

Capítulo Tres: La Última Aguja - El Juego en Carousel: Una Película de Terror en LitRPG

Mientras intentaba asimilar la revelación que Arthur nos había brindado, sentí pasos detrás de mí y me giré para ver a Janet corriendo de regreso hacia el estacionamiento, acompañada por su esposo. Él trataba de que se quedara, pero ella no quería saber nada.

“Vaya,” dijo Todd. “Normalmente nos cuesta un poco más convencer a la gente de que decimos la verdad. Esto lo veo como una victoria.”

“Pensé que estabas manteniéndolos calmados,” dijo Arthur en tono severo a Valerie.

“Lo intenté. Estoy intentando,” dijo Valerie. “Ella debe haber obtenido una tirada alta.”

¿Una tirada alta?

¿Como en un juego de rol? Si eso significaba lo que pensé, entonces Valerie de alguna manera nos estaba evitando entrar en pánico y huir como lo había hecho Janet.

Un pensamiento cruzó mi mente: ¿Deberíamos estar huyendo—

“No se preocupen todos,” dijo Valerie. “Todo estará bien.”

Ella seguía con esa voz de cuidadora de zoológico.

Y funcionó. La chispa de pánico que había surgido en mí se apagó.

Sentí que todo estaría bien. Solo necesitábamos llegar al fondo de las cosas.

“Ve a buscar a los perdidos,” le dijo Arthur a Todd.

Todd asintió y los siguió, con esa sonrisa de bufón que nunca se borraba.

Mientras esperábamos, Arthur y Valerie hablaban en susurros. Creí escuchar que llamaban “histriónica” a Janet. Un poco extremo. La verdad, casi pensaba en seguirles y buscar cómo irme de aquí.

No esperaba que regresaran. Janet parecía decidida a terminar con todo este embrollo. Después de escuchar un chirrido de neumáticos a lo lejos, pensé que habían salido corriendo, pero diez minutos después regresaron a la carretera. Janet mostraba un rostro de terror. Bobby parecía desconcertado. Todd se reía a carcajadas.

“La salida ya no está,” dijo Bobby en voz baja. “El camino por el que llegamos... simplemente desapareció. Este lugar, esta convención, es... diferente.”

Seguía aferrado a la teoría de que todo esto formaba parte de una elaborada convención interactiva de horror. En cierto modo, yo también.

Mientras la pareja avanzaba lentamente de regreso con nosotros, Arthur continuaba explicando sobre la entidad malévola conocida como Carousel.

“Debes tener cuidado en esta ciudad,” dijo. “Hay mil formas diferentes de morir aquí, y algunas son realmente difíciles de detectar a tiempo.”

Valerie tomó la palabra. “Carousel es un lugar aterrador, pero opera bajo reglas predecibles. Una de esas reglas es que, al llegar, debes completar una historia. ”

Señaló hacia la verja de hierro forjado donde habíamos visto a la mujer aterrorizada. “Esa mujer se llama Samantha. Es un personaje no jugador en una historia llamada Vacante Permanente. Es una historia de nivel medio, así que no queríamos que interactuaran con ella, porque podrían quedar atrapados en la trama. La realidad es que, en breve, tendrás que completar algún argumento. Carousel intentará impulsarte a que entres en uno. Por eso, elegimos uno para ustedes, uno que creemos que podemos ayudarles a completar sin muchas complicaciones.”

Los tres guías nos hicieron señas para que siguiéramos más adelante por el camino.

Y nosotros, atónitos y paralizados, seguimos adelante.

Mientras caminábamos, atravesamos un mosaico de cultivos.

“Esto no es la época adecuada para esto,” susurró Camden a mí y a Anna mientras avanzábamos. Antoine y Kimberly caminaban más atrás.

Observé a mi alrededor. Tenía razón. Maíz, trigo, calabazas y girasoles. Eso no es lo que se suele ver al inicio del verano. Esos eran cultivos de otoño.

Las cosechas no eran lo único que parecía fuera de lugar. El clima era demasiado fresco. Incluso el sol y el cielo no lucían apropiados para la estación.

Intentaba trabajar a tiempo completo, tratando de racionalizar todo lo que veía. Pero eso no me ayudaba en absoluto.

¿Podría esto ser real?

Pensé en lo que nos habían dicho acerca de las historias. Saqué mis billetes. Mi “Armadura de Trama” era de once, pero se reduciría a la mitad al entrar en una historia.

En una película, “Armadura de Trama” es un término que se usa para explicar puntos improbables en la trama. El asesino enmascarado elimina al ex-marine como si fuera de cartón, pero la animadora de secundaria logra defenderse; eso es Armadura de Trama.

Un personaje muere por un golpe en la cabeza; otro sobrevive a tres explosiones y cuatro apuñalamientos. Armadura de Trama.

El villano es imposible de matar por un personaje menor, pero el protagonista logra vencerlo sin dificultad. Dos palabras: Armadura. De trama.

No sé cómo funcionaba en Carousel, pero si significaba lo que parece—y todo esto realmente era verdad—solo podía haber una conclusión: estaba en graves problemas.

Caminamos tanto que empezamos a ver edificios. Finalmente, llegamos a un gran portón que decía “Granja Familiar Patcher.” Casi me sorprendí al ver que, a diferencia del resto de Carousel que habíamos visto hasta ahora, en este lugar había gente—de hecho, había niños corriendo, gritando y divirtiéndose.

La Granja Familiar Patcher era un destino de agroturismo. Ya sabes, esos lugares con paseos en carreta, lanzamiento de calabazas y juegos de feria con temática agrícola.

Ninguna de las personas en la granja nos hizo caso. Sentí una sensación muy extraña con ellas. Este fue el momento en que mis visiones del papel tapiz rojo realmente comenzaron a intensificarse. Vi palabras que no lograba leer con claridad, pero sabía que había algo inusual en ellas. Sospeché que, como aquella woman sangrienta, estas personas eran NPCs.

También vestían un exceso agresivo de mezclilla.

No sé cuál de esas cosas me hacía sentir más incómodo.

Nos llevaron hacia la parte trasera de la granja, donde no había NPCs. Una gran exhibición de calabazas fue colocada sobre pacas de heno. Junto a ellas, había un puesto que decía “Labertinto de Maíz \$5”. Un cartel en el puesto decía “Abierto”.

Mientras leía, las palabras “La última gota II” aparecieron en mi mente.

“¿Dónde está el encargado?” preguntó Janet, quien había despertado de su temerosa hibernación.

Tenía razón; parecía claro que aquí debía haber un encargado. Había una silla detrás del puesto que había sido volcada, y la caja de dinero estaba abierta y sin vigilancia, como si cualquiera pudiera tomar de ella. Miré a mi alrededor, pero estábamos solos.

“Tienes buen ojo. Los hiperismos son muy buenos en esto,” dijo Valerie. “Es bastante extraño que falte el encargado, que la silla esté volcada y que la caja esté abierta, pero aquí está. Observa este puesto con atención y enfócate en él. ¿Qué ves?”

Hice lo que ella me indicó. La verdad, no vi nada más que papel tapiz rojo, pero es cierto que algo me gritaba desde mi interior. Había algo allí que podía ver, pero no lograba distinguir qué era. ¿Qué intentaba decirme mi mente? De repente, tuve una visión: una imagen que parecía uno de esos antiguos indicadores de ascensor que se ven en hoteles elegantes, con una aguja que señalaba en qué piso estaba el ascensor mientras esperabas.

Pero el indicador en mi mente no tenía números de plantas. En su lugar, mostraba palabras. Y aunque no podía leer todas esas palabras, sí lograba entender una: “Presagio.”

“Hace falta un tiempo para poder ver las cosas con claridad,” dijo Valerie. “Pero esto es un Presagio. Es una señal de avizor que indica que algo está por ocurrir. Esto es una historia titulada La Cola Final II, y sabes que es una historia porque aquí aparece un Presagio—una señal de que vienen tiempos difíciles.”

“A veces, los Presagios son sutiles, como la misteriosa desaparición de un asistente. Otras veces, son evidentes, como una mujer ensangrentada que corre hacia ti pidiendo ayuda. Pero siempre que ves un Presagio, lo siguiente que debes observar es la 'Elegir'.”

Todd tomó la palabra. “En este caso, la elección es bastante simple. Puedes entrar en el laberinto o salir. También tienes la opción de investigar la casa de campo de allá,” dijo señalando más allá del costado del laberinto de maíz. “Pero por ahora, queremos que ignores eso.”

Ahora fue Arthur quien intervino. “El laberinto de maíz es sencillo. Solo llega hasta el final. Eso es todo. Esa es toda la historia en la que tú estás involucrado. Los tres nos encargaremos de la trama principal. Todo lo que tienes que hacer es caminar desde la entrada hasta la salida del laberinto. Nada más. Es prácticamente imposible que te maten de forma definitiva en una historia como esta.”

Pensé que era extraño que dijera “matar de forma definitiva.” ¿Eso sugiere que quizá puedas ser muerto de manera temporal?

Anna también encontró extraño ese comentario. “¿Qué quieres decir con muerto de manera definitiva?” preguntó.

Arthur respiró profundo. “Mientras uno de nosotros sobreviva hasta el final de la historia, todos saldrán sin una gota de daño. Simple.”

“Quiero que mires esta señal,” dijo, señalando la cartelera encima de la caseta. “Hay una regla sencilla en ella. ¿La ves?” preguntó.

Con pintura roja, la caseta decía: “Entren uno a la vez—no corten por el maíz.”

“El carrusel funciona bajo reglas. Ves una regla, la sigues. Así que mantente en los caminos. Siempre decimos eso a la gente, y siempre nos ignoran. No seas esa persona que nos ignore esta vez.”

Comenzaron a hacernos pasar uno a uno. Yo me posicioné para entrar el último. Después de que todos los demás habían entrado corriendo o caminando hacia el laberinto, yo también entré.

La palabra “Elegir” apareció en mi mente. La ignoré.

Tras ingresar en el laberinto y hacer unas cuantas vueltas, me encontré completamente perdido. Tanto que, incluso al dar vuelta y tratar de encontrar la entrada por la que había llegado, no conseguí hallarla.

Intenté recordar el dibujo del laberinto que había visto en la caseta, intentando recordar sus curvas y enredos. No parecía tan complicado, pero ya era inútil.

No voy a mentir; me daba un miedo aterrador. Cualquier efecto calmante que Valerie pudiera habernos transmitido desapareció en cuanto entré en el laberinto.

Me mantuve en el centro de los caminos tanto como pude y no tomé ninguna bifurcación a menos que estuviera completamente seguro de que era un camino real y no solo un lugar donde las plantas de maíz estaban escasamente sembradas. Si la regla dice que no hay que cortar el maíz, entonces no voy a cortarlo.

Mientras avanzaba, escuchaba pasos a mi alrededor, pero por más que intentaba, no lograba ver a nadie más. Alcancé a vislumbrar algo de color naranja y decidí ir a comprobar qué era. Sea lo que sea, era mejor que estar perdido entre un mar de maíz.

Me tomó cinco minutos recorrer el camino hasta que, finalmente, tropecé de nuevo con aquello que había visto en color naranja. Era una exhibición de calabazas, una versión menor de la que estaba en el exterior del laberinto de maíz. No era más que seis fardos de paja y una docena de calabazas de distintos tamaños—algunas incluso talladas con caras, como una linterna de calabaza.

La pared de papel pintado rojo dominó mi visión. Era la primera imagen clara que me había mostrado. Vi un cartel de cine de esa misma escena, pero era diferente. En la pintura, todas las calabazas estaban destrozadas. El título del cartel era simplemente “Territorial”.

Por más que deseaba apartar la vista, tuve que seguir leyendo más allá. Debajo del cartel había una placa de bronce, como las que suelen colocarse debajo de un cuadro en un museo. Decía:

Territorial

Este asesino castigará a quienes dañen su dominio.

Por más extraño que fuera, sabía exactamente a qué se refería. A veces, en las películas de horror, los personajes que destruyen el dominio de un monstruo mueren al instante. Esto suele acontecer en las primeras escenas. Cortar un árbol sagrado, construir sobre un terreno de entierro indígena o incluso destrozarse una calabaza, y estás muerto.

Metí las entradas en el bolsillo. Me pasé a la que decía Maestro de Tropos. Esa era mi habilidad; podía ver las reglas que seguían los monstruos. De eso se trataba esto.

Si algún niño rebelde llegaba a esta exhibición y la perturbaba, el monstruo de esa historia aparecería y lo castigaría. Consideré gritarle a mis amigos que no debían destruir las exhibiciones de calabazas. Ese era mi trabajo como Fanático del Cine, ¿verdad?

Mientras pensaba en esto, escuché cómo una rama se quebraba detrás de mí. Casi salté del susto al girar y ver a la mujer con chaqueta de cuero color marrón.

En mi cabeza apareció un cartel de película. Una mujer camina por un callejón donde un asesino con hacha espera tras un contenedor de basura. "Dina Cano es La Forastera."

"¿Dina?" pregunté. Esa visión realmente añadía pruebas al montón de que no era víctima de la broma más elaborada de todas.

Ella asintió lentamente, con un matiz de desconfianza. "¿Tuviste algún problema?" preguntó. Esa fue la primera vez que la oí hablar.

"No," respondí. "Pero estoy bastante asustado. ¿...¿Tú también estás viendo cosas en tu cabeza?"

"Una pared roja," dijo ella. Ella lo tomaba mejor que yo.

"Yo estoy viendo palabras," dije. "Me dicen que esta exhibición está relacionada con el monstruo que está aquí. Si alguien le hace daño, será castigado."

"Fanático del Cine," dijo ella. Debo haber podido ver también los carteles en su mente.

"¿Crees que nos drogó alguien?" pregunté. "¿Para hacernos pensar que estamos viendo cosas? ¿Para asustarnos?"

Realmente quería que ella dijera que sabía que eso era falso. Tal vez pudiera explicar qué estaba pasando. Prefiero mis historias de horror en la pantalla de plata.

Hizo una pausa por un momento, y luego dibujó una sonrisa diabólica en su rostro. Se acercó a mí, cerca de la exhibición de calabazas, me miró a los ojos y dijo: "Solo hay una forma de averiguarlo."

Extendió la mano y tomó una calabaza. Tras unos segundos de contemplación, la levantó por encima de su cabeza y la golpeó contra el suelo, destrozándola.