

Capítulo 48 - La Casa de los Asesinatos - El Juego en el Carrusel: Una Película de Terror y LitRPG

El Estudio de Filmación

Parece extraño que no exista ninguna entrada sobre esto, a pesar de que el término está tan ampliamente utilizado en el Atlas.

La mayoría de las historias se desarrollan físicamente aquí, en Carousel. Si no tienes cuidado y ignores a los NPCs que intentan ahuyentarte, puedes encontrarte en el set de una trama activa de la que no formas parte. Es bastante surrealista, hasta que te ahuyentan con cualquier asesino o monstruo que esté en el centro de esa historia.

Algunas historias no funcionan de esa manera. Después de activarse, no hay forma de saber a dónde se fueron los jugadores. Ya no están físicamente en Carousel, al menos no en la parte a la que tenemos acceso. Este lugar se llama el Estudio de Filmación. Si una historia se desarrolla en un mundo que Carousel no puede representar en la “vida real”—como un sueño, el infierno o incluso un pasado lejano—te encontrarás en el Estudio de Filmación. Todos lo aprenden eventualmente.

Es conocimiento común.

La razón por la que escribo esto es porque encontré una historia en el distrito de Viviendas Gourmand que actuaba de manera extraña. Estaba ambientada en el pasado, quizás en los años cuarenta. Eso era seguro. Todo el distrito aún estaba en construcción durante la trama. Después de que terminamos, esperaba que volviéramos al vecindario moderno, pero incluso al irnos, las casas seguían en obras. Hoy regresé allí. Sin embargo, todo el lugar parecía como en la época en que se desarrollaba la historia.

No estábamos en el Estudio de Filmación.

Carousel cambió cuando vivimos esa historia. Lo juro. No logro entender por qué, en realidad. Arthur también lo encontró interesante, y eso hacía mucho que no pasaba.

¿Por qué esa historia no estaba en el Estudio de Filmación? Ejecutar la trama parece haber cambiado permanentemente ese vecindario. Ojalá supiera qué está ocurriendo.

5 de marzo de 2017

-AW

Al final, casi podía comprender cómo un jugador obstinado podía concluir esa historia sin creer que estaba en otro mundo. Era tan fácil pensar que todo era una broma elaborada.

Normalmente, se suponía que un Paragon nos guiaría suavemente a través de la primera historia, después de dejarnos en el resort original. La segunda vez, ni siquiera tuvimos al Extraño allí para ayudarnos.

Aun así, no creía que eso importara. No necesitábamos que nos dieran la mano.

Mientras ascendíamos por la colina de la Mirada y encontrábamos el pequeño resort donde habíamos estado alojados, dos cosas quedaron claras de inmediato.

Primero, estábamos en el pasado. El hotel donde nos hospedamos originalmente estaba siendo renovado con una estética escandinava moderna. Esta versión del resort parecía haber sido renovada por última vez en los primeros ochenta.

La mayoría de los edificios todavía estaban allí; simplemente eran más feos.

En segundo lugar, estaba claro que nuestra suite, la antigua mansión de Jedediah Geist, aún no formaba parte del hotel. No había caminos hacia el otro lado de la colina, y muchos árboles no habían sido podados. Tendríamos que caminar para rodear todo a menos que pudiéramos encontrar la carretera real.

“Podríamos estar en la pista correcta,” dijo Antoine mientras miraba el resort en la cima de la colina.

Debíamos haberlo estado.

Nos dirigimos a la recepción. Era bastante similar, salvo por el cambio de estilo.

Esperaba ver a Mandy, la misma empleada que atendía en la recepción y que había visto cada vez que veníamos por comida o toallas, pero ya no estaba y en su lugar había un hombre mayor llamado Ned que no reconocía.

No teníamos dinero y, para ser honestos, ni siquiera estábamos seguros de si realmente debíamos estar aquí.

“Nos enviaron aquí por una habitación debido al Centenario,” dijo Antoine, intentando averiguar si la vieja historia aún funcionaba.

“¿Rezagados, eh?” preguntó el hombre.

“¿Perdón?” preguntó Antoine.

“Creía que ya teníamos a todos,” dijo Ned. “Supongo que ustedes fueron los últimos en llegar. Rezagados. Permítanme conseguir sus llaves.”

Se volvió hacia un gran tablón de colgadores, tomó una llave grande de latón con un número de habitación y se la entregó a Antoine.

“Disculpa la llave. Todavía no hemos actualizado el sistema a las tarjetas magnéticas. ¿Necesitan ayuda para encontrar su suite?”

Antoine nos miró a los demás antes de preguntar: “¿Está del otro lado de la colina?”

Ned negó con la cabeza. “Todas nuestras unidades están en esta misma lado de la colina. No tenemos ninguna allá por razones obvias.”

“¿Razones obvias?” pregunté.

“Sí,” dijo Ned, buscando que uno de nosotros entendiera. “El antiguo lugar de Geist. No es un sitio donde la gente quiera quedarse, ya sabes. Has oído las leyendas: fantasmas rondando el lugar, asesinos por aquí y por allá, y cosas por el estilo.”

“Eso tiene sentido,” dijo Isaac. “Todos saben que los fantasmas y los asesinos permanecen en su lado de la colina.”

Ned encogió los hombros de forma poco entusiasta. “De todas formas, si quieren, pueden llamar servicio a la habitación desde su cuarto. Si necesitan algo más, pueden llamarme. Estaré encantado de ayudar.”

“¡Gracias!” dijo Kimberly.

Partimos en busca de nuestra nueva suite.

Resultó ser la más alejada de la oficina.

“Si yo fuera nuevo en Carousel, jamás jugaría a un juego tan inquietante en una casa de asesinato abandonada,” comentó Kimberly.

“Dudo que tengas opción,” respondí. “Podría ser como la versión que jugamos donde el Extraño tiene un tropo para activar la historia antes de que lleguemos.”

“Puede ser que el pueblo solo funcione en un bucle infinito, hasta que cruzas esa frontera,” sugirió Bobby. “O tal vez Carousel usa control mental.”

No cabía duda de que Carousel tenía algún método infalible para convertir a un grupo de jugadores en víctimas de un juego macabro en una casa de terror. Sin embargo, era difícil imaginar cómo lo lograrían. ¿Cómo se convencería a alguien como Jeannette de entrar allí?

Antoine desbloqueó nuestra nueva suite. Abrió la puerta y todos quedamos maravillados por su interior.

“¡Dios mío!” exclamó Kimberly.

No era nada especial. Dos camas individuales, un sofá cama y unas cuantas literas viejas que ofrecían suficiente espacio para todos. La televisión era pequeña y el lugar olía a viejo y poco acogedor.

“Realmente deberían arreglar este sitio,” dijo Isaac.

“Si tuviéramos que quedarnos aquí durante semanas, me quedaría en la casa del asesinato en los primeros tres días,” dijo Cassie.

Había muy poco espacio y solo una mesa pequeña para resolver pistas.

“Sé que Carousel solo nos dio la suite renovada de Geist para despistarnos, pero estoy muy agradecida de no tener que quedarme aquí,” dijo Kimberly.

Organizamos nuestras cosas. Esperé fuera para prepararme mentalmente para explorar la casa de Geist mientras los demás desempacaban en el interior.

Examiné la caja del juego.

Antoine estaba conmigo afuera.

“¿Deberíamos practicar este juego?” pregunté. “Una vez que estamos allí, jugar provocará la trama principal. No quiero aprenderlo sobre la marcha de esa manera.”

“No es mala idea, pero hay como un 100% de probabilidad de que alguien haya sido asesinado en esa habitación del hotel, así que quizás sería mejor hacerlo en la mesa de picnic,” dijo.

Y así lo hicimos.

Así era cómo se suponía que avanzaría el juego cuando no intentabas invocar muertos en la vida real.

El juego incluía:

- Un tablero
- Siete figuras de jugadores (Fan de cine, Ojo de luz, Atleta, Persona tímida, Forastero, Comediante y Psíquico)

- 25 armas del crimen
- 1 campana
- 200 cartas de sesión espiritista
- 1 hoja de reglas
- 200 hojas de puntuación de fantasmas (que eran solo pequeños trozos de papel que podías desprender)

Era sencillo. Para ganar, necesitabas “capturar” tres fantasmas. Capturabas a un espectro encontrando su nombre, el arma del crimen que lo mató y una parte de su historia importante.

Movías tu personaje por el tablero, intentando detenerte en casillas especiales que te permitían robar una carta. Las cartas podían contener una pregunta para hacerle al espíritu, como, “¿Espíritu, te mataron por dinero?” o una habilidad coleccionable, como, “Gracias a su entrenamiento, el Atleta logró salir corriendo de la habitación antes de que el espíritu lo atacara.”

De vez en cuando, la carta indicaba algo como: “Hay una presencia extraña en la sala de música que se manifiesta contra todos los que están cerca. Los jugadores en esta habitación deben volver a la entrada y reiniciar todo el progreso en las capturas incompletas.”

Cuando preguntabas algo a un espíritu, girabas la campana. Si sonaba, la respuesta era sí, y aprenderías algo sobre el espíritu, ya fuera su nombre, arma del crimen o historia de fondo. Hasta que no se encontrara el arma del crimen, cualquier jugador podía intentar capturar a un fantasma.

Las preguntas sobre armas del crimen indicaban: “Toma un arma del crimen del depósito de armas.” Y luego permitían preguntar: “¿Es esta el arma que te mató?”

Un “sí” significaba que ese fantasma era tuyo para interrogar, y nadie podía quitártelo. Un “no” significaba que debías intentarlo de nuevo más tarde con otra carta y otros jugadores aún podían hablar con él.

Los fantasmas eran solo hipotéticos. Existían solo cuando comenzabas a hacerles preguntas.

La hoja de reglas mostraba una imagen de 24 carteles de desaparecidos, indicando que en el juego solo había 24 fantasmas.

El juego no estuvo mal. Podría haber sido divertido en otras circunstancias.

Requería bastante suerte, pero también cierta estrategia cuando te diste cuenta de que podías guardar habilidades para usarlas en momentos oportunos. Si estabas en la misma sala que un jugador, podías preguntarles a tus propios fantasmas sin capturar después de que ellos lo hicieran, dándote efectivamente un turno extra.

No fue hasta que jugamos en la vieja casa de Geist que entendí realmente lo inquietante que podía ser.

“Ya te dije que no soy bueno en juegos de mesa,” dijo Isaac. “Ni deberías haberme traído a esta próxima historia. Solo estorbaría.”

“Si voy, tú también vas,” dijo Cassie, jalándolo mientras atravesaban el bosque.

Al rodear la colina, la antigua mansión de Jed Geist emergió lentamente en la vista. La casa había visto tiempos mejores.

Algunas ventanas estaban tapiadas, y el revestimiento se caía a pedazos. La puerta todavía tenía cinta policial, pero hacía mucho tiempo que fue arrancada, y allí seguía como recordatorio de que aquí había ocurrido un crimen.

Al aproximarnos a la puerta principal, señalé una gran tina de plástico llena de periódicos que habían sido recopilados y entregados durante mucho tiempo después de la muerte de Jed. Entre ellos, seguramente habría alguna revista con una pista sobre cómo fue asesinado Jed Geist, aunque era poco probable que los nuevos jugadores adivinaran esto. Estos mismos periódicos se usaron para acolchar las pertenencias de Geist y se colocaron en cajas en el trastero del futuro.

La casa había sido marcada por artistas del graffiti en múltiples ocasiones.

“Carousel debe tener mucho movimiento de bandas,” dijo Isaac. “Empiezo a pensar que no es un lugar seguro para formar una familia.”

“La puerta ni siquiera está cerrada con llave,” dijo Dina con un repentino vistazo.

“Aún así, voy a llamar a la recepción,” afirmó Antoine. Había traído su bate de béisbol y golpeó suavemente la puerta con el puño. No hubo respuesta.

Bajó la mano y giró el pomo, que chirrió ruidosamente al abrirse.

Al mirar dentro, vi que Isaac se preparaba para contar un chiste, pero yo fui más rápido.

“Quizá deberíamos llamar a limpieza,” sugerí. Podría haberlo hecho mejor.

Eso pareció desinflar cualquier broma que él estuviera a punto de decir.

El lugar era completamente diferente de lo que habíamos visto antes. No estaba tan deteriorado como un nido de drogas, pero sin duda puntuaba un diez en la categoría de casas de asesinato.

Todo en el interior era viejo, al menos en aquellos objetos que no habían sido robados. Había pintura en aerosol en la pared. La moldura del techo necesitaba ser reconstruida desde sus cimientos.

El lugar era un desastre.

Pero eso no sería lo primero que alguien notaría al entrar.

“Vámonos,” dijo Kimberly, al menos con la mitad de la seriedad.

“Eso explica algunas cosas,” comentó Dina.

Habíamos estado debatiendo si los nuevos jugadores hablarían con Jed Geist en su primera partida. Si llegábamos a la casa y la horquilla del fuego era visible con una etiqueta de evidencia, seguramente podrían dialogar con él. Eso parecía... demasiado pronto.

Pero ya no era una preocupación.

Mil, literalmente mil, armas cubrían el suelo del salón y los pasillos circundantes. Algunos niños las habían organizado en círculos concéntricos y patrones diversos. Cuchillos, barras de hierro, martillos, punzones, destornilladores, y todos los objetos portátiles que se pueden usar para asesinar a alguien estaban dispersos por la habitación. Algunos cuchillos estaban clavados en las paredes. Otros en los muebles.

“¿Alguien ha visto la horquilla?” preguntó Antoine.

“Veo al menos dos,” afirmó Dina.

Las probabilidades de que alguien encontrara la correcta por accidente eran mínimas.

“Entonces, los nuevos jugadores fracasan en su primera vez,” dije. “Para cuando se den cuenta de qué arma buscar, Willis aparece en su coche para guiarlos hacia la segunda historia, suponiendo que alguna vez lo logren averiguar.”

“¿Podrías al menos fingir que no estás disfrutando esto?” preguntó Kimberly con tono juguetón.

“Sonríe cuando estoy nervioso,” respondí.

Nos reunimos en el centro de la habitación y preparamos el juego. Justo en el momento en que Kimberly terminó de barajar las cartas de la sesión y las colocó en su espacio correspondiente, se activó la Señal.

Estábamos en medio de la historia.

Hubo muchos debates sobre qué tropos incluiríamos. Dado lo que sabíamos de la trama, decidimos que lo mínimo era mejor. Queríamos la historia sin adornos. Nada de “Las apariencias no duran”, ni “Casting de último minuto” para Bobby, ni “Vigilancia Mortal” para mí. Ni siquiera utilicé Trope Master, así que no tenía que preocuparme por ser atacado. Asumimos que ya habíamos visto a los enemigos de esta historia, por lo que no era necesario ver de nuevo sus tropos. Aunque eso nos saliera mal, estaríamos bien. Esta era una historia sencilla.

Éramos solo un grupo de jóvenes que jugaba a un juego de mesa con Dina y Bobby.

Mientras la aguja en el Ciclo de la Trama avanzaba de Presagio a Opción y luego a Fiesta, alguien llamó a la puerta.

Antoine fue a abrir.

Tres chicas simpáticas pasaron corriendo junto a él, riendo todo el tiempo y llevando vodka y vasos de chupito.

"¡Encontraste el juego!", exclamó una de las chicas, Brenda. Todas eran PNJs de nivel tres—nada fuera de lo común.

Estas chicas no eran del grupo de las chicas de la fraternidad. Era algún estilo alternativo, quizás hipsters, pero eso ya era mucho decir. No estuve en los años noventa para saberlo con certeza. Actuaban como si nos conocieran.

"¿Adivina qué traigo?", dijo una chica llamada Serenity, extendiendo un objeto largo y delgado envuelto en un pañuelo. Lo abrió para mostrar un antiguo cuchillo de carnicero. "Mi hermano jura que esta es la verdadera arma con la que mataron a Jed Geist. Su amigo era uno de los policías en la escena. Dice que incluso llegó a hablar con él con esto."

"Tendremos que probarlo", dije.

Serenity se sentó en el suelo junto a mí y me abrazó con fuerza, el cuchillo de carnicero tocándome en el brazo.

"¡Esto es tan emocionante!", dijo sonriendo.

Estaba muy cerca de mí físicamente. Comencé a entender cómo Carousel podría engañar a un montón de jugadores nuevos para que participaran en un juego macabro en una antigua casa embrujada.

Intenté apartar mi atención de ella lo mejor que pude. Podría coquetear con las chicas o comunicarme con los muertos, pero no ambos.

Observé que el sol afuera empezaba a ocultarse.

"¿Vamos a jugar esto o simplemente estamos aquí sentados?", pregunté.

"¡Oh, Dios, qué emocionante!", exclamó Cassie con voz alta. Las otras PNJs repitieron su entusiasmo, seguramente porque ella había predicho que lo harían, riéndose de su reacción.

Al principio, pensé que estaríamos en problemas porque solo había siete piezas de jugador, pero solo Serenity tuvo valor para jugar. Las demás solo querían beber y mirar. Isaac amablemente se ofreció a no participar. Pensé que pasaría el tiempo hablando con las chicas, pero se levantó, tomó una antigua silla y se sentó detrás de Cassie, como si bloqueara cualquier cosa en la casa oscura de alcanzarla.

Antoine lanzó los dados y empezó el juego.

Sacó un ocho, que casualmente era suficiente para llegar al armario del pasillo, caer en un espacio especial y tomar una carta.

Sacó una pregunta sobre la historia del fondo. La información de fondo podía ser cualquier cosa; mientras te dieran algo, ya era suficiente.

Nos mostró su carta.

"¿El (arquetipo de jugador) te mató?"

El espíritu indica que sí, el jugador mencionado será asesinado si alguna vez interactúa con él o entra en la misma habitación.

Los jugadores asesinados tenían que empezar de nuevo.

Tuvo que escoger uno de nosotros y hacerle la pregunta.

Me miró a los ojos. Asentí. Él preguntó: "¿El Aficionado al Cine te mató?"

Supongo que mejor yo que los novatos.

Luego giró la llave del timbre.

El timbre hizo tictac, tictac, y después, en pocos minutos, sonó.

Sentí que algo se desplazaba sobre mí. Un escalofrío recorrió mi espina dorsal.

Los demás parecieron percibirlo también, aunque nada aparecía en el papel tapiz rojo.

Oliqué algo vagamente familiar.

Oliaba a ceniza. A cigarrillos.

¿Dónde había olido eso antes?

Revision #1

Created 20 April 2026 11:55:49 by Robert White Mar

Updated 20 April 2026 11:55:52 by Robert White Mar