

Capítulo 1 - Compras en el supermercado - El juego en Carrusel: Una película de horror LitRPG

Caminaba por los pasillos de la tienda general con un propósito definido.

Mientras hacía una lista mental de compras, las estanterías estaban escasamente surtidas con conservas, además de los productos básicos que uno esperaba encontrar, como harina y sal. ¿Necesitábamos frijoles de riñón? ¿Necesitábamos remolachas? ¿Alguien necesitaba remolachas?

La sección de refrigerados era aún menos llamativa, pero tenía huevos, leche y tocino. ¿Qué más podríamos pedir?

Al girar la esquina del pasillo, me encontré con Dina. Ella hacía algo muy parecido a lo que yo. Nos cruzamos la mirada y no dijimos mucho.

“Recuerdan que hay muchos caramelos realmente antiguos,” fue el único comentario que hizo.

Asentí con la cabeza.

De algún lugar más allá de las puertas refrigeradas en la parte trasera de la tienda, escuchamos un ruido. Sonaba como un grito. No pudimos ver qué ocurría porque el vidrio del aparato refrigerado tenía una niebla que impedía la visión, pero una sola huella visible y conspicua permanecía.

Mientras no abramos esa puerta, estaremos a salvo.

Mientras no comiéramos de ese frasco con cristal agrietado de patas de cerdo (y de la criatura que las infectaba) en el pasillo 3, estaríamos seguros.

Mientras no robáramos en la tienda, estaríamos a salvo.

Mientras no... y la lista seguía.

"Si necesitas ayuda para encontrar algo, solo dime," llamó Corduroy Patcher desde la entrada de la tienda.

Era un hombre mayor, corpulento, de ojos azules y pupilas como pequeños puntos. Nos observaba en cada paso que dábamos. Sus palabras eran amistosas, pero su tono no lo era. Era el propietario y el único empleado, por lo que podía deducirse.

“No contamos con mucho, como quizás estás acostumbrado en la gran ciudad, pero tenemos de todo. Lo que necesita una familia,” añadió.

Tenía razón. Disponía de todo lo imprescindible en aquel momento. No tenía mucho de lo que deseábamos, pero no estábamos en condiciones de quejarnos.

Tú pensarías que en un mundo embrujado, basado en películas de horror, la mayor preocupación sería morir con ganchos o colmillos, pero resultó que la mayor amenaza era morir lentamente de hambre, especialmente cuando empezabas a entender cómo funcionaban las cosas.

Claro, si te sumergías en una historia, podrías comer hasta saciarte, pero en cuanto llegabas al final, tu cuerpo volvía a tener hambre. Era un precio pequeño a pagar por curar todas tus heridas, pero generaba un problema.

La única forma de crear una base de operaciones sostenible era encontrar una fuente de alimento que pudiera mantener a los jugadores satisfechos cuando no estuvieran en medio de una historia.

Los Veteranos, cuando llegamos, lo tenían todo bien pensado. Podían limpiar una historia en el Club Eternal Savers y después cargar carretas para llevar de regreso al Refugio Dyer. Incluso cuando intentábamos sobrevivir a un apocalipsis, nunca pasamos hambre por sus reservas de comida en el refugio.

Pero no éramos lo suficientemente de alto nivel para completar la historia en el Club Eternal Savers, así que tuvimos que buscar otro lugar para comprar.

Nuestro dinero ya escaseaba. Necesitábamos una historia que terminara en una escena que pudiéramos saquear por comida. Antes de asumir la responsabilidad de hacer que eso sucediera, pensé que sería fácil.

Prácticamente todas las historias tenían comida accesible, y algunas de ellas ofrecían alimentos realmente buenos, pero eso no era suficiente.

Necesitabas que esa comida fuera fácilmente alcanzable para saquearla después de la batalla final, cuando la mayoría de las historias ya no tendrían comida disponible. Normalmente, lo único que quedaba al final de la película era destrucción.

Sin embargo, tuvimos suerte. El Atlas del Carrusel contenía todas las soluciones que los jugadores de años pasados habían ideado para este mismo problema. La tienda general del Carrusel Este era un excelente lugar para saquear. Claro, lo recolectado no era gran cosa.

Por supuesto, la comida era vieja. No vieja en el sentido de estar caducada, sino en el estilo de la alimentación que se consumía en los años setenta.

Todo lo que teníamos que hacer era completar una de las tres historias en los alrededores, y luego podríamos asaltar esta tienda para abastecer nuestra despensa durante semanas. Solo teníamos que asegurarnos de que el viejo Corduroy Patcher muriera al final de la historia.

La pregunta era, ¿qué íbamos a tomar cuando llegáramos al Final? Esa era la misión de hoy: elaborar una lista de lo que ofrecían para asegurarnos de que esa historia valdría la pena por el riesgo.

Al mirar a Dina, ambos asentimos en acuerdo de que ese lugar sería perfecto. Ya no podíamos seguir gastando nuestro dinero en el restaurante del piso de abajo, cerca del Loft de Kimberley.

Mientras caminábamos, Dina seguía tomando cosas de los estantes para molestar al encargado de la tienda en el mostrador de adelante. Quizá me estaba jugando una broma; no podía asegurarlo. Por supuesto, ella devolvía todo rápidamente. Sonreí, esperando que eso la complaciera y que dejara su pequeño juego.

En realidad, fue mi culpa. Le había dicho específicamente que no robara, porque eso activaría uno de los muchos Presagios en la tienda. Quizá se lo tomó a pecho, pero en realidad hablaba de su tropo de robar, que solo funcionaba en las historias.

No iba a armar un pleito por eso.

El Patcher de Corduroy, en cambio, sí.

“Puedo ver qué estás haciendo allá atrás,” dijo el hombre. “No soy tonto.”

Nos miró como si intentáramos robarle a la fuerza. Para ser justos, estábamos a punto de saquearlo, pero aún no era el momento.

Fui hacia la nevera de atrás y evité la ventana de vidrio con la huella en ella. Agarré un vaso con hielo y una cola de marca económica, y me dirigí a la parte delantera de la tienda. Algo bueno tenía que decirse de Carrusel Este: sus precios eran económicos.

El dependiente me observó de arriba abajo y me lanzó una mueca de desprecio hacia mi cabello, que necesitaba urgentemente un corte. Afortunadamente, la mayor parte del largo desapareció cuando terminamos la historia de La Fundición de Datos y mi cuerpo fue restablecido.

“Ustedes son de la ciudad, puedo notarlos,” dijo.

Asentí. “En el centro,” confirmé, confirmando su sospecha.

Él era solo un PNJ tan básico como cualquier otro.

“La gente suele olvidar lo diferente que es el Carrusel Este en comparación con la gran ciudad,” dijo. “Está a millones de millas aquí. Mi familia ha estado aquí desde la primera guerra, y estaremos hasta la última. Nada cambia por aquí, y no necesitamos ninguna de sus tonterías.”

Tomó mi soda, le quitó la tapa y me la devolvió. Me alegro de que el Carrusel Este no estuviera realmente a millones de millas del Centro del Carrusel. Después de todo, teníamos que caminar.

— No te preocupes —dije—. Ya estamos en camino de salir de aquí.

Una mirada a mi derecha me mostró que Dina me observaba con cierta urgencia. Cuando la miré, ella movió deliberadamente sus ojos hacia las manos del tendero. Una de ellas estaba debajo de la caja registradora.

— Lo mejor sería que regresara a la gran ciudad —dije y rápidamente me dirigí hacia la puerta donde estaba Dina. Miré hacia atrás para ver qué sostenía debajo de la cajera.

Vi la culata de una escopeta.

Era una escopeta apagada, aunque en realidad no podía ver el cañón. La llamaban así en el papel pintado rojo. La única razón por la que podía verla en el papel rojo era porque tenía un tropo. Silas Dyrkon había creado una línea temática muy parecida a Carousel, pero sin objetos ligados a tropes.

Una vez fuera de su línea temática, las vimos por todas partes, aunque la mayoría eran inalcanzables.

Inalcanzables, esto es, a menos que frustraras la historia en la que estaban involucradas.

Este en particular era muy codiciado. Contaba con un tropo de criminal-exterior llamado El Bidón Oculto, que tenía una premisa sencilla. Si escondías la pistola y apuntabas a un adversario, la pistola se dispararía si este comenzaba a atacarte. Esto era un elemento clásico en las series policiales.

Un disparo instantáneo con escopeta a cualquier enemigo que cruzara la línea sería muy útil.

Al salir de la tienda, exclamé: — Buen trabajo de captura. Tenemos que conseguir esa.

Otra cosa que añadir a la lista de compras.

— Podríamos guardarla junto a la puerta principal, por si acaso —dijo ella—. Probablemente no la necesitamos, pero nos dará una sensación de mayor seguridad. Bueno, en realidad, Isaac se sentirá más seguro.

Asentí en señal de acuerdo.

Afuera, Antoine, Kimberly, Cassie, Isaac y Bobby esperaban. Debido a todos los presagios, no queríamos que demasiadas personas entraran en la tienda.

— Parece un objetivo interesante —comenté.

— ¿Tenían algún tipo de producto? —preguntó Kimberly. Ella se había puesto su delantal de presidenta de la hermandad y hacía lo posible para que su loft fuera habitable.

— Claro —dijo Dina—. Pero cocinan todo en pequeñas latas de hojalata para que dure décadas.

Kimberly parecía desanimada; la comida casera de Grace con verduras frescas parecía solo un recuerdo en estos momentos.

— Lo que realmente importa es que tengan suficiente comida para que no tengamos que seguir entrando en historias —comentó Antoine—. Parece un éxito, así que supongo que estamos con la historia que elegiste —me miró—. ¿La Última Tira? —preguntó.

— La Última Tira —afirmé—. No puedo esperar.

Pero tendría que esperar, pues aún nos quedaba mucho por planear.

Por supuesto, si íbamos a afrontar una historia en Carousel Oriental, más valía que la revisáramos mientras estábamos aquí. Era fácil de encontrar, solo unas pocas calles más allá de la tienda general.

Los volantes empezaron con uno colocado en un poste telefónico, luego otro en una cerca de malla con un perro ladrando detrás, y más en una barricada de madera que bloqueaba un largo camino de grava. Y luego en todas las superficies donde se podía pegar un cartel.

Un vendaval de ellos invadió la calle.

— Parece que ya tienes tu personaje, Dina —comentó Antoine mientras observábamos los carteles.

Tenía razón. El cartel de desaparecido no era como los habituales de jugadores que habían muerto en historias. Parecía uno real. Mostraba la foto de una joven mirando con inocencia a la cámara, vestida con un vestido y una blusa de manga larga blanca.

Su nombre era Tamara. Tamara Cano. A menos que fuera una coincidencia enorme, parecería que Carousel tenía la intención de que Dina Cano fuera la madre de Tamara en la historia.

"Es como si se burlara de mí," dijo Dina.

Nos quedamos allí en silencio, contemplando si había alguna posibilidad de que esto no fuera una burla, aunque fuera leve. Carousel se había burlado de mis seres queridos fallecidos. No dudaba en poner a prueba a sus jugadores.

"Probablemente estás pidiendo que te pase algo con los tópicos que usas," dijo Isaac.

Cassie le dio un codazo en las costillas y le susurró algo con firmeza en el oído.

No estaba del todo equivocado. Dina tenía un tópico recurrente llamado "Un Pasado Embrujado" que siempre combinaba con "Ánimo desde Más Allá", lo que le permitía comunicarse con sus seres

queridos fallecidos. Si Carousel iba a escoger a uno de nosotros para tener una hija desaparecida, sería Dina.

No sabía si eso significaba algo más profundo. No sabía si Carousel lo hacía porque el hijo de Dina había muerto en la vida real.

Lo único que sabía era que ahora teníamos una pieza de información que antes no poseíamos. Cuando llegara el momento de planear nuestra participación en "La Última Probación", estaríamos mejor preparados por ello.

"Vamos a irnos de aquí," dijo Dina. Su estado de ánimo se había ensombrecido, lo cual era una lástima porque justo había comenzado a mejorar desde que terminamos el llamado Tutorial.

Solo esperaba que pudiera interpretar a la madre afligida cuando llegara el momento.

Revision #1

Created 11 May 2026 12:35:37 by Robert White Mar

Updated 11 May 2026 12:35:41 by Robert White Mar