Capítulo 3 - Llegadas Tarde - El Juego en El Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

El Atlas estaba escrito como un enigma.

Eso fue lo que deduje. No quería decir que rimara o jugara con trucos, pero era evidente que los autores que contribuyeron a él sabían que había penalizaciones por hacer las cosas demasiado simples u obvias. El libro era más grande que cualquiera que hubiera leído, con cientos y cientos de páginas en sus encuadernaciones, adornadas con ilustraciones y gráficos dibujados a mano, aunque podría haber contenido solo una centena de frases sencillas y directas.

Mi tropo de Rescate, por ejemplo, obligaba a los enemigos a acudir a la base de mi equipo e intentar matarnos en lugar de que nosotros fuéramos a ellos. La condición de victoria se establecía como “Sobrevivir la Noche”. Al buscar la definición de Sobrevivir la Noche, esto fue lo que encontré:

Sobrevivir la Noche: la idea básica es mantener a esos peligros alejados hasta que ocurra algo llamado 'amanecer'. Ahora, no pienses que "amanecer" siempre significa la luz matutina asomándose por las colinas; podrían ser todo tipo de acontecimientos importantes basados en el tiempo en el juego (¿nubes cubriendo la luna llena, quizás?), pero tendrás que averiguarlo a medida que avances. La mayoría de las veces, es exactamente como suena, lo que hace que los otros momentos sean aún más peligrosos. En cuanto a 'noche', generalmente significa el tiempo en que la luna está en el cielo, pero a veces puede ser más como un lugar difícil o un momento complicado en la historia. Enfrentar a los malos no significa que tengas que evitarlos completamente, como Carousel probablemente no desearía; cómo manejes eso depende un poco de ti, siempre que la historia se satisfaga. La mayoría de las veces, parece que mantener a los personajes principales fuera de problemas te lleva a la victoria, pero hay otras ocasiones en las que esa no es toda la historia.

Por lo que parecía, los autores del Atlas nunca quisieron que los lectores dependieran demasiado de su contenido, para no quedar sorprendidos cuando Carousel mezclara las cosas. Lo apreciaba, pero sin duda habría sido mejor contar con un conjunto de reglas más predecible.

Pasé a la sección sobre la historia Post-Traumática. Mientras lo hacía, escuché a Antoine y Kimberly aún conversando. Antoine hacía todo lo posible por mostrar un héroe optimista y con temple de acero para Kimberly. Ella trataba de no notar cuando las cosas se complicaban para él.

En el patio lejano, Bobby jugaba con los perros que quedaban en la historia. Su personaje era su dueño y ellos lo trataban como si fuera su amo. Parecía casi que disfrutaba mientras jugaba a tirar de la cuerda con un gran perro. Todos los perros conocían comandos y estaban muy bien entrenados.

Título: Post-Traumático

Aparición: Una pista de patinaje que parpadea y desaparece del tiempo, dejando un abismo cuando se esfuma.

Ubicación: Entrada del bulevar del abismo.

Arquetipos ideales para exploración: Antiquario, Investigador-Estudioso, Ocultista-Psicico

Y eso fue todo.

No había información de exploración gratuita. Sin ideas del rango de niveles. Nada más. El camino sería difícil para recuperarlos. No me detendría hasta entenderlo todo. Sabía otras cosas. Mi tropo de "Próximo en un Cine Cercano" me había dado mucha información. Sabía que la historia involucraba viajes en el tiempo y mutilaciones. También conocía un amuleto. Y sabía acerca de un libro.

“El Pueblo del Carrusel: Acontecimientos Horripilantes a Través de los Siglos”, dije en voz alta. No me había permitido olvidar. Sabía que ese libro era una herramienta útil. Tenía la corazonada de que si lograba encontrar una copia, nos daría ventaja en la historia. Eso significaba un viaje a la biblioteca o a cualquier tienda en torno a Carousel. Lo que fuera necesario, lo haría.

—“¿Algo útil?” preguntó Kimberly.

Había estado absorto en mis pensamientos y no había escuchado su llegada.

“No tanto como quisiera,” respondí.

“Lo solucionarás,” dijo ella. “Antoine se pregunta si puede usar tu truco de dormir. Solo para una siesta rápida.”

“Oh,” exclamé. “Pensé que todavía lo tenía.”

“Bueno, dice que desapareció.”

Metí la mano en el bolsillo y allí estaba. Saqué el billete titulado ‘Quedé Como una Cabeza’ y se lo entregué.

“Solo está cansado,” dijo ella tímidamente.

Asentí y le devolví una sonrisa.

Ella desapareció tras un lado del porche. Cerré el Atlas y decidí tomar un descanso.

Observé la sección de ‘Reproduciendo Ahora’ del papel pintado rojo. Aún no había averiguado qué significaban todas esas descripciones junto a las tramas que habíamos jugado, pero la mayoría parecía sentido común. Tendría que hacerlo después. Antoine no era el único que necesitaba dormir.

Desperté por el sonido de nudillos golpeando una de las columnas blancas del porche.

Mi primera reacción fue el temor. Un millón de posibilidades cruzaron mi mente en un segundo, y ninguna era buena. Miré hacia el origen del sonido.

No eran los hermanos Speirs.

No era un NPC, un Paragón, ni nada por el estilo.

De pie en el porche, con sus maletas preparadas, estaban un hombre y una mujer. El hombre tenía cabellos rubios desordenados y llevaba una camiseta teñida y pantalones cortos. La mujer vestía una chaqueta roja y jeans negros. Su largo cabello negro estaba recogido en un torpe moño.

Tenían unos veintitantos años, más o menos.

Mis ojos se abrieron con sorpresa al verlos en el papel pintado rojo.

Eran jugadores.

“N-no, no,” dijo el hombre, “está vivo.”

El cartel del hombre mostraba una imagen de él disfrazado de payaso, apoyado contra un tren. El asesino del hacha estaba escondido bajo el tren, esperando para atacar.

Isaac Hughes aparece como ‘El Comediante,’ se leía.

Su cartel mostraba a ella con los ojos cerrados, en profunda concentración, mientras sentada en una silla alrededor de una mesa circular. Una ventana se reflejaba en el fondo. El asesino del hacha se veía en el cristal.

Cassandra Hughes era ‘La Psíquica.’

Ambos estaban en ‘Trama Escudo 11’. Eran totalmente nuevos.

Simplemente permaneci en silencio. ¿Nuevos jugadores ya? Eso parecía… demasiado pronto.

“¿Hola?” preguntó la mujer con cautela.

“¿Qué pasa?” respondí lentamente.

“Oh,” exclamó. “Perdón por la molestia. Estamos buscando a nuestro hermano, Andrew Hughes.” Sacó un papel de su bolsillo. “Nos escribió una carta. Nos dijo que nos encontráramos aquí,” señaló la cama y el desayuno. “¿Es este el lugar correcto?”

No estaba preparado para esto.

“Un momento,” dije. Elevé la voz, “Chicos,” grité tan fuerte como pude sin alterar la calma de los nuevos jugadores. “Chicos. ¡Antoine, Kimberly, Dina!”

No tardaron en llegar. Antoine se había despertado y llevaba su bate. Cuando regresaron y me vieron, estaban confusos. Cuando vieron a los nuevos jugadores, lo estaban aún más.

Antoine intentó tomar el control de inmediato.

“Hola, todos,” dijo con fluidez, ocultando el bate tras su espalda. “¿Son nuevos en el pueblo?”

“Sí,” dijo la mujer. “Vinimos por el Centenario. Nuestro hermano mayor consiguió trabajo para nosotras. Trabaja en,” miró la carta en sus manos, “el Hospital Corazón Sagrado. Van a poner una exposición o algo así. Necesitaba ayuda. Se suponía que íbamos a encontrarnos con él o con alguien más aquí, que aceptara—”

— ¿Es esta una casa embrujada? — interrumpió su hermano. Señaló las ventanas tapiadas. — Parece una casa encantada.

— ¿Una casa embrujada? — preguntó Antoine.

— Para el Centenario. Es algo de horror, ¿cierto? — inquirió Isaac.

— Ah, claro. Es algo así como una casa embrujada, sí — afirmó Antoine.

Isaac asintió. — La mayoría de las casas embrujadas lucen bien en apariencia, pero rara vez logran captar tan fielmente el olor a muerte.

Su hermana lo empujó suavemente con el codo.

— ¿Alguno de ustedes es la persona que debe acompañarnos al pueblo? — preguntó ella.

Antoine me miró.

— Sí — respondí —. Iremos con ustedes.

— ¿Cómo se llama su hermano? — preguntó Kimberly.

— Andrew Hughes — contestó Isaac con una sonrisa. — En realidad, el Dr. Andrew Hughes. Él es el inteligente. Yo soy el atractivador, y Cassie es la muchacha.

— Cállate — susurró Cassandra, dado que le dio una patada en la espinilla. Luego se volvió hacia nosotros. — Si pueden ayudarnos a encontrarlo, sería genial.

Él se rió de su reacción.

— Un momento — dije, mientras Antoine, Kimberly, Bobby, Dina y yo nos agrupábamos alrededor del lado de la casa.

— ¿Qué hacemos? — preguntó Bobby.

— ¿Andrew Hughes era uno de los veterinarios? — pregunté.

— ¿Hablaste con alguien cuando estuvimos en la cabaña de Dyer? — preguntó Kimberly.

— Solo con ustedes — dije.

— No — afirmó Antoine —. No había ningún Andrew Hughes. Puede que haya llegado hace un tiempo. No sabemos cuánto tiempo estuvieron esperando para ser traídos aquí.

Él tenía razón. Dina no llegó a Carousel hasta diez años después de tomar aquel camino para llegar hasta aquí.

— Entonces, debemos encontrar la forma de preguntarles qué año es — dije —. Aunque no es una prioridad. Su hermano ya está muerto, sin duda alguna.

— Podemos preguntar por quién votaron en las últimas elecciones — sugirió Dina.

— Eso no es exactamente la mejor forma de romper el hielo, dependiendo de la respuesta — afirmó Antoine.

— ¿Por qué ya hay nuevos jugadores aquí? — preguntó Bobby—. Pensé que esto lo haríamos solos.

— ¿Reforzamientos? — sugirió Antoine.

Eso podría ser. La Insidiosa debió haberlos traído a propósito. La carta que recibieron los instó específicamente a acudir al bed and breakfast.

— Primero — dije —. Tenemos que ponerlos al día… ¿Cómo hacemos eso?

Todos nos miramos. Esto sería difícil.

¿Cómo se suponía que debíamos mantener calmos a los nuevos jugadores? Resultó que Valerie había usado clichés de Líder de Equipo en nosotros para mantener la obediencia. Nosotros no teníamos ninguno de esos.

.

.

.

— Bienvenidos a Carousel, nuevos; esto será un reto.

Isaac Hughes, el comediante, llevaba los siguientes clichés cuando llegó al bed and breakfast:

Mientras siga haciendo bromas...

Tipo: Sanación

Arquetipo: Comediante

Aspecto: Pilastras cómicas

Estadística utilizada: Coraje

...probablemente no esté tan herido. En medio de un terror desconocido, los héroes tropiezan con el cuerpo de un camarada caído. La tristeza no puede durar mucho, porque antes de averiguar qué sucedió, su amigo caído lanza una observación sarcástica o tonta. Inmediatamente, el dolor se transforma en risa o irritación, pero en cualquier caso, llega la alivio.

Con este cliché equipado, el jugador podrá curar parte del daño que haya recibido si la próxima vez que esté en pantalla después de ser herido realiza una broma, una chanza o algún humor físico. Funciona mejor si el personaje ya se ha establecido como alivio cómico.

Con una buena ejecución y las circunstancias adecuadas, el jugador podrá sanar a los aliados que hayan sufrido la misma lesión casi simultáneamente (es decir, sobrevivir a una explosión o caer desde gran altura).

Si las heridas del Jugador son extensas y son conocidas por la audiencia, el efecto sanador de este recurso disminuye considerablemente.

¿Quién dice que la muerte no es un asunto cómico?

Armas de Absurdidad Masiva

Tipo: Mejora

Arquetipo: Comediante

Aspecto: Tonto

Atributo Utilizado: Vecería

En un momento de pánico, un personaje en apuros agarrará casi cualquier arma que pueda ayudarle a sobrevivir. Sin embargo, algunas armas son mejores que otras.

Con este recurso equipado, el jugador obtendrá un bono en Coraje y Resolución cuando escoja un arma poco convencional o humorística para defenderse. Este recurso puede usarse de dos maneras principales. Primero, un arma que sea verdaderamente útil, pero también divertida,

activará el bono. Segundo, un arma graciosa pero inútil, también activará el bono si la desechan en favor de un arma más eficaz.

En la comedia de utilería, incluso los remates pueden ser literales.

Cassandra "Cassie" Hughes la Psíquica también poseía dos recursos.

¡El Angustia!

Tipo: Sanación/Acción

Arquetipo: Psíquica

Aspecto: Vidente

Atributo Utilizado: Vecería

Aquellos dotados de habilidades psíquicas rara vez obtienen sus conocimientos sobrenaturales de forma gratuita. En las películas, suelen ser los vehículos mediante los cuales la audiencia y otros personajes descubren los horrores que han ocurrido a terceros. A veces, su conexión es tan fuerte que pueden intuir cuándo sus seres queridos están en dolor. Frecuentemente, sienten el mismo sufrimiento.

Monitor de Salud: Este recurso permite al jugador ver los estados relacionados con la salud de los aliados en el fondo rojo, incluso sin mirar directamente o sin estar cerca.

Con este recurso equipado, el jugador podrá desviar el dolor y reducir la gravedad de las heridas de sus aliados al “compartir” psíquicamente su sufrimiento. Cuando un aliado resulta herido, actuar como si también sintiera el dolor mostrará a la audiencia la gravedad de la lesión y evidenciará el nivel de riesgo, haciendo que la necesidad de que el aliado quede gravemente herido sea menos relevante para la narrativa.

Cuidado: Cuando comiences a usar este recurso, el dolor será simulado. Sabrás que funciona cuando el dolor se vuelva real. A Carousel no le gusta ser engañado.

Si se realiza a distancia, el aliado herido aparecerá en pantalla en forma intermitente, mientras el Jugador se concentra en el centro de atención y grita de dolor.

Probablemente has oído hablar de vivir en vicariedad a través de otra persona, ¿pero qué pasa con morir?

No estamos abandonados…

Tipo: Mejora/Bono

Arquetipo: Psíquica

Aspecto: Exorcista

Atributo Utilizado: Vecería

Mientras los mortales enfrentan los horrores ocultos en la oscuridad, se marchitan en la ausencia de esperanza, en la falta de fe en un poder superior. A veces, un personaje debe recordar a sus aliados que la luz no muere en las sombras.

Con este recurso equipado, el jugador podrá mantener alto el ánimo de sus aliados reforzando la idea de que un poder superior tiene el control. Este poder superior puede ser un dios, el destino, seres queridos fallecidos, suerte, humanidad o incluso el propio universo. Cuanto más refuercen esta narrativa y tema, más valor y optimismo sentirán sus aliados. Cuando se hace bien, este recurso puede sanar Incapacidad, ciertas formas de Infección Espiritual e incluso potenciar la Determinación.

En efecto, la luz no muere en las tinieblas. Es la oscuridad la que muere a la luz. O algo así.

Estos recursos realmente no parecían de inicio.

Revisión #1
Creado 29 marzo 2026 03:15:16 por Robert White Mar
Actualizado 29 marzo 2026 03:15:19 por Robert White Mar