

Capítulo 47 - Responde a los que Partieron, Clásico - El Juego en el Carrusel: Una Película de Horror LitRPG

- [Capítulo 47 - Responde a los que Partieron, Clásico - El Juego en el Carrusel: Una Película de Horror LitRPG](#)

Capítulo 47 - Responde a los que Partieron, Clásico - El Juego en el Carrusel: Una Película de Horror LitRPG

Antoine se recostó en la butaca acolchada que había llegado a apreciar durante nuestra estancia en la suite de la cima, aquella que una vez fue el hogar de Jedediah Geist. De vez en cuando, parecía que iba a levantarse y marcharse a otro lugar, pero no lo hizo.

Nos sentamos y mantenimos la misma conversación de siempre desde que comenzó la segunda historia del Tutorial. No avanzábamos en nada.

“Eso es todo,” dijo Antoine finalmente, empezando a levantarse, “me prepararé algo para comer. No puedo seguir pensando en esto.”

Por fin, tuve la oportunidad de recuperar mi asiento.

O eso creía.

“Pedí servicio a la habitación,” dijo Bobby, “Hacen pizzas desde cero en las cocinas.”

Antoine se dejó caer de nuevo en la silla. “Gracias, amigo,” dijo.

Bobby asintió.

Y así, nunca volví a sentarme en esa silla.

Qué lástima.

Ya habíamos revisado toda la información que habíamos recopilado una media docena de veces.

Después de que Lilyán Geist apareció, estábamos más seguros que nunca de que los artículos de noticias adjuntos a la exhibición de historia de la secundaria en el Centennial no eran solo un añadido narrativo. Eran alguna especie de lista de verificación.

Kimberly había escrito en la pared la información que teníamos con un marcador.

Algunas de estas cosas eran solo antecedentes, pero aún no sabíamos nada sobre los sets de filmación, el asilo o los diversos incendios, excepto que ocurrieron.

“Cuando le contemos a Camden esto, vamos a fingir que lo descubrimos mucho antes,” dije.

Me jale el cabello mientras revisaba la información.

“Sí, todos los demás mueren y nosotros tenemos que jugar,” dijo Antoine.

Kimberly seguía escribiendo cosas en la pared. Estaba convencida de que si simplemente veíamos todo frente a nosotros, dejaríamos de dar vueltas en círculos.

Escribió sobre los eventos del Juego de Diez Segundos y las Cosas Frías y Sanguinarias. Anotó lo que los Paragones nos dijeron y lo que Howard Halle me había contado.

“¿Qué nos estamos perdiendo?” pregunté con frustración.

“¿Estamos pensando que Madam Celia hablaba sobre un jugador u otra cosa?” preguntó Kimberly. Les había contado todo lo que recordaba de mi charla con la Psíquica.

“Creo que viene del Throughline,” dije. “Ella actuaba en su personaje cuando lo dijo. Si estuviera hablando de un jugador, no creo que lo hubiera mencionado en absoluto. Debe estar hablando de un personaje en la historia, alguien que sabe sobre las tramas, por la forma en que lo dijo, alguien que piensa que puede cambiar el pasado al activar una de ellas.”

Kimberly empezó a escribir cosas en una lista numerada.

1. La mujer misterio X cambió el pasado (¿trama?)
2. X también quiere salvar a las personas que murieron en el Centennial original, donde está la cápsula del tiempo.
3. Celia le dice a X que contacte con el espíritu de Jed.
4. X roba la arma homicida.
5. ...
6. Bucle de continuidad
7. Pasan treinta años
8. Comienza el juego

“¿Qué sabemos?” preguntó Kimberly. “¿Ella realiza el ritual?”

“Eso tiene que ser así,” afirmó Antoine. “Sería extraño si no lo fuera.”

“Lo que significa que el cuchillo para la chimenea fue llevado a este hotel,” añadió Dina. “Donde murió Jed Geist. Pero ahora no está aquí. Lo hemos buscado por todas partes.”

Realmente habíamos destruido todo. Los personajes no jugadores (NPCs) tuvieron que repararlo. Todo olía a pintura.

“¿Por qué esa persona misteriosa aparece justo ahora?” preguntó Cassie. “¿Existe la posibilidad de que ya la hayamos conocido?”

“Si fue así, no hablamos con ella,” dijo Antoine.

Era muy tarde para presentar a un personaje importante. Si esta persona realmente era significativa, ¿por qué apenas ahora nos enteramos de ella?

“¿Es posible que simplemente no seamos capaces de completar el Tutorial en nuestro primer intento?” preguntó Bobby. “Eso es algo que Carousel podría hacer. La primera historia apenas nos enseñó algo sobre la Línea Principal, y la segunda estaba diseñada para que la información sobre ella pudiera omitirse, también.”

Nadie quería aceptar esa posibilidad, pero parecía tener sentido. Las primeras historias de Carousel estaban diseñadas para que se pudieran superar sin aprender puntos clave de la trama.

“Odio cuando los pueblos demoníacos e interdimensionales juegan así con nosotros,” dijo Isaac. “No es algo amistoso. Peor aún, es hacer trampa. Empiezo a pensar que todos esos manifestantes tienen razón. Deberíamos organizar una reelección. Los líderes de este pueblo dejan mucho que desear.”

¿Carousel haría trampa a sabiendas? Si la información que Celia tenía era imprescindible para que un jugador la aprendiera, los recién llegados no podrían acceder a ella porque requería dinero para leerla. Tendrían que jugar dos veces.

“¿Pero por qué hacer trampa?” preguntó Kimberly. “Los jugadores nuevos se asustarán tanto que ni siquiera podrán resolverlo. ¿Por qué esconder cosas así?”

“Es tonto buscar razones en la mente de una entidad cósmica,” dijo Isaac.

Sentíamos que nos faltaba algo esencial.

“De acuerdo,” dije. “Lo pensamos desde la perspectiva de una historia. ¿Y desde la de un juego?”

“Ya hablamos de eso,” dijo Isaac. “Carousel hace trampa.”

A veces, Isaac se quedaba atrapado en ciclos de evangelización del escepticismo.

“En realidad, también hicimos trampa,” dijo Bobby, “dudo que algún jugador en toda la historia del juego haya sido tan preparado para ganar como nosotros.”

Teníamos experiencia. Sabíamos en qué nos estábamos metiendo. Proyecto Rewind nos había preparado para triunfar, y el Atlas hacía que preguntas sobre conocimientos del juego parecieran triviales.

Carousel sabía lo que habíamos hecho. ¿Cómo respondería?

“Sí, hicimos trampa,” afirmé. “Realmente sí.” Me volví hacia Bobby. “Recuérdame el guion otra vez. En la segunda historia, ¿cómo supiste que íbamos en el camino correcto?”

En la última historia, Bobby había visto suficiente del guion para saber que el curso de la trama diverge según si alguien termina bajo el cuchillo del Dr. Halle. Hizo que uno de los híbridos capturara a Isaac, esperando que yo lo siguiera.

No le habíamos contado a nadie sobre la participación de Bobby en las lesiones de Isaac. Eso fue una conversación después del tutorial.

“Un guion se titulaba La Pelea,” dijo Bobby. El otro se llamaba Posible Final Verdadero. Ese segundo solo se activaba si los híbridos capturaban a alguien, y como tú e Isaac lo hicieron, estábamos en el camino correcto.”

La habilidad de ver el guion hacía que las Varietés fueran increíblemente útiles. Quizá no ayudaban en combate, pero incluso una mirada rápida a diferentes títulos alternativos de guion podía ser de gran ayuda.

“Me alegra haber podido ayudar,” dijo Isaac. “Qué suerte que justo me atacaran.”

Isaac había estado sedado casi toda la historia, por lo que apenas sentía dolor. Esperamos que nos perdonara con el tiempo.

“¿Qué hay de la primera historia?” pregunté. “¿Esa también tenía un final verdadero que nos perdimos?”

Bobby reflexionó por un momento.

“No vi nada así”, confesó. “Ese extraño enemigo, Xander Black o como fuera, siempre se salía del guion. Ni siquiera sé cuál era realmente la historia. No tenía mucho contenido. Las páginas no pasaban de una a otra muy a menudo, a menos que hiciera algo imprevisto, así que era una trama corta”.

Esa era también mi recuerdo de la historia. Era un caos desigual, muy diferente de lo que Carousel parecía haber querido crear.

¿O acaso lograba precisamente lo que pretendía?

“La historia original se llamaba Responde a los que partieron”, dije. “El Juego de Diez Segundos, que jugamos, era una reinención de aquella, con los mismos objetos y escenario, y un enemigo nuevo”.

“La condena del Proyecto Rebobinar”, dijo Antoine. “Carousel creó una versión más difícil de la historia. ¿No decidimos que era eso?”

¿De verdad era esa nuestra condena? Strander Black nos había puesto las cosas difíciles y caóticas, pero la mayoría ocurrió cuando él dejó de actuar con coherencia. Carousel no parecía

tener intención de que pasara eso.

“Esta habitación de hotel es la última ubicación conocida del arma homicida de Jed Geist, suponiendo que nuestra misteriosa mujer realizó la sesión de espiritismo”, dije. “Pero el naipes de póker no está aquí. Ya no”.

“¿Ya no?”, preguntó Antoine. “¿Quieres decir...”

“Según las fechas de la impresión de las reglas, el Juego de Diez Segundos parece haber ocurrido en la época moderna”, afirmé. “Pero el póker del fuego —el arma del asesinato— claramente no estaría aquí en estos tiempos”.

“Por supuesto que no”, dijo Dina. “El hotel fue renovado. De hecho, los personajes no jugadores estaban justo en medio de la renovación cuando llegamos la primera vez. Incluso, el Extraño lo señaló”.

Isaac se levantó del tapete. “Ustedes acaban de entender algo importante, ¿verdad? Estaba atento. ¿Pueden repetirlo?”

“Carousel no nos entregó una versión reiniciada de la historia original porque quisiera hacer las cosas más difíciles”, expliqué.

“Intentaba esconder algo dentro de la historia original”, añadió Bobby.

“Exacto”, confirmé. “La historia original, Responde a los que partieron, debe contener la información necesaria para encontrar el arma del asesinato, pero Carousel la ocultó bajo una capa adicional porque hicimos trampa”.

“Eso explicaría por qué la segunda historia no fue modificada para ser más difícil”, afirmó Antoine. “Carousel solo trataba de despistarnos desde el principio. Algo en Responde a los que partieron habría hecho que este juego fuera demasiado fácil para quienes supieran qué buscar”.

Antoine empezó a entusiasmarse con nuestra reciente teoría. Comenzábamos a conectar las piezas donde antes solo veíamos un caos, sin hallar un patrón. Casi saltó de su asiento, pero justo antes, Kimberly corrió hacia él y se deslizó en su regazo.

Él permaneció allí, comiendo pizza, hasta que llegó el momento de empacar. Tuvimos que partir por un tiempo, y eso implicaba que Carousel probablemente reiniciaría el lugar. No sabíamos qué pasaría con nuestras cosas si lo dejábamos allí.

Lo difícil era que, incluso si sabíamos que debíamos jugar la historia original de Responde a los que partieron, no teníamos mucha idea de cómo hacerlo. Ya no existía el Omen. El juego en sí había sido desmontado cuando repararon la suite después de que jugamos allí al Juego de Diez Segundos.

“¿A dónde iremos exactamente?”, preguntó Cassie mientras salíamos por la puerta.

“A la relojería”, respondió Dina.

“Si me hubieras dicho eso, me habría arreglado mejor”, dijo Isaac.

“ La tienda de empeños vende artículos relacionados con las historias que recientemente viviste,” explicó Kimberly.

La verdad, no sabía si este era el camino correcto. Si asumíamos que las cosas que nos mostraron eran pistas, entonces la tienda de empeños parecía un buen punto de partida.

Llegar allí fue mucho más fácil esta vez. No hubo que atravesar presagios, solo algunos obstáculos de construcción por las reparaciones en la plaza del pueblo.

A pesar del enorme daño que muchas de las edificaciones habían sufrido, Happened A Pawn permanecía completamente intacta. Ni siquiera las ranas habían roto un cristal.

Eso fue un alivio.

Al entrar en la tienda, encontramos que la mayoría de las estanterías estaban vacías. No había trops en venta, ni artículos especiales disponibles.

Todo lo que tenía la tienda de empeños eran unos pocos objetos variados. En la parte trasera, debajo de la sección “Juegos”, estaba el único artículo en la tienda que se distinguía en el papel tapiz rojo.

Un viejo caja rectangular decía, “Responde a los Difuntos: un juego para los valientes, para buscar respuestas de los fallecidos.”

“Quizá estamos en el camino correcto,” dije.

Aparté la caja. En el papel tapiz rojo, se leía: “Responde a los Difuntos.”

Era un Presagio. Vaya, no me gusta este lugar... La tropa me dijo que se activaba llevándola a la casa de Jedediah Geist y jugando con ella.

El problema era, “Estoy poniéndome de gallina.” Eso era de dificultad baja. Tenía sentido para una historia inicial.

“No te preocupes,” resonó una voz desde el otro lado de la habitación. Provenía de un hombre alto, calvo y vestido con una camisa hawaiana. Era Tar Bellows, nivel 50. Era un Viajero y dueño de la tienda de empeños. “Es difícil jugar sin todas las piezas.”

“Eso sí que lo sé,” respondí.

Tar sonrió.

“Ahora, ustedes, chicos, ¿no estarían pensando en llevar ese juego a la vieja y abandonada casa de Geist en la cima de Overlook Hill Road, verdad?”

Overlook Hill Road era el camino que llevaba al resort, el mismo que había transformado la casa de Jed Geist en la suite en la que nos alojábamos.

“¿Abandonada?” preguntó Antoine.

“Sí,” respondió Tar. “Ha estado abandonada desde que Jed Geist fue apuñalado con un cuchillo de cocina. No importa. Pensé que era a donde iban.”

La casa abandonada de Jed Geist. Eso era más cercano. Según la leyenda, Jedediah fue asesinado con un cuchillo de cocina. Willis nos lo había contado. Nosotros sabíamos lo contrario.

Pagamos el juego de mesa y nos fuimos. Resultó costarnos cada centavo que teníamos.