

Capítulo 23 - .5: La Salida Tardía - El Juego en Carousel: Una película de terror LitRPG

Examiné la Licencia hasta que llegó el momento de conseguir mis boletos. Este papel laminado nos permitía contactar con fantasmas relacionados con la Throughline. Eso explicaba algunas cosas. ¿Por qué esta historia, que no parecía estar vinculada a la trama de la Throughline, apareció primero en ella?

“¿Crees que tal vez esta sea toda la razón por la que nos enviaron aquí?” pregunté.

“No tengo una hipótesis mejor que esa,” respondió Antoine. Parecía distraído.

Le devuelvo el boleto. Mientras yo leía la Licencia, él estaba revisando uno de sus clichés. No estaba equipado, así que no podía verlo en el fondo rojo. No podía decir qué le molestaba de ello. Carousel era conocido por recompensar con boletos de burla a quienes actuaban mal. Quizá él había recibido uno.

Decidí no insistir en el asunto.

Cuando llegó mi turno de presionar el botón, lo hice y recibí un boleto de estadística, una Licencia idéntica a la de Antoine, y dos clichés.

Muerte en Corto

Tipo: Regla

Arquetipo: Aficionado al cine

Aspecto: Cinematógrafo

Estadística usada: --

El enemigo está listo para atacar, su arma en mano. La víctima está indefensa. Todos saben lo que va a ocurrir. Justo cuando estaba a punto de recibir la estocada mortal, la pantalla se corta. Parece

que la verdadera brutalidad del enemigo será mostrada más tarde.

Muerte fuera de Pantalla: La muerte del Jugador puede ocurrir ahora fuera de la pantalla.

Al equiparse, la escena se cortará en Off-Screen en los momentos previos a la aparente muerte de un personaje. El enemigo aún intentará matar al jugador, sin embargo, fuera de escena. Si el Jugador sobrevive, su estado será "Registrado como no muerto" en lugar de muerto.

Advertencia: a menos que tengas un cliché o un sólido respaldo narrativo para tu milagrosa recuperación, quizás convenga evitar estar en pantalla durante una toma final.

Muchos actores de reparto lograron salvarse porque su muerte quedó en la sala de edición.

Lo que no te mata, te enoja

Tipo: Debilidad

Arquetipo: Cualquier

Aspecto: --

Estadística usada: Astucia

Si atacas a un monstruo, mejor asegurate de matarlo, porque algunas heridas solo lo hacen más peligroso. Quizá puedas aprovechar esa situación a tu favor.

Al equiparse, este cliché aumenta la probabilidad de éxito en planes de ataque que enfurecen al enemigo, aunque no sean suficientes para matarlo. Al activarse con éxito, el enemigo seguramente se enfadará y atacará con más ferocidad, pero su Astucia será reducida proporcionalmente.

Si es usado por un Estratega-Estudioso, el enemigo será atraído con fiabilidad a una Escena de Persecución planificada, si es plausible.

¿Crees ser inteligente, eh? Pues más te vale tener razón.

Kimberly estaba agotada por haber sido asesinada por segunda vez. Aunque su cuerpo había sido sanado, aún movía la mano hacia su garganta, como si de manera subconsciente se estuviera asegurando de que una mano fantasmal no la estaba sujetando.

Cuando todos formamos un círculo y mostramos nuestros nuevos boletos, Kimberly tenía dos boletos de estadística, dos clichés, y la misma Licencia que los demás. Lo hizo muy bien en el poco tiempo que le quedó antes de morir.

Estereotipo

Tipo: Mejora

Arquetipo: Rara Avis

Aspecto: Celebridad

Estadística usada: Moxie

Algunos actores interpretan un mismo papel una y otra vez, hasta que los seguidores van solo para ver esa misma actuación en una forma diferente. El vecino inquietante, el amante desesperado, el hombre con mala suerte, todos estos y más, son esperados, e incluso exigidos, cuando ciertos actores están en una película.

Al utilizar este tropo, el Jugador podrá salirse con la suya en ciertas acciones o situaciones con menos preparativos de los habituales, pues la audiencia ya espera la función. Optimiza los preparativos que el Jugador suele realizar a lo largo de distintas tramas, formando un patrón reconocible.

Mejor que no seas del tipo que muere siempre.

Este era un tropo que podía salvar la partida. Para tramas como la que acabábamos de concluir, donde el tiempo para un montaje orgánico era limitado, sería útil aprovechar las expectativas del público para ayudarnos. Kimberly interpretaba al amante caído. Sentí que la audiencia entendería esa situación muchas veces.

Un Cese en los Labios

Tipo: Beneficio/Acción

Arquetipo: Cualquier

Aspecto: --

Habilidad utilizada: --

En muchas películas y programas de televisión, los personajes mantienen conversaciones que contienen solo algunas líneas de diálogo, pero parecen hacer pausas entre ellas para desplazarse a un nuevo lugar antes de continuar.

Cuando este tropo está equipado, el Jugador podrá enviar toda la película fuera de escena durante la fase de Fiesta, impidiendo temporalmente que la historia avance simplemente deteniendo una conversación explicativa y no continuándola hasta que el escenario cambie. Esto puede crear tiempo para colaborar, planear o descansar.

Advertencia: Los jugadores no deben avanzar la trama ni realizar exploraciones no aleatorias mientras estén fuera de escena, o la historia se reanudará.

Recuerda, no terminaremos esta conversación hasta llegar a la escuela.

Esto podría ayudar a extender un poco más la fase de Fiesta y darnos algo de margen. Me gustó esa idea.

Dina obtuvo un ticket de estadística, pero tres tropos. Su actuación probablemente dejó mucho que desear, ya que el subargumento con su hijo fue abandonado. También consiguió la Licencia.

Arruinaron la toma...

Tipo: Norma/Beneficio

Arquetipo: Forastero

Aspecto: Extraño

Habilidad utilizada: Esfuerzo

Puede ser difícil mantenerse fuera de la vista de la cámara. A veces, toda una toma se arruina porque alguien que no debía estar en cuadro, accidentalmente, quedó en la escena.

Cuando este tropo está equipado, si el Jugador es visible en la toma mientras intenta esconderse fuera de escena, recibirá una notificación en el fondo rojo. Cuando esté fuera de cuadro, la escena original se volverá a grabar.

Mientras los personajes en escena no se darán cuenta de que están repitiendo la escena, quienes la observan desde fuera sí.

El contenido de la escena no puede cambiarse, pero los observadores externos pueden actuar de manera diferente a la primera vez.

El carrusel obtiene una mejor toma, tú obtienes un Segundo Intento. Todos ganan. Solo no abuses, ¿De acuerdo?

Cuando Dina nos presentó este tropo, vi un destello de incomodidad en su rostro. Había cometido un error y se había quedado en una toma. No dijo mucho al respecto, pero luego, al volver a ver la historia en el fondo rojo, noté que en la escena donde Isaac casi le arrancan el cuero cabelludo, Dina estaba apoyada casualmente contra un árbol en el fondo, mirando.

Su "personaje" se suponía que había desaparecido en el bosque en ese momento.

Secreto Oscuro

Tipo: Norma/Percepción

Arquetipo: Forastero

Aspecto: Extraño

Habilidad utilizada: Moxie

Algunos personajes tienen una conexión con la relato que no resulta evidente al principio. Conforme avanza la historia, la naturaleza siniestra de esa relación reaparecerá para perjudicarles.

Con este tropo equipado, el Jugador recibirá una historia de fondo que lo vincula al conflicto de la trama, a menudo teniendo un papel central en el mal o en incentivos no expresados. El Jugador verá solo un vistazo limitado del rol de su personaje en el guion, pero deberá descubrir junto al público qué tan oscura es su implicación.

Una vez que se revela el secreto, la Armadura del Jugador cae a cero hasta que los protagonistas hayan vivido las etapas de impacto y reconciliación de sus arcos argumentales y decidan unir fuerzas.

Las probabilidades de que la reconciliación ocurra antes de que el Jugador esté en el otro barrio no son altas.

Este era el mismo cliché que había adoptado el Extranjero. Era útil, pero repetitivo. Además, implicaba que Dina asumiera un papel más activo. Tendríamos que probarlo.

Manos Ágiles

Tipo: Mejora

Arquetipo: Forastero

Aspecto: Criminal

Atributo Utilizado: Astucia

Algunos personajes poseen un toque ligero que les permite tomar cosas que no les pertenecen sin ser detectados. Con manos rápidas, ayudadas por trucos cinematográficos, el personaje puede apoderarse de casi cualquier objeto si yace allí, a simple vista, para ser tomado.

Al equipar esta habilidad, el jugador mejora sus intentos de robar objetos en pantalla sin que siquiera el público se dé cuenta. Mejor pensárselo dos veces antes de abusar de esta habilidad.

Para esos momentos en que no puedes esperar a que termine la historia para robar en el set.

P.D.: Diviértete escuchando la cinta.

Dina pasó el boleto y observó cómo llegábamos a la última línea. Estuve toda la espera preguntándome qué había robado realmente Dina. ¿Qué cinta había tomado?

Y me vino la revelación justo cuando la sacó de su bolso.

Era la cinta del magnetófono en el carruaje negro que nos llevó a la ciudad. Había notado que la cinta faltaba, pero en Carousel... Por lo que sabía, quizás ni siquiera existía. No. La cinta existía. Dina la tomó sin que nadie más que Carousel lo notara.

La sostuvo y nos la mostró. "Pensé que valía la pena arriesgarse," dijo tímidamente.

Metí la mano en mi bolsillo de la sudadera y saqué mi reproductor de cintas.

Constance empezó a reírse al ver lo que sucedía.

“No recuerdo haber visto a algún personaje hacer eso,” comentó.

“¿Funcionará?” preguntó Dina.

Constance encogió de hombros. “Quizás sí,” respondió.

Dina estaba cumpliendo con su arquetipo de Forastera. Ahora podía romper esposas y robarnos cosas.

Seguimos mostrando nuestras nuevas habilidades.

Bobby había vuelto a las cocinas del resort y había saqueado todo. Estábamos agotados y hambrientos a partes iguales. Nos devoramos todo el menú de servicio a la habitación, la mayoría de las cosas fritas o calentadas en microondas, pero no nos importó.

“Los cocineros ya están aquí para preparar el desayuno,” dijo Bobby. “Si quieres algo hecho por verdaderos cocineros...”

Nos mostró sus “ganancias”: tres habilidades adicionales y dos boletos de estadísticas. Había hecho mucho más de lo que le correspondía.

De hecho, soy Veterinaria

Tipo: Fondo

Arquetipo: --

Aspecto: --

Atributo Utilizado: --

El Jugador posee habilidades adquiridas durante su entrenamiento como médica de animales. En una emergencia médica, puede hacer mucho más de lo que parece.

El Jugador puede equipar las siguientes habilidades:

- Dominio del argot médico (Médico)
- Susurrador de animales (Aventurero)
- Si no lo ves, no sangra (Soldado)
- Esto es para el dolor... (Médico)

· Siempre la dosis correcta (Médico)

Era el mismo fondo de historia que Valorie tenía en "Lo Grotesco". Es muy útil si necesitas un sanador.

Pero Bobby estaba interesado en otro aspecto. Se dio cuenta de inmediato de que este fondo podría permitirle en el futuro recuperar a sus perros del Bed and Breakfast. Si incorporaba su experiencia con animales en sus historias, tal vez pudiera obtener los tickets necesarios para tener compañeros animales (suponiendo, claro, que esas cosas existan).

Fue un placer verlo emocionado por algo. Fue un gusto presenciarlo distraído.

Si no lo ves, no sangrará.

Tipo: Curación

Arquetipo: Soldado

Aspecto: Soldado General

Estadística utilizada: Astucia

La atención en la batalla en las películas no es una ciencia exacta. Solo envuelve la herida como si supieras lo que haces y sigue adelante. ¿Alguien tiene un paquete de azufre?

Cuando se equipa, el jugador podrá aliviar temporalmente la debilidad de una lesión vendando la herida y cubriendo la vista del público. La lesión reaparecerá constantemente hasta que reciba atención médica real. En algún momento, los heridos quedarán atrás.

Trata temporalmente los estados de Estropeado, Mutilado e Inmovilizado. No funciona si el público ha visto la magnitud de las heridas.

Paradójicamente, las heridas suelen sangrar tanto que resulta difícil determinar qué tan severas son.

Este cliché era útil, como recordé, pero dependía en gran medida de los otros clichés que Valorie había. Esos caramelos con efecto analgésico eran un salvavidas. Me pregunté cómo sería este cliché cuando el dolor no estuviera bloqueado.

¡Recuérdame!

Tipo: Acción

Arquetipo: Flor de pared

Aspecto: Recast (Reelaboración)

Estadística utilizada: Astucia

Incluso personajes secundarios pueden insertarse en una narrativa y crear una interacción memorable si logran establecer una historia compartida con el protagonista.

Con este cliché equipado, el Jugador puede elevar su estatus de un personaje del montón a un miembro destacado del elenco principal antes de la Segunda Sangre. Si tiene éxito, la historia le dará mayor importancia, incluso si fue recastado en un papel menos relevante.

Cuidado, esto inhibirá muchos clichés útiles de Flor de pared que dependen del olvido por parte de la narrativa a cambio de mayor autonomía en la trama.

¿Recuérdame?

...

¿Del Colegio Carrousel? ¿Nos sentábamos juntos en clase de biología?

...

En caso de que necesitemos que Bobby sea algo más que un tipo que aparece por casualidad, ahora puede ser un jugador completo incluso si se le asigna como personaje de fondo. Necesitaba investigar cuáles eran las particularidades de cómo se trataban las distintas clasificaciones de personajes en la historia.

Isaac dudaba en presionar el gran botón rojo. Probablemente lamentó haberlo pulsado en la primera ocasión, como todos nosotros.

Cuando lo hizo, obtuvo dos fichas de estadística, dos clichés y, por supuesto, la Licencia. Su primera historia fue demasiado avanzada para él. No hizo mucho, solo resultó herido y fue arrastrado al mundo de los muertos, pero su contribución fue suficiente.

Delirio por pérdida de sangre

Tipo: Beneficio

Arquetipo: Comediante

Aspecto: Tonto (Stooge)

Estadística utilizada: Astucia

Puede ser difícil aliviar el ambiente cuando la gente empieza a morir. No se pueden hacer chistes cuando las personas están muriendo... Pero tal vez, si el personaje está un poco mareado, un poco aturdido por la pérdida de sangre, eso podría darle la oportunidad para romper la tensión.

Cuando se equipa este cliché, el Jugador sentirá los efectos positivos de la pérdida de sangre (el estado de embriaguez y la sensación de mareo) en lugar del dolor. Este cliché también proporciona un refugio que permite hacer chistes en escenas que, de otra forma, no los permitirían por su

gravedad.

Los síntomas se intensificarán cuanto más cerca esté el Jugador de la muerte.

“¡Oh Dios, ha perdido mucha sangre!”

“No... él siempre está así.”

Se ganó esto a pulso.

Humor negro

Tipo: Beneficio / Curación

Arquetipo: Comediante

Aspecto: Cínico

Uso de Estadísticas: Astucia

A veces resulta difícil enfrentarse a temas sombríos. Bromear al respecto puede ser la única vía para atravesar esa oscuridad.

Con esta habilidad, el Jugador puede hacer chistes oscuros para aliviar su propio dolor mental tras un acontecimiento terrible y despejar su mente, permitiéndole pensar con claridad. Si la broma es ingeniosa, también puede aliviar el sufrimiento psicológico de sus aliados en el momento presente. Este recurso puede, además, aliviar temporalmente dolores físicos o incluso sanar heridas invisibles, aunque los efectos varían. La agudeza de la broma determinará su eficacia.

Dicen que la risa es la mejor medicina. Pero, ¿qué tan buena es una carcajada inapropiada como remedio?

Si lograra que se sintiera cómodo desempeñando su papel como Comediante, podría beneficiarnos mucho.

Cassie estaba en muy mal estado tras su primera muerte, pero con la ayuda y ánimo de Isaac, presionó el botón y cosechó sus recompensas. Consiguió tres boletos de estadística y dos tópicos. Nada mal en absoluto. Ayudar a Kimberly a disminuir la fuerza de Strander Blake no fue tarea sencilla.

Susto Reflexivo Repentino

Tipo: Perspicacia

Arquetipo: Psíquico

Aspecto: Vidente

Uso de Estadísticas: Valentía

El personaje entra en el baño y mira hacia el espejo. ¡Ah! Hay alguien en el reflejo, pero al volverse para ver, no hay nadie. ¡Qué escalofríos!

Al equipar esta habilidad, el Jugador podrá captar rápidamente la presencia del enemigo al echar un vistazo en un espejo u otra superficie reflectante. No se revelarán identidades, pero podrá obtener información importante. Prepárate, porque esa vislumbre desaparecerá en un instante. En historias sin elementos sobrenaturales, esta capacidad podría manifestarse en formas menos útiles.

Él está justo detrás de ti.

Útil. Esperaba que Cassie estuviera cómoda con las sorpresas repentinas.

Señales Amenazantes

Tipo: Perspicacia

Arquetipo: Psíquico

Aspecto: Ocultista

Uso de Estadísticas: Astucia

La muerte deja huellas que solo pueden ser detectadas por quienes las miran con atención.

El jugador será alertado sobre signos sobrenaturales que indican quién será el próximo objetivo en la historia, con pistas sobre cómo sucederá el ataque. Destacar estos signos en la pantalla sellará el destino del objetivo en una trama sobrenatural. Señalarlos puede ofrecer un gran apoyo narrativo para desarrollar los arcos de personajes muy habilidosos.

“Solo eres supersticioso y sacas conclusiones apresuradas.”

Los psíquicos realmente aciertan con sus predicciones.

Finalmente, fue el momento de Antoine para mostrarnos lo que había conseguido. Un boleto de estadística, la Licencia y dos tópicos.

Sostuvo un tópico en la mano unos momentos antes de que Kimberly se lo quitara y lo leyera para ella misma. Luego se lo devolvió y dijo: “Es un tópico para ayudarle a mantener a raya su miedo y estrés.”

Él lo metió rápidamente en el bolsillo.

Su otro tópico no era tan controvertido.

Fuera de Juego

Tipo: Beneficio/Buff

Arquetipo: Atleta

Aspecto: Deporte

Uso de Estadísticas: Coraje

Cuando un personaje ha estado ausente en escenas que involucraron trauma o heridas, puede ingresar en escenas futuras sin estar afectado por lo ocurrido antes.

Con esta habilidad equipada, el Jugador se sentirá descansado en cada escena consecutiva en la que no participe. Si permanece fuera de pantalla lo suficiente mientras la historia continúa en otro lugar, incluso puede potenciar su rendimiento en Resistencia y Valentía.

El enemigo acaba de devorar a los demás personajes. Ahora te toca a ti.

Parecía que Antoine acumulaba numerosos beneficios.

¿Y qué más?

Revision #1

Created 7 April 2026 11:33:10 by Robert White Mar

Updated 7 April 2026 11:33:14 by Robert White Mar