

Capítulo 26 - Cuenta regresiva para el lanzamiento - El Juego en Carousel: Una Película de Terror LitRPG

- [Capítulo 26 - Cuenta regresiva para el lanzamiento - El Juego en Carousel: Una Película de Terror LitRPG](#)

Capítulo 26 - Cuenta regresiva para el lanzamiento - El Juego en Carousel: Una Película de Terror LitRPG

Las palabras no podían transmitir la sensación que recorría mi interior: emoción, asombro y un miedo profundo, pero estaban todas allí.

Sabía que las películas de terror podían ambientarse en el espacio, pero aún así nunca me imaginé viajando allí. Pensaba que el pequeño pueblo de Carousel sería el límite de nuestra exploración. Al acercarme a la enorme nave, casi olvidé que estaba en una película de terror, y eso me llenó de emoción.

Pero esa sensación pronto se desvaneció, porque en el espacio, errores pequeños podían convertirse en grandes equivocaciones, y lo que nos esperaba en las estrellas sería más mortal de lo que podía imaginar.

"¿Entonces, cuál crees que es la historia?" preguntó Isaac nervioso. Era lo que todos pensaban mientras esperábamos para abordar la nave, que partía mucho antes de lo que Tripp, el guía turístico, parecía haber indicado.

"¿Vamos a luchar contra extraterrestres?" preguntó antes de que pudiera responder. "En el espacio, ellos tienen ventaja en su terreno."

"Bueno, para ellos, nosotros seremos los extraterrestres," dijo Antoine, "lo que significa que tenemos la ventaja en nuestro terreno, en el espacio."

Isaac soltó una risa.

"No lo sé," dije. "Probablemente haya extraterrestres, pero también hay otras posibilidades, como robots—que ya mencionaron. Podríamos enfrentarnos a algo parecido a demonios interdimensionales, aunque aún no he visto pistas de eso. Por supuesto, en un espacio cerrado

como este siempre hay desastres ambientales. Quizá nos topemos con un campo de asteroides, o quedemos varados en una luna. Pero sí, lo más probable son los extraterrestres."

Nadie se sintió reconfortado, pero yo tampoco intentaba tranquilizarlos.

Mientras ellos se despedían y saludaban, me acerqué a Ramona y la aparté un momento.

Se me ocurrió algo.

"Este es el peor momento para sacar esto," le dije mientras nos alejábamos del resto. "He pospuesto preguntártelo, pero ahora siento que tengo que hacerlo."

"Está bien," dijo ella. "Entonces, pregunta."

"Estamos a punto de ir al espacio exterior en una pequeña caja de metal. Tengo que preguntarme si tu amiga también vendrá."

"¿Mi amiga?" preguntó.

"El espíritu perturbador de Mercer," dije. "Eso lo sabemos. No queríamos que te sintieras excluida, pero necesito saber si estamos en peligro, porque si es así, tal vez debas quedarte atrás."

Incluso si eso significaba descartarla, no podíamos arriesgarnos a que la maldición genética de su familia apareciera en una nave espacial.

"Bueno, no he tenido un ataque desde que era pequeña, y eso fue antes de que pudiera recordarlo, así que dudo que vaya a ocurrir ahora," dijo ella. "No me di cuenta de que ustedes supieran tanto al respecto."

"Sí, lo he conocido antes. Es un buen tipo," respondí.

"Esa no ha sido mi experiencia," dijo Ramona. "Solo empieza a manifestarse cuando estás en contacto con otros Mercers, o al menos eso suele pasar. Honestamente, no me ha pasado en toda mi vida adulta. Creo que no va a suceder ahora. Carousel no querría eso."

Ella planteó un buen punto. Quizá Carousel mismo intervendría para evitar cualquier visita no aprobada del espíritu. Al fin y al cabo, lo que quería Carousel era hacer una buena película. Curiosamente, pensar en eso resultaba reconfortante.

Quizá incluso necesitaría usar ciertos clichés para controlar la situación.

"¿Es esa la razón por la que me miran así?" preguntó. "¿Porque saben?"

"No," respondí. "Es por haber nacido en Carousel y por esa extraña relación con Silas Dyrkon."

—Oh, —dijo ella—. Tiene sentido.

Me di cuenta de que eso podía haberla herido.

—Intentaba hacer una broma —dije—. Estamos bien contigo. Estás bien. Ahora, vamos a acabar con unos alienígenas.

Ella asintió, y regresamos al grupo. Me pregunté si había podido manejar esa situación peor.

Mientras caminábamos de regreso, vi un gran cubo transparente descansando sobre un escritorio a lo lejos. Dentro del cubo flotaba un holograma de una nave, o al menos sus planos. Noté que unas grandes guantes de goma estaban adheridos al cubo, de modo que podías meter las manos y manipular algo en su interior.

Al acercarme, quedó claro cómo funcionaba.

Puse las manos en los guantes de goma y comencé a mover el holograma en tres dimensiones. El aparato parecía a la vez muy avanzado y simple. Casi podía imaginar que algo así existiera en el mundo real.

Lo que pasaba era que el holograma que manipulaba no era la nave que teníamos delante. De hecho, casi no podía considerarla una nave. Parecía más una especie de barcaza gigante, un laberinto interconectado de estructuras de alta tecnología, al estilo de los años 80, como todo lo demás, excepto la nave blanca en el edificio.

Leí cuidadosamente:

I.B.E.C.S.

Sistema Integrado de Control del Comportamiento y del Medio Ambiente.

Mientras jugaba con él, se acercaron los demás.

—Se parece a los Legos —dijo Isaac—, o a conductos para hámsters, pero con más metal.

Tenía razón. El diseño era modular, en el sentido de que había muchas unidades diferentes que parecían conectadas entre sí, y había muchos lugares donde se podían añadir más unidades, pero no estaban conectadas.

—Eh, el sistema IBECS —dijo una de las PNJ mientras se acercaba—. Es tecnología antigua, pero encantadora. Se pueden añadir nuevos módulos según las necesidades. Siempre desee que no hubieran discontinuado esa línea de productos.

—¿Por qué la discontinuaron? —pregunté.

—¡Quién sabe! —contestó ella—. Muchas razones, pero principalmente por control de calidad. Antes, se encargaban mucho de atraer clientes y que ellos diseñaran sus propios barcos, adaptados a sus necesidades. A los gerentes de proyecto les encantaba porque podían fabricar sus naves sin consultar a científicos o ingenieros. Claro que eso generaba ineficiencias y una dependencia excesiva de la automatización para mantener las naves en funcionamiento. Si quieres, probablemente podremos echarle un vistazo a esta nave cuando estemos arriba.

—¿La que salió hace 13 meses? —preguntó Antoine.

Ella asintió. —Nuestra nave es más rápida. Nos acaban de decir que nos reuniremos con el capitán del IBECS, para que le estreches la mano, ya sea virtualmente o quizás incluso en persona. Será una experiencia interesante, ¿no crees?

No predije que sería una experiencia divertida, pero sonreí y asentí.

Así que íbamos a subir en una nave avanzada a encontrarnos con una nave mucho menos moderna y con problemas de ingeniería notables.

Como estábamos fuera de cámara, Antoine no tuvo problema en preguntar: —¿Crees que allí estén los personajes principales?

Llegué a esa conclusión mientras jugaba con el holograma, tratando de memorizar detalles. El explorador de ubicaciones no me había mentido. Todas las habitaciones, pasillos y demás lugares que me había mencionado estaban en esta historia; simplemente, estaban en una nave espacial.

Asentí con la cabeza.

Había muchos mineros en esa nave, por la cantidad de camas en las áreas de descanso, eso indicaba claramente.

Necesitábamos mantener una vigilancia sobre tres PNJ que representaban a los jugadores que íbamos a rescatar. Mantener con vida a esos PNJ era la clave para lograr el rescate. Ahora, solo nos quedaba encontrarlos.

Había tantos objetos dispersos por esa habitación y tantos PNJ moviéndose de un lado a otro. Estábamos en la fase inicial de la Reunión, y parecía que había tanto por aprender, que todos nos dispersamos e intentamos descubrir cosas. En definitiva, los PNJ estaban demasiado ocupados, y parecía que ya habíamos alcanzado nuestro límite de lo que podíamos aprender aquí en Carousel.

Era hora de partir y volar hacia el espacio exterior, que de alguna manera también estaba en Carousel.

Tras una búsqueda más exhaustiva y sin encontrar mucho más que algunos detalles dispersos, descubrimos los nombres de algunos oficiales que estarían en la nave hacia la que nos dirigíamos: el IBECS.

También encontramos el nombre de nuestra nave: el Helio.

Luego, PNJ, incluyendo a Flannery y Rudy, nos guiaron hasta la nave blanca y nos mostraron dónde nos quedaríamos durante el despegue. El diseño de la nave era extraño; me recordaba curiosamente a una cancha de racquetball con una pasarela que la rodeaba, de modo que las personas podían mirar hacia abajo a los jugadores.

Era una descripción peculiar, pero resultaba convincente. Nos sentaríamos en el lugar donde estaría la cancha, y arriba, en la pasarela, estaba el puente de mando.

¿Podía ser que Scout de Ubicación hubiera mencionado “puente” y que yo no hubiera entendido qué significaba? No lo recordaba. No parecía que ningún lugar en esa nave fuera un escenario de grabación.

A excepción de la sala principal, no había muchos otros sitios en esa nave. Había un par de pasillos y algunas habitaciones dispersas, pero no eran suficientes para explicar todos los lugares que había visto.

El resto seguramente estaba en el IBECS.

Cada vez que perdíamos gravedad, podríamos flotar desde nuestros asientos hasta llegar al puente y ver qué hacían el piloto y los miembros de la tripulación—si queríamos, claro. Esto asumiendo que todavía no habían descubierto la gravedad artificial, que era un elemento básico del horror espacial.

Estaba tan nervioso que no podía soportarlo.

Todas las superficies eran blancas, y los únicos colores eran un tono desaturado de naranja y otro de azul. Las máquinas emitían pitidos y las luces parpadeaban por toda la sala principal. No encajaban con la estética de todo lo que había visto hasta ahora, pero no iba a quejarme.

Mientras me sentaba en la nave, llegué a estar seguro de que esta nave no pertenecía a esta historia.

No encajaba. Era demasiado avanzada.

Proviene de otro lugar—de otro tiempo.

Simplemente, estaba aquí para nosotros.

Todos nos abrochamos el cinturón. Kimberly se acomodó en su asiento, que parecía un gran huevo blanco, con los ojos cerrados, claramente sin entusiasmo por lo que estaba a punto de suceder.

No se tomaron su tiempo ni nos explicaron nada, lo que me frustraba muchísimo. Deseaba que alguien nos hubiera hablado y nos hubiera contado qué pasaba, pero simplemente no lo hicieron—porque nada de eso aparecía en pantalla.

“Despegue en 5... 4... 3... 2...”

Debajo de nosotros, los propulsores empezaron a activarse, y nuestras extrañas butacas en forma de huevo parecían ajustarse a las vibraciones.

“Despegue.”

Nos encontrábamos en el aire, elevándonos rápidamente. A nuestro alrededor, había ventanillas con cristales en forma de burbuja para que pudiéramos observar el exterior. Las más grandes de esas eran las que estaban sobre nosotros, tan inmensas que ocupaban gran parte de la parte frontal de la nave.

No creo que haya respirado en todo el tiempo que duró nuestro ascenso.

Escuché a los demás gritar, pero no le presté mucha atención.

La turbulencia aumentó, y la silla intentó contrarrestarla, pero aún así la sentía. Las fuerzas G me oprimían mientras me hundía en mi asiento, y parecía que mi piel se estiraba hacia abajo sobre mi rostro. Entonces, justo cuando no podía soportarlo más, todo se detuvo.

"Felicitaciones," resonó una voz por la intercomunicación. "Han llegado oficialmente al espacio."

La sensación de ingravidez me invadió por un instante, pero solo por un instante. Como predije, la gravedad artificial se activó.

Pero, extrañamente, nos arrastraba hacia la pared blanca y vacía que teníamos delante en lugar de hacia la parte trasera de la nave. Sentí que iba a caer hacia adelante —pero no lo hice, porque mi asiento en forma de huevo, así como todos los demás objetos en la sala, comenzaron a moverse hacia adelante por caminos iluminados en el suelo.

Avanzamos hasta alcanzar la pared, que tenía una esquina curva en lugar de un ángulo recto de 90 grados. Luego, nuestras sillas simplemente se deslizaron a lo largo de la pared hasta que esta se convirtió en el piso bajo nosotros, y la gravedad artificial de repente empezó a tener sentido.

Todo en esta habitación había hecho eso, incluido el puente de mando, que ahora se encontraba ante los grandes ventanales frontales de la nave, para que el piloto pudiera ver hacia afuera —y también nosotros.

Podíamos ver las estrellas.

Estábamos en el espacio.

Mi sentido de asombro estaba al máximo, pero cuanto más avanzábamos, más se intensificaba mi sensación de temor. Kimberly quizás se había desmayado en su asiento; no podía saberlo porque ella simplemente permanecía allí, con los ojos cerrados. Isaac parecía mareado, y Cassie lloraba.

Antoine seguía emocionado, gritando y haciendo alharacas.

Quería vomitar o hacer pipí en pantalones.

Tal vez ambas cosas.

Dicen que el espacio es peligroso. Dicen que es implacable. Dicen que todo en el espacio quiere matarte.

Pero bueno, ya estábamos acostumbrados a eso.