

# Capítulo 11 - La Bibliotecaria

## - El Juego en Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

Las cosas empezaron a apagarse rápidamente. No fue tan veloz como suele ocurrir entre escenas, pero a medida que los NPCs se retiraban, era evidente que los nuevos jugadores no estaban destinados a permanecer.

“Otro día más en Carrusel,” nos dijo Rhonda Moore al vernos allí de pie. “Siempre hay algo, pero por eso amo este trabajo. El hotel que reservasteis está un poco lejos de aquí. Probablemente deberíais pedirle a alguien con una linterna que os indique el camino. O podéis esperar a que llegue yo y yo os guío. Aquí somos amables. No os preocupéis.”

Luego se alejó hacia un puesto en la distancia.

“Seguramente Carrusel no tiene treinta años más de los que todos creen,” dijo Antoine.

“Quizá,” respondí.

“¿Notó alguien más cómo la armadura del Alcalde aumentó a 50 cuando abrió esa cápsula?” preguntó Bobby.

Todos asentimos.

“Supongo que eso... no pasa muy seguido,” dijo Isaac, intentando mantenerse calmado.

Asentí con la cabeza.

“Ojalá al menos pudiéramos haber visto qué había dentro de la cápsula,” dijo Antoine.

Estaba de acuerdo.

“Sea lo que sea,” dije, “Carrusel se esforzó mucho para que prestáramos atención a ese evento. Tiene que ser importante. Podría ir en varias direcciones distintas. Necesitamos saber más.”

Mientras tanto, había que escoger un guía para llegar a nuestro próximo destino.

Rhonda había utilizado uno de sus tropos de Líder de Equipo para ayudarnos a mantener la calma. Probablemente habría funcionado mejor con un grupo de nuevos jugadores que aún no conocían la verdadera naturaleza de Carrusel. Para mí, era imposible combatir la mezcla potente de temor y emoción que burbujeaba en mi estómago.

Frente a nosotros, había cinco personas con linternas, todos Paragones, cada uno ocupado en su propia tarea.

Tar Bellows examinaba la cerradura que había cortado de la cápsula como si buscara pistas.

Rhonda Moore dirigía a otros NPCs en uno de los puestos.

Kitty Lincoln escribía frenéticamente notas en un cuaderno.

Constance Barlow conversaba con otra bibliotecaria.

El Jefe de Policía Willis iluminaba con su linterna el agujero bajo la lona.

Teníamos que escoger.

“Podemos elegir a nuestro propio Paragón,” dije. “¿Alguno favoritos?”

“¿Y qué pasa después?” preguntó Cassie. Estaba muy nerviosa. No podía culparla. Giraba nerviosa los anillos en sus dedos.

La respuesta era un misterio, y sin embargo, todos mis amigos y yo coincidimos. Estábamos a punto de comenzar una historia. No cabía duda. Carrusel, lento y seguro, solo podía durar un tiempo.

“O ya estamos en una historia y no lo sabemos,” dije, vocalizando una sospecha que tenía desde que nos recogieron en la carreta, “o estamos a punto de estarlo.”

Sabíamos que la parte del Throughline, conocida como el Tutorial por antiguos jugadores, contenía historias. Historias confusas, a veces sin sentido, pero historias al fin y al cabo.

“¿Cuál elegimos?” preguntó Kimberly.

Las opciones eran variadas.

“Tar y el Jefe probablemente nos ayudarán a pelear, tal vez incluso Rhonda, después de todo, ella es una Chica Final,” dije.

“¿Asumes que nos ayudarán?” preguntó Dina.

“Es probable,” respondió Bobby. “¿Por qué más nos darían a escoger?”

Dina se encogió de hombros.

“Constance probablemente representa la perspicacia o la planificación. Kitty es sin duda una histriónica de alguna clase, así que... haría lo que una histriónica suele hacer. Rhonda, nuevamente, ayudaría a mejorar la cohesión del equipo,” dije.

—Bueno—, dijo Antoine—, normalmente, los nuevos jugadores serían quienes tomarían esta decisión, así que no debe importar demasiado a la hora de sobrevivir.

Un argumento válido.

—Entonces—, continuó—, deberíamos escoger a la persona que pueda contarnos más sobre Carousel. Como el Historiador del Carrusel.

Nadie tuvo una mejor idea.

Kimberly se acercó a Constance y le pidió que indicara el camino. La vi asentir. Cuando lo hizo, los otros Paragones se dispersaron, uno tras otro. No habían sido seleccionados.

—Ella tiene que cerrar el puesto de la biblioteca y luego podrá ayudarnos—, dijo Kimberly al regresar.

Constance fue a donde estuviera su puesto y en unos minutos, el resto de la plaza del pueblo se vació.

La anticipación me estaba matando.

Esperamos solos en la plaza, hasta que de repente, no estábamos solos en absoluto.

—Habrán sucesos extraños, ¿no crees?—, dijo alguien detrás de nosotros.

Nos giramos y vimos al Desconocido.

—Eres tú otra vez—, dijo Antoine.

—Así es—, dijo él—, te daría algunas pistas crípticas sobre lo que está por venir, pero sospecho que no estás tan despistado como deberías estar. Normalmente, intentaría mantenerme a distancia para no asustar a los jugadores—

—¿Jugadores?— pregunté. Nunca habíamos sido referidos como jugadores por los Paragones.

—Sí. Jugadores. No tienes que preocuparte por que se asusten, ¿verdad? Puedo romper el engaño y advertirte. Algo se está despertando y no estás preparado para ello. Carousel está de mal humor. Después de todo, acaba de despertarse. Deben prepararse pronto.

—¿Prepararse?—

—Tus tropos. Prepárate con lo que llevas. Mira, estaré atento a ustedes. Está algo planeado, en cierta medida. Puedo intervenir. Haré lo que pueda para ayudarlos. Y si llegáis a la apertura del

Centenario, os contaré más. Nos volveremos a ver pronto, pero entonces habrá audiencia. Buena suerte.

Intentó escabullirse, pero Antoine tomó su brazo. —Espera. La apertura del Centenario es mañana, ¿verdad? El 5 de agosto. ¿Nos hallarás entonces?

—Te encontraré en el día del Centenario—, dijo el Desconocido asintiendo. Luego se fue.

—Está bien—, dijo Kimberly—, él puede hablar de nosotros como si fuéramos jugadores. ¿Y los demás?

Era una pregunta muy acertada. Sentí un extraño alivio al escuchar que uno de los NPC, Paragones o no, fuera sincero con nosotros. La ironía de que el Primer Paragón, El Desconocido, fuera el primero en hacerlo no se me escapó.

Intenté mantener una actitud valiente, lo mejor que pude.

A los pocos minutos de que El Desconocido se fuera, Constance regresó, lista para mostrarnos el camino.

—Esos pequeños mapas que reparte la ciudad son muy difíciles de usar—, dijo Constance. —Son tan pequeños que apenas se pueden leer. Rhonda estaba furiosa cuando regresaron de las imprentas. Bueno, venid, mi casa está cerca de vuestro hotel. Es un lugar encantador, lleno de historia. Aunque luego fue destruido y reemplazado por basura modernista.

Comenzó a guiarnos hacia el norte, alejándonos de la plaza y del Centenario.

Hablamos de su trabajo y le preguntamos sobre la historia de Carousel.

—Venid mañana a mi puesto. La biblioteca ha montado una exposición mucho mejor que las que hicieron los estudiantes de secundaria. Ellos solo se centraron en la propaganda espeluznante del Centenario. Hay mucho más por descubrir.

Fue un fracaso. No había información especial esta noche.

Al preguntarle por la cápsula del tiempo, también fue rechazada. Ella simplemente repitió su postura del debate que mantuvo con los otros Paralelos.

Fue en ese momento cuando la miré de nuevo sobre el papel tapiz rojo.

La había visto cientos de veces, y cada vez era lo mismo. Ahora, era diferente.

Seguía viendo su nombre y cartel, pero ahora, su cartel había cambiado y las tropos grises que no había logrado leer habían desaparecido. Tres tropos visibles los reemplazaban.

Antoine también lo había notado y estaba señalando a los demás para que miraran.

Todos podíamos verlas porque eran tropos de jugadores y, por lo que podíamos entender, ella de repente era una jugadora. Su cartel había cambiado a una imagen en la biblioteca, rodeada de libros, con el asesino en serie acechando detrás. Era igual que el cartel de Camden.

Constanza Barlow es La Investigadora (Erudita)

Tropos:

“El 911 411” le permite pasar la mayor parte de la historia en un escenario separado donde puede investigar para sus aliados. Sus aliados pueden llamarla para obtener información que puede consultar, pero tiene un retraso en la velocidad con que puede proporcionar la información. Su Armadura de Trama disminuye por cada pieza de información que comparte. Advertencia: si ella se entera de la realidad del peligro y intenta ayudar de alguna otra forma que no sea investigar, el enemigo la atacará en su siguiente turno, si aplica.

“Eureka” le permite localizar información deseada dentro de un texto de forma acelerada.

“¿Dónde habré visto eso?” le permite usar objetos, como libros, periódicos o incluso internet, como cubierta para obtener información sobre un asunto cuando no tiene fuentes reales. Debe fingir que recuerda haber leído algo sobre el tema y luego buscar entre los objetos para encontrar el texto, que aparecerá en el papel tapiz rojo. Esto toma tiempo dependiendo de la importancia de la información y puede fallar si el jugador solicita información demasiado útil.

Recordé haber leído sobre los Paralelos en el Atlas, pero cuando dijeron que podían actuar como jugadores, asumí que era como lo que Jack Goforth había sido en *Los Hilos Atados*, un aliado, pero aún esencialmente un NPC.

Ahora parecía una jugadora en el papel tapiz rojo. Su nivel ahora era 24 en lugar de 50, igual que el mío. Los eruditos podían escoger tres aspectos: Investigadora, Detective y Estratega. De esos tres, ella era la Paralelo Investigador.

Mis amigos y yo caminamos en silencio, asimilando el cambio.

Finalmente, hablé.

“Puedes ser una jugadora, un personaje secundario o un enemigo,” dije. “Pero tú ahora eres una jugadora, ¿verdad?”

Constanza permaneció en silencio un momento mientras preparaba su respuesta. “Sí, por un tiempo. Supongo que no tiene sentido seguir pretendiendo por ahora. Durante la próxima prueba, seré una jugadora, pero debo advertirte. Hay cierta utilidad en mantenerse en personaje. Sé que a los amantes del cine les gusta abandonar la actuación en cuanto se emocionan con algún giro en la trama o tropo del género. Algunas líneas de diálogo solo se pueden alcanzar cuando juegas sinceramente. No puedes ganar el juego a menos que estés dispuesto a jugarlo. ¿Lo entiendes? Nos preocupaba que no te dieras cuenta de eso.”

De hecho, ella rompió el carácter. Que el Extraño hablara sobre la realidad de Carousel era una cosa. Él ya era un personaje meta. Su guion le hacía romper personajes de izquierda a derecha.

Constance no era así. Nunca había visto a uno de los Paragones decir algo que no estuviera estrictamente en el guion antes de aquella noche. Me sorprendió más eso que su advertencia sobre no abandonar el carácter.

Mis amigos estaban igual de asombrados que yo.

—¿Puedes decirnos dónde está nuestro hermano? —preguntó Cassie—. ¿O cómo podemos salir?

Constance miró a Cassie con una expresión de verdadera empatía.

—Lamento lo de tu hermano —respondió—. En este momento, mi guion sugiere que postergue esta conversación, que te haga creer que tu hermano simplemente quedó atrapado en el hospital y no consiguió encontrarse contigo. ¿Era él doctor, verdad? Pero no voy a engañarte. No tiene sentido. Supongo que tus compañeros ya te lo han dicho. Tu hermano ya no está con nosotros. Aún se puede salvar. Pero está muerto.

Cassie no lloró como antes. Su rostro se volvió aún más sombrío, si eso era posible. Ella debía estar aceptando las cosas lo mejor que podía dadas las circunstancias.

—En cuanto a cómo salir —dijo Constance—, nuestros guiones no nos dicen eso. Me temo que Carousel todavía nos reserva sorpresas. Ahora, realmente debemos ponernos en marcha. La noche apenas comienza.

Seguimos por el camino oscuro, guiados por el brillo de la linterna de Constance.

Prácticamente tropecé con todas las preguntas que quería hacerle. No podíamos desaprovechar la oportunidad que teníamos con ella.

Los otros también tenían preguntas.

—¿De qué trata el Throughline? —preguntó Antoine.

Constance parecía anticipar preguntas así. —Mi memoria del Throughline, como muchas de las otras memorias que he formado desde que llegué a Carousel, están selladas en mi guion y aún no hemos llegado a esa página. Por mucho que a Carousel le guste verlos pasar por su conjunto de horrores, también disfruta viéndonos sufrir.

Por supuesto, Carousel no permitiría que revelaran todos sus secretos.

—¿Cómo llegaste aquí? —preguntó Dina por primera vez, interviniendo con timidez—. ¿Fue como lo de Samantha, la chica de la Dama en apuros?

Constance inhaló profundamente.

—Oh, sí, pobre Samantha... —pareció sentir verdadera tristeza al escuchar su nombre—. Inspiró profundamente, y su rostro volvió a su expresión amable. —Traduje un libro que no debía, un libro lleno de advertencias que no comprendí. El resto son spoilers. La curiosidad te lleva a lugares, y uno de los peores destinos que puede tener esa curiosidad es Carousel.

---

Revision #1

Created 31 March 2026 23:21:49 by Robert White Mar

Updated 31 March 2026 23:21:53 by Robert White Mar