

Capítulo 29 - Frío en la Ruta - El Juego en el Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

- [Capítulo 29 - Frío en la Ruta - El Juego en el Carrusel: Una Película de Terror LitRPG](#)

Capítulo 29 - Frío en la Ruta

- El Juego en el Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

Jugador

Armadura de Trama

Valor

Coraje

Iniciativa

Sagacidad

Determinación

Riley

25/2

3

7

5

7

3

Antoine

23

6

4

5

2

6

Kimberly

21

3

7

5

1

5

Dina

20

3

3

4

3

7

Bobby

20

3

6

4

3

4

Isaac

13

1

4

3

3

2

Cassie

14

1

6

3

3

1

Tropes del Jugador:

(Quisiera recordar a los lectores que esto es solo una referencia. Describiré los tropos antes de que aparezcan. No es necesario que lo lean si no quieren)

Riley Lawrence es el Aficionado al Cine.

Habiendo alcanzado el nivel 25, puede equipar 9 tropos y un trasfondo en lugar de 8.

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

"Vidente del Cine" aumenta la Sagacidad y Determinación de sus aliados cuando escuchan su predicción de elementos cinematográficos e impactantes en la trama.

Como un "Espectador Ignorante," Riley permanece sin ser blanco de los enemigos, actuando convincentemente como si no los notara.

"Artista del Escape" aumenta su Iniciativa para facilitar planes de fuga plausibles.

"Plano Insertado" hace que sus aliados sean conscientes de un objeto que él elige. Este objeto será mostrado a la audiencia y su utilidad se potenciará en el final.

"Monitor del Director" le permite ver el resto de la historia después de su muerte a través de la Vigilancia de la Muerte.

"Revelación a Través de Flashbacks" le permite comunicarse con sus aliados en la Vigilancia de la Muerte mediante recuerdos de diálogos pasados.

"Director de Casting" le ofrece un resumen de los roles de su equipo en la trama.

"Mi Abuela Tenía el Don..." Es un tropos de fondo que conecta ambiguamente el personaje de Riley con "El Regalo" a través de su herencia.

"Death en Cortes" lo remite fuera de escena antes del momento implícito de su desaparición y le permite existir tras bambalinas si sobrevive al encuentro.

No equipó "Próximamente en un Cine Cerca de Ti," "No Me Gusta Aquí...," "Desvanecido," "Explorador de Locaciones," "Reel Equivocado," "Criado por la Televisión," "Lo Que No Mata, Enfurece," ni "Camino de Difunto."

Tenía alrededor de una docena de combinaciones que quería probar, pero preferí no complicarme con el tutorial. Este requeriría tiempo para experimentar después.

Kimberly Madison es la Encantadora del Equipo.

"Historia de Fondo Conveniente" le permite modificar creíblemente su pasado para cumplir con la misión actual, mejorando la estadística relevante.

"Conciencia Social" le permite ver el Valor de Moxie de todos los enemigos y personajes no jugadores.

"¡Consígete una Habitación!" aumenta las probabilidades de descubrimientos importantes al explorar con un interés amoroso durante la fiesta.

"Una Petición Sin Esperanza" obliga al secuestrador a negar explícitamente su liberación cuando ella lo pide.

"Revelación de Embarazo" aumenta su Determinación si finge estar embarazada y potencia la valiente resistencia del padre si ella muere.

"Cuando Estás en Roma" incrementa su Grit hasta la Reencarnación si su actuación coincide con el tono de la película.

"¿Alguien Tiene una Trenza?" le permite transferir puntos de Moxie a otra estadística atando su cabello hacia arriba.

"Premios de la Academia en Carrousel" mejora su Moxie según la calidad de su actuación en la historia anterior.

No equipó "Un Cese de Labios", "La Apariencia No Dura", "Estereotipo", "Rompiendo el Velo del Silencio", "La Mujer en Duelo" ni "¡Eso Es Lo Que Dije!".

Antoine Stone es el Atleta.

Su recurso "Tuviste una pesadilla..." le permite suprimir o sanar traumas mentales (aún no tiene la suficiente fuerza para usar sus poderes de reinicio de trama).

El talento "Ratón de Gimnasio" aumenta su Valentía y Esfuerzo al revelar su historia atlética.

"La Ciencia Es Parte del Uniforme" le otorga mayor Valentía al usar equipamiento deportivo en sus ataques.

"Simplemente Camina y Sigue" cura el estado de Atascado simplemente caminando.

"Caballero en Armadura Brillante" incrementa su Valentía y Coraje al defender a su interés amoroso.

"¡Tiempo Fuera!" le permite alejarse de la pelea fuera de escena, reduciendo la agresividad del enemigo.

Mostrar un arma es como "Una Manta de Seguridad", reforzando su Valentía y calmando el miedo suyo y de sus aliados.

"Recargar tras un Disparo" le permite retirarse de escena recargando su arma.

No equipó "Alejarse del Golpe", "Salir del Banquillo", "Todos Aman a un Ganador", "El Manual de Juego", "Una Carrera contra el Tiempo", "Coyote en una Trampa" ni "Imán de Mala Suerte". Tampoco usó "Jugándolo con Calma", porque sospechaba que Carousel planeaba algo siniestro al dárselo.

Dina Cano es la Forastera.

"Personalidad Protegida" resiste todas las habilidades de percepción.

"Perspectiva de una Forastera" la advierte sobre información nueva, fuera de lugar o inusual.

"Mejor Tarde que Nunca" aumenta su Valentía y Esfuerzo si espera hasta la Gran Final para apoyar a los aliados en escena contra el enemigo.

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

"Ánimo Desde Más Allá" la calma cuando está tensa, asustada o dolida y puede dar información útil.

"Observando Desde Afuera" le permite discernir los mejores lugares para quedarse a observar sin participar activamente en la historia.

"Se Cayeron" le permite salir rápidamente de esposas u otras ataduras similares.

Puede dejar mensajes físicos o mentales en la historia que sus aliados detectarán en el lugar donde los dejó, usando "Amigo por Correspondencia".

"Manos Ágiles" aumenta su éxito al robar objetos del set.

No equipó "No me conoces, pero...", "Secreto Oscuro" ni "Arruinaron la Toma...".

Bobby Gill es La Murmullo.

"Ruido de Fondo" le permite obtener información de personajes no jugadores cuando está fuera de escena.

"Buen Samaritano" aumenta su Valentía y Coraje al ayudar a aliados en crisis si no los ha conocido en escena y son desconocidos.

"Reparto de Último Minuto" lo recastiza como un NPC con participación moderada en la trama. La selección parece aleatoria y recibe información limitada del personaje y acceso al guion del NPC.

"De Orígenes Humildes" reduce sus estadísticas un 30% en el grupo, pero las aumenta un 15% en Renacimiento, la Gran Final y la Batalla Final, logrando una mejora neta del 15% al finalizar la historia.

"Los Servicios de Producción Son Los Verdaderos Héroes" asegura que haya comida y agua comestibles en el set en algún momento de la historia.

"Mi Único Papel es la Exposición" le proporciona información útil para transmitir en escena, pero se la quita si comienza a aburrir al público.

"En realidad, soy Veterinario" modifica su trasfondo a ser veterinario y permite equipar ciertos tropos.

"Si no puedes verlo, no sangrará" le permite sellar heridas temporalmente cubriéndolas de la vista del público.

"¿Me recuerdas?" le posibilita promover su personaje al elenco principal fingiendo conocerlos y presentándose a sí mismo.

No equipó "La Infección Oculta," "La Sabiduría" de las Multitudes, ni "Y Eso Es Almuerzo."

Cassie Hughes es La Psíquica.

"El Angustia" le permite ver las estadísticas de salud de sus aliados desde cualquier lugar y asumir parte de su dolor sintiéndolo ella misma. Esto puede reducir sus lesiones generales.

"Estamos no abandonados..." puede elevar el ánimo de sus aliados tejiendo una narrativa de algún poder superior en control. Cuando se ejecuta con maestría, este tropo puede curar la Inmovilización, ciertas formas de Infección Espiritual e incluso potenciar la Resiliencia.

"El Susto en el Espejo" le permite vislumbrar al enemigo al mirarse en un espejo, otorgándole una pequeña clave de lo que le espera.

"Signos Premonitorios" le proporciona información sobre quién será atacado a continuación y cómo, en clave, preparándose para lo que se avecina.

Isaac Hughes es El Humorista.

"Si todavía sigue contando chistes..." permite al jugador reducir o eliminar heridas usando el humor la próxima vez que aparezca en pantalla, antes de que el público sepa cuán herido está. Funciona también en aliados según la situación.

"Armas de Absurdidad Masiva" que usa armas cómicas Potencia su Coraje y Ánimo. La misma potenciación se extiende a las armas utilizadas si la original falla.

"La Delirium por Pérdida de Sangre" produce en el jugador un agradable estado de ebriedad y cubre sus travesuras en momentos de gran pérdida de sangre.

"Humor de Horca" le permite aliviar el dolor mental con humor negro tras una tragedia.

El Fiscal Kurt Willis es El Soldado Raso.

"Te compraré algo de tiempo" lo potencia grandemente en todas las estadísticas cuando se sacrifica para que sus aliados puedan escapar. Si se usa durante la Primera o Segunda Sangre, está garantizado que será el sacrificio de sangre.

"Mula de Carga" le permite cargar armas que un soldado podría llevar en persona. Potencia su Resiliencia.

"Hasta que la tarea esté cumplida" le permite sobrevivir a una aparente muerte y regresar en la Final, pero solo puede usar dos tropos durante la conclusión y sus heridas permanecen.

"Comando Provisional" al tomar control de una situación, le permite potenciar temporalmente a los aliados dándoles órdenes. Con su inminente desaparición, puede potenciar permanentemente a un aliado.

Nos plantamos ante las aguas inundadas.

El Jefe de Policía Kurt Willis nos daba las instrucciones de último minuto.

"Espero que sepan cómo disparar," dijo. "Escuchen todo lo que digo, o quizás tenga que dispararlos yo mismo."

Tenía otros cliché militares genéricos que solía soltar, pero entendí que solo buscaba provocar una reacción en nosotros.

"La mayoría de ustedes habrá pasado por muchas historias hasta ahora; ya conocerán cómo funcionan," dijo. "Pero esta forma parte de la Línea Principal. Mantengan los ojos y oídos abiertos, porque hay información en esta historia que es verdadera, o al menos, lo es fuera del juego. La mayor parte solo es cierta en la historia original, o no es verdad en absoluto, pero alguna parte sí lo es."

"¿Quieres decir canon?" pregunté.

"No, dejé mi cañón en el coche," respondió con una sonrisa pícaro. "Quizá desearía no haberlo hecho más tarde."

Observé el agua.

"Cosas de Sangre Fría" era el título. La verdad, no me gusta estar aquí... el tópico había mencionado que era de alta dificultad. La exploración del lugar no era muy útil fuera de las historias, y no quería desperdiciar un espacio en la ficha para usarla en la trama, aunque justo había desbloqueado un nuevo espacio tras alcanzar 25 Puntos de Acción. Tendría que conformarme con lo que pudiera revelarme. La historia involucraba alcantarillas (varios tipos), el sótano del Ayuntamiento, el Hospital Corazón Santificado y la Plaza del Pueblo.

Eso era todo lo que sabíamos con certeza.

Preparé mis tópicos. Mi objetivo era emplear mi estrategia del Espectador Ignorante en combinación con la Muerte en Salto para intentar mantenerme en el juego el mayor tiempo posible.

"El momento presente no tiene igual", dijo el Jefe Willis. "Yo iré primero y volveré por ti".

Él caminó hacia las aguas que le llegaban hasta los tobillos y desapareció de nuestra vista hacia abajo. Actuaba como un jugador, así que cuando dio su primer paso en el agua, activó la Advertencia. La aguja del Ciclo de la Trama cambió de Presagio a Decisión y luego a Carro.

No tardó en volver y acercarse a nosotros. Pude oír cómo caminaba a través del agua. Lo curioso fue que, cuando regresó, no era el Jefe de Policía Willis. Era el Oficial Willis.

Incluso había cambiado de ropa, vistiendo un uniforme policial estándar.

"Bien," dijo, "si insisten, este es el momento. Perdón por la inundación, no podemos controlar el clima. A menos que, por supuesto, quieran dar media vuelta. No hay razón para seguir con esta

farsa más tiempo".

"Vamos a venir," dijo Kimberly con confianza, y empezó a caminar hacia el agua.

Los demás la siguieron.

Lo que quedó claro de inmediato fue que el Museo de Casos Sin Resolver ya no era un museo, al menos en esta historia. Como la biblioteca, el hospital o la universidad, el Museo de Casos Sin Resolver era, comprendí, una colección de Presagios. Habíamos pedido el presagio relacionado con la muerte de Jed Geist, y eso fue exactamente lo que obtuvimos. Pensé que si hubiésemos preguntado por otro caso, habríamos bajado y no estaría inundado.

Tendríamos que visitar el museo en otra ocasión, cuando fuera un museo de verdad y no un trastero inundado lleno de cajas de cartón y oficiales de policía irritados.

Lograron encender la electricidad justo cuando bajamos. La sala era enorme y estaba llena de estanterías recubiertas con cajas blancas.

Bobby, por supuesto, desapareció antes de que nosotros mismos llegáramos a bajar las escaleras.

"¿Qué estaban diciendo que pasaba?" preguntó un hombre llamado Detective Jeff Swanson, en el papel tapiz rojo.

"Grupo de tareas," respondió el Oficial Willis. "El alcalde los eligió para que trabajaran en el viejo caso de Jed Geist".

Tomé nota de todo lo que escuchaba. Mis amigos y yo éramos, al parecer, parte de un grupo de tareas. Empecé a revisar nuestros roles en el papel tapiz rojo usando mi tópico del Director de Casting, pero pronto me di cuenta de que eso era innecesario.

"¿Otro grupo de tareas?" preguntó el Detective Swanson. "¿No teníamos ya un grupo excepcional que no pudo resolverlo en primer lugar?"

"Verás, ese era un grupo formado por detectives senior, reporteros investigativos experimentados y criminólogos. Este es un tipo diferente de equipo. Verás, contamos con una psíquica local," señaló hacia Cassie, "y tenemos al tipo de Isaac en Tráfico, ya sabes, el shock jockey," indicó señalando a Isaac, "y por supuesto, la señorita Carrusel," refiriéndose a Kimberly. "Ah, y ese es el tío que atrapó al ladrón del banco el año pasado, y el otro es un historiador de la familia Geist, no, espera, no es eso, es un historiador del cine de terror de la familia Geist. Saber, es experto en todas las películas de terror producidas por los Geist, y estoy seguro de que eso será muy útil. Y por último, tenemos a la mujer que nos demandó el año pasado cuando su hijo desapareció porque ya estábamos con muchas cosas en la cabeza," señaló hacia Antoine, yo mismo y Dina, respectivamente.

Los veterinarios siempre me habían advertido que el papel de director de casting era un desperdicio en un lugar tan predecible como Carousel. La trama nunca permitía a los jugadores avanzar sin que se les diera información tan básica como su propia identidad. Dejando de lado la

conveniencia del cliché, me sentía bastante tonto. Nuestros roles se alineaban mayormente con nuestros arquetipos.

Realmente éramos un equipo de tareas especial.

“¿Por qué ellos?” preguntó el detective Swanson.

“Bueno, son celebridades, ¿no lo sabes?” respondió Willis. “Eso los hace especialmente calificados.”

“Una maniobra de publicidad,” dijo Swanson asentando con la cabeza. “Para el aniversario.”

“Jamás acusaría al alcalde de algo así,” contestó Willis.

“Bueno, si necesitan ver las pruebas, tendrán que esperar un poco mientras las buscamos,” dijo Swanson, señalando una sección de la sala donde las estanterías se habían desplomado por la inundación. “¿Realmente viste todas las películas de Geist?” preguntó, mirándome.

Pensando rápido, respondí, “Sí, las he visto todas, pregúntame lo que quieras.”

“No,” dijo el detective Swanson.

Willis se echó a reír.

Así transcurrió la escena durante un buen rato; la cámara se encendía, y uno de los policías hacía un comentario a uno de nosotros para que respondiera. Carousel solo recopilaba líneas para su montaje final.

Swanson le preguntó a Antoine, “No puedo creer que alguien como tú quiera estar en un grupo así, un montón de codependientes de atención. ¿No ayudaste a un policía? ¿Qué haces aquí?”

Antoine mantuvo la calma, miró a Kimberly y dijo, “Tengo mis razones.”

Uno de los oficiales dijo algo a Dina que no alcancé a escuchar, probablemente acerca de lo que ella esperaba de ellos. Seguramente se relacionaba con el hijo desaparecido de su personaje, a quien había demandado al departamento por negligencia o algo por el estilo.

En respuesta, ella solo dijo, “Básicamente esto es lo que esperaba de su operación,” y señaló en general el sótano inundado lleno de viejos expedientes y pruebas.

Los oficiales murmuraron entre dientes.

Finalmente, llegó el oficial Martínez y dijo su única línea: “Tienen la caja aquí para ustedes,” y señaló al otro lado de la sala.

Después de eso, salimos de escena mientras atravesábamos el sótano y rebuscábamos entre una montaña de cajas de archivos dañados, llenas de objetos de otros casos fríos.

“¿Ves a ese tipo allá?” preguntó Willis. “¿El oficial Martínez? Lo conseguimos en una historia con un monstruo llamado mordedor de dedos, como sea que se llame. Mira lo nervioso que está.”

El hombre a quien señalaba estaba claramente muy nervioso por atravesar las aguas turbias. Sabía que algunos NPCs eran conscientes de su situación, pero que un policía anónimo, sin mucho más que decir, que aun cargaba con traumas del horror de su mundo, era distinto. Él solo era un NPC normal. No parecía justo.

Volvimos a la pantalla cuando comenzamos a ordenar unas cajas que se estaban deshaciendo.

“Lo tengo,” dijo Willis. “Geist, Jed. Falleció el 6 de agosto de 1992. Justo hace exactamente tres años, ¿no es así?”

¿Hace tres años? ¿Lo había oído mal? En realidad fue hace treinta años. O al menos eso habría sido. Esta historia probablemente ocurrió veintisiete años antes. Otras historias estaban ambientadas en el pasado. No era raro.

La caja no estaba en muy buenas condiciones; la parte inferior era marrón por el agua, pero, a diferencia de muchas otras, no estaba completamente destruida. Willis la levantó cuidadosamente por la parte inferior y la colocó sobre una mesa de plástico.

— Muy bien — dijo Willis —. El alcalde ha dejado claro que deben ver y examinar el contenido de esta caja. Sin embargo, estaremos observando para asegurarnos de que no tomen nada. Ustedes no son policías; no están oficialmente involucrados en este caso. Si dependiera de mí, ni siquiera estarían aquí. ¿Está claro?

Todos asentimos con la cabeza.

Willis levantó la tapa de la caja y la miró detenidamente. La caja apenas era lo suficientemente grande como para que una varilla de fuego pudiera caber en diagonal. Incluso entonces, tal vez tendría que sobresalir un poco por debajo de la tapa.

Es decir, si en realidad hubiera habido algo en su interior.

— Dijiste que buscaban específicamente el arma del crimen — preguntó Willis. Ni siquiera necesitó rebuscar en la caja para darse cuenta de que el arma faltaba. — Jeff — dijo, dirigiéndose al detective Swanson —. Está en el inventario, pero el arma del asesinato no está aquí.

— Permítame echarle un vistazo — dijo Swanson, tomando el bloc de notas con la lista de inventario de las manos de Willis. — Esto no tiene sentido alguno; recuerdo que estaba aquí.

— Yo también lo recuerdo — afirmó Willis —. Yo mismo lo puse allí. ¿Será posible que lo hayan llevado para pruebas adicionales?

— Ya hicieron análisis de huellas y de ADN, ¿qué más puede haber?

Los dos hombres empezaron a ponerse nerviosos, probablemente porque estaban siendo observados por un grupo de fuerzas especiales a quienes habían pasado gran parte de media hora en burla.

— Típico — comentó Dina —. El alcalde me dijo que al unirme a esta oficina de investigación sería capaz de evaluar la calidad de nuestra policía. No sabía cuán acertado estaba.

— Cálmate — dijo Willis —. Encontraremos el arma del crimen; tiene que estar por aquí.

Salimos de escena mientras un grupo de cadetes entraba y empezaba a revisar las cajas, clasificando las evidencias en pilas. Por supuesto, ninguno encontró el arma del crimen; simplemente estaban preparándose para la siguiente toma.

Mientras tanto, los demás objetos en la caja de Jed Geist quedaron dispersos sobre la mesa y organizados para facilitar su revisión.

Volvíamos en pantalla periódicamente para captar momentos en los que examinábamos las evidencias.

La mayoría de ellas no resultaron demasiado útiles. La ropa que Jed Geist llevaba al momento de su muerte estaba allí, así como una docena de otros objetos que parecían insignificantes: muestras de fibras, un trozo de papel con las huellas dactilares de Geist, un mapa de la habitación del hotel tal como era en la época en que fue su hogar, y cosas por el estilo. También había fotos del escenario del crimen, muy vividas y crudas. La cámara no cortó la grabación mientras las mirábamos, lo cual me indicó que probablemente esta historia sería bastante sangrienta.

Había dos elementos en los papeles que llamaron la atención.

— Esto es una receta para oxicodona — dijo Antoine levantando un pequeño frasco naranja —. ¡Vaya, esa dosis está fuera de lo normal! Debe tener una gran tolerancia.

— ¿Una adicción a las drogas? — preguntó Isaac —. A mis oyentes les encantaría eso.

— El doctor Howard Halle — leyó Antoine del frasco.

Kimberly, Antoine y yo nos miramos.

Halle era el apellido del Astralista, un científico loco que había intentado extraer nuestras almas hace no demasiados meses. Si esta persona estaba relacionada con Simon Halle, esa información podría ser útil. Eso nos indicó que había elementos sobrenaturales en la trama, siempre que tanto Simon como Howard fueran del mismo mundo.

Eso tenía sentido, en cierto modo. Si un mundo estuviera lleno de horrores, Carousel podría sentirse inclinado a aprovecharse duplicando sus historias.

Eso significaba que Cassie y mis habilidades psíquicas podrían funcionar bien aquí.

También nos indicaba exactamente cuán cerca habíamos estado de formar parte de la Línea Central y arruinar el Proyecto Rewind.

Antoine me entregó la botella y la observé. La etiqueta decía: "Tome 40 mg cada 6 horas según sea necesario para el dolor."

Luego levantó y pasó varias otras botellas. Una decía "10" mg y otra "20" en una fecha posterior. Se nos mostraba una adicción creciente a través de una evolución en las dosis de las recetas.

"Escucha," dijo Kimberly, "el Dr. Howard Halle." Sostenía una tarjeta de presentación de Halle. "¿No será esta la dirección del resort que construyeron donde solía estar su casa?"

Pasó la tarjeta alrededor. Tenía razón.

"Parece que necesitamos hablar con el Dr. Halle," dije.

"No le molestes," dijo Willis. "¿Crees que no notamos las recetas? Halle era su médico. Nada raro ocurría."

"Halle tenía coartada," dijo el detective Swanson, "estaba realizando una cirugía de emergencia en el momento del asesinato. Difícil superar eso."

"Eso sí que es una coartada sólida," comentó Isaac. "Yo no pude haberlo matado, oficial; mi cuchillo estaba en otro tipo en ese momento."

Era agradable ver que el humor de Isaac era más fuerte que la sensación de apocalipsis que mostraba esta vez.

Su hermana, sin embargo, era una historia completamente diferente.

Mientras conversábamos distraídos, con la cámara encendida y apagándose, ella fijaba la mirada en la oscuridad de las profundidades del almacén.

Yo la observaba de vez en cuando para asegurarme de que estuviera bien. Era injusto que tuviera que actuar en otra historia después de haber muerto tan recientemente por primera vez.

Simplemente sucedió que la estaba mirando justo en el momento en que lo vio.

Clavó la vista en el piso todavía parcialmente inundado y gritó. Sus ojos se elevaron como si esperara que allí hubiera algo, pero claro, no había nada.

Luego miró hacia abajo, de nuevo hacia el agua.

"¿Qué pasa?" preguntó Isaac. Se salió de su papel al escuchar el grito de su hermana, y corrió hacia ella para asegurarse de que estuviera bien.

"Pensé que vi algo," dijo. Estaba respirando rápidamente y claramente sobresaltada.

“Vaya, aquí vamos,” dijo el detective Swanson. “La psíquica tiene que llamar la atención.”

“¿Qué viste?” pregunté.

“Vi un reflejo en el agua, pero cuando miré hacia arriba no había nada. Juro que lo vi, fue horrible.”

“¿Qué era?” preguntó Kimberly con cautela.

“Un hombre,” dijo Cassie, “pero había algo raro en su rostro. Tenía muchas suturas, y había otra cosa que no logré ver bien antes de que desapareciera.”

“¿Esto no será una broma, verdad?” preguntó el detective Swanson a Willis.

“No les hagas caso,” dije. “Mi abuela también tenía ese don. Me gustaría pensar que ella me dejó un poco de ello.”

Cassie me obligó a sonreír. “Quizá más que un poco,” dijo.

Eso era excesivo. Un poco de don psíquico puede ser suficiente. Mucho, y uno se sale de control. No quería que ella diera a Carousel una excusa para hacer algo descontrolado conmigo.

“Un hombre con el rostro cosido. Un doctor con vínculos con la víctima,” afirmé, “En las antiguas películas de terror de Geist, era común esperar un o dos doctores locos. No me sorprendería en lo más mínimo que resultara que el Doctor Halle realizaba cirugías no aprobadas por la junta médica.”

Entre su apellido y el hecho de que el hospital fuera un lugar de rodaje, la conexión era evidente. Añadí una pequeña predicción al estilo Cinema Seer para dar una ayuda a mis amigos.

“Pues, ahora es oficial,” dijo el detective Swanson. “Resulta que el doctor estuvo involucrado en el asesinato porque la médium vio a un hombre con suturas.”

El oficial Willis empezó a decir algo, pero antes de que pudiera, lo interrumpieron.

Un fuerte retumbido se escuchaba en la lejanía, parecía provenir de algún lugar fuera de las paredes del sótano. Todos en la habitación se paralizaron, mientras el sonido vibraba de manera irregular hasta que finalmente cesó.