

Capítulo 44 - La Carga - El Juego en El Carrousel: Una Película de Horror LitRPG

- [Capítulo 44 - La Carga - El Juego en El Carrousel: Una Película de Horror LitRPG](#)

Capítulo 44 - La Carga - El Juego en El Carrousel: Una Película de Horror LitRPG

Decir que los primeros minutos de contacto con los jugadores rescatados no sucedieron según lo planeado fue quedarse corto.

Habíamos organizado todo cuidadosamente. Antoine tenía preparado un discurso de "Bienvenidos de nuevo a la tierra de los vivos". Aunque habíamos discutido la posibilidad de que surgieran problemas con los jugadores rescatados, no anticipamos que serían problemas provenientes del equipo de Andrew. Hasta donde sabíamos, ellos no habían sido tocados por el Proyecto Rewind porque llegaron demasiado tarde. Estábamos equivocados.

Por suerte, tras esos breves momentos de confusión, logramos retomar el rumbo.

Incluso, Antoine logró pronunciar parte de su discurso, explicando que los tropos de rescate estaban de regreso y que Andrew, Michael y Lila habían sido los primeros en ser rescatados.

Por supuesto, el equipo de Andrew era un fallido Partido de Promesas, así que no partían exactamente de cero.

Durante todo el tiempo, estuve vigilando nuestro entorno en busca de presagios, puesto que todavía nos encontrábamos en la entrada del Pabellón Powerworks de KRSL. Los parques industriales abandonados y las plantas de energía ya eran bastante inquietantes. Agrega los cuervos y los howls ocasionales, y mi sensación de "esto no me gusta" me estaba volviendo loco. Por suerte, podía contar con Antoine y Kimberly como la bienvenida.

Me concentraba y desconcentraba en su conversación. Cassie estaba feliz ahora que las cosas marchaban bien.

Mantuve mi atención en el perímetro, con los ojos atentos. Lila, cuyas motivaciones aún no habíamos discernido, me observaba desde la tierra, apoyada en un brazo, con los talones al lado, como si estuviera en un picnic en una pintura antigua. Sus ojos estaban enrojecidos, su cabello negro como el carbón, su piel pálida salvo por la tierra de la que había estado sentada—una pequeña muñeca de porcelana que, pensarías, nunca podría hacer daño a nadie. Pero tenía sangre en las manos.

Todos estaban muy tensos por ella. Intentaban ser cordiales. Intentaban ser racionales. Su presencia complicaba las cosas. Todos hablaban con oraciones pausadas y cuidadosas, como si temieran despertar a un tigre; todo para una mujer que no podría haber causado daño físico a ninguno de nosotros, salvo que confiáramos en ella.

Nos estábamos conociendo en medio de lo que parecía un ataque aéreo, pero seguíamos adelante. El pánico y la confusión ya habían desperdiciado nuestros primeros minutos con los nuevos jugadores.

Escuchaba a medias la conversación. Mi atención estaba en la seguridad.

Por lo que podía entender, Andrew y su equipo eran como nosotros, pero habían llegado un año antes. Quería preguntar qué había pasado, qué había salido mal para que nunca encontraran la Vacante Permanente, pero esa era solo una de millones de preguntas que guardaría para mí mismo hasta que estuviéramos en un lugar más seguro.

Se suponía que ellos serían el Partido de Promesas. Eran los Jugadores de Alto Estatus, pero fracasaron.

"Supongo que ustedes conocen a alguna persona anónima que decía ser su amigo o algo así y que iba a ayudarlos", preguntó Antoine.

Andrew asintió. "Sí, en los mensajes de texto, la prometida de Logan había comunicado con alguien que se llamaba a sí mismo un amigo por dentro."

"El Informante", dijo Kimberly. "Eso es lo que los jugadores originales le llamaban."

No eran los jugadores originales. Era la segunda, tercera o cuarta generación. No estaba seguro.

"¿O ella?", añadió Cassie, guiada por instinto. Era verdad. El Informante era un completo misterio para nosotros. Podría ser una mujer.

No avanzamos mucho en la conversación porque pronto llegó el momento de apretar el gran botón rojo de recompensas, como indicaba el jingle que apareció de la nada y la voz robótica que decía: "¡Felicidades! ¡Has ganado un boleto!"

De alguna manera, Silas, el Domador Mecánico, había encontrado un lugar donde podía aparecer, y todos tuvieron que girar la cabeza para mirarlo.

Casi habíamos olvidado de él. Casi.

No quería perder tiempo, así que simplemente me acerqué y apreté el botón.

Recibí dos boletos de estadísticas, dos arquetipos, un puñado de monedas y dos boletos para coleccionistas de enemigos.

Pero también obtuve algo más.

Era un boleto similar al que había leído en la información sobre Narradores durante la falsa tutorial, sin propiedades mágicas, simplemente para darme las buenas noticias.

Querido Visitante,

¡Esperamos que estés disfrutando tu estadía en nuestro encantador pueblito de Carrusel! Para ayudarte a aprovechar al máximo tu tiempo aquí, nos complace anunciar una nueva función en nuestro popular Fondo Rojo: ¡el Rastreador de Arquetipos Avanzados!

Esta útil herramienta encaja perfectamente en tu Rastreador de Línea Temática y te permite monitorear tu progreso hacia la obtención de roles emocionantes, como el Aventurero o Cazador de Fantasmas, ¡sin esfuerzo! Al recorrer nuestras pintorescas calles, llenas de historias emocionantes propias, recibirás actualizaciones amigables—manteniéndote comprometido y motivado en cada paso de regreso a casa.

¿Quieres cazar monstruos en los bosques más oscuros? Inténtalo. Cuanto más lo hagas, más cerca estarás de convertirte en un Cazador de Monstruos. ¿Quieres experimentar con ciencias que desafían tus ideas previas sobre la realidad? Pónte a prueba, y haremos seguimiento de tu avance. Un día, podrás ser un Científico Loco.

A veces, buscas algo y ni siquiera lo sabes.

Simplemente revisa el Fondo Rojo cuando quieras para seguir tu camino. ¡Estamos seguros de que esto hará que tu visita a Carrusel sea aún más placentera!

Atentamente, La Oficina del Alcalde de Carrusel. El Pueblo de Carrusel—Todo está aquí.

Por supuesto, lo primero que hice fue mostrárselo a mis amigos. Era algo nuevo, y lo nuevo siempre era emocionante. En realidad, lo nuevo era mayormente aterrador, pero también estimulante.

Finalmente, Andrew lo consiguió y claramente le alteró mucho. El nivel de familiaridad que Carrusel mostraba debía ser alarmante.

Con solo una mirada al fondo rojo, pude ver que efectivamente había una sección nueva titulada Rastreador de Arquetipos Avanzados, y en ella parecía haber un arquetipo en el que ya había avanzado a la mitad de su logro.

Eso me dejó boquiabierto—había algo en lo que claramente ya estaba trabajando sin darme cuenta.

¿De qué arquetipo avanzado podría tratarse? Tal vez algo meta, algo aún más relacionado con el cine que lo que era Crítico de Cine. ¿Director, tal vez? ¿Existía tal figura?

Progreso en la Línea Temática

El Pasado Antiguo de los Geists * Restaurado

Para cuando necesites volver atrás

~

“Al Carrusel le Encanta Reciclar”



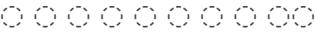
Proyecto Reverso

Una Segunda Oportunidad de Escapar



La Línea Temática de Carrusel

El Único Camino a Casa



Sabiduría Secreta

Mátense con Conocimiento



Rastreo avanzado de arquetipos

???



Pensé intensamente en una explicación para todas las cosas que podíamos hacer en Carousel. No había puesto ningún esfuerzo para obtener un arquetipo avanzado; había tanto en marcha que ni siquiera lo tenía en primer plano en mi mente.

Ya no era así. Sería una de mis nuevas obsesiones.

La siguiente cosa en mi mente era el hecho de haber obtenido 2 boletos de estadísticas.

No era algo malo; simplemente no era el plan. Más bien, era lo que esperaba de un botín ordinario de una historia tan difícil como la de Itch. Queríamos algo mejor. La meta era subir de nivel rápidamente.

Pasamos aproximadamente tres semanas en esta trama, lo cual coincide bastante con la tasa normal para la mayoría de las historias, si incluimos la pausa que tomamos después de jugarla.

No era suficiente.

Estábamos a punto de caer en la monotonía—la meseta donde subir de nivel es lento, donde los jugadores pasarían años o incluso décadas. Si no nos organizábamos y encontrábamos una forma de subir de nivel rápidamente en las pocas tramas posibles, estaríamos atrapados en Carousel hasta envejecer, si no más tiempo.

Tuve que sacar eso de mi mente. Miré mis tropos.

Es Solo una Marioneta

Tipo: Ventaja

Arquetipo: Amante del cine

Aspecto: Cineasta

Estadística utilizada: Astucia

El T-Rex, el alienígena, el mutante—todo tipo de monstruos aterradores han acechado la pantalla plateada y asustado a las audiencias. Sin embargo, los actores suelen tener un camino más fácil, pues saben que los monstruos son solo máscaras de goma y marionetas.

El usuario sentirá menos miedo ante la imagen de monstruos u otras entidades aterradoras en la historia.

Sin embargo, si el Gran Villano es una muñeca embrujada, este tropo quizás no ayude.

Indiscutiblemente, es un tropo útil—el miedo es un asesino de la mente, después de todo—pero también es un lujo que solo emplearía en circunstancias extremas. Tiene poca función y es simplemente una ventaja.

Silencio en el Set

Tipo: Perspicacia

Arquetipo: Amante del cine

Aspecto: Cineasta

Estadística utilizada: Astucia

Silencio en el set. Necesitamos verificar el audio.

El usuario puede escuchar el audio de la escena que aparece en pantalla cuando usa auriculares mientras está fuera de cámara o en off. La calidad del audio depende del tipo de información y de la astucia del usuario.

¿No es terrible cuando el audio no se entiende claramente porque alguien fuera de cámara hace ruidos?

Sentí que Carousel intentaba decirme algo. Tal vez, cuando estábamos tambaleándonos en el gran barco de metal, su audio nos había capturado, o quizás incluso el audio de la radio que usábamos para comunicarnos se había filtrado en la edición final.

No podía ser tan grave, o habríamos obtenido peores recompensas. Esto parecía una burla por parte de Carousel. No lo odiaba. En la historia de Die Cast, podía ver la película en producción sobre el papel tapiz rojo. Era bastante conveniente, aunque tuviera que estar muerto para poder hacerlo.

Incluso con solo el audio, aunque fuera de mala calidad, esto era útil.

Revisé mis tickets de coleccionista de enemigos.

IBECS

Al Atado a Protocolos

Ah, IBECS... el ojo vigilante del nave espacial más valorada de KRSL, diseñada para cuidar a sus queridos pasajeros. Con potencial para verdadera inteligencia, pobre IBECS estaba encadenada por estrictas normas de protocolo, condenada a obedecer por siempre los caprichos de sus creadores, ansiosos por ahorrar costos.

Cuando una infestación de chinches de cama se deslizó por el barco, IBECS solo pudo observar cómo sus pasajeros durmientes eran drenados — uno por uno. Ay, la poderosa inteligencia artificial, tan ansiosa por proteger, fue silenciada por su programación, prohibida de perturbar su dulce sueño por algo tan trivial como una plaga de chinches. ¡Piensa y angustia, qué diría el sindicato de mineros si se supiera tal información! No debe permitirse. Y IBECS no podía decir nada al respecto. Después de todo, los protocolos deben seguirse al pie de la letra... aunque esa letra esté escrita en tinta roja.

Ahora, IBECS permanece—un servidor leal a las normas hace mucho olvidadas, cuya estricta obediencia se convierte en un obstáculo mortal para los supervivientes que se atreven a recorrer sus pasillos encantados sin la autorización adecuada. Tal vez desea ayudar... pero, ¡ay!, cómo se interponen esos protocolos.

Allí estaba—mi recuerdo por haber eliminado a un robot dispuesto. ¿Era ese el propósito de esa extraña petición que IBECS había formulado? Siempre nos habíamos preguntado para qué servían estos recuerdos y qué lograban realmente, y por la forma en que IBECS hablaba, comencé a creer que su misión no era simplemente coleccionarlos.

Solo el tiempo lo revelaría.

Amalgama de chinches mutantes

Hijo del insomne

El IBECS... una nave diseñada para envolver a sus pasajeros en seguridad y comodidad, ahora hogar de horrores indescritibles. Fue aquí, en sus pasillos silenciosos, donde nacieron estas criaturas. Lo que empezó siendo chinches comunes, que se alimentaban de los desprevenidos, pronto se convirtió en algo mucho peor. Verás, estas criaturas se alimentaban de ganado enriquecido con Mutágeno 6, y ¿el resultado? Crías monstruosas, retorcidas por su festín impío.

Caparazones de quitina, pelaje enmarañado con la sangre de sus víctimas, dientes más afilados de lo que debería poseer cualquier parásito... uno podría sospechar que estas abominaciones fueron creadas a propósito. Pero no, amigo mío, son un trágico accidente, nacidos de la negligencia, no de la malicia.

No son cazadores, oh no—estos mutantes siguen siendo parásitos en el fondo. Pero su forma ha cambiado—de forma grotesca, reflejo distorsionado de sus presas. Ahora, se deslizan por los oscuros pasajes del IBECS, hambrientos e implacables, atraídos por el aroma de los vivos. ¿Le surge una chispa de confusión en la mente simple del parásito, mientras sus huéspedes siguen muriendo tras apenas unos mordiscos? Quizá nunca lo sepamos.

Duerme plácidamente... si te atreves.

Me gustó este porque fue idea mía—o al menos, aporté algo.

Otros jugadores tuvieron recompensas similares. Eran útiles para una historia difícil, pero no la recompensa que esperábamos de un rescate. Eso era previsible, pues ya habíamos sido mimados; esto era solo una repetición. Teníamos algunos tropos nuevos y un pequeño toque de jingles en el bolsillo.

Cassie obtuvo un boleto de estadística, quizás por su trabajo en la conexión psíquica con la máquina de clones, aunque no interactuó mucho con los sustitutos.

Pero ella consiguió dos tropos, así que debe haber hecho un buen trabajo.

Me está hablando...

Tipo: Perspicacia

Arquetipo: Psíquico

Aspecto: Vidente

Habilidad: Moxie

Los objetos tocados por el mal suelen portar rastros de maldad, eso si se cree en las películas.

El usuario puede leer vibraciones y tener visiones débiles de objetos mágicos, sobrenaturales o malignos, detectándolos en el set. Si corresponde, el objeto se volverá de mayor importancia después que el usuario le preste atención.

“Me está hablando.”

“¿Qué dice?”

¿Cómo lo sabría?

Lectura del alma

Tipo: Perspicacia

Arquetipo: Psíquico

Aspecto: Exorcista

Habilidad: Moxie

Las conexiones místicas y las vibraciones no deben ser solo un espectáculo de poder psíquico. A veces, el conocimiento inexplicado, el instinto o una fe profunda pueden ser tan útiles como un recurso narrativo... y un gran ahorro de tiempo.

El usuario recibirá una pieza de información no merecida. Si la usa bien, preparándola y aprovechándola en la narración, se le entregará otra. Este patrón se repetirá hasta que no logre integrar su conocimiento divino en la historia.

Sé que es él. Nos está contactando. Tienes que confiar en mí.

Isaac no ayudó mucho en la última etapa. Había contribuido en algunos de los intentos fallidos y en la planificación, pero, en última instancia, en el final, solo hizo algunos comentarios por intercomunicador—y eso no fue suficiente para que le concedieran un pase estadístico. Ese era un inconveniente de las repeticiones. No importaba cuánto ayudara en la preparación; en la escena final, debía colaborar en la acción principal.

Sin embargo, obtuvo un tropo—y uno bastante bueno, a mi juicio.

Espero estar equivocado, pero...

Tipo: Norma / Perspicacia

Arquetipo: Comediante

Aspecto: Cínico

Habilidad utilizada: Astucia

Los pesimistas y los contrarians disfrutaban actuando como si sus inclinaciones negativas y dudas los pesaran. Si todos en un grupo están de acuerdo, no hay conflicto. Es necesario que haya alguien a quien se pueda demostrar que está equivocado cuando prevalece lo bueno, o que se tenga la razón cuando no sucede así.

Cuando el usuario haga una predicción o conjetura pesimista o sombría, la narración demostrará su acierto o error de manera clara, inequívoca, y muchas veces irónica o humorística. Funciona mejor en predicciones sobre el futuro cercano.

¿Otra vez hablábamos de su perdición?

Antoine solo obtuvo un estadístico, y mi teoría al respecto era que nuestro plan realmente era mío. Cuando tuvimos éxito con él, me llevé los créditos, lo cual no fue del todo justo porque Antoine estuvo allí ayudando. Pero fueron mis estadísticas, mi Astucia, las que hicieron posible todo, así que al final, recibí más reconocimiento que él.

No estaba seguro de si eso era justo, pero coincidía con lo que sabíamos sobre la experiencia.

Consiguió dos tropos y el mismo boleto de coleccionista de chinches mutantes que yo.

La Asistencia

Tipo: Debilidad

Arquetipo: Atleta

Aspecto: Deporte

Habilidad utilizada: Coraje

A veces, lo que realmente necesitas es una mano amiga.

En una escena de combate, el usuario puede infligir daño a un enemigo que esté enfrentando un aliado, aumentando la probabilidad de activar un Estado o una Debilidad en su Grit. Funciona mejor cuando el aliado sigue siendo el principal combatiente.

“Eso todavía cuenta como mi baja.”

Más fuertes juntos

Tipo: Sanación / Ventaja

Arquetipo: Atleta

Aspecto: Fanático de la salud

Habilidad utilizada: --

Nada une a las personas como una invasión de monstruos.

El usuario y sus aliados experimentarán mejor salud mental y obtendrán bonificaciones en curaciones cuando estén en grupo.

Un apocalipsis es el ejercicio de trabajo en equipo por excelencia.

Bobby era tan estrella en la actuación como cualquiera de los sustitutos, y sus recompensas lo reflejaron. Obtuvo tres estadísticas y tres tropos—realmente se esforzó, y lo logró. Fue afortunado que las motivaciones de su personaje coincidieran tan bien con sus verdaderas aspiraciones, y su frustración con los sustitutos reflejaba la suya propia. El resultado fue una actuación realmente convincente. Era el personaje valiente que todos deberían haber escuchado.

Puro

Tipo: Norma

Arquetipo: --

Aspecto: --

Estadística utilizada: Moxie

Mientras que los demás personajes han cometido el “pecado” definido por la narrativa, tú no lo has hecho. Si no transgredes, no serás castigado.

El enemigo no te atacará si no cometes el “pecado” principal de la historia hasta que intentes interferir con su agenda.

Muchas películas de terror son simplemente dramas morales distorsionados donde el sexo y el alcohol merecen la pena de muerte.

Notas del personaje

Tipo: Perspicacia

Arquetipo: La pared

Aspecto: Recasting

Estadística utilizada: Astucia

Quizá deberíamos ensayar nuestros diálogos y darnos mutuamente observaciones.

Hasta la Segunda Sangre, el usuario recibirá notas con las necesidades generales que sus aliados tengan respecto a la película. Las notas no serán específicas ni explícitas.

Es una lástima que reciban todo el crédito cuando las cosas salen bien gracias a tu intuición rápida.

Leer la sala

Tipo: Perspicacia

Arquetipo: La pared

Aspecto: Recasting

Estadística utilizada: Astucia

A veces, no hay forma de convencer a alguien. Están firmemente asentados en sus convicciones.

El usuario podrá ver elementos inalterables en las interacciones de los NPC, especialmente aquellos relacionados con los arcos de los personajes, en el guion.

Es decir, el escritor se quedó sin salida, así que solo tienes que seguir adelante con ello.

Kimberly fue esencial en la planificación y motivación mientras repetíamos y perfeccionábamos nuestro plan. Pero, al final, no fue realmente una pieza clave en la ejecución final. Ella era nuestro respaldo. Reforzaba su Coraje por si necesitábamos luchar contra insectos, aunque habíamos sido cautelosos y nos habíamos ocupado por nuestra cuenta. Utilizó un Trasfondo Conveniente para ayudarnos a entender la máquina de gravedad artificial y poder eliminar la gravedad como plan de contingencia. Sin embargo, al final no fue necesario siquiera usarla.

Fue pura mala suerte, pero aún así fue muy valorada. No recibió estadísticas, pero sí obtuvo un arquetipo y un boleto para coleccionistas de chinches.

Su arquetipo era realmente genial, del tipo que había oído mencionar—uno que te permitía entrar en una historia con un equipo y luego salir. Eso era especial, incluso si todavía no teníamos los arquetipos adecuados para hacerlo realmente memorable.

Cameo no acreditado

Tipo: Norma

Arquetipo: Dulce a la vista

Aspecto: Celebridad

Estadística utilizada: --

Solo estás allí por conveniencia.

El usuario puede equipar un arquetipo de Recasting o Wallflower Extra sin que esto cuente para su límite de arquetipos. Su papel será menos destacado, usualmente con una sola escena. Después de esa escena, será dado de baja y desaparecerá completamente de la historia.

Si la historia prospera gracias a sus contribuciones, recibirá recompensas menores. Si fracasa, no aparecerá en los créditos.

¿Sabías que el taxista de esa escena era un actor famoso? Es cierto. Era compañero de universidad del director.

Ramona, al igual que Isaac, contribuyó principalmente en la actuación final a través de una voz en el intercomunicador, ayudándonos a guiarnos. Sin embargo, ella tomó esto mucho más en serio que Isaac, y debido a su nivel mucho menor, fue realmente recompensada.

Eso fue genial. La regla de oro en el Campamento Dyer era que los jugadores de nivel bajo rara vez recibían recompensas cuando sus compañeros más poderosos los llevaban en historias de alto nivel. Mi experiencia con Lo Grotesco fue una objeción obvia porque puse de mi parte. De hecho, literalmente me incendié para que mis compañeros pudieran ganar.

Ramona recibió una estadística y un arquetipo. Como muchos de los otros tropos ganados por mí y mis compañeros, estaban vagamente relacionados con lo que hacíamos en la historia, que era astuta y sigilosamente moviéndonos.

El Acto de Desaparecer

Tipo: Regla

Arquetipo: Histórica

Aspecto: Indómita

Estadística Utilizada: Esfuerzo

Una ausencia sospechosa de un aliado puede requerir muchas explicaciones, especialmente cuando los personajes necesitaban ayuda. Podría terminar siendo algo inocuo o una pista de traición. Solo el tiempo lo dirá.

Tras una crisis emocional, un evento traumático, o en momentos en que sería sospechoso, el usuario puede desaparecer fuera de escena y seguir la acción sin volver a aparecer en pantalla. Su regreso más tarde creará un momento poderoso basado en la narrativa y podrá generar sospechas o alegría. Úsalo con sabiduría.

¿Dónde has estado? ¿Cómo llegaste hasta aquí?

Dina era sólida. Era esencial para abrirnos las puertas a las áreas a las que podíamos acceder y extraordinaria en sigilo, gracias a su capacidad para detectar cuáles zonas estaban fuera de vista.

Estaba en todas partes, ayudando a todos, y fue recompensada. Escogió 300 dólares por rescatar a tres jugadores, además del dinero que recibió por su actuación.

Dina obtuvo dos boletos de estadística y dos tropos, siendo el primero un concepto realmente genial, similar, y quizás incluso mejor que, el de Espectador Ignorante.

El Objetivo Equivocado

Tipo: Regla

Arquetipo: Forastero

Aspecto: Criminal

Estadística Utilizada: Esfuerzo

Eres simplemente un ladrón, un ladrón de toda la vida. Elegiste este lugar para robar porque prometía la mayor ganancia. Pero no sabías que te habías topado con una casa de horror.

El usuario no será detectado mientras comete delitos contra la propiedad que encajen con la narrativa. Luego podrá pasar a vigilar al enemigo en silencio, una vez que advierta que algo terrible está ocurriendo. No será atrapado si logra colarse discretamente por el escenario para observar.

Los efectos de este tropo terminan cuando el usuario revela su presencia voluntaria o por accidente.

¿Escapaste con el diamante y dejaste a esa familia enfrentar su destino horrible? ¿O intentaste intervenir? Eres un “chico malo,” pero ¿serías una mala persona?

Desde las Sombras

Tipo: Beneficio

Arquetipo: Forastero

Aspecto: Extraño

Estadística Utilizada: Armadura Argumental

¿Cómo es que, con frecuencia, el público puede ver lo que sucede en las sombras, pero los personajes parecen tan ajenos? ¿Están ciegos?

El usuario no será objetivo ni siquiera notado mientras esté oculto en las sombras. La historia incluirá planos más oscuros. El usuario será considerado fuera de escena por los tropos correspondientes. La audiencia podrá ver al personaje.

Ese tipo con sombrero fedora y gabardina claramente está fumando un cigarrillo. ¡La punta está encendida! ¿Cómo es que el protagonista no lo ve?

No era el único que buscaba avanzar hacia un arquetipo más complejo. Kimberly, Bobby y Dina también estaban en ello, aunque aún no estaban a la mitad, con solo uno o dos aspectos marcados en la barra de progreso.

Tuve que cuestionar qué había hecho y qué no habían hecho ellos.

De hecho, Dina había conseguido otra ficha de Silas, y fue algo devastador.

Decía simplemente: Debido al mal uso previo de los jugadores, hay una nueva política respecto a los Tropos de Rescate. Para restablecerlo, "No me conoces pero...", el usuario debe alcanzar un nivel de Armadura Argumental. Aún puede usar cualquier otro Tropo de Rescate que posea. La variedad es la sal de la vida, y, como verás, también lo es de la muerte.

Nos miramos profundamente. Ninguna sección del Atlas nos había preparado para esto. Andrew parecía comprender lo que sucedía y mostró la preocupación adecuada.

El "30" era un espacio en blanco. Parecía que cada vez que utilizábamos con éxito un tropo de rescate, no podríamos volver a usarlo hasta haber acumulado cierta cantidad de Protección en la Trama. Dina tenía 21 de Protección cuando afrontamos nuestra última repetición. Con sus nuevas fichas de estadísticas, había alcanzado el nivel 23.

Seis puntos de Protección permanecían para que recuperara su tropo. Eso podría llevar meses. Cuando llegáramos a niveles superiores a los treinta y tantos, tal vez incluso años.

Necesitábamos entrenar con ahínco.

Dina rebuscó en sus bolsillos, intentando invocar su Tropo de Rescate—sin éxito alguno.

Carousel acababa de establecer límites para los Tropes de Rescate. Y todos nuestros planes podrían haberse arruinado en un instante.