

Capítulo 57 - Carlyle - El Juego en El Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

- [Capítulo 57 - Carlyle - El Juego en El Carrusel: Una Película de Terror LitRPG](#)

Capítulo 57 - Carlyle - El Juego en El Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

Estadísticas del Jugador:

Jugador

Armadura Argumental

Valentía

Audacia

Esfuerzo

Perspicacia

Valor

Riley

27/2

3

7

6

7

4

Antoine

25

7

4

5

2

7

Kimberly

23

3

9

5

1

5

Dina

21

3

3

5

3

7

Bobby

22

3

7

5

3

4

Isaac

16

2

4

3

3

4

Cassie

17

2

7

4

3

1

Tropos del Jugador:

Riley Lawrence es el Cinéfilo.

Límite de Tropos: 9

“El Maestro de Tropos” le otorga la habilidad de percibir los tropos de los enemigos, pero a costa de sacrificar la mitad de su Armadura Argumental.

Como un “Observador Ignorante,” Riley permanece sin ser objetivo de los enemigos mientras actúa de manera convincente, aparentando ignorar su presencia.

“Artista del Escape” aumenta su Esfuerzo para facilitar planes de fuga plausibles.

“El Plano Insertado” advierte a sus aliados sobre un objeto que el jugador elige; este será mostrado al público y su uso será potenciado en el Final.

“El Monitor del Director” le permite observar el resto de la historia después de su muerte por medio de la Visión de Muerte.

“La Revelación en Flashback” le posibilita comunicarse con aliados a través de recuerdos de diálogos pasados.

“El Director de Casting” le proporciona un resumen de los papeles de su equipo en la trama.

“Mi Abuela Tenía el Don...” Es un tropo de fondo que vincula de manera ambigua a Riley con “El Don” a través de su herencia.

“Red de Escena” lo envía fuera de escena antes del momento sugerido de su desaparición y le permite seguir en las sombras si sobrevive al encuentro.

“El Hombre Muerto Caminante” aumenta considerablemente su Valor después de que su muerte parezca inevitable, prolongando quizás sus últimos instantes.

No equipó “Vidente Cinematográfico,” “Próximo Estreno,” “No Me Gusta Aquí...,” “Inconsciente,” “Explorador de Locaciones,” “Reel Equivocado,” “Criado por Televisión,” “Lo que no mata los enfurece,” ni “Método de la Locura.”

Kimberly Madison es la Pin Up.

Límite de Tropos: 8

“Historia de Fondo Conveniente” le permite modificar creíblemente su historia para ayudar en la tarea actual, potenciando la estadística correspondiente.

“Conciencia Social” le otorga la capacidad de ver la Moxie de todos los enemigos y NPCs.

“¡Consigue un Lugar!” incrementa las probabilidades de descubrimientos importantes al explorar con un interés amoroso durante la fiesta.

“Ruego Sin Esperanza” obliga a la captura a negar explícitamente su liberación cuando ella pide ser liberada.

“Revelación del Embarazo” aumenta su Valor al fingir que está embarazada y potencia la Valentía del padre si muere.

“Cuando en Roma” aumenta su Valor hasta Reencarnar si su actuación coincide con el tono de la película.

“¿Alguien Tiene una Scrunchie?” le permite transferir sus puntos de Moxie a otra estadística al recoger su cabello.

“Premios de la Academia en El Carrusel” potencia su Moxie según la calidad de su actuación en la historia anterior.

No equipó "Cese de Labios," "Apariencia Efímera," "Estereotipada," "Quebrando el Velo del Silencio," "La Mujer de Luto," ni "¡Eso Es Lo Que Dije!"

Antoine Stone es el Atleta.

Límite de Tropos: 9

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

"Ratón de Gimnasio" incrementa su Coraje y Esfuerzo al revelar su historia atlética.

"Es Parte del Uniforme" le otorga mayor Coraje al atacar con equipamiento deportivo.

"Simplemente Camina y Olvídalo" cura el estado de Marchito mediante caminar.

"Caballero de Armadura Reluciente" aumenta su Coraje y Tenacidad al defender a un interés amoroso.

"¡Tiempo Fuera!" le permite desaparecer de la pantalla durante una pelea, reduciendo la agresión del enemigo.

Empuñar un arma es "Como un Manta de Seguridad," incrementando su Valentía y calmando el miedo propio y de sus aliados. Al blandirla, hará que sus adversarios vacilen, aunque sea solo por un instante, gracias a su Astucia con la ayuda de "Gira y Lanza."

"Mejor que Aprovecharlo" aumenta significativamente las municiones del último episodio disponibles en combate.

No equipó los aspectos "Recarga después de disparar," "Fuera del banquillo," "Todos ama a un ganador," "El manual de juegos," "Una carrera contra el tiempo," "Coyote atrapado," ni "Imán de mala suerte." Tampoco utilizó "Juega fresco," por temor a que Carousel planeara algo malicioso al confiarle esa habilidad.

Dina Cano es La Forastera.

Límite de tropos: 8

"Personalidad Protectora" resiste todos los poderes de percepción.

"Perspectiva de una Forastera" la alerta sobre información novedosa, fuera de lugar o inusual.

"Más Vale Tarde Que Nunca" aumenta su Coraje y Esfuerzo si espera hasta la Finale para asistir a los aliados en pantalla contra el enemigo.

"Pasado Embrujado" es un tropo de fondo que le da a su carácter traumas pasados que la acechan y le permiten acceder a diversos tropos.

"Ánclame Desde Más Allá" la consuela cuando está estresada, asustada o adolorida, y puede ofrecer información útil.

"Observadora Externa" le concede la capacidad de identificar los mejores lugares para permanecer y observar sin intervenir activamente en la narrativa.

"Se Cayeron" le permite liberarse rápidamente de esposas u otros agarres similares.

Puede dejar mensajes físicos o mentales en la historia que sus aliados podrán detectar en la ubicación que ella dejó usando "Amiga Correo."

"Manos Ágiles" mejora los intentos del jugador de robar objetos en el set.

No equipó "Sabe de Cerrajería," "No me conoces, pero...," "Secreto Oscuro," ni "Arruinaron la toma..."

Bobby Gill es El Murmullo.

Límite de tropos: 8

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

"Buen Samaritano" aumenta su Coraje y Valentía al ayudar a aliados en crisis si aún no se han mostrado en pantalla y son desconocidos.

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

"De Orígenes Humildes" disminuye un 30% las estadísticas del jugador en el grupo, pero las aumenta un 15% en Rebirth, en la Finale y en la Batalla Final, logrando una mejora neta del 15% al final de la historia.

"El Verdadero Héroe son los Servicios de Catering" asegura que en el set haya alimentos y agua comestible en algún momento del guion.

"Mi Único Papel es la Exposición" le proporciona información útil para transmitir en pantalla, aunque la retira si empieza a aburrir a la audiencia.

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

"Si no lo Ves, No Sangra" le permite curar heridas temporalmente tapándolas del campo de visión del público.

“¿Me recuerdas?” le permite promover su personaje a protagonista 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.

Límite de Tramas: 8

“La Angustia” le permite ver las estadísticas de salud de sus aliados desde cualquier lugar y puede aliviar parte de su dolor sintiéndolo ella misma. Esto puede reducir sus heridas generales.

“Nosotros no estamos abandonados...” puede mantener el ánimo de sus aliados alto tejiendo una narrativa de un poder superior en control. Cuando se hace bien, esta trope puede curar la Invalidez, ciertas formas de Infección Espiritual e incluso potenciar el Coraje.

“Salto Escalofriante Reflectante” le permite vislumbrar al enemigo cuando se mira en un espejo, ofreciéndole una pequeña visión de lo que le espera.

“Signos de Presagio” le proporciona conocimiento sobre quién morirá a continuación y cómo, permitiéndole prepararse para lo que está por venir.

“Escudo Empático” refuerza el Coraje de un aliado en peligro expresando una preocupación genuina por él en la pantalla.

“Por Tu Propio Peligro” debilita el Coraje y la Defensa efectiva de los personajes si ignoran sus advertencias psíquicas.

Isaac Hughes es El Comediante.

Límite de Tramas: 8

“Si todavía sigue haciendo bromas...” permite al jugador reducir o eliminar heridas usando el humor la próxima vez que esté en pantalla, antes de que el público sepa cuán herido está. Funciona con los aliados de manera situacional.

“Armas de Absurdidad Masiva” usando armas humorísticas refuerzan su Valor y Agallas. La bonificación se extiende a armas usadas si la original falla.

“Delirio por Pérdida de Sangre” brinda al jugador un estado de ebriedad agradable cuando sufre una pérdida de sangre significativa y ofrece cobertura para las payasadas.

“Humor de La Guarida” le permite aliviar el dolor mental con humor negro tras una tragedia.

“Vamos a aclararlo...” le permite potenciar su plan actual resumiendo la situación y el plan al público.

“Hablar Basura” le permite debilitar el Valor del enemigo insultándolo.

~ - ~

~ - ~

No había sido transportado a un papel desde la antología. Estaba vestido de forma diferente. Mi sudadera con capucha había desaparecido, reemplazada por un abrigo apropiado. Vestía ropa semi-profesional. Por suerte, el bolsillo del abrigo todavía contenía mi ticket de equipaje, así que no me faltaban mis suministros.

El Director de Casting resultó ser moderadamente útil. Yo era un director que sentía que Carlyle Geist estaba asfixiando mi carrera.

Eso era todo. No vi las descripciones de personajes de nadie más porque no estaban aquí conmigo. Realmente necesito dejar de confiar en esa tropa.

Debía prestar atención. Estaba en pantalla. Carlyle Geist estaba al otro lado de la sala. Caminé lentamente para poder ordenar mis pensamientos.

En el papel tapiz rojo, él era Carlyle Geist, La Voz.

Tenía un Valor 30. No parecía ser un enemigo, al menos por lo que podía ver. Al menos, no podía distinguir sus tropes como los de Jedediah y Lilian, pero estos eran peligrosos.

Él era solo un personaje. En realidad, no sabía qué era.

Estábamos en un plató de sonido, un edificio grande utilizado para filmar escenas de películas en sets construidos. Carlyle estaba sentado en una cocina en un pequeño rincón con una mesa. Me observaba mientras caminaba.

“Lamento conocerte en persona bajo estas circunstancias,” dijo Carlyle Geist. “Necesito respuestas sobre este guion. La escena que debemos grabar mañana es terrible. Baron me dijo que te culpara a ti.”

—¿Yo? —pregunté. En esta historia, yo era un director de cine. Debía estar dirigiendo la película en cuestión. No conocía quién era el Barón.

—¿Eres tú Riley Lawrence, el joven director de éxito que ha llegado para devolverle relevancia al estudio, verdad? —dijo con tono irónico. Su voz era profunda, clara y parecía inteligente.

—Así es —afirmé.

Abrió el guion y lo extendió sobre la pequeña mesa que teníamos entre ambos. Rápidamente leí la portada: “Sin título por Elliot algo. Diciembre de 1983.”

Carlyle fumaba su pipa con calma. Tenía aproximadamente la misma edad que Jedediah cuando falleció. Se parecían, aunque Carlyle mostraba una vitalidad que Jedediah no poseía.

Empezó a hacer una combinación de lectura en voz alta y comentarios sobre el guion.

—Nuestra heroína se descubre los pechos, su honor casi contenido en la imagen. Se vuelve hacia el espejo y se mira. Busca imperfecciones, pero no encuentra ninguna. Bueno, lo que sea. Estoy seguro de que fue una indicación útil para la selección del elenco. Diálogo con la madre, un recurso básico para presentar al personaje. Hay un baile de algún tipo, no importa.

Pasó por la escena hasta encontrar la página correcta.

—Aquí está —dijo—. Mientras la heroína modela su ajustado suéter frente al espejo, la cámara enfoca un rostro en la ventana. El rostro pertenece a una máscara y la máscara al asesino.

Tras terminar de leer, levantó la vista hacia mí.

—¿Qué es esto? Ella se cambia de ropa en una habitación con las cortinas abiertas. De acuerdo, no es inédito. Este guion implica desnudos o casi desnudos, lo cual es aún peor por ser cobarde. Pero esto no resulta para nada elegante. Se supone que debemos apoyar a esta joven mujer. ¿Por qué pasamos dos páginas y media discutiendo cuán llenos son sus pechos?

Era un guion de los ochenta. Carlyle claramente no había estado atento a los cambios. La desnudez sin artificios de esa época era muy diferente del material de décadas anteriores.

—Creo que el objetivo —dije— es distraer al espectador con sus... atributos, para que cuando aparezca el rostro, el susto sea más efectivo. Además, todos los chicos de quince años y sus amigos convencerán a sus hermanos mayores para que compren una entrada cuando escuchan que hay desnudos.

—Es una vergüenza —exclamó—. La desnudez en el cine de terror busca aumentar la sensación de vulnerabilidad. Poner en contraste personajes desnudos con otros vestidos pretende sugerir turpitud moral frente a la inocencia. Es un recurso rápido. La escena, esto, es pornografía. Ella es un personaje fuerte, que lucha hasta el final por sobrevivir. Esta escena confunde el mensaje y hace que nuestra heroína parezca una especie de carne en venta en la carnicería. No lo permitiré.

Era una mezcla extraña de valores, aunque nada que no hubiera visto en innumerables películas de terror. Los personajes inocentes nunca participan en sexo o rock and roll. Tampoco parecen cambiarse de ropa solos en sus habitaciones, al parecer.

—Quieres que ella permanezca vestida —dije.

—No quiero que nuestra audiencia se fije en ese aspecto de ella, pero el problema es más profundo —dijo—. Se supone que el asesino es un paciente de un hospital psiquiátrico que ha perdido el control o algo así.

—Creo que eso es una trampa, en realidad —comenté. El guion no revelaba exactamente quién era el asesino en la parte que leí, pero sugería torpemente que se trataba de un paciente que había escapado de un hospital mental. Pensé que se trataba del psiquiatra enfrentando al paciente, sacando algunas pistas sutiles, aunque no había leído lo suficiente para estar seguro.

—Lo que sea que sea —dijo Carlyle—. Parece un perverso. La audiencia se sentirá igual. ¿Es eso lo que queremos?

Fuera de cámara. Era un lugar extraño para ir afuera de cámara, pero supuse que recibir una reprimenda de un viejo productor cinematográfico de escuela clásica no era lo más excitante para el público. Hice mi mejor esfuerzo por parecer que me estaban regañando.

—No —dije.

—El barón me dijo que estabas decidido a filmar esta escena tal cual estaba escrita —comentó.

Negué con la cabeza. —A veces, el barón usa los nombres de otros para compartir sus opiniones como escudo.

Carlyle me miró con extrañeza.

Ese comentario fue un error. No conocía al barón. Normalmente, un actor podía improvisar una línea así y Carousel lo aceptaría, pero Carlyle probablemente no estaba relacionado con el guion. No podía adaptarse a mi improvisación.

Me quedé sentado mientras él me observaba, esperando ver si su comentario acerca del misterioso barón era aceptable.

No tardó mucho.

Carlyle comenzó a reírse. Yo me reí con él.

—El barón ha sido mi intermediario durante años. Supongo que no pudo mantener ese cargo si no supiera cómo deslindar las culpas —dijo.

Volvió a reírse.

—Cuando yo tenía una década más que tú, escribí el guion del estreno de 'Pronóstico de Terror'. Antes de que fuera una antología. ¿Lo sabías? —preguntó.

Negué con la cabeza.

—Puse toda mi alma en ese guion. Un doctor loco, asesinando, mutilando, convirtiendo a sus pacientes en híbridos animal-humano. Era pura basura, pero todos decían que era fantástico. Todos, excepto mi padre. —

Se recostó tan lejos como la silla de metal se lo permitió, y sus ojos se elevaron hacia el techo mientras pensaba en el pasado. —Tomó el guion, lo redujo, lo fusionó con otros tres cortos sobre horror médico, y eso fue lo que tropezó en los cines. Ni siquiera recibí crédito por ello. Me dijo: “Es mi nombre el que vende la película, hijo. El mío”.

Comenzó a reírse. —¿Quieres decir que eso es exactamente lo que estoy haciendo contigo?

—No escribí ese guion —dije—.

—Eso es cierto —admitió—. Pero igual. Sé que estoy pisoteando tus derechos. No lo hago porque te considere incapaz. Vi tu debut como director, sabes. 'Asunto de Investigación', ¿no? Sobre los Mercer.

—Oh —dije, ligeramente desconcertado—. Sí.

—No estuvo mal. La ciencia ficción no es algo que la productora suele hacer mucho. También interpretaste un papel en la película, ¿verdad? No me di cuenta hasta que te vi en persona.

Reí nervioso. —Morí en el segundo acto —dije—.

—Sí —agregó—. Desmembrado por un monstruo invisible. Tendrás que contarme cómo lograste que pareciera tan real.

Sonreí. —También se sintió real —dije.

Él rió, tomó el guion en sus manos y me lo entregó. —¿Qué cambiarías de esta escena?

Tomé la página, la abrí en la sección marcada y la leí rápidamente. Era una escena sencilla, cliché, de un filme slasher. Nada especial. El resumen de Carlyle había sido preciso.

—Bueno —dije—. No queremos revelar al asesino tan pronto en la película, pero sí necesitamos sentir su presencia. Podríamos hacer la toma desde su punto de vista.

Carlyle pareció interesado. —Amplía esa idea.

Movemos la cámara alrededor del exterior de la casa, desde la perspectiva en la que estarían los ojos del asesino. Lo vemos revisando puertas, asegurándose de que las luces de los vecinos estén apagadas, inspeccionando el galpón de maderas. Dije: “Mostramos que es meticuloso y cauteloso. Luego, él ve cómo se enciende la parpadeante luz en la habitación de la protagonista. Ella está cambiándose, pero no se ve nada. La vemos acercarse a la ventana con cada vestimenta, su... umm, pecho cubierto cada vez, para poder mirarse en el espejo. Escuchamos su conversación con su madre por teléfono. El asesino está en un lugar seguro para esconderse, o eso creemos. Él intenta moverse, ella escucha algo. Mira por la ventana. Está en alerta. La audiencia sabe que no será una muerte fácil”.

“Ella está alerta,” repitió Carlyle. “Se le percibe confiada, astuta.”

“Podría incluso decir algo como: ‘Déjame devolverle el teléfono a papá,’” propuse.

“Pero ella está sola en la casa,” afirmó Carlyle.

“El asesino no lo sabe,” respondí. “No puede arriesgarse. Sale por pura precaución, lo cual ayuda a presagiar que el asesino no es un enfermo mental, sino que en realidad, como mencioné, es el psiquiatra. Eso también explica por qué no ataca esa noche. No hay una razón aparente para que mueva a su próximo objetivo en el guion actual. Simplemente lo hace.”

Carlyle soltó una risa. “Me gusta. La perspectiva del asesino desde la cámara... Ya la hemos utilizado antes, por supuesto. Es una técnica útil si se emplea de manera adecuada.”

Asentí. “Se puede usar para dar información al espectador sobre el asesino, cómo se desplaza, en qué fija su atención, qué tamaño tiene. Ese tipo de detalles.”

“Si el asesino fuera extraordinariamente alto, sería intimidante,” comentó.

“O muy pequeño también puede ser aterrador,” respondí.

“¿Quién tendría miedo de un asesino en serie bajito?” preguntó Carlyle con tono juguetón.

Me encogí de hombros. “Quizá sea un muñeco infantil poseído por un asesino en serie que practica vudú, no lo sé. Podría ser efectivo.”

Carlyle soltó una carcajada. “Habrá que hacer uno así. Suena como una idea divertidísima.”

En pantalla.

El teléfono empezó a sonar. Casi lo ignoré por costumbre, recordando nuestro extraño teléfono del hotel.

Carlyle no era de los que contestan sus propios teléfonos y pareció que éramos las únicas dos personas en el estudio.

Me levanté y encontré un teléfono en la pared junto a una puerta que daba a unas oficinas.

“¿Hola?”

“Bensen Geist para Carlyle Geist,” dijo la otra voz, probablemente la secretaria de Bensen.

“Lo pondré,” respondí.

Carlyle se percató de lo que dije, así que en un instante se levantó de su silla para tomar el teléfono.

“¿Quién es?”

“Es tu hijo, Bensen,” respondí.

Carlyle puso los ojos en blanco y tomó el aparato. "Sí, aquí estoy."

Escuché una voz al otro lado, pero no lograba comprender lo que decía.

"Hijo," dijo Carlyle con tono severo. "Estoy trabajando en el estudio."

Más sonido de voces.

"Querías ser director ejecutivo, pues ya lo eres. ¿Por qué sigues llamándome?"

La otra persona volvió a hablar. Esta vez, Carlyle pareció alarmado.

"Ya entiendo," susurró. "Me encargaré de ello."

Colgó el teléfono.

"¿Soy acaso la única persona en esta familia capaz de manejar una emergencia?" murmuró para sí, en voz baja. Luego, se volvió hacia mí. "Riley, se me ha ocurrido que mi chófer está afuera haciendo diligencias. ¿Podrías llevarme por la carretera?"

Asentí con la cabeza.

"Gracias," dijo. "Ha habido un robo en una de las fábricas."