

Capítulo 30 - La Granja - El Juego en Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

- [Capítulo 30 - La Granja - El Juego en Carrusel: Una Película de Terror LitRPG](#)

Capítulo 30 - La Granja - El Juego en Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

El tiempo transcurría de manera diferente entre nuestras dos naves. Esto se hacía evidentemente claro, y la razón era sencilla: nuestra nave albergaba jugadores conscientes.

La otra nave, llena de chinchas y pasajeros condenados, no estaba acelerando ni haciendo nada por el estilo. No los veía moviéndose rápidamente en la cámara. En cambio, podía notar que todos los NPCs—los conscientes, al menos—iban de marca en marca grabando material para Carrusel. Mientras lo hacían, la marca de tiempo en las grabaciones avanzaba días en días.

Probablemente, les resultaba mucho más fácil a Carrusel cuando todos los personajes en la película estaban guionizados. Eso complicaba las cosas para mí, porque realmente quería activar mi tropo de Materiales Diarios, el cual me permitiría ver el material sin editar del día anterior, pero al no experimentar ciclos de día y noche, los materiales diarios no llegaban.

Por suerte, había algo que podíamos hacer respecto a eso.

—No sé exactamente cómo funciona esto —dijo Antoine—. No hay, como, un botón en mi mente o algo así. —Aclaró su garganta y continuó—. ¡Noche! —Aplausó sus manos. —Ahora es de noche.

Esperamos un momento.

Efectivamente, todos los NPCs en nuestra nave, el Helio, comenzaron a moverse cuando Rudy y Flannery se dirigieron a la habitación para dormir, mientras otros tomaban el timón. Al hacerlo, en mi mente aparecían los materiales diarios en el fondo de pantalla rojo.

El tropo de Antoine, "A la cama a las nueve", le permitía activar una especie de narrativa de hora de dormir que tenía más sentido en la Tierra, o al menos en lo que fuera Carrusel.

No estábamos girando en un eje cerca de una estrella, por lo que la noche no tenía mucho sentido. Su habilidad no solo nos afectaba a nosotros. No, la aceleración del tiempo en las otras naves se detuvo de inmediato, y las réplicas de los jugadores comenzaron a prepararse para buscar un lugar donde dormir, algo que aún no habíamos visto hacer, y con buena razón.

Fue algo traumático.

No pudieron dormir mucho. Toda su nave estaba infestada de chinches, y aunque lograron salir de la zona de descanso, el resto del espacio accesible—un gran pasillo, algunos armarios y una cocineta mal surtida—no era mucho más hospitalario.

—¿Cómo pueden estar por todas partes? —se quejaba Lila, la portavoz surrogada, rascándose hasta hacer trizas su piel hasta dejarla roja y pastosa.

Michael, que fingía ser un arquetipo de Soldado, estaba muy enojado y perdiendo el control. Golpeaba con sus puños las puertas y gritaba frustrado al ver que cada habitación parecía estar infestada.

—¿Por qué estarían aquí? ¡Esto es un armario! —gritó al derribar una estantería que contenía suministros aleatorios como linternas y deportivos.

Andrew, el sustituto de Doctor, se mostraba mucho más calmado. No es que estuviera relajado, pero en comparación con los otros dos, tomaba las cosas con mayor serenidad.

—Te lo he dicho una y otra vez, las chinches pueden recorrer fácilmente una casa en busca de presa. Y si no me equivoco, los sistemas IBECS las están propagando sin querer. Hay un accesorio que sale de un brazo grande y aspira el suelo. Me pregunto si ese mismo accesorio realmente las está distribuyendo por toda la nave.

—Voy a matar a alguien —dijo Michael—.

—Si tenemos que quedarnos en estas condiciones mucho tiempo más, espero que esa persona sea yo —dijo Andrew.

-

Observarlos era como contemplar las criaturas mecánicas en un paseo sombrío. Tenían conversaciones completas entre ellos, y eran algunos de los NPCs más profundos que había visto en mi vida. Parecían reales. Por lo general, para obtener ese nivel de detalle, un jugador debía participar activamente, activando las pistas del diálogo para descubrir la historia completa.

Casi sentí que Carousel los usaba para mostrarnos lo que quería—repetir los mismos temas una y otra vez con una ligera variación en la forma de presentarlos, otorgándoles pequeñas personalidades para que Carousel pudiera escoger y construir un arco de carácter.

Me pregunté si realmente había mucha más flexibilidad en ser "En Pantalla" de lo que inicialmente creía. Por supuesto, aún no estaba preparado para experimentar con esas teorías; todavía no había estado "En Pantalla" durante toda la película.

No pasó mucho tiempo desde que Antoine creó un descanso nocturno en la historia, cuando Cassie y Ramona comenzaron a llamarnos por nuestros nombres. No las había visto desde que las enviamos lejos horas atrás para evitar que Cassie activara accidentalmente su trope de Angustia. Estaban en la galería de descanso de nuestra nave y, al atravesar la puerta a toda prisa, vi que Ramona, Cassie, Isaac y Dina estaban todos en la parte trasera de la habitación junto a la extraña

máquina llamada la Matriarca.

Aunque había permanecido inactiva la mayor parte del tiempo en que estuvimos allí, ahora empezaba a emitir pitidos vibrantes. Algunas de sus partes blancas como cáscara de huevo se movían y desplazaban para ampliar la máquina, mientras otras se iluminaban con luz para formar una pantalla.

"¿Qué está pasando aquí?" preguntó Antoine. "¿Quién la tocó?"

"Yo no la toqué", dijo Cassie. "Solo pensé en ello."

"¿Qué?" preguntó él.

"Solo pensé en ello, y empezó a encenderse", explicó Cassie.

Al acercarnos, vi una luz roja en la pantalla, junto con muchos símbolos que no entendía y las palabras "Por favor, ingrese muestra genética" en letras naranja brillante.

Cassie había dicho que sus pensamientos la habían activado, como si pudiera controlarla con su mente. En cierto modo, eso tenía sentido porque no había botones que presionar, así que debía haber alguna forma de controlarla.

La verdad quedó clara momentos después.

Aunque no estábamos exactamente entusiasmados por manipular la máquina, resultaba interesante, y teníamos que creer que Carousel la había puesto allí por alguna razón (aunque fuera banal). Así que empezamos con un simple toque en la pantalla que no produjo ningún efecto. Curiosamente, a pesar del diseño futurista, ni siquiera tenía una pantalla táctil.

Luego, probamos medidas más convencionales, como golpear la carcasa de la máquina con la esperanza de que hiciera algo.

"No creo que sea buena idea. Yo pensé que te pedí que quitaras el fusible o lo que fuera para que no se encendiera", le dije a Dina.

"Lo hice. Los NPCs lo reemplazaron", respondió.

Cassie había desarrollado un interés muy marcado en ella y, para ser franco, yo también, mientras la observaba fijamente.

No pasó mucho tiempo antes de darme cuenta de que la máquina nos susurraba. Ni siquiera me daba cuenta de que sucedía hasta que intenté escuchar a los demás hablar y me di cuenta de que apenas podía oírlos por encima del extraño estático que emitía la máquina.

Cassie y yo éramos los únicos que lo oíamos.

Cuando me cubrí los oídos y pedí a la gente que dejara de hablar, estaban desconcertados.

"Quiere que ponga mi mano en ello", dijo Cassie.

Tenía razón. Los susurros, sea lo que fuera, sin duda querían que interactuáramos con ello, no de una forma extraña y compulsiva, sino más bien como instrucciones de un manual. Nos estaban diciendo cómo operarlo.

Estaba tan interesada que ni siquiera detuve a Cassie cuando metió su mano en una pequeña abertura de la máquina. Ella la sacó rápidamente.

"Me pinchó", dijo.

En cuanto retiró la mano, la abertura de la máquina se cerró de forma perfecta. Era, una vez más, la cáscara blanca de todos los otros aparatos en la nave, salvo los capullos de sueño profundo.

La máquina roncaba y hacía ruidos, y parecía emitir aire caliente, aunque no podía ver ninguna ventilación. Momentos después, en la pantalla apareció una imagen de Cassie; pero esta Cassie no tenía piercing en las orejas ni tatuajes, y ciertamente no tenía mechones de color en el cabello. Era como una imagen creada desde la memoria, un retrato policial de un sueño febril.

El panel de lectura indicaba:

"Análisis de la sujeto completado. Se detectaron y verificaron marcadores de aumento neurocognitivo. El perfil genético revela capacidades neuronales avanzadas que superan los parámetros estándar. Proceda con protocolos adicionales de aumento o pruebas psíquicas según sea necesario."

"¿Dónde está el botón de copia?", preguntó Isaac.

"¿Qué? ¿Qué está diciendo?", preguntó Kimberly, ignorando a Isaac.

Comencé a reírme porque finalmente había entendido una de las preguntas cruciales que habíamos estado haciéndonos: ¿Por qué el arquetipo psíquico de Cassie no funcionaba en la historia principal, pero sí cuando se combinaba con el arquetipo de Rescate de Dina?

Esta era la razón. Esa máquina divertida del futuro nos decía todo lo que necesitábamos saber.

"En el mundo de la historia de donde proviene esta nave hay psíquicos", dije, "pero en el mundo de la historia de donde proviene ese 'Itch', no hay psíquicos. La IBECS no cuenta con psíquicos. Esta nave no existe en la historia principal porque proviene de otro lugar."

Carousel había utilizado fragmentos de una historia para ayudar a crear condiciones de rescate en otra. La razón por la que Cassie y yo podíamos oír algo proveniente de la máquina era porque teníamos poderes psíquicos (por su arquetipo y mi tropiezo de fondo), y estaba claro que, ocurriera lo que ocurriera en la historia en que se encontraba el Helio, los poderes psíquicos eran lo suficientemente comunes como para hacer funcionar máquinas.

De hecho, casi estaba seguro de que esta nave era literalmente una nave alienígena. Nada acerca del Helio requería que fuera una embarcación humana.

"Entonces, ¿cómo nos ayuda eso?", preguntó Antoine.

Tal vez no mucho.

El arquetipo de Rescate de Dina nos mantenía alejados de la acción, así que Carousel nos proporcionó una nave propia. El arquetipo de El Penthouse de Kimberly garantizaba alojamientos deseables, por lo que en su lugar obteníamos esta nave alienígena de placer en lugar de una nave vulgar. La licencia canina de Bobby permitía el uso de sus perros en la historia, incluso si teníamos que crear clones con un dispositivo extraterrestre. Todos estos factores se combinaron en un enredo que resultó en una máquina clonadora en una nave alienígena genial, y nada de eso, creía yo, tenía relación con la historia llamada Itch.

"No tengo ni idea", dije.

Eso no era del todo cierto. Tenía un millón de ideas, pero necesitaba esperar a encontrar una buena.

No queríamos que la máquina hiciera nada en particular. De hecho, ni siquiera estábamos seguros de que debiera usarse. Lo único que descubrimos mientras experimentábamos con ella fue que tenía perfiles para cada uno de los cinco perros de Bobby.

El NPC había sugerido que los perros eran la razón principal de que la máquina estuviera en la nave—para que Bobby pudiera tener a los perros que estaba autorizado a llevar en la historia. Ya que no necesitábamos perros corriendo por la nave espacial, no avanzamos más desde ahí.

Sin embargo, a medida que jugueteábamos con ella, empecé a cuestionar la historia falsa que el NPC había dado acerca de que se trataba de una máquina de supervivencia tipo Arca de Noé, en caso de que alguien quedaravarado en un planeta.

La máquina enviaba instrucciones, y aunque esas instrucciones no estaban en inglés, nunca tuve la impresión de que fuera un dispositivo de emergencia. Me costó encontrar perfiles genéticos distintos a los de Cassie y los cinco perros.

Si no se puede confiar en un NPC cualquiera que ofrece lore, ¿en quién se puede confiar entonces? Su historia acerca de la máquina de clonación era simplemente una fábula sin sentido, igual que la excusa de que éramos "ganadores de un premio". No era canónica. Solo era una lógica débil, similar a cinta adhesiva, para unirnos a la trama.

Decidí tomar una siesta dentro de una de las cámaras de sueño profundo, solo para poder revisar las grabaciones y ver qué imágenes había recopilado Carousel para mí.

Como siempre, mi primera impresión fue aburrimiento.

Escena tras escena mostraba personajes moviéndose de una habitación a otra, respirando y con chinches arrastrándose por todo. ¡Dios mío, lo odiaba! Rogué en silencio que dejara de mostrarme esas malditas plagas subiendo por las personas dormidas.

Por supuesto, no dejó de mostrarlo porque estaban en todas partes, y observar cómo se desplazaban era una de las principales tácticas de miedo del filme.

Y estaban en todas partes.

Por todas partes.

Se colaban por grietas y ventilaciones, y si no encontraban a una persona a la que adherirse, entraban en hibernación o algo parecido, despertando para buscar de nuevo, poner huevos, propagarse y cubrir toda la nave.

En todas partes.

El sustituto de Andrew había acertado. Los insectos también se estaban difundiendo mediante maquinaria diseñada para limpiar. La verdad era que había demasiados, y eran demasiado tenaces para que los brazos del robot de limpieza pudieran controlarlos. Se colaban en la nave y luego entraban en una fase de hibernación, esperando que alguien apareciera.

Esa información aclaró cuánto podía ser peligroso IBECS. Sus prótesis robóticas estaban por toda la nave, integradas en los propios módulos. No pude ver el diseño completo—solo unas manos y brazos por aquí y por allá—pero si alguien viera esos clips, entendería que IBECS tenía potencial de riesgo. Quería evitar que la historia tomara esa dirección. Aún confiaba en la versión más civilizada y enigma del argumento, mucho más elegante.

Tras ver las grabaciones, preguntaría a IBECS sobre las chinches, porque imaginaba que tendría mucha información—andaba en lo correcto. Poseía un conocimiento enciclopédico de casi todo.

Las chinches podían sobrevivir meses sin alimentarse. Podían localizarnos por el dióxido de carbono, el calor corporal y el olor. Eso explicaba por qué los tres sustitutos de jugadores habían sido salvados; estaban debajo de una unidad de aire acondicionado que impedía a las chinches encontrarlos con facilidad mientras estaban en sueño profundo.

Tuve que ver imágenes de las chinches devorando lentamente a todos los pasajeros y de los utensilios médicos en las cámaras de sueño profundo, que eran claramente insuficientes para combatir lo que ocurría.

Solo parecían poder tratar los efectos, y uno tras otro, las máquinas empezaban a sonar con fuerza, solicitando asistencia física para ayudar. Pero, por supuesto, dado que todos estaban afectados, nadie podía acudir a socorrerlos.

El sistema no detectó la amenaza hasta que todos ya estaban cubiertos. Extraño. ¿Por qué sería así? IBECS parecía inteligente cuando conversaba con él. ¿Por qué no pudo evitar este destino?

Una de las cosas más impresionantes que vi, que nada tenía que ver con las chinchas, fue la escena donde un director de proyecto de KRSL construía la nave. No había palabras, pero era evidente lo que ocurría: estaba requisando recursos de otra parte de la empresa, utilizando una de las mismas máquinas que yo había usado para ver un modelo en 3D. Estaba ensamblando módulos holográficos y construyendo una nave.

Lo único que alcanzaba a ver era la parte superior de su cabeza, mientras la cámara miraba hacia abajo, enfocando la nave holográfica que estaba armando. Podía notar cifras en los laterales, que indicaban que el coste de la construcción se disparaba demasiado, por lo que iba desprendiendo módulos que resultaban demasiado costosos, como sistemas adicionales de soporte vital o tanques extras de combustible.

Al final, construyó la nave de IBECS tal como la reconocía: ensamblada por alguien sin la cualificación necesaria y al menor costo posible.

¿Cómo podía ocurrir algo malo en esa nave?

Tras un largo período viendo grabaciones aleatorias de diferentes zonas a bordo, donde nada sucedía, finalmente presencié algo que había esperado ver.

Vi a Bobby. O debería decir, al oficial Bobby Gill.

Estaba dormido en uno de los compartimientos de sueño profundo, pero su cámara no estaba en la zona de descanso habitual. Era un compartimiento completamente separado, del tamaño de un almacén, que parecía tener solo una cámara para dormir.

La cámara se mantuvo suspendida sobre el cristal de su compartimiento, y apenas lograba distinguir su rostro, aunque sabía que era él.

Luego, la cámara se retiró y se desplazó por encima del almacén, permitiéndome ver lo que ocurría a su alrededor.

Y fue espeluznante.

Vi cientos de tanques grandes, de tamaño similar a varios refrigeradores apilados en posición vertical y en ángulo. Cada uno con una cubierta de cristal verde, por lo que podía ver qué había en su interior. Esperaba encontrar agua, pero no era así. En lugar de eso, contenían cadáveres de animales.

Vacunos, cerdos, pollos, ovejas, cabras—todo tipo de animales que podía identificar únicamente por sus cuerpos.

Tenía que reconocerlos por sus cuerpos, porque no tenían cabeza alguna.

Ninguna de esas criaturas las tenía.

Donde terminaba su cuello, surgían numerosos tubos y cables que se conectaban a la parte mecánica del tanque.

Peor aún, los cadáveres de esos animales estaban en movimiento. Sus extremidades caminaban; sus pulmones se inflaban y desinflaban. Por supuesto, sin cabeza, ninguno emitía sonido.

Era una habitación de horror silente.

En otra sección del lugar, había lo que parecían ser tanques de algas, aunque eso resultaba menos interesante.

Mi mente, aún conmocionada y sobrecogida por lo que veía, no lograba entender cuál sería la función de esa habitación. ¿Por qué tenían un montón de animales sin cabeza conectados a cables y tubos en ese almacén?

Mientras la cámara se desplazaba, observé que muchos de los cuerpos no estaban completamente formados. Aún estaban en desarrollo. Criaban estos animales a partir de unas pocas células hasta que alcanzaban su tamaño completo.

Y luego, la cámara se desplazó hacia la placa de identificación de la habitación: Laboratorio de Proteínas.

Al leer ese nombre, comprendí por qué Bobby se encontraba allí. Debido a su trasfondo, su personaje era veterinario, y Carousel lo había colocado a cargo de la carne cultivada en laboratorio a bordo de la nave.

No estaba seguro si estos animales formaban parte del guion original o si simplemente habían sido añadidos para darle a Bobby una excusa para ser veterinario. Las máquinas no eran exactamente iguales en estilo al resto de la nave, pero sí concordaban con la estética oscura de ciencia ficción en general.

Una cosa que sí noté fue que ni Bobby ni ninguno de los animales parecían tener chinches, lo cual contradecía directamente el resto de la nave. Si había algún lugar donde deberían haber chinches, sería ese — pero no las había.

Como si Carousel escuchara mis pensamientos y quisiera responder a mi inquietud, el ángulo de la cámara cambió, y vi que en la puerta había una luz que indicaba “Cuarentena por bioseguridad”.

Era realmente extraño que esta fuera la única habitación en cuarentena contra las chinches. Pero entonces comprendí que eso no era exactamente así; era más probable que la habitación estuviera diseñada para aislarse del resto de la nave, de modo que los materiales peligrosos provenientes de los animales no llegaran a los pasajeros.

Vaya ironía. Intentaban proteger a las personas de los autómatas ciborgs de carne y terminaban haciendo justo lo contrario.

Observé que la recámara de Bobby tenía un tipo de temporizador en marcha. Supuse que eso significaba que pronto despertaría y finalmente podríamos hablar con él.

Después de un rato más viendo a los animales sin cabeza retozar en sus sueños sin cerebro, la cámara se fue y comenzó a mostrarme otras partes de la nave. Intenté memorizarlas, pero la verdad era que no era una información muy útil porque no podía distinguir dónde estaban las cámaras, ni la nave estaba diseñada de una manera tan ilógica que no lograba entenderla.

Dicho esto, tuve una buena vista del puente.

Y también del puesto de control donde debería sentarse el piloto.

Una luz de emergencia estaba encendida.

La luz indicaba "Combustible bajo." Otra pantalla mostraba: "El resto estimado del combustible es de tres semanas. Coordinar para reabastecer en la estación KRSL más cercana."

Apuesto a que IBECS no podría salir y bombear el combustible por sí mismo. Los sustitutos del jugador tendrían que hacerlo. Era una carrera hacia el puente en una nave que no podían atravesar sin nuestra ayuda.

Tres semanas parecían mucho tiempo, salvo que en esta película los días podían pasar entre escenas.

No disponíamos de tanto tiempo.

Sabía que la historia original tenía un reloj de arena en marcha.

Esto debía ser.

Llegar al puente y encontrar una estación de combustible, o flotando en el espacio como una granja de chinches humanas para siempre.