

Capítulo 50 - Medidas Sensibles - El Juego en el Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

- Capítulo 50 - Medidas Sensibles - El Juego en el Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

Capítulo 50 - Medidas Sensibles - El Juego en el Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

Era increíble cómo la vida podía avanzar tan rápido y, al mismo tiempo, parecer que permanecía igual.

Hace unos días, habíamos completado nuestro primer rescate. Antes de sentirnos satisfechos con nuestro éxito, tuvimos que preocuparnos por el fiasco de Lila.

Pero luego desperté un día, no mucho después, y ella estaba en la cocina preparando huevos para todos.

Fue una mañana especial para mí, porque desperté con el sonido de risas a unos pocos metros de distancia. Eso no había ocurrido en mucho tiempo, quizás desde el Campamento Dyer.

Al abrir los ojos, sonreí—no por el chiste en sí, sino porque podía percibir que el ambiente mejoraba. Solo con agregar a tres nuevos jugadores, estábamos construyendo nuestro propio pequeño campamento.

Después de salir de mi habitación y cumplir con mi rutina matutina, entré en la sala y deduje de qué se estaban riendo todos.

"Kimberly, te lo digo en serio, tienes que inscribirte en esta película si buscas algo nuevo, algo que nunca hayas hecho. Y nunca lo has hecho porque es un completo disparate. Nadie entiende qué está pasando, y todos dirán que es más inteligente de lo que realmente es solo por la confusión, y recibirás elogios si tienes éxito. Claro que, si fracasas, quizás ya no pueda atender tus llamadas. Es solo negocio, querida. Lo entiendes. Pero si logras salir airoso, eso elevará tu carrera al instante—solo evita responder a las preguntas de los reporteros sobre la trama, porque así sabrán que estás en aguas turbulentas."

Era Sal, el falso representante de talento de Kimberly. Siempre lograba hacer reír.

"Por supuesto, si decides aceptarla, debes saber que será uno de los mayores retos actingísticos de tu vida, y existe una probabilidad bastante real de que no guste mucho al público. Mantener la

línea temporal clara será difícil para todos, incluido el guionista," dijo Sal. "Pero al final, lo que importa es que derrotes al villano, ¿verdad? Así suelen ser estas películas. Aunque, me han dicho que tiene algunas escenas bastante desagradables. Pero si tienes mucha suerte, no estarás en ninguna de ellas."

¿Línea temporal y escenas desagradables? Supe de inmediato de qué película hablaba Sal.

"Bueno, cariño, eso es todo lo que tengo que decir. Si tienes alguna otra pregunta, no dudes en llamar," dijo Sal.

Kimberly se despidió y cerró el teléfono. Cuando avanzaba más en la habitación, vi que Andrew, Antoine y la mayoría de los demás estaban reunidos alrededor de la mesa de la cocina, escuchando la llamada de Kimberly.

"Deberíamos haber grabado eso," dijo Andrew. "Deberíamos haber grabado todas las llamadas para ver las diferencias que había. ¿Podemos llamar otra vez?"

Se estaba descubriendo el potencial increíble de su estrategia de exploración.

"Sí," dijo Kimberly. "Él parece no recordar llamadas anteriores. Siempre está dispuesto a escucharme."

Había dormido algunas horas más tarde de lo habitual. Parecía que ya estaban trabajando mientras comían huevos con queso.

Si había algo que el Almacén General del Carrusel Este tenía en abundancia, eran huevos.

"¿Postraumático?" pregunté. Siempre buscábamos nueva información sobre esa historia porque algún día ayudaríamos a rescatar a nuestros amigos de ella.

Kimberly asintió. "Nuestro enfoque de rescate funciona con esa historia, creemos. También el de Antoine," dijo. "Sal los menciona como referencia."

Él no tenía tanto que decir sobre el mío, aunque —añadió Antoine—. Eso podría significar que es de un nivel superior.

Habíamos descubierto que si Kimberly preguntaba a su agente sobre una trama mientras uno de nosotros tenía equipado un tropo de rescate, Sal hablaba sobre la versión modificada del rescate en lugar de la original.

Era útil compararlos.

"¿Conseguiste alguna buena información?" pregunté. Todos se miraron entre sí, inclinando la cabeza, encogiendo los hombros—ese tipo de cosas.

"Es bastante avanzado," dijo Antoine. "No conseguimos mucho—poco más de lo que ya sabíamos."

Qué desilusión. Eso era prácticamente lo que siempre sucedía con el Post-Traumático.

Decidí servirme los últimos huevos con queso en el plato—al menos la parte que aún no se había endurecido—. Luego me acerqué a ellos, metiendo los huevos en la boca directamente del plato de papel.

"Tengo una idea," dije.

"¿Y qué es?" preguntó Antoine.

"Necesitaremos dar un paseo," dije.

Tenía una teoría para aprender cosas sobre el Post-Traumático, pero a diferencia de Kimberly, no podía hacerlo desde la distancia. Tenía que estar observando el presagio en sí mismo.

El aeropuerto quedaba aproximadamente a medio camino entre el centro y el lado este de Carousel, así que no era un paseo corto, pero tampoco demasiado largo. La pista de patinaje, que de vez en cuando desaparecía, estaba justo al lado del aeropuerto. Ese era el presagio que buscábamos.

Lila había ofrecido abrir algunos estudios de grabación para que pudiéramos atravesarlos, pero por muy genial que sonara, según ella, también implicaba bastante más caminata.

Creí que cuanto antes termináramos con esto, mejor. Así que caminamos en un solo grupo desde la parte más poblada de Carousel hasta las afueras de un pueblo más pequeño.

La calle parecía igual a cualquier otra que se pudiera encontrar en cualquier pueblo pequeño, ya fuera en casa o, en realidad, en cualquier parte del mundo real. Pero este lugar evocaba recuerdos.

Mientras pasábamos por un barrio que probablemente era de clase media a media baja, vi una estructura en el patio trasero de una de las casas. Era un cobertizo.

Incluso sin toda la nieve negra cubriéndolo, lo reconocí.

Ese era el cobertizo de Reggie.

Hasta donde pude notar, era tan lejos como había llegado en la nieve negra, pero, de nuevo, solo había visto el tráiler del apocalipsis, no toda la historia.

Cuando se envió el Apocalipsis de Nieve Negra—por la razón que fuera—Reggie Vargas, un combatiente, uno de los veteranos en el Campamento Dyer y miembro del equipo de Bowling, se sacrificó para ayudar a Anna y Camden a entrar en una trama para que no murieran por el apocalipsis.

Anna se aseguró de registrar su sacrificio en su carta a nosotros, que iba pegada a la espalda de Silas, el showman mecánico.

Algún día, seríamos capaces de rescatar a Anna y Camden y hacer que su sacrificio valiera la pena. Espero que también logremos rescatar a Reggie.

Una oleada de recuerdos me invadió, recordando a los Bowling y cómo ayudaron a que el Campamento Dyer pareciera tan normal. Grace adoraba cocinar y era muy lista, manteniendo a su equipo de Bruisers en línea contra viento y marea.

Y, por supuesto, ahora todos ya no estaban.

Había visto el destino de Reggie—o al menos parte de él—gracias a mi tropo de "Próximamente en un teatro cercano a ti". Lo había visto acurrucado en ese cobertizo.

"¿Es un presagio?" preguntó Antoine mientras me sorprendía contemplando.

Negué con la cabeza. "Ya casi llegamos," dije. No necesitaba compartir ese doloroso recuerdo con ellos otra vez.

Al coronar una pequeña colina, apareció en la distancia el pequeño aeropuerto Carousel. Antes de él, se extendía la esquina donde se encontraba la pista de patinaje sobre ruedas. Parpadeaba como siempre—a veces existía, otras, no era más que un gran hoyo en la tierra.

"Muy bien, todos," dije. "Nunca he jugado con esto antes, pero intentaremos ser lo más científicos posible." Miré de nuevo hacia la pista de patinaje y aclaré mi garganta. "Vamos a escoger a los jugadores de nivel más alto que tengamos—yo, Antoine, Kimberly, Bobby y Andrew. El resto, quédense aquí arriba. Lila e Isaac, mantengan los ojos abiertos en busca de presagios."

Les mencioné brevemente mis planes. Sin embargo, la mayoría parecía nerviosa o aterrorizada de estar en el Carousel Proper sin protección.

Con eso, nos dividimos. Los que formaban grupo conmigo bajamos la colina hacia la pista de patinaje, mientras los demás permanecían allí, observando.

"¿A qué distancia debemos estar para que esto funcione?" preguntó Antoine.

"Un poco más lejos, creo," respondí.

El nombre del lugar era Carousel Roller Daze. Su diseño y decoración parecían sacados de otra década, pero eso tenía sentido, ya que Post-Traumatic era una película de horror sobre viajes en el tiempo.

Fijé la vista en la pared de papel rojo. Mi trope "No Me Gusta Este Lugar" me daba una idea aproximada de cuán difícil sería una narrativa, pero esa estimación se basaba en mi grupo actual. Sospechaba que no solo dependía de los niveles puros. Pensaba que consideraba todo, como arquetipos o tropos equipados.

Estábamos a punto de descubrirlo.

Desde que descubrimos que el trope del agente de talento de Kimberly podía ofrecer respuestas diferentes según los tropos equipados, me preguntaba si esa misma lógica podría aplicarse a mi trope de exploración.

Había reunido a todos los jugadores de nivel más alto. Mientras descendíamos la colina, me sentí más confiado de que por fin nos habíamos separado lo suficiente del resto como para que mi lectura fuera únicamente sobre nosotros y no incluyera a los jugadores en la cima.

Observé la pista de patinaje parpadeante y la miré fijamente en su cartel sobre la pared de papel rojo.

El lugar registrado como "Esto Me Da Miedo", uno de los niveles más peligrosos que mi trope podía señalar.

Por supuesto, estaba adivinando mayormente, basándome en el miedo y la ansiedad innata que mi trope me transmitía, pero tenía la seguridad de que esta era una historia muy peligrosa. No la más peligrosa, pero sí una contendiente; claramente nos superaban en niveles por al menos diez veces en armadura argumental o más.

"Kimberly, equipáte tu trope de rescate."

Ella respondió rápidamente.

La dificultad aumentó. No solo pude ver cómo subía hasta "¡Ve al Coche Ahora!", sino que también lo sentí más difícil de inmediato—quizás porque me concentraba en ello.

La ansiedad me golpeó en la nuca, y conscientemente estiré los hombros, retorciéndome, intentando aliviar el estrés.

"Claramente se volvió más difícil," dije, "pero eso siempre pasará con un trope de rescate. ¿Podrías destirarlo?"

Kimberly asintió y hizo lo que le pedí.

Lamentablemente, la narrativa era mucho más fuerte que nosotros, y este ejercicio podría haber sido en vano. Era difícil determinar cuán desafiante sería esta historia cuando ya había alcanzado el máximo en la escala.

—Antoine, —dije.—

Asintió y activó su recurso de Carrera contra el Tiempo.

La dificultad volvió a intensificarse, pero esta vez sentí que era aún más extrema. Mi corazón empezó a latir con fuerza. No era tan terrible como escuchar la respiración del asesino con hacha, pero podía sentir que, aunque ambos estaban marcados como ¡Llegar al Coche Ahora!, el de Antoine resultaba más difícil.

—Está bien —dije—. Ahora me toca a mí.

Antoine desactivó su recurso de rescate, y yo activé el mío— La Pista Equivocada.

Y en un instante, sentí un alivio. Juraría que sí.

Aún aparecía en la pantalla roja como ¡Llegar al Coche Ahora!, pero sin duda era menos difícil que el de Antoine. Si tuviera que adivinar, los recursos de rescate de Kimberly y el mío estaban prácticamente igual de desafiantes cuando se usaban en Post-Traumático.

Transmití mis hallazgos a los demás.

—¿Hasta qué tamaño crecerá exactamente este experimento? —preguntó Andrew—. Si no me equivoco, esta técnica podría usarse para ajustar con mayor precisión todos los recursos que activamos y qué jugadores seleccionamos.

—Es justo lo que pensaba —respondí—. No sé si este recurso es lo suficientemente sensible para detectar diferencias menores, pero sí para distinguir las mayores. Y si reacciona a recursos individuales activados y no solo a los de rescate, eso sería tremendo. Actualmente, lo que me preocupa es la composición del grupo. Ahora mismo somos altos en Perspicacia, Moxie y Audacia. Si tuviese que adivinar, esa sería probablemente una buena combinación para un horror de viajes en el tiempo.

—Entonces, pongamos a prueba esa teoría —dijo Andrew.

Comenzó a alejarse colina arriba. Cuando llegó al fondo, envió a Michael de regreso hacia nosotros. Ahora, contábamos con dos arquetipos de combate cuerpo a cuerpo y uno menos basado en la perspicacia.

Con ese simple cambio, la línea argumental saltó a ¡Llegar al Coche Ahora!, incluso sin activar un recurso de rescate.

Así, la hipótesis de que esta historia se centraba principalmente en la velocidad y la inteligencia quedó firmemente comprobada.

—Muy bien —dije—. Probemos combinaciones.

Pasamos 30 minutos intercambiando personajes para ver qué configuraciones funcionaban mejor con Post-Traumático. No era una ciencia exacta, pues cosas como los recursos activados o las diferencias de nivel influían mucho en la dificultad que otorgaba mi recurso de exploración. Pero, en términos generales, era información sumamente útil.

De esto dedujimos que nuestra hipótesis inicial era mayormente correcta. Necesitábamos Perspicacia y Audacia. Moxie y Valentía no eran tan esenciales, y resultaba difícil determinar qué tan vital era la Determinación con este método, aunque debía suponer que sí, dada la naturaleza de la historia.

Después de todo, había visto que Camden había perdido un brazo y que esta historia implicaba alguna tortura. La Determinación realmente facilitaba que el tormento fuera más llevadero.

Podríamos estar probando eternamente para reducir la dificultad de la trama, pero al final, mi recurso de No Me Gusta Aquí simplemente no era lo bastante sensible para ajustar con precisión nuestros cambios en una historia tan desafiante. Una vez que subiéramos de nivel, sospechaba que obtendría una lectura más exacta. En general, la técnica nos proporcionaba buenas pistas. Sería muy útil para historias más cercanas a nuestro nivel.

Regresamos al loft con la cabeza en alto. Aunque no habíamos logrado mucho, todavía sentíamos que avanzábamos.

Y eso era genial, porque aún nos quedaba un largo camino por recorrer.

Era por la tarde, y nos encontrábamos en el tejado del altillo, relajados.

Bobby jugaba con sus perros, y sus perros jugaban con todos, les gustase o no.

Era un día soleado.

Si hay algo que valoraba de los nuevos jugadores, era que Andrew compartía mi mismo nerviosismo al discutir nuestros planes para el futuro.

Por supuesto, él se centraba más o menos en una sola cosa: rescatar a sus compañeros, quienes habían sido asesinados en la guarida del hombre lobo.

No podía culparlo. Habíamos pasado todo el día preocupándonos por mis compañeros que habían muerto en una historia.

Pero rescatar a Logan y Avery, sus compañeros, era mucho más complicado porque no sabíamos de qué historia provenían esos hombres lobo. Si pudiéramos averiguarlo, podríamos rescatarlos—siempre que estuvieran en una historia que pudiéramos vencer.

Pero averiguar en qué historia se encontraban era una tarea enorme para nosotros.

Y teníamos mucho más en qué pensar.

—Mira —dije—, hay mucho en la Lista de Tareas. Necesitamos obtener más permisos de ocupación, por ejemplo.

Estábamos sentados en una mesa bajo una sombrilla.

—¿Y cómo logramos eso? —preguntó Andrew mientras bebía un cóctel amarillo que alguien le había preparado. Yo también tomaba uno, pero el mío era de un marrón turbio. No teníamos un barman en plantilla; Isaac y Michael habían estado experimentando.

—Según el Atlas, si queremos que nos concedan permisos de ocupación, debemos realizar historias en las que nuestros personajes tengan que estar en bases habitables y dormir allí al menos una noche. Incluso entonces, la base debe integrarse en la historia teóricamente.

—Eso no debería ser demasiado difícil —afirmó Andrew—. Siento que hay muchas historias que permiten pasar la noche.

—Muchas, parece —respondí—. No hay una razón aparente para cuándo se entregan, aparte de eso. Tenemos que esperar a que Carousel tenga una chispa de generosidad.

—Bien, ¿qué más debemos hacer? —preguntó él.

—Necesitamos más tópicos de rescate —dije—. Creo que Carousel limitó esos tópicos después de que te rescatamos, porque quería variedad, no porque quisiera que dejáramos de rescatar. Pero eso significa que necesitamos más tópicos.

—¿Y cómo conseguimos esos? —preguntó Andrew.

—Creamos historias que involucren rescatar a alguien como parte de la historia principal —respondí—.

—Tiene sentido —dijo Andrew—. Sin duda podemos incluir eso en nuestros planes futuros. Diría que rescatar a Logan y Avery será muy útil, incluso para ese objetivo. Tener dos equipos operativos y de alto nivel haría que todos los aspectos de esta base y cualquier otra en la que estemos funcionen mejor.

—Escucha, Andrew, no estoy en contra de rescatar a tus amigos. Quiero que seas realista. Trabajaremos muy duro para averiguar en qué historia están, y quizás fracasemos. E incluso si tenemos éxito, puede que aún no podamos rescatarlos, si la historia es demasiado difícil.

—Lo entiendo —dijo—, pero creo que se merecen toda nuestra dedicación. Después de todo, hemos aprendido que tus amigos están en una historia de nivel demasiado alto para que podamos vencerla en este momento. Si resulta que la historia de Logan y Avery es más realista, sería un milagro.

Eso era cierto. Post-Traumatic era demasiado avanzada para nosotros. La mayoría de las veces en que había asumido historias de nivel superior, había al menos un jugador experimentado en el equipo que ya era de alto nivel. Si intentábamos afrontar esa historia en breve, probablemente perderíamos.

Sentí una creciente ansiedad por la posibilidad de que tuviéramos que descubrir cuál era la trama oculta que atrapaba a Logan y Avery, temiendo que si la identificación resultaba demasiado compleja, Andrew y Michael pudieran sentirse desalentados o reacios a colaborar.

Aún no había evidencias de que eso fuera así; sin embargo, la inquietud seguía acechándome.

"Sea cual sea la situación," dije, "es imprescindible que ayudemos a rescatar a más jugadores en general. Isaac y Ramona están casi en un nivel tan bajo que ni siquiera podrían contribuir significativamente en la mayoría de nuestras misiones."

Andrew tomó un sorbo de su bebida. "Buscar un equipo de jugadores de bajo nivel no parece una tarea sencilla."

"Contamos con muchas opciones," comenté. "Una gran parte de esos carteles de búsqueda perdida son para novatos. No me sorprendería que algunos ni siquiera supieran qué ocurría aquí."

"Quizá eso sea mejor," afirmó Andrew. "Es más fácil llenar una copa vacía."

Tenía razón. Ser el primer contacto para los nuevos jugadores era beneficioso para todos—les resultó para ellos y para nosotros.

Tras unos momentos de silencio, pregunté: "El Atlas tiene más de una docena de historias de hombres lobo que pude identificar en la sección de sin spoilers, ninguna parece coincidir con los autores de nuestros problemas; además, esa no es la lista completa, seguramente hay más. ¿Estás seguro de que no puedes recordar cómo se llamaba la trama?"

"Estoy haciendo todo lo posible," respondió Andrew. "Recuerdo que tenía un título, pero estaba tan concentrado en correr que apenas presté atención al fondo rojo."

Lo comprendía. Después de todo, la mayoría de los jugadores no necesitaban vigilar el fondo rojo con tanta intensidad como yo, usando mi estrategia de "Observador Despistado". La tarea de mantener los ojos en ese fondo podía ser sumamente difícil.

"¿El título era largo o corto?" pregunté. "¿Recuerdas algo más?"

Andrew se llevó las manos a la cabeza y pasó sus dedos por su cabello con nerviosismo.

"No puedo," admitió, "pero creo que no era corto. Era uno de esos donde el título estaba muy pequeño en la parte superior, pero esa zona también estaba cubierta de otras cosas. Solo era un cartel de personaje, no uno de los carteles principales de la película."

"Entiendo," dije. "Supongo que eso significa una cosa."

"¿Qué es?" preguntó él con curiosidad.

"Mañana iremos de compras."

Andrew me miró con expresión divertida, pero antes de que pudiera decir algo, alguien más se adelantó.

"¿Has dicho que iremos de compras?" Kimberly preguntó, acercándose a nuestra mesa con entusiasmo. "¡Eso es maravilloso! Sé que te gusta esa sudadera, pero hay opciones mucho mejores."

"No precisamente de ese tipo de compras," aclaré.

"Ya veremos," respondió ella sonriendo.

Luego dirigió su atención hacia Andrew, su expresión cambió y suavizó su voz para pedirle si podía hablar con él un momento.

Hizo un gesto hacia Antoine, que estaba al otro lado del tejado, apoyado contra la barandilla con cara de irritación.

Andrew se disculpó cortésmente y siguió a Kimberly de vuelta al techo.

Me pregunté cuánto tardaría en descubrir que una de las razones por las que todavía estaba vivo era porque quizás podía ayudar a Antoine con su casi oculta crisis postraumática.

Andrew contaba por lo menos con un recurso útil. Sería como poner un apósito más sobre una pila de otros, y juntos, podrían ser algo así como una cura.

Sea cual sea el caso, había hecho lo suficiente ese día para considerarlo un éxito. Me acurruqué en mi sudadera bajo la sombra y cerré los ojos, listo para dormir.