

Capítulo 19 - Una fiesta dividida - El juego en Carousel: Una película de horror en LitRPG

Antoine sonrió ampliamente esta vez mientras caminábamos. Seguía intentando mostrar cuánta seguridad tenía, pero cuanto más avanzábamos hacia el sur, más claro quedaba que eso sería una desventaja.

Había tramos de bosques y campos similares a los del este de Carousel, aunque en esta dirección había bastantes más pinos.

No dije nada. Solo esperaba que, si logramos encontrar una solución a su problema lo antes posible, no tendríamos que tomar decisiones difíciles.

Por eso, avanzamos con mayor rapidez de la habitual hacia la solución más próxima. Es posible que el Dr. Andrew Hughes tuviera algunos clichés de psiquiatra que ayudaran a diagnosticar y solucionar el error que había provocado que Antoine se dissociara en la pantalla.

Había utilizado eso para justificar por qué rescatábamos primero a Andrew Hughes en lugar de buscar historias menores para practicar rescates.

La verdad era un poco más complicada que eso.

Habíamos acordado ir a la pared de carteles y buscar las historias más fáciles que pudiéramos usar para practicar rescates.

La lógica era sólida. Comenzar con las historias más sencillas y luego ir avanzando.

Otra consideración era qué hacer con los jugadores rescatados.

Si los jugadores eran de nivel muy bajo, eso significaba que serían moldeables y más propensos a seguir nuestras instrucciones. Una de las mayores preocupaciones al rescatar jugadores que no conocíamos era que no nos respetaran o que causaran conflictos internos.

Los jugadores de nivel bajo tenían menos probabilidades de ser una amenaza, pero aún así no quería rescatar a alguien que no conociera. Al menos sabíamos que el equipo de Andrew había estado en el Campamento Dyer. No los conocíamos, pero pensaba que nuestra experiencia en común facilitaría la cohesión.

Si habían pasado por el Campamento Dyer, entonces estaba casi seguro de que trabajarían para volver a ese nivel de unidad y paz.

Así que esa sería nuestra elección de rescate, aunque la historia que los había matado probablemente representara un gran reto para nosotros.

Pero valía la pena investigar.

"¿No es realmente aterrador que estos jugadores murieran hace menos de un mes y que nadie en el Campamento Dyer quisiera hablar de ellos?" preguntó Kimberly mientras hojeaba los carteles de desaparecidos que habíamos traído.

De hecho, resultaba un poco inquietante. Antes de que los clichés de rescate hubieran regresado, hablar de la muerte era un tabú.

"No puedo culparlos", dijo Antoine. "¿Para qué asustar a los nuevos jugadores?"

Qué importaba.

Se hizo evidente que íbamos en la dirección correcta cuando las líneas de energía comenzaron a converger y a hacerse más grandes a medida que avanzábamos. No había muchas señales en ese camino, quizás porque no había nada en realidad.

Dudaba que fuera porque Carousel no tuviera suficientes historias; era más probable que la sensación de aislamiento proviniera de la soledad de un camino polvoriento en medio del bosque. Cuanto más avanzábamos, más me sentía aislado.

Solo íbamos en una misión de exploración. Todo estaría bien.

A medida que avanzábamos, los campos áridos se transformaban en colinas rocosas, y los árboles crecían más altos y más altos.

"Ahora que lo pienso", dije, "pensé que la presa en Dyer's Lake era hidroeléctrica. ¿Por qué necesitamos otra planta de energía?"

No sabía cuánto consumo podía tener una ciudad en una dimensión adicional.

Tan pronto como pronuncié esas palabras, doblamos en una curva del camino de tierra que serpenteaba por las colinas y vimos la central eléctrica a lo lejos, sobresaliendo del lado de una gran montaña.

"Buena pregunta," dijo Antoine.

Había enormes chimeneas con rayas de bastón de caramelo y muchas alambradas de púa. Edificios gigantescos, lo bastante grandes como para albergar estadios de fútbol, se alzaban en la distancia.

Powerworks.

Claro.

Sin duda, este era un refugio de presagios. Podría funcionar como una planta de energía, pero al mirarla, podía imaginar muchas películas ambientadas allí. Por la gran estructura construida en la montaña, tenía un aspecto industrial, pero también una vibra de supervillano.

"Quédate en el camino," solté instintivamente, ya que una sensación en mi interior se activó.

Sentía ansiedad. Mantener la vista alerta en busca de presagios era mi prioridad, aunque solo encontré los presagios habituales en la frontera, esos que estaban a lo lejos para evitar que uno se adentrara en el bosque.

Seguimos por el sendero. Al caminar, nos topamos con una cerca de malla metálica grande a la izquierda del camino, pero no era para la planta eléctrica. La señal decía, "Derelict Machinations Incorporated."

Era una especie de chatarrería, aunque los objetos en su interior no eran basura común.

"Eso es una montaña rusa," dijo Kimberly, observando el patio.

De hecho, era una. Había una montaña rusa desmontada y una atracción de máquina anti gravedad con forma de OVNI. También había varias de esas pequeñas máquinas que antes se podían encontrar frente a los supermercados, donde podías poner un cuarto y montar en una nave espacial—si tenías al menos ocho años.

"¿Es aquí donde guardan todas las atracciones del Centenario?" preguntó Kimberly.

"Quizá," respondí.

Pero, en realidad, no reconocía mucho.

Lo que me llamó la atención fue que todas las atracciones y otros objetos en el patio tenían temáticas de ciencia ficción. Había naves espaciales y mechas de batalla, así como aviones y robots. Todo parecía estar relacionado con algún tipo de feria o espectáculo similar, pero no tuve oportunidad de inspeccionarlo de cerca.

"Mejor no meternos allí," dije. "Los presagios están iluminándose como en el Cuatro de Julio."

Seguimos adelante, dejando atrás la chatarrería, la segunda que habíamos visto en Carousel.

Avanzamos hasta que, finalmente, encontramos la entrada a la central eléctrica. En la puerta había un pequeño cobertizo con un cartel que decía, "Tour de la Central Eléctrica \$5."

Hubiéramos considerado pagar esa cantidad, pero no había nadie allí para recibir nuestro dinero. Además, la puerta estaba abierta. Suckers.

"Esto, hasta aquí llegamos, ¿verdad?" dijo Antoine, mirando a su alrededor.

Asentí. Según el Atlas, sin importar en qué dirección camináramos desde allí, nos encontraríamos de frente con un presagio.

Esta zona se llamaba el Pabellón porque estaba construido como un área futurista de ciencia ficción tipo "Edad del Mañana" para que la prensa tomara fotos cuando un CEO daba un discurso. KRSL exhibía sus increíbles avances tecnológicos en murales en las paredes. Podría haber sido hermoso si no estuviera abandonado.

Por lo que podía ver, todos los edificios estaban cerrados y asegurados, pero varios caminos conducían dentro del recinto.

— No hay nadie alrededor —dijo Kimberly.

— Si activamos un presagio, habrá —respondí.

— Aquí, cada uno toma dos —replicó ella, entregándonos los carteles de búsqueda.

— Según el Atlas, solo tenemos que observar el presagio y podremos saber si nuestros trucos de rescate funcionarán —dijo Antoine.

— Esa es la teoría —contesté.

— Solo veo uno —dijo después de unos momentos de concentración—. Allá, el cable suelto.

Indicó hacia unas escaleras que conducían a una passarela metálica que me recordó a algo salido de Jurassic Park. La pasarela se extendía sobre un profundo cañón, aunque no podía decir qué había en su interior porque no quería acercarme lo suficiente para averiguarlo.

El cable flojo se movía suavemente, como si algo estuviera escondido allí, tratando de captar nuestra atención. El presagio era para una historia llamada Apex. Era una historia muy difícil, y mi tropo de exploración apenas me proporcionaba información sobre ella.

Ni siquiera podía ver el cartel que la anunciaba.

— No percibo nada —dije—. Mi tropo de rescate parece no activarse.

— La mía tampoco —dijo Kimberly.

— La mía sí —intervino Antoine—. Es una gran placa que dice "rescate".

Mi tropo de rescate funcionaba con la idea de que el enemigo en una historia donde los jugadores habían sido asesinados, de alguna manera, había sido filmado cometiendo el crimen, y luego encontraba esas cintas.

El enemigo atacaría entonces mi base, y yo tendría que sobrevivir hasta la mañana. Sea cual fuera el enemigo de la historia Apex, no era del tipo que grababa sus crímenes ni le importaba que esas cintas salieran a la luz.

El tropo de rescate de Kimberly era para casos como los asesinos en serie. Ella lamentaría la muerte de sus amigos (los jugadores a quienes intentábamos salvar), y el asesino aparecería en el funeral.

El de Antoine era un poco diferente; convertía la historia en una especie de carrera. Sea lo que fuera el enemigo de Apex, estaba listo para competir.

— ¿Dónde están los otros presagios? —preguntó Antoine—. Solo veo uno.

Si no cuentas con un tropo de exploración, puede ser bastante difícil detectar presagios, especialmente para quienes no están entrenados para ello. Cuando llegamos por primera vez a la historia de The Final Straw II en Carousel, no vi el cartel en el fondo de pantalla rojo hasta que la historia ya casi se había activado, y eso fue después de que los veteranos nos confirmaran que allí estaba.

— Mira a la izquierda del presagio de Apex —dije—. ¿Ves ese edificio con las ventanas sucias y una carita sonriente dibujada en el polvo del cristal?

— Sí —respondió Antoine, siguiendo mis indicaciones—.

— Oh —dijo Kimberly. De repente, también pudo ver aquel presagio. Solo bastó con concentrarse y saber qué buscar, además de unos momentos libres para observar el peligro.

Era difícil encontrar presagios caminando por la calle, pero teníamos todo el tiempo del mundo.

— Ese me funciona —dijo Kimberly.

— Yo todavía no lo veo en absoluto —dijo Antoine.

— A mí también me funciona —le dije—. Pero es de nivel avanzado. Ni siquiera puedo distinguir el título.

Ese no era el único problema. No encontrábamos la historia en la que Andrew Hughes y su equipo habían muerto. Esa era toda la razón por la que habíamos llegado. Sabíamos que los carteles nos permitirían identificar qué historia era solo con observar su presagio.

Tendríamos que seguir buscando.

— Está bien, no veo más. Voy a dar unos pasos hacia adelante — dije.

Casi podía sentir cómo sollozaban al respirar cuando pronuncié esas palabras. Después de avanzar unos pasos más, miré alrededor de los edificios vacíos.

— Mira allí. ¿Ves ese cartel que dice: "Este establecimiento está restringido por la sección 14 del Código de Salud del Carrusel"? — pregunté.

Ellos avanzaron un paso.

— Eso funciona para mi tropo de rescate — afirmó Antoine.

Kimberly negó con la cabeza. — No funciona.

— A mí tampoco — asentí.

Seguí inspeccionando el entorno, intentando hallar el presagio que había conducido a la pérdida de Isaac y del hermano de Cassie.

Por fin, lo encontré.

Tenía en mis manos el cartel de desaparecidos de Andrew Hughes y uno de sus compañeros, Michael. En cuanto distinguí un edificio lejano con grafiti, identifiqué el oráculo.

— Ahí está — exclamé.

— Itch — leí. Ese era el título del relato.

— Mi tropo de rescate no funciona... con esa historia — comenté.

A pesar de ello, aún podía ver copias de los carteles de desaparecidos en mis manos, colocadas sobre el papel tapiz rojo debajo del cartel de Itch, que mostraba una especie de panel de control tecnológico de los ochenta.

— Mi tropo de rescate no funciona con ese — dijo Kimberly — y no veo ningún cartel de desaparecido allí.

— Pues, mi tropo de rescate sí funciona — afirmó Antoine — y solo veo un cartel de desaparecido.

Eso era un problema porque él sostenía dos.

— ¿Qué? — pregunté sorprendido.

— Es lo que te estoy diciendo. Tengo a Logan y Lila, pero el cartel de Logan no aparece en el papel tapiz rojo — dijo, entregándomelo.

Efectivamente, nada había cambiado en el fondo rojo. Inspeccioné con más atención hasta poder leer la graffiti: "Muerte a los escarbajos".

Genial.

— Entrégamelos — pedí, haciendo señas para que me entregaran todos los carteles.

Una vez en mis manos, solo apareció un cartel más en el fondo rojo.

— Lila, Michael, Andrew... todos están aquí, pero estos otros dos, Logan y Avery, no se registran.

— ¿Qué significa eso? — preguntó Kimberly.

— Significa que se separaron — afirmó Antoine.

Asentí, era la única explicación lógica.

Nuestro entendimiento era que podías rescatar a cuanta gente tuviéramos carteles. La sola presencia de tres en ese relato de Itch indicaba que solo tres habían muerto allí.

— Los otros dos están en un relato diferente — explicó Kimberly.

Continué encorvando los hombros y observando alrededor. Esa parecía la mejor hipótesis.

Durante unos quince minutos, logré identificar cada presagio que el Atlas del Carrusel había mencionado en esta zona. Sin embargo, nunca hallé alguna historia que incluyera a Avery o Logan.

— Esto no tiene sentido — dijo Antoine. — Sus carteles indican que murieron en esta área, ¿verdad?

— Así es — confirmé, revisando una vez más.

— Entonces, debe haber algún presagio que no aparece todo el tiempo — comentó. — Como uno móvil, algo similar al del boliche.

Esa explicación parecía factible.

Mantuve la vista en movimiento, de un presagio a otro, hasta que algo captó mi atención.

No era un presagio, sino un camino. Estaba en el bosque detrás de nosotros, y lo habíamos pasado en nuestro trayecto hacia la central eléctrica.

Noté que en la distancia, en la parte más profunda del bosque, había una superficie plana donde se había formado una línea de grava, como suele ocurrir en los bordes de un camino de tierra.

—Hay algo allí atrás —dije.

Casi sentí que mi corazón dejaba de latir.

Surgió en mí un temor familiar.

Mi patrón de que “no me gusta este lugar...” no solo me proporcionó información sobre el papel tapiz rojo; también me hizo sentir ansioso y temeroso. En esta ocasión, esos sentimientos eran una

característica, no un defecto. Facilitaban la detección de presagios y me mantenían en constante alerta.

La última vez que sentí una ansiedad tan intensa fue cuando apareció la nieve negra y el apocalipsis casi nos había acabado a todos.

—¿Qué es eso? —preguntó Antoine, mirando hacia el bosque, con un ligero estremecimiento en su ojo.

—¿Es un presagio? —preguntó Kimberly.

—No —respondí—. Sí. Espera, no lo sé.

Comencé a retroceder de la entrada de la planta de energía y avancé lentamente hacia el bosque que habíamos pasado.

Había un pequeño campo entre nosotros y el espeso matorral; más allá, estaba la carretera que había visto subir la montaña, pero algo en la parte posterior de mi cuello me ponía en tensión.

¿Era esa mi patrón de histeria, o era otra cosa? Después de todo, mi abuela poseía ese don, o al menos eso decía mi patrón de fondo.

Poco a poco, los tres caminamos hacia el bosque, y mientras avanzábamos, vi algo moverse en las sombras a lo lejos.

—Deténganse —dije.

—¿Qué? —preguntó Antoine—. ¿Ves un presagio?

—No —respondí—. Allí no hay ningún presagio, pero lo siento. Como si hubiera uno. No sé si eso tiene sentido.

No estaba acostumbrado a sentir cercanía de un presagio sin poder verlo en el papel tapiz rojo, pero eso exactamente era lo que estaba sucediendo.

Luego, se me ocurrió una idea.

—Creo saber qué ocurrió —dije—. Creo que esos otros dos miembros del equipo de Andrew murieron aquí, pero no fue por un presagio ni por algún argumento de la historia.

Antoine rápidamente captó lo que quería decir. —Hay un nido de monstruos allá —dijo.

No tenía los patrones adecuados para confirmarlo, pero todos los hechos encajaban, y mi instinto me gritaba que algo peligroso nos vigilaba desde aquel bosque.

—Vámonos de aquí —dije—. Tenemos que hacer una investigación.

