

Capítulo 62 – Un Paseo por los Recuerdos – La Partida en Carousel: Una Película de Terror LitRPG

- Capítulo 62 – Un Paseo por los Recuerdos – La Partida en Carousel: Una Película de Terror LitRPG

Capítulo 62 – Un Paseo por los Recuerdos – La Partida en Carousel: Una Película de Terror LitRPG

Con precaución excesiva, decidimos no acudir de inmediato a la bolera, sino regresar al loft para investigar un poco.

Ahora que conocíamos el nombre de la historia o, al menos, éramos razonablemente seguros de estar en la pista correcta, podíamos empezar a indagar. La única forma de confirmar que esa era la trama adecuada era localizar la verdadera señal de advertencia y verificar si los carteles con la foto de Logan y Avery aparecían cuando nos acercábamos.

No es que no confiara en la misión secundaria en la que estábamos; es que no necesitaba confiar cuando podía verificar por mí mismo.

Si tuviéramos la versión más reciente del Atlas, contaríamos con toda clase de detalles sobre la bolera, aunque fuera incompleta en información más antigua. Pero, dado que teníamos una versión anterior, Grace y su equipo no estaban disponibles para elaborar un mapa del área.

Afortunadamente, no íbamos a intentar jugar a los bolos ni quedarnos allí indefinidamente. Solo necesitábamos entrar, cumplir la misión y salir, y confiaba en que mi talento de explorador sería suficiente para lograrlo.

En la única ocasión en que habíamos visitado la bolera antes, anticipé la mayoría, si no todos, de los problemas que Grace y su equipo ya estudiaron, aunque no conocía exactamente cómo reaccionarían los símbolos móviles individuales.

Evitar su presencia no sería un problema, pero sin duda no podríamos jugar una partida completa.

Al regresar al loft, nos acomodamos en la sala, cruzando las piernas porque no teníamos suficientes sillas para todos; así, fue por orden de llegada.

Mientras tanto, Kimberly sacó su teléfono y llamó a su agente de talento, Sal.

Solo sonó medio tono antes de que él atendiera.

—Kimberly, a veces parece que solo me llamas cuando necesitas preguntar por algún papel—dijo en cuanto contestó.

—Intentas contarme sobre algún papel cada vez que llamo, de todos modos—respondió ella.

—Tienes razón, cariño. ¿En qué puedo ayudarte?—preguntó él.

—¿Qué me puedes decir sobre la película *Stray Dawn: The Mark*?—preguntó ella.

—Eh, esa es una remake—dijo Sal—. Déjame revisar mis archivos.

Escuchamos mientras revolvía papeles. Me pregunté si la IA que interpretaba a Sal simplemente rebuscaba entre hojas al azar o si realmente tenía información o guiones frente a él.

—¡Ah, aquí está!—exclamó Sal—. Esa ya fue realizada hace algunos años. Tuvo cierto éxito, pero, ya sabes, existe un guion circulando para *Stray Dawn*. No sé si es un reinicio o una remake, o quizás sea el guion original. Puedo investigar si te interesa.

Kimberly silenció el móvil y me miró. Esa respuesta no era típica en Sal; usualmente nos comentaba cualquier historia, incluso aquellas que eran claramente incompatibles con nosotros.

—Ella es un arquetipo avanzado de Detective—dije—. *Stray Dawn: The Mark* probablemente sea una versión de la película alterada por su arquetipo avanzado, así que no podemos usarla.

Kimberly asintió. Despertó el teléfono y dijo: “Muy bien, dime todo lo que sabes sobre *Stray Dawn*.”

Hice algunas anotaciones la primera vez que leí este guion, y debo decir que será un pequeño desafío para ti. Es un horror de estilo antiguo, con una maldición ancestral involucrada. Honestamente, si me preguntas, es una combinación un poco contradictoria. Por un lado, tienes esta historia apasionada y emocional de un adolescente en conflicto, que ocupa el centro de atención, y por otro lado, una historia mucho más antigua y remota que, en mi opinión, no recibe la atención que merece.

Eso era Sal para ti: detalles sin detalles.

"¿Sabes dónde está ambientada?" preguntó Kimberly.

"Sí, algo así como una mansión gótica en el sur de Carnaval, aunque creo que la mayoría de las escenas de Carnaval propiamente dicho son de la zona sureste de Carnaval. Imagino que intentarán hacer que esos dos lugares parezcan cercanos, pero no sé, en fin. No hay sitios urbanos importantes en esta historia. Sé que te va a molestar eso."

"¿Puedes contarme algo sobre mi personaje?" preguntó Kimberly.

Es una pez fuera del agua, que acaba de llegar a la ciudad y solo intenta encajar. Es ese tipo de historia. Una de esas historias frustrantes que tratan de encontrarse a uno mismo, cuando en realidad la audiencia solo quiere saber sobre la historia interesante, el misterio y los personajes

secundarios.

"¿Alguna otra cosa que puedas decirme?" preguntó Kimberly. "¿Algún detalle sobre la dificultad o el trama?"

"Olvidé el argumento, y no hice ninguna nota al respecto, pero probablemente fue porque realmente no me impresionó. Es algo así como un relato de crecimiento personal, probablemente no muy complicado, si me entiendes. Aunque puedo decir que hay escenas bastante brutales y sangrientas, que probablemente cortarían para la televisión," dijo Sal.

De lo que hablaba, había buenas y malas noticias.

Por lo que se escuchaba, la trama era demasiado compleja para obtener información concreta usando su recurso de agente de talentos. Pero, por otro lado, no iba a ser tan fuera de nuestro alcance porque no era tan reservado como cuando le preguntabas por una historia demasiado fuerte.

"Está bien," dijo Kimberly. "Te llamaré más tarde."

"Chao," dijo Sal, y colgó el teléfono.

"Eso no suena correcto," dijo Andrew. "Está en la montaña cerca del Pabellón Powerworks. No recuerdo que haya una mansión gótica allí, y si la hubiera, seguramente esa sería la ubicación en los carteles de desaparecido de Logan y Avery."

Tenía pensamientos similares.

"Debe ser así," dijo Antoine. "Sería demasiado casual si encontráramos a un hombre lobo muy parecido en una historia completamente diferente. Además, el Pabellón Powerworks está tan al sur como llega Carnaval."

"Solo hay una forma de saberlo con certeza," dije. "Tenemos que tomar los carteles de desaparecidos y echar un vistazo al presagio. Hasta entonces, solo estamos adivinando. Y no olvidemos que en realidad no sabemos cómo funcionan los carteles de desaparecido. Por lo que sabemos, el Pabellón Powerworks podría estar listado como su lugar de muerte solo porque es el escenario principal más cercano."

Hablamos un rato sobre nuestros planes, y la mayoría estuvimos de acuerdo.

Por la mañana, íbamos a ir a la bolera, pero esta vez no íbamos a llevar a todos. No era un momento de descanso o una salida a comprar.

Esto era vigilancia, y necesitábamos actuar rápidamente y estar preparados por si surgía algún problema.

Mientras me encontraba sentado en la mesa de la cocina, inmerso en una búsqueda infructuosa de información acerca del boliche en nuestra antigua versión del Atlántico, Kimberly, Antoine y Dina

se acercaron a mí.

—¿Podemos hablar? —preguntó Kimberly.

—Tendré que revisar mi agenda —respondí, sonriendo para que supieran que en realidad aceptaba—.

—¿De qué quieres hablar? —pregunté.

—Necesitamos hablar sobre lo que ocurrió hoy en Carousel Family Video —dijo Antoine.

Yo guardé silencio, confundido.

—¿No hemos estado hablando de eso todo el día? Es decir, hemos estado planeando nuestro viaje al boliche desde antes de siquiera entender qué historia estábamos buscando —comenté.

Sus miradas se cruzaron con una expresión de preocupación que me incomodó.

—Nos referimos a ese póster —dijo Kimberly—. ¿Por qué estaban tus padres en un cartel? ¿Eran tus padres, verdad?

—Ah, eso —murmuré—. Pensé por un momento, luego respondí: Carousel solo está jugando conmigo. Lo ha estado haciendo desde el principio: hablando de mis abuelos, simplemente burlándose, ese tipo de cosas.

—¿Por qué pondría una foto de tus padres —y tuya— en lo que parecía un cartel de historia? —preguntó Antoine.

Yo encogí los hombros. —Como ya les dije, solo está jugando conmigo. Intenta atraerme allí, para que caiga en la trampa de la que el llorón nos advirtió —dije—. Solo Carousel siendo Carousel.

Los demás parecían dudar.

—¿No quieres saber qué sucede allí? —insistió Antoine—. ¿Por qué el fantasma del hijo de Dina te dijo que bajaras, pero la bebé te advirtió que hay peligro si avanzas en esa dirección?

—No sé por qué —respondí—. No lo sabremos hasta intentarlo, y acordamos posponerlo. Si no tiramos del hilo, el suéter se mantiene unido.

—Que pospongamos ir allí no significa que no podamos discutirlo —replicó Antoine—. ¿Era esa una foto real de tus padres —y de ti— en el cartel?

Asentí con la cabeza.

—La tomamos en un viaje a Six Flags, o a algún parque temático, quizás en una feria —o no recuerdo con precisión—, era muy pequeño entonces. Pero en nuestra casa había una foto. No sé por qué Carousel la colocó en un cartel, pero probablemente solo para jugar conmigo, como he

estado diciendo una y otra vez.

Hicieron una pausa, intercambiando miradas que empezaba a molestarme profundamente. Actuaban como si me hubieran diagnosticado alguna enfermedad extraña y mortal.

—Pensé que eras huérfano —dijo Kimberly—. Eso dijo Anna, que tus padres habían fallecido.

No quise hablar de eso.

—Entonces, si lo sabes, ¿por qué necesitas hablar conmigo sobre ello? —pregunté.

—Porque estamos preocupados —dijo Antoine—. ¿Cómo supo Carousel que te atraerías por un cartel con tus padres?

—Porque es parte de la naturaleza humana —respondí—. Si hubiera sido un cartel de tu hermano, tú habrías intentado leer lo que decía.

—Sí —dijo Antoine—, pero mi hermano estuvo en Carousel y murió aquí. Tus padres fallecieron más de una década antes de que llegáramos, ¿verdad?

—Les aseguro —dije, levantándome de mi asiento—. Carousel solo le gusta jugar conmigo. Por eso habla de mis abuelos. Por eso hizo que el fantasma de Dina, el hijo de Dina, intentara atraerme en una trampa—, en realidad, no estoy seguro de qué sucedió allí, pero lo importante es que le gusta meterme en problemas. Quiero decir, me entregaron mi vieja televisión hace unos días.

—¿Tu vieja televisión?—preguntó Antoine—. ¿Por eso está ahí Candyman, verdad? No lograba entender por qué o cómo habías conseguido una película de nuestro mundo.

—Riley—dijo Kimberly—, ¿por qué no nos lo habías contado?

—Les mencioné que tenía una igual cuando era niña. No sé si es la misma—respondí—. Pensé que los detalles podrían esperar hasta que decidimos actuar al respecto.

—Si Carousel está comenzando algo—o si, Dios no lo quiera, un Narrador está involucrado—necesitamos saberlo. Merecemos conocer la verdad. ¿No se te ocurrió pensar en eso?—preguntó Antoine, caminando alrededor de la mesa para mirarme directamente.

Había considerado esa posibilidad. Después de todo, la pequeña premonición de Dina acerca de bajar las escaleras llegó a ella justo después de que finalizó el Proyecto Rewind, que coincidió más o menos con el momento en que Silas Dyrkon intentó engañarnos.

Por consiguiente, podría haber sido un Narrador.

—Gracias a Dios, no bajamos esas escaleras. Y hasta que lo hagamos, nunca sabremos qué está ocurriendo—dije—. Quiero decir, ¿el saberlo cambia algo—

—¿Cómo murieron tus padres?—interrumpió Dina—. Esa cartelera—tenía un efecto de deformación extraño, como si fuera algo espeluznante o algo así, pero solo parecía una familia divirtiéndose—. Así que, pregunto—¿cómo murieron tus padres?

Realmente no quería hablar de ello.

—Asesinato. Robo que salió mal, quizás—dije—. Fueron simplemente... asesinados. Nunca obtuve respuestas. El caso quedó sin resolver.

Por supuesto, estaba diciendo la verdad y mentiendo a la vez. No sabía por qué los habían matado ni quién lo había hecho. Sabía que había sido brutal. Era bastante difícil para mis abuelos, y solo veían fotos.

Lo único que recordaba era que estaba viendo una película cuando sucedió, y mis abuelos no dejaron que la policía me contara más de lo que ya sabía. Nunca pregunté.

Y traté de no recordar. Durante tanto tiempo, había funcionado muy bien.

Hablar de mis padres era uno de mis puntos débiles. Para entonces, ya estaba llorando, y podía notar que los demás se sentían mal porque dejaron de actuar enojados o inquisitivos. Creo que Kimberly intentó abrazarme, pero simplemente me fui a mi habitación.

No sabía por qué Carousel se burlaba de mí por lo de mis padres, y realmente no quería saberlo.

Había vivido toda mi vida con las preguntas sin respuestas sobre su muerte, pero no quería conocer esas respuestas ahora.

Aquí no—dijo una parte de mí.

En Carousel no—añadió otra.

Personalmente, solo quería que nosotros, Antoine, Kimberly, Dina, Bobby y yo, pudiéramos ir, pero Andrew y Michael insistieron en acompañarnos. Aunque a Lila le hubiera gustado, no tomó la palabra, así que no pudo ir. Como queríamos mantener el grupo pequeño, Bobby se quedó en casa, y los demás fuimos caminando a la bolera, con solo el recuerdo borroso de cómo mantenerse seguros allí.

Por suerte, no necesitábamos ser tan precisos como los jugadores de bolos.

Al acercarnos, todo estaba como lo recordaba, incluyendo a la mujer que conversaba con su reflejo en la ventana del edificio.

Sabíamos algunas cosas que debíamos hacer, como no interactuar con los presagios móviles, cerrar las puertas con llave y poner el cartel de cerrado cuando queríamos que ciertos clientes no entraran en la bolera.

Aún así, no recordábamos con precisión el orden exacto ni el momento preciso, como había determinado Grace.

Tampoco teníamos planes de quedarnos lo suficiente como para que eso importara.

El boliche en realidad no tenía nombre; simplemente se le conocía como bolera. Cualquiera que hubiese sido su nombre, había sido arrancado del techo del edificio. De lo que quedaba de las letras, mi dinero estaba en Memory Lanes.

Mientras lo contemplaba, aún podía ver las estructuras diseñadas para sostener un cartel grande allí arriba. Si no supiera mejor, eso parecería una señal de peligro, aunque no podía decir a qué peligro hacía referencia.

“Andrew, ¿recuerdas alguna de las precauciones de seguridad que solían tomar los jugadores de bolos?” preguntó Antoine mientras nos acercábamos al edificio.

“Lamento admitir que no me interesaba mucho el tema cuando Grace y el jugador nos mostraron la bolera. Vine porque me parecía descortés rechazar su invitación,” respondió Andrew.

Eso era similar a la forma en que yo había abordado toda aquella experiencia. Mi único interés era entender cómo limpiar un área, no aprender sobre la bolera en sí. Como era de esperar, apenas lo recordaba.

“Dicho esto, entramos y salimos,” afirmó Antoine.

“Probablemente podría entrar solo,” dije. “Vamos, seamos honestos, sin trucos de exploración, no estoy seguro de qué tanto podrán ser útiles todos ustedes allí adentro. Sin ofender.”

“Seremos muy útiles si accidentalmente activas una premonición,” dijo Michael. “Entonces, necesitarás algo de músculo.”

No dije nada en respuesta, aunque ciertamente diría algo si él terminara provocando algo porque no pudo ver las premoniciones o ni siquiera intentó buscar alguna.

Con eso, Antoine nos condujo al otro lado de la calle y entró en el edificio.

Parecía una bolera normal de las del mundo real. Podía escuchar el sonido de las fichas chocando y las balotas rodando sobre la madera. La gente reía, y la fiesta de cumpleaños del niño que había allí en nuestra primer visita a la bolera ni siquiera ocurría —lo cual era bueno, porque aparentemente había una premonición móvil bastante peligrosa relacionada con ella.

“¿Qué tienes, Radar?” dijo Michael, mirándome.

“No me llames así,” respondí. Realmente no necesitaba un apodo, especialmente uno que venía con un trabajo. “La bolsa de bolos es una premonición. No la toques.” Seguía escudriñando la habitación. “Algo está desenroscando los tornillos de ese cartel de neón en la pared. Es una premonición—algo difícil, y hay algo invisible. No te acerques. No se activará a menos que el cartel

caiga y te golpee.”

Ese día no estuvo demasiado cargado de presagios en la bolera. Por supuesto, el verdadero peligro está en qué tanto tiempo pasas allí, porque muchos presagios van y vienen. En un momento dado, puede que no sean tantos, pero a lo largo del día, muchos se suceden.

“Hay un objeto de tropo en la caja de premios de cristal,” observó Andrew.

Lo miré y me pareció bastante gracioso. El objeto de tropo era un paquete de chicle en forma de cuerda, como chicle para masticar, pero en forma de hilo, y tenía un tropo llamado Ella Encontró a su Propio Asesino, que garantizaba que habría alguna evidencia que vinculase a la víctima con el asesino y el acto de matar. Era un tropo de Sabio Detective.

“¿Pero cómo funcionaría eso?” preguntó Kimberly. “¿Cómo se relaciona el chicle con el asesino?”

Eso me dejó rascándome la cabeza.

Cualquier explicación que pudiera idear parecía demasiado enrevesada. Casi quería ganar el premio solo para poder probarlo y descubrir qué demonios haría un paquete de chicles para ayudarte a resolver un asesinato, incluso con un tropo tan potente ligado a ello.

Los objetos con tropo eran muy recientes, por lo que determinar cómo se aplicaría el tropo aún no era una ciencia exacta.

“¿Quizá el asesino se mancha con chicle en el zapato?” dijo Andrew.

“Eso sería un ‘chicle-suela’,” le respondí. “Eso tiene que ser. Es un juego de palabras.”

¿Había visto alguna película en la que un asesino fuera descubierto porque el chicle del víctima quedaba pegado en la suela de su zapato? Intenté recordar. De hecho, solo había visto un caso así en un episodio de *Monk*.

Mientras hablábamos, en algún lugar del arcade debieron haber ganado algo, porque las luces empezaron a parpadear y los sonidos a sonar con intensidad. Pero al mirar, no había nadie allí.

Seguí buscando en torno a la pequeña zona de servicio de comida y a lo largo de los carriles, revisando cada bola de bolos. Había dos bolas con tropo adjunto. Una era el tropo de Antoine, el Atleta, que le permitía introducir un implemento deportivo en una historia y le concedía daño adicional en combate cuerpo a cuerpo.

La otra se llamaba Colateral de desorden (“Clutter Collateral”), un tropo de payaso que hacía que, al chocar contra una estantería o algo similar lleno de objetos, estos cayeran sobre el enemigo y le causaran daño extra. En este caso, el objeto era una bola de bolos.

Seguí inspeccionando y encontré signos de presagios aquí y allá, incluido uno que no era más que un olor fétido cerca de una de las paredes en la bolera, junto al baño.

Pero el olor no provenía del baño. Era de algo dentro de la pared. El presagio se activaba al romper el cartón del yeso. La historia se llamaba *Horas Extra*, hasta donde pude entender, y era una trama bastante sencilla.

"Chicos, aquí no hay nada," dije. "Ni presagios ni nada parecido a lo que buscamos, solo los presagios normales de una bolera."

"Quizá deberíamos revisar la parte de atrás otra vez," sugirió Andrew.

"No," respondí. "Hay un presagio peligroso en la puerta trasera. Necesitamos reagruparnos fuera, porque estar aquí adentro es peligroso."

"No podemos rendirnos así," dijo Michael. "Has mencionado que aparecen muchos presagios que se mueven por la bolera, así que tal vez solo debemos quedarnos aquí y esperar a que pase."

"Podemos vigilarlos desde afuera cuando entren a la bolera," dije. "No tenemos que quedarnos aquí, donde es peligroso."

"¿Por qué estamos siquiera diciendo que el presagio está en la bolera?" preguntó Michael. "Si el enigma trataba sobre los jugadores de bolos, era porque estaban en la película. Eso no significa que el presagio esté en la bolera. ¿Solo estamos perdiendo el tiempo aquí? ¿Realmente tenemos alguna idea de dónde está el presagio?"

Entendía su frustración, pero empezaba a irritarme por ella.

"Los jugadores pasaron mucho tiempo aquí," dijo Antoine. "Si llevaron esa historia, apostaría lo que sea a que el Presagio está por aquí. Tiene que ser así."

Esa era nuestra lógica inicialmente. Pensamos que los elementos relacionados con los bolos en el enigma que nos dio la señora Célia podían ser una pista de que el presagio estaba en la bolera. Pero luego descubrimos que en realidad era una pista de que los propios jugadores habían sido los últimos en participar en la historia del hombre-lobo que buscábamos.

Aun así, a los lanzadores se les atribuía ese apodo por una razón, y si aquel presagio existía, seguramente se encontraba cerca. Nos habíamos quedado sin pistas. Eso tenía que ser.

"Vamos a tomar un descanso", dijo Antoine.

"Me parece justo", estuvo de acuerdo Andrew. "Podemos vigilar la entrada y ver qué pasa por allí."

Principalmente, hablaba con Michael, cuya paciencia se estaba agotando y que respondía a su propia inquietud con irritación.