

¡Cállate, dragón malvado! No quiero tener más hijos contigo

V6

Capítulo 26: ¡Constantine se une!

—Guiados por el personal, el grupo llegó al lugar del juego.

De pie en la entrada, las chicas levantaron la vista hacia el impresionante “castillo”, asombradas.

—¡Es incluso más impresionante que el juego del Hombre Lobo que jugamos la última vez! —exclamó Helena.

El juego que habían jugado en Ciudad Celeste era solo una fachada común; solo al entrar se accedía al escenario real.

Pero esta sala de escape... el dueño había diseñado toda la tienda con elementos propios de un castillo, creando una inmersión total incluso antes de comenzar la partida.

Mientras los niños admiraban la fidelidad del castillo, Leon murmuró:

—Un castillo tan grande... aunque no sea una réplica perfecta a escala, ¿cómo lograron trasladarlo desde Ciudad Celeste hasta aquí?

El empleado que los acompañaba respondió con paciencia:

—Cuando el Maestro de la Torre nos trasladó temporalmente a Isla Nube, usó magia espacial avanzada; incluso una estructura así no fue difícil de mover.

Leon asintió.

—Ya veo.

—Bien, pasen, por favor.

El grupo siguió al empleado hasta la entrada del castillo.



Al entrar, el estilo arquitectónico resultó aún más inmersivo, con detalles que recreaban a la perfección el tenebroso castillo típico de la imaginación popular.

Además, todo el personal vestía trajes de sirvienta acordes con su rol como PNJ, y para resaltar el ambiente oscuro y siniestro, su maquillaje y vestuario incluían numerosos detalles minuciosos.

Manchas de sangre, insectos alienígenas, piel putrefacta...

El dueño había puesto un enorme esfuerzo en lograr una atmósfera adecuada sin llegar a asustar realmente a los clientes.

Tras verificar las identidades, una sirvienta PNJ condujo al grupo a una pequeña habitación y comenzó a explicar las reglas del juego.



—Nuestro juego se llama “Escape del Castillo de la Plaga”.

—Hace mucho tiempo, el dueño del castillo, en su búsqueda de la inmortalidad, gastó una fortuna reclutando a personas talentosas de todos los ámbitos para investigar un fármaco que pudiera otorgar vida eterna.

Sin embargo, durante la investigación ocurrió un accidente: el fármaco, que debía prolongar la vida, causaba la muerte en cuestión de horas.

El compuesto, fuera de control y transportado por el aire, se esparció rápidamente por todo el castillo, sin dejar sobrevivientes.

—Décadas después, reciben la orden de regresar al castillo con la misión de destruir por completo el origen de la plaga en setenta y dos horas y escapar. De lo contrario, perecerán en este castillo, igual que todos los anteriores.

Una integración ingeniosa entre historia y reglas, muy común en juegos de hombre lobo y salas de escape.

Mu En y Xiao Guang escuchaban con una atención que jamás mostraban en clase.

La sirvienta continuó:

—Antes de morir, el dueño del castillo dejó numerosas pistas por todo el lugar. Estas pistas los guiarán hasta el origen de la plaga, y ustedes deberán descifrarlas una por una. ¿Tienen alguna pregunta?

Mu En levantó la mano enseguida:

—Hermana, ¿por qué el dueño del castillo no nos dijo directamente dónde está el origen de la plaga? ¿Por qué dejó pistas para descifrarlas?

—Ah... eso... —La empleada quedó desconcertada ante ese agujero tan común en los juegos de acertijos.

Noah intervino con seriedad:

—Mu En, es como en esas novelas de superhéroes: ¿por qué el villano no mata al protagonista desde el principio? Si lo hiciera, nada podría desarrollarse después.

Mu En asintió de inmediato, iluminado:

—¡Ah! ¡Ya entendí!

El general Lai, desde atrás, pensó:

—¿Quién dice que los villanos no quieren matar al protagonista de inmediato? ¡Así fue como conocí a tu madre!

Volviendo al tema:

La pregunta de Mu En no era un error real; al final, lo importante en este tipo de juegos es el proceso de resolver acertijos.

Sobre el porqué existen... mejor no preguntarlo.

Tras escuchar la explicación, todos coincidieron en que las reglas eran mucho más simples que las del juego interactivo de hombres lobo anterior.

Primero, porque el objetivo era claro: encontrar el origen de la plaga y escapar.



Segundo, porque no había tarjetas de identidad; todos partían como “hoja en blanco”.

Sin embargo, cuando Leon creyó que no habría más sorpresas, el personal añadió:

—Tengan en cuenta que entre ustedes hay dos jugadores poseídos por espíritus vengativos.

—Son personas que murieron injustamente hace décadas; su resentimiento los mantiene atados al castillo.

—Interferirán con ustedes de distintas maneras. Si pasan las setenta y dos horas, quedarán atrapados para siempre.

—Así que el objetivo principal es encontrar el origen de la plaga y escapar. Y el secundario: encontrar a los espíritus vengativos y sellarlos con los objetos del castillo.



Leon se puso serio.

En otras palabras, había “hombres lobo”, pero no podían ser eliminados por votación.

La única manera era sellarlos usando los objetos.

Las reglas eran simples, pero la dificultad era mucho mayor que en los juegos anteriores.

Además, tenían apenas setenta y dos horas... y parte de ese tiempo se iría en comer y descansar.

—Las reglas básicas están explicadas. Ahora, recojan sus piedras grabadoras y brazaletes.

—¿Brazaletes? ¿Para qué sirven?

Un empleado trajo dos cajas: una con nueve piedras grabadoras y otra con los brazaletes.

Sacó uno y explicó:

—Hay cuatro colores: verde, amarillo, morado y negro.

—Verde significa que el jugador está en buen estado y puede moverse libremente.

—Amarillo indica agotamiento; el jugador debe completar una tarea en un lugar específico para volver al verde. Puede no hacerlo, pero recibirá restricciones.

—Morado implica envenenamiento; si no completa el “antidoto” en una hora, el brazalete se volverá negro.

—Negro significa que el jugador “morirá” en diez minutos; no hay forma de revertirlo. Solo puede huir en ese tiempo y escapar.

Con esto, los aspectos más interesantes del juego quedaron claros.

Todos estaban ansiosos por comenzar.

—Saquen sus cartas. Hay nueve: las del escudo con ángel son buenas; las de calavera y fantasma, espíritus vengativos.

Leon tomó su carta sin verla de inmediato; observó las reacciones.

La expresión relajada de Luna lo dijo todo: era una buena.

Noah y los demás eran demasiado astutos para dejar algo ver.

—Por último, reglas externas: no se permite usar magia ni destruir áreas fuera de misión.

—Disfruten su batalla contra los espíritus vengativos.

Todos se prepararon con entusiasmo.

Constantine levantó su carta.

Mostraba una calavera negra con un fantasma.

Traducido por:

๕๗๖ - RexScan

