

Capítulo 78 - Lanzamiento Tardío - El Juego en CARRUSEL: Una Película de Terror LitRPG

“Hablar con fantasmas me hace sentir como si estuviera loco,” dijo Dina mientras se recostaba en la repisa de cemento junto al río. No llevaba su chaqueta de cuero habitual ni los jeans rotos; en su lugar, vestía una blusa de flores suelta, metida en unos pantalones de mamá de tiro alto, que recordaban a una ama de casa de principios de los noventa. Su cabello largo y liso llevaba un toque de maquillaje que la hacía parecer una hippie que había madurado.

Estoy seguro de que esa apariencia fue idea de Carousel. O quizás no; nunca llegué a conocer realmente a Dina, no esa Dina que tenía un hijo y una vida antes de que la tragedia la golpeará.

Era como la diferencia entre Sarah Connor en Terminator I y Terminator II. Me había perdido a la camarera desamparada y solo conocía a la combatiente paranoica de la resistencia.

Ahora parecía que veía un poco de su antigua yo. Normalmente, solía aceptar lo que la gente me mostraba sin cuestionar. Pensaba que si no intentaba entenderlos, ellos tampoco lo harían conmigo. Por lo general, funcionaba.

Gale, el alto y apuesto fantasma que aparentemente había pasado tiempo jugando a ser pareja con Dina en los recuerdos de su muerte accidental, la miraba con una adoración que parecía demasiado perfecta. Pero, en el fondo, sabía que tal vez solo era un encantador.

Isaac se inclinó hacia mí y susurró: “El hecho de que aquí haya fantasmas no significa que ella no esté loca.” Se echó a reír solo. No lo tomé como un insulto a Dina, sino como una burla tonta y divertida. Nunca desaprovecho que use el humor; debe practicar esa chispa para futuros guiones.

“Así que desperté en 1983, el día de mi boda con Gale,” dijo Dina. “Nos tomamos fotos, salimos en varias citas, tuvimos una luna de miel en Snowblind, cosas así. Hice mi papel. Luego, Gale murió,” señaló, y juré oír que su voz se quebraba. “Perdón,” agregó, aclarándose la garganta. “En fin. Carlyle Geist envió a un grupo de hombres a saquearnos la casa. Me presionaron para que aceptara un acuerdo y firmara una cláusula de confidencialidad. Me compraron un lugar en Snowblind para mudarme. Conseguimos un trabajo en el resort. Supongo que falleció en

circunstancias sospechosas y querían que desapareciera del mapa. Esa ha sido mi historia durante los últimos ocho años. Pero, claro, cada vez que el espíritu poseedor aparecía, veía a Gale. Eventualmente, me convenció de volver aquí y ayudar a poner su espíritu en paz.”

“Qué romántico,” comenté. Sentí que ella estaba pasando por alto algunos detalles, como la cercanía que parecía tener con el espíritu cuando llegamos.

Gale no transmitió mi mensaje.

En su lugar, dijo: “Puedo recuperar el control de mi cuerpo del espíritu, pero requiere una escena dramática entre Dina y yo. Necesitamos que tú y tus compañeros nos ayuden a prepararla. ¿Entiendes?”

Lo entendí claramente.

En conjunto, era una buena noticia. Muy buena.

Estaba preocupado por cómo íbamos a derrotar a la Cast Colector por segunda vez. Normalmente, un enemigo se volvía más peligroso al regresar de la tumba para causar estragos.

Pero esto abría una oportunidad. No íbamos a enfrentarnos al Cast Colector como la última vez. Ahora teníamos una nueva forma de vencerlo. La historia de amor entre Dina y Gale sería la clave para derrotarlo de alguna manera.

Confiaba en que Dina estuviera preparada para llorar a la orden.

“¿Cómo fue que ustedes ya murieron?” preguntó Dina. “Gale dijo que en la Primera Sangre nadie tiene que morir. ¿Fue tan difícil la Segunda Sangre?”

La Segunda Sangre fue realmente dura. Agradecía mucho haber podido estar muerta para esa ocasión.

“Dile que al principio no quería morir, pero Carousel insistió,” le dije.

Podría dar una explicación más elaborada más adelante, cuando tuviera una forma más halagadora de describirlo.

Gale transmitió mi mensaje y luego añadió, “Sí, Carousel es una maestra de las tretas.”

Seguimos dialogando un poco más acerca de la batalla final. No había muchos detalles específicos que Gale pudiera aportar. Es probable que no hubiera detalles concretos que obtener. Love Beats Evil no es el tipo de final que se centra en detalles minuciosos.

Por mucho que quisiera quedarme y profundizar en el Tutorial con Gale, un sendero se abrió entre la neblina brillante. Era hora de partir.

Cuando estuvimos apunto de partir, Gale y Dina se quedaron atrás. Ella quería encontrar la tumba de él. Gale mencionó que ella tenía una escena en la que lo lloraba.

Anhelaría los viejos tiempos en que todos íbamos juntos a enfrentar al villano.

Bobby, Isaac y yo le deseamos buena suerte y seguimos nuestro camino.

El papel de Dina en la historia no sería una sorpresa para el público. Ellos habrían visto desarrollarse la historia de amor, para que hubiera una recompensa en el final. Curiosamente, Antoine aún no había visto a Dina. Se suponía que era el mejor amigo de Gale. ¿No estaba en su boda? ¿O en el funeral de Gale? O Carousel estaba descuidado, o esas escenas eran en su mayoría primeros planos utilizados en un montaje.

El arco de Antoine comenzaba en medio de la acción. Le informaron sobre su pasado, pero poco habían rehecho de él. Había pasado por alto eso. De hecho, Dina había vivido mucho de la historia de su personaje. Debía haber una razón para ello.

Cuanto más pensaba en ello, más certeza tenía de que la victoria no estaba garantizada en la Batalla Final.

Si Dina fracasaba, Carousel planeaba que toda su subtrama pudiera ser eliminada del filme final. Por eso la mantenían alejada de nosotros, y por eso no compartíamos escenas. Dina sería ya sea la protagonista principal de esta película, o sería eliminada por completo.

Carousel siempre tenía sus planes de contingencia.

Mientras avanzaba por el camino envuelto en neblina, me preguntaba si debería idear también un plan alternativo.

-

Caminamos durante horas, quizás. Todo lo que veía eran vecindarios rodeados por una neblina resplandeciente.

Finalmente, llegamos a nuestro destino, una fila de casas baratas en una zona problemática.

Ramona estaba afuera. No se movía. Estaba quieta con los ojos cerrados. No vestía igual que cuando la conocí. La habían vestido como una pretendiente a rockera de principios de los noventa, lo cual, técnicamente, ella era.

No se movió al llegar nosotros.

No fue hasta que escuchó una voz detrás de ella que se movió mínimamente.

“¿Ramona?” llamó una joven desde atrás. “¿Qué haces, Ramona? ¿Solo estás allí parada?”

Sus ojos se abrieron de golpe. Respiró profundo y miró a su alrededor.

Cuando vio a la chica, su reacción fue de asombro extremo. Luego, empezó a llorar.

“Phoebe,” susurró con suavidad. Ramona saltó hacia la joven y la abrazó con fuerza.

Phoebe Mercer.

Ramona no la había visto en una cantidad incalculable de tiempo.

Phoebe Mercer. Armadura de la Trama 3. Un PNJ. Y uno común, aparte de cualquier meta-conocimiento que se le permitiera conservar. Mi mejor suposición, basada en las historias de Ramona, era que ella sabía mucho, pero no podía comprender cómo funcionaría eso con una adolescente tan joven. ¿Cuánto tiempo había sabido ella de su situación?

Esperaba que Ramona le preguntara a su hermana sobre la historia o el Centenario.

Pero no lo hizo.

“Perdona,” dijo ella. “Estoy tan feliz de verte. Vamos a entrar.”

Phoebe participó en la fachada.

Isaac y yo nos fuimos a seguirlos. Cuando lo hicimos, vi a Bobby huyendo rápidamente. No explicó nada, pero se le abrió un camino, así que Carousel debía estar de acuerdo con lo que fuera que estuviera haciendo.

Dentro del apartamento de Mercer, las cosas eran apretadas. Isaac y yo apenas teníamos espacio para movernos. Había revistas, equipos de música, libros de texto y un televisor viejo. Los muebles aparentaban haber pasado por varias manos.

Era pequeño, pero tenía los detalles que dan sensación de hogar. Ramona parecía absolutamente encantada de verlo.

Conversaban sobre cosas mundanas durante un rato. Ramona preguntó a Phoebe acerca del colegio y los chicos. Phoebe respondió con una risita avergonzada.

Ramona le preguntó qué quería comer.

Era macarrones con queso.

Ramona se deleitó preparando una caja de fideos de un naranja neón en su diminuto estufa. Phoebe ayudó.

“¿Dejamos aquí a ella?” preguntó Isaac. “¿Qué más necesitamos hacer? ¿Por qué nos están mostrando esto? No tiene nada que ver con la trama.”

“Todo esto es imaginación,” dije. “Ramona está actuando como si nada hubiese pasado. Phoebe participa en ello. Algo debe estar por suceder, o sino Carousel no nos habría traído aquí.”

“¿Qué quieres decir?” preguntó Isaac.

Asentí hacia el calendario en el refrigerador. “Es el día antes del Centenario. El día real o lo más cercano que podremos obtener. Ramona terminará en el Centenario de una u otra forma. Eso significa que el vínculo entre hermanas debe terminar. Eventualmente, Phoebe tendrá que confirmarle que ella es un PNJ.”

Isaac y yo las observamos. Siguieron conversando, cocinando y comiendo. Todo parecía normal, o al menos así lo hacían parecer.

“Todavía me resulta extraño que nos obliguen a verlo. Existe una trama real allá afuera que esto nos distrae de seguir,” me quejé.

Encogí los hombros.

Había una tensión no expresada. Ramona no era tonta. Sabía que no estaba en su antigua vida.

“Tenemos que hablar,” dijo Phoebe finalmente. “Tengo tarea que hacer. Muchas tareas. ¿Puedo llevármelas a tu show en el Centenario mañana?”

Ramona se desplazó a un lado. “Creo que si tienes tarea, deberías quedarte en casa y trabajar en ella. No es... no es nada del otro mundo. Ya escuchaste todas mis canciones antes. De verdad, ni siquiera estoy segura de si iré.”

Phoebe la miró a los ojos y dijo: “Ramona. Tienes que ir. Es una gran oportunidad. No puedes perderla. Has estado trabajando toda tu vida para esto.”

Ramona se quedó congelada, con los ojos muy abiertos.

“Phoebe,” dijo. “Por favor, no.”

Phoebe la abrazó.

“Háblame,” dijo Ramona. Entonces, la tensión se rompió. “Simplemente dime algo. No me digas que realmente formas parte de esto. Por favor.”

Phoebe no supo qué decir. Casi podía ver las palabras atrapadas en su garganta.

Pensé que tal vez ella estaba restringida. Las NPCs, incluso aquellas con conocimientos meta, estaban limitadas. Seguramente, no había podido revelar la verdad a su hermana durante todos los años que habían vivido antes del Centenario.

Si el guion la había limitado antes, ahora ya no.

Phoebe empezó a hablar. Estaba llorando y emocionada, así que apresuraba las palabras como si las hubiese estado reprimiendo durante mucho tiempo.

“Tenía treinta y ocho años. Un hombre me atacó en un ascensor. Sin querer, conjuré el espíritu de nuestra familia. Este mató al hombre. La potencia del golpe fue tan grande que los frenos del ascensor fallaron y caí dieciocho pisos. Morí. Años atrás, mamá falleció porque el espíritu, por accidente, causó una carambola entre varios autos después de que un joven universitario con ira al volante le echara una carcajada.”

“¿Qué estás diciendo?” preguntó Ramona.

“Recuerdo la vida antes de llegar a Carousel. No mucho, solo lo suficiente. Los Mercer a veces sí lo hacen. Quizá sea mejor si lo sabemos. El espíritu asesino que llevamos probablemente tenga algo que ver con eso. Recuerdo cuando mamá murió y, mucho antes, cuando papá se fue. Él se despertaba con moretones inexplicables. ¿Quién podría culparlo por irse? Solo éramos mamá y yo entonces. Tú no estabas, no exactamente. Recuerdo que eras mi hermana cuando llegamos aquí. Prácticamente me criaste después de que mamá murió por segunda vez. De alguna manera, esos recuerdos se mezclan y no puedo distinguir cuál es real, pero...”

En ese momento, Phoebe lloraba con más intensidad.

Ramona también lloraba. Se veía profundamente confundida, pero, al mismo tiempo, no interrumpía.

“Ramona, se suponía que ibas a morir tres días después de nacer. Así fue la primera vez. La tumba de mamá estaba justo al lado de la tuya. La recuerdo cada vez que la visitaba para rendirle homenaje. Te llevé jacintos. El espíritu poltergeist te mató accidentalmente cuando eras joven, antes de llegar a Carousel. Por eso no encajas. De alguna forma, no moriste. Cuando fusionaron nuestro mundo con este, tú sobreviviste. Cuando introducen un nuevo mundo, no solo traen a los vivos. Traen a todos los que formarán parte de esa historia, Ramona. Incluyen a todos los que nacerán. Descendientes, todo lo que puedan necesitar. Cada persona está contabilizada. Mr. Dyrkon me lo dijo. No hay almas nuevas. Carousel no crea vida. Se niega a hacerlo. Solo se limita a prestarlas, y cuando trajeron a los Mercer, todos pensaron que las cosas seguirían igual.”

“¿Las mismas?” preguntó Ramona.

“Mueren. Yo nazco. Papá se va. Mamá fallece. Yo muero en un ascensor dentro de veinte años. Justo como la primera vez. Así debía ser. Cada persona que viene aquí sigue ese patrón, a menos que mueran antes o tengan cambios importantes en su historia. Excepto tú. Tú viviste cuando no debías. Dyrkon dijo que fue una anomalía. Ideó un plan para ti. Mi tarea es asegurarme de que cumplas tu papel. Tengo que garantizar que llegues al Centenario. No entendía por qué, hasta que fue demasiado tarde. Ahora, debemos regresar.”

“No quiero volver,” dijo Ramona. “Vine aquí para salvarte. Si no vamos al Centenario, entonces hice lo que debía hacer.”

Phoebe siguió discutiendo con ella. Ramona no quería escuchar más.

“Es difícil para ella,” dijo Isaac. “¿Llamaste así? No lo recuerdo.”

Apartaba de hombros. “Era algo así, seguro. Quiero decir, a Carousel le encantaría tener un personaje especial con quién jugar. A las películas de terror les encanta jugar con las protagonistas femeninas. Apostaría a que si realmente fue algo no intencionado, esa sería una proposición irresistible.”

“Como la hierba gatera para una película de horror,” dijo Isaac.

“Sí,” respondí. “Aunque el verdadero terror de nevera es la parte de que todos en Carousel provienen de una historia. Asumíamos que algunos nacieron aquí, pero por lo que parece, Carousel trae mucho más que monstruos y objetos de sus mundos.”

“Sí,” afirmó él. “Muy tétrico. Entonces, ¿eso es algo importante?”

“Obviamente,” respondí. “¿Te das cuenta de lo que implica eso, verdad?”

“Sí, pero me cuesta expresarlo con palabras.”

De repente, la suave voz de Phoebe atravesó nuestra conversación. “Tu mundo también está doblegado en Carousel,” dijo. “Riley teme las implicaciones.”

“Espera,” dijo Isaac. “¿Puede ella escucharnos?”

“¿Con quién estás hablando?” preguntó Ramona. Habían estado discutiendo acaloradamente.

“Puedo ver a tus compañeros fantasmas hablando entre ellos. Sus líneas aparecen en el guion,” dijo Phoebe.

Seguramente ella tenía el paquete premium del guion. La mayoría de las versiones son más vagas. La de Bobby era claramente un nivel superior a las subtituladas.

“¿Riley está en la sala?” preguntó Ramona. “¿Escuchaste toda esa conversación?”

“Podemos irnos,” dije.

Lo decía en serio, pero, claro, ¿quién podía predecir Carousel?

Mientras me disponía a irme, algo apareció de la nada.

Llegó Silas, el Showman Mecánico, bloqueando la puerta.

“Bienvenidos a Carousel, el pueblo donde las películas cobran vida. La función está a punto de comenzar, ¡y tú estás en la primera fila!” dijo con una voz mecánica ligeramente distorsionada.

“Qué demonios,” respondí.

“Sube y consigue tus entradas. La Celebración del Centenario te espera.”

Que Ramona se convirtiera en jugadora fue un giro inesperado, pero muy bienvenido. No preveía en absoluto en qué arquetipo encajaría.

Ella presionó el botón rojo y tomó los boletos a medida que salían. De repente, se sintió débil en las rodillas, y su hermana corrió a sujetarla antes de que cayera.

Silas desapareció, y comencé a leer sus arquetipos en el fondo rojo.

La Histórica

Arquetipo Menor

Eres la Histórica—una tormenta de emociones puras y sensibilidad agudizada. Frente al terror, tus reacciones no son meramente pánico o terquedad, sino una fuerza poderosa que puede influir en el tejido mismo de la narrativa. Tus sentidos intensificados te alertan sobre peligros invisibles, y tu energía frenética puede ser aprovechada en momentos de extrema necesidad. No temes desafiar el consenso.

Donde otros ven miedo como un obstáculo, tú lo transformas en arma, dirigiendo los acontecimientos con respuestas visceralmente. Tu obstinación y fuerza de voluntad son escudos tan sólidos como el acero. Pero cuidado, porque la línea entre dominar tu histeria y sucumbir a ella es peligrosamente fina...

¿Será tu poder emocional la clave para sobrevivir, o te llevará a ti y a tus aliados al borde de la locura?

Estadísticas Base

Coraje – Para habilidades de fuerza y ataque

0

Moxie – Para hacer convincente tu rendimiento

3

Velocidad – Para ser rápida, ágil y siempre acertar en tu objetivo

3

Astucia – Para inteligencia, planificación y deducción

3

Valor – Para durabilidad, fortaleza y resistencia

1

Protección de la trama - Dominar los cinco aspectos de la protección narrativa te convertirá en un maestro del horror.

10 (total de todas las estadísticas)

Solo Nosotros, Monstruos

Tipo: Benéfico

Arquetipo: Hysteric

Aspecto: Rebelde

Estadística Utilizada: Carácter

La violencia burbujea justo debajo de la superficie en algunos personajes. Otros están mejor entrenados para mantener escondidas sus tendencias más oscuras y los traumas que las provocaron. Pero si nadie importante está mirando, ¿Qué daño hay en dejar que salga a la luz?

Cuando el usuario está solo con un enemigo, puede abandonar su fachada civil y revelar una naturaleza violenta o malvada que normalmente mantiene oculta. Mejora su Coraje y Tenacidad.

¿Podrías imaginarte si las otras madres en el PTA te viesen ahora?

Temer por los Demás

Tipo: Benéfico

Arquetipo: Hysteric

Aspecto: Cobarde

Estadística Utilizada: Carácter

El miedo puede ser una cadena en el tobillo o una espada en la mano. Todo depende de a qué le temes y a quién temes defender.

Con este tropo equipado, un personaje anteriormente temeroso o ansioso puede canalizar su miedo por un aliado hacia la voluntad de actuar. Permite al usuario usar su Carácter como Coraje en la protección de un ser querido, hasta que el ser amado esté a salvo o muerto. Requiere un vínculo fuerte entre los personajes.

Claro, todavía tienes miedo, pero el enemigo también debería tenerlo.

Orgullo Antes de La Caída

Tipo: Norma

Arquetipo: Hysteric

Aspecto: Rebelde

Estadística Utilizada: Carácter

A veces, ser valiente no es más que una simple falta de humildad.

Cuando el usuario activa un Presagio a propósito por arrogancia o terquedad, y esta actitud se refleja en su carácter, se garantiza que será el blanco de la Segunda Sangre.

“¿Cómo se suponía que iba a saber lo que pasaría?”

“¡Te lo dijimos!”

Antes de que nos maten,

Tipo: Norma

Arquetipo: Hysteric

Aspecto: Rebelde

Estadística Utilizada: Astucia

Muchas películas de terror no habrían tenido finales tan catastróficos si los personajes responsables tomaran decisiones mejores. La decisión de un inconformista de desviarse del grupo o desafiar órdenes quizás sea lo que los mantiene con vida.

Cuando el usuario divide el grupo bajo la excusa de creer que el plan actual está condenado al fracaso, el grupo sin el personaje principal en su perspectiva aparecerá Fuera de Pantalla, salvo para mostrar su muerte o hitos, hasta que los hilos argumentales de ambos grupos vuelvan a converger.

Cuando un grupo “fracasa”, el otro grupo tendrá asegurado algún éxito limitado y mayor supervivencia. Los jugadores pueden sobrevivir en el grupo fallido, aunque con consecuencias.

Uno de nosotros tomó una decisión muy tonta.

Bueno, eso respondió algunas preguntas.

Antes de poder discutir los tropos o el propio Arquetipo, la habitación se volvió blanca con niebla.

No pude distinguir si estaba cayendo o volando, pero antes de darme cuenta, Isaac y yo estábamos solos afuera en la hierba, rodeados por una pared impenetrable de niebla blanca brillante.

Aunque en ese momento no podíamos predecir por qué, estaríamos atrapados en esa burbuja de niebla durante lo que parecieron días, sin nada más que hacer que hablar.

Incluso caminando en círculos, esperando que se abriera un camino, no comencé a comprender qué estaba sucediendo o qué había estado sucediendo.

No entendía, es decir, hasta que Isaac y yo realmente tuvimos la oportunidad de conversar.

Revision #1

Created 7 May 2026 00:28:18 by Robert White Mar

Updated 7 May 2026 00:28:22 by Robert White Mar