

# Capítulo 61 - Incendio de grasa - El juego en Carousel: Una película de horror LitRPG

- [Capítulo 61 - Incendio de grasa - El juego en Carousel: Una película de horror LitRPG](#)

# Capítulo 61 - Incendio de grasa - El juego en Carousel: Una película de horror LitRPG

Cuanto más Ramona hablaba sobre la muerte de su hermana y Silas Dyrkon, más sentía que toda la tutorial era una fila de fichas de dominó o, más aún, una máquina de Rube Goldberg con un centenar de pequeñas piezas esperando cumplir su papel, cuyo propósito final desconocíamos. Estábamos viendo tras el telón cómo todo se ensamblaba. La pregunta que aún debíamos responder era, ¿por qué?

Ramona definitivamente tenía un papel, aunque al principio no podía entenderlo. Reentraba en la historia final cada día, esperando que un equipo llegara para ayudarla a superarla.

Extraño.

Hablamos sobre su crianza en Carousel. Ella describió una vida relativamente normal. Incluso después de que su madre y su padrastro fallecieran, su vida era normal, aunque un poco dura. Por supuesto, había cosas extrañas. Después de todo, esto era Carousel. La gente desaparecía y las leyendas de monstruos horribles eran solo parte de su vida. Para ella, eran normales.

Cuando le dijimos que todo era falso, todo orquestado, eso todavía era más allá de lo que estaba dispuesta a aceptar, incluso con todo lo que había visto.

“¿Cómo explicas a Silas Dyrkon, entonces?” pregunté.

Esa parte ella estaba lista para hablar.

“Silas Dyrkon claramente es una especie de genio o algo así. Tal vez sea un demonio de encrucijada. Sé que suena loco, pero he oído historias sobre su existencia,” dijo Ramona.

Antoine y yo sabíamos muy bien que existían demonios de encrucijada. Dina los había derrotado en una partida de póker.

“Creemos que existen aquí,” dijo Antoine. “Pero esa es parte de la razón por la que este lugar es tan raro.”

“Sé que algo extraño está sucediendo,” dijo Ramona. “Este lugar fue normal alguna vez. Al menos para mí lo fue. Ya no se siente igual. Quizá solo sea porque Phoebe ya no está. No lo sé.”

“¿Podemos dejar esto por ahora?” pregunté. “No quiero ser grosero, pero acabas de decir algo que no puede ser cierto. Dijiste que Lillian Geist fue asesinada por el tipo cubierto de metal. ¿Estás segura de eso?”

Ramona asintió. “Si esa mujer con cosas en la cara era Lillian Geist, definitivamente murió.”

“¿En 1992?” pregunté.

“Sí.”

“Entonces, ¿los Geists son como NPCs normales que reviven al final de sus historias?” pregunté frustrado. Los Geist no eran normales para Carousel. No eran conscientes de su situación; no estaban atados al guion, y no veían el papel tapiz rojo—esas eran conclusiones a las que había llegado. Había asumido que eran personas normales atrapadas a merced de Carousel. “Pensaba que eran diferentes. Vimos a Lillian morir en 1995 al final de la última historia. No pudo haber muerto en 1992. Quiero decir, si Lillian puede volver después de morir en 1992 para vivir y morir en 1995, ¿por qué no volvieron los otros Geist?”

Antoine bebió su café de un trago largo. “Es un juego,” dijo. “Quizá tú esperas que sea más de lo que realmente es. Lillian Geist estuvo viva en la última historia porque ella estuvo en esa historia.”

“Eso no puede ser tan simple,” dije.

“¿No aprendiste nada de que estuvimos corriendo por toda la ciudad intentando entender las cosas?” replicó Antoine. “Quizá Carousel quiere que pensemos que somos lo suficientemente inteligentes para resolver todo esto, pero pase lo que pase, lo que decida sucederá, y nosotros solo somos ratas en un laberinto sin queso al final.”

—No,—dijo Ramona—. El señor Dyrkon habló acerca de posicionar a los jugadores para intentar manipularlos. Si tú, si nosotros no podemos encontrar una manera de triunfar, ¿para qué hacerlo?

Solté un suspiro. Todo esto tal vez formaba parte de alguna tortura banal. Sin embargo, no podía aceptar eso.

—Cada día, tomas el anillo y participas en la historia—, dije. Eso me sonaba a un Presagio. Un anillo extraño en un campo encajaría perfectamente con la colección maldita de Carousel. Eso significaba que había múltiples Presagios para acceder a la tercera historia. Ya sabíamos algo de la segunda historia. —Dime otra vez por qué Dyrkon dijo que hiciera eso.

Ramona se encogió de hombros. —Él dijo que prepararía a la gente para el Centenario. En realidad, siempre dijo que ellos se prepararían para un Centenario. Él aseguraba que todos ayudarían a encontrar el verdadero Centenario. Siempre lo decía así. ‘Un’ en lugar de ‘el’. Debía haber sido intencional.

Había múltiples Centenarios. Ya lo sabíamos, más o menos. El pueblo había estado preparando Centenarios durante mucho tiempo.

—Entonces, el final auténtico es cuando vamos al Centenario original de 1992—, dije. —El final genérico es el Centenario que el pueblo ha estado preparando. ¿Eso suena correcto? Lo que implicaría... Espera, cada día que tomas ese anillo, ¿es siempre el aniversario de la muerte de Jedediah Geist?

Ramona asintió. —Siempre es el aniversario de su muerte después de que regreso de 1984. A veces, después de salvar a Carlyle Geist, realizo el ritual y hablo con Jed. Él solo habla de su vida y su familia. Así sé lo que sé sobre Carlyle y los demás. Además de preguntar por aquí y por allá.

Antoine empezó a reírse. Todos lo hicimos uno tras otro.

—¡Eras tú todo el tiempo!—dijo Antoine.

—¿Qué?—preguntó Ramona.

Sentí un alivio, pero también algo de vergüenza por no haberlo predicho.

El ciclo de continuidad no era un viaje en el tiempo—lo descubrimos en nuestro primer día—y tampoco era un desplazamiento de la realidad, con algunas excepciones. El ciclo de continuidad era el guion de Carousel forzando a todos los NPCs a prepararse para el Centenario cada día. No sabíamos por qué sucedía, qué lo causaba, ni cómo detenerlo.

La razón de la existencia del ciclo era sencilla: Ramona había estado recogiendo ese anillo todos los días. Algo en la trama de la tercera historia requería que fuera tanto el aniversario de la muerte de Jedediah Geist como el día anterior al Centenario. Cuando Ramona activaba la historia cada día, se convertía en eso. La trama de Die Cast era una historia enorme que abarcaba tiempo y espacio. Mi rol de Explorador de Localizaciones me decía que esta historia podía recorrer toda la ciudad.

—Silas Dyrkon te reclutó para causar un ciclo de continuidad durante, bueno, los últimos treinta años—, dije. Solo decirlo me parecía extraño.

Ramona comentó: —El tiempo avanzó para mí. Parece que ha pasado más de un año, quizás, pero no décadas.

—No entiendo cómo funciona esto—, dijo Antoine—. No había ciclo ni nada cuando llegamos. Incluso con el anillo, el tiempo aquí no es lo que pensamos. Es todo falso.

Eso era cierto. La línea de continuidad actuaba como si hubiera estado esperando a los jugadores durante treinta años. Solo era parte de la historia. ¿Quién podía decir qué había experimentado realmente Ramona? Tal vez en realidad habían sido treinta años en alguna especie de truco de tiempo y espacio. Quizá Ramona existía como algún tipo de estado de guardado mágico que podían reiniciar cuando quisieran. ¿Quién sabía?

Ramona preguntó cómo habían sido las cosas cuando llegamos. Antoine se lo explicó con paciencia. Yo pensé que Anna habría sido mejor, y Kimberly también. Antoine trataba de ser demasiado vago respecto a la parte en que decía: “tu ciudad natal es literalmente nuestra peor aproximación del infierno”. Anna lo habría entendido mejor.

“Qué lástima”, dijo Ramona después de que llegamos al final. Antoine había omitido detalles de las historias que habíamos vivido. Probablemente era mejor así, ya que una de ellas incluía a otros Mercer.

Conversamos por varias horas más. No pasó mucho tiempo antes de que saliera el sol, radiante, y un hombre bien vestido, que algún día sería alcalde, se acercó para llamar nuestra atención. No entró en la cafetería; en su lugar, nos pintó con la mano para que lo siguiéramos hasta la parte trasera del local.

“Es mejor que se queden aquí”, dije cuando Ramona intentó acompañarnos.

“¿Por qué?” preguntó ella. “Se supone que ustedes deben ayudarme.”

“No sé si estabas en Pantalla mientras llamabas por emergencia, pero si lo estabas, sería muy raro que de repente estés ayudando a las mismas personas que acabas de frustrar.”

“Tiene razón”, dijo Antoine. “Tenemos que actuar según nuestro papel.”

No estaba seguro de si tenía razón, pero existía un riesgo. Dicho esto, si ella quedaba grabada en cámara, sería fácil para el editor de Carousel simplemente eliminar esa parte de la película final. Por ahora, preferí no arriesgarme a jugar con eso.

Ramona levantó las manos en señal de rendición y volvió a la cabina.

Era momento de adoptar mi personaje. Debía ponerme en la piel de un director perverso que quería que su jefe muriera por motivos absurdos.

Y ACCIÓN.

-

“El último noche fue peor de lo que podía haber esperado”, dijo Gray, futuro alcalde, mientras rodeábamos la parte trasera del diner. “Hablé con algunos de mis contactos. Me dicen que alguien advirtió al departamento de bomberos sobre el incendio. Aseguran que fue una mujer que escuchó a hombres hablar de contratar alguien para quemar la fábrica.”

Me alegró haber decidido mantener a Ramona alejada. Solo esperaba que no la hubiera visto cuando nos saludó con la mano. Eso había ocurrido fuera de pantalla, así que probablemente estábamos libres de peligro.

“Eso fue un golpe de suerte”, dije. “O tal vez tuvimos suerte. Esa maldición o lo que sea que hicimos no iba a matar solo a los Geists.”

“Exactamente”, dijo Ricky Zaragoza, que había estado esperando detrás del diner. “Mi hermano no hubiera querido esto. No era un asesino descontrolado. ¿De qué iba eso?” preguntó, mirando a Cassie. “No nos contaste nada sobre eso.”

Cassie hizo lo posible por interpretar su papel, vistiendo el extravagante disfraz que usaba cuando interpretaba a una médium poco confiable.

“Escuchen, intenté advertirles siete veces, pero ustedes oyeron lo que podía hacer la vejiga y dejaron de escuchar”, dijo.

“Nos dijeron que la maldición estaría bajo nuestro control”, dijo Ricky. “Era lo que más nos emocionaba. No sabíamos que podía matar a cualquiera que se atravesara en su camino.”

Cassie parecía no estar lista para responder. No estaba seguro de cuánto había logrado aprender en realidad sobre la vejiga o la lámina antes de ser forzada a actuar en pantalla.

Isaac intentó ayudar. “Miren, dijeron que solo podíamos usarla para apuntar a una persona a la vez. Eso fue lo que le dijimos. ¿Por qué no funcionó?”

Él había ayudado a ella.

"¿Una persona a la vez?", preguntó ella. "Espera, te dije que podía usarse para matar a una sola persona. ¿Qué quieres decir con una sola vez? ¿Le diste más de un objetivo?"

Casi me eché a reír. Realmente no me agradaban nuestros personajes en esta historia. Era casi gracioso que hubiéramos cometido un error.

"No estuve allí cuando les advertiste", dije. Me volví hacia el futuro alcalde. "Enviaste esa cosa contra toda la familia Geist, Roderick. A cada uno de ellos."

Cassie maldijo.

"¡No!", exclamó Roderick. "No es mi culpa. Tú dijiste una a la vez. ¡Lo juro, lo hiciste!"

"No, ella no", dijo Antoine. "Ella dijo un objetivo."

A Roderick no le gustaba ser el centro de las críticas. "¿Cuál es la diferencia? Le indiqué que matara uno a la vez. El Geist más antiguo vivo y ningún otro. Ese es un objetivo."

Cassie puso los ojos en blanco. "Ni siquiera sé qué has hecho. Necesito hablar con Celia. Ella sabía más sobre el Espíritu de Venganza que yo alguna vez. No sé qué va a pasar ahora. Te enseñé cómo hacerlo. ¿Cómo pudiste arruinarlo? Haces un ritual: matas a un objetivo. Haces un ritual, matas a un objetivo. Un ritual, un objetivo. Nadie ha cometido errores en esa parte."

Entonces esa era la premisa, ¿verdad? Un grupo de idiotas arruina un hechizo de venganza y desata algún tipo de asesino sobrenatural. Podría aceptar eso. Aunque desearía no ser uno de esos idiotas.

"¿Por qué importa?", dijo Isaac. "Falló. Ya no está."

"¿Ya no? ¿Por qué crees que ya no está?", preguntó Cassie.

"Se quemó", dijo Isaac. Casi reveló demasiado. Su personaje no sabría que el Die Cast permaneció en el incendio. Nosotros sí, porque Carousel nos mostró su perspectiva. "El fuego se ha ido."

Justo a tiempo, la puerta trasera del restaurante se abrió de golpe, y un cocinero salió corriendo, llevando una sartén que ardía con intensidad. La arrojó al suelo bajo un grifo de agua y abrió la llave.

La sartén tenía grasa, así que el agua agravó el incendio al principio. Gritó, hirvió y rugió, y el propio cocinero se quedó con quemaduras.

"Maldita sea", dijo, "simplemente no quiere apagarse."

Vimos cómo las llamas crecían y nos retaban, casi como si tuvieran vida propia. El agua no podía apagarlas, al menos durante diez segundos. Luego, con un siseo, finalmente menguaron hasta convertirse en agua grasienta.

Todos estaban alarmados. No actuábamos con sensatez.

"Es una señal. El Die Cast cumplirá su ciclo", afirmó Cassie. "Regresaré a las cartas del tarot. Esto es demasiado."

"Es tu culpa", dijo Roderick. "No nos advertiste lo suficiente. ¡Es tu culpa! Tú dijiste que podíamos controlarlo."

"Podías controlarlo", dijo Cassie y empezó a alejarse. "Un ritual, un objetivo. Así es como se controla."

"¡Maldición!", gritó Ricky Zaragoza. Estaba a punto de llorar. "Roderick, ¿qué vamos a hacer? Tengo que encontrar algo. Necesito algo."

Comenzó a rebuscar en sus bolsillos y después salió corriendo hacia el coche marrón de Roderick, saltando al asiento trasero. Solo podía imaginar qué hacía allí afuera.

Roderick parecía asustado y enojado. "No es nuestra culpa. Ella debería habernos informado. Ella no dijo que esto pasaría."

Supongo que tenía razón. Es posible que Cassie ni siquiera lo hubiera sabido. Pero más aún, Cassie tenía un tropo que desactivaba a cualquiera que no atendiera sus advertencias. Probablemente, no los advirtió lo suficiente.

Pero, en cambio, si ella los hubiera advertido, quizás la historia nunca habría comenzado.