

Capítulo 49 - El pasillo torcido - El juego en Carousel: Una película de horror litRPG

- [Capítulo 49 - El pasillo torcido - El juego en Carousel: Una película de horror litRPG](#)

Capítulo 49 - El pasillo torcido - El juego en Carousel: Una película de horror litRPG

Mientras regresábamos al ático con nuestro botín de compras de una tienda general de los años 70, todavía sentía nerviosismo por la idea de traer a los recién llegados a nuestra base.

Era simplemente algo inherentemente arriesgado de hacer.

Habiendo revisado cada detalle, pero al final del día, solo podíamos mantenernos fieles al plan. Y ese plan consistía en crear un grupo sólido de jugadores que pudiéramos usar para vencer en Carousel.

Esa era la tarea que se vislumbraba en la distancia, más allá de mi objetivo actual de rescatar a Anna y Camden. Tendríamos que intentar escapar de Carousel y activar su línea argumental principal.

Inspiré profundamente para alejar el estrés, y podía notar que los tres jugadores nuevos interpretaron algo en ello porque, sea lo que fuera que discutían, se detuvieron. Isaac practicaba la navegación con su tropo de explorador. No parecía notar nada que no fuera una Amenaza.

"Entonces, ¿qué sigue?" preguntó Andrew después de un momento. "¿Cuál es la misión actual?"

"Hay toda una lista," dije.

Una lista extensa que crecía cada vez que pensaba en ella.

Mientras caminaba por la calle, con los brazos cargados de comestibles en bolsas de papel, se formó un agujero en una de ellas y una botella de ketchup de vidrio salió disparada. Me detuve y tomé la botella. No se rompió, y aunque la bolsa ahora tenía un agujero, aún parecía bastante segura para contener todo lo demás.

El agujero no fue catastrófico.

Simplemente metí la botella de ketchup en el bolsillo de mi sudadera con capucha.

Lo cierto es que era un poco grande para el bolsillo, pero, por supuesto, encajó sin problema alguno.

Esto no pasó desapercibido.

Recordé que estos jugadores no conocían las Etiquetas de Equipaje, que permitían crear una "bolsa de contención", por decirlo de alguna manera. Yo había usado la mía para darle a los bolsillos de mi sudadera más espacio del que deberían tener.

Estaba a punto de necesitar otra, porque casi alcanzaba mi límite de peso, pero todo lo que cabía en la abertura del bolsillo podía guardarse allí hasta el límite de peso.

No era un truco de magia tan impresionante que alguno comentara al principio, pero sí se miraron raro entre ellos cuando la gran botella de ketchup simplemente desapareció.

No parecía que la estuviera metiendo en mi bolsillo; parecía que había caído allí, como si hubiera abierto un agujero y la hubiera soltado.

Antes de volver a coger las bolsas, metí la mano en el bolsillo y saqué una de las mitades de mis podaderas, esas que tenían un tropo adjunto, y luego saqué la otra mitad. Básicamente, eran unas tijeras gigantes que se desconectaban en la bisagra cuando la aflojaba.

Las volví a juntar, apreté el tornillo y observé cómo Andrew, Michael y Lila me miraban asombrados.

Recordé haber hecho algo similar con Cassie e Isaac cuando llegaron, pero solo tenía latas de Dr. Pepper, y me miraron como si fuera un mago tonto haciendo una broma.

Las podaderas eran un truco mucho más impactante, especialmente porque tenían un tropo, y hasta ese momento, ninguno de estos jugadores había visto un objeto con un tropo antes.

Eso era algo nuevo en el Carrusel. Incluso el Atlas no tenía información sobre estas cosas.

"Las cosas han cambiado un poco", dije mientras desmontaba la tijera de setos y la volvía a guardar en mi bolsillo.

"¿Cómo haces eso?", preguntó Michael.

Le expliqué lo de las Etiquetas de Equipaje, pero no pude mostrarle la etiqueta real porque en ese momento estaba usando la mía.

"Tenemos que ponernos al día", dije, y de repente, me sentí optimista.

Darles la peor noticia a los jugadores caídos de que habían sido sacrificados por una causa noble resulta deprimente, incluso si al final la conclusión es optimista.

Mostrarles los nuevos juguetes con los que podíamos jugar era más divertido.

Recogí mis bolsas, cuidando de que la rasgadura no se extendiera, y continuamos nuestro camino hacia el altillo.

Quien estuviera usando el telescopio nos detectó antes de que llegáramos al altillo, así que nos saludaron desde el restaurante de abajo.

Isaac y Cassie estaban felices de que todo estuviera tomando buen rumbo para ellos. Su hermano había vuelto con ellos. Yo me alegraba de verlos felices.

Me pregunté si algún día llegaría a sentir eso.

Lila notó de inmediato que no había Presagios en el restaurante, lo cual sería extraño, porque en la mayoría de los lugares con mucho trasiego sí había Presagios.

Kimberly susurró suavemente, "Aquí estás a salvo". Y conversaron en voz baja.

"Es como las cocinas en el Campamento Dyer", dijo Andrew. "Dime, ¿podemos comer la comida que nos dan aquí? Porque en el Campamento Dyer comíamos lo que comían los campistas, y nadie nos detenía".

"Todo los perros con chiles que quieras", dijo Michael. "Era el paraíso en la Tierra".

Recordé aquellos perros con chiles. El cielo, no lo eran. Ni siquiera iba a mencionar el hecho de que solo alimentaban a esos niños una o dos veces al mes. Pobres criaturas. La realidad era que no podíamos sobrevivir en el Campamento Dyer solo con perros con chiles.

"Tienes que comprar la comida aquí", explicó Cassie. "No es muy cara, pero con el tiempo realmente se acumula".

"No exactamente", dijo Isaac. "Puedes comer la comida que los NPCs no quieren, la que están a punto de tirar, pero si robas alguna antes, luego se agrega a tu cuenta cuando pidas algo más".

Él había estado experimentando.

"No creo que debamos comer basura, Isaac", dijo Andrew. "Si fuera así, no habríamos traído todo esto". Hizo un gesto con los brazos, que estaban tan llenos de bolsas de comida como los míos.

Michael se encargó del carrito y trajo unos cuantos casos de cerveza porque no tenía a nadie a quien decirle que no.

"Gracias por ir de compras", dijo Kimberly. "Pero esta noche, yo propongo que comamos en el restaurante. Después de todo, acabamos de recibir un gran pago".

Y así fue. Rescatar a los jugadores era un negocio rentable. Tras semanas de ahorrar, teníamos cientos de dólares en la caja.

"Eso suena a que la cena corre por cuenta tuya", dijo Michael, mirando a una camarera que cruzaba la sala llevando un plato con un filete T-bone.

El Carrusel tenía las mejores carnes.

Nadie mencionó lo incómodo que Lila podía ser.

Nadie quería hacerlo.

Al final del día, si decidíamos confiar en ella—en la medida en que pudiéramos decir que confiábamos en Lila—entonces debíamos aceptar la situación. No podíamos seguir planteando dudas, porque eso destruiría la cohesión.

Esa fue nuestra decisión, y seguiríamos con ella hasta que alguien nos traicionara. Solo podíamos esperar que no fuera pronto.

Comimos como reyes y reinas esa noche.

Isaac había encontrado una caña de pescar en la casa de Bobby.

No tenía idea de dónde había logrado conseguirla.

Él dijo que estaba en las vigas, pero todavía no entendía a qué se refería hasta que explicó que había trepado al ático. No sabía que hubiera ático. La casa no era lo suficientemente grande para tener uno completo, más bien parecía un espacio de paso.

La caña era algo así como el telescopio que encontramos en el desván—tenía la capacidad de detectar Presagios. No diría que era tan útil, sin embargo.

Era un tropo de Aventurero llamado Atractor Extraño, un juego de palabras con la cliché de las películas en las que las brújulas actuaban de forma extraña cerca de fenómenos sobrenaturales, señalando frecuentemente hacia el origen de alguna energía arcana o de ciencia ficción.

Hacía que la brújula apuntara hacia un Presagio, o si se trataba de una historia, dirigía hacia alguna fuente de poder extraña.

Por supuesto, el tropo no estaba asociado a una brújula. Estaba ligado a una caña de pescar. Y Isaac demostraba con orgullo que, soltando un poco del sedal, el anzuelo se atraía hacia los Presagios.

Lo colgó del tejado y nos indicó que observáramos cómo la señuelo cruzaba la calle y señalaba hacia un cartero molesto que, en efecto, era un Presagio.

"Y es tan conveniente," dijo Antoine, "no como ese telescopio voluminoso."

Todos se rieron ante eso, incluso Isaac, porque estaba disfrutando mucho de su descubrimiento.

Supuse que la caña de pescar no encajaba mucho en el tropo, a menos que buscáramos un objeto poderoso bajo el agua.

Me preguntaba por qué Carousel habría creado algo así y qué utilidad práctica tendría.

Eso mostraba que quizás no todos los objetos de tropo que encontrábamos serían tan útiles como el telescopio—o incluso las tijeras de seto.

"Deberíamos preguntarnos si encontraremos una forma de crear nuestros propios objetos de tropo," dije.

"Realmente hace que se despierten las ideas," afirmó Andrew. "Las posibilidades."

Habían sido invitados en silencio mientras se acostumbraban a su nuevo hogar.

Era medianoche cuando alguien tocó en nuestra puerta.

Lila dormía en el dormitorio trasero, donde había estado Cassie, quien ahora estaba con Dina. Lila ofreció dormir en la sala abierta, como si se entregara a una inspección y no quisiera parecer reservada. Debido a los golpes nocturnos, no queríamos que estuviera cerca de la puerta principal. Dijimos que confiaríamos en ella, pero que dormir cerca del punto de spawn del Presagio parecía demasiado confiado.

Andrew compartió cama con Isaac, y Michael durmió en el tejado porque, según dijo Andrew, tenía aversión al confort—algo psicológico, como que pensaba que traía mala suerte.

A mí no me parecía mal que alguien dormiera en la sala. Después de todo, el desván probablemente fue diseñado como un espacio de vida de concepto abierto antes de que se construyeran pasillos y habitaciones. Había suficiente espacio para que un jugador durmiera allí, y algún día, cuando tuviéramos suficiente mobiliario, tal vez pudiéramos dividir una sección para él.

Mientras caminaba por el desván en la penumbra, pensaba en cuántas personas intentaríamos acomodar en esa base. Podríamos terminar con muchas viviendo en la sala abierta.

Esperé a que los demás salieran de la cama. Finalmente, todos lo hicieron, excepto Michael, quien estaba en el techo y no escuchó los golpes.

Isaac salió de su habitación con la caña de pescar, el señuelo colgando frente a él. Se desplazaba como si tuviera un imán atraído hacia la puerta.

"Creo que hay un presagio en el exterior," susurró, apenas conteniendo una sonrisa.

No estaba precisamente de humor para bromas. Nadie lo estaba, así que Isaac silenciosamente apoyó la caña contra la pared, caminó hasta la puerta y miró por la mirilla.

Había practicado esto antes y no sintió la necesidad de que yo también lo mirara para darme una segunda opinión. Quizá quería mostrarse ante su hermano.

"La imagen del pasillo ciertamente parece torcida," dijo Isaac. Luego, hubo una pausa mientras leía algo en el papel tapiz rojo. Así funcionaba su tropa de exploradores: primero señalaba que un presagio se veía claramente peligroso y, después, obtenía información sobre él.

Claramente, le costaba encontrar qué decir para ahuyentar el presagio.

No quería avergonzarlo, pero pensé en intentarlo yo también. Me acerqué silenciosamente a su lado, cuidado de no ponerme en la trayectoria de la escopeta de Dina, y miré afuera. Comprendí lo que quería decir cuando mencionó que el pasillo parecía torcido.

Al principio, pensé que era algo así como un asesino en serie sosteniendo una foto del pasillo, para que pareciera que no había nadie allí y que todo estaba torcido, pero eso no era lo que quería decir. Quería decir que el pasillo era torcido de una forma que recuerda a las casas de horror psicológico, como la Casa de las Hojas o 1408.

Observé el papel tapiz rojo, intentando decidir qué hacer con ese presagio, porque solo con mirarlo, sentí algún tipo de efecto: desorientación. La historia se titulaba La Cuarta Planta, y, por supuesto, el presagio se mantenía observando esa arquitectura imposible que ahora era el pasillo frente a nuestra puerta.

¿Cómo lo enviábamos lejos? La pista de cómo no activar ese presagio, que junto con mi capacidad de exploración y la Pignoración de Kimberly, indicaba claramente: Ignora los detalles minuciosos.

Me volví hacia Isaac y le dije: "No sé qué estás viendo allá afuera. Es solo un pasillo."

Le di una palmada amistosa en el brazo y me alejé de la puerta.

Si se tratara de un presagio normal, lo activarías simplemente contemplando lo extraño del diseño del pasillo, cómo no tenía lógica ni en la física ni en la realidad. Para que desapareciera, solo había que ignorarlo. Eso era lo que más sabía, y me parecía sensato.

Todos permanecieron inmóviles, sin saber si el presagio había desaparecido. Después de todo, algo había golpeado la puerta, y esa cosa no podía haberse alejado caminando como lo haría un presagio normal.

Por lo que podía entender, la historia trataba de un lugar embrujado. En vez de fantasmas, un lugar encantado era en sí mismo alguna especie de mal, así que el golpe no pudo haber sido producido por una mano humana, sino por alguna entidad de maldad ambigua.

Por supuesto, eso no era muy reconfortante.

Y, precisamente, encontré la respuesta a mi pregunta de aquella mañana. ¿Para qué servía una caña de pescar cuyo señuelo se movía hacia los presagios y seres poderosos? Era como si Carousel hubiera respondido a mi duda. ¿Estaba Carousel jugando otra vez, enviándonos arquitectura malvada?

Podrías usarlo para comprobar si un pasillo maligno ya desapareció.

Hice un gesto para que Isaac agarrara su caña de pescar y, al hacerlo, el señuelo se acercó a la puerta. Pero después de unos treinta segundos, cayó por su propio peso, solamente arrastrado por la gravedad.

El pasillo maligno ya no estaba.

"Eso es todo por hoy, amigos", dije mientras regresaba a mi habitación.

A veces, solo necesitaba forzarme a acostumbrarme a las cosas. Y los pasillos malignos eran solo una de esas situaciones.