

Capítulo 13 - Respondiendo a los Devueltos, Actualizado - El Juego en el carrusel: Una película de terror en LitRPG

Estadísticas del Jugador:

Jugador

Armadura de la Trama

Valor

Coraje

Iniciativa

Perspicacia

Valor

Riley

24/2

3

7

4

7

3

Antoine

22

6

4

5

1

6

Kimberly

19

3

6

4

1

5

Dina

19

2

3

4

3

7

Bobby

18

3

4

4

3

4

Isaac

11

1

4

3

3

0

Cassie

11

0

5

3

3

0

Tropes del Jugador: (Recordatorio para los lectores que esto es una referencia. Explicaré los tropos antes de que aparezcan. No es necesario que los lean a menos que quieran)

Riley Lawrence es el Amante del Cine.

“Maestro de Tropos” le otorga la habilidad de percibir los tropos enemigos, pero a costa de sacrificar la mitad de su Armadura de la Trama.

“Vidente del Cine” aumenta la Perspicacia y el Valor de sus aliados cuando escuchan que predice elementos cinematográficos e impactantes del argumento.

Como “ Espectador Ignorante,” Riley permanece invisible a los ataques enemigos, actuando de manera convincente como si no perciviera su presencia.

“Artista del Escape” aumenta su Iniciativa para colaborar en planes de fuga plausibles.

“La Inserción en la Toma” hace que sus aliados sean conscientes de un objeto que el jugador elige. El objeto será mostrado a la audiencia y su utilidad será reforzada en el Clímax.

“El Monitor del Director” le permite ver el resto de la historia después de su fallecimiento a través de la Visita de la Muerte.

“Revelación en Flashback” le permite comunicarse con sus aliados desde la Visita de la Muerte mediante flashbacks de diálogos pasados.

“Director de Casting” le proporciona un resumen de los roles de su equipo en la historia.

“Mi Abuela Tenía el Don...” Un tropo de fondo que otorga cierta conexión ambigua del personaje de Riley con “El Don” a través de su ascendencia.

No equipó “Llegando a un Cine Cercano,” “No Me Gusta Aquí...,” “Dormido,” “Scout de Locaciones,” “El Reproducción Equivocada,” “Criado por la Televisión,” ni “Muerto en Vida.”

Kimberly Madison es la Belleza Atractiva.

“Historia Alternativa Conveniente” le permite modificar su pasado de forma convincente para facilitar la tarea actual, incrementando su estadística relevante.

“Conciencia Social” le permite ver la estadística de Moxie de todos los enemigos y NPCs.

“¡Consigue una Habitación!” aumenta las probabilidades de descubrimientos importantes al explorar con un interés amoroso durante la partida.

“Una Petición Sin Esperanza” obliga al captor a negar explícitamente su liberación cuando ella solicita ser liberada.

“Revelación de Embarazo” incrementa su Grit cuando finge estar embarazada y aumenta la Valentía del padre si ella muere.

“Cuando estés en Roma” aumenta su Grit hasta el Rebirth si su actuación coincide con el tono de la película.

“¿Alguien tiene una coleta?” le permite transferir sus puntos de Moxie a otra estadística colocando su cabello en un recogido.

Será objetivo de la Primera Sangre porque “la apariencia no dura,” pero cuanto más sobreviva, más débiles serán los enemigos.

No equipó “Premios Óscar del Carrusel,” “Rompiendo el Manto del Silencio,” “La Mujer de Luto,” ni “Eso Es Lo Que Dije!”

Antoine Stone es el Deportista.

Su tropo "Tuviste una pesadilla..." le permite reprimir o curar traumas mentales (aún no tiene la fuerza suficiente para usar sus poderes de reinicio del argumento).

"Ratón de Gimnasio" aumenta Valor y Valor de Iniciativa revelando su pasado atlético.

"Es parte del uniforme" le otorga mayor valentía al atacar con equipos deportivos.

"Simplemente camínalo" sana el estado de Herido mediante caminatas.

"Caballero de armadura brillante" aumenta su valentía y perseverancia al defender a una persona amada.

"¡Tiempo fuera!" le permite retirarse de la pantalla durante una pelea, disminuyendo la agresividad del enemigo.

Empuñar un arma es "Como un mantón de seguridad," fortaleciendo su perseverancia y calmando el temor suyo y de sus aliados, mientras que blandir un arma detendrá temporalmente el ataque del enemigo por medio de "Alzarse y disparar."

No equipó "Todos aman a un ganador," "El libro de jugadas," "Recargar después de cortar," "Una carrera contra el tiempo," "Coyote en una trampa," ni "Imán de mala suerte."

Dina Cano es La Forastera.

"Personalidad protegida" resiste todas las habilidades de percepción.

"Perspectiva de una outsider" la alerta sobre información nueva, inusual o extraña.

"Mejor tarde que nunca" mejora su valentía y energía si espera hasta el final para asistir a los aliados en pantalla contra el enemigo.

"Pasado embrujado" es un tropo de fondo que revela traumas pasados que la atormentan y le otorgan acceso a diversos tropos.

"Ánimo desde más allá" la calma cuando está nerviosa, asustada o dolorida y puede brindar información útil.

"Mirando desde afuera" le concede la habilidad de identificar los mejores lugares para observar sin intervenir en la narrativa.

"Se cayeron" le permite liberarse rápidamente de esposas y similares restricciones.

Puede dejar mensajes físicos o mentales en la historia que sus aliados detectarán al ubicarse en el lugar donde los dejó, usando "Amiga por correspondencia."

No equipó "No me conoces, pero..."

Bobby Gill es El Bambino de la esquina.

“Ruido de fondo” le permite obtener información de fondo de NPCs cuando está fuera de escena.

“El buen samaritano” aumenta su valentía y perseverancia al ayudar a aliados en crisis si no los ha visto en pantalla y son desconocidos.

“La sabiduría de las multitudes” puede obtener planes e información de una multitud de NPCs informados sobre la situación actual. La multitud le proveerá la información, pero debe discernir lo correcto de lo incorrecto.

“Reparto de último minuto” lo presenta como un NPC moderadamente involucrado en la trama. La elección parece aleatoria. Recibirá información limitada sobre su personaje y acceso al guion del NPC.

“De humildes comienzos” reduce sus estadísticas en el grupo un 30%, pero las aumenta un 15% en Renacimiento, el final y la batalla final, logrando un aumento neto del 15% al concluir la historia.

“Los servicios de catering son los verdaderos héroes” garantiza comida y agua comestible en algún lugar del set durante el desarrollo de la historia.

“Mi único papel es la exposición” le proporciona información útil para transmitir en pantalla, pero se la quita si empieza a aburrir a la audiencia.

“Y eso es todo en almuerzo” extiende el tiempo entre escenas y proporciona un temporizador para la próxima.

No equipó “La infección oculta.”

Cassie Hughes es La Psicica.

“El tormento” le permite ver las estadísticas de salud de sus aliados desde cualquier lugar y puede aliviar su dolor sintiéndolo ella misma, reduciendo sus lesiones.

“No estamos abandonados...” puede mantener el ánimo alto de sus aliados tejiendo una narrativa de una fuerza superior que controla. Cuando se hace bien, este tropo puede curar incapacitación, ciertos tipos de infección espiritual e incluso fortalecer la valentía.

Isaac Hughes es El Comediante.

“Si todavía está contando chistes...” le permite reducir o eliminar heridas usando el humor, la próxima vez que esté en pantalla antes de que el público vea cuán herido está. Funciona de forma situacional en los aliados.

“Armas de Absurdidad Masiva” que, usando armas humorísticas, potencian su valor y determinación. El impulso se extiende a las armas que se emplean si la original fracasa.

??? es El extraño

“Una advertencia temprana” le permite activar un Presagio desde la distancia, actuando como si fuera el propio Presagio. Esto garantiza que los eventos necesarios para activar el Presagio sucederán, pero da al jugador y a sus aliados más tiempo para observar el entorno antes de que comience la historia. Este período se considera la fase del grupo.

“Un Secreto Oscuro” le proporciona una visión del enemigo, pero también hace que su personaje sea cómplice en cierto modo según la narrativa oficial. Al revelar el secreto, la protección del personaje cae a cero hasta que él y sus aliados hayan superado el impacto del shock (por el secreto oscuro) y los momentos de reconciliación en su arco de historia, comprometiéndose a luchar contra el enemigo común.

Constance Barlow es La Investigadora (Erudita)

“El 911 411” le permite pasar la mayor parte de la historia en un entorno separado donde puede investigar para sus aliados. Ellos pueden llamarla para obtener información, pero ella tendrá una demora en proporcionar los datos. Su protección narrativa disminuye por cada información que comparte. Advertencia: si se entera de la realidad del peligro y intenta ayudar de otra forma que no sea investigando, el enemigo la tendrá en la mira para atacarla si puede.

“Eureka” le permite localizar información deseada en un texto de manera acelerada.

“¿Dónde vi eso?” le da la capacidad de usar objetos como libros, periódicos o incluso internet como escondite para obtener datos sobre un tema cuando no tiene fuentes reales. Debe fingir que recuerda haber leído algo sobre el asunto y buscar entre los objetos, lo cual aparecerá en el papel tapiz rojo. Esto requiere tiempo según la importancia de la información, y puede fallar si la pregunta es demasiado útil o específica.

Cuando la historia comenzó, revisé rápidamente los papeles de todos usando el Director de Casting. Lo que descubrí me sacudió en lo más profundo.

Riley Lawrence, Kimberly Madison y Antoine Stone: Un trío menguado atormentado por los espectros de compañeros perdidos, originalmente llegaron para buscar al hermano de Antoine, Christian, pero ahora buscan la búsqueda misma.

Isaac y Cassie Hughes: Una pareja unida por sangre, cuyo optimismo se disuelve en la noche mientras buscan a su hermano desaparecido, Andrew, en una travesía marcada por intrigas crueles.

Dina Cano: La madre desconsolada que vaga por un laberinto sin fin, con un alma que anhela a su hijo mayor, una emotiva imagen de esperanza contra toda esperanza.

Bobby Gill: El típico adicto a la tecnología, que ahora parece un despistado empleado de hotel, su papel distorsionado por la tragedia, buscando a su esposa perdida entre multitud de caras indiferentes.

Constance Barlow: La encargada diligente del legado olvidado del pueblo, es la historiadora y bibliotecaria, con una mente llena de conocimientos ancestrales. Solo a una llamada de distancia.

El Extraño: Una figura enigmática envuelta en sombras, que guarda un secreto tan atroz que distorsiona la misma esencia de su ser. A diferencia de los demás, su búsqueda por un ser querido desaparecido está plagada de verdades indescriptibles, una travesía que se adentra en el abismo y más allá.

No interpretábamos papeles en esta historia. Éramos simples nosotros mismos. Le dije al grupo, aunque omití las palabras más coloridas. No necesitaban ser insultados.

Nos dirigimos por los caminos que nos llevarían a la parte trasera de la colina. Cuando llegamos, parecía que estábamos en un lugar completamente distinto. La suite que nos habían asignado era mucho más grande de lo que necesitábamos. Aunque había sido renovada, su estilo solo coincidía superficialmente con el de los otros edificios del complejo.

Este edificio era claramente más antiguo que los demás. Me imagino que Carousel habría hecho algunas mezclas y combinaciones para crear esta historia. Según el mapa que nos mostraron, este edificio tenía muchas habitaciones. Ahora podía ver que cada una de esas habitaciones tenía una gran ventana. Las luces dentro estaban encendidas y las persianas abiertas.

La puerta principal de la casa ya estaba abierta y podía ver a dos personas en el interior, vestidas con uniformes y caminando por ahí.

Uno de ellos era Bobby. Llevaba varias bolsas de basura, que habían sido usadas ligeramente por los últimos huéspedes. Miraba fijamente algo sobre una mesa de café en el centro, que asumía como la sala de estar, ubicada en medio de la casa junto con la cocina y el comedor. Todas las demás habitaciones salían de ahí.

Al acercarnos, pude distinguir lo que él miraba: un juego de mesa abierto. Era un tablero grande con un extraño objeto metálico en su centro. Parecía una de esas campanas que se ven en los escritorios de los hoteles, pero en lugar del pequeño botón para llamar la atención del personal, tenía una llave de cuerda, como las que traen los juguetes mecánicos.

Al entrar, la voz de una mujer resonó en la sala, "Bobby, ¿puedes al menos pretender ayudar? Tenemos que terminar esta habitación antes de que lleguen los huéspedes y tú no has hecho nada."

Bobby empezó a responder, pero antes de decir algo, nos vio caminar por el sendero.

"¿Ya llegaron?" gritó y empezó a correr por ahí, arreglando las cosas.

"Es raro," dijo Cindy al ingresar a la habitación. "Alguien cubrió los espejos en los baños con sábanas. Oh, perdón," añadió al vernos.

"Estamos casi listos," comentó ella.

“¡Muchas gracias!” exclamó Kimberly.

“Ya hemos llevado su equipaje,” dijo Bobby, señalando junto a la puerta en el pasillo.

Había equipaje, pero no era nuestro.

“Lo apreciamos mucho,” dijo Antoine.

El equipo ingresó en la habitación y empezó a distribuirse, tomando cada rincón. Parecía menos una suite de resort y más la casa de alguien. Una casa limpia, pero un hogar al fin y al cabo.

Me acerqué al tablero que Bobby había estado observando y le eché un vistazo. Sin duda, era una antigüedad. La caja del juego indicaba que se llamaba “Responde al Difunto.” El tablero estaba dividido en habitaciones, con fichas cuadradas distribuidas por toda la superficie, algunas de las cuales eran especiales.

“Qué curioso,” dije.

“Sí, muy curioso,” dijo Bobby. “¿Has jugado antes?”

“¿Puedo decir que no?”

“Es un juego genial. Es un juego de caza de fantasmas.”

“Bobby,” dijo Cindy, “Dejemos a estas personas en paz.”

“No, está bien,” respondí. “Cuéntame de qué va.”

“Bueno, el funcionamiento del juego es que uno viaja por el tablero, y si caes en un espacio que requiere robar una carta, debes hacerlo. Las cartas indican a todos qué hacer, según su posición en el tablero, los objetos que han encontrado y el arquetipo de su personaje...” Bobby hizo una pausa. Era como si hubiera estado leyendo esto de un guion y de repente se diera cuenta de lo que acababa de decir.

Giró la mesa y descubrió que había una pequeña leyenda rectangular titulada Arquetipos que enumeraba siete tipos diferentes de personajes que los jugadores podían usar en el juego. Detective, Reportero, Aventurero, Erudito, Psíquico, Forastero y Soldado.

Nos miramos mutuamente con la certeza compartida de que este juego estaba destinado a introducir conceptos a los nuevos jugadores, semejantes a los que ellos enfrentaban cada día en Carousel.

Pero no podíamos limitarnos solo a eso. Bobby necesitaba continuar con su monólogo, o su tropo quizás dejaría de funcionar.

“¿Cuál era el objetivo del juego?” pregunté, esperando impulsar a Bobby de nuevo a la acción.

“Ah, correcto. Tú acudes al reloj que está aquí en el centro para cambiar la fecha y luego viajas a una de las habitaciones con un arma homicida específica para intentar canalizar el espíritu de uno de los difuntos. Después, tensas el temporizador y este cuenta diez segundos, y al finalizar, suena o no. Era un temporizador especial diseñado justo para eso. Si suena, significa que has canalizado el espíritu y obtienes un punto. Si no, debes intentarlo en tu próximo turno...”

“Suena divertido,” dijo Kimberly.

“Sí,” aprobó Bobby. “Pero este le falta piezas. No hay cartas para robar, ni piezas de personajes. Es una lástima. Cuando era niño, nos gustaba intentar utilizar la campana para comunicarnos con los espíritus reales. Había toda una leyenda urbana acerca de—”

“Ejem,” cortó la colega de Bobby. “Creo que deberíamos dejar en paz a estas personas, ¿no crees, Bobby?”

“Ah, correcto,” dijo Bobby. “Bueno... que les vaya bien.”

Se levantó lentamente y salió de la habitación, cerrando la puerta tras él.

Fuera de cámara.

Nosotros, los demás, seguimos mirando el extraño tablero de juego sobre la mesa.

“Las paredes,” dijo Kimberly, “Míralas.”

Bajé la vista hacia el tablero. Aunque ahora estaba desvaído, las paredes del interior de la casa que mostraba el tablero eran de color rojo. Tenían papeles pintados rojos y pequeñas pinturas colgadas en elaborados marcos dorados, igual que los que adornaban el papel pintado.

“Entonces, estamos tratando con fantasmas,” dijo Antoine. “Puedo ver la campana sobre el papel pintado rojo. ‘La Campana de los Diez Segundos’. ¿Tiene tropo?”

Fijé la vista en el tablero. Como señaló Antoine, aunque el tablero en sí parecía inofensivo, si miraba la campana en el centro, en el papel pintado rojo, aparecía una sola tropo junto a ella.

Objeto Imbatible: Este dispositivo de trama no puede ser destruido.

Había visto esa tropo antes en un objeto—el arma de muerte instantánea de los Astralist. Esta campana no parecía tener otros tropo asociados, pero el hecho de que tuviera uno vinculado al antagonista la hacía intimidante.

“Eso parece,” dije. “Es una trampa de trama indestructible. No veo otros tropo, pero quizás estemos llegando a los límites de lo que puede hacer Trope Master. Si está relacionado con fantasmas, probablemente debamos lidiar con cosas como la posesión—”

Antes de terminar mi oración, una golpe en la puerta nos hizo mirar entre nosotros. Cassie e Isaac estaban inmóviles en sus sitios del sofá.

“Yo voy a abrir,” dije.

Me levanté de rodillas y caminé hacia la puerta. Miré por la mirilla. Era la empleada de limpieza, Cindy. Bobby estaba detrás de ella. Parecía preocupado.

Abrí la puerta.

Pantalla en pantalla.

“¿Qué pasa?” pregunté.

Cindy extendió un pedazo de papel que había sido arrugado. “Encontré esto en la basura que acabamos de vaciar. Parece que quien dejó ese juego imprimió algunas instrucciones para jugar.”

Tomé el papel y lo miré detenidamente.

Era una impresión de una publicación en un foro llamado “Oasis Arterial”. El nombre me sonaba familiar, pero no podía ubicarlo. El título del mensaje era: “Las Verdaderas reglas de Responder a los Fallecidos”.

“Gracias,” dije con precaución. Miré más allá de ella y vi a Bobby mirándome con los ojos muy abiertos. Parecía preocupado.

Cerré lentamente la puerta y comencé a leer el papel.

“¿Qué es?” preguntó Kimberly.

Mientras lo revisaba, supe exactamente qué era.

“No son instrucciones para un juego de mesa,” dije.

Era un creepypasta, un tipo de historia aterradora que se comparte en internet, generalmente mal redactada. Pero rechacé la idea de decir esa palabra en voz alta. Algunas expresiones de internet deben quedarse en la red.

“Son instrucciones,” dije. “Para una sesión de espiritismo o algo así. Como una leyenda urbana, quizás.”

Lo que decía era esto:

Las Verdaderas reglas de Responder a los Fallecidos

por k4r4s4il

¿Alguien recuerda aquel antiguo juego de mesa llamado Responder a los Fallecidos? Era un juego sobre contactar con espíritus o algo por el estilo. Tenía una campana extraña en el tablero que, a veces, sonaba cuando la girabas, pero otras veces no. Bueno, se puede usar esa campana para hablar con fantasmas reales. No lo creía hasta que mi primo me lo mostró. Él me dijo que el juego

se basaba en una práctica similar que usan los médiums desde hace siglos. Ahí fue donde los creadores del juego sacaron la idea.

Dijo que originalmente se llamaba el Juego de los Diez Segundos y que era peligroso. No deberías jugar a este juego.

Algunas personas dijeron que el juego original era aburrido y querían algo nuevo, así que pensé que tal vez querías una versión mejorada.

Aquí tienes lo que necesitas:

Cómo jugar:

En serio, esto realmente funciona. No digas que no te advertí. Ten cuidado. Hay más que solo fantasmas que quieren hablar contigo.

[www.arterialoasis\[...\]/post/3f0und/4-fr3shv1lla1n-j4st4u-h0p3ul1k3h1m](http://www.arterialoasis[...]/post/3f0und/4-fr3shv1lla1n-j4st4u-h0p3ul1k3h1m)

Revision #1

Created 1 April 2026 23:23:42 by Robert White Mar

Updated 1 April 2026 23:23:45 by Robert White Mar