

EL CANJE DEL DIABLO

LUIS FUERTES



TÍTULO: EL CANJE DEL DIABLO

PERSONAJES:

Deit: El personaje principal, un joven patinador aficionado a todo tipo de juegos (Juegos de la garra y maquinitas).

Gnomo: El diablo en forma de nomo para la máquina de la garra, apareciendo en cada juego que se participe.

Novia: Es la novia de Deit que es transformada en un peluche crochet

Elize: Es la segunda oponente en el juego de la garra.

RESUMEN:

Era una tarde de celebración y se había anunciado la presentación de una feria en la ciudad, los dueños eran de la empresa Paradise. Muchas personas estaban entusiasmados por ir y conocer que iba la conmoción, se prometieron muchas sorpresas, juegos y un gran premio. Deit era un tipo que le encantaba ganar en todo juego que pudiera, él sentía que tenía la suerte de los dioses, ese día era el aniversario con su novia y le dijo que se anime para llevarla a la feria, ella accedió y fueron juntos para ver de qué iba el rollo.

Al llegar, ya se estaba iniciando la presentación, había un sujeto muy pequeño, parecía un Gnomo, atrás de él enseñó un cofre cerrado, dijo que entre los juegos de la feria se encuentra la llave que abre ese tesoro que era algo demasiado espectacular que cambiaría la vida de todo aquel que lo consiga. Para poder participar tenían que acercarse y firmar un documento que según dijo era solo algo regulatorio del proceso, varios hicieron fila y firmaron. Luego de ello, todos empezaron a correr y probar todos los juegos de la feria, pero parecía que no había algo fijo que indicara que sea el juego del premio. Deit probó algunos en los que ganó en disparo al juguete, pesca de pescaditos y adivina la carta.

Luego de dar vueltas en la feria, Deit y su novia se tomaron un descanso en unas sillas y en eso se acercó un sujeto de la nada que les dijo *“Hay un lugar con una garra y una máquina”* y se desmayó, lo acostaron en la silla y siguieron el rastro de gente acumulada hasta un callejón bastante largo. La gente decía que había algo raro al final del camino, Deit tenía curiosidad y fue corriendo al fondo del lugar, en eso vio mucha gente amontonada en una máquina, era un juego de la garra. Los participantes se iban lamentado, otros llorando, pero todos bastante deprimidos, Deit alzo la voz y dijo que le dejen probar. Procedió a agarrar el joystick de la máquina y antes de iniciar salió el Gnomo por detrás, le dijo que él era el dueño del juego y que tenía dos intentos *“+ un intento adicional”* a cambio de intercambiar un bien preciado, Deit dijo que él ganaría al primer intento. El Gnomo le dijo que le deseaba suerte.

El juego de la garra tenía muchos premios dentro, algunos sueltos como otros en capsulas y había uno que brillaba con locura, ese Deit quería tenerlo como dé lugar, empezó a jugar y al primer movimiento la garra agarró la capsula brillante y estaba cerca de llevarlo al final, pero una de las personas fue empujada contra la máquina y ocasionó que suelte el premio, así que perdió el primer intento. El Gnomo le dijo *“Te confiaste en el primer intento”*, Deit enojado hizo su segundo intento, pero esta vez la capsula se había atorado con otro juguete y el intento solo sirvió para

sacarlo más no para ganarlo. El Gnomo le dijo que aún le queda el “+ Intento adicional” pero que tenía una condición especial para aplicarlo, su novia le dijo que mejor se vayan, pero Deit quería ganar y acepto la última oportunidad del Gnomo.

Deit se concentró y con un juego de manos rápido movió la garra a lugar, tomó la capsula y lo saco de la máquina, el Gnomo se alegró y con una sonrisa enorme le dijo “*Ábrelo*”. Deit lo abrió y estaba la tan esperada llave, pero su novia se había transformado en un peluche crochet con moñito en la cabeza, él no entendía lo que pasó y agarró del cuello al Gnomo para decirle “*¿Qué demonios sucedió?*”. El Gnomo le dijo que fue un canje, al pedir el tercer intento se canjea lo más importante para uno y en este caso era su novia, Deit enojado le lanzó un puñetazo al Gnomo, pero este lo detuvo como si nada y le dijo que no sabe con quién se mete que ahora lo único que puede hacer es ir a reclamar el premio abriendo el cofre, ahí tendrá sus respuestas.

Deit enojado va corriendo donde el cofre principal, otra vez apareció el Gnomo en el lugar y le dice que adelante, meta la llave. Deit procede a abrirlo y adentro había un joystick y un reloj, él no entendía que hacer con ello y el Gnomo le dice que, si quiere a su novia de vuelta y salir de la feria debe ganar el último juego y canjear su libertad, Deit le responde que no puede obligarlo a ello y Gnomo le indica que todos lo que firmaron el documento hace unas horas están obligados a participar, es un contrato de canje sin salida. El Gnomo le explico que el joystick es la llave para participar en otra máquina de garra, pero tendrá que buscarla primero dentro de la feria y el reloj es su objeto de canje, con ello otra persona intentara ganarlo, pero tendrá que evitarlo, hacerle perder sus dos turnos “+ Intento adicional” y si lo logra obtendrá algo que lo ayudará a recuperar a su novia.

El Gnomo dijo “*Decías que eras hábil con los juegos, es tú momento de demostrarlo joven*”, Deit con toda seriedad dijo que lo hará. Lo que no sabía era que no era el único que había perdido algo valioso y tendría que arruinar la vida de otras personas para canjear una salida de este lugar con su novia de vuelta.

Deit estuvo dando vueltas buscando donde estaría la máquina de garra hasta que escuchó cierta conmoción en la zona donde se encontraba la rueda de la fortuna, se dirigió al lugar y había un grupo de personas haciendo cola, el encargado del sitio dijo que solo quedaban espacio para que suban dos personas más, en eso Deit se subió y una chica también. Una vez ambos se sentaron dentro de la cabina, la chica le dijo que ella lo reta a un duelo del Juego de la Garra, Deit no estaba seguro, pero dentro de la cabina del suelo se levantó una máquina para poder jugar, Deit no tenía más opciones solo quedaba aceptar, ambos sacaron el joystick que habían obtenido y colocaron el objeto de valor para el canje, él colocó el reloj que había ganado y la chica un diario.

Antes de iniciar el juego, el Gnomo apareció dentro de la máquina y les dijo que esta vez sería diferente, ambos tenían que apostar si lograrían ganar el juego de la garra antes o al finalizar la vuelta de la rueda de la fortuna. De escoger la primera opción y ganar quedarían automáticamente libres de la feria con su objeto más preciado recuperado. De escoger la segunda simplemente obtendría el objeto de canje apostado por el oponente. Pero si cualquiera ganaba fuera del tiempo indicado se consideraría perdida por más que logren sacar el premio. Bajo esa situación Deit y la chica estaban pensando que opción elegiría cada uno, hasta que la chica confiada en sí misma le dijo que ella tomaría la opción de ganarlo antes de terminar la vuelta de la rueda, por lo que él tendría que aceptar la segunda opción.

Los dos iniciaron su primer intento, la chica colocó un diario como objeto de canje y Deit el reloj que había ganado, la chica tenía que conseguir una capsula de color rojo y Deit tenía que conseguir a su novia en forma de peluche crochet que nuevamente fue atrapada dentro de la máquina de garra. La chica sin problema alguno logro llevar su garra hasta su premio pero al momento de enganchar su garra, Deit le golpeo la suya para hacer soltar la capsula y así perder su oportunidad, con ese movimiento ambos perdieron su primer intento con la garra, y la rueda de la fortuna ya había avanzado hasta la mitad, tocaba el segundo turno y nuevamente la chica dirigió su garra hacia su premio, lo enganchó y justo antes de llegar al final Deit movió su garra para atorarse con la de la chica, lo que hizo que ambos se queden atascados, mientras la capsula no se caiga el turno no se había acabado. Deit sabía que su prioridad debía ser recuperar a su novia, pero sentía que ella le indicaba que había otra forma de ganar este enfrentamiento.

La intención de Deit era extender el tiempo para que la rueda termine de dar la vuelta y la chica pierda su oportunidad. Tal y como se dijo, la rueda terminó, la chica sacó su capsula, pero no ganó por no lograr cumplirlo como se pactó antes de empezar, fue ahí cuando Deit dijo que haría su "+ intento adicional" para usar su tercera garra, tomar a su novia peluche y cumplir con el pacto inicial de acabarlo una vez finalizado la vuelta de la rueda de la fortuna. Con su segunda victoria en la máquina de garra, Deit se dirige nuevamente al centro para reclamar el premio, al llegar siente una extraña sensación como si algo hubiera perdido, en eso aparece nuevamente el Gnomo y le dice que por usar otra vez el "+ Intento adicional" el canje fue las memorias de su novia, todo lo que había vivido con ella se había borrado de sus recuerdos, Deit solo miraba al peluche de ella, pero no podía recordar porque estaba haciendo todo esto.

El Gnomo le dijo que no se preocupara por este pequeño precio a pagar, ya si llegaba al final lo iba a recuperar todo y más, le indicó que proceda a abrir el cofre con la llave que ganó en el segundo duelo de la máquina de garra, Deit con dudas lo hace y dentro había cuatro objetos, un nuevo joystick para el siguiente juego, el reloj que había ganado en el juego anterior, el diario que había apostado la chica que derrotó y un lapicero costoso, Deit le preguntó qué pasaría con la chica del último juego. A lo que el Gnomo le indicó que ella ya perdió su oportunidad, ella tenía que ganar para recuperar ese reloj, el reloj que había apostado Deit le pertenecía al hermano de la chica, un chico enfermo de un cáncer terminal, no le quedaba mucho tiempo de vida y el canje era ganar el reloj para recuperar mayor tiempo de vida para su hermano, pero como lo perdió lo más seguro que no lo volverá a ver.

Deit enojado le dice al Gnomo que él no busca victorias a costas de sacrificar la vida de los demás que eso no es correcto, que va a devolverle el reloj a la chica, que no quiere ganarlo sabiendo que perjudicara a alguien más, el Gnomo le dice que si hace ello luego puede haber consecuencias en su próximo juego a lo que Deit hizo caso omiso y se fue a buscar a la chica. Luego de recorrer varias vueltas por la zona de la rueda de la fortuna la encuentra y le dice que no se vaya que le quiere entregar el reloj, que le servirá para ver a su hermano, la chica sorprendida no entiende porque hace esto si ya lo ganó debería aprovechar y tenerlo para los siguientes juegos, pero Deit se opone y le dice que no ganará de esta manera, que buscará otra salida.

La chica se presenta y le dice que su nombre es Elize y que le agradece la intención, pero no es una situación tan fácil, le cuenta que su hermano ha vivido casi toda su vida hospitalizada y ha sido una supervivencia muy triste, que él se hacia el fuerte pero siempre sabía que el odiaba estar en ese estado, su deseo más grande siempre fue poder salir a divertirse y con la llegada de la feria era el momento ideal, hicieron varias gestiones para permitirse salir juntos este día.

Lo que nunca pensó fue que se convertiría en la tragedia que están atrapados ahora, y el reloj es un regalo que le obsequió para que pudiera estar atento a cuánto tiempo faltaba para ser libres, lo que al final se convirtió en el canje del juego, es por ello si lo perdía ya no podría recuperar el tiempo de vida que se llevaron de él. Deit entendió mejor la situación y decidió que llegaría al fondo de todo esto y que ayudaría a Elize a recuperar a su hermano y poder juntarse con él nuevamente. Elize vio que Deit tenía mucha preocupación por el peluche a lo que él le menciona que también sentía que tenía algo importante por lo cual luchar, pero no podía recordar solo sentía que al agarrar el peluche crochet con moñito era algo muy importante para él, pero era como si los recuerdos estuvieran cerrados.

Luego de ello, Elize le comenta que hay otra pista de la siguiente máquina de la garra, esta se encontraría en el mundo de los espejos, se dirigen al lugar y es una habitación llena de espejos en todas partes desde las paredes hasta el piso y el techo, tantos reflejos que confundía lo que se veía y en el medio estaba la máquina de la garra, Deit se acercó esperando que hubiera un contrincante para enfrentarse, pero no venía nadie, espero un rato y se dio cuenta que su oponente sería su reflejo.

Deit procedió como ya hizo en las oportunidades anteriores, colocó el joystick en la máquina, para el objeto de canje introdujo el diario que ganó contra Elize, su peluche volvió a aparecer como premio dentro de la máquina y procedió al primer intento, su oponente imitaba el mismo movimiento que él, al mismo tiempo y todo igual, cosa que complicaría poder enganchar el peluche en la garra, al final del primer intento ambos chocaron por intentar tomar el mismo objetivo y se perdió el primer turno. Para el segundo intento Deit decidió no moverse y esperar que su reflejo haga su movimiento, pero por más que esperaba no se movía, entonces decidió dirigirse para tomar el premio de su oponente, se llevó la sorpresa que era idéntico al peluche de su novia lo cual hizo difícil agarrar uno que no era suyo. Deit sintió que podría funcionar, su reflejo imitó lo mismo y agarro al peluche de su novia y al final ambos terminaron sacando el premio contrario de cada uno.

Esta vez no salió premio de la máquina, y apareció el Gnomo que le dijo que un empate es lo mismo que una derrota por lo cual no recibirá un nuevo objeto para canjear y que perdería el diario que había apostado. Deit le pidió que lo reconsidere que quería mantener el diario y a cambio sacrificar el lapicero que había ganado en el cofre anterior. El Gnomo accedió, pero no comprendía bien el motivo de esta solicitud. Elize le pregunto porque hizo este pedido y Deit le comento que se dio cuenta que el diario ahora se puede leer, antes no figuraban las letras, pero ahora que empató en este juego se puede ver lo que dice, a lo que ella también revisó y se dio cuenta que era el diario de su hermano y lo que había escrito en él era sobre todo su tiempo en el hospital.

El Gnomo le quitó el diario y les dijo que llegó el momento del último juego y que el objeto del canje que tendría que utilizar era el diario por lo que no les dejaría leer el contenido hasta que jueguen el último intento, les pidió que se dirijan al centro. Fueron como se les indicó y ahí estaba esperando la última máquina de la garra. Deit se preparó frente de la máquina y el Gnomo le dijo que aquí se aplicaría la penalidad por haber devuelto el reloj a Elize, el castigo era que ya no tendría tres intentos en el juego sino un intento "+ intento adicional". Deit no tenía más alternativa que aceptar las condiciones, El Gnomo dijo que ahora presentaría a su oponente, se acercó un chico en silla de ruedas, era nadie más y nadie menos que el hermano de Elize.

Elize sorprendida le gritó a su hermano, pero no respondía solo estaba concentrado en jugar, ella no entendía porque su hermano estaba aquí, el Gnomo solo se atinó a decir que pronto entendería lo sucedido. Empezaron el primer turno, todo parecía indicar que sería una victoria fácil, Deit ya había agarrado al peluche de su novia con la garra y estaba muy cerca de sacarlo del juego, pero antes de hacerlo el Gnomo dijo que si lo hacía el hermano de Elize perdería y terminaría muriendo a lo que Elize no dudo, empujó a Deit para hacerlo perder y gastar su turno. Él le dijo “¿Qué estás haciendo?” y ella le dijo que no puede permitir que muera su hermano así signifique hacer que Deit pierda y no consiga salvar a su novia.

El Gnomo le dijo que solo le quedaba su último intento, pero tendría que canjear algo valioso para poder hacerlo, Deit no estaba seguro, mirando al peluche de su novia dentro de la máquina pudo recordar algo, fue un momento donde en un día lluvioso ella se había perdido y él la busco hasta el cansancio, sin importar su salud a pesar de estar enfermo y ella le dijo que él siempre fue una persona que se sacrificaba por los demás porque aprendía a confiar en ellos. Luego de despertar del recuerdo Deit le dijo al Gnomo que sacrificaría su vida a cambio del “+ intento adicional” pero si hacia eso ya no podría jugar a lo que él respondió que cedería su turno a Elize para que haga el intento en su lugar.

El Gnomo le dijo que ella podría gastar el turno que le dio para hacerlo perder a Deit y que gane su hermano, a lo que Deit dijo que confía en ella, se acercó a Elize y le tomó la mano. El Gnomo acepto y le dieron la última oportunidad con la garra a Elize. Iniciaron el último turno y se enfrentaron Elize contra su hermano, ella no estaba segura como iniciar pues quería salvar a su hermano, entre lágrimas Elize llorando hizo su última jugada y ganó el juego de la garra derrotando a su hermano. El Gnomo no entendía porque ella había tomado esa acción. Elize llorando y con seriedad a la vez les dice que devuelvan a Deit a la vida, como ganó el juego el canje debe cumplirse, el Gnomo lo hace y Deit regresa, diciéndole a Elize que él estaba seguro de que ella lo entendería y que podía confiar en lo que haría.

Deit le explicó al Gnomo que antes de perder el diario, él arrancó una hoja en la cual el hermano de Elize había escrito unas palabras para ella, en ellas le decía que disfruto verdaderamente el tiempo que había compartido juntos y el cuidado que le dio, pero su más profundo deseo era que ella sea feliz y que no tenga lamentos en caso llegara el momento que ella tuviera que pensar por su propio futuro.

Eso fue lo que le brindó la claridad a Elize, de que debía hacer, por eso ganamos. El Gnomo solo le quedaba decepción y Deit le exigió que le diera de vuelta todo lo que perdió, empezando por las memorias de su novia. Segundo, volver a la normalidad al peluche de su novia, ella empezó a brillar y se transformó nuevamente en humana. Deit con sus memorias recuperadas y su novia en buen estado ya podría estar tranquilo. Su novia se acerca a Deit, lo abraza y le dice que ella confiaba que él conseguiría la victoria pues siempre fue una persona que nunca se rinde.

El hermano de Elize entre lágrimas le pide perdón por lo sucedido a lo que ella responde que no se preocupe que lo importante es que están juntos nuevamente. Deit le cuestiona al Gnomo sus motivos para realizar el juego y por qué lo hicieron a lo que él respondió que fue obra del hermano de Elize. Él explicó que todo fue por el objeto que no se llegó a utilizar, el lapicero, contó que todo lo que escribía en él se podía hacer realidad, y él había escrito en su diario que quería disfrutar con su hermana en una feria por eso todo esto sucedió y se hizo realidad.

Deit preguntó dónde se encontraba el lapicero, pero ese era un misterio que quedaría escondido para siempre. Luego de ello, todo lo raro desapareció y solo quedó una máquina del juego de garra con varios peluches y un Gnomo dentro como premio escondido. Finalmente, Deit, su novia, Elize y su hermano decidieron disfrutar de lo que quedaba del día en la feria intentando olvidar la pesadilla del Canje del Diablo.