

# Capítulo 85 - El resto - El juego en Carousel: Una película de horror LitRPG

- [Capítulo 85 - El resto - El juego en Carousel: Una película de horror LitRPG](#)

# Capítulo 85 - El resto - El juego en Carousel: Una película de horror LitRPG

Isaac consiguió dos entradas de estadísticas y tres tropos, además de unas pocas monedas. Su nivel bajo significaba que incluso una actuación poco inspirada le reportaba ciertos avances.

Después de obtenerlas, siguió llamándose a sí mismo Escéptico, aunque aún no había escogido su aspecto. No discutí. Me agradaba que finalmente estuviera meditando sobre su papel en el grupo, aunque fuera un poco sermoneador.

La retrospección es 20/20

Tipo: Perspicacia

Arquetipo: Comediante

Aspecto: Escéptico

Habilidad utilizada: Astucia

La habilidad que la mayoría de las víctimas de películas de horror no logran aprender es la capacidad de aprender de sus errores. Es una lástima, porque en el horror, la historia siempre se repite.

El usuario será alertado de los errores que haya cometido en el fondo rojo de la pantalla después de haberlos cometido. Aunque puede ser demasiado tarde para usar esa información en ese momento, puede ser útil más adelante o para sus aliados. De cualquier forma, comentar sobre sus errores aumentará la probabilidad de éxito de cualquier plan futuro que involucre la lección aprendida.

El público admira a un personaje que nunca comete el mismo error dos veces. Pero, por supuesto, entonces tendrá la oportunidad de cometer errores totalmente nuevos.

Luces Apagadas

Tipo: Mejora/Acción

Arquetipo: Comediante

Aspecto: Escéptico

Habilidad utilizada: Moxie

Un personaje que ha tenido cada gota de felicidad arrebatada puede volverse amargado y frío, pero cuando se apagan las luces, no hay nada de qué alimentarse en la oscuridad.

El usuario recibirá una historia trágica que lo ha marcado profundamente, volviéndolo cínico—literalmente muerto por dentro. Sin embargo, estar muerto por dentro trae ventajas, ya que la mayoría de las manipulaciones mentales de tropos o incluso ciertos encantamientos difícilmente afectan a una persona verdaderamente desesperada. Actuar como si estuviera muerto por dentro ofrecerá una barrera general contra todo aquello que esté diseñado para influir en una persona normal.

Puede ser difícil ofrecer falsas esperanzas a alguien con receptores de dopamina muertos.

¿Cómo esto es posible?

Tipo: Perspicacia

Arquetipo: Comediante

Aspecto: Escéptico

Habilidad utilizada: Astucia

Un Escéptico suele ser quien dice lo que la audiencia está pensando. No vayan al sótano, no dejen entrar esa cosa, no lean el latín. Todas estas advertencias serán ignoradas, pero el público lo apreciará de igual modo.

Si el usuario detecta algo que cree ser un Omen o una trampa (dentro de una historia), la extrañeza que haya percibido se volverá más evidente para potenciar cómicamente su argumento, aunque solo sea por un momento. Si se emplea en una trama, no hay garantía de que el resultado se vea en la pantalla.

Si se utiliza para detectar Omens fuera de una historia, el usuario recibirá información limitada sobre el Omen y su trama.

Probablemente no tendrás tiempo de decir "te lo dije".

Dina no obtuvo su aspecto. Pensé que lo haría. Quizás su muerte prematura se lo arrebató.

La Atlas dijo que si tienes demasiados miembros en tu grupo en una historia, los Extranjero obtendrán roles y tropos de Extraños. Tendríamos que cambiar eso. Criminal y Recién Llegado tenían algunos tropos útiles que ella necesitaba acumular antes de escoger su aspecto.

Ella estuvo de acuerdo, pero su vergüenza por lo que pudo haber sido una obsesión con Gale Zaragoza la dejó actuando aún más distante por un tiempo. Cuando logramos que hablara sobre ello (después de una ronda en la barra del restaurante de abajo), afirmó que él debía tener un tropo que hacía que los jugadores se sintieran inclinados a colaborar con él.

Isaac dijo que sus clichés eran ojos color miel y una mandíbula marcada.

Dina no lo corrigió.

Ella consiguió dos clichés y una buena cantidad de dinero. Incluso si hubiera fallecido, siguió ayudando a derrotar a los Fundidores. Incluso tuvo un papel destacado en ello.

Dirección sin retorno

Tipo: Perspectiva/Beneficio

Arquetipo: Forastero

Aspecto: Extranjero

Habilidad Usada: --

Los guardianes anónimos serían mucho más efectivos si no actuaran siempre con tanta suspicacia. No es de extrañar que a menudo confundan al héroe con el villano. Quizá sea mejor simplemente dejar una carta anónima.

El usuario recibirá pistas útiles en forma de cartas sin dirección de retorno. Esto puede suceder dentro o fuera de pantalla y generalmente ofrecerá advertencias o llamadas a la acción para el jugador. Después, podrá crear mensajes para sus aliados en personaje. Estos aparecerán en el buzón de los aliados o en equipamientos similares. A niveles superiores, también podrán enviar paquetes.

Tal vez esta persona no quería ser identificada, o no podía costear un sello.

Primo de la ciudad

Tipo: Regla/Perspectiva/Beneficio

Arquetipo: Forastero

Aspecto: Reciente

Habilidad Usada: Moxie

Una forma rápida de introducir un personaje en una situación nueva es hacer que visite parientes lejanos.

El personaje del usuario estará relacionado con NPCs importantes. Esto facilitará la obtención de información y proporcionará aliados inmediatos, así como un posible lugar donde alojarse. Este cliché es siempre útil, pero funciona de manera distinta en cada historia.

Todo es diversión y juegos hasta que descubres que tus verdaderos primos están sepultados en el jardín.

Carousel debió haber amado la actuación de Kimberly. Ella obtuvo tres entradas de estadística, tres clichés y una mano de dinero en billetes grandes, sumando un total de 85 dólares en la moneda de Carousel. Según Isaac, era suficiente dinero para comprar un sofá, aunque quizás no contó la inflación desde 1984.

Solo pregunta a Sal

Tipo: Perspectiva

Arquetipo: Relleno visual

Aspecto: Celebridad

Habilidad Usada: Moxie

Una vez que acumules algunos papeles destacados como actor, tu agente de talentos empezará a recibir llamadas constantemente. Cuando las ofertas atractivas comiencen a llegar, serás tú quien las atienda.

El usuario puede llamar a su agente, Sal, y preguntar sobre algún posible guion, pretendiendo que busca un trabajo como actor. Sal te dará muchos detalles, algunos útiles para decidir si deseas aceptar el papel.

Cuidado: Sal tiene una personalidad demasiado marcada.

Vamos, amigo, confía en tu viejo colega Sal

El Ático

Tipo: Beneficio

Arquetipo: Relleno visual

Aspecto: Socialité

Habilidad Usada: Gritar

No hay mejor forma de demostrar que un personaje es adinerado que mostrando su alojamiento.

El usuario recibirá el mejor hospedaje posible en una historia, aunque la calidad variará mucho según cada trama. Será un lugar seguro para descansar, aunque eso podría cambiar durante las

horas de trabajo. Es probable que allí graben escenas.

“¿Esto es donde te hospedas? Debe costar una fortuna.”

“Sí, bueno, el motel estaba completamente lleno.”

Negociaciones de contrato

Tipo: Regla

Arquetipo: Relleno visual

Aspecto: Celebridad

Habilidad Usada: --

Algunas películas modifican aspectos para acomodar a un actor de renombre. Tienen que mantener contento al talento.

El usuario tendrá más facilidad para modificar la historia mediante Improvisación, hablando directamente con Carousel en Off-Screen y expresando sus deseos. Este cliché elimina la necesidad de que los cambios improvisados sean mejores que el plan de Carousel o que hayan sido previamente preparados en la narrativa. Los malos resultados dependen de ti.

Adviertan: Carousel tendrá sus propias reglas para el cambio.

No puedo permitir que la gente piense que mi personaje haría eso.

Antoine no salió tan bien como esperaba. Tuvo algunos momentos sólidos en la historia, pero era de alto nivel, y una explicación que ninguno de nosotros quería dar era que Carousel lo sacó del juego por más tiempo del que tal vez quisiera, debido a su condición. Aún así, obtuvo un ticket de estadística y dos tropos. Solo unos pocos monedas cayeron en la ranura para él.

Antes de Dormir a las Nueve

Tipo: Sanador

Arquetipo: Atleta

Aspecto: Fanático de la Salud

Estadística Utilizada: Astucia

Una buena noche de sueño puede hacer más que darte un excelente comienzo al día. Proporciona una barrera entre escenas donde el personaje puede procesar su situación. Permite que la tensión disminuya, que los ánimos se calmen y que los personajes piensen con claridad.

Esto permite que el personaje pueda declarar “el fin del día” en la historia, para poder dormir. La historia retomará al día siguiente. El descanso atenúa las heridas de la trama hasta ese momento, tanto físicas como mentales. Los planes realizados durante la noche y comunicados en la mañana reciben un ligero aumento en su eficacia.

Si no duermo mis siete horas, estaré irritable durante toda esta apocalipsis.

Consuelo para el Alma

Tipo: Mejora

Arquetipo: Atleta

Aspecto: Galán

Estadística Utilizada: Valor +

Tu cita puede ser con cualquiera, y eligió a ti. Eso debe decir algo bueno de ti, ¿verdad?

La Moxie del jugador aumenta según la Moxie, el deseo, la riqueza, la fama o el éxito de su pareja romántica. Esto funciona mejor en ambientes sociales, como trabajos, fiestas y bodas.

¿Qué tan rico, dotado, exitoso, encantador, genial o divertido debe ser ese tipo para conseguir una chica así?

Ramona obtuvo un ticket de estadística y un tropo. Sin embargo, pudo conservar el dinero que su banda ganó en el Centennial, por lo que no salió con las manos vacías.

Ella permanecía en silencio, fría, y... no confiaba en nosotros ni en nada de lo que había visto en Carousel. No sabía qué hacer al respecto. Solo éramos las únicas personas que ella aún conocía. Carousel Proper era lo suficientemente diferente de la versión de Silas en Throughline como para que se sintiera perdida, más perdida que nosotros en ciertos aspectos. Este ya no era su hogar.

El Contrapunto

Tipo: Norma

Arquetipo: Histerica

Aspecto: Desafiante

Estadística Utilizada: --

A veces, para que un personaje alcance su máximo potencial en una historia, necesita otro personaje con quien compararse.

Un tropo complejo, el contrapunto enfrentará luchas similares a las del protagonista, pero con un enfoque diferente. Donde el contrapunto comete errores, el protagonista aprenderá a evitarlos.

Donde la filosofía del contrapunto lo conduce a la perdición, el protagonista podrá guiarlo hacia la redención.

El Contrapunto lleva una vida maldita para que el protagonista pueda vivir una bendecida.

Bobby hizo un buen papel, pero me costaba juzgar su actuación. Interpretó a un personaje secundario que ayudó muchísimo... sin una razón aparente.

Obtuvo tres tropos y dos tickets de estadística. Le pagaron bastante bien y recibió una pequeña nota sobre dónde estaban sus perros. Estaban en el gran patio cercado de la granja donde los dejó.

Pensó en llevarlos al loft de Kimberly. Nosotros... necesitábamos una mejor solución. Se nos permitió construir, así que Isaac sugirió el tejado. Isaac pensó que hacía una broma, pero Bobby lo tomó en serio. En un día en nuestro nuevo lugar, buscaba en el Atlas una historia en una ferretería para poder construir una cerca.

No en el presupuesto

Tipo: Regla

Arquetipo: La Marmota

Aspecto: Extra

Habilidad Utilizada: Esfuerzo

“Nadie puede distinguir quiénes son los cuerpos cubiertos de sangre en el fondo. Solo regresa al vestuario, y encontraremos algún otro lugar para ti.”

Los extras nunca reciben suficiente tiempo en pantalla para que el público pueda distinguirlos del fondo. Cuando están en juego, un jugador será revivido una vez que el extra que interpreta sea eliminado. Después, podrá interpretar a otro personaje. Solo funciona si el personaje inicial no será reconocido.

Todos los personajes femeninos víctimas en esta película fueron interpretados por Trish con diferentes pelucas.

Actúa Como Si Perteneieras

Tipo: Regla

Arquetipo: La Marmota

Aspecto: Recast

Habilidad Utilizada: Moxie

Normalmente, los personajes de fondo no están definidos por completo. Hay mucho margen para la improvisación.

El usuario puede incorporar rápidamente elementos útiles y aparentemente inofensivos a su personaje para encajar en la escena. Agarra un portapapeles o un casco de obra, y listo. Sin embargo, todos los elementos grupales añadidos deben funcionar en conjunto, así que úsalos con sabiduría.

“Solo soy obrero de la construcción los fines de semana. Mi verdadera pasión es trabajar en esta base militar.”

Los Mejores Asientos

Tipo: Perspicacia/Beneficio

Arquetipo: La Marmota

Aspecto: Extra

Habilidad Utilizada: Esfuerzo

Es extraño que los personajes desenfocados en el fondo nunca escuchen nada.

El usuario recibirá instrucciones sobre escenas que necesitan actores de fondo. Escuchar esas escenas puede brindar información muy valiosa.

¿Por qué nadie habla en esta cafetería, aparte de esas dos personas dramáticas allá?

Cassie lo hizo bien. Su personaje estuvo mucho en el fondo, pero nos ayudó lo mejor que pudo e incluso robó el protagonismo por lo menos una vez. Su nivel más bajo, junto con su destacada actuación, le valieron cuatro tickets de estadística y tres tropos, además de su dinero.

Creo que lo que más le alegró fue no tener que usar más los atuendos llamativos que poseía su personaje. Volvió a vestirse como una hippie grunge y a conectarse con la radio del bar desde su celular, lo cual debe haber sido mágico, porque no podía ser que Carousel usara el mismo wifi que la Tierra.

Al igual que Isaac, ella mantuvo la cabeza en alto porque aún tenía la esperanza de rescatar a su hermano mayor, Andrew.

Es reconfortante tener esperanza.

Curiosidades y Tesoros

Tipo: Regla/Perspicacia

Arquetipo: Psíquico

Aspecto: Ocultista

Habilidad Utilizada: --

El poder de un ocultista en las películas se mide por la cantidad de objetos extraños en su hogar que mejor no tocar.

El usuario puede coleccionar un artefacto mágico u oculto de esta historia. En futuras tramas, podrá identificar similitudes y diferencias entre el objeto examinado en la historia y los que ha recopilado. Cuando su colección sea sólida, tendrá valiosas percepciones sobre cualquier objeto mágico en una narración.

Los objetos ocultos coleccionables se listarán en el fondo rojo después del "Fin". Estos objetos no dañarán a nadie fuera de la historia, a menos que otro tropo intervenga. No es necesario que los objetos formen parte de una trama. Construir una colección es fundamental para muchos tropos de Ocultista.

Esto me recuerda a la pintura embrujada de la niña, pero con un toque similar al jarrón de los gritos.

Estoy Bloqueada

Tipo: Perspicacia

Arquetipo: Psíquico

Aspecto: Vidente

Habilidad Utilizada: Moxie

Sería mucho más fácil si los psíquicos en las películas pudieran identificar cosas desde el principio. Pero, por desgracia, solo suelen tener dolores de cabeza.

Usando este trope, el jugador puede explorar información sobre posibles tramas. Al principio, recibirá algunos datos escasos, siempre llevando a algún tipo de bloqueo. La naturaleza de este obstáculo resulta útil para discernir en qué consiste la historia, sin embargo.

Ya veo... una criatura. No le caigo bien. No puedo mirar más allá.

Claridad de Propósito

Tipo: Regla

Arquetipo: Psíquico

Aspecto: Exorcista

Estadística utilizada: Moxie

A veces, la fuerza no proviene del cuerpo, sino del espíritu.

El usuario de este trope puede usar Moxie en lugar de Coraje al enfrentar un problema que cause dolor constante, como agarrar algo en ácido o que esté en llamas, etc. Lo importante es que su destreza espiritual esté establecida y su propósito sea claro para la audiencia.

De cualquier manera, esto va a doler.

No lo hice tan mal. Solo obtuve un ticket de estadística, pero conseguí tres tropes y unos cuantos monedas. No está mal para un personaje que empezó sin cualidades redentoras y que accidentalmente se electrocutó a sí mismo.

Tengo una habitación con vista a la calle de abajo. Tenía esa cama que se pliega en la pared. Esperaba que fuera alguna especie de Presagio. No lo era, pero fue prudente comprobarlo primero.

Por la noche, miraba por la ventana la vida abajo y me preguntaba de dónde podían venir todos esos NPCs. ¿Tenían todas historias de derrota? ¿Silas o alguno de los otros Narradores los había invitado sin mencionar el estado del mundo en el que ingresaban?

¿Eran reales sus sonrisas? ¿Lo eran las nuestras?

Todas las demás preguntas aparte, lo que me preguntaba al irme a dormir era cuál podía ser nuestro propósito. Silas era un mentiroso, pero tenía un propósito para nosotros, ya fuera el que él afirmaba o no. Quizás los Geist tenían pistas sobre el origen de Carousel. Solo el tiempo lo diría.

El Rastreador de Tramas contenía tantas promesas. Ahora teníamos cosas que hacer. La Sabiduría Oculta finalmente era algo que sentía que podía pensar con seguridad. El Proyecto Rewind quedó atrás y fue un éxito. Aún no habíamos ingresado en la Trama de Carousel, lo que me daba una extraña sensación de libertad.

Luego estaba la vieja Trama de Silas. Al principio, la miraba como una marca negra en el papel tapiz rojo. ¿Por qué teníamos que recordar nuestro fracaso absoluto? Pero cuanto más la miraba, más empezaba a cuestionar las cosas. ¿Por qué Carousel incluso la rastreaba? ¿Por qué había sido tachado el nombre de la Trama? Los mensajes "Para cuando necesites volver" y "A Carousel le encanta reciclar" se quedaron en mi mente.

Silas decía que las Tramas eran como magia, un hechizo en sí mismo. ¿Y si eso fuera cierto? ¿Y si eso fuera exactamente lo que parecía?

¿Y si todo lo que hicimos en el tutorial no fuera en vano? La Trama Geist era como una máquina del tiempo meta que podría mostrarnos eventualmente versiones pasadas de Carousel. "Para cuando necesites volver" llevaba un mensaje claro si estaba dispuesto a abrir un poco mi mente. Decía que algún día necesitaríamos volver, y ahora teníamos una forma. Algún día, tal vez debamos regresar a donde todo comenzó.

Y una parte de mí, una que me avergonzaba mostrar a los demás, estaba absolutamente emocionada.

¡Fin!

Tipo: Acción

Arquetipo: Aficionado al Cine

Aspecto: Cineasta

Habilidad Usada: Perspicacia

Esta escena simplemente no funciona. Mejor córtala pronto.

Mientras estás en Vigilia de Muerte, puedes gritar “¡Corte!” y la escena desaparecerá de la pantalla. La escena se reanudará tras un breve descanso. Es más efectivo cuando hay algo más que seguir con la cámara y la transición es suave. Usarlo repetidamente durante peleas enfada a los enemigos. Cortar en momentos culminantes desactivará el poder.

Ten cuidado: todos pueden hacerlo mejor en el segundo intento. Incluso los enemigos.

Combínalo con Desde Arriba.

Demuestra que se puede confiar en ti.

Los Dailies

Tipo: Perspicacia

Arquetipo: Aficionado al Cine

Aspecto: Cineasta

Habilidad Usada: Perspicacia

Cada día, el equipo de filmación de una película recopila y analiza las tomas del día. Estas grabaciones pueden influir mucho en la dirección del rodaje.

El usuario podrá revisar material sin editar en la pantalla roja de ese día. Esto solo funciona en películas de varios días en las que el personaje tenga momentos de descanso. El material nunca revelará todo un misterio, pero siempre ofrecerá pistas y indicios. Se puede usar en Vigilia de Muerte y en historias anteriores.

A veces, el trabajo tedioso da buenos resultados.

Él tiene un gesto revelador.

Tipo: Regla/Perspicacia

Arquetipo: Detective

Aspecto: --

Habilidad Usada: Perspicacia

Un detective experimentado es un maestro en la observación. Todos tienen un gesto que delata, una señal subconsciente de que están nerviosos o intentando engañar. La cuestión es, ¿lo detectarás a tiempo?

Todos los personajes en esta historia que puedan estar mintiendo o nerviosos por un tema darán alguna señal subconsciente que se puede percibir al hablar sobre ese asunto. Podrían estar mintiendo o simplemente asustados. En cualquier caso, un jugador observador sabrá investigar más.

Detectar una mentira solo es la mitad del trabajo. Luego hay que encontrar la verdad.

Colocamos un frasco de monedas, y cada uno de nosotros aportó el sesenta por ciento de nuestras ganancias: veinte por ciento para el alquiler y cuarenta para arreglar el lugar.

A veces nos sentábamos y escuchábamos los gritos por la noche y, al mirarnos, no sentíamos miedo. Siempre me pregunté cómo los Veteranos en el Campamento Dyer podían escuchar el llanto de la banshee en el bosque cerca del lago y seguir tan tranquilos.

Cuando nos asentamos en este nuevo y seguro lugar, nos sentimos más cómodos que durante la supuesta introducción, y finalmente comprendí cómo los Veteranos podían aceptar el horror de este sitio con tanta naturalidad.

Es porque los humanos hacemos lo que hacemos mejor que lo que Carousel puede hacer.

Y todavía no sé qué es eso.