

Capítulo 25 - Picazón - El Juego en el carrusel: Una película de horror en LitRPG

- [Capítulo 25 - Picazón - El Juego en el carrusel: Una película de horror en LitRPG](#)

Capítulo 25 - Picazón - El Juego en el carrusel: Una película de horror en LitRPG

Antoine Stone es el Atleta

No se ha elegido ningún aspecto.

Antoine tiene una puntuación de Armadura de Trama de 26, Valor de 7, Moxie de 4, Energía de 5, Astucia de 3 y Tenacidad de 7.

Límite actual de Tópicos: 9

" Fuera del Banco " el jugador se siente más descansado cada vez que no participa en una escena. Eventualmente, aumenta su Energía y Moxie.

" El Manual de Estrategias " el usuario podrá ver cuándo es su turno de actuar dentro de un plan establecido.

" ¡Tiempo Fuera! " le permite enviar una escena de combate fuera de pantalla por un tiempo determinado.

" Soñaste con esa pesadilla... " reduce los recuerdos traumáticos a un simple sueño persistente y puede deshacer gran parte de una historia a un nivel muy alto.

" A la Cama a las Nueve " permite al jugador incorporar un descanso reparador en forma de sueño durante la grabación.

" Juegalo con Tranquilidad " suprime el trauma mental si el usuario actúa con calma y compostura.

" Rata de Gimnasio " aumenta Mettle y Hustle revelando la historia deportiva del personaje.

Al balancearse, hará que sus oponentes vacilen, aunque solo sea por un instante, basándose en Moxie gracias a "Swing Away".

Tomado de Riley: " Fuera como una Luz " le permite dormirse instantáneamente.

~

Kimberly Madison es la Dulce de la mirada.

Su aspecto es Celebridad.

Celebridad: El aspecto Celebridad trata al jugador como si fuera un actor y las historias como películas en las que participa. Utiliza metatropes para crear expectativa, favoritismo entre los fans y roles grandilocuentes, siendo uno de los aspectos más versátiles de las Dulces de la mirada. Aprovechando roles pasados para potenciar su "carrera", la Celebridad puede especializarse en casi cualquier cosa si tiene suficiente tiempo para construir su trayectoria.

Kimberly tiene una puntuación de Armadura de Trama de 27, Valor de 5, Moxie de 10, Energía de 5, Astucia de 1 y Tenacidad de 6.

Límite actual de Tópicos: 9

" Historia de Fondo Conveniente " le permite cambiar creíblemente su historia para ayudar en la tarea actual, elevando la estadística relevante.

" Conciencia Social " le permite ver la estadística Moxie de todos los enemigos y PNJ, además de comprender las dinámicas de relación.

" ¿Alguien tiene una coleta?" le posibilita cambiar los puntos de Moxie a otra estadística atando su cabello.

" Premios del Carrusel " aumenta su Moxie según la calidad de su actuación en la historia anterior.

" El Penthouse " la character tendrá el alojamiento más elegante y seguro en una historia que dure varios días.

" Negociación de Contratos " el usuario recibirá un aumento en su improvisación tras discutir una improvisación con Carousel.

" Rompiendo el Velo del Silencio " el usuario recibirá advertencias de PNJ expertos. Fuera de las historias, los PNJ alertarán sobre peligros para las mujeres y sugerirán recompensas en la trama.

" Un Silencio en los Labios " le permite sacar la historia fuera de pantalla, deteniendo la conversación, explorando y retomándola en un escenario diferente.

" Cuando en Roma " aumenta su Tenacidad hasta Reencarnación si su actuación coincide con el tono de la película.

~

Dina Cano es la Forastera.

No se ha elegido ningún aspecto.

Dina tiene una puntuación de Armadura de Trama de 21, Valor de 3, Moxie de 3, Energía de 5, Astucia de 3 y Tenacidad de 7.

Trope de Fondo Gratuito: "Pasado Embrujado" un trope que le otorga un trauma pasado que la atormenta, a menudo de forma literal.

Límite actual de Tópicos: 8

La Personalidad Protegida resiste todas las habilidades de percepción.

Una Perspectiva de Forastero le advierte sobre información nueva, inusual o fuera de lugar.

El "Consuelo desde más allá" la tranquiliza cuando está estresada, asustada o herida, y puede proporcionar información útil en forma de comunicación del más allá.

"Eliminó la sujeción" le permite liberarse rápidamente de esposas y otras restricciones similares.

"Dedos ligeros" refuerza los intentos del jugador por robar objetos del escenario.

"El astuto forzador de cerraduras" indica cuánto tiempo le tomará abrir un candado de algún tipo, aumentando su destreza en la tarea.

"No me conoces, pero..." crea una salvación que permite al jugador guiar a sustitutos NPC a través de la historia desde las sombras. Si los sustitutos sobreviven, los personajes en sus carteles son rescatados.

"Mirando desde afuera" le otorga la habilidad de discernir los lugares ideales para permanecer y observar sin participar activamente en la narrativa.

~

Riley Lawrence es el Amante del Cine.

Su aspecto es Cineasta.

Cineasta: El Cineasta posee un conocimiento profundo del proceso cinematográfico. Puede manipular eficazmente el entorno del juego, alterando las dinámicas del escenario de maneras sutiles pero impactantes. Sus habilidades combinan percepciones meta y reglas meta. Tiene mayor destreza, lo que refleja su capacidad para mantenerse fuera del camino, sobrevivir y permanecer invisible mientras manipula elementos meta de la película.

Riley tiene un puntaje de Armadura de Trama de 28, Coraje de 3, Bravura de 7, Aventaja de 7, Astucia de 7 y Resistencia de 4.

Trope de Fondo Libre: "Mi Abuela Tenía el Don..." un trope de fondo que otorga al personaje de Riley alguna conexión ambigua con "El Don" a través de su linaje.

Límite actual de Trope: 9

“El Maestro de Tropos” le concede la capacidad de percibir los tropos enemigos, pero a costa de sacrificar la mitad de su Armadura de Trama.

Como un “Espectador Ignorante,” Riley permanece sin ser objetivo de los enemigos, actuando con convincente despreocupación ante su presencia.

“El artista del escape” potencia su agilidad para planear escapes plausibles.

“La Toma Insertada” hace que los aliados sean conscientes de un objeto que el jugador elige, el cual será mostrado a la audiencia y su uso será reforzado en el Finale.

“Lo que no las Mata, las Enfurece” permite al usuario antagonizar al enemigo, incitándolo a atacar y disminuyendo su Astucia.

“El Revuelo Diario” le permite acceder a una selección de metraje sin editar del rodaje del día.

“El Vidente del Cine” le posibilita potenciar la Resistencia y la Astucia de los aliados al hacer grandes predicciones meta.

“Fuera dePlano” le permite detectar ‘cámaras’ cuando se acerca sigilosamente a un enemigo para evitar ser visto.

“El método en la locura” le facilita mantener conversaciones en su personaje con los enemigos fuera de escena.

~

Bobby Gill es La Moza.

No se ha elegido un aspecto aún.

Bobby tiene un puntaje de Armadura de Trama de 24, Coraje de 3, Bravura de 7, Agilidad de 5, Astucia de 5 y Resistencia de 4.

Trope de Fondo Libre: “En realidad, soy Veterinario” modifica el fondo de su personaje adaptándolo a un médico de animales.

Límite actual de Trope: 8

“Ruido de Fondo” le permite obtener información de fondo de NPCs cuando está fuera de escena.

“El Buen Samaritano” refuerza su coraje y resistencia para ayudar a los aliados en crisis si no los ha visto en escena y son desconocidos.

“Casting de Último Minuto” lo recastifica como NPC algo involucrado en la trama, aleatoriamente. Obtendrá información limitada del fondo del personaje y acceso al guion del NPC.

“Desde Orígenes Humildes” reduce en un 30% las estadísticas en el grupo, pero las aumenta en un 15% en Renacimiento, el Gran Finale y la Batalla Final, logrando un aumento neto del 15% al término de la historia.

“Los Servicios de Catering Son los Verdaderos Héroe” garantizan que haya comida y agua comestibles en el set en algún lugar durante la grabación.

“Mi Único Rol es la Exposición” le proporciona información útil para transmitir en pantalla, pero la elimina si empieza a aburrir a la audiencia.

“Si No Lo Ves, No Sangrará” le permite curar heridas temporalmente cubriéndolas de la vista del público.

“Actúa Como Si Perteneieras” permite al usuario integrarse en cualquier escena adoptando rápidamente pequeños detalles apropiados como accesorios o vestimenta. Sin embargo, todos estos elementos deben coordinarse para mantener su ocultamiento.

~

Cassie Hughes es La Psíquica.

No se ha elegido ningún aspecto.

Cassie tiene un puntaje de Protección en la Trama de 23, Coraje de 3, Astucia de 10, Energía de 5, Perspicacia de 4 y Resistencia de 1.

Límite de Tropos: 8

“El Dolor” le permite ver las estadísticas de salud de sus aliados desde cualquier lugar y tomar parte de su dolor sintiéndolo ella misma. Esto puede reducir sus lesiones generales.

“Nosotros no estamos abandonados...” puede mantener alto el ánimo de sus aliados tejiendo una narrativa de una fuerza superior que controla la situación. Cuando se hace correctamente, este tropo puede curar la Inhabilitación, ciertas formas de Infección espiritual e incluso fortalecer el Resistencia.

“Escalofríos en el Espejo” le permite vislumbrar al enemigo al mirarse en un espejo, ofreciéndole pequeñas pistas sobre lo que le espera.

“Señales de Presagio” le proporciona información sobre quién morirá a continuación y cómo, permitiéndole prepararse para lo que está por venir.

“Escudo Empático” aumenta la Resistencia de un aliado en peligro al expresar preocupación genuina por él en la pantalla.

“En Tu Propio Peligro” debilita la Resistencia y la Protección efectiva en la trama de los personajes que ignoran sus advertencias psíquicas.

“Claridad de Propósito” permite al usuario sustituir la Astucia por Resistencia al realizar tareas que causan dolor constante, como manipular objetos peligrosos.

“El Camino No Tomado” le permite entender si una determinada elección provocará emociones profundas, pero sin revelar cuáles exactamente.

~

Isaac Hughes es El Comediante.

No se ha elegido ningún aspecto.

Isaac tiene un puntaje de Protección en la Trama de 18, Coraje de 3, Astucia de 4, Energía de 3, Perspicacia de 4 y Resistencia de 4.

Límite de Tropos: 8

“Si sigue haciendo chistes...” permite reducir o eliminar heridas usando el humor la próxima vez que esté en pantalla antes de que la audiencia vea cuán herido está. Funciona también con aliados en situaciones específicas.

“Armas de Absurdidad Masiva” usando armas humorísticas aumenta su Coraje y Energía. La mejora se extiende a armas usadas si la original falla.

“Delirio por Pérdida de Sangre” le proporciona un agradable estado de embriaguez cuando sufre una pérdida de sangre importante, ofreciéndole ocultación para gestos extravagantes.

“Humor Negro en la Horca” le permite aliviar el sufrimiento mental con humor oscuro relacionado con un tema terrible relevante.

“Palabras Offensive” le permite reducir la Coraje del enemigo insultándolo.

“La Perspectiva del Que Sabe Demasiado” le ayuda a reconocer errores propios después de ocurridos, ayudando a él o a sus aliados a evitar errores similares en el futuro. Comentar sobre estos errores aumenta el éxito de futuros planes basados en la lección aprendida.

“Las Luces se Apagaron” le confiere una historia trágica que lo hace emocionalmente insensible, brindándole resistencia contra manipulaciones mentales y falsas esperanzas que afectarían a una persona normal.

“Censores Insultantes” le permite convertir una escena en la que participa en una que sucede fuera de campo, proferiendo improperios inapropiados.

~

Ramona Mercer es la Histerica.

No se ha elegido ningún aspecto.

Ramona tiene una puntuación de Armadura contra los Planes de 13, Valor de 1, Astucia de 3, Energía de 3, Ingenio de 3 y Resistencia de 3.

Límite Actual de Tropos: 5

“Solo Nosotros Monstruos” aumenta su Valor y Resistencia cuando desahoga su fuerza combatiendo contra un monstruo en solitario.

“Temer por Otros” le permite aprovechar el miedo para convertir el Valor en Resistencia al proteger o salvar a sus seres queridos.

“Grito en Primer Plano” le permite convertirse en el único personaje en pantalla cuando grita por algo que ha visto.

“Solo los Nervios” le posibilita evitar sentir nerviosismo o incomodidad actuando intencionadamente esas emociones.

“Antes de Que Nos Matemos” le permite dividir al grupo, enviando a la mayor parte fuera de la pantalla y asegurando cierto éxito al grupo que queda con vida.

—

Al adentrarme en lo desconocido, me vi obligado a liderar el camino porque era el mejor detectando Presagios—qué vida estaba llevando.

Mientras avanzábamos por los largos tramos de caminos de grava hacia la montaña donde se encontraba la central eléctrica, no tenía idea de qué nos esperaba.

Esta fue una misión diferente. Las prioridades eran distintas. El Atlas nos indicó que el tropo de rescate de Dina, “No me conoces, pero...” estaba lleno de excentricidades. La historia no giraría en torno a nosotros. Seríamos responsables de cuidar a sustitutos de jugadores, cada uno representando a uno de los caídos—Andrew, Michael y Lila. Si los conducíamos a un lugar seguro y completábamos la historia, los jugadores sobrevivirían. Si no, permanecerían muertos.

Estaríamos a salvo. Eso se repetía mucho. En esta misión de rescate, nos protegeríamos tanto como nos permitiéramos serlo. Pero entonces, sin tomar riesgos, ¿cómo podríamos ganar?

Si uno de nosotros moría y los sobrevivientes no completaban la historia, seguirían muertos. Serían otro rostro en otro cartel que necesitaría ser rescatado.

Me pregunté si en secreto quería usar el tropo de Dina en lugar del de Antoine porque temía tomar riesgos. No sabía la respuesta.

Si solo mi vida estuviera en riesgo, quizás habría elegido el tropo de Antoine. Lo poco que sabíamos sugería que sería más orientado a la acción. Nunca había estado en una situación donde

tuviera que arriesgar la vida de otra persona y vivir con las consecuencias. Normalmente, si mis compañeros morían, yo también moriría. Era todo o nada.

Ni el tropo de rescate de Antoine ni el de Dina contenían esa promesa de todo o nada. Podríamos ser eliminados uno a uno durante estos rescates. Dado eso, elegí el de Dina. Nos brindaba la opción de retirarnos para estar a salvo.

Pero al final, ¿podríamos alguna vez estar realmente seguros en Carousel?

“¿Realmente lo tienen todo tan lejos, no?” preguntó Bobby mientras peleaba con sus perros, que aunque en su mayoría eran obedientes, todavía actuaban como perros y tiraban de sus correas hacia olores atractivos.

Sentí náuseas en el estómago. Intenté no pensar en lo que se acercaba—todo lo desconocido. Pasamos junto a aquel extraño depósito de chatarra, pero esta vez no paramos a mirar; seguimos adelante.

“Bobby, cuidado. Nos acercamos al bosque con la guarida del monstruo,” dije mientras nos aproximábamos a la central eléctrica.

“Recibido,” respondió.

No sabía si los perros reaccionarían ante los hombres lobo acechando en el bosque, pero observé que se volvieron muy alertas al atravesarlo.

Observé que Isaac y Cassie se animaban mutuamente en silencio detrás de mí mientras miraban el cartel de búsqueda de su hermano.

Por suerte, en cierto modo—lograron obtener respuestas rápidamente y rescatar a su ser querido en poco tiempo. Sentí envidia, pero al mismo tiempo, me alegré por ellos, pues estaba dispuesto a que la gente comenzara a tener victorias.

Aparte del sonido de nuestros pasos, no emitimos ningún ruido al acercarnos al recinto.

Con nerviosismo, observamos la entrada. Nos detuvimos por un instante eléctrico en medio de respiraciones agitadas.

“Es tan grande,” susurró Cassie.

Así era. Era un enorme campus con numerosas edificaciones, ninguna pequeña salvo la caseta donde se podía comprar un tour por cinco dólares—si tan solo hubiera alguien dispuesto a aceptar el dinero.

“¿Qué hacemos para activarlo?” preguntó Antoine.

“Vamos caminando hacia la pintura en aerosol en la pared de allá y luego atravesamos ese callejón. No toques ni interactúes con nada más. Manténganse cerca,” expliqué.

La pintura decía: “Muerte a los Costras.”

Isaac la leyó en voz alta. “¿Qué puede significar eso?” preguntó.

Podría significar varias cosas, pensé, pero no respondí. Quizá los costras eran los enemigos que enfrentábamos. Sin duda, tendría sentido en una historia llamada Picazón. Imaginé criaturas similares a zombis con garras enormes y tumores inflamados por todo su cuerpo. De inmediato, rehusé imaginar eso porque realmente no quería confrontar a una criatura así.

Llegamos a la pintura en aerosol.

“Está fresca,” comentó Antoine, señalando que parecía haber sido pintada recientemente.

Y entonces avanzamos más por el callejón. Apareció el ciclo de la trama y nuestra decisión quedó tomada. Entrábamos en la Fase de la Fiesta.

Pude ver que habíamos logrado activar con éxito un rescate, porque la palabra Rescate estaba en el papel tapiz rojo, junto con los tres carteles de búsqueda de los jugadores que habían muerto en Picazón.

Detrás de nosotros, comenzamos a escuchar gritos y provocaciones, y un temor surgió en mí, pues me preocupaba que esas costras que había inventado empezaran a perseguirnos. Pero al mirar atrás, vi que los gritos no venían de parásitos inhumanos, sino de personas comunes portando pancartas y carteles, gritando “Muerte a los Costras” y otras frases que no lograba entender del todo.

“Oh,” dijo Isaac. “Costras. Creo que acabamos de cruzar una línea de piquete.”

“Costras” era un término despectivo para alguien que ocupaba el puesto de un trabajador en huelga, impidiendo que la huelga fuera efectiva.

Seguimos caminando adelante, y el campus que habíamos visto antes—ese lugar solitario lleno de estética inquietante y abandonada—había cambiado por uno hermoso, con césped verde brillante, estatuas y edificios grandes y altos que no parecían contener bombas nucleares como antes, sino que parecían albergar los prodigios de la ciencia. Había pancartas y globos.

Nos acercamos a una alfombra roja donde nos esperaba un NPC llamado Tripp. Aplaudía con entusiasmo, con alegría desbordante. Llevaba una chaqueta de tweed y una corbata de pianos.

“Oh, qué alegría,” dijo mientras nos acercábamos. “¿No creen que hoy es un día propicio?” preguntó.

“Terminaste con mis ideas,” respondió Isaac.

A nuestro alrededor, los NPCs estaban ocupados en el bullicio, usando cascos de obra y uniformes relucientes que los científicos usarían en las películas para mantenerse estériles. Y, sorprendentemente, los llevaban puestos fuera de sus ropas.

“Como nuestros siete afortunados ganadores, ciertamente están a punto de vivir una experiencia inolvidable,” afirmó Tripp. “Pero en realidad, esto es algo más grande que una sola aventura. Se trata de brindar a otras personas la confianza necesaria para explorar sin temor. ¿Les gustó ese lema—‘explorar sin miedo’? Mis superiores dicen que no deberíamos poner la palabra ‘miedo’ en la mente de las personas, pero yo creo que eso sugiere valentía. ‘Explorar sin miedo,’” agregó mientras abría y cerraba las manos, dejando que sus dedos se extendieran con expresividad.

Se agitó como si esa expresión fuera simplemente extraordinaria. Nosotros simplemente asentimos, conscientes de dos cosas: primero, que no estábamos en la pantalla, y segundo, que aún no teníamos la menor idea de lo que estaba ocurriendo.

Por suerte, nuestro contactado, Bobby, ya había sido llevado a su lugar en la historia, y cuando lo encontramos, pudo contarnos cualquier cosa que hubiéramos olvidado. Sus perros también ya no estaban allí.

Luego, rápidamente, se hizo evidente que todo lo que habíamos traído había sido confiscado. Sin darnos cuenta, cada uno sostenía una pequeña bolsa de equipaje con las palabras “KRSL Astronáutica” en el lateral. Al leer esas palabras, momentáneamente me quedé sin aliento y tuve que esforzarme para inhalar aire de nuevo.

Astronáutica... Oh, Dios.

Nos miramos con evidente alarma. Incluso Ramona parecía sumida en una histeria contenida al darnos cuenta de que esto no era una simple central eléctrica.

“¿Dónde está el generador de energía?” preguntó Antoine. “¿No hay allí una central eléctrica?”

“Somos completamente nucleares,” explicó Tripp. “Lo sé, suena a viejo. Pero deben ver el proyecto que estamos construyendo al otro lado del campus. Reacción de fusión. ¿Quién hubiera pensado que lograríamos eso en Carousel? Finalmente, estamos alcanzando al resto del mundo.”

¿Hasta qué punto avanzada era esta historia?

“Ahora, si me acompañan, los llevaré a la cabina de mando.”

Nos guió hacia un edificio grande, mayor que un estadio de fútbol, con una cúpula cubierta que comenzó a abrirse a medida que entrábamos.

Desde allí, disfrutamos de una vista privilegiada del cielo pintado de tonos anaranjados por la puesta del sol.

“Las estrellas están saliendo a saludarnos,” dijo Tripp. “No se preocupen, pronto las conocerán.”

Al entrar en el edificio, nos dimos cuenta de que todo el piso inferior había sido en gran parte excavado, con múltiples niveles debajo de nosotros. En la parte más baja, había un objeto blanco del tamaño de un gran avión. Al mirar más allá de la barandilla hacia aquel objeto, ninguno de nosotros pudo volver a hablar.

Estábamos fuera de escena, por lo que no había problema en romper el carácter. Me lancé con decisión.

“¿Podrían explicarme exactamente cuáles serán nuestras funciones?” pregunté.

“Solo disfruten del momento,” respondió Tripp. “Son testimonios de personas comunes como ustedes los que mantienen nuestro negocio en marcha. Confíen en mí, si pudiéramos hacer del turismo espacial algo tan popular como el turismo en las profundidades del mar hace veinte años—imaginen las posibilidades.”

“¿Qué año es?” preguntó Antoine, mirando la masa blanca en el suelo, justo debajo de nosotros.

“Lo sé, ¿verdad?” dijo Tripp. “Parece que estamos viviendo en el futuro, como si esa nave hubiera salido directamente del año 2000.”

“Sí,” afirmó Isaac. “¿Quién sabe qué inventarán en el año 2000?”

“Quién sabe, en efecto,” dijo Tripp. “Solo deben saber que KRSL estará a la vanguardia, y en pequeña medida, sus comentarios podrían contribuir a decidir esa cuestión.”

“Se parece al barco de 20.000 leguas de viaje submarino,” susurró Dina, dirigiéndome una mirada pensativa.

Tenía razón. Se parecía exactamente a la Nautilus, el barco de Veinte Mil Leguas de Viaje Submarino.

Excepto que era de color blanco como la cáscara de huevo y sus bordes estaban todos redondeados. Sin duda, tenía ventanales en forma de esfera y una apariencia de criatura acuática. Por supuesto, también poseía los obvios impulsores y las alas que formaban una X cuando las veíamos desde arriba, aunque no se parecía mucho a un cohete.

Se veía orgánico, como los huesos secos de alguna criatura cósmica.

Además, no encajaba con nada más en el interior del edificio. Mientras su color blanco, su forma redonda y su estilo futurista de la década de 1960 evocaban una visión del mañana, toda la tecnología que la rodeaba tenía un aire brutalista y de cyberpunk primitivo.

Los ordenadores parecían ser accesorios sacados de una película de ciencia ficción de los años 80, y todos los fragmentos de cohetes y naves espaciales que rodeaban la nave blanca tenían detalles de metal expuesto.

—No termina de parecer que pertenezca aquí —susurré, sin comprender del todo por qué sentía esa intuición más allá de la simple estética.

—Oh, es de última generación —dijo Tripp—. Eres muy afortunado de poder subir a bordo de ella.

Tripp nos condujo hacia adelante, aunque, en realidad, todos mis músculos estaban entumecidos mientras avanzábamos por las instalaciones y nos acercábamos a un ascensor con paneles de vidrio que nos bajaría.

Sentía que todo aquello no era real.

Pasamos junto a maquinaria parpadeante y con pitidos, que recordaba mucho al panel de control que había visto en el cartel de una película.

¿Realmente íbamos a subir en una nave espacial?

Los veteranos habían dicho que el Carrusel también cumple su papel. Así explicamos que, a veces, el pequeño Carrusel del pueblo tenía rascacielos, y otras veces, el río que corría de este a oeste cambiaba su dirección, ahora de noroeste a sureste.

¿Pero un programa espacial?

¿Un programa espacial corporativo que KRSL parecía gestionar desde su escondite en la montaña?
¿Qué demonios?

Mientras la mayoría de nosotros empezábamos a sentir nerviosismo, Antoine parecía cada vez más emocionado. Era casi como si le gustara la idea de viajar al espacio. Qué raro.

—En el espacio, no pueden oírte gritar —le dije.

—No tengo intención de gritar —respondió. No estaba seguro si captaba la referencia.

Quería aprovechar un momento para descansar y meditar sobre lo que estábamos a punto de hacer, pero no había descanso posible.

Estábamos fuera de escena, en los papeles secundarios. Todo parecía ir a máxima velocidad para colocarnos en nuestras posiciones, y detalles como detenerse a reflexionar no encajaban en ese ritmo.

—Muy bien, si atraviesan ese pasillo, les entregarán sus uniformes. En unas horas, podrán mirar hacia abajo desde allá arriba —dijo, mirando hacia arriba.

Nos indicó la dirección de lo que parecía ser unos vestuarios, aunque no del tipo que prefería, que siempre tenían paredes para evitar que alguien espía a los demás. Al mirar allí, vimos a personajes no jugables (PNJ) yéndose vestidos justo allí, en plena vista, frente a sus taquillas.

Hombres y mujeres.

—Dios mío —exclamó Kimberly al darse cuenta de lo poca privada que sería aquella experiencia.

—Apuesto a que será aún peor en la nave —añadió.

—Bueno, no se consiguen naves espaciales ni energía de fusión sin vestuarios mixtos —comenté—. Es la regla de la ciencia ficción.

Como estamos fuera de escena, los PNJ no se detenían a conversar con nosotros ni a darnos información. Eso iba a ser un problema.

Básicamente éramos como las Flores de Pared sin los tropos que las acompañan, pero aún peor, personas que utilizaban este cliché del rescate dejaban claro que no te iban a dirigir a escenas donde pudieras interactuar con la historia. Tenías que encontrar tus propias oportunidades.

Esto iba a ser trabajo.

Y Antoine se puso manos a la obra de inmediato.

—¡Hola, amigo!,—le dijo a un tipo desnudo, peludo y sin vergüenza que se paraba en vestuario.

El hombre se volvió hacia nosotros; su nombre era Rudy, y tenía una sonrisa grande y amplia.

—Deben ser los ganadores del premio,—dijo. Extendió su mano para que Antoine la estrechara, y Antoine aceptó.

—Solo me preguntaba,—dijo Antoine,—¿qué estaban protestando esas personas afuera?

—Felicidad,—respondió él.—Un mañana brillante, ya sabes, esas cosas normales que suelen protestar esas personas.

No sabía qué “-ismo” había en esta historia, pero era uno de ellos. Ya fuera fascismo o corporativismo, algo se tramaba.

—De verdad,—dijo Antoine.

—Te lo aseguro,—insistió Rudy,—eran demasiado exigentes, no querían subir, y ahora no pueden.

Continuó vistiéndose.

El problema era que Antoine no tenía mucha agallas.

Pero yo sí.

—Vamos, amigo, cuéntame todo. No hables mal de ellos sin dejarnos una pista,—le exhorde.

—Está bien, está bien,—dijo Rudy,—esos pobres ingenuos de allá afuera, habrían sido ricos, pero se metieron en la huelga por asuntos menores y fueron reemplazados.

—No sabía que los astronautas podían sindicalizarse,—comenté.

—¿Ellos? Astronautas?,—preguntó Rudy,—no, esos son mineros.

—Supongo que no pudieron conseguir que sus padres firmaran sus permisos,—dijo Isaac.

Rudy rió con generosidad. —Son mineros espaciales, deberían estar entrenados profesionalmente, pero parece que no estaban muy entusiasmados en mantener sus trabajos, así que han estado haciendo piquetes por los últimos 18 meses, si quieres creerlo. Si no tienen que trabajar durante 18 meses, entonces no necesitan empleo.

—Minería espacial,—dijo Antoine, impresionado,—¿Veremos alguna de esas?

Rudy negó con la cabeza. —No, esa nave ya pasó hace unos 13 meses. Probablemente pasaremos rápidamente cerca de la nave en la que están, ya que el Helio es mucho más rápido, pero dudo que vayamos a visitar las nuevas colonias mineras. No hay mucho que ver, solo un montón de robots sin cerebro.

—Espera,—preguntó Isaac mientras empezaba a cambiarse,—si tienen robots que pueden minar, ¿por qué necesitan gente?

—Bueno, los humanos no son completamente sin mente, técnicamente, pero siguen siendo robots si me preguntas. Hay algunas cosas que la inteligencia artificial todavía no logra solucionar, como qué hacer cuando todo sale mal.

Rudy terminó de vestirse y dijo,—Nos vemos en la nave. No olvides desinfectarte,—y al salir, llevaba un uniforme gris con franjas naranjas. Los uniformes que nos dieron eran muy similares, excepto que los nuestros tenían franjas negras.

Los desinfectantes no eran suaves. Los NPCs vinieron a buscarnos y nos colocaron en una máquina que nos rociaba químicamente de pies a cabeza. Sentíamos como si estuviéramos en un lavado de autos. Todos nuestros objetos personales fueron revisados y luego nos llevaron de vuelta a los vestuarios, solo con toallas.

Me cambié rápidamente, esperando que ninguno de los NPCs me echara un vistazo.