

Capítulo 24 - Antes del rescue - El juego en Carousel: Una película de horror literaria RPG

Me encontraba en la zona de la sala del loft, junto a Antoine y Kimberly. Habíamos tomado días libres, pero sabiendo la tarea que nos esperaba, solo podíamos relajarnos hasta cierto punto.

La historia, Itch, nos provocaba desconfianza.

Por más trabajo que le dedicáramos, nunca sentíamos que aprendíamos lo suficiente. Pero, al final del día, nunca íbamos a escapar de Carousel sin arriesgarnos.

“Por ahora,” dije, “veo a Itch como la de una película de ciencia ficción.”

“¿Entonces no crees que estén involucrados los hombres lobo?” preguntó Bobby. “Los hombres lobo generalmente no son estrictamente ciencia ficción. Itch suena como el título de una película de hombres lobo.”

Estaba de acuerdo; imaginaba que crecer pelaje sería muy incómodo.

“No lo creo,” respondí. “Tengo algunas razones. Primero, no tenemos una explicación de qué ocurrió con los otros dos miembros del equipo de Andrew Hughes. Nuestra hipótesis es que fueron asesinados por lo que sea que habita en la guarida del monstruo, que creemos son hombres lobo. Entonces, si estos fueron asesinados por los hombres lobo, y los hombres lobo son parte de Itch, entonces deberían aparecer como posibles rescates en esa película, pero no lo hacen.”

El Atlas era claro en que si te mataban por monstruos fuera de una historia, podías ser rescatado de la historia de la que esos monstruos originalmente procedían.

“Además, el cartel de Itch era una especie de panel de control, como de una computadora de los '80. No sé qué significa eso, pero no parece de hombres lobo. Pero lo que más nos hace pensar es que, en este momento, estamos bastante seguros de que la historia principal de Itch no permite poderes psíquicos, y me cuesta imaginar una historia de hombres lobo donde los psíquicos no pudieran existir.”

Por supuesto, siempre existía la posibilidad de que hubiera un trope psíquico muy poderoso que cancelara otros poderes psíquicos, pero había mil posibilidades. Solo podía hacer mi mejor suposición.

“Entonces, esto vuelve a plantear la cuestión de cómo funciona la ciencia ficción en Carousel,” dijo Bobby.

Este tipo de temas era algo que a Bobby le gustaba discutir. Ambos habíamos estado trabajando para tratar de entender el Atlas de Carousel lo mejor posible. Cuando se trataba de géneros, el problema no era la falta de información, sino que había demasiada dispersa por todo el Atlas.

Lo primero que queríamos saber era exactamente cómo se alineaba la tecnología con el año en que se supone que debía ambientarse la historia. Sabíamos que Carousel, más o menos, estaba organizado por fechas. Ya habíamos sido trasladados arriba y abajo en el tiempo lo suficiente para saberlo.

El período que parecía de 1960 se denominaba Carousel 1960, y, efectivamente, todas las historias de esa época parecían tener lugar en el tiempo adecuado.

Pero entonces, ¿cómo funcionaría la ciencia ficción?

¿Tendríamos que esperar hasta 2198, cuando la tecnología empezara a avanzar realmente?

La respuesta era no.

La ciencia ficción parecía ser el mayor contrapunto a la pantomima del cronograma de Carousel. El Atlas hacía referencias a cosas que simplemente no existían en las épocas en las que estaban ambientadas sus historias.

Encontramos referencias a pistolas de rayos y teletransportación, así como avances genéticos como los que habíamos visto durante nuestro tutorial falso, que no podían existir en nuestro mundo, ni siquiera en tiempos modernos, y, sin embargo, aparecían en historias ambientadas en los '80, '90, o incluso antes.

Si Itch fuera ciencia ficción, no tendríamos manera de saber qué esperar.

—Otro punto a favor de que Itch sea ciencia ficción y no hombres lobos —añadió Antoine— es que no había bosques ni montes, ¿verdad?

Lo miré durante un instante y asentí. Mi capacidad para localizar lugares no había revelado ningún escenario que involucre un paisaje natural de ningún tipo. Parecía que la historia se desarrollaba en el interior de un edificio, con pasillos, salas de control y zonas de almacenamiento.

Por supuesto, Antoine señaló intencionadamente la ausencia de bosques porque quería participar en esa misión de rescate, y sabía que dudaba en apoyarlo si existía la posibilidad de que tuviera otro episodio.

—Todo sucede en interiores, ¿verdad? —preguntó.

Asentí con poca convicción. —Así parece —respondí—, al menos no hay nada explícito. Claro que, no tengo toda la información porque la exploración de lugares no me proporcionó los detalles necesarios.

Mi perspicacia era buena, pero no solía ser mi estadística dominante; estaban más relacionadas con la audacia y la determinación.

—Entonces, ¿qué más queda por discutir? —preguntó Dina—. Hemos dado vueltas en círculos sobre este tema. O lo hacemos o pasamos a otra cosa.

Dina nunca fue muy amante de discutir o analizar las cosas en profundidad. Cuando hablábamos de participar en Itch, su respuesta solía ser: “¿Cuándo nos vamos?”

Miré alrededor de nuestro pequeño grupo de amigos. Aún parecíamos intrusos, pues no teníamos muebles, pero todos nos habíamos acomodado en el suelo o en sillas plegables.

—Debemos decidir quién irá —dije—.

En lo más profundo de mi ser, sabía que no había una respuesta clara, pero esperaba que alguien se animara a proponerla.

—Sabemos que, por el cliché del rescate de Dina, todos seremos personajes de fondo —comenté—. No sabemos si eso significará que estaremos fuera de escena todo el tiempo; simplemente, no tenemos idea. Además, por ser una historia de rescate, ciertos tópicos simplemente no funcionarán. Así que eso debemos tenerlo en cuenta al decidir quién llevar, qué tópicos traer.

Antoine inhaló profundamente y avanzó con determinación.

—Sé que Cassie e Isaac tenían la esperanza de participar —dijo—.

Los miró, y ellos asentieron.

—Debemos rescatar a Andrew —afirmó Cassie—.

Este era un tema en el que Isaac no bromeaba.

—Creo que lo que debemos hacer —prolongó Antoine— es llevar a todos. Tenemos que incluir a nuestros jugadores más destacados, y no dejar a nadie atrás. Sé que estaban hablando de llevar solo cinco jugadores —me miró—, pero no veo cómo eso podría funcionar.

Por supuesto, traer a todos tenía sus complicaciones.

La noche anterior no había podido dormir, contando a todos los integrantes. Si íbamos todos, Bobby también tendría que traer a sus perros.

Si llevábamos a todos —los ocho— y resultaba que había un límite de jugadores, digamos seis, eso significaba que dos de nosotros, al azar, simplemente...

¿Qué? No lo sabíamos.

El Atlas decía que, si se alcanzaba el límite, simplemente no aparecerías en la historia; pero, ¿qué hacían entonces esos jugadores? ¿Y si ninguno poseía tópicos de exploración y quedaban atrapados solos en la central eléctrica?

¿Y si nos castigaran por llevar a demasiados jugadores?

Antoine se levantó y defendió su postura con mucha convicción, pero la verdad era que ya estaba de acuerdo con él—aunque no por lo que él argumentaba. Hablaba de que los rescates nunca serían más fáciles; esto sería, literalmente, el más sencillo que hiciéramos, así que era el momento perfecto para incluir a los jugadores de menor nivel.

Él solo decía eso para irritarlos y animarlos. No pensaba refutar su argumento.

Finalmente, llegó a su último y mejor argumento—el mismo que yo mismo había ideado y con el que estaba de acuerdo.

"El hecho es," afirmó, "que no sabemos cuánto durará esta historia. Podría extenderse durante semanas—no lo sabemos. Incluso si pudiéramos dejar a tres jugadores, no sabemos cuánto tiempo permanecerían aquí esperando. Con solo tres jugadores, no podrían manejar historias con seguridad. Y lo que le suceda a los jugadores que no gestionan historias también podría ocurrirles a ellos."

Era el mismo problema de siempre. Aún no teníamos suficientes jugadores para dividirnos.

Se percibía una tensión palpable en el aire al decir eso.

De hecho, yo era la única persona que supuestamente sabía qué les sucede a los jugadores que no gestionan historias—o, más específicamente, qué pasa con aquellos que las abandonan. Pero no iba a explicar los matices.

"Estoy de acuerdo," afirmé. "Ahora, pasemos a planear nuestras equipaciones."

Antoine se sorprendió de que aceptara tan fácilmente. Claramente, esperaba que discutiera en contra. Al fin y al cabo, sabía lo que había visto. Sabía el riesgo que representaba.

Pero ese era solo un riesgo más que debíamos asumir.

Íbamos a emplear tropos simplificados en todas las áreas. Un tropo de rescate era muy inestable y podía transformar las historias de maneras impredecibles. El Atlas del Carrusel hablaba de los tropos de rescate y de los arquetipos avanzados como mezclas químicas cuidadosamente equilibradas que podían desatar el caos con la menor contaminación.

Incluso los veteranos sabían eso, y dudaba que tuvieran la sección del Atlas que yo estaba leyendo. Cuando salí en mi misión con Arthur, y él usó su arquetipo avanzado para transformar la historia en una de cazadores de monstruos con acción en lugar del horror psicológico original, todos los demás veteranos eligieron tropos neutrales—que eran útiles por sí mismos, pero que no tenían efectos importantes en el desarrollo de la historia.

Ellos ni siquiera usaban sus tropos de aspectos. No quieres molestar al que desarma la bomba, por así decirlo.

En este caso, el tropo de rescate de Dina lideraría, y lo aceptaríamos sin objeciones.

"¿Entonces no probamos mi nuevo tropo?" preguntó Kimberly.

"Correcto, esta vez no," dijo Antoine.

Ella había obtenido su tropo de aspecto para Celebridad, llamado El Salón de la Fama, que prometía efectos que alterarían la historia y le darían mayor énfasis, generalmente muy útiles para un jugador fuerte. Pero no sabíamos qué elementos de ese tropo serían considerados en un rescate. Las alteraciones de la historia se cancelaban en todos los casos.

Nos concentramos en nosotros mismos y en nuestras historias de fondo, tratando de no pensar en multiplicar las opciones ni depender de la improvisación porque, si fuéramos personajes secundarios, probablemente no tendríamos tiempo para preparar esa improvisación en primer lugar.

Eso descartaba tropos como mi capacidad Criado por la Televisión o Visor de Cine, que requerían acceso anticipado a la pantalla.

Incluso debatimos si Bobby debería usar su tropo para asumir el papel de un personaje secundario, porque no sabíamos si eso sería redundante o causaría problemas. Finalmente, decidimos que él debería usarlo, ya que era la habilidad que le permitía ver el guion, y, siendo honestos, esa era una habilidad muy poderosa para una misión como la que teníamos por delante.

Los jugadores más recientes tuvieron una experiencia más sencilla. Dejaron atrás los clichés que no debían llevar en una misión de rescate y apenas tuvieron que afrontar obstáculos importantes.

En cuanto a arsenales, llevamos todo lo que teníamos, incluido el bate de béisbol de Antoine, la escopeta recortada con un cliché, e incluso mis tijeras de seto, aunque no estaba seguro de si surgirían de forma natural en la situación.

Por supuesto, Bobby llevó a su séquito de perros—cinco en total, de tamaños que iban desde enormes hasta medianos. Todos tenían nombres, pero no había aprendido quién pertenecía a quién. No es que no fuera amante de los perros; más bien, no estaba seguro de que fueran realmente perros, no en su interior.

Podía entender que las personas bajo control mental siguieran siendo seres humanos en esencia, atrapados en un guion, sin saber por qué ni cómo.

¿Pero un perro controlado mentalmente seguía siendo realmente un perro?

No planteé estas preguntas a Bobby porque él amaba a esos animales.

Tras muchas deliberaciones, Kimberly se dirigió a la cocina y afirmó: "Esta noche pegaremos un festín. Todo lo perecible se comerá".

"¿Qué?", preguntó Isaac. "He estado comiendo esas sardinas desagradables porque no quería que fueran lo único que quedara, para así no tener que conformarnos solo con sardinas, y ahora vamos a comer todo menos las sardinas. ¿Cuál fue el propósito de eso?"

"Nosotros nunca te pedimos que las comieras", explicó Antoine.

Y así comenzamos a preparar nuestra festín, porque cuando nos marchamos, no sabíamos cuándo volveríamos.

O si alguna vez regresaríamos.

Revision #1

Created 3 June 2026 13:00:19 by Robert White Mar

Updated 3 June 2026 13:00:22 by Robert White Mar