

Capítulo 49 - Un juego dentro de otro juego - El partido en Carousel: una película de terror en LitRPG

- [Capítulo 49 - Un juego dentro de otro juego - El partido en Carousel: una película de terror en LitRPG](#)

Capítulo 49 - Un juego dentro de otro juego - El partido en Carousel: una película de terror en LitRPG

“Espeluznante,” dijo Brenda, mientras ella y la otra NPC que no jugaba comenzaban a reírse entre dientes. “¿Alguno de los fantasmas fuma cigarrillos? Juro que huelo cigarrillos.”

Ella tomó la hoja con las ilustraciones de todos los carteles de desaparecidos en el juego y empezó a revisar las entradas de cada uno, tratando de determinar si fumaban.

“Quizá necesites subir tu estándar para detectar actividades paranormales,” dijo Isaac. “Si el humo de cigarrillo es señal de fantasmas, entonces todos los bares del pueblo están embrujados.”

Brenda se rió fingidamente.

En realidad, la actuación de Isaac como Cínico aquí fue convincente. No necesitábamos fomentar hilos argumentales que nos desviarán del juego. Mi suposición era que, tras Segundo Sangre, los jugadores dejan de jugar el tablero y empiezan a entrar en pánico de alguna manera. Eso no funcionaba para nosotros. Debíamos continuar jugando hasta contactar a Jed Geist y descubrir cuál de los pokers fue utilizado para matarlo.

Después de eso, nada importaba. Solo necesitábamos el poker correcto.

Dina lanzó doble cincos y pudo volver a tirar. Luego sacó un siete. Con ese lanzamiento, consiguió que su figura encapuchada entrara en la casa, atravesara el gran salón y llegara al gabinete del caballero, recogiendo tres cartas en su recorrido.

Inmediatamente jugó una de esas cartas, que decía:

Esto le dio a Bobby una ventaja inicial. La carta era una desventaja diseñada para interrumpir a un oponente que estaba cuestionando a un espíritu. Los rostros de fantasmas representaban a los fantasmas en el tablero. Solo podías hacerles preguntas si estabas en la misma habitación. No jugábamos realmente contra los otros, así que Dina hizo esto para ayudarlo.

“Eso es,” dijo ella.

“¿No tienes preguntas?” preguntó Serenity.

“No,” afirmó ella.

Y así continuamos.

Kimberly solo consiguió una carta y no la usó. Su objetivo era alcanzar una escalera para subir al segundo piso.

Lancé un diez y me dirigí a la biblioteca. No llegué del todo a la puerta, pero logré recoger dos cartas en el camino:

Y

Aún ningún jugador había descartado cartas, así que no necesitaba usar la primera, y no tenía cartas de preguntas, por lo que no podía aprovechar la segunda.

Debía tener cuidado de no acercarme al armario del pasillo, donde Antoine había encontrado el espíritu que sospechaba pertenecía a Bradley Speirs, un enemigo que maté arrojándolo desde un tejado a las garras de zombis vengativos. Estaba claro que esta historia no pretendía ser sutil ni un poco.

Recorrimos todo el tablero. La NPC, Serenity, sacó doble seis y preguntó: “¿Puedo ponerme en la misma casilla que otro jugador? Quiero hacerle una pregunta al fantasma que fuma.”

“Puedes pasar por encima, pero no puedes quedarte en esa casilla,” dije.

Antoine estaba en la única casilla del armario, así que ella quedó bloqueada, por suerte.

Bufó y resopló, y decidió seguir a Kimberly por las escaleras. Como sacó mejor y lanzaba dobles, logró subir en un solo turno. Recogió cuatro cartas en el proceso. El límite era cinco, antes de que tuviera que empezar a descartar. Solo podía hacer una pregunta por categoría en cada turno, a menos que se le indicara lo contrario.

Al llegar a la cima, jugó una carta que decía,

Ella arrancó una hoja del bloc de papel y marcó una pequeña casilla que decía: “Enojada”. Luego la colocó en el salón del caballero junto a Dina y Bobby.

—Vamos—dijo Bobby—.Ni siquiera tengo cartas todavía.

Dina no dijo nada, pero le lanzó a Serenity una mirada que probablemente expresaba enojo o molestia.

Las cosas volvieron a su cauce.

Bobby lanzó un dado con suficiente suerte para salir del salón y tomar una carta. Estaba a salvo. No sabíamos si morir en el juego de mesa significaba algo. Todavía era la fase de la fiesta, así que por el momento estábamos seguros, pero no podíamos confiar demasiado.

Antoine lanzó lo suficiente para salir del armario del pasillo y avanzar por el pasillo hacia la sala de trofeos. En el camino, tomó tres cartas.

Dina lanzó un cinco, y en lugar de huir de la habitación con el fantasma enfadado, se acercó a él y pisó una casilla, lo cual le otorgó tres cartas.

Una de esas cartas era un sorteo de suerte.

Técnicamente, todavía estábamos en el pasillo de la entrada. Ella escapó por los pelos.

Kimberly continuó subiendo las escaleras y se detuvo junto a Serenity en la cima. Recogió una carta adicional, pero decidió no jugarla.

Cassie había obtenido un mal lanzamiento al principio y ni siquiera había conseguido una carta. En su segundo intento, sacó un mejor resultado y empezó a avanzar por el pasillo. Obtuvo dos cartas y parecían contenta con una de ellas.

Todavía estábamos en las primeras etapas. Pronto, sería necesario comenzar a hacer preguntas reales.

Lancé un cuatro y entré en la biblioteca, donde recogí dos cartas. La biblioteca tenía más casillas especiales que casi cualquier otra habitación, por eso opté por allí.

Eso no estuvo mal. Era otra carta diseñada con la idea de que los jugadores no quisieran ayudar a sus oponentes, algo que aquí no era así. Lo interesante era que requería estar junto a una ventana, tal vez para asegurar que solo pudiera usarse en ciertas habitaciones, o quizás para que los jugadores estuvieran completamente dentro de la sala antes de usarla, lo que dificultaba poner una trampa con ella.

De cualquier forma, aún no podía utilizarla.

Mi otra carta era más interesante.

Eso me sonaba familiar.

Debí haberla mirado mucho tiempo, porque Serenity me sacó de mi ensimismamiento dándome un codazo.

Empecé a entender cómo debía funcionar este juego. Creo que en realidad, en algún momento, dejaría de ser un simple juego, siempre que uno lo tome en serio invocando un fantasma real. En ese momento, la carta ayudaría a convocar un fantasma o a que los jugadores sepan qué hacer cuando uno aparece.

Ya habíamos enfrentado fantasmas que atacaban al descubrir que estaban muertos. De hecho, algunos de nosotros éramos esos espíritus.

Serenity lanzó con buena suerte y se trasladó a los aposentos de los criados en el piso superior. Aquí es donde las cosas empezaron a ponerse interesantes.

Sacó una carta similar a la mía, que le permitía preguntar a un espíritu qué arma se había utilizado para matarlo. La suya no tenía condiciones aparte de que debía estar cerca de una ventana, y ella lo estaba.

Jugó la carta.

En lugar de coger una de las pequeñas armas de plástico del estuche, levantó el cuchillo de desollar que había traído, exactamente el mismo que su hermano juraba que había sido utilizado para matar a Jedediah Geist.

—¿Espíritu—, dijo ella, sosteniendo la campana—¿Es este el cuchillo que te mató?

La campana sonó, pero al final, no emitió ningún sonido.

—¡Tonto! —dijo Brenda, frustrada por la falta de respuesta de la campana—. Dijiste que ese era el indicado.

—¡Mi hermano juró que sí! —afirmó Serenity.

La tercera NPC, cuyo nombre era Keisha, preguntó:—¿Creen que alguno de estos podría serlo? —Señaló alrededor de la habitación, donde yacían diversas armas—. Desde que él murió, mucha gente ha pasado por aquí. Alguna tiene que ser la correcta.

Efectivamente.

El juego continuó. Bobby estuvo a punto de volver por accidente a la habitación donde estaba el espíritu enojado, pero se dio cuenta a tiempo de su error. Logró recoger dos cartas, pero no jugó ninguna de ellas.

Antoine llegó a la Sala de Trofeos y preguntó a un espíritu si buscaba venganza. Eso era todo lo que podía hacer. La respuesta fue afirmativa. Antoine arrancó una sábana de espíritu y la colocó en esa habitación.

Cassie poseía una carta de preguntas ilimitadas, que le permitía consultar a un espíritu tantas veces como deseara, siempre que la respuesta fuera sí. Estaba en el Comedor cuando la utilizó.

Siguiendo los pasos de Serenity, tomó una arma verdadera. Claro, a diferencia de Serenity, sabíamos que el arma homicida era un atizador de chimenea. Ella eligió uno con un mango de plata. No pensé que fuera ese, pero no podía estar seguro. Lo único que habíamos visto era el resto del juego y una imagen borrosa.

—¿Es este el arma que te mató? —preguntó Cassie.

La respuesta fue no. Sus preguntas sin límite se interrumpieron abruptamente.

Kimberly encontró la habitación principal y terminó su turno. No hizo ninguna pregunta sobre el arma homicida.

Durante el juego, antes de que la historia comenzara, aprendimos que preguntar primero por el nombre del espíritu era un error, ya que otros jugadores podían volver a preguntarle y cancelar tu consulta. La NPC no parecía rehuir ese acto de sabotaje. Si preguntabas primero por el arma, encerrabas al espíritu, y solo tú podías cuestionarlo.

Esa era nuestra estrategia. Lamentablemente, no conocía la meta del juego Reply the Departed. Pensaba que los expertos en internet ya tendrían esa información muy clara, pero yo no disponía de tiempo para buscarla.

Dina tomó su turno y avanzó por el pasillo. No importaba. Tenía otros planes para ella.

En cuanto me tocó, moví a mi personaje junto a la ventana de la biblioteca, cogí una carta que me permitía preguntar por el nombre de un espíritu y, luego, utilicé la carta que obtuve antes para invocar al Forastero a mi habitación y preguntarle por el arma homicida.

Era una estrategia acertada. Dina y yo tendríamos una oportunidad cada una. Podríamos preguntar una vez cada una para no arriesgarnos a enfurecerlo. Después, podía consultar otra vez, usando mi carta de preguntas repetidas, si quería correr el riesgo de que se enfureciera.

Dina asintió mientras movía su personaje hacia la habitación.

—Espera —dijo Serenity—. ¿Dónde están Brenda y Keisha?

Miró alrededor de la habitación. Efectivamente, las otras dos NPC se habían apartado.

—Probablemente fueron al baño —comenté.

Me levanté para elegir otro de los atizadores de chimenea. Había dos buenos candidatos. Ambos tenían el color correcto, pero no recordaba el detalle del borde.

—Creo que deberíamos buscarlas —insistió Serenity.

No queríamos pensar en ello. Era bastante evidente que Carousel sabía que habíamos descubierto algo y trataba de hacer que la trama se pusiera en marcha. Eso sería indeseable en muchos aspectos.

—Sabes—dijo Isaac—creo que nos abandonaron. Mejor así, sin ellos.

Serenity no estaba contenta, pero avanzamos con decisión.

—Espíritu—pregunté—¿Esta es la arma que te mató?—le extendí uno de los pinchos—

Toqué la campana. No sonó.

—Solo quiero saber a dónde fueron—dijo Serenity—Luego podremos terminar. Sé que no salieron por la puerta principal. Tienen que estar dentro de la casa, ¿verdad?

Dina repitió rápidamente mi pregunta, pero con el otro pincho.

—¿Es esta la arma que te mató?—preguntó, sosteniendo el tercer pincho.

Esperamos lo suficiente, tanto que pensé que habíamos fallado.

Luego, tras lo que pareció una eternidad.

Briiiiiinnnnnggg.

No pude evitar alegrarme. Sabíamos que una vez que habíamos elegido la arma homicida correcta, podríamos identificar sin duda alguna que el espíritu pertenecía a Jedediah Geist. Claro, la campana pudo sonar por casualidad, pero eso no parecía probable.

Lo logramos. Ahora, pase lo que pase después en la historia, habíamos tenido éxito. Sabíamos qué atizador de chimenea había usado Lillian Geist para quitarle la vida a Jed Geist. El mismo que la misteriosa mujer trajo a esta casa para hablar con Jed Geist. Con el arma adecuada, podíamos realizar este ritual sin activar la Profecía por nuestras Licencias.

Todo lo que teníamos que hacer era asegurarnos de que no hubiera más información en esta historia que necesitáramos saber.

Oh, y sobrevivir, pero eso ya lo damos por sentado.

Aplaudíamos y celebrábamos por haber identificado el pincho correcto. No tenía sentido en el contexto de la historia. Pero nos daba igual.

En algún lugar del piso de arriba, un grito sonó con tal fuerza que ahogó nuestra celebración. La casa tembló. Quizá solo fue el viento, pero resultaba inquietante. Una puerta se cerró de golpe en cuanto cesó el grito.

Suspiré.

Podríamos rescatar a los NPCs ahora, si fuera necesario.

—Alguien tiene que estar muerto—dijo Isaac en voz alta, para que todos lo escucharan.

Qué coincidencia. Justo después de que pasara la primera sangre.