

Capítulo 81 - La cinta - El juego en Carousel: Una película de horror en LitRPG

- [Capítulo 81 - La cinta - El juego en Carousel: Una película de horror en LitRPG](#)

Capítulo 81 - La cinta - El juego en Carousel: Una película de horror en LitRPG

Mientras corría para rectificar lo que podría haber sido el error más grande de mi vida (o de mi muerte), solo podía pensar en una pregunta sencilla.

¿Qué haces cuando careces de información?

Durante los últimos meses, tanto dentro como fuera de las historias, me había estado planteando esa cuestión continuamente.

El tutorial, si es que ese era realmente el nombre del circuito de obstáculos por el que habíamos pasado, había sido como caminar a ciegas en el barro, solo con leves susurros que nos indicaban que avanzábamos. Me aferraba a los detalles que podía encontrar, aquellos que me daban la sensación de que en realidad estaba logrando algo.

¿De qué trataba la trama del tutorial?

Mirándolo en retrospectiva, era una línea de tiempo fragmentada que terminaba en un ciclo temporal. ¿Cuántas veces había visto eso en una película o en una serie? Era un esquema clásico que permitía a los narradores hacer cosas absurdas sin necesidad de mantenerse dentro de reglas sólidas.

El tiempo estaba roto y también las normas. Diviértanse.

Era una trama bastante simple, aunque, como había dicho Isaac; era extraño que los Paragones no nos dijeran directamente qué sucedía. ¿No estaban “sin guion”, ¿verdad?

Mientras explorábamos el Centenario, la secuencia real de los acontecimientos se nos iba revelando. Ese era un elemento clave en una historia de línea de tiempo fracturada. El personaje siempre debe saber qué aspecto tiene una línea de tiempo fija.

La familia Geist falleció en 1984 en un incendio en una mansión causado por los Die Cast, un espíritu de venganza. Todos murieron terriblemente esa noche, excepto, por supuesto, Lillian Geist y su tío Jedediah. Al ver las lesiones de Lillian tras el incendio, Jedediah buscó la ayuda de un científico loco llamado Halle. Este científico la convirtió en monstruo. Ocho años después, en 1992, Lillian Geist logró escapar del científico loco, regresó con su tío y lo asesinó con una horquilla de

fuego como agradecimiento por su transformación.

Invocamos su espíritu una sola vez para conversar.

Ella regresó al científico loco y a sus sedantes. Vivió así hasta 1995, cuando volvió a escapar y lo mató antes de seguirlo al más allá en las fauces de una rana gigante asesina.

Sabía que eso era la verdad. Lo había visto con mis propios ojos en la segunda historia. Incluso había participado en que eso ocurriera.

Pero había informes contradictorios sobre la muerte de Lillian Geist. Esto era otro elemento típico de las historias de línea de tiempo rota: una paradoja.

Cuando conocimos a Ramona, lo primero que nos contó fue cómo esa mujer, a la que todos sabíamos que era Lillian Geist, había sido asesinada en 1992 en el Centenario original. Sabíamos que eso era imposible.

Pero, me invadió un profundo alivio porque finalmente podía aceptar que existía una paradoja: Lillian Geist tenía dos muertes oficiales. Eso simplemente no podía suceder.

Sabía que esta paradoja era la razón del ciclo temporal. Tenía que ser así.

Sabíamos cómo se lograba ese ciclo detrás de escena. Ramona Mercer había iniciado una historia ambientada el día antes del Centenario. Lo hacía todos los días, una y otra vez, en un ciclo infinito que le otorgaba una vida extremadamente larga, por decir lo menos, y sumergía a Carousel en un bucle en el que los días avanzaban, pero los eventos permanecían iguales.

Carousel nunca volvió a ver su Centenario, y con el paso del tiempo, la ridiculez de este escenario comenzó a generar problemas.

De alguna manera, su condición de no ser jugadora le permitía desempeñar ese papel sin ser asesinada. Era como si hubiera sido colocada allí para que la encontráramos.

¿Era ella otra paradoja?

No tenía idea. No lo tendría por mucho tiempo.

Ramona era una de las docenas de cosas que no lograba conciliar respecto a este Tutorial.

La arbitrariedad de lo que ocurría entre las líneas argumentales, las respuestas poco útiles de los Paralelismos, y su constante refuerzo positivo, todo ello me carcomía. Cada vez que expresaba mis dudas, nos acompañaban con palmadas en la espalda y nos decían lo bien que estábamos haciendo.

¿En qué? Las líneas argumentales eran una molestia, pero la mayoría de nuestros esfuerzos eran como correr en un tren: por más rápido que apuráramos, realmente no éramos quienes conducíamos.

Pero por supuesto, ignoraba mis dudas porque, ¿qué otra opción teníamos?

Una cápsula del tiempo, enterrada durante el Centenario original, era desenterrada cada día, y nadie sabía cómo había llegado allí. Era una clásica travesura de líneas temporales fracturadas. Un artefacto de la verdadera versión de los hechos.

Corregir la paradoja de las dos muertes de Lillian Geist era algo en lo que realmente podía profundizar, así que lo acepté con todo mi corazón.

La paradoja era el problema, y yo conocía la solución. Asegurar que la línea temporal siguiera el plan. Lillian Geist debía morir por una mordedura de rana en 1995, no ser decapitada por un pedazo de metal oxidado en 1992.

Salvarla del Mazo Murciélago era la solución. Me obsesioné con ello, me concentré en ello, y entregué cada fibra de mi ser a esa causa.

No fue hasta que morí y de repente el velo de influencia de los Paralelismos se levantó de mi mente, como chicle being scraped from the inside of my skull, que empecé a cuestionar si “adelante” realmente era la única dirección posible.

Moonlight Morrow nos dejó algunos comentarios vagos para reflexionar, pero en última instancia, la realización de que nuestra voluntad había sido manipulada fue una daga helada en mi columna vertebral. La elección era un tema constante en Carrousel. La ilusión de tomar decisiones estaba en todas partes, pero la manipulación mágica se sentía diferente.

Eso me dio un miedo terrible.

Entonces volví a las preguntas que había estado haciendo: ¿Qué haces cuando te falta información?

El tutorial era extraño, pero si había alguna consecuencia terrible al corregir la paradoja y obtener el “verdadero final,” no sabía cuál sería.

Frente a la opción de seguir por el camino en el que nos habían engañado o simplemente destruirlo todo, la decisión fue fácil. Existía la posibilidad de que la mano dura de los Paralelismos fuera totalmente normal, y que nosotros estuviéramos arruinando nuestra mejor oportunidad de vencer la línea principal y abandonar Carrousel.

Era posible, pero lo único que sabíamos acerca del tutorial era que podíamos repetirlo e intentarlo de nuevo.

Ni siquiera sabía cómo obtener el verdadero final, salvo por el hecho de que estábamos siendo manipulados para lograrlo.

Sabía en lo profundo de mi alma que si íbamos a derrotar a Carrousel, no sería a ciegas, así que la decisión fue sencilla.

Nos aseguramos de no alcanzar el verdadero final. No corregiríamos la paradoja. No marcharíamos ciegamente hacia el fin que nos esperaba.

Cómo íbamos a lograr eso, después de haber trabajado tan arduamente para mantener con vida a Lillian Geist, no tenía ni idea.

No importaba. Teníamos que intentarlo y me sentí emocionado porque, cualquiera que fuera el resultado de arruinar el final verdadero, sería una decisión nuestra.

Y eso tenía que importar.

-

Kimberly y la monstruosa Lillian regresaron fuera de pantalla por un momento.

Antes de que pudiera gritar con la Revelación en Flashback, Kimberly señaló a la figura de Fundición y dijo algo.

¿por qué tenía que tener tanta valentía?

En pantalla.

Lillian parecía confundida al principio. Vio los edificios y puestos alrededor del Centenario en llamas, y el fuego se reflejaba en sus ojos desquiciados.

De repente, comprendió.

“¡Tú!” gritó. “Eres tú.”

La pantalla de Mi Vigilia Mortal en el fondo rojo parpadeó de nuevo. Hubo una edición elegante entre tomas de Lillian yaciendo en el suelo de la Mansión en llamas, mirando hacia arriba, y la figura de Fundición en esa misma mansión. Daba la impresión de que ella lo había visto en el día en que la mansión ardió, aunque en realidad no fue así.

La Contingencia de Lillian Rechazada estaba funcionando.

Lillian Geist ya no era la joven jadeante que había quedado quemada en el Incendio de la Mansión. Para ella habían sido ocho años. Ocho años de mutaciones y experimentos. Lo que quedó de ella era una fuerza verdadera que había que tener en cuenta. Casi tenía tanta protección en la trama como la figura de Fundición. Con sus clichés, era incluso más fuerte, al menos físicamente.

Por supuesto, había una trampa. Solo era fuerte contra enemigos que la habían dañado en el pasado. Su delicada psique le impedía ser una amenaza real para cualquier transeúnte común.

Pero la figura de Fundición no era un transeúnte. Él la había quemado.

“Mataste a mi familia,” gritó ella. “¡Hiciste esto conmigo!”

Las lombrices retorciéndose, que habían sido injertadas en su rostro, se retorcían y vibraban para enfatizar su grito. Ya no era humana, y ella quería demostrarlo.

Atacó.

Su cliché de Una mujer despreciada seguramente se había activado porque su protección en la trama aumentó en siete puntos.

“¡Eres tú la razón por la que me hicieron esto!” gritó mientras arremetía contra la figura de Fundición y lo derribaba al suelo. “¡Soy un monstruo por tu culpa!”

La figura de Fundición intentó lanzarla, pero ella tomó su brazo y, con un esfuerzo desgarrador, lo rompió hacia atrás.

El monstruo musculoso, Lillian, podía ser una verdadera contendiente.

Todo estaba condenado. Ya habíamos llegado demasiado tarde.

Finalmente, la figura de Fundición logró lanzar a Lillian de vuelta contra Dina.

Dina había estado intentando ayudar a su esposo fantasmagórico a recuperar el control de su antiguo cuerpo. Habían avanzado mucho.

Dina cayó al suelo. Parecía estar bien, pero uno de los largos y humeantes tentáculos del espíritu que controlaba a la figura de Fundición se elevó hacia un gran campo de juego de bateo y lanzamiento. De repente, escuché un chasquido en una tuerca.

Toda la torre con la campana en la cima se derrumbó al suelo.

Con un fuerte tintineo, la cabeza de Dina quedó aplastada.

Estaba muerta.

Eso no era bueno. Queríamos que Lillian estuviera muerta y que la figura de Fundición fuera derrotada. Pero parecía que tendríamos lo opuesto.

Gale gritó al ver la muerte de Dina, perdiendo cualquier control que tuviera sobre su antiguo cuerpo. Sin los dulces susurros de Dina, fue expulsado de su cuerpo y el espíritu volvió a reinar.

Lillian era toda la resistencia contra él.

Ella y la figura de Fundición se enfrentaron.

Esperaba que el Die Cast pudiera acabar con ella mediante una combinación de fuerza bruta y mala suerte, pero había olvidado que Lillian poseía el tropo llamado Los animales son psíquicos, lo que le confería instintos sobrenaturales.

Desde luego, podía esquivar cualquier infortunio que se le presentara.

Un tanque de propano volaba por el aire como un misil. Ella lo esquivó. Corría a cuatro patas y saltó veinte pies en el aire.

Un coche eléctrico de la pista de go-carts pasó a toda velocidad, sin conductor y chisporroteando por el motor. No tenía ninguna oportunidad de alcanzarla.

Por suerte, el Die Cast no carecía de destrezas físicas. Logró atraparla en el costado de la cabeza con su tubo de plomo cuando ella esquivaba un cable vivo que danzaba por el suelo.

El tubo le golpeó con un golpe sordo y satisfactorio.

El Die Cast estaba sobre ella. Tenía las manos alrededor de su cuello. Ella había roto su brazo, pero estaba muerto en vida y los tentáculos del espíritu de venganza lo hacían casi invencible.

No estaba derrotada, pero la esperanza comenzaba a asomar.

Y entonces, escuché el gruñido.

Un perro grande, una bestia formidable, saltó de la nada y fue a morder el brazo del Die Cast.

El perro lo arrastraba con fuerza y potencia. El Die Cast tuvo que soltar a Lilian.

No pudo quitarse al perro de encima. No fue sorprendente.

El perro, después de todo, era un no-muerto.

Poco después, Bobby apareció en escena.

En la pantalla.

Se paró junto a mí y dijo: "Hace unos años, un intruso en mi casa disparó a uno de mis perros. Pensé en visitarlo."

Y entonces, comprendí.

La licencia de Bobby.

Le otorgaba el derecho a usar a los perros de los Coles del argumento Vacante Permanente. Nunca dijeron que solo aplicaba a los vivos. Uno de ellos había sido zombificado-espíritu cuando Bradley Spiers lo mató.

Si había alguna historia en la que un perro fantasmal pudiera tener protagonismo, esa era esta.

El perro mantenía la atención del Die Cast totalmente cautiva.

Bobby y yo nos retiramos fuera de escena.

Él me sonrió, claramente orgulloso de su improvisación imponente.

Qué terrible momento para que Bobby salvara el día. Por un instante, casi le recriminé por haber traído un perro fantasma que no había preparado en la narrativa previamente, pero pronto comprendí que nuestro puntaje final era lo de menos.

Dina reapareció, esta vez como un espíritu, con la mano entrelazada con la de Gale, el espíritu de su esposo en la película.

Juntos, lucharon por liberar el cuerpo de Gale de la posesión del espíritu que lo ataba. En una chispa de suerte, Dina resultó ser casi más útil como fantasma.

Con ojos empañados por las lágrimas, ambas hicieron caritas de ternura, sosteniéndose mutuamente mientras trataban de resistir las tentáculos del Die Cast.

Lilian arañaba el cuerpo. El perro casi le arrancaba el brazo.

Estábamos ganando. Eso era bueno.

Lilian iba a sobrevivir. Eso era malo.

En el papel tapiz rojo, vi, para horror mío, a Antoine y Cassie (quien tenía dificultades para respirar por alguna vieja quemadura que había sufrido en algún lugar).

Roderick Gray comenzaba a huir.

Tenían la petaca.

El cemento fresco que estaban usando para erigir la estatua de Bartholomew Geist junto a la cápsula del tiempo ahora enterrada seguía en líquido—lo suficientemente líquido para verter en una petaca.

Mis compañeros estaban a punto de cerrar el trato. En realidad, estábamos funcionando muy bien.

Isaac soltaba carcajadas.

Sentí que debía actuar.

¿Qué podía hacer? No tenía diálogos para revelar lo que debía suceder en la retrovisión.

Solo disponía de una opción.

“¡Bobby!” grité con desesperación.

Me miró sorprendido, como si le sorprendiera que no estuviera sonriendo por nuestro triunfo.

“Lillian tiene que morir,” le dije. “Todo esto fue una treta.”

Me miró como si tuviera tres cabezas.

“¿De qué hablas?” preguntó. “Se supone que ella debe vivir, morir en la segunda historia. Eso era de lo que trataba todo esto.”

¿Cómo podía revelarle la misma revelación que Isaac y yo habíamos tenido?

Hice mi mejor esfuerzo.

“¿Recuerdas al Forastero?” dije.

Asintió, todavía sin comprender qué quería decirle.

“Nos dijo que esto era una trampa, pero no le creímos del todo. Pensamos que sabíamos a qué se refería. Usaba ese tropo extraño, ¿sabes cuál?”

Bobby pensó en ello. Vi la confusión en su rostro. Seguramente también estaba empezando a entender algo. Después de todo, era un espectro. Cayó de rodillas.

“¿Por qué... qué significa esto?” preguntó. “¿Qué me pasa en la cabeza?”

“Te estás dando cuenta de que estabas bajo el efecto de un tropo,” le expliqué. “El verdadero final de la historia es una trampa, de alguna manera. No sé cómo, pero créeme.”

Se recostó, desorientado, tal vez reflexionando sobre todas las cosas que aquel tropo que alteraba mentes había provocado. ¿Cuántos detalles habíamos pasado por alto porque temíamos que todo esto fuera una trampa?

La totalidad del tutorial adquirió una nueva perspectiva.

“Bobby,” añadí, “esto no nos da tiempo para más.”

Mientras hablaba, escuché un estruendo acompañado de una luz cegadora.

El espíritu de venganza, creador del Juego de Dados, se había separado del cuerpo de Gale Zaragoza.

Dina y Gale-zombie poseída por Gale vivían un extraño momento romántico.

Habíamos ganado. Vi cómo Antoine llenaba el frasco con cemento mojado para deshacerse de ello para siempre.

Pero en ese acto, estábamos a punto de fallar.

“¡Bobby!” grité. “Haz que tu perro mate a Lillian antes de que termine la película. ¡Hazlo ahora!”

Bobby negó con la cabeza. “¡Necesito tiempo para pensar! No entiendo nada.”

“¡Bobby, confía en mí!”

Isaac intervino. “Bobby, si estamos equivocados, no hay consecuencias. Sabemos que el tutorial se puede repetir hasta conseguir el final verdadero, pero si tenemos razón, no sabemos qué podría sucedernos.”

Siempre era el mejor argumento en el plan de “fallar a propósito”.

Bobby pareció convencerle.

Se levantó y llamó a su perro en silencio.

El perro espectral se puso en alerta y miró a su amo.

Sin dudar, saltó hacia el cuello de Lillian Geist.

Mientras le desgarraba la carne, realmente esperaba no habernos equivocado en esto.

Lillian era tan fuerte por su tropo “Una mujer ofendida”. Eso aplicaba al Juego de Dados, pero no al perro de Bobby. Sus estadísticas disminuían en combate contra él.

Gritó con agonía.

Dina y Gale se voltearon y le gritaron a Bobby.

Pero no importó.

Justo cuando el indicador del ciclo argumental cambió a El Fin, Lillian cayó muerta.

~ - ~

Hubo un destello de luz.

“¿Qué hiciste, Bobby?” gritó Dina, todavía con vida. Habíamos vencido el relato.

Observe mis manos. Carne y vibrantes de vida.

Estábamos fuera de la trama. Regresé a mi sudadera con capucha. ¡Cuánto había extrañado su suave abrazo!

—No le grites —dije—. Yo le pedí que lo hiciera.

Desde la distancia, Antione llegó, confundido al ver a la muerta Lillian Geist.

—¿Fallamos? —preguntó—. Pensé que íbamos bien.

Maldijo con frustración.

No podía explicarles a todos a la vez. Había algo que creía podía arrojar luz sobre aquel enigma.

—Dina —dije—. ¿Todavía tienes esa cinta que robaste del carruaje que nos recogió?

Ella metió la mano en su bolso, en el que usaba la etiqueta de maleta.

—Sí —respondió—.

—¿La has escuchado? —pregunté.

Ella negó con la cabeza. —He sentido la tentación varias veces, pero nunca encontré un reproductor de cintas.

Tomé la cinta de sus manos. Era sencilla, de plástico blanco.

Todos estaban conmigo, acercándose con interés.

—El carrusel nos dijo que escucháramos esta cinta —dije—. Era parte de tu tropa de robo, ¿recuerdas? Decía "diviértanse escuchándola" o algo así, ¿verdad?

Dina asintió.

—Luego, nos dijo Constance, la bibliotecaria—

—El Paragon —interrumpió Isaac—.

—que no debíamos escucharla porque Carousel se enojaría. Que estaríamos robándole la gloria, bla, bla, bla. Obedecimos porque pensamos que ella era lista. Porque confiábamos en ella. Creo que usó alguna especie de tropa para controlarnos. Recuerdo haber pensado eso. Mejor escuchar a la sabia señora.

El silencio que siguió, mientras meditaban sobre lo que había dicho, fue ensordecedor.

—Aquí —dije, recuperando mi Walkman de marca menor. Saqué los audífonos para que el audio sonara en voz alta. —Creo que deberíamos escucharlo.

Inserte la cinta, rebobiné hasta el principio y presioné play.

La cinta cobró vida con una voz familiar. Todos escuchamos en silencio, atentos.

-

—Saludos. Soy Silas Dyrkon, su Narrador a través de tres historias de horror que quizás no sean tan independientes entre sí.

En las historias que les presento esta noche, los habitantes de Carousel esperan ansiosos su Centésimo Aniversario. Sin embargo, el tiempo se ha convertido en un bucle pesadillesco donde todo lo conocido se vuelve desconocido, forzando a sus residentes a una realidad extraña en la que cada día es el día previo a su celebración.

Con el primer fulgor del amanecer asomándose en el horizonte, la maldita historia de Carousel se despliega. Una muerte que nunca debió ocurrir ha desgarrado los hilos del destino en este humilde pueblo. Ahora, experimentos horribles en laboratorios clandestinos acechan debajo de las calles, y apariciones fantasmales susurran secretos del pasado a los jugadores de un antiguo juego de mesa. La maldición, más que simples magias disembodied, está usurpando el propio destino y busca una venganza ciega, atrapando a los habitantes en un ciclo interminable de terror.

En el centro de este misterio yace la enigmática familia Geist, cuyo día más oscuro tiene la llave para romper el ciclo. ¿Logrará Carousel liberarse de esta eternidad o se mantendrá eternamente al borde de una celebración que nunca llegará?

Adéntrate en el crepúsculo de Carousel, donde el destino permanece inmóvil, los horrores acechan bajo las calles y la noche es eterna.

Bienvenido a "La Eterna Noche".

La voz de Silas se interrumpió, y comenzó a hablar una mujer educada y cortés.

—La línea argumental de La Eterna Noche inicia con tres historias de historia personalizada en torno a la familia Geist. Una vez completadas satisfactoriamente, te convertirás en empleado de uno de los narradores más queridos de Carousel, Silas Dyrkon. El señor Dyrkon enviará a sus jugadores en una búsqueda sin orientación para localizar las legendarias historias perdidas de Geist.

Para unirse a 'LaVelaEterna', por favor, continúe atento después del tono, mientras se dirige hacia el Carrusel del Centro. Como siempre, asegúrese de mantener los ojos abiertos en su camino, ya que la ciudad que observa podría no ser la que conoce.

Ahora, pasemos a la Trama Destacada!

Sonó una campanada.

Luego, comenzó a reproducir la grabación que habíamos escuchado anteriormente.

“Ah, buenas noches, mis estimados invitados,” resonó la voz de Carlyle. Hacía tanto tiempo que no la escuchaba.

Detuve la cinta.

Antoine maldijo.

Isaac aplaudió. “No sé qué significa, pero estoy emocionado.”

A lo lejos, una voz robótica nos informó que habíamos ganado un boleto, aunque no nos preocupaba demasiado.