

El último baile



Ectocomp 2023

Chemo Umbría

El último baile

Sinopsis

Una noche de discoteca de Halloween va acabar de forma muy sangrienta. Sufre esta pequeña ficción interactiva (de menos de 5 minutos de duración por cada recorrido) e intenta sobrevivir a la noche de tu vida... o tu muerte.

Observaciones

Advertencia de contenido: Narración que trata temas de sexo, drogas, violencia, torturas y música disco (no sé cual de todos es más duro). Aunque no me regodeo especialmente en las descripciones si alguna de estas cosas te incomoda mejor pasa de jugarla.

Esta ficción fue escrita en menos de 4 horas (creo que fueron unas 3 horas y largo) para participar en la modalidad Petite Mort de **ECTOCOMP 2023**.

Posteriormente la repasé para añadirle algunas ilustraciones, corregir algún pequeño fallo de continuidad y exportarla a formato PDF de librojuego.

Tras leer la idea de la colección a la que pertenecería '22 minutos Tibicenas' (un excelente librojuego de Álvaro Loman) se me ocurrió que podría plantearse una colección llamada Rigor Mortis dedicada a pequeñas ficciones plagadas de muertes indiscriminadas que se pudieran leer en menos de cinco minutos y de las que se obtuviese una idea general de la historia tras rejuarlas varias veces.

Sigue en pie la amenaza de sacar esa colección algún día...

1

Escribí esta historia para participar en las ECTOCOMP 2023 en la edición 'La petite Mort'. Lo cual quiere decir que tengo 4 horas para escribirla.

La aventura fue diseñada teniendo en cuenta esta limitación de tiempo para crearla, lo cual fue un desafío adicional. A continuación comento algunos puntos que pueden ser de interés para quienes les gusten los entresijos del diseño:

- Invertí 50 minutos en crear el árbol de decisiones y calculé que tendría unos dos minutos por sección.
- Escogí el formato 'elige tu propia aventura' con decisiones. No hay tiradas, no es necesario tomar notas de puntos de vida y solo hay un objeto que memorizar si tienes o no (lo cual simplificó infinitamente, en el diseño, los controles).
- El tono de la historia es muy adulto. Hay drogas, sexo, muchísima violencia, mal rollo, torturas... Tampoco es que yo sea Stephen King para lograr la ambientación pero queda el aviso por adelantado. Si algo de esto te puede causar malestar mejor no sigas.

Por curiosidad dejo aquí marcados los tiempos que me ha llevado desarrollar cada tramo de trabajo:

- Diseñar el boceto de decisiones e introducirlo en Autorol (veo en las reglas que eso no cuenta como tiempo para la Petite MOrt): 50 minutos.

- Primer bloque de secciones (3): 17 minutos.
- Segundo bloque (2): 6 minutos.
- Tercer bloque (1). 4 minutos ¡con el móvil!
- Cuarto bloque (1). 6 minutos.
- Quinto bloque (??). 1 hora.
- Sexto bloque (el resto). 1 hora y 45 minutos.

Eso fue el diseño inicial que se presentó a la JAM.

Posteriormente revisé la historia para añadirle ilustraciones y revisar algún fallo de continuidad del que me informaron los lectores.

*¿Empezamos? Pues pasa a la pista de baile y que comience la fiesta. Pasa al **50***

2

Te escurres entre las cajas intentando evitar que te puedan ver los asistentes a la fiesta. Por un momento crees que podrás lograrlo, la puerta está a tu alcance.

Entonces alguien más entra en la habitación. Por desgracia lo hace de tal manera que te ve deslizándote entre las cajas que te ocultan al resto de los asistentes.

—¡Ahí hay una víctima!— dice señalándote.

Sales a la carrera. ¡La puerta está a solo unos metros! La alcanzas y empujas con fuerza. La luz del incipiente amanecer casi te ciega después de toda la noche en la discoteca. ¡La libertad!

Entonces escuchas el disparo.

La bala te atraviesa la espalda y cruza por tu pecho.

Caes de rodillas. Estabas tan cerca. Tan cerca.

—¿Ha caído dentro?— pregunta alguien preocupado.

—Sí, en el umbral, pero dentro. No pasa nada.

Unas manos te agarran y te arrastran al interior. En tus últimos segundos de vida tus ojos quedan prendados de ese amanecer. El último que verás.

FIN

*Unas últimas palabras. Pasa al **44***

3

—Pero qué cojon... ¡No es de la manada!— grita la máscara que iba hacia la puerta.

Te da igual. Estás corriendo por el callejón, disfrutando del aire de la mañana, del sol del amanecer. Eres libre. Has logrado escapar.

¡BANG!

El disparo atraviesa tu espalda y tu pecho.

No puede ser. Estabas tan cerca.

Caes de rodillas.

Una voz preocupada grita a tus espaldas:

—¡Mierda! ¡Ha muerto fuera! ¡Joder! Traedlo al interior antes de que expire.

Sientes que la vida se escapa de tus pulmones mientras pasos apresurados se

acercan a ti. Unas manos preocupadas te agarran y empiezan a arrastrarte de vuelta. Pero tú sabes que exhalarás antes de regresar a ese edificio.

—Qué no se muera... haced algo pero que*

Es lo último que escuchas. Te quedará el último consuelo de saber que tu muerte ha sido un problema para esta gente. No sabes cual, pero esperas que el peor que puedan tener.

FIN

*Unas última palabras. Pasa al **44***

4

Sales rápidamente del reservado. Entonces ves que de otra de las puertas sale otra persona enmascarada. Un cocodrilo. Su pecho está ensangrentado pero la sangre no es suya. Tu mirada baja hasta el bate de beisbol teñido de rojo que lleva en las manos. Por un momento os miráis hasta que, de forma simultánea, reaccionáis.

Te lanzas a la carrera hacia las escaleras mientras el cocodrilo te persigue blandiendo el bate de beisbol.

Cuando llegas al borde de la escalera contemplas una escena dantesca. En la pista de baile está sucediendo una carnicería. La gente enmascarada persigue y mata a todo aquel que no lleva puesta una máscara. Ves a una chica que sube las escaleras desesperada perseguida por dos individuos con máscaras de leones. Te das cuenta que no podrás huir. El cocodrilo viene por detrás.

En tu desesperación intentas saltar desde las escaleras para caer en un sillón dos plantas más abajo.

Estas cosas solo salen bien en las películas. Puede que no te mueras de la caída pero no dudas que alguien vendrá a rematarte.

FIN

*Unas últimas palabras... Pasa al **44***

5

Agarras al tío por el cogote y lo lanzas contra el suelo. Antes de que pueda decir nada tu zapato le cruza la cara, haciéndole saltar varios dientes. Sientes una energía desbordante por todo tu cuerpo. Te agachas junto agarrándole la cabeza por los pelos para susurrarle al oído:

—¿A que ahora te lo pensarás la próxima vez que quieras ser maleducado?

Y sin darle tiempo a contestar le estampas la cabeza contra el suelo. La gente a tu alrededor jalea el combate como si estuvieran en una pelea de gallos. Una extraña euforia recorre tu cuerpo. Tú no eres así. ¿O quizás sí? Pero tanta violencia... la estás saboreando. Crees que necesitas más. Podrías con mucha más.

Te das cuenta de que alguien te tiende una máscara de esas que cubren toda la cabeza. Es una máscara que representa la cabeza de una lechuza.

*Te pones la máscara. Pasa al **32***

*La rechazas. Pasa al **33***

6

El tipo se dirige a un pasillo lleno de humedades accesible desde un lateral de la sala principal.

—La salida de emergencia es por aquí.

Se pone a un lado para dejarte pasar delante.

*Sales de este sitio cuanto antes. Pasa al **18***

*¡Huyes! Pasa al **8***

7

Te dejas llevar por la sensación. Otra persona con una máscara te agarra de la mano. Sientes una punzada de deseo irresistible. Sin saber cómo terminas copulando en uno de los sillones cercanos a la barra. A nadie parece importarle. No os quitáis las máscaras. Es importante mantenerlas. El lazo tribal.

Tras terminar el sexo te levantas y escuchas los gritos. Levantas la cabeza y ves que en la pista se está produciendo una orgía de otro tipo, de sangre. La gente con máscaras está masacrando al resto de los asistentes. Nadie puede evitarlo. Los rugidos animales se mezclan con la música a todo volumen.

Tendrías que sentir asco pero sabes que ahora eres parte de la manada. Alguien ha dejado un bate de beisbol ensangrentado encima de una mesa. Lo coges. Sabes lo que tienes que hacer. No hay vuelta atrás.

Ya nunca más serás una presa. Ahora serás el monstruo.

FIN

Unas últimas palabras. Pasa al [44](#)

8

Algo no te huele bien en este asunto. Decides negar con la cabeza mientras, con una sonrisa que intenta aparentar seguridad, le informas:

—Me lo he pensado y mejor me quedo. Gracias igualmente.

El tipo se te queda mirando extrañado pero luego se encoge de hombros y vuelve a su puesto.

Decides volver a la pista de baile intentando salir de su vista. Pasa al [49](#)

9

Decides que no vale la pena arruinar la noche. Te das la vuelta y te dispones a marcharte pero ella te agarra del brazo y te empuja hacia sí. A pesar del jaleo, de la música y de la máscara oyes su voz siseante, dotada de una extraña emoción:

—¿Tienes miedo? ¿Eres la gallinita del corral?

Te sueltas con un manotazo, retrocediendo unos pasos.

Esto ha ido demasiado lejos. Decides plantar cara. Pasa al [47](#)

Esto no va nada bien. Mejor vas hasta la puerta y si te sigue llamas a alguien de seguridad. Pasa al [36](#)

10

Te acompaña hasta un lateral de la zona central de la discoteca indicándote un acceso disimulado tras una cortina.

—La reunión es en la puerta final.

Y tras decirte esto regresa al sitio donde estaba, dejándote en solitario ante el pasillo lleno de humedad que se adentra en la oscuridad de la discoteca, quizás hacia zonas más privadas.

A tu lado hay unas escaleras de metal que ascienden hacia zonas superiores. Desde fuera creíste ver alguna vez que el edificio de la fábrica donde se encuentra la discoteca conectaba con otros anexos. Quizás haya una salida de emergencia por ahí.

Sigues el pasillo. Pasa al [19](#)

Subes las escaleras. Pasa al [12](#)

11

Al final del pasillo hay unas escaleras que bajan. Y al final de las mismas una puerta entreabierta. Oyes voces al otro lado, así que te acercas con suma cautela.

—Los Señores estarán contentos con el sacrificio de hoy.

—¿Y la policía? ¿No dará cuenta de todo esto?

—Si el ritual tiene lugar de forma correcta y ninguna de las víctimas logra escapar entonces el Velo nos cubrirá. Nadie averiguará que ha sucedido aquí.

—Será como en los otros sitios: un incendio, una tragedia... pero no hallarán pruebas incriminatorias.

—Los Señores nos protegen con su sangre, veremos a la Caza.

—Veneremos a la Caza.—murmuran una letanía de voces.

Te asomas con cautela. En la sala hay al menos una docena de personas que llevan máscaras de animales como las que viste en la fiesta. Están reunidas alrededor de unas mesas donde hay canapés y bebida, como si fuera un cocktail privado en el infierno. En el suelo puedes ver que hay un pentagrama dibujado, con varias velas, y una ristra de dedos decorando su centro como una macabra ofrenda. Los dedos todavía sangran.

El sitio tenía que ser el almacén principal. Hay varias cajas repartidas por todo el espacio y lo que más te interesa a ti: una puerta de metal al final de una rampa, junto a una puerta de garaje, que sin duda darán a un callejón trasero de la fábrica. ¡Una salida!

*Si tienes una máscara podrías intentar mezclarte en medio del grupo para alcanzar la puerta con cautela. Pasa al **38***

*Podrías intentar escurrirte entre las cajas hasta la puerta para salir por ella. Pasa al **2***

*O quizás lo mejor es volver sobre tus pasos y buscar otra salida menos arriesgada de este lugar. Pasa al **34***

12

Arriba. Subiendo. Sabes que hay algún punto donde la parte superior de la fábrica conecta con un edificio cercano. Lo has visto alguna vez cuando has pasado de día por delante del edificio.

Con un poco de suerte darás con ello.

En la zona superior ves un pasillo. Te metes por él. Hay una puerta entreabierta que parece conducir a un despacho. Al fondo se ve otra puerta de metal, abierta, que parece dar a una balconada exterior.

*Entrar en el despacho. Pasa al **17***

*Seguir por el pasillo. Pasa al **37***

13

Ignoras la invitación y continúas bailando. La figura del conejo hace un gesto negativo con la cabeza y luego se pasa el dedo por el cuello, amenazante. Te sorprende una reacción tan agresiva pero antes de que puedas decir o hacer algo esa persona ya se ha fundido con la amalgama de cuerpos que danzan frenéticos.

*Sigues bailando. Pasa al **29***

14

No sabes si es paranoia tuya o crees que la gente se está empezando a comportar muy raro en este sitio.

La gente con máscaras de animales parece estar hostigando al resto de la clientela y los de seguridad han desaparecido. No hay nadie vigilando el lugar. En varios sitios estallan trifulcas y no son peleas normales.

Será mejor que busques una salida de este sitio cuanto antes.

Vislumbras un pasillo que antes estaba oculto tras una pesada cortina de color rojo. Podría llevar a una salida trasera del local.

También ves unas escaleras de metal que ascienden hacia zonas superiores. Desde fuera creíste ver alguna vez que el edificio de la fábrica donde se encuentra la discoteca conectaba con otros anexos. Quizás haya una salida de emergencia por ahí.

Meterte en el pasillo. Pasa al [19](#)

Subir por las escaleras. Pasa al [12](#)

15

Son unos pañuelos tan finos que no suponen ningún riesgo. En el peor de los casos podrías liberte sin problemas.

¡Click!

¿Click?

Unas esposas ocultas en los pañuelos te retienen contra el sofá.

Click.

Demasiado rápido para darte cuenta otra esposa te ha atrapado el tobillo.

Tu acompañante se levanta. No lleva nada puesto salva la máscara de conejo. La luz rojiza baña su cuerpo desnudo dándole un aspecto totalmente irreal. Te retuerces. Gritas para que te suelte. Pone un dedo sobre tus labios, jugando. Entonces ves el filo de la hoja del cuchillo. Sientes el pánico que recorre tu espina dorsal como una locomotora sin frenos. Por desgracia a continuación sientes la hoja que rasga con habilidad tu piel y te das cuenta de que esto no va a ser rápido. Mezclados con la música que viene amortiguada por las paredes escuchas los gritos de otras víctimas. Te imaginas que en los otros reservados está sucediendo la misma carnicería que en el tuyo.

Tus últimos pensamientos son para agradecer que el dolor te lleve a la inconsciencia de la que nunca despertarás.

FIN

Unas últimas palabras... Pasa al [44](#)

16

Después de usar los baños de una forma más saludable regresas a la pista con ganas de bailar. La música está en su momento álgido y te lanzas al centro para unirte al frenesí. Las luces giran a gran velocidad mientras el DJ controla el sonido para que haga el efecto de una turbina

pasando de un amplificador a otro. Es como si estuvieras encima de un disco que girase a toda velocidad.

Sientes un leve mareo.

Ves sangre en el suelo. ¿Sangre?

Alguien cae. Las luces estroboscópicas desquician el ambiente. ¿Has visto un cuchillo? ¿Otro cuerpo caer? La gente se apelotona confusa. ¿Qué pasa? La música sigue sonando, cada vez más fuerte, cada vez más rápido. ¿Era sangre lo que viste? ¿Alguien con una máscara de cocodrilo está arrastrando un cuerpo por el suelo?

Las luces se apagan y encienden a gran velocidad. La gente sigue bailando. Ya no ves la sangre. No hay ni rastro de la máscara del cocodrilo pero ahora ves a más gente enmascarada. Mucha más. Lamentas no haber traído un disfraz. De pronto te das cuenta de que algunos enmascarados no bailan, sino que están de pie mirándote fijamente.

*Sigues a lo tuyo bailando, ya se aburrirán. Pasa al **27***

*La cosa empieza a parecerte siniestra de más. Sería mejor salir a tomar el aire, quizás incluso irse a casa. Pasa al **36***

17

Te cueles en el despacho. El lugar está muy desordenado, repleto de papeles que se acumulan por todos lados, y una gran mesa de metal con periódicos encima. Te acercas a la mesa. Todos los recortes hablan de desgracias en centros de ocio: incendios,

terremotos, atentados.... Listas de muertos y desaparecidos. Por todos los países del planeta. Algunos periódicos son muy antiguos y hablan de locales victorianos con desgracias similares.

Intuyendo que lo que estás viendo va más allá de una mera noche de locura sales nuevamente al pasillo ya que en el despacho no has encontrado nada que te pueda ayudar a salir de aquí.

No puedes volver a la discoteca porque te encontrarían, por lo que sólo te queda probar suerte en la balconada...

*Pasa al **37***

18

Acompañas al tipo a la sala de seguridad. Te lleva por un pasillo lateral que sale de la zona de baile. Está un poco oscuro y húmedo pero piensas que es normal teniendo en cuenta que esto antiguamente era una fábrica abandonada.

Cuando abre una puerta de metal estás a punto de preguntar pero, de forma brusca, te empuja hacia el interior de la habitación. La puerta de metal se cierra detrás de ti. Pero tú te quedas de frente a la gente que hay dentro. Son media docena de personas con máscaras de animales, hombres y mujeres, que están alrededor de una mesa. Con el ruido de la puerta se han girado para verte. Un par de ellos se acercan. Te das cuenta de que llevan en sus manos escalpelos ensangrentados y serruchos médicos, de los que se usan en autopsias.

Entonces ves el cadáver encima de la mesa. No. No es un cadáver. Aún respira.

Sus ojos desencajados por el dolor y el terror se giran hacia ti. Quizás quiera advertirte o solo gritar, pero su boca está tapada por una bola de caucho. Los de las máscaras ya están a tu lado. No eres capaz de reaccionar cuando te abrazan, casi con suavidad, mientras te acercan a la mesa. Alguien te clava una aguja. Mientras tus músculos se relajan te das cuenta de que serás la siguiente autopsia en esa mesa. Lo peor de todo es que sabes que el efecto de lo que te han inyectado se desvanecerá antes de que terminen contigo.

FIN

*Unas últimas palabras. Pasa al **44***

19

Avanzas por el pasillo. Cuando lo estás haciendo empiezan los gritos. Por un momento piensas que es parte de la música pero no van al compás. De hecho la música se detiene un breve instante durante el cual lo único que escuchas es una cacofonía de gritos y terror en la discoteca. Luego la música regresa con más fuerza, como si quisiera ahogar la posibilidad de que nadie pida auxilio.

A ambos lados del pasillo hay varias puertas de madera que debían dar a distintos lugares de la fábrica antigua.

*Te metes en una de las puertas buscando un escondite o una salida.
Pasa al **53***

*Continúas hacia el final del pasillo, donde ves unas escaleras que bajan.
Pasa al **11***

20

Hoy parece que será un día completo. De no poder pisar esta discoteca en meses a entrar en una sala VIP. ¡Ni te lo piensas! Te dejas guiar y subes las escaleras tras la misteriosa máscara de conejo. Al llegar a una planta intermedia os metéis por un pasillo en el que hay varias puertas. Más personas enmascaradas se están colando en sus correspondientes reservados, todas acompañadas. La noche fluye a toda velocidad.

El reservado es un habitación iluminada levemente por un color rojo intenso. Te llama la atención el mueble bar y el enorme sofá cama redondo que ocupa su zona central. Los tragaluces estrechos son lo único que te recuerda que esto antiguamente era una fábrica.

Tu acompañante no pierde el tiempo y sus manos ya juegan con tu ropa. Le sigues el juego. Rápidamente entráis en una espiral de frenesí sexual un tanto inquietante, pues no se quita la máscara de conejo en ningún momento. Pero sabe lo que hace. ¡Vaya si lo sabe! Te dejas llevar hasta puntos que nunca habías imaginado.

En un momento está encima tuya jugueteando con unos largos pañuelos de seda. Está claro que quiere atarte con ellos.

*Dejarle hacer. Pasa al **15***

*Te niegas a ir tan lejos. Pasa al **40***

21

Buscas a alguien de seguridad. En los pasillos que rodean la pista de baile ves a un tipo enorme, vestido con la camiseta de color rojo que lleva el logo de la discoteca. Le comentas lo que te ha pasado. El hombre te escucha con atención y luego habla por el pinganillo que lleva en la oreja.

—Atención, tenemos un posible 14.

Se vuelve hacia ti asintiendo con gravedad mientras pone una mano en tu hombro, como si con ello quisiera protegerte.

—Está bien. Vamos a comprobarlo. Acompáñame a la sala de seguridad mientras tanto, para que no te pase nada. Gracias por avisar.

*Le sigues hasta la zona segura. Pasa al **18***

*Le dices al de seguridad que prefieres esperar aquí. Pasa al **8***

22

Ni siquiera tienes tiempo a darte la vuelta. El tipo reacciona mucho más rápido que tú y de un brutal golpe te lanza contra el suelo. A sus espaldas aparece otro matón llevando la máscara de un elefante. Entre ambos te recogen y te levantan en volandas. Te llevan de vuelta a la discoteca. Incapaz de soltarte de su brutal abrazo sabes que tu destino es una muerte segura a manos de los psicópatas de ahí abajo.

Solo esperas que, al menos, sea rápida.

FIN

*Unas últimas palabras Pasa al **44***

23

El cocodrilo asiente y te señala las escaleras que bajan.

Intentas aparentar normalidad mientras empiezas a descender. Entonces sientes el golpe del bate de beisbol. Caes dando tumbos por las escaleras. Uno de los leones asiente cuando el cocodrilo te señala. Levantas tu navaja intentando defenderte pero el otro es mucho más rápido y fuerte. Sabe lo que hace. Sientes un punzón de hielo que se clava en tu cuello.

Mientras la sangre mana a borbotones de tu cuello el león se alza sobre ti aullando de satisfacción.

Por lo menos tu muerte ha sido rápida...

FIN

*Unas últimas palabras... Pasa al **44***

24

De camino al baño te cruzas con bastante gente que ha venido disfrazada. La mayoría de han limitado a ponerse máscaras, muchas de ellas de animales, pero hay algunas realmente llamativas. Un rinoceronte se lanza contra la pista y jurarías que ha derribado a un par de personas con esa máscara brutal, pero igual solo estaban jugando.

Da igual, tu te metes en el baño y cuando cruzas su umbral la puerta amortigua el ruido externo. El baño, como el resto del edificio, es parte reconstruída de la vieja fábrica. Han dejado trozos de pared sin pintar, llenos de humedad, para darle al lugar una sensación de abandono y caos.

El espacio es común. Chicos y chicas se arremolinan alrededor de las piletas donde todo tipo de drogas se reparten sin pudor alguno. El resto de la gente espera frente a las puertas de los reservados para hacer sus necesidades o quizás consumir con algo más de privacidad. Hay algunas personas con esas inquietantes máscaras de animal pero, curiosamente, permanecen apartadas del resto como si solo estuvieran allí para observar a los demás.

Mientras esperas tu turno se acerca Marion, una vieja conocida. Se nota por su cara que va puesta hasta arriba. Al verte se acerca de forma directa:

—¡No me puedo creer que hayas logrado entrar! Y yo que pensé que eras una mosquita muerta... ¿Has visto que pasada de fiesta? He conseguido que una de las máscaras me invite a un privado. Luego te veo... Toma esto, a mi ya no me hace falta más.

Una persona con una enorme cabeza de cebra, que parece un animal disecado, agarra a Marion por el brazo y hace un amago para que la siga. Ambas salen de los baños.

Miras lo que te ha dado. Una bolsita con unas pastillitas dentro.

*Que demonios, échale la culpa a la noche y tómate esa pastilla. Pasa al **39***

*Será mejor que la cosa no se nos vaya de las manos. Guarda la pastilla y espera para usar el reservado. Pasa al **16***

25

El tipo se queda un momento en el umbral y, lo que es peor, tras él aparece otro con una máscara de elefante.

—¿A tomar el aire?

Asientes sin decir nada. La máscara oculta el pánico de tu rostro e intentas que tu cuerpo parezca relajado.

Los tipos pasan por tu lado. Te diriges hacia la salida pero el de la máscara de elefante te agarra del brazo. Su fuerza es descomunal. Acerca su máscara a la tuya y te dice:

—Cierra la puerta mientras estés fuera, no se vaya a escapar uno del ganado y la tengamos liada.

Con esto deja una llave en tus manos y te da una palmada en la espalda.

Aguantas la respiración y avanzas hacia la puerta abierta. Al llegar a ella contemplas el amanecer y sientes el aire de la mañana. Te giras para cerrar la puerta con llave y luego te quitas la agobiante máscara. Tal como recordabas la terraza de metal de la fábrica está cerca de un edificio en ruinas cercano. Tendrás que buscar una manera de bajar sin partirte el cuello pero ¡has logrado escapar! ¡vivirás para contarlo!

Sintiéndote con más vida que nunca empiezas el descenso...

FIN
HAS LOGRADO ESCAPAR

*Unas últimas palabras. Pasa al **44***

26

Le sacas la máscara a tu acompañante. Su cara es anodina, indistinguible de cualquier otra persona con la que te podrías cruzar una noche de desenfreno. Solo su mirada desencajada, con un gesto de sorpresa y dolor, te recuerda que está muerta. Y que tú la has matado.

Da igual. Ahora ya da igual.

Te pones la máscara. Sientes un olor sofocante a sudor y colonia barata. El mundo se ve de otra manera desde los ojos del conejo.

Abres la puerta y sales al pasillo. Del reservado de al lado sale otra figura enmascarada. Un cocodrilo. Lleva un bate en la mano teñido de rojo que todavía gotea sangre. Se gira al verte y hace un gesto de asentimiento con la cabeza. Le contestas con uno similar. Has dejado el cuchillo dentro. Por un momento piensas en entrar a por él pero el cocodrilo te toca el hombro para que lo sigas. Lo haces de forma casi automática.

Cuando llegas al borde de la escalera contemplas una escena dantesca. En la pista de baile está sucediendo una carnicería. La gente enmascarada persigue y mata a todo aquel que no lleva puesta una máscara. Ves a una chica que sube las

escaleras desesperada perseguida por dos individuos con máscaras de leones. El cocodrilo baja para interceptarla enarbolando el bate de beisbol. La atrapan como una jauría de bestias en medio de la escalera.

El cocodrilo se gira hacia ti, te hace una seña para que te unas a la orgía de muerte. Contemplas como someten a la chica. No tiene salvación.

[Apunta en tu ficha]

*No puedes ayudar ya a la chica. Debes fingir que eres parte del grupo para sobrevivir. Pasa al **28***

*Niegas con la cabeza e intentando aparentar indiferencia subes por las escaleras. Pasa al **42***

27

Sigues bailando. Hace mucho tiempo que querías estar en una fiesta así y no te va a arruinar la experiencia un susto de Halloween. Porque tienes claro que todo esto ha sido una pantomima. La gente sigue bailando. La mayoría está ahora enmascarada, parecen rodear a los que no tienen máscaras. Quizás es otro juego.

De pronto alguien te coge de la mano. Es una figura que lleva una máscara de conejo. Te acaricia la mano con suavidad pero tirando de tu brazo, como invitándote. Señala con la cabeza la zona de los reservados, en la parte superior de la fábrica, subiendo las escaleras. Un lugar para VIPs.

*Te dejas llevar y sigues al conejo enmascarado. Pasa al **20***

*Sueltas tu mano y sigues bailando, rechazando la invitación. Pasa al **13***

28

Bajas las escaleras como en un sueño. El cocodrilo, al ver que no tienes ningún arma, te tiende una navaja.

Agarran a la muchacha.

Uno de los leones le clava algo afilado, que parece un punzón, en las costillas. El otro tira de su pelo llevado por un éxtasis salvaje mientras con una navaja le arranca un ojo.

El cocodrilo te observa, esperando que hagas tu parte.

*Te unes a la matanza. Pasa al **41***

*Te niegas. Pasa al **23***

29

La música es como una ola, sólo tienes que dejarte mecer por ella. Los DJ de este lugar tienen bien merecida su fama.

Estás disfrutando de lo lindo cuando alguien te pega un codazo. Te giras y ves a una chica vestida con chupa de cuero y minifalda, que lleva puesta una máscara de cerdo. Te llama la atención porque está de pie, quieta, en medio de toda la gente que baila. Es la que te ha metido el codazo. Antes de que puedas valorar si debes

exigirle una disculpa o pasar del tema ella te empuja. Está claro que busca pelea.



El resto de la gente en la pista sigue a su ritmo, bailando.

*Pasas del asunto e intentas alejarte de la chica. Pasa al **9***

Decides que no tienes por qué aguantar estas movidas y plantas cara.

*Pasa al **47***

30

Sales de la pista entre empujones. Durante tu recorrido has visto a alguien caer al suelo y como varias personas enmascaradas empezaban a patearlo antes de que pudiera levantarse.

Alcanzas los baños a la carrera. La gente aquí dentro está metiéndose algo o

aliviando sus necesidades más primarias, ajena a lo que sucede fuera. Encuentras un cubículo libre y te encierras en él.

Entonces empiezan los gritos. El sonido de la música se mezcla con aullidos de frenesí y terror. De pronto escuchas las protestas de alguien:

—¿Eres imbécil? ¿Sabes cuanta pasta acabas de hacerme perder tirando toda esa coca? Te voy a...

La frase termina en un gorgoteo repentino y se oye el golpe de un cuerpo cayendo al suelo. Lo siguen gritos en los baños. Y más golpes. Jadeos y aullidos de animales. Un cuerpo golpea contra la puerta de tu cubículo. Aguantas la respiración. Gritos. De pronto más golpes. Son puertas rompiéndose. Más gritos y gente arrastrándose.

Cuando el hacha se clava en la puerta de tu baño no tienes energía ni para gritar. Sabes que no valdrá de nada. Sólo te queda resignarte y esperar que sea rápido...

FIN

*Unas últimas palabras... Pasa al **44***

31

Cuando la máscara —una rata— llega a tu lado te hace una señal hacia la puerta.

—¿Me dejas pasar?

Tiene una voz autoritaria, de persona mayor. Por su complexión le calculas una edad más bien avanzada. Te das cuenta de que la mayoría que están en este lugar ya

han dejado atrás su juventud. Pese a las máscaras sus manos y cuerpos los delatan. ¿Cuánto tiempo llevan haciendo esto? ¿A qué Señores sirven?

Te apartas a un lado recordando que la máscara espera delante de ti.

Pasa por tu lado, abre la puerta y sale al callejón mientras enciende un móvil. Se aleja hacia un lado:

—Todo va bien.— informa a su interlocutor.

La puerta está abierta. Nadie te presta atención. Ni siquiera el de fuera, que habla apartado en una esquina, con la máscara medio levantada para poner el móvil en la oreja.

No tendrás otra oportunidad.

Te deslizas rápidamente y empiezas a andar. Primero con calma. Luego con paso apresurado. Cuando te has alejado lo suficiente a la carrera. Oyes gritos detrás tuya ¡se han dado cuenta de tu fuga! Te quitas la máscara para respirar mejor y corres como si el diablo te persiguiera. Y quizás así sea. Corres como nunca lo has hecho, bajo el sol del amanecer que comienza, por las calles de la ciudad mojada por la lluvia, sintiendo que quizás puedas vivir un día más.

Y mientras huyes no dejas de preguntarte ¿qué sucederá ahora?

FIN

**HAS LOGRADO ESCAPAR
¡ENHORABUENA!**

*Unas palabras finales Pasa al **44***

32

Coges la máscara que te tienden y te la pones. De pronto el mundo a tu alrededor parece estar más allá de una barrera indestructible.

Los demás enmascarados asienten, rodeándote, dándote palmadas en la espalda. Aceptándote en su manada. Hay algo tribal, irracional, en todo esto. De pronto te das cuenta de que el resto de la gente de la discoteca no son más que carne para que tú puedas disfrutarla como mejor te apetezca. Es una sensación peligrosamente embriagadora.

[Apunta en tu ficha]

*Te dejas llevar por esa sensación. Pasa al **7***

*Te resistes. Es mejor irse de aquí cuanto antes. Pasa al **36***

33

Algo no va bien. Ni contigo ni con la gente que tienes alrededor. Puedes ver que en otro rincón de la pista un tipo con máscara de cocodrilo está golpeando sin piedad a otro individuo que está en el suelo, inconsciente. La gente a su alrededor aúlla del mismo modo que aullaba cuando tú estabas machando a tu oponente.

¿Dónde está ahora el chaval? Miras alrededor pero no lo ves por ningún lado. Sólo las manchas de sangre del suelo atestiguan lo que acaba de suceder. Te das cuenta de que a tu alrededor todos llevan

puestos máscaras de animales. Alguien te pega un empujón. Estás a punto de devolverlo cuando otro empujón te lleva hacia otro lado. Lanzas un puñetazo a ciegas y sientes una cara que se contrae contra tu puño. Alguien te intenta devolver el golpe pero lo esquivas. Durante un momento de confusión forcejeas con la masa de gente que parece querer darte una paliza. ¿Amigos del tipo que tumbaste? No quieres saberlo y son demasiados. Te libras de ellos y sales por un lado de la barra.

Lo logras y te alejas un poco. Miras hacia atrás pero ahora nadie te sigue. Ves a más gente con máscaras bebiendo, bailando. Algunos están follando sin ningún tipo de pudor en unos sillones a un lado de la pista. Esto se está saliendo de madre.

*Buscas a alguien de seguridad para avisarle de lo que está pasando. Pasa al **21***

*Sería mejor salir de la discoteca cuanto antes. Pasa al **36***

34

Retrocedes por el pasillo.

Hay manchas de sangre que antes no estaban. Intentas no pensar en ello.

Tras las puertas acechan diversos ruidos. Intentas no pensar en ello.

Podrías encontrarte con alguien de vuelta. Intentas no pensar en ello.

Finalmente alcanzas de nuevo la zona central de la discoteca. Ya nadie baila. Los cadáveres se acumulan por todos lados.

Destrozados, violados, torturados. Es un espectáculo demencial.

Las máscaras campan a sus anchas, la mayoría copulando desnudas entre las sangre, pero algunas siguen buscando supervivientes.

*Te escabulles por las escaleras de metal hacia las plantas superiores. Pasa al **12***

35

Te separas del tío e ignoras sus burlas mientras vas hacia la pista.

Intentas bailar pero el cuerpo te ha quedado mal después del encontronazo. En un momento dado paras y te diriges hacia un lado de la pista. Estás decidiendo que hacer para remontar la noche cuando te das cuenta de que hay un altercado en una esquina de la pista. Parece algo serio. Alguien le está dando una paliza a una persona y la gente de alrededor en lugar de separarlos están jaleando la escena como bestias. De hecho varios de ellos llevan máscaras de animales.

*Será mejor que avises a alguien de seguridad cuanto antes. Pasa al **21***

*La cosa se está poniendo fea en este sitio, mejor largarse cuanto antes. Pasa al **36***

36

Vas hacia la puerta principal, atravesando la pesada cortina de tela que separa la parte central de la discoteca del pasillo de

salida. Avanzas unos cuantos metros en la semioscuridad de ese pasillo para alcanzar la puerta de salida. Te sorprende no ver a nadie de la discoteca vigilándola pero entonces, cuando la empujas, te das cuenta de que está totalmente cerrada.

¿Por qué han cerrado la puerta principal? En tu cabeza se amontonan la cantidad de reglas que probablemente estén incumpliendo al cerrar las puertas principales de un sitio como éste. ¿Habrá ido el portero al baño pensando que nadie se iba a dar cuenta? De hecho eres la única persona aquí.

*Decides ir a buscar a alguien de seguridad para decirle lo que pasa. Pasa al **54***

*Buscas una salida secundaria del local para irte cuanto antes. Pasa al **14***

37

Cuando estás a punto de alcanzar la puerta que da al exterior aparece en su umbral un tipo enorme vestido con la camiseta roja de la organización. Lleva puesta la máscara de un jabalí y se te queda mirando.

*Si tienes un máscara... Pasa al **25***

*Si no la tienes... Pasa al **22***

38

Tomas aliento. Ajustas la máscara. Entrás.

Algunas de las figuras se giran hacia ti cuando te ven entrar. Finges un aplomo que no tienes y avanzas directo hacia ellas,

deteniéndote luego junto a una de las mesas de canapés. Ves como uno de los asistentes levanta su máscara lo mínimo para poder llevarse una copa a la boca. Esperas un poco y lo imitas. Algunas máscaras hablan entre ellas, otras salen de la sala en dirección a la discoteca. Algunas simplemente parecen estar esperando algo.

Nadie te presta especial atención así que, discretamente, tomas otra copa y te vas moviendo poco a poco hacia la puerta. Estás pensando como abrirla sin que se note cuando una de las máscaras avanza resuelta hacia donde estás.

*Te quedas inmóvil, esperando a ver que hace. Pasa al **31***

*Abres la puerta de golpe y sales corriendo. Pasa al **3***

39

Una pastilla regalada no es algo que pienses desperdiciar, así que te acercas a la piletta y tras tragártela bebes un poco de agua. ¡Menuda pasada! El primer foganazo va directo a tu cerebro y de pronto sientes como todos tus sentidos se expanden. ¡Esto es mierda de la buena! El espejo te devuelve una sonrisa bobalicona y por un breve momento olvidas que estás haciendo en ese lugar.

La fábrica. La fiesta. La juerga.

Has venido a divertirte.

—¿Cuándo empezaremos a matar al ganado?

Meneas la cabeza. ¿Quién ha dicho eso?

—En cuanto pongan la canción. Hay que seguir las reglas.

—Estoy deseando ver la sangre.

Giras la cabeza. Tus sentidos están más aguzados de lo normal. No sabes que te has tomado pero puedes verlo todo con claridad, escuchar mucho más claro. Enfocas a quienes hablan. Dos figuras con máscaras: un mono y lo que parece ser un chamán tribal que te recuerda a los muñecos de un viejo videojuego, Monkey Island. Te reirías si no fuera porque el machete del chamán parece de verdad. Metálico. ¿Te la está jugando la pastilla? ¿Es real lo que ves?

—Muerte y destrucción.— dice el mono, que ahora te fijas que tiene un hacha en su mano.

—Muerte y destrucción.— contesta el chamán golpeando su puño contra el de su compañero.

Mientras ambos salen de los baños ves como hacen gestos a otras máscaras. Todas mueven la cabeza afirmativamente y aunque algunas se quedan en el baño otras salen en procesión tras los de los machetes.

*No sabes si es una broma o va en serio, pero quizás deberías avisar a los de seguridad. Pasa al **21***

*Puede que la pastilla te esté flipando demasiado. ¿Qué tal si sales a tomar un poco el aire? Pasa al **36***

40

Te niegas levantándote de inmediato. Estás a punto de comentar que lo sientes pero no quieres jugar a cosas que puedan descontrolarse cuando tu acompañante se abalanza sobre ti como una fiera. Te apartas a tiempo de esquivar su ataque pero ves que en cuanto se levanta, tira a un lado los pañuelos y el filo de un cuchillo brilla en sus manos. ¿Qué locura es ésta? Se abalanza de nuevo sobre ti pero esta vez agarras su mano mientras forcejeas para evitar el cuchillo. Rodáis en completa desnudez por el suelo. Luchas por tu vida, sintiendo la adrenalina que se dispara en tu cuerpo.

De pronto la pelea termina tan rápido como empezó.

Te levantas del suelo. Tu acompañante sigue en él, bañándose en su propia sangre. Te das cuenta de que todavía tienes el cuchillo en la mano y lo dejas caer al suelo, intentando comprender que está pasando. La persona que te había traído hasta aquí respira con dificultad mientras la sangre sigue saliendo a borbotones de la herida que tiene en el estómago. Finalmente deja de respirar. Contemplas su cuerpo desnudo, inerte, todavía cubierto con esa estúpida máscara de conejo, intentando asimilar que has matado a una persona.

En la habitación hay una pequeña pileta. Te lavas las manos y te vistes apresuradamente mientras intentas no pensar en lo que puede estar sucediendo en los otros reservados.

Antes de salir te quedas mirando nuevamente el cadáver, con su máscara puesta.

*Recoges la máscara y te la pones. Pasa al **26***

*Salas del reservado cuanto antes sin coger nada. Pasa al **4***

41

En el mismo momento que clavas la navaja comprendes que has sucumbido al poder de la máscara.

Con más curiosidad que terror ves como tu mano se hunde rasgando carne y piel, dejando ver las entrañas. La chica ya no es una persona. Es parte del ganado. Disfrutas sintiendo el calor de la sangre por tus manos. Lanzas un aullido triunfal. El cocodrilo asiente. Los leones asienten. Eres parte de la manada.

Miras la pista de baile. Ya no ves una matanza sangrienta. Ves una orgía llena de víctimas de las que disfrutar.

Abandonas tu humanidad sintiendo el poder la máscara.

Ahora ya nadie puede pararte.

FIN

*Unas últimas palabras... Pasa al **44***

42

Intentas mantener la calma mientras te giras como si tuvieras algo importante que hacer. Como si supieras hacia donde vas. Ascendes las escaleras pensando que cualquier peldaño que pises será el último, esperando el golpe del bate de beisbol por la espalda. Pero no puedes girarte. Si lo haces demostrarás tu miedo.

Y las máscaras no tienen miedo.

Cuando te has alejado lo suficiente miras hacia atrás. El cocodrilo se ha unido a los otros torturando a la pobre chica. Te intentas convencer de que no podías hacer nada y sigues subiendo.

Sigues subiendo. Pasa al [12](#)

43

Los dos amantes terminan su acto, recogen las máscaras y salen.

O eso iban a hacer.

En el último momento ella gira la cabeza y te ve. Él sonrío sádicamente mientras se vuelve a poner su máscara. Es la máscara de un gorila. Ella lleva la de una loba. Están todavía desnudos pero aúllan con la seguridad de unos cazadores.

Intentas salir corriendo pero te ponen la zancadilla. Caes al suelo mientras el gorila se abalanza sobre ti, con fuerza inhumana. Te intentas zafar pero entonces algo te golpea con fuerza en la cabeza. La loba tiene una llave inglesa en la mano. Intentas mantener la consciencia pero la

herramienta cae de nuevo de forma brutal contra tu cráneo. Sientes como se astilla tu frente y casi al momento pierdes la consciencia. Quizás lo mejor para ti sea no recuperarla de nuevo. De cualquier forma no hay esperanza.

FIN

Unas últimas palabras Pasa al [44](#)

44

¡Gracias por participar en esta historia interactiva! Espero que hayas disfrutado, de forma un tanto terrorífica, de esta experiencia. Abajo tienes un enlace por si quieres volver a jugarla y tomar otras decisiones para ver si sales de esta discoteca mortal.

Si en esta ocasión no has llegado al final te recuerdo que en medio de todas las muertes hay una historia que explica lo que sucede. ¡No te desanimes!

Por otro lado aprovecho para informarte que si quieres puedes crear tus propias historias interactivas, como ésta, usando Autorol de forma totalmente gratuita. Si quieres ver como funciona **puedes echarle un ojo a los tutoriales.**

Volver a empezar Pasa al [50](#)

45

Ni te lo piensas:

—La duda ofende ¡trae esa copa!

El camarero sonr e. Te das cuenta de que tiene fundas de oro en varios de sus dientes. O doradas.  Parte del disfraz? Quien sabe. En cuanto pone delante tuya una enorme copa repleta de un l quido rojo intenso pasas de prestarle atenci n.

El primer sorbo te traslada al para so.  Esto est  buen simo! Lo bebes con ansiedad y cuando est s terminando la copa te das cuenta de que te tomar as otra sin pens rtelo. Que demonios: ni te lo piensas.

Pero cuando vas a pedir otra notas un empuj n brusco. Te giras y ves a un tipo alto y desgarbado, de pelo grasiento, que te lejos de pedir disculpas te aparta de la barra de malas maneras.

—Venga panoli, deja sitio en el abrevadero.

Detr s suyo su pandilla le r e la gracia.

Notas una extra a furia creciendo en tu pecho. No es para menos. Pero el caso es que te sientes como nunca. La bebida deb a tener alg n estimulante fuerte porque ahora mismo ves al imb cil que te ha empujado como si fuera un mapa para descargar golpes. Lo tienes a tiro. Solo un par de pu etazos y el idiota acabar  en el suelo en un charco de sangre. Ser  tan f cil: ni siquiera te presta atenci n ya, acodado en la barra como est . El camarero, frente a  l, no lo mira. Te mira a ti asintiendo con una sonrisa. Como si te diera permiso para hacerlo.

*Agarras al t o por la espalda descargando los primeros golpes. Pasa al **5***

*No vale la pena. Lo dejas estar y vuelves a la pista de baile. Pasa al **35***

46

Atraviesas el mar de cuerpos para llegar a la barra, donde te acodas buscando un hueco.

El camarero es un tipo enorme, de anchas espaldas y cuerpo musculado de gimnasio. Va vestido con una camisa que apenas es capaz de retener toda esa carne dentro de la tela y se cubre la cara con una m scara de demonio japon s que s lo deja ver su mand bula y unos ojos negros como la noche.

— Hoy estamos de promoci n!— te informa —La primera copa gratis. Pero debe ser la copa de la casa: 'el fest n sangriento'. Te advierto que es un poco fuerte.  Te animas o quieres pedir otra cosa?

 Bebida gratis! Claro que igual la advertencia te lo hace pensar dos veces.

*Venga ya  bebida gratis?  d nde hay que firmar? Pasa al **45***

*Igual ma ana lamentas el experimento, as  que prefieres pedir algo conocido. Pasa al **51***

47

No tienes tiempo ni de ver el golpe. Ha dolido demasiado para ser un pu etazo. Caes al suelo mientras todo da vueltas. Te intentas incorporar mientras tocas con sorpresa tu cara cubierta de sangre. Entonces al levantar la vista ves el pu o americano que lleva tu contrincante. Mal

asunto. Intentas levantar una mano para pedir clemencia pero recibes una patada en las costillas. Botas militares con remaches de metal.

Se forma un corrillo a tu alrededor. Te levantas tambaleante pero cuando llegas al borde la gente te empuja de nuevo hacia dentro mientras aullan y jalean como si esto fuera un combate a muerte. Y por un momento temes que así sea. Son todo máscaras. Todos cubren sus caras con máscaras. Y de pronto ahí viene otro golpe en la cara que te revienta varios dientes y un ojo. Todo es rojo alrededor.

Mientras caes al suelo sientes como la turba se abalanza sobre ti. ¿Por qué? Te muerden, arañan, golpean, patean. Por suerte para ti el dolor hace que te desmayes. Por desgracia para ti nunca despertarás.

FIN

*Unas últimas palabras. Pasa al **44***

48

Ir a mirar.

49

Ya no tienes ganas de bailar pero disimulas como puedes para quitarte de encima al guardia de seguridad. Cuando te das cuenta de que ya no está cerca intentas salir de la pista, pero en ese momento un empujón te devuelve dentro. Alguien con una máscara de gallo te ha empujado para

meterte dentro de nuevo. En ese momento otra persona, esta vez con una máscara de gato, te agarra por un brazo haciéndote daño al apretar.

Te sueltas como puedes pero compruebas que en la pista están pasando cosas raras. La gente con máscaras está agrediendo a los otros bailarines y la cosa parece ir muy en serio.

Será mejor que busques un lugar seguro antes de que esto vaya a más.

*Hay unas escaleras de metal que suben a la parte superior. Pasa al **12***

*Quizás sea más rápido esconderte en los baños. Pasa al **30***

50

Vaya suerte la de esta noche ¿eh? Tus colegas han quedado todos fuera pero tú has logrado colarte en Morgue, la discoteca de moda en la ciudad. Construida en un edificio que antaño fue una fábrica, con una torre central de varias plantas que merecería el derribo por su precariedad, se ha convertido en la atracción de moda por sus excelentes DJ y las fiestas que se montan aquí.

La de hoy, además, es muy especial. Es la noche de Difuntos. Halloween. Has visto a gente disfrazada mezclada con peña que viene de punta en blanco. Una fiesta de música, sudor y confusión, de esas que suelen ser memorables.

¡Y tú estás dentro! En el centro de la pista, moviéndote al ritmo de las luces de colores, con al multitud que se agolpa entre

los fognazos. Acabas de tropezar con alguien con un disfraz de muerte que te ha sonreído y guiñado un ojo. ¡Esto pinta genial!

[Apunta en tu ficha]

*Quizás sea un buen momento para tomar una copa y recuperar un poco el aliento. Pasa al **46***

*La noche es joven y aún tienes energía para seguir bailando. Pasa al **29***

*Una visita al baño a tiempo siempre es bueno para disfrutar luego sin agobios de lo que surja. Pasa al **24***

51

—Gracias pero prefiero no experimentar. No quiero fastidiar la noche.

El camarero se queda un momento mirándote pero finalmente guiña un ojo y sonrío:

—¡El cliente siempre tiene la razón aunque no la tenga realmente!— dice riéndose de su propio chiste.

Pero luego te sirve tu bebida preferida con rapidez y profesionalidad. Pagas la consumición, te la bebes y miras de nuevo la pista. Parece como si te estuviera llamando y no ves motivo alguno para rechazar la llamada. ¡La noche es joven y quedan muchos temas que bailar!

*Regresas a la pista directamente. Pasa al **29***

*Pero antes harás una parada en los baños para no tener molestas interrupciones después. Pasa al **24***

52

Aprovechando que están entretenidos coges una de las máscaras, la de la loba, y sales hacia el pasillo poniéndotela. El olor a sudor y perfume, mezclado con la adrenalina y el miedo, te resulta extrañamente embriagante. Por primera vez sientes que la vida es un bien muy preciado que puedes perder en cualquier momento. El afán de supervivencia te da nuevas fuerzas mientras buscas una salida de este lugar.

[Apunta en tu ficha]

*Decides continuar por el pasillo hasta el final, hacia las escaleras que bajan. Pasa al **11***

*Regresas a la zona central de la discoteca para encontrar otra salida. Pasa al **34***

53

Los gritos van a más. Te metes en una de las salas, que resulta ser un almacén, y te escondes entre unas cajas.

Al poco rato una puerta se abre y entra una pareja haciendo el amor con las máscaras puestas. La chica va a horcajadas del chico, que la levanta por el aire penetrándola mientras se mueven torpemente tirando varias cajas a su paso. Ambos van completamente desnudos salvo por las

máscaras, pero en medio de la pasión las tiran para poder besarse mientras caen al suelo entre varias mantas que hay al fondo del almacén.

Por la puerta abierta siguen llegando los gritos mezclados con la música. Cada vez menos gritos. Cada vez más fuerte la música.

*Robas una de las máscaras que han dejado caer los amantes y sales del almacén para buscar una salida. Pasa al **52***

*Permaneces en la oscuridad con la esperanza de que nadie te encuentre. Pasa al **43***

54

Localizas a un tipo enorme vestido con la camiseta roja que lleva el logo de la discoteca.

—La puerta principal está cerrada. Quiero salir.— le explicas.

El tipo te mira un segundo y asiente de forma profesional, haciendo luego una indicación con la cabeza para que le sigas.

*Si tienes una máscara puesta Pasa al **10***

*Si no la tienes. Pasa al **6***