

Capítulo 46 — Junto a la Fogata — El Juego en Carrousel: Una Película de Terror en LitRPG

Michael encendió un fuego con una rapidez que habría hecho pensar que tenía un truco preparado para ello.

Había un pozo de combustión justo detrás del porche del alquiler de Bobby, rodeado por sillas de madera robusta. Las sillas pesaban fácilmente sesenta kilos y la madera era áspera, pero junto a la hoguera, resultaban cómodas.

Cada uno nos sentamos alrededor, algunos en el porche, otros cerca del fuego, y conversamos sobre nuestras vidas, miedos y esperanzas. Pero principalmente, hablamos de las historias que habíamos vivido en el juego.

Cuanto más tiempo pasábamos en Carrousel, más la partida empezaba a dominar nuestras vidas y nuestros relatos personales. ¿Cómo podía yo comparar anécdotas de la secundaria con todo lo vivido en Carrousel?

No podía.

Nadie podía.

Hasta Andrew, quien había logrado cierto éxito como médico antes de llegar a Carrousel, principalmente hablaba de sus experiencias en las diferentes historias del juego. Y Michael, un legítimo soldado, tenía más relatos de guerras enfrentando fantasmas y duendes que de conflictos humanos reales en casa.

Extrañaba las fogatas en el Campamento Dyer.

Era un ritual nocturno sentarse bajo las estrellas. El clima allí casi siempre era perfecto, y hasta la lluvia resultaba cálida. En el Carrousel oriental, el viento atravesaba mi sudadera y me helaba los huesos, pero aún así, era agradable.

"Entonces, le puse un puñetazo en la cara a ese monstruo. Le propiné un golpe duro. Casi podía oír su cerebro chocando contra su cráneo," dijo Michael, contando una historia de una de sus muchas aventuras en el juego. "Pero esa criatura tenía sangre como ácido, así que mi puño simplemente se cayó después de un par de horas. Ni siquiera dolió."

Algo en la forma en que relataba esa historia hacía que todos nos riéramos.

Michael continuó: "Entonces, le digo a Andrew, '¿Por qué no sanas esto y le pones una hoja en la punta del muñón?' Y Andrew lo hizo, y fue increíble. No puedo creer que no me hayan dado un truco por eso."

"Ni lo usaste," dijo Andrew. "Y además, era sumamente poco práctico en primer lugar. Apenas podías caminar, mucho menos luchar mano a mano con un cuchillo."

"Lo usé," replicó Michael. "Dos veces. Corté la cuerda que hacía que cayera la roca y le di un tajo a la criatura a través de la verja."

"De acuerdo," contestó Andrew. "Supongo que sí, que lo usaste, aunque habría sido más efectivo si la daga no tuviera filo dentado. Si querías matar algo, tendrías que haberlo serrado."

Nos reímos todos con esa imagen.

Bueno, la mayoría. Lila, nuestra invitada especial, se encontraba en una de las sillas de madera más cercanas al fuego, helada por el viento, acurrucada bajo la única manta que logramos conseguir para ella. Ella no se rió, no.

Aunque no lo dijimos en voz alta, ella era nuestra prisionera.

No íbamos a dejarla ir—al menos no hasta que tomáramos una decisión sobre qué hacer con ella, y no teníamos prisa por decidir.

Afortunadamente, el shock de su traición iba desapareciendo lentamente. Podíamos pensar con racionalidad y, quizás, con compasión.

"¿Juegan muchas historias ustedes?" preguntó Antoine.

"Docenas," respondió Michael. "He matado prácticamente a todo lo que puede morir, y algunas cosas que no. ¿Y tú?"

"Más o menos una docena," contestó Antoine. Nuestras cifras eran bastante menores en comparación, aunque compartíamos armadura de trama similar.

—Vaya, ustedes parecen tomarse su tiempo, ¿verdad? Espere, ¿cómo están a nuestro nivel?—preguntó Michael.

—Están adoptando un enfoque más audaz que el nuestro, supongo—dijo Andrew antes de que pudiéramos responder—. Debo concluir que nuestra estrategia fue errónea.

Él arrojó un manojo de hojas al fuego.

—¿Qué estrategia?—preguntó Isaac, observando a su hermano mayor como si fuera un niño pequeño otra vez.

—Cuando elaboramos nuestro plan para seleccionar las historias, generalmente escogíamos relatos propios de nuestro nivel medio. No queríamos abrumar a nuestros compañeros con menos ambición—dijo Andrew. Aunque no lo expresó claramente, tuve que imaginar que hablaba de Lila.

—Quizá nuestra razón para hacerlo así fue que, poco después de llegar a Carousel, había sido publicada un equipo de nivel alto—continuó—. Su estrategia consistía en realizar las misiones más peligrosas para crecer rápidamente en niveles, con la menor cantidad posible de historias. Al ver que ellos eran publicados, decidimos ser más conservadores. Si mi entendimiento es correcto, eso fue lo que probablemente frustró nuestras opciones con el Proyecto Rewind.

—Eso es lo que hizo Chris y su equipo—dijo Antoine—. Nunca abordaron una historia a menos que estuviera al menos cinco niveles por delante de ellos en un principio. Siempre estaban al borde de la derrota. Querían completar la menor cantidad posible de historias al principio. Por supuesto, no quería que siguiera sus pasos, pero al final terminamos haciendo algo similar.

—Sí, el equipo de Chris era muy osado—afirmó Andrew—, pero incluso ellos perdieron el valor en algún momento. La dificultad escala mucho más rápidamente en niveles superiores. No pudieron seguir el ritmo. Ya habían llegado a su límite.

Volvió a echar hojas en el fuego. Algunas chispas salieron despedidas, formando una pequeña llamarada.

—Espera—dijo Cassie—, ¿por qué querían hacerlo en la menor cantidad de historias posible?

Cassie nunca había tomado el mini tutorial de Adeline, donde nos explicaba esas cosas.

—Por novedad—respondí—. Carousel recompensa el hacer cosas nuevas. Eso significa no solo evitar spoilers sobre los detalles de una historia, sino también probar nuevos tipos de relatos y hacer cosas que nunca habías intentado antes. Al final, simplemente te quedas sin experiencias nuevas.

—Y alcanzas el nivel 40—agregó Antoine—. Luego subes de nivel una o dos veces al año, si acaso. Cuantas menos historias completes, menos probable será que eso suceda.

Cassie asintió, y luego nadie dijo nada más porque en realidad no estábamos hablando tanto de la experiencia en las misiones. Solo conversábamos de lo que podíamos para evitar conversaciones más incómodas. No lo habíamos acordado formalmente; simplemente surgió de forma natural.

—Riley aquí subió como cinco niveles de una sola vez—interrumpió Isaac rompiendo el silencio—. Nosotros todavía no hemos alcanzado su nivel.

—¿Cinco tickets de estadística y una historia?—preguntó Michael—. ¿Cómo lograste eso?

Habíamos omitido algunos detalles.

—De alguna manera, un presagio móvil de alto nivel entró en el Campamento Dyer—dije—. Todos en el campamento podían ser seleccionados para la historia, y yo tuve la suerte de ser uno de los pocos afortunados.

Intenté ser escueto en los detalles. No quería mencionar a la esposa de Bobby, quien también fue seleccionada y se encontraba en el centro de todo porque se negaba a participar en historias. Esperaba que pudieran dejar pasar esa parte.

Pero Bobby aclaró—"Janet también fue seleccionada. Ella nunca regresó a casa."

Un silencio nos envolvió. Incluso el crujido del fuego disminuyó en volumen, tan solo un susurro de chispas en la penumbra.

¿Ella desapareció? —preguntó Michael.

—Sí —respondí—. La carreta incluso la eliminó de la película. De todos modos, yo estaba muy por debajo del nivel y terminé siendo de ayuda. Morí al final—heroicamente.

—Eso fue cuando consiguió tickets con mensajes codificados —añadió Isaac.

Isaac no estaba revelando nuestros secretos por accidente.

Habíamos omitido detalles, ya sea porque no eran importantes o porque eran incómodos, y parecía que él no tenía intención de ayudar a mantener esos secretos—ni siquiera con su propio hermano. Planeábamos contarle a Andrew y a los demás todo una vez que los entendiéramos bien.

Sabíamos que esto podría suceder. Estaba en el plan. Habíamos ponderado los pros y los contras y decidido que, incluso si Isaac y Cassie nunca nos eligieran por encima de su hermano, valía la pena tener un médico.

Esperaba que estuviéramos en lo correcto.

—¿Mensajes en tropos? —preguntó Andrew—. ¿Quieres decir los títulos de los tropos?

Él, Michael e incluso Lila estaban interesados en eso. Asentí y, con destreza, extraje todos mis tropos sin sentido de la nada.

—Ni siquiera podía equiparlos, así que sabía que algo andaba mal —dije.

Andrew y Michael se miraron.

—Parece que Logan tenía razón en su paranoia —dijo Andrew—. También consiguió tickets que no podía equipar, aparentemente al azar, uno aquí, otro allá. Jamás logré entender qué significaban. Debió ser muy útil obtenerlos todos a la vez.

Sí, lo era.

Les expliqué cómo los tickets nos ayudaron a volver al bed and breakfast, a donde todo empezó.

—Realmente es interesante —dijo Michael—. Me pregunto si Roxy tuvo algo que ver con esto—la desaparición de la esposa de Bobby. ¿Cómo es que un presagio móvil llegó a entrar en el Campamento Dyer?

Había tantas posibilidades, pero ese no era el momento de intentar pensarlas.

—Sabes, Roxy estuvo en el equipo que acompañó a Janet cuando desapareció —comentó Bobby.

No quería dar pie a esa conversación, pero de alguna forma, parecía inevitable.

Mis amigos y yo teníamos un acuerdo silencioso de no presionar el tema de los jugadores desaparecidos, pero Andrew, Michael y Lila no estaban en ese pacto.

Michael me miró fijamente. —¿Crees que ella pudo tener algo que ver?

Degué de hombros. —Ayer habría dicho que no, pero hoy no tengo idea —contesté.

—Es un sentimiento común en Carousel —dijo Andrew.

Sus ojos se encontraron con los míos.

No iba a revelar nada. Tenía mucha Moxie, y aunque la había usado mayormente contra enemigos, también servía contra jugadores. Cualquier percepción que quisiera obtener, fracasaría—a menos que él no estuviera usando Moxie, Astucia o un tropo.

¿Qué pasaría si mirara mi rostro con su verdadera intuición y pudiera ver la culpa, la vergüenza y el miedo escondidos tras esa máscara? ¿Funcionaría eso, o solo era paranoia?

—Entonces, ¿cómo te fue? —preguntó Michael—. ¿En esa historia de la que obtuviste tantas entradas de estadísticas? ¿Un acto heroico en una llamarada?

Pensé un momento y luego dije: —Más de lo que imaginas. Una criatura que solo era vulnerable a la luz brillante casi me devora, así que me prendí fuego con una botella molotov. Según entiendo, Arthur la destrozó en pedazos después.

"¿Arthur también formaba parte de esa historia?" preguntó Andrew.

Asentí con la cabeza, y él no dijo nada más, pero pude notar que llegaba a conclusiones. Quizá sabían que Arthur era otra persona que conocía el secreto detrás de las desapariciones de los jugadores.

Por la gracia de quien sea el dios antiguo del bosque que estuviera más cercano a nosotros en ese momento, la conversación finalmente se interrumpió, y la gente empezó a dirigirse a dormir.

Me quedé. Andrew permaneció, y Antoine se quedó mientras los demás entraban.

Por supuesto, Lila nunca se movió de su silla.

No sabía si ella estaba allí engañándonos o si hablaba con sinceridad. En cualquier caso, nunca intentó escapar.

"No puedo expresar lo frustrante que es saber que estuvimos tan cerca de avanzar," dijo Andrew. "Que en realidad había misterios por resolver. Había perdido la esperanza."

"Casi la perdí también," dije yo.

Hubo más silencio, y luego Antoine dijo: "Hay un armario grande en la habitación. Podemos preparar un lecho para ella si está de acuerdo."

Lila asintió con la cabeza.

"Haré lo que sea necesario para que confíen en mí," dijo ella.

Andrew, Antoine y yo intercambiamos miradas.

"Quizá tome un tiempo," dijo Andrew. "La confianza se rompe fácilmente. Lo sabes bien. Es mucho más difícil volver a ganarla."

"Yo puedo ser útil," añadió ella con desesperación contenida. "Soy una buena exploradora y puedo ayudar a rescatar a Logan y a Avery. Para compensarles."

"Estoy seguro de que tendrán muchas oportunidades para recuperar su confianza," dijo Andrew.

"Yo te mostraré el camino," dijo Antoine extending su mano a Lila. Ella tomó su mano y lo siguió adentro.

Cuando estuvieron fuera del alcance del oído, Andrew me miró y dijo: "Por supuesto, nunca podríamos confiar en ella. Nunca en alguien que podría esconder secretos peligrosos."

Y en realidad no hablaba tanto de ella. Había juntado las piezas y se había dado cuenta de que yo conocía el secreto tras las desapariciones de los jugadores. O al menos, tenía una sospecha bastante fundada.

"Creo que debemos juzgar a las personas por sus acciones," dije. "No olvidemos que todos tuvimos secretos alguna vez."

"Pero entonces, ese mismo secreto—una misión que podría sacarnos de Carousel," dijo Andrew.

"Es cierto," respondí. "Al fin y al cabo, todos confiamos en el Insider, y ellos tienen más secretos que todos nosotros juntos. No creo que lleguemos al final de esto sin un poco de fe."

Él arrojó más hojas al fuego.

"¿Entonces quieres que la mantengamos viva, aunque pueda significar un desastre?" preguntó.

Pensé por un momento.

"Lo que quiero es darle una oportunidad para rompernos el corazón," respondí.

"Eso podría terminar con todos nosotros muertos," dijo él.

"Depende de la oportunidad que le brindemos," respondí. "Solo tenemos que ponerla en un lugar donde mentir sea mucho más difícil. Si dice la verdad, ¡genial! Eso significa que es crédula, pero no malvada. Considero que ese es el mejor escenario."

Pareció meditar en lo que le decía y luego asintió.

Y así, comenzamos a planear.

Revisión #1

Creado 9 julio 2026 13:40:24 por Robert White Mar

Actualizado 9 julio 2026 13:40:33 por Robert White Mar