

Capítulo 70 - El Secreto del Sexto Principio - El Juego en el Carrusel: Una película de terror en LitRPG

Disfrutaba leyendo el Atlas del Carrusel cuando no tenía otra cosa que hacer. Lo había llevado conmigo durante nuestro mes de vacaciones, mientras interpretábamos la vida de nuestros personajes.

El conocimiento que contenía siempre estaba acompañado de advertencias. Por más que nuestros predecesores supieran sobre el Carrusel, nunca llegó a creer que realmente conocieran algo. La historia del libro estuvo marcada por cambios.

Las reglas que habían sido colocadas en el libro años atrás podían ser tachadas, acompañadas de largas explicaciones sobre por qué la regla no era cierta y cuál era la verdadera regla.

Normalmente, CW lo hacía, Curtis. Era un Archetype Doctor que dejaba anotaciones sobre diversos temas, especialmente sobre Archetypes Avanzados. Los recopilaba como si fueran cartas de colección.

Tenía consejos para Cazadores de Monstruos y Aventureros, Médicos Brujos y Científicos Locos, y media docena de otros Archetypes, cuya utilidad era tan escasa que me sorprendía descubrir que existían en realidad. Había sido algo llamado Negociador de la Muerte, capaz de hacer tratos con asesinos en serie, demonios o incluso con el destino mismo. Tenía uno raro llamado Psicólogo Infantil, que según él, solo tenía cinco tópicos.

Sus notas eran siempre muy claras, técnicas y, de alguna manera, sentimentales. Al leer sus entradas en el diario, sentí que lo conocía. Estuvo presente durante la formulación del Proyecto Rebobinar y se retiró deliberadamente para asegurar su éxito; o, mejor dicho, se puso en la lista de desaparecidos.

Sus anotaciones eran un placer encontrarlas, como recibir una carta de un viejo amigo. Escribió una anécdota graciosa en una hoja de cuaderno y la pegó en la entrada de la historia La Última Estrella. Decía no tener spoilers, así que la leí. El enemigo de la trama, Benny, el Muñeco de Trapo Embrujado, aparentemente le había devuelto las gafas que él había dejado caer. Comentó que era

como un episodio de Scooby Doo.

Pensaba que el Carrusel estaba preparando una escena de broma, así que se puso las gafas y actuó sorprendido al ver a Benny, pero luego se dio cuenta de que toda la interacción ocurría fuera de cámara.

Habiendo tenido mis propios encuentros con Benny, podía imaginar toda la escena en mi mente.

CW había escrito una entrada en la sección de “Improvisación” titulada “Los límites de la improvisación”. La leí con avidez, ya que tanto el tema como el autor me interesaban.

El artículo contenía varias ideas que me gustaba contemplar, una de ellas era su afirmación de que creía que la audiencia sabía por lo que estábamos pasando. Yo misma había pensado en eso. ¿Cuánto sabía la audiencia? Si conocían todo nuestro sufrimiento, eso era interesante. Si no sabían nada, eso era aún más interesante de alguna forma.

Nadie creía que la audiencia fuera completamente ajena a lo que sucedía, pero pensar en estos jueces amorfos, todopoderosos, que nos observaban como personas reales, hacía que mi mente diera vueltas. ¿Cómo serían sus vidas? ¿Quiénes eran?

¿Eran las mismas personas que había visto en el teatro cuando morí, gracias a Deathwatch?

En su ensayo, describía los cinco principios que, según él, consideraba el Carrusel al decidir si tu improvisación pasaría a la edición final.

Aunque lo expresaba con mayor elocuencia, creía que el Carrusel quería:

1. Entretener a la Audiencia,
2. Desafiar a los Jugadores,
3. Mantener la Coherencia de la Historia,
4. Involucrar la Mente de los Jugadores, y
5. Conservar los Elementos Clave de la Narrativa

Esos puntos coincidían con mi experiencia. Él también identificó un “secreto sexto principio”.

El principio secreto era este: “A veces, Carousel simplemente quiere ganar.”

No explicó más sobre eso.

Mientras explorábamos la cárcel, encontrando callejones sin salida tras callejones sin salida en nuestros planes para liberar a Isaac, pensé en ese secreto sexto principio.

Nos sentamos en uno de los cafés frente a la pequeña cárcel del centro donde Isaac estaba detenido.

Antoine estaba entrando en ritmo, soltando ideas sin parar.

La mayoría eran incompletas o imprácticas para el tiempo que teníamos. Una era viable en teoría, al menos en una película. No era una opción real, pero tenía que creer que podría funcionar en diferentes circunstancias.

Hasta que Carousel nos lo recordó con descaro.

“Podríamos conseguir uniformes de policía y sacarlo nosotros mismos,” dijo.

Cinco minutos después, entró un policía con una mancha de mostaza en su uniforme y, al hablar con la barista sobre esa mancha, dijo que la tintorería con la que el ayuntamiento contrataba para limpiar sus uniformes se había quemado. Todos sus uniformes de repuesto habían sido incinerados.

Jaja. Muy gracioso.

Carousel quería ganar. Quería a Isaac. Después de su falacia de renovar la calle para frustrar nuestros planes, estaba seguro de ello.

O quizás simplemente no quería que hubiera una fuga. Tal vez no permitiría que entraran en su película. Después de todo, eso interrumpiría el ritmo. Las fugas tienen que prepararse de alguna manera. Nosotros no teníamos ninguna. Además, era un tono extraño para una película sobre muerte implacable, incluso una más campy.

Esta era una escena sencilla. Uno de los nuestros iba a morir. No debía ser una escena climática ni ingeniosa. No era el momento de unirnos como aliados. Nuestros personajes en su mayoría no eran buenas personas. ¿Por qué intentarían rescatar al personaje de Isaac?

Un rescate en una estación de policía era algo que los hermanos podrían hacer en Supernatural, pero el personaje de Isaac no era familia ni tenía un vínculo fuerte con el grupo.

Sentí que mis ideas se ralentizaban en mi mente al darme cuenta de que Carousel no iba a entregarlo. Nunca lo haría. Isaac ya había sellado su destino al ceder ante la insistencia de Carousel. Había interpretado al tonto antipático que fue víctima de mala suerte.

Ya había tocado todas las ramas en esa escalera metafórica al caer. La única parada que le quedaba era el fondo.

Era un comediante, claro, pero no un payaso adorable. Ese había sido su camino para salir del fuego cruzado. Podría haber hecho que la audiencia le gustara por ser gracioso. Podía haber iniciado un arco de personaje que terminara con su rescate por aliados.

En cambio, había incrementado sus cualidades antipáticas. El cobrador de deudas era una prueba, igual que la posible mala fortuna con una cuchilla lo era para mí.

Había pasado la mía.

Él no. Golpeó en la cara a un hombre a quien debía dinero y preparó su muerte eventual, algo humorística.

Carousel iba a asegurarse de que ese destino se cumpliera, pase lo que pase. Incluso si encerrábamos a Isaac en el sótano, dudaba que estuviera seguro.

El sol se ocultó y la noche nos cubrió.

Cassie entró en pánico al darse cuenta de que pronto sería la hora de la función, y solo teníamos la primera parte del plan. Moonlight Morrow iría a visitar la cárcel y actuaría amistosamente con la policía. Después de todo, él era el alcalde. Podría entrar en cualquier edificio gubernamental y se formaría una historia en torno a él. Parecía confiado en su capacidad para distraer.

También guardaba un silencio profundo respecto a nuestras esperanzas de salvar a Isaac. Eso ya lo decía todo.

Salimos de la cafetería y nos dirigimos hacia el lugar donde comenzaríamos la escena. Sabíamos que el momento era cercano. El NPC propietario del café nos informó que el local cerraba a las "6:38 de la tarde, justo al atardecer", lo cual era una indicación estándar del NPC.

Debía devolver a Ramona a la casa de mi personaje. Kimberly y yo íbamos a trabajar en el lote de producción en algunas correcciones de voz (ella iba a gritar en el micrófono para que captáramos un audio de buena calidad de sus gritos).

Antoine y Cassie estarían juntos. Conducirían y vendrían por nosotros cuando Cassie comenzara a tener "visions" del inminente peligro de Isaac. Nos dirigiríamos a la cárcel para tratar de salvarlo. Sería la primera vez que nuestros personajes visitaran la prisión.

El reloj avanzaba. Parecía que todo se estaba ralentizando. Estaba oscuro afuera. Kimberly y yo trabajábamos con un ingeniero de sonido que llegó justo cuando llegábamos al lote de producción. Bobby acompañaba y comenzó a completar algunos trámites de seguro relacionados con el desastre en el set. Necesitábamos mantenerlo involucrado en la historia para más adelante.

Apareció en la pantalla un fondo de pantalla rojo. Al principio, la imagen tenía sueño, con interferencias, pero luego la vista quedó clara. Estaba viendo desde el punto de vista del enemigo.

¡Acción!

-

En pantalla.

Kimberly gritó con todas sus fuerzas. Era su grito de miedo. Estaba mirando grabaciones de su propio grito en la película, intentando sincronizar el movimiento de su boca. Lo estábamos regrabando.

Las llantas chirriaron en el estacionamiento.

"¿Qué fue eso?" pregunté. Pulsé un botón del intercomunicador. "Detengan a Kimberly."

“Eso suena a que alguien está haciendo un escándalo allá afuera,” comentó el ingeniero de sonido.

Nos sentamos en una cabina en un pequeño edificio donde estaban los equipos de grabación. Kimberly estaba en una cámara insonorizada, gritando como si un asesino en serie la atacara.

Al parecer, no habían insonorizado la cabina de sonido propiamente, porque podía oír los gritos del lado exterior.

Hice señas a Kimberly a través del cristal que nos separaba, indicándole que saldría afuera.

Ella se quitó los auriculares y me siguió.

Reconocí de inmediato el vehículo. Era Antoine y Cassie en el auto marrón de Roderick Gray.

Había esperado una llamada telefónica. Contábamos con un teléfono en la cabina. Esto también funcionaba.

En cuanto vi que eran ellos, miré a Kimberly. Fingimos estar preocupados. No estos personajes. Nuestros personajes sabían que su llegada significaba lo peor.

“otra vez no,” dijo Kimberly.

Hice una pausa llena de significado. Mi personaje sabía que no saldríamos tan fácilmente de esa. Habían sido testigos de la destrucción de la Encontrar, cuando esta mató a Carlyle Geist. La historia no había terminado.

Un guardia de seguridad los persiguió desde la entrada del lote, a unas pocas parcelas de distancia. Antoine, de alguna manera, había pasado por encima del barrier que impedía el ingreso sin romperlo.

A simple vista, parecería que levantó la mano y presionó el botón verde que abría la entrada, para después conducir hacia adentro. Como era una película, no lo castigaron por ello.

“Están bien,” le dije al guardia. “Nosotros lo arreglaremos.”

“No es hora de visitas,” gritó el guardia.

Me acerqué a él y susurré: “Este es el testigo clave en esa demanda que los Geist tienen desde el año pasado. No le hagas ningún problema. ¿Lo entiendes? Yo me encargaré de sacarlo del recinto.”

Sabía que había llegado a un acuerdo por la muerte de Gale Zaragoza. Eso ya estaba establecido. No sabía si el público me escucharía, pero si lo hacía, parecería que mi personaje inventaba una excusa en el acto.

El guardia me miró primero a mí y luego a Antoine, y después volvió a mirarme, asintiendo con la cabeza. Volvió a su puesto.

—¿Qué está pasando? —susurré enojado a Antoine—. Dímelo, que no vuelva.

Mi personaje no estaba tan directamente involucrado en los esfuerzos por detener a los Castigos de la Muerte. Eso correspondía a Cassie y Antoine. Supuse que mi personaje solo esperaría que todo se resolviera solo. Aunque seguiría siendo reactivo.

Lo último que el público sabía era que todos habíamos escapado del Castigo de la Muerte y nos habíamos reunido con la Sra. Celia. Lo que ocurrió después no salió mucho en escena.

—¡Ha vuelto! —gritó Cassie, aterrorizada.

Miré en el auto.

—¿Dónde está Isaac? —pregunté.

Cassie me miró con intensidad. —Él es el siguiente.

—Dios santo —susurré—. No me digas. Pensaba que aún andaba tras los Geist. ¿Por qué atacaría a uno de nosotros? Por Dios, empezaba a pensar que todo había terminado, que quizás simplemente desaparecería.

Cassie negó con la cabeza. —Yo tampoco lo entiendo. Solo sé que él es el siguiente. Estaba investigando el Espíritu de la Venganza. El espíritu no debería ser lo bastante fuerte como para manifestarse por sí solo todavía. Aún debería necesitar ser invocado. Si se ha fortalecido lo suficiente para levantarse por cuenta propia y atacarnos, quizás ya llegamos demasiado tarde.

—¿Estás segura de que él va por aquí? —preguntó Kimberly mientras Antoine pisaba a fondo el acelerador. No habíamos explicado claramente por qué Kimberly iba con nosotros, pero tampoco creía que fuera necesario. Como había descubierto antes, una vez que armas un grupo de personajes, éstos tienden a mantenerse juntos, aunque en la vida real correrían en direcciones opuestas.

Su personaje había visto al Castigo de la Muerte y estaba dispuesta a ayudar a detenerlo. Ella era la única inocente entre nosotros. Eso significaba mucho en una historia.

—Estoy seguro de que esta es la ruta —dijo Cassie—. Todos estamos seguros. Podemos ver la vista del Castigo de la Muerte mientras avanza lentamente por el downtown desde su sepulcro.

Bobby no vino con nosotros. Era el menos conectado con el grupo, y no cabía en el coche. Sin embargo, nos vio salir del lote. De todas formas, necesitaba ser preservado para el Incendio en la Mansión. Su personaje en realidad conocía a algunos Geist.

—¿Está en el centro? —pregunté con incredulidad.

—Deja de preguntar —dijo Cassie—. Dobla a la izquierda aquí.

Antoine estacionó el coche justo al borde de la barricada de metal que bloqueaba la calle cerca de la estación de policía.

Salimos del coche. No lo necesitábamos.

Cassie corrió, y las demás le seguimos.

Llegamos a la ventana del sótano donde Isaac estaba, encorvado junto al alféizar, con los brazos colgando por fuera.

—¡Isaac Hughes, te has condenado a ti mismo! —exclamó Cassie al verle.

—¿Qué haces en la cárcel? —pregunté—. Cuando saliste de mi casa, dijiste que ibas a comer algo, y luego desapareciste.

—No es mi culpa —dijo Isaac—. Es por culpa del demonio de la mala suerte. Por eso estoy aquí. Mala suerte.

Todos nos miramos entre sí, parados junto a la ventana de la cárcel.

—¿Cómo es que el demonio de la mala suerte te llevó a la cárcel? —preguntó Antoine.

— Golpeé a un tipo, y justo pasó un policía —dijo—. ¿Qué probabilidades hay?

Todos gimieron colectivamente.

¿Isaac interpretaba su papel como un valiente y desafortunado compañero que siempre es rescatado, o como un mal augurio que enfrenta lo peor y muere con la última línea?

Debía ser honesto. Su personaje no tenía ningún arco de redención. El mío no era muy querido, pero aun así, intentar salvar a Carlyle Geist y sentir remordimiento en un instante, eso sí era algo.

Isaac no tenía esa oportunidad.

Me alegraba no haberle prometido a Isaac que lo salvaríamos. La situación no parecía favorable. No estaba seguro si los demás se daban cuenta todavía.

Sin embargo, sí le prometí que haría todo lo posible por salvarlo.

Mientras Cassie explicaba que el equipo de La Castidad ya estaba en camino, vi a Moonlight Morrow acercándose a la estación de policía.

El pánico y el temor de Isaac eran evidentes. Él no tenía que fingir.

“No puedo morir aquí,” dijo. “¿Qué se supone que debo hacer?”

Me arrodillé junto a Cassie, me acerqué a la cara de Isaac y le dije: “Siempre estaré aquí contigo, amigo,” con tono solemne. Agarrando su mano como si fuéramos a hacer lucha de brazos, apreté

con fuerza, como un gesto de amistad. “Todo saldrá bien.”

Lo miré a los ojos.

La única forma en que podríamos salvarlo ahora era lograr que la audiencia se preocuparan por él. Si tenía razón, nuestras conexiones como cómplices no eran lo suficientemente fuertes para lograrlo. Necesitaba demostrar que me importaba, que éramos viejos amigos. Eso no se había establecido todavía. Las probabilidades estaban en nuestra contra.

Incluso si lográramos improvisar para llegar hasta él. Incluso si fuéramos excepcionalmente ingeniosos. Incluso si esto mejoraba la historia y cumplía con todos los principios de improvisación de Carousel, quizás aún no pudiéramos salvarlo.

Quizás Carousel solo quisiera ganar.

Revision #1

Created 3 May 2026 00:20:55 by Robert White Mar

Updated 3 May 2026 00:20:59 by Robert White Mar