

Capítulo 50 - No tires de ningún hilo - La partida en Carrusel: Una historia de horror en LitRPG

El grito desgarrador exigió una fila de amigos preocupados corriendo escaleras arriba. Era una de las reglas más antiguas en la historia del cine de terror. Todos acudían a la escena del sollozo estremecedor.

Antoine tomó la delantera.

Los demás exclamaron, “¡Brenda!” y “¡Keisha!” con voces llenas de angustia.

Corrí y grité junto a ellos, sintiendo la misma desesperación.

Antoine encontró la puerta que había sido golpeada. Inmediatamente empezó a girar la perilla con todas sus fuerzas, empujando con el hombro contra ella.

“Está atascada de alguna manera,” dijo. “Podría tener otro cerrojo por dentro.”

Dina se acercó y jugó con la manija. “No está cerrada con llave,” afirmó. Se inclinó y miró a través del ojo de la cerradura. “Hay algo en medio. Tal vez una cómoda.”

“Está bien,” manifestó Antoine, “dame espacio. Gira la perilla.”

Hizo señas para que retrocediéramos todos. Dina extendió la mano para mantener girando la manija.

Antoine dio una patada justo debajo de la perilla. Un chirrido fuerte resonó al otro lado, y la puerta se abrió unos centímetros.

Otra patada de Antoine. Unos centímetros más.

Ahora, apoyó su hombro y logró mover la puerta. La pesada pieza de mobiliario se balanceó alejándose de la pared contra la que había sido apoyada. Un golpe atronador me hizo pensar que el suelo iba a ceder.

La puerta quedó lo suficientemente abierta para que pudiéramos pasar.

El objeto en frente de la puerta no era una cómoda, sino un armario. Alguien lo había apoyado contra la puerta usando una vieja tabla de suelo como palanca.

“¿Dónde están?” preguntó Serenity.

La habitación parecía vacía.

Antoine encogió los hombros. “Alguien tuvo que empujar eso,” dijo.

La habitación estaba vacía, salvo por un colchón y algunos viejos objetos, algunos similares a los que había desempacado en mis ratos libres. Eran cosas de Jed Geist.

Apunté en la única dirección donde las chicas podrían esconderse.

Antoine siguió mi gesto y asintió. Había un armario.

Se acercó lentamente y lo abrió con calma.

El grito desgarrador volvió cuando Brenda salió corriendo del armario hacia Antoine.

Su grito se convirtió en risa.

También le dio en buena, él saltó hacia atrás y apenas contuvo el impulso de golpearla por instinto.

“¡Qué tipo más idiota!” dijo Antoine, reprimiendo palabras más duras. Giró y salió de la habitación.

“¡Deberíais haber visto vuestras caras!” exclamó Brenda riendo con tanta fuerza que apenas podía respirar.

Todos estábamos algo impactados; el grito había sido convincente.

“Ya os habéis divertido bastante,” dijo Isaac. “Odio cuando la gente no toma en serio los juegos de mesa.”

“¡Solo estaba bromeando!” exclamó Brenda con alegría. Miró alrededor y una expresión de curiosidad invadió su rostro. “¿Dónde está Keisha?”

“Ja, ja,” dije. “Ya no nos engañas con eso.”

Brenda todavía mantenía restos de su sonrisa, pero una creciente preocupación nublaba su mirada. “No, en serio. ¿No estaba ella abajo contigo?”

Ninguno de nosotros tomó en serio sus preguntas. Nos mantuvimos en silencio, sin tirar de ningún hilo que pudiera complicar más la historia.

Brenda nos hizo una broma, y la desaparición de Keisha también fue solo una broma. Nada ocurría en realidad.

Normalmente, ser deliberadamente torpe podía crear problemas, pero sabíamos que esta trama podía desarrollarse sin revelar completamente la verdadera naturaleza de Carrusel ante los neófitos tercios.

Nuevos jugadores pensarían que todo era una broma elaborada. Los Paragones nos habían advertido sobre la primera trama. Si eso era cierto, entonces negarse a seguir los hilos de la historia podría ser una estrategia eficaz para mantenerse a salvo.

Si nunca reaccionábamos a los empujones de Carousel, así la historia se mantendría como un relato seguro y espeluznante.

No íbamos a hacer nada que los escépticos con ganas de quienar no hicieran justo al bajar del carruaje hacia Carousel.

Que los NPCs nos jugaran una broma en realidad era una buena jugada de Carousel. Era un recurso clásico tanto en el horror para niños como en el de jóvenes adultos. De hecho, incluso La Momia se dejó llevar por ese cliché.

Las bromas son una excelente manera de consolidar a un personaje como escéptico, dándole municiones para descartar lo paranormal.

¡Me engañaste una vez, vergüenza para ti, me engañaste dos veces, “¡Oh Dios, todos vamos a morir!”

Brenda se volvía cada vez más firme en su creencia de que Keisha no estaba con ella mientras nos acercábamos a las escaleras. Kimberly y Cassie permanecieron con ella para escucharla y tranquilizarla.

El resto de nosotros estábamos listos para salir de allí.

Antes de encontrar nuestro camino, escuchamos otro grito.

“¿Qué ahora?” preguntó Antoine, aún temblando por el susto anterior.

Era Brenda otra vez, pero no estaba gritando para asustarnos. La casa estaba diseñada de tal modo que las puertas del piso superior podían ser vistas desde el centro de la sala, en un pasillo que rodeaba el segundo piso.

En el pasillo opuesto a las escaleras estaba Keisha.

Lucía realmente asustada. Estaba llorando. Tenía el brazo apoyado contra la pared como si alguien la sostuviera allí. Detrás de ella había una sombra tan tenue que solo alguien que no pudiera verla en el papel tapiz rojo podría perderse.

“Bradley Speirs (Fallecido).”

La sombra desapareció en cuanto la miramos.

Keisha se cayó hacia adelante y se apoyó en la barandilla.

Apareció un mensaje en el papel tapiz rojo: “¿Seguir el plan?”

Dina hacía la pregunta en nombre del equipo, usando su cliché del Amigo Por Correspondencia. Todavía teníamos la oportunidad de actuar con calma. La sombra no era visible para quienes no estaban buscándola. Para un espectador, tendrían que pausar la película para verla si estaban viéndola.

Tuve que responder a su pregunta. ¿Entramos en acción o no?

La verdadera cuestión era si Carousel simplemente jugaba con nosotros, provocándonos y burlándose, o si realmente tenía la intención de convertir esta historia sencilla en algo más difícil que nunca.

Si iba a complicar esta trama, ¿por qué no lo hizo desde el principio al llegar? ¿Para qué crear el Juego de Diez Segundos si solo iba a escalar la dificultad aquí?

Tenía que tomar una decisión, y solo disponía de unos momentos para pensarlo.

“Si siguen haciendo esto, nadie va a divertirse esta noche,” mencioné.

Me lancé de lleno al escepticismo. La belleza de esa decisión era que podíamos cambiar de opinión más tarde si era necesario, pero si optábamos por actuar como si estuviéramos en peligro, nunca podríamos retroceder.

Kimberly captó mi señal. “Tiene razón,” dijo. “Estamos aquí para divertirnos, y esto ya se salió de control.”

“¿Crees que estoy mintiendo?” preguntó Keisha entre lágrimas.

No quería que mi personaje viera las lágrimas, porque eso dificultaría despreciar sus acusaciones.

“Vamos a bajar,” dije.

Prácticamente corrí hacia las escaleras. Los demás me siguieron.

Nos trasladamos a la pantalla secundaria en cuanto mi pie tocó los escalones. Antoine quedó justo detrás de mí.

“¿Seguimos intentando hablar con Geist esta noche?” preguntó.

Cuando planificamos todo, no estábamos seguros de si lograríamos hacerlo. Ahora que teníamos una idea clara de qué poker fue el que lo asesinó, podíamos contactarlo antes de que terminara la

historia.

“No tentemos a Carousel. No creo que escale si no lo forzamos,” expliqué. “No seamos codiciosos. Sabemos qué poker fue el arma homicida. Terminamos la historia y luego contactamos a Geist en nuestros propios términos.”

“¿Qué tan seguros estamos de que esa es el arma correcta?” preguntó Antoine.

Era una buena pregunta. Toda nuestra hipótesis giraba en torno a dos cosas. Primero, sabíamos que los rituales mágicos en el centro de Reply the Departed y The Ten Second Game requerían que el usuario estuviera en el mismo momento, lugar y con el arma del crimen correcta. Sería extraño que hubiera otro espectro que cumpliera todos esos requisitos, habiendo sido asesinado aquí con un atizador para la chimenea.

Segundo, debíamos suponer que Carousel no nos estaba jugando una broma. Tras el descubrimiento de que The Ten Second Game era un ardid para ocultar el poker, se requería una gran dosis de fe para creer que Carousel no tendría otro truco bajo la manga, aunque en realidad no teníamos cartas en este juego, por decirlo así. Debíamos confiar en que Carousel nos permitiría obtener el MacGuffin una vez que lo hubiéramos ganado. No teníamos otra opción. Sin ventajas. Sin trucos. Era simple: o Carousel nos dejaría ganar, o simplemente jugaría con nosotros eternamente.

Habíamos descubierto su engaño. Eso tenía que ser suficiente. El Juego en Carousel tenía que ser posible de ganar, no por nosotros, sino por el bien de la audiencia, la única verdadera autoridad superior que incluso Carousel respetaba.

La audiencia quería ver qué venía después. Mantenernos sin pistas y atrapados al principio era un desastre para los negocios.

“Es tentador pedir el nombre. Es tentador hacer mil preguntas,” dije. “Necesitamos calmarnos un poco. Esto solo es una historia de miedo. Sustos. Nada más. Esperaremos hasta salir de la historia para hablar con Geist. La única razón por la que estamos jugando esta historia es para asegurarnos de no haber dejado escapar alguna información.”

Antoine asintió. Después de tanto tiempo esperando hablar con Jed Geist, era difícil no verificar si teníamos el arma correcta, pero debíamos hacerlo.

Regresamos abajo y volvimos a sentarnos alrededor del tablero. Volvimos a la pantalla principal. Estábamos nerviosos, pero nos aseguramos de interpretar la escena como si creyéramos que las locuras de Keisha eran solo una broma.

“No podemos seguir jugando,” dijo Serenity. “Tenemos que irnos.”

No podíamos hacer eso. Irse justo después de Primer Sangre no era posible. Carousel nos detendría, o peor aún, expandiría el alcance de la historia de manera que escapar no nos ayudara.

“¿Alguna vez has visto una película?” pregunté con una sonrisa forzada. “No podemos irnos hasta que terminemos el juego. Así funciona esto.”

Reí como si mi sugerencia fuera una broma, pero no lo era. Era una señal para mis compañeros del plan de batalla y una declaración para Carousel mismo. Estaba improvisando, pero más que eso, estaba proponiendo términos de compromiso para Carousel.

Adelante y termina tu pequeña y espeluznante historia de fantasmas. No vamos a escalar la situación. No vamos a correr. Terminamos el juego de mesa; regresamos a casa. Esa es nuestra oferta—reglas estrictas de Jumanji.

¿Y si Carousel no aceptaba?

Estaríamos preparados. Tendríamos que estarlo.

Turno tras turno, jugábamos a Réplica del Difunto. Mientras jugábamos, Carousel también participaba.

Taconeaban las tablas del suelo, risitas sutiles en el piso de arriba que podrían haber sido solo el viento, y toda clase de actividad paranormal tentaba a manifestarse, pero nunca nos dejamos engañar.

“¿Por qué no preguntamos a un espíritu si esto fue lo que lo mató?” preguntó Serenity, intentando tomar el bate de Antoine, quien rápidamente lo apartó.

“Lo acabo de comprar para él la semana pasada,” dijo Kimberly, con una nueva utilización del conveniente trasfondo, “Es nuevo, salió de la línea. Dudo que alguien haya sido asesinado con él.”

La sonrisa de Serenity desapareció.

Parece que nuestro truco fue efectivo. Esta historia era realmente sencilla, siempre que uno se dejara llevar.

Pero, eventualmente, Bobby recibió una carta que se vio obligado a jugar.

Una luz azul. Eso era otra cosa que sonaba familiar.

Por suerte, ninguno de nosotros estaba en la biblioteca, lugar donde se había quedado sin completar la hoja del fantasma con la información de Jed Geist.

Aún así, en cuanto jugó esa carta, la sala se iluminó más, y una luz azul apareció en uno de los cuartos del pasillo.

“Mierda,” dijo Isaac, “La policía ya llegó.”

Realmente se lo creyó. Se esforzó en levantarse de su silla y simuló caer sobre el apoyabrazos.

“No importa,” dijo. “Falsa alarma. Ya se fue. Estamos bien.”

Esa luz azul era Sangre Segunda, que no tenía sentido hasta que me di cuenta de que Keisha de alguna manera había salido de la habitación sin que nadie se diera cuenta.

Seguimos jugando.

La mayoría de nosotros habíamos recolectado dos fantasmas, asegurándonos de usar solo los accesorios de plástico como armas para no tentar a Carousel.

Serenity nos provocaba constantemente en nombre de Carousel. No era solo lo del bate. Ella intentaba comunicarse con Jed Geist. Casi logró hablar con él también. Por suerte, todos éramos conscientes de sus planes. Nos aseguramos de que nunca lograra invocar fantasmas.

Finalmente, Kimberly tuvo una racha de suerte y obtuvo su tercer espíritu.

El juego había terminado. Todos celebramos.

A pesar de sus muchas tentaciones, Carousel nunca logró engañarnos para que convirtiéramos Réplica del Difunto en algo más que lo que originalmente quería ser: un juego espeluznante para jugar con la luz encendida.

Dina sostuvo con firmeza la horquilla del hogar que habíamos decidido era la arma utilizada para matar a Jed Geist mientras nos levantábamos para irnos.

“¿Ya terminamos?” preguntó Keisha, reapareciendo de dondequiera que estuviera en la casa.

“Sí,” respondió Kimberly. Quiso decir algo más, pero pensó que sería mejor callar. La aguja en el ciclo de la trama todavía no había llegado a El Fin.

No fue hasta que empacamos el juego y salimos oficialmente de la casa que alcanzó ese punto.

Por supuesto, todos sobrevivimos. Menos Keisha, quien, al volver al grupo, inexplicablemente había subido de Nivel en la Armadura de Trama de 3 a un respetable 55. Sonreía con una expresión tan amplia que haría envidiar a un cocodrilo, y cuando sentía el aire fresco, podía oírla riendo.

Silas no se nos apareció. Optamos por la vía fácil y la horquilla del hogar fue nuestro único premio.

Camino a nuestra habitación con el arma en mano. Sentíamos temor de celebrar o mostrar alegría. Todo el entrenamiento había sido agotador y angustiante, Carousel se encargó de eso con su constante amenaza de aumentar la tensión.

Ya nada de eso importaba. Habíamos sobrevivido.

Ahora teníamos un espectro que entrevistar.

Y yo tenía tantas preguntas que hacer.

Revision #1

Created 21 April 2026 11:58:01 by Robert White Mar

Updated 21 April 2026 11:58:05 by Robert White Mar