

Capítulo 51 - La Sesión Espírita Parte Uno - El Juego en el Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

- [Capítulo 51 - La Sesión Espírita Parte Uno - El Juego en el Carrusel: Una Película de Terror
LitRPG](#)

Capítulo 51 - La Sesión

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

La versión renovada de la casa de Jed Geist, que funcionaba como una suite de lujo en un resort moderno y a la moda, había sido unas vacaciones increíbles.

No me di cuenta de eso mientras estábamos allí. Solo podía concentrarme en lo negativo: las sombras oscuras proyectadas en las ventanas, la opresiva ostentación que parecía burlarse de nosotros en nuestra lucha por la libertad, el recuerdo de haber peleado por nuestras vidas en una historia, el hecho de que el personal del resort solía equivocarse en la mitad de nuestras órdenes de servicio a la habitación.

Ahora, en la pequeña habitación estrecha que nos asignaron después de que el resort moderno volviera a su estado deteriorado de años atrás, comprendí cuán afortunados habíamos sido.

Supuse que esta pequeña habitación, que nunca reclamó ser de lujo o siquiera una suite, era el lugar donde la mayoría de los novatos serían colocados durante el Tutorial. ¿Qué mejor manera de incentivar a los jugadores a salir y interactuar con el mundo que alojarlos aquí?

Este lugar era una obra maestra del horror insípido. Podíamos escuchar peleas en la habitación contigua, peleas que siempre terminaban con un fuerte golpe y el inquilino marchándose rápidamente. Nunca llegamos a ver a esas personas. No eran parte de la historia; simplemente formaban parte de la orquesta ambiental.

El mini refrigerador emitía un zumbido monótono y hacía clics de manera irregular. La televisión se encendía sola. Alguien seguía llamándonos por teléfono y diciendo cosas ominosas que parecían código que sicarios podrían usar para hablar de su trabajo.

Las camas eran pequeñas, las mantas ásperas, y la ducha siempre salía fría.

Extrañaba el Pabellón de Dyer. Extrañaba la sencillez de esa vida, aunque en su momento no la viera tan simple.

Estaba despierto en una camilla. Era de día, pero íbamos a pasar la noche hablando con Jedediah Geist, así que necesitábamos dormir.

A pesar de la habitación, los demás habían tenido éxito. Antoine estaba profundamente dormido, gracias a mi tropo homónimo.

Podía verlo bajo su mano mientras dormía en una de las camas individuales con Kimberly. Juntos, eran demasiado grandes para la cama, pero lograban hacer que funcionara. Curiosamente, ya no había más Camillas ni camas. Era como si Carousel supiera que dormirían en el mismo lugar.

Si lograra escabullirme hasta allí, tal vez podría recuperar mi boleto. Podría estar dormido sin una preocupación en el mundo. Después de un tiempo, volvería a aparecer en mi posesión, pero eso todavía no había ocurrido. Nadie sabría nunca...

Pero no quería arriesgarme. Realmente no quería dar la impresión a Antoine de que resentía que usara ese tropo. Él necesitaba ayuda para dormir, incluso si se resistía a admitirlo. Ocultaba la gravedad de sus problemas de nosotros. Intenté que pareciera algo tan casual que llegué a renunciar a mi mágico tropo de dormir instantáneamente, pero en realidad, preferiría poder usarlo yo mismo. La insomnio era una de las razones por las que había visto tantas películas cuando era niño.

Decidí ver una película en lugar de dormir. Esa era una de mis ventajas sobre los demás: contaba con un entretenimiento incorporado en cierto modo. Mi tropo del Monitor del Director me permitía ver nuestras viejas historias en una pantalla contra la pared roja.

Por lo general, no era divertido, pero al menos mantenía mi mente ocupada. Sentía como si pudiese ver las huellas de Carousel en cada uno de nuestros esfuerzos por sobrevivir. Si pudiera reconstruir su proceso de pensamiento, tal vez podría guiar mejor a mi equipo.

Como la trama más reciente, responde a "El Difunto". Era cursi, breve y menos intensa que la mayoría de las historias que habíamos experimentado, pero había algo que aprender al ver cómo Carousel convertía una serie de imágenes de jóvenes jugando a un juego de mesa en un espectáculo espeluznante que habría asustado a la mayoría de los adolescentes con sus sustos repentinos y la creciente sensación de temor.

No éramos los personajes principales. Eso parecía ser una tendencia. Keisha parecía ser la protagonista notablemente. Nosotros solo éramos los amigos que no le creían mientras ella luchaba por escapar de la casa.

Mientras jugábamos, los eventos en el tablero se reflejaban en toda la casa. Dina hablaba con un espíritu que había sido asesinado con un mazo. Una aparición apareció, aparentemente asesinada de la misma forma, observándonos desde el balcón del piso superior.

En ese momento, no tenía idea de nada.

El personaje de Keisha logró perderse dos veces: una cuando decidieron hacer una broma y otra cuando intentaba encontrar una salida. La puerta principal estaba cerrada con llave. Ni siquiera

recordaba que ella hubiera intentado abrirla, pero Carousel había grabado algunas escenas probablemente cuando ya no estábamos en la casa.

Era divertido, sabiendo el diseño de la casa de memoria, pensar que alguien podía perderse allí. Era grande y tenía muchas habitaciones, pero todo el plano central giraba en torno a la sala de estar. Ningún lugar en la casa estaba a más de dos giros y un pasillo de encontrarnos.

A pesar de ello, Carousel usó tomas y ángulos sofisticados para hacer parecer que ella estaba verdaderamente perdida en un laberinto dentro de una antigua y misteriosa mansión. Ya había hecho algo similar en "El Astralista" cuando me persiguió un zombie.

Impresionante.

Cuando esa película terminó, volví a ver "Cosas de Sangre Fría". Mis amigos y yo solo aparecíamos en una cuarta parte de ella. Lillian era la protagonista trágica.

Fue en esa película donde vislumbré algunos de los Geistas. Aunque aprendí sospechosamente poco sobre ellos.

El padre de Lillian era Steven Geist, hermano de Carlyle y Jedediah. Era un hombre de estatura baja que había sobrepasado las expectativas en casi todos los aspectos de su vida, desde los negocios hasta el amor. Vestía ropa cara y estaban orgullosos de la belleza de su hija.

La película mostraba su evolución, desde reina de belleza hasta su lesión, y sus interacciones con Jedediah. Este podría tener unos setenta años en la película, quizás menos. La película intentaba retratarlo como alguien que la desechaba, pero la única evidencia objetiva de eso era su asombro al ver su apariencia después de que las caecidias fueron colocadas en su rostro.

Antes de eso, sus interacciones estaban fragmentadas, editadas, con muy poco diálogo. Carousel estaba ocultando algo. Un espectador casual quizás no lo percibiera, pero yo sospechaba que había más en las interacciones entre Lillian y Jedediah de lo que la película mostraba.

De hecho, si Howard Halle no hubiera estado allí para explicar que Jedediah la había cuidado, quizás ningún espectador habría sabido eso. Esa era básicamente la función de Halle, explicar cosas para las cuales Carousel no podía conseguir buen material.

El asesinato de Geist ocurrió a la mitad de la historia y no fue presentado como un misterio, sino como una acción trágica de una mujer psicológicamente devastada. Ella luego vivió en un estupor sedado hasta que mis amigos y yo llegamos para intentar resolver su asesinato. Nos mostraban como payasos. ¿Qué otra forma había para presentarnos? La audiencia ya sabía quién era el asesino.

Cuando finalmente revelé que Cecilia era Lillian Geist, ella salió de su ensueño, y la película terminó con su muerte tras su pelea con Halle. Claro que eso no reflejaba cómo ocurrieron realmente los hechos. Eso implicaba que Carousel había regrabado esas escenas o utilizado metraje antiguo. Quizás saltar en la boca de un gran sapo de piel no era un final apropiado.

La escapada de mis amigos solo fue mostrada mediante un montaje acompañado de música triste. El fin.

—¿Puedes dejar de jugar con eso? —pregunté mientras rodaban los créditos.

Isaac despertó en algún momento durante la segunda película y encontró un viejo radio en la habitación del hotel. Insistió en jugar con él. Encontró una estación en la radio que parecía transmitir música interpretada exclusivamente por cantantes en angustia. De vez en cuando, se podían escuchar las palabras susurradas: “Sigue cantando”, mientras los cantantes intentaban actuar entre lágrimas.

—Perdón —dijo Isaac—. Esto es muy raro.

Los demás comenzaron a despertar, preparándose para nuestra sesión de espiritismo nocturno.

Intenté recordar las primeras etapas de la vida de Lillian, los rostros de su familia. En realidad, la única persona que fue identificada claramente fue su padre. El resto incluía escenas con personajes no jugables que estaban obsesionados con su belleza: un chico de su escuela secundaria, un profesor universitario y los invitados a la primera edición del certamen Miss Carousel.

Cada vez que alguien comentaba su apariencia, podía percibir algo en su mirada. Una alerta, una desconfianza.

No podía evitar pensar que Carousel había omitido deliberadamente algunas partes de la película, aunque no podía probarlo. ¿Qué tan difícil sería editar una versión del filme que diera muy poca información? Técnicamente, los jugadores no deberían tener un tropos para ver la película en su primera experiencia de tutorial.

Era hora de levantarse.

Casi podía sentir las náuseas por los nervios, pero no quería acercarme demasiado a esa letrina en la habitación del hotel.

Salí a caminar para tomar aire fresco.

El sol se estaba poniendo, y el cielo vibraba con colores: rojo, naranja, rosa, más rojo, sangre.

Saqué la pequeña campana de metal de mi bolsillo.

Pronto sería el momento.

—¿Estás seguro de esto? —preguntó Antoine.

Asentí con la cabeza. Había revisado mi plan para la séance por última vez.

Decidimos jugar al Juego de los Diez Segundos en lugar de Responder a los Fallecidos. Nuestra licencia nos permitía optar por cualquiera de las dos clases de séances. Responder a los Fallecidos era solo un juego de mesa y probablemente mucho más seguro, pero tenía una desventaja: para hablar cara a cara con Geist, dependíamos de la suerte en la elección. De lo contrario, solo podríamos hacer preguntas de sí o no.

El Juego de los Diez Segundos era más peligroso, pero podíamos comunicarnos con Geist en cuanto apareciera y hablar directamente con él.

Era un riesgo que debíamos aceptar.

—No sabemos cuántas oportunidades tendremos —dije—. Quizá solo sea una. Después de esto, podríamos ser empujados a la tercera historia y quizás no obtengamos la información necesaria para el final verdadero. Debemos hablar con él directamente.

Antoine no parecía totalmente convencido, pero no quería decir que no. Siempre debía proyectar fuerza.

—Orden de las operaciones —dijo Kimberly—. Ella sostenía una lista con todas las preguntas que habíamos ideado, incluyendo algunas en broma que Isaac había aportado como burla. Por suerte, no íbamos a preguntar a Jedediah Geist sobre 'updog' o su ropa interior. Afortunadamente, Isaac también aportó algunas buenas ideas. Todos estaban completamente involucrados. —Decidimos posponer la conversación sobre Lillian hasta el final, pero aparte de eso, seguiremos su guía e intentaremos que hable sobre Silas y la naturaleza de Carousel, si es posible.

Asentí con la cabeza.

—No sabemos cuán consciente está él —dije—. Si tiene conocimientos meta, debemos descubrirlo. Además, necesitamos entender por qué los Espíritus parecen estar malditos.

Ese era el plan.

Nos adentramos por el bosque hacia el otro lado de la colina. La casa seguía en ruinas, con cinta policial por doquier. En secreto, anhelé que volviese a su estado renovado, pero eso nunca ocurrió.

Entramos. Isaac invocó a los espíritus, o como se llame, donde anunciamos nuestra intención de jugar la Partida de Diez Segundos esa noche. Las reglas de las historias de terror parecía bastante sencilla.

Luego, tocaba esperar hasta las tres de la madrugada —la hora de las brujas—. No había un lugar cómodo para dormir o esperar en la casa. Todo estaba en ruinas y cubierto de polvo.

—Quizá deberíamos ordenar un poco —sugirió Kimberly, señalando las armas dispersas en todas partes.

Fue una buena idea. Todos colaboraron, arrojando los cuchillos peligrosos, martillos y otras armas mortales afuera. Si algo salía mal, no las necesitábamos a nuestro alrededor.

Los espejos estaban cubiertos y todas las puertas cerradas, excepto las que conducían a las habitaciones individuales, que permanecían abiertas.

—Recuerden —dije—. La luz azul significa correr. Y no digan a Jed que está muerto.

—¿Crees que su nombre es Jed porque está muerto? —preguntó Isaac—. Carousel haría algo así. Darle a alguien un nombre que rime con “muerto”. Tiene sentido.

—Quizá —respondí—. A veces, los nombres solo son nombres.

A esa noche, las tres en punto llegaron temprano. Carousel podía modificar la hora del día, y claramente estaba dispuesto a hacerlo al utilizar nuestras licencias de séance.

—Última oportunidad para desistir —dije—. ¿Alguien quiere irse? Ahora es el momento.

Nadie se movió. Habíamos esperado demasiado para este instante.

Tres en punto.

Dina y yo tomamos el primer turno. Con la campana en mano, entramos en la habitación más cercana y nos colocamos frente a la ventana. Dina llevaba la horquilla del chimenea. Acordamos mantenerla oculta, así que ella la metió en su bolso, que podía contenerla gracias a su Etiqueta de Equipaje.

Yo todavía me sentía mareado. Dina era sólida. Preparada. Resuelta.

Hice sonar la campana y esperé.

Sonó.

Esperamos la primera señal de un espíritu. Había olvidado lo difícil que era verlos jugar la Partida de Diez Segundos. Son sutiles, fáciles de confundir con una rama que se mueve o un truco de luz.

Pero, eventualmente, vi uno.

—¿Eres Jedediah Geist? —pregunté. Volví a hacer sonar la campana.

Tic, Tic, Tic.

No sonó.

Era un fallo. Aunque Jedediah Geist debería aparecer porque cumplíamos las condiciones, eso no impedía que otros fantasmas curiosos también llegaran.

Le hicimos preguntas sobre sus deseos, entre otras cosas. Respondía con respuestas típicas a nuestras preguntas de sí y no. Finalmente, se aburría y se retiró.

Dina y yo salimos de la habitación.

—Sin suerte —dije—. ¿Quién sigue?

—Nosotros —dijo Antoine—. Al principio, pensé que se refería a él y Kimberly, pero en realidad quería decir a Bobby. Tiene sentido. La última vez que Antoine jugó a este juego con Kimberly, ella fue sacada a la fuerza de la casa y asesinada.

Dina entregó la horquilla. Yo di la campana.

Busqué un lugar para sentarme y esperé.

Tanto Antoine como Bobby tampoco encontraron nada.

Ni Cassie y yo, ni Antoine e Isaac, habíamos tenido éxito.

—Yo seré el siguiente —dijo Kimberly.

—Puedes esperar —replicó Antoine—. Él vendrá cuando sea su turno.

Kimberly negó con la cabeza. —Creo que Carousel me está esperando. No podemos evitar esto.

Antoine comprendió que Kimberly enfrentaría peligros en muchas ocasiones en la historia, pero esta situación con la licencia era inédita. No sabíamos qué podría suceder. Carousel podría estar engañándonos. De repente, Antoine sintió un instinto protector despertarse.

—Vamos, Dina —dijo Kimberly, dirigiendo a Dina hacia adelante—. Tomemos la campana y el atizador a otra habitación.

Esperamos.

La primera campanada indicaría que encontraron un espíritu. La segunda, que localizaron al correcto.

La campana sonó. Un momento después, volvió a sonar.

Todos en la sala de estar se estremecieron de pronto.

Eso confirmaba que su fantasma era Jedediah Geist.

El siguiente paso era fundamental. Existían dos maneras de invocar al espíritu: mirar detrás de ellos en lugar de por la ventana, o simplemente abrir esta. Nosotros preferíamos la segunda opción, pues en nuestra experiencia, era más segura.

Escuché cómo la vieja ventana se fue forzando lentamente.

Un momento después, la temperatura en la habitación descendió, y escuché a Kimberly desde la otra estancia decir: —Hola, señor Geist. Qué alegría verlo.

—Siempre me alegro de verlos —contestó una voz ronca—. Siempre una vista agradable para los ojos, justo el tipo que deseas encontrar. Ahora, ¿por qué no cortas con la tontería?

Bobby, Antoine y yo entramos con cautela en la habitación. Ahora que teníamos un espíritu en medio, podíamos permitir que más de dos personas entraran simultáneamente.

Con cuidado, rodeé la puerta y me encontré cara a cara con el hombre que acababa de ver mientras observaba Cosas de Sangre Fría: Jedediah Geist, vestido con una bata de baño raída, sorprendentemente aseado pese a su estado.

Tenía una herida en el costado de la cabeza. Podía ver su cráneo; un poco de materia gris brillaba a la luz de la luna.

Jedediah Geist, La oveja negra

(Espíritu errante)

Barrera argumental: 45

Geist

Tropes (clichés, recursos)

El atormentado

Este ente es atípico, aunque no sabes exactamente por qué.

Ilusión de muerte

Este espíritu no es consciente de estar muerto.

No despiertes a la bestia

Este ente está dormido o en un estado similar. No se moverá sin intervención externa. Despertarlo lo transformará en una forma más peligrosa, que sigue diferentes clichés.

Escena del crimen ambulante

La forma fantasmal de este espíritu revela pistas sobre la causa de su fin.

Monólogo en retroceso

Este villano tiene una historia que contar o, mejor dicho, que mostrar.

—Señor Geist —dijo Kimberly, intentando sonar suave y no amenazante—, estamos aquí para hacerle unas preguntas sobre su vida.

—Sé quiénes son —respondió Jedediah Geist—. Sé por qué están aquí.

Mi corazón dio un salto. ¿Era posible que Jedediah Geist tuviera conciencia de su propia existencia?, eso sería lo mejor que podía suceder.

—¿En serio? —preguntó Kimberly.

Geist asintió, con una expresión de desconfianza en sus ojos y su mandíbula temblando por la furia de un anciano. —Ustedes son los responsables —dijo—. Tratan de atraparme, igual que a mi familia. Pero no lo lograréis. Lo tengo claro. Casi pensé que os habíais rendido.

Él sabía algo. Eso sin duda. Sabía que este mundo no era tan sencillo como parecía a simple vista. La cuestión era: ¿cuánto sabía exactamente?