

Capítulo 16 - El Botín - El Juego en Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

- [Capítulo 16 - El Botín - El Juego en Carrusel: Una Película de Terror LitRPG](#)

Capítulo 16 - El Botín - El Juego en Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

Permanezco inmóvil en el campo de maíz, esperando a que mis heridas desaparezcan.

Ni siquiera advertí cuándo sucedió realmente. Mi cabeza descansaba sobre mi brazo, y en un momento, noté que la tela de mi ruidoso traje de negocios de los años setenta había vuelto a convertirse en la suave tela de mi sudadera con capucha.

Me levanté del suelo tan rápido como pude.

Era de día y no había recibido aún mis recompensas, pero sentía que debía apurarme. No estábamos aquí solo para conseguir un par de entradas o algunas monedas; veníamos a hacer las compras de comida.

Comencé a correr de regreso hacia la carretera, pero me detuve en seco y giré en dirección a la granja. Los parches, o al menos partes de ellos, estaban esparcidos por doquier, pero hice todo lo posible por ignorarlos.

Buscaba otra cosa —tal vez, un carro de mano. Revisé alrededor del cobertizo que habíamos inspeccionado, pero no encontré nada. Afortunadamente, no tardé mucho en localizar la pila de madera de Harless, protegida bajo un pequeño alero del techo.

Junto a ella, había una verdadera belleza: un carretón.

Lo cogí, lo saqué de su lugar y comencé a empujarlo por el patio. Se desplazaba como en un sueño. Era pesado, sólido y perfecto; el metal pintado de naranja aún no mostraba signos de oxidación.

Por un momento, me tentó seguir buscando en los cobertizos y en el garaje las herramientas que pudiéramos necesitar, pero en ese momento no podía permitirme perder tiempo en mirarlos con calma.

No sabía de ninguna cosa concreta que buscar ni cuánto tiempo teníamos antes de que la historia empezara a reajustarse.

Tomé el carretón, lo dirigí hacia la carretera y, con gran esfuerzo, logré aumentar su velocidad hasta llegar al asfalto y seguir corriendo con él calle abajo, de regreso a la tienda general.

Mientras avanzaba, empecé a ver parte de la acción por la que habían pasado los demás tras dejarme atrás. Hubo accidentes automovilísticos y al menos unas cuantas muertes donde los parches habían puesto a prueba su Grit contra el pequeño vehículo azul que los otros conducían.

Al caminar, encontré más parches y, lamentablemente, seguían en movimiento. Incluso algunos que no debían estar vivos se agitaban. Oí un gemido. No sabía si era magia ancestral de las viejas tierras o si la historia se reiniciaba de una manera espantosa.

No me detuve a comprobarlo.

Al correr, no pude evitar observar la secuencia de mis amigos intentando escapar de Eastern Carousel.

Era completamente de noche fuera del automóvil, y ellos conducían. Los parches surgían de la oscuridad de repente, disparando contra el coche o gritando a los ocupantes, y Dina no tuvo dificultad en "ayudarlos a salir" de la carretera o en aplastarlos completamente.

En la versión definitiva de la película, la revelación que explicaba todo lo sucedido se trasladó a la escena en la que Kimberly explicaba todo a la cámara mientras salían de Eastern Carousel. Era una secuencia tensa, llena de flashbacks y de algunos momentos críticos.

Por poco, vuelco el carretón fuera de la carretera, intentando vigilarlo mientras corría.

No tuve tiempo de observarlo detenidamente porque temía que, si me retrasaba demasiado, no llegaría a tiempo. Corrí con el carretón tan veloz como pude por la red de caminos de grava y asfalto.

Parece que no tenía nada de qué preocuparme, porque cuando transportaba la carretilla hacia la Tienda General del Carrusel Oriental, los demás también llegaban allí, justo en ese momento.

Tan pronto como me vio, Antoine empezó a sonreír.

"Has traído tu propia carretilla," dijo.

"Eso hacían en los días de la frontera," Respondí. "No existían los carritos de compras en aquella época."

Miré hacia arriba, hacia la antigua tienda del pueblo, y sonreí de oreja a oreja. Ese no era el tipo de lugar en el que normalmente pondría un pie en un viaje por carretera, pero para nosotros, era un oasis.

"Entonces, ¿deberíamos preocuparnos por la aparición de Corduroy Patcher?" preguntó Kimberly.

"No," respondí. "Lo reduzco a su tamaño."

Intenté que sonara divertido, pero todavía se sentía extraño hablar de matar a un humano, incluso si era un humano malvado. Sentía una diferencia mayor que cuando mataba a uno de los hechiceros que se intercambiaban de cuerpo en la historia de Las Cuerdas Atadas.

Kimberly rápidamente cambió de tema.

"Todo lo que espero," dijo, "es que todavía tengan frutas y verduras frescas. Me preocupaba que, debido a los problemas en las cosechas, tal vez no las tuvieran."

Dina estaba manipulando la puerta cerrada con llave. Le llevó unos minutos. Lo divertido era que no estaba realmente forzando la cerradura, sino que simplemente movía una horquilla en la cerradura. Después de un rato, la puerta se abrió lentamente.

Parecía lisa, aunque si no sabías qué estaba pasando, no lo hubieras notado.

"Falta la pistola," dijo de inmediato.

La saqué del bolsillo de mi sudadera y dije: "La tengo aquí mismo. El tipo intentó matarme con ella."

Ella la tomó de mi mano y la examinó.

"Necesitaremos municiones," afirmó.

Se movió hasta el otro lado del mostrador, siguiendo un instinto agudo. Rebuscó en un armario allá atrás y sacó un puñado de cartuchos sueltos.

"Es un comienzo," dijo, colocando tanto la pistola como las balas dentro de su bolso.

Kimberly revisaba el interior de la tienda y dijo: "Vamos a ponernos en marcha."

Así lo hicimos.

Los alimentos enlatados fueron lo primero. Eran la piedra angular de cualquier reserva de supervivencia.

No estaba seguro de que íbamos a necesitar toda la cantidad de pescado enlatado en salsa de mostaza, pero por si acaso, tendríamos una tonelada. También compramos muchas galletas y productos básicos como harina, azúcar y sal.

Antoine agarró unos cuantos casos de cerveza tradicional y encogió los hombros con una sonrisa.

Kimberly dijo: "No. No estamos aquí para eso, y eso ocuparía demasiado espacio."

Antoine volvió a colocar los casos, con timidez. "Solo estaba jugando," dijo.

Transportar todo lo que pudiéramos de las frutas y verduras frescas tomó su tiempo, y durante el proceso, empecé a reflexionar sobre la historia.

"Sabes, pensaba que tu trope del velo de silencio iba a ser muy útil en una historia como esta," dije. "No lograba entender por qué no salían personas a advertirnos que estábamos en peligro, y resulta que era porque todas las que sabían del peligro eran los villanos."

Reí, y ellas también rieron, y seguimos charlando.

Nos sentíamos exaltados. No solo habíamos planeado una carrera y todo había salido casi perfecto, sino que, en general, habíamos logrado pasarla sin ningún daño.

¿Cuántas veces habíamos visto a los Vets enfrentarse a vampiros o cultistas como si fuera simplemente quitar la basura? Ahora éramos nosotros.

Dina recordó su momento al conducir en la oscuridad, esquivando a los Patchers. Explicó que las luces delanteras apenas iluminaban unos diez pies adelante del coche, y luego la luz simplemente se detenía.

"Era como una atracción oscura en Disneyland," dijo ella.

Había una sorprendente cantidad de cosas aquí que tenían esa cualidad. Incluso las secuencias de correr y disparar parecían casi como un paseo. A medida que nos habituábamos al juego, partes de él empezaron a sentirse realmente como jugar.

Deseaba poder mostrarles lo que había soportado por estar poseído por esos espíritus de los campos y bosques, pero no podía. Tal vez un viaje a Carousel Family Video sería oportuno. ¿Qué podría salir mal? ¿La muerte?

Seguíamos saqueando.

Los objetos pesados podían colocarse en la carretilla, y los livianos en sacos de papel para llevarlos a mano. El coche en el que circulábamos dejó de funcionar en cuanto terminó la película, así que no era como si pudiéramos cargarlo allí, incluso si estuviéramos dispuestos a arriesgarnos a conducir por un Carousel lleno de presagios.

Pronto habíamos vaciado las estanterías de todo lo comestible o incluso cercano a serlo. No todo lo que queríamos era práctico. Había demasiado.

"Si lo estiramos, nos durará tres semanas," estimó Kimberly.

"Por supuesto, si empezamos a rescatar personas," dije, "eso disminuirá muy rápido."

"Eso es un problema para otro día," respondió ella.

"Podemos traer estos dulces," dijo Antoine, señalando algunos caramelos de aspecto antiguo y caramelos de fresa duros. "Cuando empiecen a parecer apetitosos, sabremos que es hora de volver a comprar."

"Estoy bastante seguro de que Carousel nunca ha tenido que reabastecer esas cosas," comenté.

“Eso me recuerda,” dijo Kimberly, “tendremos que comprar pasta de dientes moderna. No pienso usar algo llamado Vita-Paste del Dr. Mandora en mis dientes.”

Mientras terminábamos de organizar nuestras compras y decidíamos cómo llevar todo, Dina dijo: “Hay alguien afuera esperando por nosotros. Nunca adivinarás quién.”

Pero no teníamos que adivinar, porque él repetía su frase habitual: “¡Felicidades! Has ganado un boleto.”

“Un momento,” gritó Antoine desde la puerta.

A Silas, el mago mecánico, no le gustó mucho esa actitud. En un abrir y cerrar de ojos, apareció dentro de la tienda con nosotros.

“¡Felicidades! Has ganado un boleto,” repitió.

Viendo que no había razón para posponer lo inevitable, cada uno tomó su lugar, pulsó su botón rojo y recibió sus recompensas.

Conseguí un trofeo, un par de monedas y un coleccionable enemigo para Corduroy Patcher.

Al final, todos habían neutralizado a un Patcher. Sus nombres no importaban. Los guardamos todos. Algunos trofeos no estaban destinados a mostrarse públicamente.

Mi trofeo era uno curioso:

Justo fuera del disparo

Tipo: Regla/Percepción

Arquetipo: --

Aspecto: --

Habilidad utilizada: Astucia

A menudo, el sigilo y los sustos repentinos son cuestión de buenas cámaras, no de agilidad ni sombras. Si la cámara no puede verte, el enemigo tampoco.

Cuando está equipado, el jugador podrá ver dónde se encuentra la cámara activa al acercarse sigilosamente a un enemigo. Si logra mantenerse fuera de su vista, el enemigo tampoco lo notará.

Cuidado: las cámaras pueden moverse.

El carrusel preferiría dejarte pasar bailando junto a un enemigo antes que permitir que te maten cuando no tiene un disparo claro.

El carrusel preferiría dejarte pasar bailando junto a un enemigo antes que permitir que te maten cuando no tiene una buena oportunidad.

Después de leer ese tropo, tuve que releerlo varias veces. Comprendí de inmediato cuán útil podía ser y confirmé si lo había interpretado correctamente.

Que un jugador estuviera en la pantalla no significaba que realmente estuviera en la toma. Lo deduje al observar numerosos argumentos y al revisar las imágenes sin editar.

Una escena probablemente estaba cubierta por cuatro o cinco cámaras invisibles desde diferentes ángulos, lo que implicaba que estar en pantalla solo significaba que una de esas cámaras te había grabado. Poder saber qué cámara estaba activa en ese momento parecía increíble, y esperaba que fuera tan útil como parecía.

También era increíble confirmar que se usaron cámaras discretas reales, aunque fueran mágicas e invisibles.

Mi coleccionable era como esperaba.

Patcher de pana

Hombre de familia

El Patcher de pana pertenecía a la extensa familia Patcher, una especie de nobleza de pueblo pequeño conocida por su profunda veneración a sus antepasados y la lealtad familiar. Los Patcher estaban gobernados por su patriarca ancestral, incluso desde más allá de la tumba, quien exigía lealtad absoluta y obediencia total.

Corduroy creció en una comunidad unida en la que las voces de sus ancestros siempre estaban presentes. Aunque los beneficios de tener una familia grande le ayudaron a expandir su negocio y lograr una vida próspera, las demandas que se le imponían buscaban arrebatarse su alma. Como un Patcher devoto, se esperaba que ayudara en los asuntos familiares en todos los ámbitos, incluso si eso implicaba encubrir asesinatos... o cometer algunos él mismo.

Antoine no entendía nada de los tropos. Solo recibió un coleccionable por matar a un Patcher, al igual que yo, pero eso fue todo. Solo consiguió unas pocas monedas.

Nadie dijo nada. Él no mostró sorpresa.

Solo esa noche descubrí por qué.

Dina obtuvo un tropo y algunas monedas con su coleccionable.

Conductor de fuga

Tipo: Regla/Mejora

Arquetipo: Extranjero

Aspecto: Criminal

Habilidad utilizada: —

Una escena de persecución en una película de terror suele involucrar a un asesino enmascarado y a una chica de hermandad. Por supuesto, todavía es posible una persecución en coche a la antigua usanza.

Al equiparlo, la agilidad del usuario se potenciará cuando conduzca un vehículo. Todos los pasajeros en el coche estarán a salvo de fuerzas externas mientras la persecución continúe y sea entretenida.

Sigue en marcha.

Kimberly obtuvo más de lo que habíamos esperado con esta historia. Parecía que su actuación había sido tan buena que se consideró perfecta, lo que significaba que el carrusel había obtenido suficiente metraje para crear una historia completa y coherente con ella.

Pensé que lo habría logrado con "El Cásting", pero el final de esa historia fue una locura (lo cual fue culpa mía).

Ella apretó el botón, y Silas recitó un poema:

“Puedes escoger uno de tres, ¿cuál será?

No importa la elección, no hay lugar para alegrarse.

Los tres pueden salvar tu piel o desgarrarla de nuevo,

La pregunta es, debes elegir tu sufrimiento,

En este juego de temor, puedes escoger bien y seguir muerto.”

Silas, el showman mecánico, pensó que eso era muy gracioso.

Primero escupió un billete explicando las cosas:

Has llegado a un nivel donde el juego empieza a ser más difícil. Por suerte, estás a punto de obtener las herramientas para contraatacar.

Habiendo alcanzado la Armadura de Trama 21 y, posteriormente, logrado la hazaña requerida de presentar una actuación “perfecta”, ahora has desbloqueado la opción de escoger un aspecto.

Elegir un aspecto te permite decidir qué tipo de [Premio Visual] deseas ser. ¡Muchísima suerte!

Inmediatamente después, Kimberly retrocedió.

“Veo las opciones,” dijo ella. “Belleza, Socialité y Celebridad...”

Comenzó a leer las descripciones de las opciones.

“Como Premio Visual, eres maestra en captar y manipular la atención desde múltiples fuentes. Sin embargo, a quién dirijas tu interés puede variar mucho, conduciéndote por diferentes caminos: la Belleza, la Socialité y la Celebridad. La elección de tu aspecto modelará tus habilidades y influirá en tu trayectoria de maneras significativas.

Belleza: Este aspecto resalta el atractivo, carisma y capacidad de cautivar a los demás del Premio Visual. Un personaje que encarne este aspecto puede usar su encanto y habilidades sociales para distraer a los adversarios, ganar aliados y navegar en situaciones sociales complejas. Su alto índice de Esfuerzo refleja su capacidad para mantenerse un paso adelante, siendo a menudo el centro de atención en películas de terror. También poseen un alto nivel de Astucia, que representa su destreza social y carisma.

La Belleza presenta tópicos como Corazón Negros, que reduce la fuerza del asesino si el usuario llora durante el ataque, y Finge Ignorancia, que hace que los enemigos subestimen y puedan dejar vivir al usuario.

Socialité: Este aspecto destaca el estatus, riqueza y experiencia mundana del Premio Visual. Un personaje que encarne este aspecto podría ser una socialité famosa, una reportera reconocida o una empresaria exitosa conocida por su influencia, conexiones y amplio conocimiento. A pesar de su trasfondo privilegiado, suelen ser bastante capaces y astutas. Su alto Nivel de Conocimiento refleja su educación, experiencias y comprensión en diversas materias.

La Socialité incluye tópicos como Encuentro y Conexión, que crea situaciones donde personajes importantes buscarán interactuar con ella, y Enviaron a la Agencia, que proporciona un NPC ayudante para el jugador.

Celebridad: Este aspecto resalta la popularidad del Premio Visual ante el público. Sí, el público. La Celebridad trata al jugador como un actor, y sus tramas parecen películas. Utilizando tópicos meta para generar expectativa, favoritismos de fans y roles grandilocuentes, la Celebridad es la más versátil entre los aspectos de Premio Visual. Basándose en roles pasados para impulsar su “carrera”, puede especializarse prácticamente en cualquier cosa.

La Celebridad tiene tópicos como Doble de Cuerpo, que permite sustituirlo por un doble en acrobacias peligrosas, y Actor de Caracterización, que incorpora elementos de actuaciones anteriores, como habilidades de combate o especialización en armas.

Escoger tu aspecto es una decisión crucial. No solo determinará tus habilidades, sino que también te orientará por un camino único. Ya seas Belleza, Socialité o Celebridad, tu magnetismo natural te guiará, pero la forma en que lo aprovecharás definirá tu trayectoria. Elige con sabiduría.”

También recibió tres tópicos especiales, similares a los que había obtenido. Elegí el Monitor del Director, que me proporcionaba acceso a Deathwatch y me permitía observar las tramas cuando quisiera.

Opciones de Tópicos de Aspecto:

Las Agonías de la Obsesión

Tipo: Regla/Percepción

Arquetipo: Premio Visual

Aspecto: Belleza

Atributo usado: Moxie

Pasión, emoción, amistad, amor, obsesión... son las herramientas que la Belleza emplea en lugar de armas de fuego y espadas, y son mucho más poderosas por ello. Siempre has sido magnética, quieras o no. El drama intenso y la pasión ardiente te rodean como un huracán, y has sabido sobrevivir y prosperar en medio de él. Tus habilidades sociales son agudas, y tu carisma y simpatía están perfeccionados. Serán muy útiles en una película de terror. Después de todo, el terror no es más que drama con más dientes.

Centro de Atención: el jugador tendrá una mayor participación en todas las tramas relacionadas con su aspecto.

Como una Belleza, Centro de Atención hace que los elementos narrativos relacionados con la emoción, la amistad, el amor, el odio, la pasión, la ira o cualquier otra emoción intensa sean más predominantes para el personaje y tengan mayor impacto en la historia, especialmente en la Fase de Fiesta. Estarás profundamente involucrado en los aspectos emocionales, dramáticos y apasionados de la narrativa.

Además, todos los tropos que adquieren poder a partir de las dinámicas de relaciones serán más poderosos.

Este boleto se concede tras que el jugador aporte material suficiente para crear una historia completa y "perfecta" después de alcanzar la Armadura de Trama 21. Elegir este boleto te alineará con el aspecto de Belleza.

Veamos si la Belleza realmente puede acabar con las bestias.

El Pedestal de la Admiración

Tipo: Insight de Regla

Arquetipo: Dulce mirada

Aspecto: Socialité

Habilidad Utilizada: Moxie

Has estado en todas partes y has hecho de todo. Has adquirido recursos y riquezas que te han permitido lograr cosas asombrosas. Sea cual sea tu profesión, sobresales en ella y has desarrollado fama y una gran cantidad de seguidores. Quizás, si logras aprovechar esa fama, puedas sobrevivir.

Centro de Atención: el jugador tendrá una mayor participación en todas las tramas relacionadas con su aspecto.

Como Socialité, Centro de Atención hace que los elementos narrativos relacionados con la recopilación de información y la acumulación de recursos sean más prevalentes para el personaje y tengan mayor influencia en la historia, especialmente en la Fase de Fiesta. Estarás profundamente involucrado en la búsqueda de conocimiento (especialmente de aquéllos que admiran tu fama) y en la resolución de misterios, así como en la resolución de problemas en general.

Además, todos los tropos que involucren la recopilación de información serán más poderosos.

Este boleto se concede tras que el jugador aporte material suficiente para crear una historia completa y “perfecta” después de alcanzar la Armadura de Trama 21. Elegir este boleto te alineará con el aspecto de Socialité.

En las películas de terror, los personajes nunca son solo famosos. La fama es una herramienta para influir e investigar.

El Salón de la Fama

Tipo: Insight de Regla

Arquetipo: Dulce mirada

Aspecto: Celebridad

Habilidad Utilizada: Moxie

No eres solo un personaje en esta historia; simplemente estás interpretando uno. Fuiste elegido para este papel porque atraerá público. Tu rostro en el cartel incrementará las ventas de entradas. Quizás seas un ídolo juvenil, una heredera infame, un científico de renombre, un músico o incluso un luchador. Quién sabe, quizás seas un jugador de baloncesto en una película con personajes de dibujos animados. Sea cual sea tu caso, lo que aportes a la historia como una Celebridad querida ayudará a que tu personaje sobreviva, o al menos, que entre con un gran estruendo.

Centro de Atención: el jugador tendrá una mayor participación en todas las tramas relacionadas con su aspecto.

Como Celebridad, Centro de Atención hace que los elementos meta y autoconscientes o referenciales sean más prevalentes para el personaje y tengan mayor influencia en la historia, especialmente en la Fase de Fiesta. Estarás muy involucrado en la trama principal y protagonizarás una escena explosiva.

Además, todos los tropos meta que giran en torno a la participación o aportaciones del “público” serán más poderosos.

Este boleto se concede tras que el jugador aporte material suficiente para crear una historia completa y “perfecta” después de alcanzar la Armadura de Trama 21. Elegir este boleto te alinearé con el aspecto de Celebridad.

Bienvenido a Calesa (Carousel). Aquí eres famoso.

Ella distribuyó los posibles tropos y comenzamos a discutir ideas.