

Capítulo 28 - No es el Peor Final - El Juego en el Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

Esa fue la primera noche en mucho tiempo en la que pude disfrutar de mi arquetipo de sueño instantáneo en completa soledad. Tuvo suerte, ya que cada sonido en la suite me despertaba de golpe, con pensamientos de espectros y monstruos. Me levanté temprano y me quedé sentado en una de las sillas de la sala, planificando lo que creía sería una reunión de gran importancia.

Necesitaba unir a todos para que decidieran qué debíamos hacer a continuación. Estaba claro que teníamos que encontrar el arma utilizada para asesinar a Jediah Geist. En ese momento, no sabíamos cómo lograrlo. El ciclo de repetición en el que estábamos atrapados giraba en torno a la plaza del pueblo y el Centennial. Intentar resolver un asesinato en medio de eso parecía muy caótico.

De alguna manera, Bobby había sido más rápido que yo y ya estaba en la cocina, preparando varias rebanadas de tostada para comer con mermelada que había tomado de las cocinas. Eran sobres individuales, pero estaban deliciosas.

Bobby tenía una energía nerviosa mientras trabajaba. Murmuraba para sí mientras limpiaba las migas. Estaba distante.

Todos se levantaron uno tras otro. El último fue Isaac, que cuando por fin abandonó su colchón, claramente parecía estar con resaca. Recordé que en el Lodge, cuando alguien sufría resaca, solía acudir a Reggie o a otro de los dueños del arquetipo "Peinado de Perro", que podía aliviarla o al menos revertir sus efectos nocivos sirviéndoles un sorbo de té de durazno.

Antes de que las personas se dispersaran en tangentes, decidí decir: "Necesitamos encontrar al jefe Willis. La única manera de avanzar es si encontramos esa astilla de chimenea, y apuesto lo que sea a que lo necesitamos a él. No podemos centrarnos en otra cosa hasta dar con él, ¿de acuerdo?"

"Deberé consultar mi agenda," dijo Isaac.

“Vamos a resolver esto,” me aseguró Kimberly. “Todos sabemos lo que está en juego.”

Pensaba que no estaban actuando así, pero afortunadamente no expresé mi opinión antes de que llamaran a la puerta.

Sea lo que sea que estuviera haciendo Antoine antes, se levantó rápidamente y corrió hacia la puerta. Primero, miró por la mirilla. Su rostro mostró una expresión de sorpresa, seguida de alivio. Abrió la puerta y allí estaba el jefe de policía Willis, de pie.

Era un hombre alto, en sus cincuenta o sesenta años, por su manera de comportarse, pero con una complexión atlética que lo hacía parecer más joven. Llevaba una gorra que decía “CPD” y unas gafas de sol espejadas.

“Un día productivo,” dijo Isaac. “¿Qué más teníamos que hacer hoy?”

¿Qué fue lo que dijo Constance? La información es poder. Tal vez, entender el siguiente paso fuera suficiente para manifestarlo. Quizá solo me estaba estresando de más. El jefe Willis era exactamente a quién necesitábamos ver en ese momento. Podría tener las respuestas. Había esperado que, al mirarlo en el fondo rojo de la pared, pareciera actuar como un jugador. Pero seguía siendo un NPC. Tendríamos que interpretar nuestros roles.

En cuanto abrieron la puerta, Antoine saludó: “Hola,” y preguntó: “¿En qué podemos ayudarle?”

“Recibimos informes de gritos ocurridos aquí anoche. Siempre nos llegan reportes de gritos desde este lugar, pero igual pensé en venir a verificar,” dijo el jefe Willis.

¿Es eso generalmente el tipo de asunto que investiga el jefe de policía?

Bueno, en realidad, no lo es, respondió el Jefe de Policía Willis, pero con el Centenario acercándose, pensé en venir a verificarlo personalmente.

Está bien, dijo Antoine.

Willis asomó la cabeza por la puerta y echó un vistazo alrededor. Entonces preguntó: “¿Qué pasó con los gritos?”

Simplemente estábamos jugando a un juego, contestó Antoine con naturalidad.

¿Un juego? preguntó Willis. ¿Hay alguna posibilidad de que sea un tipo de juego que pueda usarse para contactar con los muertos? Esbozó una amplia sonrisa. Sabía exactamente por qué la gente venía a esa habitación de hotel en particular.

Tal vez, respondí.

Podía imaginar hacia dónde se dirigía la conversación. Descubrir la fotografía de un joven Kurt Willis trabajando en la escena del crimen del asesinato de Jedediah Geist debió haber activado la siguiente fase de la Trama Principal.

No entiendo por qué los chicos de este pueblo están tan obsesionados con la muerte de Jedediah Geist. Si hicieras una lista de los miembros de su familia, él sería el menos interesante. En muchos aspectos, también murió de una forma de las menos llamativas.

¿Menos interesante? preguntó Kimberly, acercándose a la puerta. ¿Significa eso que saben quién fue?

Eso significa que alguien fue responsable y no alguna especie de cosa que hace ruidos en la oscuridad, respondió Willis. Para esas personas, eso es bastante aburrido. Entonces, ¿alguno de ustedes ha tenido suerte?

No mucho, respondí.

Vaya, dijo él, retrocediendo hacia la puerta. Entonces, si los gritos de anoche no fueron nada importante, me voy a marchar.

Espera un momento, dije. ¿Tuviste alguna relación con la investigación original?

De hecho, sí. Es parte de la razón por la que me sorprende la fascinación de la gente con ello. Incluso en aquel entonces, la gente hacía mucho alboroto por esto. El alcalde de entonces contrató un equipo especial para investigarlo. Por supuesto, no encontraron nada, y cuando no encontraron nada, el alcalde ayudó a que esta historia desapareciera. Desaparecer no es la palabra correcta; ayudó a convertirla en una leyenda. Así es como todo funciona por aquí. Primero es una emergencia, luego un tabú, y después los niños hablan de ello en el campamento de verano.

Se volvió para irse, pero Kimberly preguntó: "¿Fue asesinado con un asador de estufa, verdad?"

El jefe Willis la miró con una ligera expresión de desdén. "¿Cómo sabes eso? La mayoría piensa que fue apuñalado con un cuchillo de cocina. Esa es la historia que todos repiten, al menos."

Toqué el folleto del periódico que habíamos encontrado y se lo mostré. En él se mostraba a un joven Oficial Willis sosteniendo un asador de estufa con una etiqueta de evidencia atada a él.

Qué hermoso caballero, dijo Willis mirando la foto. Supongo que esa pieza de evidencia está guardada en un depósito en el sótano del Ayuntamiento...

Al principio, esperó una respuesta, pero luego pareció decidir dar toda su explicación de una sola vez, como si sintiera que estaba perdiendo el tiempo.

Ahora bien, si realmente quieres verla, tal vez te convenga solicitar un permiso, porque el alcalde convirtió el depósito de casos sin resolver en una especie de museo llamado Museo de Casos Sin Resolver. Es coherente con el carácter inquietante de Carousel, esa especie de lugar escalofriante que todos quieren que sea. Si fuera tú, me daría prisa; es el día antes del Centenario, después de todo, y el Ayuntamiento cierra al mediodía. Tal vez puedas echar un vistazo a alguna de las evidencias, quizás no a las que te gustan, sino a las que colocan en exhibición. No es que esté sugiriendo que hagas algo indebido.

Solo en Carousel, el archivo de casos sin resolver se convertiría en un museo.

“Quizá lo hagamos,” dijo Antoine.

“Sabes, regreso por esa zona si quieres un aventón. Recuerdo que decían que no tenías coche,” dijo Willis.

A diferencia de nuestros encuentros previos con los Paragones, no sentí ninguna tentación de obedecer a lo que Willis acababa de indicarme. Aún así, no lo necesitaba. Todo empezaba a formar un cuadro en mi mente. Encontrar la arma del asesinato. Hablar con Jedediah Geist. Descubrir qué era lo que se suponía que debíamos hacer allí. Unas cien pasos más tarde, podríamos regresar a casa.

~ - ~

En cuanto entramos en su SUV, su actitud cambió. Su información sobre el fondo rojo también se transformó. Ahora era un actor.

“Perdona que haya sido tan directo,” dijo. “Tengo que decirlo así. Está en el guion. Solo que no veía sentido en prolongar la conversación con jugadores experimentados.”

Miré su cartel.

Kurt Willis es el Agente Sección GI.

El cartel mostraba una escena tensa: tanto Willis como el asesino con hacha estaban colocados espalda contra espalda, en lados opuestos de una puerta. Estaban escondidos de la vista del otro, apretados contra las paredes en un enfrentamiento estratégico. Willis, armado con una pistola, estaba en posición de listo, reflejando la silenciosa amenaza del asesino con hacha.

Era un soldado Paragón.

“Pensé que eras el Sheriff Paragón,” dije.

Asintió. “Lo entiendo. No se puede incluir a uno de los Paragones avanzados en una historia de Throughline, a menos que quieras que el argumento quede desordenado.”

Eso tenía sentido. Los Arquetipos avanzados como Detective, Cazador de Monstruos o Sheriff alteraban considerablemente la trama.

Kimberly estaba hablando con los recién llegados afuera, intentando convencerles de que siguieran las instrucciones. Solo hay tantas veces que puedes decirle a alguien que simplemente siga adelante, que todo estará bien, antes de que se den cuenta de que no tienes idea de lo que hablas.

Aún así, Cassie parecía aceptar nuestra situación. Isaac quería discutir, pero solo esperaba que Antoine no se uniera a la discusión. Él intentaría imponerse. Kimberly prefería ser empática pero firme, muy parecida a Adeline. Pensé que esa era la mejor estrategia.

Kurt Willis estaba en el asiento del conductor, esperando a que todos subieran para partir.

“Vas mejor de lo que crees,” dijo. “Sé que todavía sientes que no tienes control de las cosas, pero vas muy bien. Pronto entenderás mejor qué implica tu tarea. Entonces podrás entrar en pánico.”

“Es cierto que cada respuesta solo genera tres nuevas preguntas,” respondí.

“Lo veo. Si ayuda, ya evitaste el peor final para la historia de Centenario. Es un final divertido, pero el peor.”

“Eso es bueno saberlo,” dije. “¿Y cuál era ese final?”

“Nunca encuentras el preaviso temprano para la segunda historia, así te quedas atrapado en el preaviso tardío,” explicó. “Nunca descubres quién mató al viejo Jed. Nunca hablas con Jed. Mueren, probablemente, de una forma terrible, a menos que pueda salvarte, que puedo, pero aún así. No es un buen final para los nuevos jugadores.”

“¿Entonces, ese es nuestro destino?” pregunté. “¿Ir a un Preaviso?”

“¿Entonces, ya jugaste antes este juego?” preguntó con una sonrisa.

Bobby, que había estado esperando pacientemente a que los demás se unieran a nosotros, dijo, “¿Si uso mucho mi experiencia como veterinario, crees que eso me dará ciertos trucos de doma de animales?”

—“Si es entretenido,” dijo Willis. Encendió un cigarrillo y observó pacientemente hacia Kimberly y los demás. “Lo lamentarás, pero eso es todo lo que hay aquí.”

—“Cada decisión es la decisión equivocada,” dije, preguntándome si Willis reflejaría mi observación. “Esto es una película de horror.”

Willis se rió. “No lo había pensado así.”

Antoine se acercó al vehículo y me preguntó, “¿No voy a poder llevar un bate de béisbol al ayuntamiento, verdad?”

—“Me temo que no,” respondió Willis. Tocó su chaleco antibalas y sus distintas armas policiales. “Pero yo me encargo de que estemos cubiertos.”

Si la presencia o el presagio estaban afuera del edificio, su bate simplemente desaparecía y reaparecía en algún lugar del escenario, como había ocurrido en El Tema de la Investigación. Si el presagio permanecía dentro de una dependencia gubernamental, lograr conseguir armas sería un problema.

Antoine miró a Willis y se dio cuenta de que ya actuaba como un jugador.

—“De acuerdo,” dijo y fue a guardar su bate en la habitación del hotel junto con todo lo demás que íbamos a abandonar.

Finalmente, se nos recompensó con paciencia. Kimberly convenció a Isaac de que nos acompañara. Isaac seguía protestando al entrar en el SUV, diciendo, “¿Todos ustedes están de acuerdo en darle a Carousel lo que quiere? ¿Soy el único cuerdo aquí?”

Cuanto antes lograra entender nuestra situación, mejor sería. Sabía por lo que él pasaba. La mente inventa todo tipo de excusas bajo la apariencia de ser racional o escéptica, o cualquier pretexto que pueda reunir para convencerte de que no debes entrar voluntariamente en una historia de terror.

En muchos aspectos, ya había superado eso. Sin embargo, las mariposas en mi estómago jugaban a la láser tag, y mi corazón latía con tanta fuerza que parecía que podría salir corriendo del pecho.

Una vez que todos entramos en su vehículo, el jefe Willis dijo, “Muy bien, equipo, es hora de darle a Carousel lo que pide.”

Isaac maldijo ante la burla, aunque al menos no intentó salir corriendo del coche.

El trayecto fue mucho más rápido que la caminata, incluso con la mayoría de las calles cerradas al tráfico. Willis podía detenerse ante una barrera de madera y uno de sus oficiales la movería para que pudiera pasar.

—“Ahí está el oficial McCarthy,” señaló Willis, apuntando a un policía bastante mayor con uniforme. “Lo conseguimos en una historia sobre unas brujas del mar con gusto por la carne, ‘el cerdo largo’. Ah, y ese es...” parecía haberse olvidado del nombre del hombre hasta que miró el papel tapiz rojo. “Hayton. Su padre fue policía en algún lugar, pero él nació aquí.”

—“Algunos PNJs son de otros mundos. ¿Otros nacieron aquí?” preguntó Kimberly.

—“Sí. Esta partida es rara. Hace treinta años que empezó el último juego. Veinte años en los que Carousel casi se convirtió en un lugar normal para vivir. No creo que esa diferencia tan grande fuera intencionada. Normalmente, el juego empieza unos meses después del anterior o ignora el anterior por completo. Acabamos de tener un juego que duró treinta años. Cuando esa historia fue reescrita, toda una generación en Carousel quedó en espera del inicio del Centenario. Estamos en un territorio desconocido. Las cosas no serán suaves.”

—“Treinta años,” dije. “Si el último juego comenzó hace treinta y un años, la cápsula del tiempo habría sido enterrada en 1991 en lugar de 1992.”

—“Exactamente,” afirmó.

La forma en que él y los demás Parábolas hablaban de lo que sucedía resultaba frustrante. Parecía como si creyeran que entendíamos, pero a mí me costó un momento procesarlo.

“¿Por qué importa el juego anterior?” preguntó Antoine. “¿Hay alguna razón para no empezar uno nuevo? ¿Es solo por rescates?”

“Rescates, sí. Si quieres traer de vuelta a las personas que murieron en el último juego, debes hacerlo así,” dijo Willis. “Pero no te preocupes por eso. Así es como debe jugarse el juego. Ah, esa es Marnie Singer. Ella proviene de una historia donde el gobierno pone collares explosivos a los criminales y los hace competir en juegos de azar. Mira, cuando nos vea, se esconderá porque no confía en la policía.”

No podía culparla si esa era la situación en su historia. Marnie era una mujer mayor, con más de treinta años.

“Si han pasado treinta años sin que Carousel se convierta en un caos infernal porque quedó atrapado en un bucle de continuidad, ¿de dónde vienen las historias? Si su historia se reanuda, ¿será parte de ella? ¿Y qué pasa con historias de niños malvados? ¿Ahora serán adultos malvados?”

Willis rió. “Haces buenas preguntas, pero prematuramente. Hay una frase que estamos construyendo, una revelación que te ayudará a entender las cosas. Estás casi allí. Qué suerte tienes.”

“¿Y si llegamos al Centenario y te buscamos?” preguntó Dina. Ella tenía un sentido del humor oculto tras su actitud tranquila.

Willis realmente se rio ante eso. “Seguro que nos encuentras. Sería un honor.”

Él introdujo el SUV en un estacionamiento cerca de un gran edificio gubernamental con cartel que decía Ayuntamiento.

“¿Ves aquello allí,” dijo señalando hacia la plaza del pueblo, hacia la torre del reloj.

Podía ver su cara con facilidad. Era las nueve y media.

“Carousel es como un reloj gigante. Todas las ruedas y engranajes están alineados en su lugar. El bronce está pulido. Las agujas y los números, prístinos. Pero no tiene resorte. No tiene energía. Necesita algo que ponga en marcha sus engranajes. Carousel no puede forzar su funcionamiento. No puede programarse para funcionar solo. Necesita... tú. Personas como tú. Los modelos a seguir no fueron suficientes. Todavía estamos ligados al guion. Así que, como tenía razón el encargado de la limpieza, tu tarea es brindarle lo que quiere.”

“¿Qué es lo que quiere?” preguntó Antoine.

“A veces pienso que solo quiere observar,” dijo Willis. “Sea lo que sea lo que busca, espero estar allí para verlo. Estoy deseando saberlo.”

El proceso de solicitar un permiso para visitar el “museo” de casos sin resolver de Carousel no fue tan difícil. La encargada prácticamente nos lo arrojó en las manos mientras se preparaba para ir al

Centenario. Después de todo, se suponía que debíamos hacerlo. Los PNJ no nos lo impedirían, “Al menos no hasta llegar a las grandes ligas,” nos advirtió el Jefe Willis.

Cuando dijo que era un museo, pensé primero que lo decía en broma. Pero no. Los letreros que llevaban a la escalinata estaban llenos de pequeños anuncios del museo.

Ven a ver una reproducción auténtica del arma utilizada para matar al concejal Teague durante los disturbios laborales de 1964.

El Enigma del Puente Echo: Observa las pertenencias personales recuperadas de las víctimas de las infames desapariciones en el Puente Echo.

Y muchos más.

“¿Por qué mantienen todo eso en el sótano?” preguntó Cassie mientras descendíamos por las escaleras.

“Por motivos de la trama,” respondió Willis. “Su personal voluntario del Museo de Casos Sin Resolver está preparando todo para el Centenario. El conservador nos encontrará aquí abajo.”

Mientras bajábamos a los niveles inferiores, podía escuchar el sonido distintivo del agua moviéndose. El aire olía a humedad, y había un olor ligeramente desagradable en el ambiente.

Alguien gritaba abajo. No era un grito de miedo, sino más bien un ruego.

—Kurt—, dijo la voz de un hombre—. Tenemos inundaciones aquí abajo. Podría necesitar un poco de ayuda.

Mientras descendíamos por la última escalera, quedó claro que efectivamente tenían una inundación. Todo el piso estaba cubierto por un pie de agua. Las luces fluorescentes parpadeaban desde el techo.

—Esto es un presagio—, dije con la mayor calma que pude reunir. Como si necesitaran que les hiciera notar eso.

—Así es—, afirmó Willis—. Ahora prepárate para los tópicos. Una vez que la primera puntada toque el suelo, se desatará todo esto, y esta es una de las que debes tener lista. Yo cubriré Primer Sangre, en cierto modo. Ustedes saquen una apuesta para el Segundo.

Revision #1

Created 9 April 2026 23:37:37 by Robert White Mar

Updated 9 April 2026 23:37:41 by Robert White Mar