

Capítulo 56 - Una vez más, sucedió un Peón - El Juego en Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

- Capítulo 56 - Una vez más, sucedió un Peón - El Juego en Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

Capítulo 56 - Una vez más, sucedió un Peón - El Juego en Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

Nuestro próximo destino fue Happened A-Pawn. Esperaba que allí encontrara algunas respuestas—o quizás hasta un presagio para la historia del Hombre Lobo—pero eso era demasiado optimismo.

"Normalmente, esto es muy distinto," comenté mientras el grupo entraba en la tienda de empeños, observando las estanterías mayormente vacías.

Detrás del mostrador, se encontraba un hombre alto, calvo y con una constitución robusta, llamado Tar Bellows, un Paragon, uno de los Bruisers, según entendí.

"Solo puedo almacenar artículos usados. La venta no ha sido buena," afirmó, casi sin levantar la vista de su periódico.

Por lo general, la tienda de empeños estaba repleta de objetos relacionados con historias que se habían desarrollado recientemente, y desde el reinicio, no había habido muchas historias, por lo que las estanterías estaban casi vacías. Lo poco que quedaba incluía algunas herramientas de jardinería de La Última Paja, comida de astronauta de Itch y otros artículos que podrían provenir de historias en el tutorial falso. Muy pocos tenían elementos ligados a paradigmas.

La verdad, parecía que el lugar acababa de abrir sus puertas o estaba a punto de cerrar. Cuando habíamos estado aquí antes, había un montón de cosas—utilería que podía usarse para distintos fines, incluso antes de que existieran los elementos de paradigma.

Había todo tipo de electrónicos, suministros y armas.

"Muchísima competencia ha llegado a mi vecindario," dijo Tar, fingiendo que nuestra llegada no era la noticia más emocionante de su semana. "Simplemente no puedo mantener el ritmo."

"¿Qué pasa?" preguntó Antoine. "¿Puedes contárnoslo?"

"Parece que hoy en día, todos se dedican a vender artículos exclusivos," respondió Tar. "Ya nadie necesita venir a la tienda de empeños."

Y entonces entendí.

Hasta hace poco, la mayoría de las tiendas en Carrusel solo tenían utilería y suministros de supervivencia. Los elementos de paradigma no existían, por lo que la tienda de empeños era casi una conveniente tienda única para la mayoría de los accesorios que alguien pudiera necesitar. Aunque existía la posibilidad de disponer de paradigmas que funcionaran bien con la utilería—o que requirieran utilería—la mayoría de las veces, los objetos que comprabas y que introducías en una historia tenían fines narrativos.

O eran armas. Siempre se necesitaban armas. Las armas no requerían paradigmas para ser útiles. Sin embargo, la oferta de armas y cuchillos en la tienda de empeños había disminuido notablemente.

"Vamos a echar un vistazo," dijo Antoine.

"Adelante, diviértete," replicó Tar.

Había algunos presagios a la venta: un reloj cucú embrujado, o quizás solo un presagio de un espíritu que resultaba ser un reloj cucú; una mano con sangre seca y pegajosa, ilegal, probablemente, para vender incluso en una tienda de empeños, y que te sumergiría en un misterio de asesinato; una pelota de golf que, de manera desconcertante, te lanzaba a una película de horror con cocodrilos o caimanes (no pude distinguir en el cartel).

Pero no había huestes de hombres lobos.

Un Silas, el ilusionista mecánico, roto, permanecía en la esquina como siempre, sin hacer nada, como suelen estar las cosas averiadas.

No tomó más de cinco minutos recorrer toda la tienda. No había nada. La cámara del en El Último Pálao, a la venta, era demasiado grande y pesada para que pudiera usarla como utilería.

Lo que sí había en la tienda de empeños, sin embargo, eran paradigmas. La selección variaba con cada visita. Algunas veces, eran paradigmas poderosos que cambiaban el juego; otras veces, no había ninguno.

Esta vez, parecía una mezcla de todo.

Soy Tu Fan Más Fiel | Cinéfilo | Fanático | Astuto | Perspicaz : El usuario obtiene información sobre personajes famosos o celebridades actuando como fanático.

Cierra la Puerta | Enfadado | Gigante Gentil | Valor | Acción : Cuando el usuario bloquea o cierra una puerta, ésta permanecerá cerrada durante un tiempo. Temporizador : Indica cuánto durará el cierre.

No Está en Su Campo | Atleta | Deporte | Esfuerzo | Fanático : Todos los ataques con proyectiles usando un bate u objeto similar reciben un impulso.

Golpea la Madera | Psíquico | Exorcista | Coraje | Acción : El usuario puede "deshacerse de una maldición" en una predicción pesimista, creando resultados alternativos o debilitando el intento del enemigo de cumplir la predicción.

Solo Hubo Una Cosa | Detective | -- | Coraje | Perspicaz : Los testigos de un crimen recordarán un detalle único que, si se usa de manera efectiva, ayudará a resolver el caso o a avanzar en la investigación.

Agáchate y Cúbrete | Histérico | Cobarde | Resistencia | Regla : Mientras permanezca en posición defensiva cerca del suelo, el usuario no será objetivo en una pelea general, pudiendo arrastrarse con seguridad.

No Derramaré Una Lágrima | Enfadado | Bully | Valor | Regla : Si el usuario acosa a un aliado que está siendo atacado por un enemigo, este dirigirá sus ataques al usuario en su lugar.

Mantén la Presión | Médico | Paramédico | Valor | Curación : El usuario instruye a un aliado a aplicar presión sobre una herida, que será considerada curada mientras mantenga la presión.

¿Por Qué Yo? | Chica Final | Reina de los Gritos | Valor | Fanático : Si el usuario se pregunta por qué termina en situaciones peligrosas durante la fase de Renacimiento, recibe un impulso en un plan o acción en el Gran Final, demostrando su capacidad para manejar esos peligros.

Informe Escolar | Erudito | Investigador | Perspicaz | Perspicaz : El usuario adquiere conocimientos de un texto académico que, si resulta relevante para la trama, le proporciona pistas sobre lo que está por venir.

Tienes Sed | Soldado | Infante de Marina | -- | Dote : Si el usuario tiene una cantimplora o un recipiente sellado con bebida, puede regalar a un aliado una bebida, que siempre contendrá agua pura. Curación : La bebida refresca al receptor y puede aliviar dolores menores o problemas de estado, según la situación.

Mano a Mano | Enfadado | Bruto | Valor | Acción : Al desafiar a un enemigo cuerpo a cuerpo en combate uno contra uno, el usuario garantiza que el enemigo no usará armas mientras él no lo haga.

Compañero de Viaje | Forastero | Criminal | Valor | Escena : El usuario será llevado a una interacción inicial y mundana con un enemigo disfrazado. Perspicaz : A través del instinto o la experiencia, el usuario descubre detalles sobre el trasfondo criminal del enemigo, posiblemente incluyendo su estadística de Valor o tropes del enemigo.

Detenlo | -- | -- | Valor | Escena : Cuando el usuario huye de un enemigo y encuentra un camino, un coche se detendrá si lo marca para que paren, distraerán al enemigo o le ofrecerán ayuda.

No Pude Rezar Para Que Se Vaya | -- | -- | -- | Antecedentes : El personaje del usuario fue marginado o abusado en su infancia debido a que su cuidador percibió algo diferente, algo paranormal en él. Equipamiento : Permite que el usuario equipe varios tropos, incluyendo Susurrador de Animales-Aventurero, Biografía de Vidas Pasadas-Medium, Empujón Telequinético-Psíquico, Sensación de la Casa-Defunto, y Murciélago Infernal-Histérico.

Han pasado veinte años | -- | -- | -- | Antecedentes: El personaje del usuario ha estado en coma durante muchos años y acaba de despertar en un mundo que ha cambiado radicalmente—y en el que él mismo ha cambiado con él. Equipamiento: Permite al usuario equipar tropos relacionados con fantasmas o Psíquicos, como “No me gusta aquí...”—Histeria, Memorias Olvidadas—Psíquico, Tacto Espectral—Psíquico, Susurro Silencioso—Conductor Místico, y “Qué Bueno Ponernos al Día”—Forastero.

Reseña Ardiente | Dulce Visual | Celebridad | Astucia | Perspicacia: Si este tropo se equipa antes de que salga el periódico, aparecerá una reseña despiadada, sin censura, sobre el desempeño del usuario en la historia anterior.

Cliffhanger | Héroe de Acción | -- | Valor | Escena: El usuario inicia una batalla importante que termina en un cliffhanger durante varias escenas. Mejoras: Durante el cliffhanger, los aliados reciben mejoras en sus habilidades. El usuario debe sobrevivir y mantener la tensión hasta que regresen a la pantalla, momento en el cual serán potenciados para superar la situación.

Observé la selección detenidamente. Había algunos ejemplares que podíamos escoger: un tropo para un Amante del Cine, uno para un deportista, uno para una Celebridad—Dulce Visual, y dos tropos de fondo muy sobrevalorados, que por lo general serían elecciones obvias porque otorgaban pseudo psíquico, similar a mi tropo de fondo.

No todos los argumentos les importaba si eras psíquico, pero aquellos que sí lo hacían, les importaba mucho, por lo que sería útil tener un tropo de fondo así. Sin embargo, los vendían por cincuenta dólares cada uno.

Kimberly, Antoine y yo debatimos si adquirir uno o ambos.

“¿Ayuda ser psíquico?” preguntó Kimberly. “Sé que ha salido varias veces.”

Me encogí de hombros. “Sí, ha salido muchas veces,” dije. “No voy a decir que sea esencial, y ciertamente no queremos tener un equipo completamente psíquico. Además, esos fondos—aparte de las partes psíquicas—parecen bastante pesados narrativamente.”

Uno de los tropos de fondo cambiaría la historia de tu personaje a la de un niño maltratado, y el otro haría que estuvieras en coma durante mucho tiempo.

Eso podría ser complicado de integrar en una historia, sobre todo con la improvisación que nos gusta usar. ¿Qué tan poderoso podría ser “Historia Conveniente” para Kimberly si también tuviera que incluir que fue una niña no querida? Especialmente cuando una de sus formas favoritas de usar “Historia Conveniente” era decir que su rico padre había pagado para que tuviera clases especiales.

“No lo necesito,” dijo Antoine. “Y realmente tampoco necesito el trotro de béisbol. Muchas veces, mi bate está escondido en alguna parte de la historia y no puedo encontrarlo. No quiero depender más de ello de lo que ya lo hago.”

Probablemente, los personajes de Antoine no le darían mucha importancia a ser psíquico. Además, esos fondos realmente interferirían con el aspecto saludable y enérgico de un Deportista.

“Pero tomaré ese tropo de Celebridad,” dijo Kimberly, observando uno que le daría una reseña de sus actuaciones.

Costaba veinte dólares, pero podía ver lo útil que sería; entender la respuesta del público podría ayudarla enormemente.

Yo escogí el tropo de Aficionado al Cine, aunque realmente no quería ser fanático de nadie, lo haría si fuera necesario.

Andrew compró el tropo del Médico, sobre cómo ejercer presión en una herida o, al menos, ordenar a otra persona que lo hiciera. Era un buen tropo de película y un movimiento válido en acción de horror. Hacía que las cosas parecieran intensas y daba esperanza de que alguien pudiera sobrevivir a un ataque brutal.

Cassie tomó el tropo psíquico llamado Golpe en la Madera. La verdad era que había estado acumulando muchos tropes y sin utilizar la mayor parte de ellos. Eso cambiaría en los próximos meses, sin duda, pero también era un problema inherente a los tropes psíquicos en general. Solían ser poderosos, pero ofrecían ideas o habilidades poco específicas que podían o no tener un gran impacto en la historia, dependiendo del argumento.

Michael no tenía interés en el tropo del Soldado. Ofrecer agua tenía sentido en muy pocas historias, y, sinceramente, nunca quise desarrollar una trama en la que beber agua fuera un recurso vital o de vida o muerte.

Ramona no disponía de suficiente dinero para el tropo de la Histórica, y podía notar que no estaba exactamente emocionada por hacer como que tenía miedo, o incluso por realmente sentirlo. Pero aún así, lo compré para ella. Si tenías que actuar como si estuvieras aterrorizada y patética para sobrevivir, estaba bien. Aunque, en verdad, no pensaba que Ramona fuera del tipo que se agacharía y se escondería o arrastraría lejos.

Dina adquirió el tropo del Forastero porque, aunque parecía limitado a enemigos humanos, definitivamente era valioso.

Mientras tanto, Kimberly eligió el de Señalarlos, que probablemente funcionaría bien para un Ojo Dulce, especialmente si usaba la habilidad de que la Belleza no Dura.

En total, gastamos 107 dólares en la tienda de empeños. Y los tropes ni siquiera eran lo más valioso que conseguimos allí.

"Entonces, Tar," dijo Kimberly, "pareces tener un buen pulso del Carrusel."

"No, no," respondió Tar, "pero sigue, adelante."

"¿Cómo puede un jugador encontrar el Presagio para una historia cuando solo sabe dónde está la guarida del monstruo?"

Tar pensó por un momento.

"Hay que preguntar por ahí," dijo. "No hay muchas personas dispuestas a hablar con franqueza sobre ese tipo de cosas. Tampoco muchas que tengan permiso para hacerlo."

"¿Sabes dónde podrían estar esas personas?" preguntó Kimberly, intentando sonar dulce. No estaba muy segura de que eso funcionara con Tar.

"Hay un lugar al que puedes ir, y no te garantizo que encuentres lo que buscas, pero seguro que encontrarás algo," afirmó Tar. "Puesto que nunca has estado allí, solo puedes pasar una vez. La contraseña es 'pirita'. Es un lugar mayormente tranquilo, incluso en el Carrusel, pero no confíes demasiado en él. Si hay chismes relacionados con esta historia, quizás puedas encontrarlos allí. Siempre encuentras algo."

"¿Una contraseña?" preguntó Kimberly. "¿Es como un club?"

"No dejes que nadie allí diga eso. Hay gente peligrosa que va, pero eso no significa que el lugar sea peligroso—al menos no antes de cerrar. Hay una lavandería en la esquina de Drawn and Quartered. Es un lugar antiguo; casi nunca se ve a alguien haciendo la colada allí. Si vas por la parte de atrás, habrá un hombre junto a una puerta. Dile esa contraseña y te dejará pasar."

"Suenas como una sala de peleas de gallos," dijo Isaac.

Isaac no era el único que comentaba sobre los acontecimientos cotidianos en el Carrusel, pero siempre parecía que me quedara en la memoria alguna de sus bromas.

"Bueno, si te interesan las peleas, seguramente allí habrá alguien para dirigirte en la dirección correcta. Pero esto no es ese tipo de lugar. Es un... lugar tranquilo. Un sitio donde todos los tipos van a tomar algo, lejos de miradas indiscretas y de la ley."

"¿Entonces es como un bar?" preguntó Antoine.

"Es como un bar," afirmó Tar. "Aunque creo que usan la palabra 'Speakeasy'. Y quizás quieras tener cuidado—cambian la contraseña y el lugar de encuentro cada cierto tiempo, así que hay que estar atento. Ningún Presagio puede entrar en el Speakeasy, pero siempre hay problemas que encuentran a un hombre imprudente, pase lo que pase." No pude evitar sentir que Tar miraba a Isaac cuando dijo eso.

"¿Un Speakeasy?" pregunté. "El Atlas habla de un bar, pero no de un Speakeasy—un lugar al que solían acudir muchos jugadores donde no habría peleas."

"Bueno, se llama Speakeasy," dijo Tar.

No pensaba discutir con él, pero seguro que el bar del que había leído en el Atlas no podía ser el mismo que ese Speakeasy. Porque si era un Speakeasy, así lo llamarían—es una palabra tan genial.

De cualquier forma, el Atlas sí mencionaba un lugar donde supuestamente se reunían jugadores de grupos rivales. De hecho, sin duda alguna, estaba convencido de que la entrada en el Atlas donde descubrimos que la guarida del monstruo tenía hombres lobo, se refería a un lugar así.

Siempre había pensado que se trataba de bares diferentes.

Y tal vez era así. Quizá el Speakeasy era uno de los cambios recientes de Carousel, como los objetos de tópico o el Rastreador de Tramas.

O quizás el Speakeasy había surgido precisamente para nuestra búsqueda del Omen y nunca había existido antes. Carousel podía cambiar las cosas en un instante y nunca nos daríamos cuenta.

Lo que sí sabía con certeza era que llevaríamos siempre nuestro muñeco Cry Baby a donde fuera.

Nos habían dado una pista, igual que la anterior, y la seguiríamos allá donde nos llevara. La pista se desenreda en la dirección en que tiras de ella, así que comenzamos a tirar.