

Capítulo 82 - La Primera Parte del Narrador - El Juego en Carousel: Una Película de Terror LiterRPG

- [Capítulo 82 - La Primera Parte del Narrador - El Juego en Carousel: Una Película de Terror
LiterRPG](#)

Capítulo 82 - La Primera Parte del Narrador - El Juego en Carousel: Una Película de Terror LiterRPG

Nos mantuvimos allí mientras las palabras de la cinta resonaban en nuestras mentes.

“¿Trazado principal destacado?” ¿Eso debía significar que había más de uno? El tono de la cinta, la forma en que estaba expresada, parecía sugerir que había numerosos Trazados en los que los jugadores podían embarcarse. Era difícil distinguir la realidad de la extraña fachada similar a un juego que ocultaba todo en Carousel.

¿Habíamos estado a punto de suscribirnos al Trazado personal de Silas Dyrkon en su “empleo”, sea lo que eso significara? Sin duda, parecía así.

¿Dónde terminaba el lenguaje colorido y comenzaban los hechos concretos?

Mientras reflexionaba sobre esto, Silas, el Showman Mecánico, repetía su discurso en el fondo, mientras los sonidos de la Celebración del Centenario se apagaban lentamente.

Una voz nos llamó desde detrás.

“Entonces,” dijo, “¿Lo resolvieron en el último momento? No me sorprende. Me dejé llevar un poco, ¿verdad?”

Todos giramos para ver a Silas Dyrkon, el hombre en carne y hueso. Era alto y bien vestido, aunque su cuello estaba aflojado y la chaqueta de su traje colgaba sobre su hombro. Su cabello y ojos eran oscuros. Podría haber sido una estrella de cine en su juventud. Ahora, parecía vacío, cansado.

“Sí,” continuó. “No me sorprende que el guion fuera modificado para darles una oportunidad de descubrir mi engaño; solo quiero saber quién actuó en realidad. ¿Fue Celia Dane, esa vieja víbora? Lo fue, ¿verdad? No me digas que fue La Extraña—”

“Fui yo, Silas,” dijo Moonlight Morrow, emergiendo de la nada, al menos así parecía, junto con todos los demás Paragones que habíamos conocido durante la Tutorial (si es que eso realmente fue

un Tutorial).

Silas lo miró fijamente. Moonlight se mantuvo firme.

“Después de toda esa charla sobre cómo los jugadores solo necesitan aprender su lugar en la historia, ¿me ayudas?” preguntó Silas.

Moonlight permaneció en silencio un momento y luego dijo: “Es gracioso. Los narradores son las únicas personas en Carousel que creen no formar parte de la historia.”

Silas lo miró con curiosidad, pero su interés se transformó en temor cuando Silas, el Showman Mecánico, apareció a su lado.

Lo observó fijamente, al botón rojo en la parte frontal de la máquina y luego lo miró a él y a Moonlight.

“No,” susurró con poca fuerza.

“Compruébalo tú mismo,” dijo Moonlight.

No estaba seguro de cuáles estaban hablando.

Silas meditó sobre sus acciones por un momento, luego extendió la mano y presionó el gran botón rojo.

Al hacerlo, una gran entrada cayó del receptáculo de la máquina.

Él lentamente se agachó, tomó el boleto y lo levantó.

No respiró en absoluto mientras leía el boleto. La poca sangre que quedaba en su rostro agotado se deslizó como un río seco.

“Ya veo,” dijo después de terminar de leerlo. “Por fin tengo una respuesta.”

Nunca sabría qué decía ese boleto, pero fuera lo que fuera, infundió un profundo temor en Silas Dyrkon respecto a Carousel.

Metió la mano en su bolsillo y sacó una pequeña herramienta plateada que reconoció como un perforador de agujeros. La levantó hacia el boleto, pero antes de hacer clic, miró de reojo a mis amigos y a mí y dijo: “Supongo que primero debo explicar algunas cosas.”

Dejó el perforador en su bolsillo y giró el boleto entre sus manos, pensativo.

Mientras la mayoría de nosotros permanecíamos en silencio, Isaac se inclinó y señaló a Silas Dyrkon y a su gemelo mecánico. Con una sonrisa, dijo: “Creo que estoy viendo doble”.

Antes de que Isaac pudiera reírse de su propio chiste, Silas afirmó: “¿En serio? Porque no creo que hayan capturado sus rasgos pícaros”.

Sus palabras eran una respuesta en tono de broma, pero su tono era firme, como si su corazón no estuviera en ello.

Tras respirar profundamente, preguntó: “¿Qué quiere decir exactamente el término ‘línea de recorrido’?”

Nadie contestó. No era que no supiéramos la respuesta; todos estábamos un poco desconcertados.

“¿Tú también tienen el término ‘línea de recorrido’ en su mundo, verdad? Cuando digo línea de recorrido, ¿lo reconocen como un término existente? No lo escucharon aquí por primera vez, ¿verdad?”

Al principio, pensé que estaba siendo un idiota, pero la forma en que lo decía parecía una pregunta genuina, como si la línea de recorrido fuera un concepto alienígena para nosotros.

“Conocemos el término,” dijo Antoine.

“Bien. ¿Qué significa?” preguntó Silas.

“Un tema de conexión en una historia,” respondí. No era un término muy común, pero lo habíamos oído.

Silas asintió. “Los jugadores siempre tienen dificultades con las Líneas de Recorrido. Las tratan como si fueran alguna serie de películas o una historia general. Siempre me pregunté cuánto sabían realmente los arquitectos del Proyecto Rebobinar sobre lo que estaban haciendo. Cuando trajiste ese Atlas a mi Escenario Sonoro, de repente, comprendí lo poco que sabían sobre cualquier cosa. Es sorprendente haber sido derrotados por un grupo de jugadores que ni siquiera entendían lo que estaban haciendo”.

Él respiró y dijo: “Una Línea de Recorrido no es solo acerca de tramas conectadas entre sí. Se trata de aquello que las une y de lo que conecta cada acción que toman los jugadores en un esfuerzo singular.” Miró de vuelta al boleto en sus manos y dijo: “¿Cómo voy a explicar esto?”

Pensó por un momento.

“¿Qué conectaba las historias que te envié?” preguntó Silas. “¿Qué estabas haciendo todo el tiempo mientras intentabas mi Línea de Recorrido?”

Por supuesto, había un hilo argumental que unía todas las historias, pero eso parecía obvio. El argumento trataba sobre la muerte prematura y paradójica de Lillian Geist. Eso no podía ser lo que quería decir.

Reuniendo toda la valentía posible, exclamé: “Sólo díganos. Estamos demasiado cansados para esta lección condescendiente.”

Eso casi pareció aliviarlo. “Muy bien.”

Chasqué los dedos.

De repente, ya no estábamos en el Centenario. Estábamos en medio de una multitud junto a un escenario. Era el primer concurso Miss Carrusel, si el gran cartel brillante era confiable.

En el escenario, una Lillian Geist de dieciocho años aceptaba su tiara y banda.

Había NPCs a nuestro alrededor, pero parecían no notarnos. Lillian era impresionante. Aceptó su premio con una sonrisa, pero no había algo sincero en ella. Parecía casi cautelosa con respecto a la multitud.

"Lillian Geist siempre es hermosa. En cada versión. Ya sea que su nombre sea Lillian o no, siempre es conocida por su belleza. Miradla. Ella piensa que su padre sobornó a los jueces para que ganara, pero no fue así. Lo logró por sus propios méritos. Es triste que nunca supiera eso."

Otra chispa en sus dedos, y volvimos al Centenario. La enorme versión del cuerpo de Lillian Geist yacía frente a nosotros.

"Lillian Geist, sin importar si ese es su nombre, siempre quedará marcada por la marca de su muerte. No importa lo que haga el Narrador. Siempre sucede. Para ser justos, mi versión terminó siendo un poco más cruel de lo que había imaginado, pero es que la dejé en manos de un científico loco. Otro acto malévolo con el que tendré que vivir."

—Observó hacia nosotros y dijo:— "A Carlyle Geist siempre le ha gustado hacer películas, escribir libros o contar historias alrededor de la fogata. Siempre muere siendo traicionado por un amigo." Silas me miró mientras hablaba. "Verás, siempre ha habido un pueblo y siempre ha habido una familia. El pueblo no siempre se llamó Carousel, ni la familia Geist, gracias a Dios, pero siempre ha sido este lugar, y siempre han sido estas personas."

Se tomó un momento para recuperar el aliento.

—Verás, construí esta versión de Carousel en este escenario yo mismo. Diseñado para la línea principal de mi propia creación. Cada paso del camino, te obligué a buscar la historia oculta de los Geists. A buscar, pero no encontrar. Porque las respuestas sobre los Geists siempre cambian, pero las preguntas permanecen iguales. Entender a los Geists observándolos en el Carousel moderno es como mirar sombras en la pared para aprender quién las proyecta."

Chasqué los dedos, y Carousel cambió. El pueblo moderno desapareció, y lo único que quedó fue un camino que llevaba a una mansión en una colina. Relámpagos iluminaban el fondo. Una verja tenía un cartel que decía, "Mansión Geist."

Pero esa no era la Mansión Geist que yo conocía.

Chasqué de nuevo los dedos, y nos encontramos en una ciudad oscura, como sacada de una novela gótica de ciencia ficción. Ante nosotros se levantaba un gran rascacielos. Tubos de acero vertían agua de color verde luminoso por sus laterales, llamado Torre Geist.

Chasquéo una y otra vez los dedos. Vimos una mansión gigantesca de los años 90 que pertenecía a los Geists. Hombres con el cabello largo y camisas desabotonadas hacían guardia, y allí se percibía un aura de magia en el aire. Una enorme piscina llena de modelos escasamente vestidas, una de las cuales era Lillian Geist, ocupaba gran parte del jardín delantero.

Chasquéo otra vez y nos encontramos en un pantano. Un sendero único atravesaba la marea y la decadencia de un cementerio hasta llegar a una mansión que parecía la prima de la casa embrujada de Disney.

Chasquéo de nuevo, y regresamos al Centenario, respirando con dificultad y con los ojos tan abiertos como nuestras calaveras lo permitían.

—Los Geists siempre han sido iguales. Siempre han sido... aburridos. No me importan —dijo Silas—, pero un Geist ha estado presente en cada evento que ha ocurrido en Carousel. En todas las versiones de Carousel, la familia Geist ha estado allí sin darse cuenta. Eso es lo que los necesito para. Han visto todo. Sus historias se remontan a eones en este lugar. Podrías decir casi que son una especie de... cápsula del tiempo."

Sonrió ante esa declaración.

—Si quieres que te explique qué es una Línea Principal, muchacho, aquí tienes: una Línea Principal es un pedazo de magia tan antigua y poderosa que puede alterar la realidad y a Carousel mismo. Una Línea Principal es un tema que los jugadores persiguen con tenacidad. Por ejemplo, si un jugador buscara pero no encontrara la historia secreta de los Geists, eventualmente sería puesto en una línea principal donde la historia secreta de los Geists empezara a aparecer un hilo narrativo tras otro. Primero, agotarías las historias modernas de los Geists. Luego, Carousel se vería obligado a contar historias más antiguas, las del pasado lejano y las versiones anteriores de Carousel. Si te hubiera hecho realizar ese acto final, restaurando la línea del tiempo de los Geists, eso habría sido todo lo que habría necesitado. Tú y tus amigos estarían siguiendo mi Línea Principal hacia el pasado, donde realmente se encuentran las respuestas, donde están mis... respuestas. Pero ahora eso no sucederá."

Silas sacó la perforadora de plata de su bolsillo y la levantó hacia la esquina de su nuevo boleto.

Justo antes de perforar un agujero, vaciló.

—No —dijo—, creo que aún estás confundido. Déjame ayudarte.

Devolvió la perforadora a su bolsillo. ¿Qué era lo que hacía perforar un agujero y sobre lo que estaba tan dudoso?

Silas dio un paso adelante. —Sí, intenté engañarte. Fallé. Es una lástima. Si hubiera tenido éxito, todos estaríamos en una mejor posición.

Mi respiración se volvió tensa por la ansiedad. ¿Qué quería decir con eso?

—Explica —exigió finalmente Antoine.

Silas sonrió. No con una sonrisa malvada como podría haber esperado, sino con una expresión de vergüenza.

Comenzó a hablar con una voz casual de narrador mientras nos narraba un relato.

—No hace mucho, uno de mis compañeros Narradores, un verdadero promesa, por así decirlo, decidió que necesitábamos una nueva Doncella Paragón. La anterior fue buena. Era toda una profesional. Su historia también era clásica: un hombre secuestra un carruaje tirado por caballos. Lleva consigo un gran baúl de vapor con... algo en su interior. Algo que ella ve que le está dando comida. Un horror clásico—verdaderamente clásico. Se acerca la década de 1950, y el carruaje se destaca como un pulgar hinchado. Bueno, ya que todavía tengo a ustedes en mi Estudio de Sonido, quizá también debería mostrarles.

Chasqueó los dedos, y nos encontramos en una versión antigua de Carousel. Autos clásicos pasaban, y NPCs bien vestidos caminaban por ahí. Parecía como si fuera la década de 1950, según lo que pude notar. Mientras observábamos, una diligencia jalada por grandes caballos cruzó un semáforo en rojo y atravesó una intersección mientras una mujer en su interior gritaba.

Chasqueó los dedos otra vez y regresamos.

—Alguien tuvo que encontrar una nueva Doncella que encajara con los tiempos modernos. Algo flexible. Bueno, buscaron y buscaron, y encontraron a una joven retenida como rehén en un pequeño bed and breakfast en algún rincón monótono de un universo convergente en medio de la nada. Pero ella era perfecta. Estaba dispuesta a hacer cualquier cosa para sobrevivir—cualquier cosa. Además, su historia funcionaba igual de bien para Carousel 1950 como para Carousel 2025. Flexibilidad, entiendes. Lo más importante, su mundo no tenía monstruos ni magia, pero disfrutaba de una cultura de horror excepcional. Supongo que una sociedad cuyas supersticiones permanecen sin apagar durante varios milenios, sería propensa a fantasear con fantasmas y duendes. De todas formas, mi colega pensó que ese mundo era un campo listo para cosechar y así fue, pero no éramos los únicos que pensaban así.

—Verás, justo cuando estábamos preparando la llegada de nuevos jugadores desde su—tu—mundo, algo sucedió. Todos nuestros jugadores desaparecieron. En realidad, los jugadores de todos los Narradores se esfumaron. No quedó ninguno en Carousel. No podíamos entender qué había ocurrido. En un lugar donde todo ya ha pasado antes, esto era una novedad.

Se acercó un paso. Sentí que mi corazón se aceleraba.

—No solo se esfumaron los jugadores, sino que este mundo que estábamos asimilando seguía conectado al nuestro —a través de una vía física, además. No podíamos traer a nadie de otro lado. Finalmente, descubrimos qué había pasado. Carousel fue el responsable. Verás, mientras los jugadores comenzaban a llegar desde tu mundo, Carousel empezó a integrarlos en su propio Hilo Principal.

Hizo una pausa como si esperara que encontráramos eso sumamente gracioso.

—Carousel se consideraba a sí mismo un Narrador. No solo quería jugadores, sino que quería que todos ellos se unieran bajo su dominio para el nuevo juego. Todos. Claro, logré escapar con algunos, pero apenas lo suficiente para formar un equipo. No fue suficiente para sostenerse por sí mismo. Otros Narradores tampoco tuvieron mejor suerte. Verás, en Carousel, para obtener poder, es necesario renunciar a cierta parte de tu propia voluntad. No podemos gestionar tramas por nosotros mismos.

Los narradores somos simples. Poseemos motivaciones comprensibles. Algunos desean recuperar antiguas magias olvidadas en su mundo, pero no aquí. Otros buscan fortuna. Otros más anhelan amor, aventura o una serie de cosas cotidianas. Construimos Hilos Directores para alcanzar nuestros deseos. Yo quiero viajar al pasado usando a los Espíritus. Pero, ¿qué podría necesitar Carousel de jugadores?

Su discurso parecía... preparado. Había estado esperando para contarnos esta parte.

Carousel diseñando un Hilo Directo. Lo decía como si fuera absurdo. Era tan nuevo en esto que no sonaba más raro que cualquier otra cosa.

Regresó junto a Silas, el Charlatán Mecánico, y apretó el botón rojo. Salió un boleto—aquérrido con ricos colores, en papel grueso y letras doradas.

Lo miró, rodó los ojos y dijo, “Carousel le añadió un poco de sabor, pero aquí tienes.”

Me lo entregó.

Consejos para Narradores: Hilos Directores

¡Bienvenido, Nuevo Narrador!

Como Narrador en Carousel, tu papel es crear experiencias atractivas e inmersivas para tus jugadores mientras exploras el incomprensible nexo cósmico que es la Ciudad de Carousel. Una de las herramientas más poderosas a tu alcance es el concepto de un Hilo Director: una serie de historias y acciones conectadas por una meta, un tema, un motivo o un conjunto de elementos comunes.

Para crear un Hilo Director, elige un tema central que se alinee con tu objetivo final, como encontrar fortuna, poder o amor. Recoge varias tramas desde diferentes lugares de Carousel que giren en torno a este tema, cada una con desafíos y recompensas únicos para los jugadores. Diseña una versión personalizada del Carousel, llena de personajes, lugares y eventos ligados temáticamente a tu meta final. Mientras guías a los jugadores a través de estas historias interconectadas, Carousel irá revelando gradualmente tramas adicionales que compartan el mismo tema. Esto genera un impulso narrativo, acercando a los jugadores hacia un objetivo importante relacionado con el tema, como obtener un artefacto poderoso o descubrir magia prohibida en el abismo de Carousel, ¡solo para ti!

Al dominar el arte de los Hilos Directores, podrás manipular el camino de los jugadores, asegurando que avancen hacia tus objetivos sin importar su bienestar. Aprovecha el poder de la

narración para dirigir sutilmente sus acciones y ver cómo tus Hilos Dan vida a Carousel de maneras que sirvan a tus más altas ambiciones.

La Ciudad de Carousel — Todo Está Aquí

No pude respirar al leerlo.

“¿Qué?” pregunté. No sonaba inteligente. No me importaba.

“Es exactamente lo que parece,” dijo él. “La mayoría de los jugadores nunca se enterarían de esto. El tono animado fue un buen toque. Carousel realmente ha desarrollado su propia marca, ¿verdad? Casi me gustaba más cuando todo escurría sangre. Tenía una honestidad particular.”

Cuando terminé el boleto, se lo devolví a Antoine. Lo leyó rápidamente, pero creo que lo revisó otra vez después.

“Así que puedes imaginar qué gracioso es que Carousel construya su propio Hilo Director. ¿Qué puede querer exactamente Carousel que no tenga ya? Los Narradores que podían irse, se fueron. Los que queremos obtener lo que tanto esfuerzo nos costó, nos quedamos. No podíamos hacer mucho, no contra los jugadores. Podíamos engañarlos. Engañarlos. Frenarlos. Causar discordia interna. Y eso hicimos. Ni siquiera tardamos mucho en que los habitantes de tu mundo se volvieran tan confundidos que jamás lograrían triunfar. Nos recostamos y observamos los frutos de nuestro trabajo. O eso pensábamos.”

“Reversión,” dije por instinto.

“Así lo llaman cuando alguien hace con un videocasete. Sí. Proyecto Rewind... Nos hizo tontos a todos. Los jugadores estaban rabiosos, lanzándose augurios móviles como si fueran granadas. Conducían unos a otros a la guarida de monstruos. Daban falsas profecías entre ellos. Mientras tanto, los sistemas de Carousel empezaron a fallar, y su Hilo Director quedó completamente desconectado. Pensamos que habíamos ganado. Por supuesto, todo eso fue parte del plan. Proyecto Rewind. Sabes, fue accidentalmente brillante. Creían que estaban engañando a Carousel. Lo que en realidad hicieron fue activar un poderoso dispositivo narrativo. Crearon su propio hilo director y lo activaron ellos mismos. Cuando algo así se configura, todo se desarrolla inevitablemente. La audiencia lo exige. Para cuando nos dimos cuenta de lo que había pasado, ya era demasiado tarde. Lo hicieron frente a nosotros con la ayuda de su pequeño Informante y los mismos Paragones en quienes confiamos para ayudarnos... Nunca se puede confiar en un Paragón,” dijo, lanzando una mirada severa a Madame Celia. “Pero puedes planearles un guion cuando están en tu propio Hilo Director.”

Él se rió.

—Lo siento, todo esto suena divertido cuando lo digo en voz alta—, comentó. —¿Te gustaría saber de qué trata la línea principal de Carousel? ¿Quieres conocer el tema que lo acompaña? ¿Qué tal esto? ¿Quieres saber qué habiáde tan especial en ti para que te convirtieras en parte del Partido de la Promesa?

Se inclinó hacia nosotros, finalmente dispuesto a revelarnos todo.

CONTINUARÁ...