

Capítulo 18 - El Caído - La Partida en el Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

- [Capítulo 18 - El Caído - La Partida en el Carrusel: Una Película de Terror LitRPG](#)

Capítulo 18 - El Caído - La Partida en el Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

"¿Estás seguro de que no podemos volver a llamar a Sal?" preguntó Isaac. Podía notar que había algo que deseaba decir con ansias. Tenía miedo. Lamentablemente, su temor se expresaba en forma de apatía fingida y precaución excesiva. "Solo necesitamos hacerle las preguntas correctas."

"Ya hablamos con Sal," dije. "Te digo que lo mejor es mantener una actitud positiva ante esto."

Si no era una actitud positiva, al menos, afrontar las cosas en silencio con cierto temor.

"Te digo que tengo la corazonada de que realmente me voy a arrepentir de esto," dijo Isaac. "Deberíamos cambiar de historia."

"Yo también tengo esa sensación," respondí. "Sobre que te arrepentirás. Pero no existe una historia correcta. Solo la siguiente."

Todos habíamos dado un paseo hasta un pequeño suburbio en el oeste de Carousel. Allí había un centro comunitario, y en su interior se encontraba una pista para una historia titulada La Comida del Caja.

Habíamos enfrentado un problema. Ramona era demasiado de nivel bajo para competir en las tramas más complejas que los demás intentábamos. Isaac era el siguiente con menor nivel. Su Armadura de Trama era 11, y la de él, 18.

En mi experiencia, había mucha diferencia entre esos niveles.

El problema era que todos tenían que afrontar una trama cada pocas semanas. De hecho, era mejor hacerlo más seguido para que nadie se relajaran demasiado.

La cuestión era, ¿cómo íbamos a enviar a Ramona a una trama donde no terminara desgarrada por su baja armadura de trama?

Nuestra solución fue La Comida del Caja.

El Atlas del Carrusel contenía una lista de tramas adecuadas para jugadores de bajo nivel. No era exactamente así como se expresaba, pero esa era la idea principal.

Las tramas no ajustaban su dificultad al nivel del jugador, sino que escalaban según el nivel más alto de los jugadores en equipo, lo cual generaba un problema.

La mayoría de las tramas apropiadas para Ramona, de niveles bajos, dejarían de serlo en cuanto sumáramos jugadores de niveles más altos.

Por suerte, las tramas en Carousel no se ajustaban una a una, sino que su dificultad venía en etapas únicas para cada historia. Aunque los enemigos podían escalar hasta el nivel más alto del equipo para asegurar que participen, la dificultad general de la trama permanecía en un rango predeterminado. Algunos casos excepcionales habíamos experimentado, pero no esperábamos más.

Jugar tramas para evitar que nos corten era rutina.

Por ejemplo, La Comida del Caja era una trama con una dificultad aproximada de armadura de trama 15, según el Atlas. La dificultad no aumentaba hasta que un jugador alcanzaba el nivel 30. Era un rango muy generoso. Significaba que podíamos poner a Ramona, Cassie, Isaac, Dina y Bobby en el equipo, y no tendrían problema en vencerla sin preocuparse por la escalada.

Ramona reaccionó con entusiasmo a nuestra solución, es decir, había dicho "Gracias" sin hacer contacto visual. Me disgustaba pensar que nos culpaba. Si sufriera algunas muertes dolorosas, seguro se pondría amarga.

Solo esperaba que pudiéramos subir su nivel lo bastante rápido para que no fuera el objetivo por mucho tiempo.

El problema era que La Comida del Caja no era exactamente una historia atractiva.

El Atlas del Carrusel no había sido explícito, pero cuando Kimberly llamó a su falso agente Sal, éste le dejó claro que, si la involucraba en esa película, circularían gifs suyos en internet que destruirían por completo cualquier atractivo sexual que hubiera logrado construir.

Interpretamos eso como que se trataba de una película bastante desagradable.

Las películas que causan asco superan en horror a la tortura cualquier día.

Al menos en teoría.

Aparte de eso, la trama era perfecta.

"¿Alguna vez te he contado cómo fue mi primera muerte?" pregunté.

"Sí," dijo Isaac. "¿Alguna vez te he mencionado que tengo un estómago débil?"

¿Habíamos sido tan testarudos cuando empezamos?

Antoine y Anna estaban bastante entusiasmados con todo el asunto, y en realidad no tuvimos muchas oportunidades para mostrar actitudes negativas debido a eso.

Ahora, ni Anna ni Antoine estaban en su mejor estado.

Aún así, seguimos adelante con paso firme.

"Mejor invierte en algo de coraje," dije.

Antoine y Kimberly caminaban por separado, permaneciendo con el grupo solo el tiempo necesario para evitar encontrarse con algún presagio.

Nos aguardaban conversaciones difíciles. Era reconfortante sacar a todos del refugio por un rato para poder discutir en paz.

"Dos días, aunque," dijo Isaac. "Este relato dura dos días."

"Eso basta," dijo Cassie, dando un codazo en el brazo a Isaac. "Pensé que los hombres debían ser valientes por las mujeres."

"Eso depende de los hombres," respondió Isaac. "Y también de las mujeres."

Ramona permaneció en silencio durante todo esto. Había sido receptiva a discutir estrategias y a aprender el juego tanto como pude enseñarle. Seguía bajo una nube de tormenta perpetua, y no podía culparla.

Por suerte, la zona suburbana donde se encontraba el centro comunitario era bastante tranquila en cuanto a presagios.

Existían las habituales, como un tramo de acera ausente, dejando un agujero tan profundo que no podíamos verlo en el fondo. Nos observaban desde todas las ventanas NPCs y otros personajes, pero no era gran cosa.

Al llegar al centro comunitario, todo parecía normal.

"Vamos a entrar y mirar alrededor," propuse.

Antoine no tenía mucho qué decir, pero comprendió la señal y caminó frente a nosotros, con su bate preparado para protegernos.

Entramos por las puertas y nos dieron la bienvenida varias mesas. Al fondo de la sala había un armario con compartimentos, donde algunos niños de jardín de infancia guardaban sus cosas, pero en este caso, almacenaba todo tipo de juegos de mesa y pertenencias de las personas que visitaban el centro comunitario.

Podía distinguir rápidamente el presagio al otro lado de la sala. Era uno de esos que resultan difíciles de activar por accidente.

"De acuerdo," dije. "Lo que debes hacer es buscar detrás del armario y encontrarás un termo que parece haber estado allí por un tiempo. Solo toma el termo y colócalo con los almuerzos en ese armario de allá, y eso será todo."

"¿Eso es todo?" preguntó Cassie.

"Te lo dije, es sencillo," respondí.

"Ten cuidado; hay otros presagios en ese armario. No toques nada más que el termo," añadí.

Miré alrededor a los nuevos para asegurarme de que estaban atentos.

"¿Alguien más escucha esa caja de música? Es mucho más fuerte de lo que debería," preguntó Isaac.

En cuanto lo hizo, se oyó un fuerte golpe, y en algún lugar se cerró la caja de música con estruendo. Eso fue un presagio.

"Concéntrate y todo irá bien," dije, mirando hacia donde estaba el termo y echando un vistazo al cartel de la historia. Parecía la portada de un libro de Goosebumps. Todo estará en orden.

Primero tendrán que vomitar unos monstruos gelatinosos.

Kimberly, Antoine y yo nos apartamos del centro comunitario, dejando a los demás para que continuaran con su sencilla, pequeña y repulsiva historia, en la que nadie tendría que morir y todos quedarían con la boca llena de enjuague.

"¿Estarán bien, verdad?" preguntó Kimberly. Ella intentó mantener una expresión valiente y hacer su mejor imitación de Adeline mientras preparaba a los demás para la huida. Los novatos suplicaron y rogaron, pero al final, tenían que seguir sus historias.

Por suerte, Dina y Bobby estaban dispuestos a ayudar.

Seguimos caminando. Aún no volvíamos al ático. Teníamos otra parada, que también se encontraba en el oeste de Carousel.

Caminamos en silencio. No sabía si esperaban que dijera algo, pero yo no iba a hacerlo.

En cuanto Antoine supo que conocía su problema, le contó todo a Kimberly. Le explicó que su problema no era solo asustarse en sueños, lo cual había sido la mayor parte de lo que se había manifestado hasta ahora. Su problema iba más profundo.

Había desconectado por completo durante casi media hora en la pantalla.

No intentaba minimizar lo ocurrido, pero podía ver la desesperación en sus ojos, esa ansiedad por dejarle seguir ocultando sus problemas. Sentí ganas de dejarlo; no queríamos asustar a los jugadores novatos.

Después de caminar un rato, empezó a hablar. "Todo lo que tenemos que hacer es seguir historias que no ocurran en un bosque," dijo, "solo hasta que pueda aclarar las cosas. Y esa también fue la primera historia en la que no usamos mi trope de pesadillas. Creo que ese fue el gran error."

Tenía una cadencia tan encantadora en su voz. Apostaría a que los chicos como Antoine nunca eran despedidos, no cuando podían hablar con tanta soltura.

Espero que tuviera razón. En historias anteriores, habíamos mantenido a raya sus problemas mentales usando su trope de "Estás teniendo una pesadilla...", lo que ayudaba a transformar sus recuerdos traumáticos en ecos oníricos más fáciles de procesar.

No importaba lo que intentáramos, su trauma se reactivaba. Parte del problema era que no tenía suficiente Moxie para usar el trope al máximo. Lamentablemente, no podía invertir todos sus puntos en Moxie, porque él era nuestro luchador.

Habíamos ignorado el problema durante demasiado tiempo.

"Antoine," dije, "tengo una idea para solucionar... el problema."

"Te aseguro que estará bien," afirmó.

"Lo sé," respondí. "Quizá deberíamos modificar un poco nuestros planes de rescate."

Él tomó varias respiraciones profundas antes de hablar. "Sé a qué te refieres," dijo. "Mira, lo tengo controlado. Solo fue una vez. Estaré bien."

"Antoine..." susurró Kimberly suavemente.

No sabía si tenía razón, pero se me ocurrió una posible solución. "Escúchame, creo que necesitamos un médico," dije. Al azar, resulta que conozco a uno que necesita ser rescatado.

Me miró a los ojos por un momento mientras caminábamos. Su actitud cambió al pensar en mis motivos.

"¿Eso es todo?" preguntó. "¿Quieres ir tras el hermano Hughes?"

Asentí con la cabeza.

"Sé que habíamos hablado de intentar rescates sencillos, buscar a los jugadores de menor nivel en las historias más básicas, pero realmente creo que debemos actuar con rapidez. Si conseguimos a un médico, alguien con trope de psiquiatra, será aún mejor."

"Isaac y Cassie serán felices", dijo Kimberly. "Por la forma en que hablan de Andrew, él siempre fue una fuerza positiva y tranquilizadora en sus vidas. Quizá sea buena idea traerlo."

Antoine no dijo nada. Eso no significaba que hubiera terminado, pero pensé que estaba listo para dejarlo.

Al llegar a la calle del restaurante, la cartelera de personas desaparecidas se alzaba en la distancia. Era tan imponente y estaba tan cubierta de carteles de personas perdidas como la recordaba.

Sentí alivio al ver que no había sido retirada. En lo más profundo de mi mente, siempre temí que llegaríamos a la cartelera de rescate y encontraríamos que los carteles de nuestro amigo habían desaparecido, y que ya era demasiado tarde.

Al llegar a las carteles cubiertos de cientos de papeles, nos quedamos mirándolos por un momento.

Siempre nos dejaba sin aliento contemplarlos.

"¿Cuáles tomamos?" preguntó Kimberly.

Los tres nos miramos por un instante, y luego yo dije: "Todos."

Sabíamos que al tomar un cartel, eventualmente sería reemplazado por el NPC encargado de la cartelera. No nos hacía daño simplemente tomar todos los carteles. Teníamos tareas por hacer.

Kimberly se aferró a Anna y Camden, así como a muchos de nuestros otros amigos del Campamento Dyer, en la medida que pudo.

Antoine, alto y capaz de alcanzar la parte superior de la cartelera, empezó a recogerlos uno tras otro con rapidez. Yo corrí directamente hacia los carteles que mostraban a Dr. Andrew Hughes y a sus supuestos compañeros.

Los observé detenidamente.

Todos tenían entre veinte y veinticinco años, en un armadura de trama. Habían desaparecido cerca de una central eléctrica.

Los carteles de Personas Desaparecidas no indicaban en qué historia de ficción murieron; solo señalaban el lugar donde se encontraba la señal ominosa de esa trama.

Tendríamos que investigar y descubrir dónde estaban, por nuestra cuenta.

Colocamos con cuidado la gran pila de carteles de personas desaparecidas dentro de uno de los armarios de la cocina en el ático, con la esperanza de que permanecieran protegidos. La verdad, era difícil mirarlos y comprender lo que representaban.

Los tres nos quedamos alrededor de la mesa de la cocina, contemplando los cinco carteles restantes.

"Así, estos son nuestros objetivos", dijo Antoine.

Asentí. "Un Soldado, un Doctor, una Solitaria, una Belleza y un Comediante", respondí.

DESAPARECIDO

Nombre: Michael Brooks

Armamento de trama: 26

Último lugar visto: Pabellón de Powerworks KRSL, 22 de abril de 2022.

Ocupación: Soldado

Recompensa: 100 dólares

~

DESAPARECIDO

Nombre: Dr. Andrew Hughes

Armamento de trama: 28

Último lugar visto: Pabellón de Powerworks KRSL, 22 de abril de 2022.

Ocupación: Médico

Recompensa: 100 dólares

~

DESAPARECIDO

Nombre: Lila White

Armamento de trama: 23

Último lugar visto: Pabellón de Powerworks KRSL, 22 de abril de 2022.

Ocupación: Solitaria

Recompensa: 100 dólares

~

DESAPARECIDO

Nombre: Avery Lawson

Armamento de trama: 27

Último lugar visto: Pabellón de Powerworks KRSL, 22 de abril de 2022.

Ocupación: Belleza (Aspecto estético)

Recompensa: 100 dólares

~

DESAPARECIDO

Nombre: Logan Maize

Armamento de trama: 29

Última vista: Pabellón de Powerworks KRSL, 22 de abril de 2022.

Ocupación: Comediante (Aspecto cínico)

Recompensa: 100 dólares

"Sin Final Girl", observó Kimberly. "Y solo cinco jugadores."

Rara vez había menos que eso. La mayoría de los equipos contaban con una Final Girl, pero no todos. Un soldado solía equilibrar las cosas.

Por supuesto, siempre existía la posibilidad de que sí dispusieran de una Chica Final, aunque ella simplemente no había estado a la altura de su nombre, por decirlo de alguna forma.

Elevé el Atlas del Carrusel y lo coloqué sobre la mesa. El Atlas permitía buscar por región geográfica, lo cual era útil porque ni siquiera sabía que existía un lugar llamado Pabellón de Powerworks KRSL.

Pasé las páginas del Atlas hasta encontrarlo. Estaba en el sur del Carrusel, donde rara vez nos aventurábamos.

"Maldita sea", dijo Antoine. "Está fuera del pueblo."

Sabíamos a qué se refería con eso. Estaba muy lejos en las afueras, donde seguramente habría árboles y bosques aguardando para activar cualquier problema psicológico mágico que tuviera.

Leí cuidadosamente el Atlas. "Hay ocho presagios en esa zona de los cuales el Atlas tiene información", dije.

"¿Tenemos alguna forma de saber en qué nivel están?" preguntó Antoine.

Negué con la cabeza. "Podemos buscarlo individualmente y esperar que haya datos sobre ellos, pero si no, tendremos que ir a comprobarlo por nosotros mismos."

Una rápida revisión dejó en claro que siete de los presagios tenían entradas en el Atlas, pero solo tres de esos contenían información sobre cuán peligrosas eran las historias.

"Nivel alto, unos 30, medio 40, medio 40", dije. Los tres que teníamos información indicaban que su nivel de protección contra el argumento superaba nuestras capacidades. "Dudo que alguno de esos sea el que buscamos, dado su nivel."

"Al menos eso lo reduce un poco", dijo Antoine.

Al final del día, tendríamos que ir allí nosotros mismos y hacer un reconocimiento previo.