

Capítulo 5 - Automóviles Harless - El Juego en el Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

- [Capítulo 5 - Automóviles Harless - El Juego en el Carrusel: Una Película de Terror LitRPG](#)

Capítulo 5 - Automóviles Harless - El Juego en el Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

Antoine Stone es el Atleta.

No se ha elegido ningún aspecto.

Antoine posee un puntaje de Armadura de Trama de 26, Valentía de 7, Moxie de 4, Empuje de 5, Sabiduría de 3 y Coraje de 7.

Límite Actual de Tropo: 9

Los beneficios de "Ratón de Gimnasio" incrementan Valentía y Empuje al revelar su historia atlética.

"Es Parte del Uniforme" le concede mayor Valentía al atacar con equipamiento deportivo.

Portar un arma es "como una manta de seguridad," fortaleciendo su Coraje y calmando el miedo propio y de sus aliados.

Al blandirla, sus oponentes vacilarán aunque sea por un instante, basado en Moxie debido a la habilidad "Dispara y Huye."

"Fuera del Banquillo" hace que el jugador se sienta más descansado en cada escena en la que no participa, eventualmente aumentando su Empuje y Moxie.

"Mejor Aprovecharlo" incrementa significativamente la eficacia de la última munición disponible en combate.

"Todos Aman a un Ganador" asegura que el personaje del usuario tendrá éxitos pasados que le ganen simpatía ante los NPCs. La derrota revertirá esta ventaja.

"El Libro de Juego" permitirá al usuario prever cuándo será su turno en un plan establecido.

"Actúa con Frescura" suprime el trauma mental si el usuario mantiene calma y serenidad.

No llevó "¡Tiempo fuera!", "Supéralo Caminando", "Caballero de Armor Reluciente", "Estabas teniendo una pesadilla...", "Recarga tras Herida", "Carrera contra el Tiempo", "Coyote en una Trampa", "Imán de Mala Suerte", "Antes de las Nueve en la Cama" ni "Dulzura de Armario".

~

Kimberly Madison es el Ojo Dulce.

No se ha escogido ningún aspecto.

Kimberly tiene un puntaje de Armadura de Trama de 26, Valentía de 5, Moxie de 10, Empuje de 5, Sabiduría de 1 y Coraje de 6.

Límite Actual de Tropo: 9

"Historia Conveniente" le permite modificar su trasfondo de manera convincente para facilitar la tarea actual, fortaleciendo la estadística correspondiente.

"Conciencia Social" le permite ver la estadística Moxie de todos los enemigos y NPCs, además de comprender las relaciones entre ellos.

"Cuando En Roma" aumenta su Coraje hasta el Renacimiento si su actuación coincide con el tono de la película.

"¿Alguien Tiene Una Trenza?" le permite transferir puntos de Moxie a otra estadística al sujetar su cabello.

"Premios del Carrusel" incrementa su Moxie en función de la calidad de su actuación en la trama anterior.

"Rompiendo el Velo del Silencio" advierte a la usuaria mediante NPCs verificados, quienes en fuera de las historias alertarán sobre peligros para las mujeres y sugerirán recompensas de la trama.

"El Ático" le garantiza alojamientos de la mayor calidad y seguridad en una historia de varios días.

"Negociaciones de Contrato" ofrecerá un beneficio en Improvisación tras "discutir" una improvisación con Carousel.

Ella está usando la "Cocina de Servicios de Arte" de Bobby, que asegura comida y agua comestible en el set durante la trama, esperando que sus recompensas aumenten al recolectar alimentos tras la historia.

~

Dina Cano es la Forastera.

No se ha escogido ningún aspecto.

Dina tiene un puntaje de Armadura de Trama de 21, Valentía de 3, Moxie de 3, Empuje de 5, Sabiduría de 3 y Coraje de 7.

Límite Actual de Tropo: 8

"Personalidad Protegida" resiste todas las habilidades de percepción.

"Perspectiva de Forastera" la alerta sobre información novedosa, inusual o fuera de lugar.

"Pasado Embrujado" establece un trasfondo que le confiere traumas del pasado que la atormentan, dándole acceso a diversos tropos.

"Aliento desde el Más Allá" calma a ella cuando está estresada, asustada o adolorida, y puede ofrecer información útil en forma de comunicación desde el más allá.

"Se Caíeron" le permite liberarse rápidamente de esposas y otros tipos de sujeciones similares.

"Dedos Ágiles" aumenta las probabilidades de éxito al intentar robar objetos en el set.

"Experto en Cerraduras" indica cuánto tiempo le tomará a la character sortear un cerrojo de algún tipo. Mejora su habilidad de Astucia en ese intento.

"Sin Dirección de Remite" otorga al usuario pistas a partir de cartas anónimas y le permite enviar barreras similares a aliados.

"Primo del Pueblo" vincula a la character con personajes importantes no jugadores y le confiere ventajas y conocimientos basados en esa relación.

~

Riley Lawrence es un amante del cine.

Su aspecto es Director de Cine.

Director de Cine: El Director de Cine posee un entendimiento profundo del proceso cinematográfico. Puede manipular eficazmente el entorno del juego, alterando las dinámicas con sutileza pero impacto significativo. Sus habilidades combinan conocimientos meta y reglas meta. Tiene mayor Destreza, reflejando su capacidad para mantenerse oculto, vivir y seguir en la sombra mientras manipula elementos meta-fílmicos.

Riley cuenta con un puntaje de 28 en Armadura Argumental, 3 en Valor, 7 en Coraje, 7 en Astucia, 7 en Sabiduría y 4 en Resiliencia.

Límite actual de Tropos: 9

"Maestro de Tropos" le permite percibir los tropos enemigos, aunque a costa de sacrificar la mitad de su Armadura Argumental.

Como un "Espectador Ignorante", Riley permanece sin ser objetivo de enemigos, actuando con convincente inconsciencia de su presencia.

"Especialista en Escapismo" aumenta su Destreza para facilitar planes de escape plausibles.

"La Toma Insertada" hace que los aliados tomen conciencia de un objeto que el jugador elija. Este objeto será mostrado ante la audiencia, y su uso será reforzado en el Gran Final.

"Mi Abuela Tenía el Don..." Un tropo de fondo que conecta a la historia de Riley con "El Don" a través de su herencia.

"La Muerte en Corte" lo transfiere fuera de escena antes del momento de la supuesta desaparición de su personaje, permitiéndole existir en el trasfondo si sobrevive al enfrentamiento.

"Criado por la Televisión" aumenta su capacidad para realizar una acción significativa si establece su inspiración en el cine y la televisión.

"Lo que No Los Mata, Los Hace Enfadarse" permite que el usuario antagonice al enemigo, incitándolo a atacar y disminuyendo su Sabiduría.

"Las Filmaciones Diarias" le permite ver una selección de material en bruto de la filmación del día.

"Tiene un Tell" hace que los personajes en la película tengan una señal física cuando están estresados durante interrogatorios.

No llevó "Monitor del Director", "Revelación en el Flashback", "Director de Casting", "Muerto en Vida", "Vidente del Cine", "Próximamente en un Cine Cerca de Ti", "No Me Gusta Aquí...", "Desvanecido", "Explorador de Localizaciones", "El Reparto Equivocado", "El Método del Caos" y "¡Cortad!".

~

~

El camino hacia el Carrousel del Este fue un espectáculo silencioso. No lo interpreté como un silencio nervioso; pensé que estábamos concentrados, que estábamos decididos. Kimberly, Antoine, Dina y yo habíamos visto cómo lucen los equipos serios cuando enfrentan el Juego en el Carrousel, y sabíamos que, si queríamos sobrevivir, tendríamos que ser uno de esos equipos que enfrentan adversidades increíbles sin titubear.

Al comenzar a acercarnos a la calle, rodeados de carteles de "Se Busca" que activarían la Profecía para la historia de La Última Advertencia, Antoine empezó a hablar. "Vamos a entrar con valentía," dijo. "Vamos a entrar como si simplemente estuviéramos haciendo nuestro trabajo. Estamos aquí solo para comprar comida y regresar a casa. Pase lo que pase dentro, lo que tengamos que hacer,

lo que enfrentemos — para nosotros, son solo compras. Ahora, juega el juego, mantente en personaje, y nos veremos al final."

Todos asentimos en señal de acuerdo. Respiré profundamente y traté de calmarme. Yo era el cerebro de la organización, y tras el fiasco con el tutorial falso, sentí que tenía algo que demostrar.

Mientras nos acercábamos, me despojé de la capa de explorador. Era el momento.

A unos pocos metros más adelante, los carteles de desaparecidos se volvieron aún más frecuentes. Colgaban de cada cerca y buzón. Casi me recordaba la escena de Las Crónicas de Narnia, donde los niños atraviesan el armario de pieles hasta terminar en un bosque de otro mundo. Pero en lugar de pieles, teníamos esas terribles imágenes de una niña desaparecida.

No sabía si la encontraríamos con vida. Intenté no pensar en ello.

Unos cien metros más, caminábamos más lento, preparándonos para que el Presagio se desencadenara.

Y de repente...

"Ya casi lo tengo," exclamó una voz a mi izquierda. Me giré y vi a Kimberly de pie junto a un sedán verde que, en su tiempo, ya sería viejo cuando mis abuelos tenían mi edad.

"Solo un poquito más. Este clima caluroso lo vuelve un poco delicado," comentó un hombre desde debajo del capó. Una rápida mirada al papel tapiz rojo me informó que su nombre era Nick Ogles. No sabía si ese era su nombre real o si Carousel se estaba burlando.

Solo con mirarlo, podía decir que esa escena transcurría en los años sesenta. Vestía colores apagados y pantalones acampanados, y su bigote sería ilegal en 2022. Era un NPC básico.

Estaba masticando algo—quizás chicle, pero nunca podía saberlo porque nunca lo escupía.

"Solo tengo que darle un poco de amor," dijo. "Te digo, la estación debería pagarme para arreglar mi coche si soy yo quien tiene que transportarnos hasta aquí, en medio de la nada, en el Este de Carousel."

"Te entiendo," fue todo lo que contesté.

Antoine y Dina habían desaparecido. Kimberly estaba al otro lado del coche. Como Nick, vestía acorde a la década. Llevaba colores otoñales: una chaqueta naranja oscuro y una falda lápiz burdeos. El conjunto se complementaba con una bufanda dorada, medias beige en tonos cálidos y una delicada colección de joyas en oro.

Nos cruzamos la mirada y rápidamente nos acercamos el uno al otro.

"¿Robaste el armario de tu abuela?" pregunté con una sonrisa.

"¡Lo sé, ¿no es súper lindo?" respondió ella, ondeando su falda lápiz y admirando sus múltiples anillos.

En ese momento, me di cuenta de que probablemente también iba vestida a la moda de los sesenta. Moví las manos sobre mi ropa y comprobé que llevaba un traje de negocios de aquellos años, con una corbata colorida y una camisa amarilla. Sudaba como la Bruja Malvada del Oeste.

¿Cómo sobrevivían en esas telas?

Estábamos fuera de pantalla, así que teníamos tiempo para hablar. Sabíamos que Kimberly interpretaba a una reportera en esta historia, por lo que teníamos que averiguar qué exactamente estábamos haciendo. Comencé a rebuscar rápidamente en los asientos delanteros y en la guantera del pequeño coche verde. Encontré un mapa del pueblo de Eastern Carousel junto con un cuaderno.

Kimberly había ido y cogido uno de los carteles de la niña desaparecida de una cerca cercana. Los carteles no estaban tan exageradamente llenos como antes, pero seguían colocados desesperadamente en cada poste y cerca por alguien que buscaba a la niña.

—Mira esto; hay más información ahora que antes—dijo mientras extendía el papel sobre el maletero del sedán para que pudiera leerlo.

DESAPARECIDA

Nombre: Tamara Cano

Fecha de Nacimiento: 15 de abril de 1954 (Tien 12 años)

Última Vista: 5 de octubre de 1966

Cronología:

14:30 horas: Tamara salió de la Escuela Secundaria Carousel Oriental, en el 217 de la Avenida Thurgood, en Carousel Oriental.

16:10 horas: Fue vista cerca de Harless Automotive, en la Calle Best.

Descripción:

Cabello: castaño oscuro

Ojos: castaño oscuro

Estatura: 1,45 m

Peso: 34 kg

Ropa: Fue vista por última vez con un vestido amarillo con lunares blancos, calcetas blancas hasta la rodilla, zapatos negros tipo Mary Jane, y sujetadores de coleta rojos con pequeñas flores de plástico.

Contacto familiar:

Madre: Dina Cano

Calle de residencia: Oakwood Drive

Teléfono: (555) 667-5840

Si tiene alguna información, por favor comuníquese con:

Departamento del Sheriff de Carousel Oriental

Sheriff: Jonathan Miller

Teléfono: (555) 667-9210

Dirección: Calle Jefferson 300, Carousel Oriental

CUALQUIER INFORMACIÓN ES VALIOSA. POR FAVOR, REPORTE INMEDIATAMENTE SI LA VE.

—Pongámonos en marcha—dije. Mi chaqueta de traje se había convertido en mi bolsa de almacenamiento metafórica en lugar del sudadero, y busqué un bolígrafo que había dejado allí.

—Muy bien, veamos. La niña sale del colegio en la Avenida Thurgood, y la última vez que la ven, está en la Calle Best—, expliqué extendiendo el mapa sobre el maletero junto al cartel.

Observé el mapa de Carousel Oriental. Este mapa daba la impresión de que Carousel Oriental no era solo una parte de Carousel, sino que en realidad constituía una pequeña municipalidad con pocas tiendas, algunos vecindarios, una cantera, un desguace, y todo lo que uno puede encontrar en un pequeño pueblo rural donde se desarrolla esta historia.

—Su casa quedaba en Oakwood Drive—, comentó Kimberly.

Circuleé su domicilio y traceé la ruta más lógica entre su escuela y su casa.

—Bueno, si ella iba a casa, no hay razón para que se acerque a la Calle Best—, dije.

—Riley—, dijo Kimberly señalando un señal de Pare cercano. Sobre él, había un pequeño cartel verde que decía Calle Best. De hecho, estábamos en la calle donde la vieron por última vez.

—Estoy apurándome—, dijo Nick como si acabáramos de decirle que pusiera en marcha el coche para partir. —Estoy haciendo lo que puedo. Me contrataron para controlar las cámaras, no para arreglar carros.

—Muy bien—, respondí. —Si estamos en Calle Best y ella fue vista por última vez en Harless Automotive, en Calle Best, apuesto a que estamos aquí para entrevistar a quien la vio, ¿no crees?

—Eso me parece correcto—, aceptó Kimberly. —Supongo que ahora debemos pensar en qué preguntas hacer.

Nos sentamos, tomamos notas y elaboramos algunas preguntas sólidas, mayormente enfocadas en obtener información en lugar de presentarla en video como suelen hacer los periodistas. Continuamos conversando y preparándonos para la entrevista.

Ojalá pudiéramos saber quién fue la última persona que la vio. Hasta ahora, nuestras preguntas eran principalmente cosas como: “¿Puede decirnos qué les dijo a la policía?”, lo cual seguramente sería útil, pero aún parecían demasiado insuficientes.

De alguna parte del coche, llegó un sonido estático, y luego una voz, como la de un radio viejo, empezó a decir: “La búsqueda cerca de la cervecería no arrojó resultados. Cambio.”

La voz sonaba familiar, pero el ruido dificultaba estar seguro.

"Gracias, oficial Stone," dijo la persona al otro lado de la radio. "Lo anotaremos en nuestros registros. ¿A dónde va a ir ahora? Cambio."

"El siguiente destino es la cantera, y luego terminaré. Cambio," dijo el oficial. Era Antoine. Como habíamos previsto, interpretando el papel de policía.

"Dios le guíe. Cambio," respondió la despachadora.

En pantalla

De repente, estábamos en pantalla; comencé con mis líneas preparadas.

"Te digo, Kimberly, tengo una corazonada con este caso," dije con entusiasmo. "Después de esto, ya no habrá más especiales sobre accidentes, golpes de suerte o misteriosos complots que pasen cheques sin fondos. Con esta situación, realmente vamos a ayudar a la gente. Encontramos a esta chica, y te aseguro que cosas buenas ocurrirán. Nos tomarán en serio como periodistas de investigación y haremos del mundo un lugar mejor. Será como en las películas."

"Riley," respondió Kimberly, "esto no es una película. No estamos aquí para convertirnos en héroes de acción. Estamos aquí para concienciar sobre una niña desaparecida. La verdad es lo único que importa, no la gloria."

Yo encogí los hombros.

"Un poquito de gloria," dije.

"Está bien, un poco de gloria," dijo ella con una sonrisa, "pero principalmente estamos aquí para crear conciencia y difundir la verdad."

Con eso, el motor del sedán verde rugió al arrancar.

"Te dije que solo tenía que ajustar algunas cosas," dijo Nick mientras cerraba el capó.

Fuera de escena

Acababa de encender el coche desde debajo del capó. No sabía lo suficiente sobre automóviles para saber si eso era realmente algo común o solo algo que se ve en las películas.

Nos subimos al sedán verde, y en una secuencia tan cómica que casi me hizo reír en voz alta, Nick condujo el coche aproximadamente quinientos pies sobre una colina, y nos encontramos junto a un vasto campo agrícola. En el punto donde el campo se encontraba con la carretera, había un edificio con un cartel que decía Harless Automotriz. Al lado, una granja bien cuidada. Los espectadores en casa (o dondequiera que estuvieran) nunca sabrían que nuestro destino estaba a poca distancia a pie.

Al acercarnos, traté de percibir el lugar. Era un terreno modesto y bien cuidado. Estaba acostumbrado a ver sitios así en estado de abandono y cubiertos de óxido, pero no este. Era 1966, y todo aquí parecía nuevo y perfecto.

De hecho, lo único sucio era el overol desgastado del hombre calvo que estaba afuera del taller, limpiando el parabrisas de un coche de aspecto siniestro que parecía un primo del coche embrujado, Christine, famoso por Stephen King.

Mientras Nick estacionaba su coche verde en el lote del taller, el mecánico nos miró con una expresión desagradable, como si el sonido del motor le provocara un sangrado en los oídos.

Nick apagó el motor y salimos del vehículo. Kimberly fue la primera en ir a estrecharle la mano.

"Hola, señor. Mi nombre es Kimberly Madison. Soy reportera de Carousel News 9 y estoy buscando a la testigo que vio a Tamara Cano por última vez."

El hombre dejó de mirar de reojo el coche de Nick lo suficiente para mostrar cierta simpatía, diciendo, "Sí, señora, ese soy yo. Fue mi hijo y yo quienes la vimos."

Nick se acercó con un maletín enorme, del cual pronto supe contenía una cámara portátil que parecía tanto un láser espacial del Dr. Evil como un equipo de grabación. La cámara era de un verde caramelizado con adornos color marfil, y debía pesar más de sesenta libras, si no más.

"Quien sea ese coche, realmente está buscando problemas," dijo el hombre con un mono manchado de grasa. "Ese coche suena como si no le hubieran cambiado el aceite en al menos un año, y si no me equivoco, la transmisión está teniendo dificultades. Y había otra cosa... otra cosa," añadió mientras trataba de recordar el sonido del motor. "Oh, tendré que echarle un vistazo," concluyó finalmente. "Todo esto se va a la mierda."

Se volvió hacia Kimberly. "¿Están buscando a esa pequeña muchacha?" le preguntó.

Kimberly sonrió y asintió, y continuó explicando que estaban tratando de difundir la noticia, mucho de lo que ella me dijo antes, pero podía notar que al menos un poco estaba nerviosa.

Yo también lo estaba.

El nombre del hombre en el papel tapiz rojo era Benjamin Harless. La placa cosida en sus monos decía "Benny." Eran exactamente los mismos monos que habíamos visto volar por un campo de maíz, llenos de paja y usados por una gran espantapájaros embrujado.