

Capítulo 6: TORRE DEL RELOJ

El grupo corrió hacia el ayuntamiento de la ciudad. Justo a su lado se encontraba la famosa "Torre del reloj". El lugar era majestuoso, una torre con ornamentos por todas partes que acababa en punta con un misterioso reloj dorado en su parte alta. Lo extraño de esa torre es que ese reloj no tenía manecillas. Simplemente era un reloj que no marcaba la hora, solo estaba de decoración. O al menos eso parecía.

Harley: ¿Es aquí?, ¿Podremos descubrir la verdad al fin?

Theo: Si lo que nos dijeron en el Centro Industrial es cierto, en esta torre se encuentra la singularidad y aquel que la está controlando y ha provocado todo esto.

Vermis: Mirad hacia el reloj. ¿Cómo no hemos podido fijarnos en eso antes?

El reloj, a parte de no tener manecillas, contaba con un brillo dorado que resplandecía como si tuviera en su interior alguna especie de energía.

Bolt: Hay que subir hasta allí. Seguro que la singularidad y el tipo ese están en la sala donde debería estar la maquinaria del reloj.

Senna: No perdamos más tiempo. Vamos a descubrir toda la verdad.

Nigger: Tenemos recursos suficientes. Estamos preparados. Espero que este sea el final de esta aventura y por fin podamos descansar en paz.

Chris: Yo también lo espero, pero me da la sensación de que no va a ser nada fácil.

Entraron en la torre del reloj y mientras iban subiendo las escaleras notaban como todo lo que les rodeaba se distorsionaba. Como si la realidad en la que estaban se estuviera desquebrando. Por las ventanas que conectaban el ayuntamiento con la torre se veía gente trabajando allí. No tenían claro si esos trabajos eran sus oficios o sus profesiones reales pero parecían absortos en ello como si llevaran tanto tiempo en la ciudad que su conciencia ya no existiera y estuvieran siendo controlados por una especie de encantamiento.

Theo: Esta gente... Han perdido toda su memoria... Han sido completamente absorbidos por la ciudad y ahora son zombis controlados por ella...

Vermis: Tranquilo, los salvaremos.

Al entrar en la sala del reloj vieron una gran maquinaria montada ante ellos circulando la forma del reloj. En el centro, se encontraba una pequeña esfera de luz rodeada de unos anillos cargados con una energía azul.

Él: Por fin habéis llegado... Os he estado observando a través de mis sirvientes, me sorprende que ninguno haya podido hacer nada contra vosotros aunque tuvieran una copia de vuestros poderes, pero me habéis hecho un favor quitándome del medio a esos psicópatas asesinos...

Bolt: ¿Copias, cómo que copias?

Él: El motivo de traeros aquí era copiar vuestras habilidades para usarlas y salvarnos a todos... Por eso, las almaceno y las imbujo en mis creaciones para que acaben con los impedimentos de mi plan.

Nigger: Por eso los mutantes tienen habilidades... Son nuestras habilidades, o las de cualquier ciudadano de aquí...

Chris: Eres un monstruo...

Él: Me sorprende que me digas eso doctor... Al fin de al cabo ambos jugamos con la naturaleza de los seres.

Chris: Eso no es verdad... Yo protejo a la gente y eso haré, proteger a la gente de tí.

Vermis: ¿Quién eres y porque haces todo esto?

Él: ¿Todavía no lo sabéis? Jajajaja... Mi nombre es Ley... Ley Paradox.

Harley: ¡Paradox!... No puede ser...

Theo: Tú creaste la ciudad entera... ¡Por qué nos haces esto doctor chiflado!?

Paradox: No sabéis ¡NADA!. Todos nosotros estamos siendo controlados, ¡Todo esto, y el mismo sitio de donde venís no es más que un juego!. Un simple juego que, al acabar, nos devuelve otra vez al inicio, salga bien para nosotros los ciudadanos o no... Por eso quiero acabar con aquel que nos está haciendo esto. Para eso, necesitaba todas las habilidades esenciales que junto a la mía, me permitirá llegar hasta el. Y con su propia fuerza robada, ire tras él y lo mataré.

Vermis: ¿Le has robado el poder a aquel que nos controla? No lo entiendo, pero no puedes hacer todo esto, solo te estás convirtiendo en el...

Paradox: Era lo que debía hacer para salvarnos a todos.

Bolt: No eres un salvador... Solo eres un loco...

Paradox: Loco o no... ya es tarde para vosotros...

Con estas palabras, Paradox alzó su mano y aparecieron varios mutantes con sus propias habilidades clonadas y tras un intenso combate. Todos ellos acabaron al borde de la muerte.

Paradox: La victoria es mía... Ahora, cumpliré y os salvaré.

Paradox absorbió el poder de la singularidad convirtiéndose en un ser que parecía venir de los mismos cielos y se proclamó a sí mismo como "El incorpóreo" ya que absorbió todas las habilidades de todos los seres de la ciudad, un ser omnípotente con habilidades infinitas. Con un chasquido, el universo a su alrededor se hizo añicos y solo quedó él y una pequeña luz que no le importó al todopoderoso incorpóreo.

Paradox: ¡Dónde estas! ¡Aparece de una vez cobarde!

De repente, proveniente de la nada se escuchó una voz con eco que anunciaba algo.

???: ¡Enhорabuena mutantes! Habéis ganado la partida.

Paradox: ¡Yo he ganado! ¡YO! ¡Y ahora acabaré contigo para que no juegues más con nosotros!

???: ¿Eh? Pero... ¿Qué es esto?

Paradox: No actúes como si no lo supieras, ¡Soy uno de tus estúpidos personajes de juego! ¡Y he venido a acabar contigo, así que aparece!

???: ¿Perdona? Jajajajaja. No puedes acabar conmigo... Eres parte de mi imaginación. Un personaje de juego nunca podría acabar con el narrador...

Vermis: ¿Narrador....?

La pequeña luz que seguía ahí habló, mostrando que era la conciencia de Vermis, que se separó de su cuerpo gracias a su poder y se convirtió en un pequeño espíritu omnisciente.

Narrador: Valla... ¿Quién eres tu chiquitín?

Vermis: Soy el vidente... ¿Es cierto que juegas con nosotros y nos revives una y otra vez para acabarnos matando?

Narrador: ¡Guau! A sus pies señor omni-vidente que todo lo sabe jajajaja. Sí, es verdad... Pero no es lo que parece. Sois fruto de un juego imaginado. Cada vez que se crea una partida en la imaginación de la gente, se crea un mundo efímero que se reinicia una y otra vez cuando se acaba y empieza otra partida.

Vidente: Pero entonces... ¿No tenemos salvación? ¿Estamos condenados simplemente a morir y revivir mientras ese juego exista?

Paradox: ¡NO! ¡Estoy aquí para cambiar eso, y nada me detendrá!

El incorpóreo desató su poder en el mundo vacío y una luz enorme la inundó para después apagarse y desaparecer en el vacío en el que estaban.

Paradox: ¿Como? No puede ser... Lo he arriesgado todo para llegar aquí... Y no puedo hacer... ¿Nada?

Narrador: Vamos a ver chicos... Estáis en mi cabeza, no podéis salir de ahí a este mundo porque sois imaginación... Siento vuestra desesperación por no querer morir una y otra vez pero si no existieran los juegos, no existiríais vosotros mismos. Sois fruto de la imaginación del juego, si no hubiera juego, no estaríais aquí.

Paradox: Yo solo quiero vivir tranquilo sin tener que preocuparme por morir y revivir una y otra vez...

Paradox: Estoy cansado... En mi mundo era Ley Paradox, "El Atemporal". Mi habilidad me permitía manejar el espacio y el tiempo, por eso me salve de los devoradores... Pero yo recordaba una y otra vez todo, Mientras que mis compañeros siempre lo olvidaban y me llamaban loco... Un día, antes de que se acabara el juego de nuevo, conseguí usar todo el poder que me quedaba para tratar de evitar el reinicio. Cuando todo estaba oscuro, en este lugar, encontré la singularidad y acabe con todo mi poder para crear Paradox Town...

Narrador: Usaste uno de mis recuerdos para crear un mundo y atraer allí a todos los personajes y robarles sus poderes... Que locura...

Paradox: Todo lo hice para acabar con esta tortura... Todo para nada...

Narrador: Bueno... Para nada exactamente no. Yo no puedo hacer nada, puesto que el mundo en el que estáis es un mundo de juego de mi imaginación, pero a lo mejor... Vermis puede usar la evidencia para buscar una solución y tú, puedes crearla. Tienes un fragmento de mi memoria en tí, y la habilidad de incontables personajes. ¿Por qué no buscáis una manera de cambiar las cosas?

Vermis: ¿Eres el ser que nos creó, que lo creó todo y nos pides a nosotros que hagamos algo?

Narrador: Es que no se me ocurre nada y quiero ayudarlos. Habéis aportado muchos buenos momentos con todos mis amigos y familiares y que menos que intentar ayudarlos. Sin embargo, no podéis dejar de ser un juego porque dejaríais de existir...

Vermis: Ya sé... Se cual es la respuesta...

Paradox: ¿Sabes como acabar con toda esta tortura y no morir una y otra vez?

Vermis: Sí... La respuesta es más simple de lo que parece. Y aunque los juegos seguirán existiendo, ya que existimos por ellos. Nosotros seremos todos ellos, en uno.

Narrador: Espera... ¡Que buena idea has tenido!. Os convertiréis en una "copia de seguridad" de todos los vosotros que se creen, guardando sus almas en vosotros cada vez que se acaben sus partidas. Así podrá haber juegos y existiréis vosotros.

Paradox: Creo que lo entiendo... Paradox Town se convertirá en un juego que traerá a los personajes de los mundos que se fueran a destruir y jugarán una última partida allí. Despues, se unirán a nosotros para que cuidemos de sus almas en un solo ser. Pero... ¿Cómo seguiremos nosotros adelante sin un juego al que pertenecer?

Vermis: El narrador no solo puede crear juegos, ¿Verdad?

Narrador: ¡En efecto!, puedo crear cualquier cosa que mi imaginación invente dentro de mi cabeza. Por lo tanto, puedo crear un mundo en el que no acabéis muriendo si no que tengáis un final feliz y no muera nadie y podrás guardar a salvo las almas de los personajes de juego que terminen sus partidas, acabando en Paradox Town, y finalizando en vuestro nuevo mundo.

Paradox: Entonces, ¿Estaremos en un mundo creado por mi donde todo acabará y viviremos tranquilos?

Narrador: Sí, mientras no crees mas mutantes jajajaja. Eso déjase a tu versión del juego de Paradox Town.

Paradox: No volveré a hacerlo. Pero, ¿y mi apariencia?, ya no soy Paradox, ahora soy un ser diferente y no se quien soy...

Narrador: Eso es lo mejor. Ahora, no eres Paradox. Ahora, eres lo que quieras ser. Literalmente, tu mismo te convertirás en el narrador de tu propia historia, eligiendo quien eres en ella. Ahora serás el narrador del nuevo mundo que seguirá adelante fuera de mi imaginación y dentro de todas las personas de mi mundo. Posibilidades infinitas para vuestro mundo que no acabará nunca.

Entonces Vermis le explicó a Paradox que viviría en un mundo final donde no acabaría nunca y viviríamos en un mundo como el del narrador, un mundo a parte del suyo que no acabaría por que no sería un juego. Se convertirían, en una historia.

Paradox: Ya entiendo, una historia no tiene final y podremos elegirlo nosotros como narradores de nuestra propia historia... De acuerdo entonces. Crearé un Paradox Town sin nieblas ni misterios donde podamos vivir todos tranquilos y descansar de ahora en adelante.

Narrador: Yo escribiré vuestra historia y la publicaré para que ese mundo cobre vida en la imaginación de la gente y se convierta en un mundo a parte que no acabe como un juego.

Vermis: Parece que por fin tendremos el final feliz que nos merecemos...

Narrador: Bueno, empecemos por lo primero, contadme toda vuestra historia.

Vermis: Veamos... Cuando por fin acabamos con los hombres lobos de la aldea, vi una explosión de luz y de repente...

Vermis me contó toda la historia con pelos y señales mientras que Paradox creaba la nueva historia. Después de eso, todos los personajes de Paradox Town renacieron en la historia y se pusieron al día. Mientras celebraban que todo había acabado por fin, yo seguía jugando con mis amigos al nuevo juego que crearon... La verdad es que mola bastante.

Ahora ellos escriben su propia historia en su mundo, que no es más que una historia creada por mí. Sus posibilidades son infinitas, concretamente todas las que vuestra imaginación cree. Me encantaría ver como se desarrolla su historia pero solo me contaron hasta ahí.

Supongo... Que todo lo que les ocurra dependerá de vosotros. Pero antes de que les inventéis futuros distópicos. ¿Por qué no conocéis a los personajes?

¿Echamos una partida a Paradox Town?

FIN.