

Capítulo 43 - La Prescripción - El Juego en Carousel: Una Película de Terror LitRPG

- [Capítulo 43 - La Prescripción - El Juego en Carousel: Una Película de Terror LitRPG](#)

Capítulo 43 - La Prescripción

- El Juego en Carousel: Una Película de Terror LitRPG

La aguja del Ciclo de la Trama estaba a punto de llegar al Final. Pensé en arrastrarme hacia Isaac, pero luego reconsideré. Su indicador de Muerto parpadeaba cada vez más tiempo. Estaba inconsciente. Lo único que acercarse a él podría lograr era despertarlo. Eso solo le causaría más sufrimiento.

Me senté y medité sobre cómo aún seguía vivo. Su Resistencia no era nada del otro mundo. Debe haber activado su cliché de "si todavía hace chistes", constantemente durante toda la intervención. Sus heridas eran leves pero numerosas. Solo esperaba que no le afectaran demasiado.

Pasaron veinte minutos para que la historia terminara. Me alegró mucho, porque eso significaba que mi sudadera había regresado. El dolor era una cosa. El suelo frío y húmedo, otra.

Me levanté y me estiré, haciendo crujir mi espalda. Eso me hizo sentir mejor.

Isaac seguía dormido en la cima de las escaleras de piedra cuando subí hacia él.

Estaba completamente curado.

Lo toqué en su hombro. Él volvió en sí con un estornudo.

—Estoy despierto —dijo.

En cuanto se dio cuenta de lo que ocurría, llevó sus manos a su rostro para asegurarse de que había vuelto a la normalidad. Y así fue. Su rostro y su pelo enmarañado volvieron a ser como antes de su prueba.

—Mi camiseta ya no está rota —exclamó, inspeccionando su camiseta tie-dye.

—Gracias a Dios —respondí—. Eso me tenía preocupada.

Él soltó una carcajada.

—De hecho, fue una de las cosas en las que más pensaba mientras estaba en blanco. Solo tengo una camiseta conmigo. Necesito volver al hotel para cambiarme.

Me refí. —Sí, esa sedación tuvo una forma muy particular de reordenar tus prioridades.

Le extendí la mano para ayudarlo a levantarse.

Al principio, fue difícil encontrar el interruptor para abrir el camino secreto hacia el hospital, pero debió ser que lo encontré porque la puerta crujió al abrirse.

—No estuvo tan mal, ¿verdad? —pregunté.

Él negó con la cabeza. —Para nada —respondió. Estaba mintiendo. Se quedó en silencio un momento mientras salíamos de la oficina de Halle y luego me preguntó: —¿Morí?

—No —dije. Incluso si lo hubiera hecho, quizás no se lo habría dicho. Ahórrate esa crisis existencial para después del tutorial.

Seguimos caminando. No estaba seguro en qué dirección habían huido los demás, pero pronto encontramos los mensajes de Dina en el papel pintado rojo, que todavía estaban allí.

Conversamos, teorizando sobre por qué no comenzamos a “convertirnos en monstruos” como resultado de la experimentación. Propuse que eso sería para otra versión de la historia.

—Eso era lo que más temía —dijo—. Si le hacía daño a Cassie.

—Pero no le hiciste daño —le respondí mientras atravesábamos el caos.

Había restos de cuerpos por todas partes. Más de los que tenían sentido.

—¿Crees que ellos sabían lo que les pasaría? —preguntó Isaac sobre los NPCs.

—Algunos sí. Otros, no —contesté.

Howard Halle me había dado una información importante en nuestra conversación. Dijo que los NPC solo recuerdan lo que los hace mejores en sus roles. ¿Mejoran estos pobres personajes en ser víctimas recordando lo que sucedería?

¿Podían siquiera recordar lo que les ocurriría?

Willis habló de ellos como si su situación fuera algo que nunca había visto antes —una generación de NPCs nacidos durante el ciclo de continuidad del Tutorial. Como si pensara que eran diferentes. Cuestionaba cómo encajarían en las historias.

Los NPCs generalmente reaparecían con la misma frecuencia que un Presagio en la trama.

Pero estos NPCs no seguían historias normales. Eran parte de una historia en línea, y esas no permanecían una vez completadas. El Tutorial se convertiría en una sombra de lo que habíamos experimentado. Una vez que avanzáramos en la Línea de Trama, ¿seguirían teniendo un Presagio para regenerarse?

Aparté esos pensamientos. Probablemente pronto descubriría la verdad. No podía asegurar qué implicaría la Línea de Trama, pero ya desarrollaba teorías.

El camino de mensajes de Dina nos llevó de regreso a la plaza del pueblo. Todavía era un caos.

“Eso se fue,” dije.

“¿Qué?” preguntó Isaac.

Apunté hacia la cápsula del tiempo. El alcalde, en una versión de nivel 50, la estaba cargando en una caja de madera y siendo transportada con una carretilla elevadora.

De vuelta al punto de partida con ese asunto.

Sospechaba que si hablaba con alguien, descubriría que aún era el día anterior al Centenario, y que sería por bastante tiempo.

“Esperemos aquí,” dije.

Isaac asintió.

Tardaron en regresar los demás. Cuando finalmente lo hicieron, Willis no los acompañaba. No iba a quedarse para Silas, al igual que el Forastero no lo había hecho. Eso era molesto. Aún tenía preguntas para él.

Cassie abrazó a Isaac con fuerza. También me abrazó a mí, al igual que Kimberly. Era un reencuentro grande y alegre.

“En mi tarjeta de bingo no contaba con ranas,” dijo Antoine.

“Yo sí,” replicó Isaac.

Continuaron conversando e incluso riendo. Esperaba a nuestro último llegado. No pasó mucho tiempo hasta que apareció.

“¡Pasen, pasen!” dijo Silas, el showman, “¡Ganaste un boleto!”

Esta vez, fui el primero en presionar el botón rojo en su caja.

Obtuve dos boletos de estadísticas. Eso fue realmente bueno, considerando mi alto nivel. Recibí un tropo.

Un método para la locura

Tipo: Perspicacia

Arquetipo: Aficionado al cine

Aspecto: Cineasta

Recurso utilizado: Moxie

Los actores que estudian sus personajes a fondo pueden ser una carga para la paciencia de un director, productor o cualquier miembro del equipo cinematográfico. Intentar darles consejos puede resultar desesperante. ¿Te imaginas si el villano seguía actuando con maldad cuando la cámara estaba apagada?

Cuando un enemigo esté fuera de pantalla, el jugador podrá seguir hablando con él, pero responderá en su papel de manera similar a como lo haría en pantalla. Toda información que se obtenga debe volver a ser confirmada en pantalla. El jugador verá un temporizador que indica cuándo volverá a estar en pantalla.

El enemigo no cambiará sus instrucciones fuera de pantalla, así que no esperes una conversación sencilla.

No hay preguntas tontas, a menos que sean dirigidas a un hombre lobo.

También conseguí dos objetos coleccionables de enemigos. Me sorprendió obtener alguno. Técnicamente, engañé a una rana para que saltara a un arroyo, pero eso no parecía suficiente para una muerte real. No fue hasta que los miré detenidamente que noté que había algo raro en ellos.

Lillian Geist (1995)

Nieta de Bartholomew Geist

Una vez, la estrella resplandeciente en noches doradas, Lillian Geist danzaba sobre el precipicio de la sombra de su linaje, un faro de gracia inalterable por las profundidades oscuras de la ambición. Pero con el paso del tiempo y las verdades marcadas por la realidad, descendió, entrelazando su destino con la misma oscuridad que una vez sobrevolaba. Envuelta en llamas de venganza y sometida a los caprichos de una mente perturbada, no emergió como una alquimista sino como un espectro de venganza, su belleza marcada por las cicatrices de su legado y sus propios errores. Ahora, Lillian acecha los límites entre el pasado al que se rebeló y el futuro que, sin querer, forjó, una monumento retorcido a la idea de que uno nunca puede escapar verdaderamente de los pecados de su sangre.

Eso me dijo que resolver su misterio era suficiente para obtener el coleccionable. Había algo especial en los Geists.

El siguiente también me tuvo rascándome la cabeza. Definitivamente, no maté al Dr. Halle.

Dr. Howard Halle

Científico loco

El Dr. Howard Halle, alguna vez aclamado como el salvador de los afectados de Carousel, oculta bajo sus laureles una verdad tan monstruosa como sus creaciones. Celebrado por sus milagros curativos, su verdadera obra maestra fue gestada en las sombras: el Ichor, un reactivo de promesa de resurgimiento. Impulsado por una fe fanática en su descubrimiento, atrapó a los vulnerables en su grotesco ballet de ciencia, fusionando carne con bestia en una búsqueda retorcida de salvación. Cada fracaso, en lugar de ser una advertencia, alimentaba su obsesión, difuminando las líneas entre benefactor y torturador. A medida que sus experimentos se vuelven aberraciones, la búsqueda del Dr. Halle roza el borde de la locura. Con cada intento desesperado por perfeccionar su Ichor, hay que preguntarse a qué costo va su ambición—¿cuántos más sufrirán antes de que logre su sueño o quede consumido por él?

Kimberly fue la siguiente, y aunque no recibió un tropo, sí obtuvo dos boletos de estadísticas y una licencia. Casi todos, excepto Willis y yo, estaban por debajo del nivel adecuado. Era lógico que obtuvieran algunos puntos en esta historia.

Licencia

Número de licencia: [E-2455b-0014]

Concedida a: [Kimberly Madison]

HABILIDAD OTORGADA: La persona que posea esta licencia obtiene la capacidad de invocar poderes específicos o manejar objetos determinados de un mundo de películas de terror sin necesidad de un tropo. Esta licencia autoriza el uso de ["Halle's Sedative"] de la película [Un Médico Llama].

Uso permitido en: La Línea Principal [], Todas las Tramas [X].

TÉRMINOS DE USO:

CONDICIONES PARA SU APROVECHAMIENTO:

1. Adquisición: El objeto debe ser obtenido por el jugador y llevado a la historia.
2. Uso natural: El objeto solo puede utilizarse de la forma en que el personaje del jugador sería capaz de usarlo.
3. Ubicación lógica: A menos que el jugador tenga un tropo aplicable que le permita traer el objeto a una historia, el objeto se encontrará en un lugar lógico.
4. Uso compartido: Los aliados pueden usar este objeto si la narrativa lo permite.

NOTAS:

ABUSO Y REVOCACIÓN: El uso inapropiado de esta licencia, del poder concedido o del objeto puede resultar en su revocación inmediata y en penalizaciones adicionales según las leyes aplicables.

La sedante del Halle era potente y sería muy útil en historias donde pudiera ser introducida. Tras revisar nuestros boletos, regresamos a la oficina de Halle para recoger unos cuantos más. Solo había un vial. Tendríamos que aprovecharlo bien, por si no se reponía.

Antoine también consiguió dos boletos de estadísticas. Además, obtuvo un tropo y un coleccionable de enemigo.

Mejor Que Sea Útil

Tipo: Norma

Arquetipo: --

Aspecto: --

Estadística utilizada: Astucia

En las películas, tener una bala restante carga un peso enorme en ese disparo final. Afortunadamente, al público le encanta ver esa última bala acertar en el blanco.

Cuando se equipa, la última ronda, flecha, granada, etc., será más precisa y efectiva que cualquiera anterior. Hacer que el público perciba que estás a punto de quedarte sin munición aumenta considerablemente el poder de esta norma si se hace bien.

La mayoría de las balas solo sirven como ruido de fondo.

Rana de Piel - Criatura Mutante

Entre los oscuros pasillos de la innovación, existe la Rana de Piel—un inquietante símbolo de una ambición transformada en pesadilla. Concebidas para ser arquitectos de la sanación, estas criaturas mutantes, con su piel sorprendentemente humana, fueron en su momento un símbolo de esperanza. Sin embargo, desde las profundidades de su creación surgió una realidad siniestra. Enfurecidos por su existencia retorcida, estos colosos de carne encarnan el peligro de jugar a ser dios. A medida que arrasan, dejan un legado no de vida, sino de lamento.

Cassie realizó un trabajo excepcional como Medium. Obtuvo tres entradas de estadísticas y dos tropos.

Escudo Empático

Tipo: Mejora

Arquetipo: --

Aspecto: --

Estadística Utilizada: Valentía

La forma más rápida de que el público se preocupe por un personaje es mostrarles que otro personaje se preocupa por él.

Cuando el jugador expresa tristeza, preocupación o tristeza por un aliado herido, capturado o en peligro, la Resistencia del aliado será aumentada.

"¡Ahora va a llorar, entonces yo también voy a llorar. ¡Todos lloraremos!"

A Tu Propio Riesgo

Tipo: Debilitación

Arquetipo: Psíquico

Aspecto: Ocultista

Estadística Utilizada: Valentía

¿Quién puede negar las señales? La incredulidad de un personaje en la magia o el destino no lo protege de su ira.

Con este tropo equipado, el jugador puede advertir a otros personajes del peligro y su Resistencia y la protección efectiva contra el mal serán debilitadas si no toman en serio la advertencia. Funciona con visiones psíquicas, pero resulta mucho más efectivo con objetos como cartas de tarot, malos presagios como cruces invertidos y otros signos visibles de un destino oscuro.

Quizá no creas en el destino, pero el destino cree en ti.

Isaac ciertamente desempeñó un papel importante en añadir dramatismo y algunas risas. Pasaría un tiempo antes de que pudiéramos trabajar mejor con el humor. Eso era mucho pedir. Obtuvo tres entradas de estadísticas, y las pagó con sangre.

Permíteme aclarar esto...

Tipo: Acción

Arquetipo: Comediante

Aspecto: Cínico

Estadística Utilizada: Astucia

Cuando un grupo de supervivientes avanza sin autorreflexión, puede parecer imprudente. Tener a alguien que resuma los riesgos puede hacer que el equipo parezca más confiado y competente.

Con este tropo equipado, el jugador puede resumir todo lo que él y sus aliados enfrentan, así como sus planes para detenerlo en la pantalla, aumentando las probabilidades de éxito al asegurarse de que la audiencia esté informada y que la tarea esté debidamente planificada. Mejora efectivamente la Astucia del planificador o líder.

Entonces, entendí. Todos ustedes están locos.

Hablar Basura

Tipo: Debilitación

Arquetipo: Comediante

Aspecto: Cínico

Estadística Utilizada: Valentía

Al final del día, la efectividad de un monstruo aterrador se define por... si asusta o no a la audiencia. Burlarse de él puede hacerlo parecer menos temible.

Ridiculizando al enemigo en la pantalla, su Coraje será debilitado. Recuerda, no es a los enemigos a quienes debes apelar, sino a la audiencia.

El tipo tiene cuchillos de mantequilla en los dedos. ¡Vamos!

Bobby no obtuvo un tropo. Obtuvo algo que deseaba aún más: una licencia muy especial. También consiguió dos entradas de estadísticas.

Licencia

Número de licencia: [E-2455b-0001]

Otorgada a: [Bobby Gill]

HABILIDAD CONCEDIDA: El portador de esta licencia tiene la habilidad de invocar poderes específicos o manejar objetos de un ámbito de películas de terror sin necesidad de un tropo. Esta licencia autoriza el uso de ["Los perros de los Cole"] de la película [Vacante Permanente].

Uso permitido en: La Línea Central [], Todas las Tramas [X].

TÉRMINOS DE USO:

CONDICIONES DE USO:

1. Requisición: El objeto debe ser obtenido por el jugador y llevado a la historia.
2. Uso Natural: El objeto solo puede usarse de la manera en que el personaje del jugador pueda usarlo.

NOTAS:

1. Traten bien a estos animales. La audiencia puede no preocuparse si eres mutilado, pero se molestarán mucho si estos perros sufren.

a. Su dolor será el tuyo.

2. No la busques.

ABUSO Y REVOCACIÓN: El uso incorrecto de esta licencia, habilidad o objeto otorgado puede resultar en una revocación inmediata y en sanciones adicionales conforme a las leyes vigentes.

Parecía que pronto tendríamos un viaje al Bed and Breakfast.

Dina fue de gran ayuda en esta historia con sus mensajes en el fondo rojo, pero su presencia en las historias disminuyó, por lo que solo obtuvo un boleto estadístico y un arquetipo.

Maestra en abrir cerraduras con astucia

Tipo: Perspicacia/Refuerzo

Arquetipo: Forastera

Aspecto: Criminal

Habilidad utilizada: Perspicacia

Una ladrona verdaderamente experimentada puede distinguir a simple vista qué tan difícil es abrir un candado específico.

Con este arquetipo equipado, el jugador podrá saber si un candado puede ser abierto con ganzúa y, de ser así, cuánto tiempo tomará, solo con mirar el fondo rojo. La destreza del jugador se incrementará mientras intenta abrirlo.

Sabía que sería difícil. No dije que no pudiera hacerlo.

Tras recibir nuestros boletos, Silas desapareció. Sin mensajes crípticos ni pausas embarazadas. Pareció algo descortés después de todo lo que habíamos pasado.

Regresamos a nuestro hotel. Quería descansar. En ese momento, solo deseaba unas alitas de pollo y dormir. No me importaba si el Centenario nunca llegaba.