

Capítulo 21 - Strander Blake - El Juego en el Carrusel: Una película de terror en formato LitRPG

- [Capítulo 21 - Strander Blake - El Juego en el Carrusel: Una película de terror en formato LitRPG](#)

Capítulo 21 - Strander Blake

- El Juego en el Carrusel: Una película de terror en formato LitRPG

Los fantasmas al otro lado del río eran difíciles de distinguir. Como el espectro sin brazos que había visto mientras jugaba a "El Juego de los Diez Segundos", parecían estar colocados en la escena de manera que al principio resultaban difíciles de ver. Era como la versión más aterradora del clásico "Yo Spy".

Adelanto una pierna de un soldado de la Guerra Civil arrastrándose detrás de un arbusto. Una mujer nos observa desde detrás de un árbol muerto. Un hombre sostiene su propia cabeza en las sombras.

La única forma de distinguirlos claramente era en el papel tapiz rojo, donde se veían claramente en sus formas fragmentadas. Esperaba que se asemejaran a J.T. Guzmán, pero parecía que en el contexto de esta historia eran un tipo diferente de fantasma.

Marea de Espíritus

Armadura Argumental: 40

Tópicos

Enemigo Fungible

Este enemigo está compuesto por innumerables unidades en su mayor parte intercambiables, cuyas cifras no disminuirán hasta que concluya la escena. Siempre parece haber más por venir.

Fortaleza en la Cantidad

El enemigo es más fuerte en grupo. Destacar a sus miembros los debilitará considerablemente.

Sé Nuestro Invitado

La función de esta entidad es guiar a los personajes hacia la próxima escena o impedir que abandonen el escenario cuando se alejan demasiado.

Mente Colmena

La mente de esta criatura está vinculada a la de otros seres similares.

Escena del Crimen Ambulante

La forma espectral de esta entidad revela pistas sobre la naturaleza de su fallecimiento.

Su tópico "Sé Nuestro Invitado" señalaba que eran enemigos fronterizos diseñados para mantenernos alejados. No eran el antagonista principal.

Eso no brindaba mucho consuelo, pues los fantasmas parecían fluir desde el otro lado del río.

El NPC que había estado con Sidney fue arrastrado de vuelta al bosque a lo lejos. Gritaba todo el tiempo. No lograba distinguir qué entidad lo hacía. Quizá todas juntas. Actuaban como una sola unidad, impidiéndonos avanzar demasiado.

Sidney y El Extraño llegaron a la orilla y se abrazaron. Pero su reencuentro se vio interrumpido por la llegada constante de fantasmas.

Bobby ya estaba arrastrando a Antoine lejos del cuerpo destrozado de Kimberly, mientras él protestaba. "¡Debo devolver su cuerpo!"

Isaac guiaba con lágrimas en los ojos a quienes seguían. Me uní a la caravana que avanzaba montaña arriba. Dina ya había desaparecido de la vista.

Los fantasmas los perseguían, pero nunca dejaron de jugar a las escondidas. Nunca vi a uno correr o moverse realmente. Solo observaba cómo el grupo "se inundaba" hacia adelante, mientras nuevos fantasmas surgían en el paisaje. Era más un paseo por un bosque embrujado que una auténtica escena de persecución, aunque el clima lo hacía parecer de esa manera.

Sidney sostenía la mano de El Extraño y le ayudaba a subir la montaña detrás de ella. En su otra mano, todavía llevaba el espejo de tocador por su pata de madera.

"Sabía que estabas vivo," dijo con lágrimas en los ojos.

"Papá... Todos los demás están muertos. No quise que esto pasara."

"Lo sé, yo tampoco. Solo tenemos que llegar de vuelta a la suite. Todo estará bien."

No escuché toda la conversación. Ellos intercambiaban palabras constantemente, armando toda la escena de reencuentro que necesitaba Carousel para completar su historia.

Antoine finalmente interrumpió.

“¿Para qué sirve el espejo?” preguntó, su voz temblando por el dolor físico o emocional. Uno de nosotros tenía que hacerlo.

Sidney bajó la vista hacia el objeto en sus manos. “Confunde a los espíritus,” dijo. “No les gusta verlo.”

Yo tenía otras preguntas. Demasiadas preguntas.

“¿Por qué tuvimos que cubrir los espejos?” pregunté. “Las reglas del Juego de los Diez Segundos decían que era obligatorio.”

Sidney negó con la cabeza. “No lo sé. Supuse que era porque eran como ventanas, que los espíritus podían atravesarlas. No teníamos idea de en qué nos estábamos metiendo.”

Los espejos debían tener algo que ver con toda esa prueba. La extraña experiencia de Kimberly en el baño lo había confirmado. Claro que, quizás, simplemente habríamos evitado todo ese asunto si no lo hubiésemos seguido. Eso no me molestaba, pero sí dejó dudas sin responder.

Los fantasmas dejaron de seguirnos justo cuando llegamos de nuevo al campo descendente desde la suite.

La ventana volvía a estar abierta.

“Cuidado,” advertí. “Podría ser una trampa.”

La figura oscura ya no se encontraba por ninguna parte. Eso era preocupante.

“Incluso así,” dijo Antoine, “prefiero estar atrapado en la casa que libre aquí afuera.”

Eso era algo que debía considerar.

Esperamos un momento. Era correcto sospechar lo peor.

J.T. Guzmán, nuestro amigo espectral fallecido, salió de detrás de la ventana. No era él mismo del todo. Finas hebras negras atravesaban su piel pálida. Apenas podía distinguirlas. Incluso desde esa distancia, podía percibir su miedo.

Él salió por la ventana y comenzó a caminar hacia nosotros.

“¡Ayuda!” gritó. “Me persiguen.”

Nos agrupamos. No íbamos a poder alcanzarlo corriendo. Aunque lo hiciéramos, la historia no avanzaría así. Solo nos habían empujado en esa dirección.

Antoine, a pesar de su herida, tomó la iniciativa. Se apoyaba en su bate, listo para blandirlo en cualquier momento. Aunque, seguramente, eso no serviría de mucho.

“¡Déjanos salir!” gritó. “¿Qué quieren?”

De repente, J.T. dejó de gritar. Parecía que algo tomaba control. Pasó de ser un espíritu que gritaba, atrapado en una trampa, a una marioneta.

“¿No te topaste con la trampa, huh?” dijo J.T. Aunque esas no eran sus palabras. Ni siquiera parecía estar poseído. Era más como si tuviera una pistola en la cabeza y le obligaran a decir esa línea.

J.T. dejó de hablar. Movi6 la boca, pero la entidad que lo controlaba hablaba desde atr6s de 6l.

“Solo quer6a jugar,” dijo. “Vi a unos chicos hablando con fantasmas y pens6 que ser6a divertido. Me interesa el tema. Creo que se nota. Siempre me gustaron las historias de fantasmas. Aunque esta es un poco clich6, ¿verdad? Casi conozco el guion de memoria.”

Se ri6. Su modo de hacerlo era muy meta, como debe hacerlo un Amante del Cine. No lo hac6a a menudo, pues tem6a romper demasiado la cuarta pared. Pero a esta persona no le importaba.

“Algunos chicos encuentran un juego que les permite hablar con los muertos. Cosas espeluznantes. Un par de sustos, seguro. Pero mejor huye de la luz azul. ¿Recuerdas esa parte de las reglas? No se sabe qu6 puede hacer. Mejor nunca lo pongas a prueba. Podr6a haber esperado a que regresaras a la casa, pero decid6 no hacerlo.”

Se ri6 de nuevo. Mientras tanto, un brazo marchito se extendi6 lentamente desde detr6s de 6l. Portaba una linterna azul ornamentada. El brazo era p6lido y atrofiado.

J.T. se dio vuelta. Cuando lo hizo, la figura del due6o del brazo apareci6 en su vista y J.T. desapareci6.

La figura que tenemos ante nosotros pudo haber sido alguna vez un hombre, pero ahora era un espectro desfigurado m6s all6 del reconocimiento. Vest6a ropa suelta y llevaba una capucha. Sus pies eran mu6ones ensangrentados. La figura estaba retorcida y antigua, como si fuera la encarnaci6n misma de la artritis. Gimiendo sal6a de la boca del hombre, como si intentara hablar, pero no pod6a.

Farolero (Espectro)

Armadura de Trama: 55

T6picos

Un destino peor que la muerte

Esta entidad no desea matar a sus v6ctimas, aunque al final, ellas desear6n que lo hubiera hecho. Las v6ctimas son omitidas en lugar de asesinadas.

No mostrar al monstruo

Esta entidad no está prevista para aparecer en la pantalla. Solo se pueden detectar los efectos de su existencia.

Alineación de intereses

Esta entidad no necesita que los jugadores pierdan para cumplir sus objetivos.

Seis tópicos adicionales no perceptibles

Intentó hablar. Todo lo que escuché fueron gemidos.

La voz de la figura sombría volvió a sonar.

“Pobre hombre, ni siquiera puede mover la mandíbula, ha pasado tanto tiempo. Ahora es más fantasma que hombre. Ah, espera. No deberías haberlo visto en absoluto, ¿verdad? Es más aterrador cuando solo es una tenue luz azul.”

Él se rió.

“¿Quieres saber qué pasaría si vieras al hombre con la linterna azul? ¿En ese pequeño juego que estabas jugando?”

Hizo una pausa.

Volteó la cabeza del hombre hacia Antoine. No vi qué sucedió exactamente, pero pronto deduje la respuesta.

El estado de infección de Antoine brillaba en su pantalla.

Esa era la estrategia del espectro: alguna forma de posesión.

El hombre bajo el control de la figura sombría comenzó a gemir. Intentó moverse, pero sus viejos huesos no eran rival para la figura que lo ataba.

Antoine levantó su bate. “Solo quería que alguien llevase mi carga,” dijo, con lágrimas en los ojos.

Luego, como si no hubiera sufrido ninguna herida, se levantó. Apuñaló con fuerza la cabeza del Extraño, produciendo un crujido nauseabundo.

Una y otra vez. Fue una sorpresa tan grande que al principio nadie tuvo tiempo de reaccionar.

Cuando Sidney intentó detenerlo, él la arrojó hacia un lado. Su espejo estalló al contacto con el suelo.

“¡Antoine, resístelo!” grité porque necesitaba hacer algo.

“Antoine, está aquí,” dijo la figura oscura desde detrás del pálido espectro.

Miré al hombre. En sus ojos cubiertos por cataratas, vi que era cierto. El alma de Antoine residía en el envejecido espectro.

El cuerpo de Antoine dejó de golpear al Extraño justo cuando pasó la Segunda Sangre y entramos en el Final.

“Esto no es lo que quería,” dijo la boca de Antoine.

Hubo un momento de silencio mientras los demás meditábamos qué hacer.

“De todos modos,” dijo la figura oscura.

Algo sucedió. De repente, Antoine empezó a gritar. Su estado infectado se cambió a desactivado.

El hombre pálido dejó de emitir sonidos. Todo el tiempo, nunca soltó la linterna. Era como si sus dedos estuvieran soldándose firmemente alrededor de su asa.

Me sorprendí mirando la linterna. Curioso. Realmente quería quitarla del hombre.

Pero eso pasó a un segundo plano cuando Antoine cayó al suelo, sufriendo.

“En la historia de fantasmas, los adolescentes sobreviven la noche tras sus experiencias angustiosas,” dijo la figura oscura. “Parece que todo está bien, pero justo cuando salen de la casa embrujada, uno de los adolescentes mira en el espejo y, en lugar de su reflejo, aparece el anciano. Así termina, ¿verdad? La posesión es divertida, pero el cambio de cuerpos es algo completamente diferente. A mí me gusta mantener el control.”

Antoine se recuperó de su posesión temporal. Tomó su bate ahora ensangrentado y se apoyó en él para ponerse de pie.

—Lo preguntaré de nuevo —gritó Antoine—. ¿Qué quieres? ¿Por qué haces esto?

—Es como te dije; solo quería jugar el juego. Nos vemos en la final.

Fuera de pantalla.

El viejo con la linterna se volvió. Desapareció y fue reemplazado por una mujer vestida como Lucille Ball en medio de un diluvio, con el maquillaje por todas partes. El agua caía desde la cima de su cabeza hasta el suelo en leves chapoteos.

—Quien dijo que la inteligencia supera a la fuerza nunca recibió un golpe en la cabeza con un bazo, ¿verdad —dijo la mujer, mirando el cadáver del Extraño—. No luchó tanto por controlar como J.T. Eso se nota, llevaba mucho tiempo muerto. Sin embargo, pude distinguir que era la figura quien hablaba a través de ella. Ella miró de Antoine a mí. —Tengo que devolver a ese tipo con la linterna antes de que me metan en problemas. Entre tú y yo, no creo que fuera mi obligación recogerlo.

La figura se rió desde detrás de ella.

Observamos cómo la sombra sombría llevaba su cuerpo goteante en la distancia, dejando un rastro de agua tras de sí.

Nos miramos sorprendidos, sin saber qué pensar de este enemigo.

—Maldita sea —dijo Sidney, inspeccionando su espejo roto—.

Se acercó al cadáver del Extraño y lo empujó con su pie.

—¿Qué estás haciendo? —pregunté.

—A veces él finge —contestó ella.

No creía que fingiera, su cabeza no estaba exactamente destrozada, pero aún así, el sonido del bate de Antoine golpeando su cráneo había sido bastante contundente.

Antoine respiraba profundamente para calmarse, parecía agitado.

Me acerqué con cautela. —¿Estás bien?

No respondió por un momento. —Sí.

Su cuerpo temblaba contra su voluntad; no estaba bien.

Nos dirigimos hacia la suite.

—¿Qué pasa aquí? —pregunté a Sidney—. ¿El villano simplemente nos deja ir a la suite sin motivo?

—Ese tipo se salió mucho del guion —dijo Sidney.

—¿El enemigo? —preguntó Dina, que había reaparecido—. ¿Eso es posible?

—Al parecer. La mayoría de los enemigos ni siquiera saben que están en Carousel, ¿cómo podrían? Arruatarían todo. Pero algunos, algunos conocen todo. Les gusta estar aquí. Aunque, no sé qué le pasa realmente a ese tipo.

Yo fui primero por la ventana y ayudé a los demás a pasar.

—Nos dejó un regalo —dijo Dina, señalando la cama donde descansaba la Campana de Diez Segundos—. Es bueno en el sentido de que podemos ahuyentar fantasmas, pero será difícil explicar por qué de repente la tenemos de nuevo.

—No uses esa —dijo Sidney—. No tiene sentido que él nos la haya dejado. Ella sacó algo de su bolsillo, era una versión de plástico de la campana, fabricada, seguramente, para una edición más moderna del juego "Responder, el Fallecido". —Podemos usar la mía.

Entramos en la sala.

—Esa escena no salió como esperábamos. ¿Cómo vamos a saber qué sigue? —preguntó Dina.

Bobby habló con entusiasmo. —Mientras Strander Blake arranca el alma de su víctima de la Segunda Sangre, los demás jugadores huyen hacia la seguridad de la suite, donde se prepararán para el Bate Final— Uy, desapareció.

Él recitaba su guion limitado. Realmente valía tener a un NPC honorario en el grupo.

“¿Strander Blake?” pregunté. “Ni siquiera podía verlo sobre el papel tapiz rojo.”

Parece que él debía matar a El Extraño de una manera diferente a la que hizo.

“Bueno, tal vez sea tímido,” dijo Sidney con indiferencia, como si esto fuera solo otro día en el trabajo. “Necesitamos prepararnos. No olvides. Todavía tenemos que jugar cuando volvamos a estar en Pantalla. ¿Dónde está la hoja de reglas?”

Solo me alegro de estar de regreso en la suite, en lugar de allí afuera en el mundo muerto.

Si alguna vez tuviera que hablar con otro espíritu, sería demasiado pronto.