

Capítulo 38 - La Repetición - El Juego en Carousel: Una Película de Terror LitRPG

- [Capítulo 38 - La Repetición - El Juego en Carousel: Una Película de Terror LitRPG](#)

Capítulo 38 - La Repetición - El Juego en Carousel: Una Película de Terror LitRPG

Cuando partimos hacia el Pabellón Powerworks de KRSL para ejecutar finalmente nuestro plan, era nuestro quinto intento. La primera derrota fue la más dura, pero luego se volvió cada vez más fácil, y mejorábamos con cada paso.

Dicen que cualquier pesadilla de la que despiertas es una buena pesadilla.

Aprendimos cosas que ni siquiera creíamos posibles sobre el funcionamiento interno de una historia. Siempre habíamos desaprobado los méritos de repetir una trama, pero ahora lo entendíamos claramente.

Era como tener visión de futuro.

También adquirimos un conocimiento íntimo de la Trope de Rescate de Dina. Lo que inicialmente fue un obstáculo colosal, se convirtió en lo más cercano a un superpoder que habíamos visto en Carousel.

Nunca salimos en Pantalla. No ocurrió. Nada sucedió por accidente. Todo era predecible, salvo las contra-medidas de Carousel, y aun así, eran "justas". La historia simplemente no trataba sobre nosotros. Era liberadora y protectora en formas que ni imaginábamos.

El único costo de su tropo era que su poder empezaba a brillar con las repeticiones, lo que limitaba su utilidad.

Claro que teníamos algunas ventajas. Primero, podíamos consultar las esquinas del Atlas, y algunas spoilers seleccionadas nos ayudaron a diseñar nuestro plan. Quedó claro que esta trama requería muerte, pero no la muerte del protagonista principal.

Los NPCs funcionarían bien si la escena fuera impactante y hubiera muchos de ellos.

Mi primera hipótesis a la hora de buscar maneras lógicas de derrotar la trama era que teníamos dos opciones principales. La primera era tratarla como una serie sencilla de rompecabezas, y esa fue nuestra primera tentativa. Pero con el tropo de Rescate de Dina, ese método simplemente no funcionaría.

Resolver los rompecabezas tomaba demasiado tiempo cuando primero teníamos que hacerlo nosotros mismos y luego convencer a los sustitutos para que los resolvieran.

La segunda estrategia era aprovechar los temas de la película. Eso era complicado, y la única solución que había ideado fracasó rotundamente.

No íbamos a abandonar completamente los temas, pero sin duda los dejaríamos en segundo plano.

La pregunta era, ¿cómo lograríamos eso?

Hasta donde podía entender, tres equipos anteriores habían jugado la trama llamada Picor, y habían ideado sus propios métodos.

Por tener más de un personaje de combate cuerpo a cuerpo, su método consistía en avanzar peleando, en lo que el Atlas describía como una especie de historia de guerreros ninja definitivos, donde obstáculos y el propio IBECS se convertían en oponentes físicos.

La carrera hacia la cima era bastante literal, ya que jugaban la trama básica, cuyo objetivo de victoria era "Vencer al Reloj".

El camino físico de ninja guerrero no era una opción para nosotros. Incluso si Michael estuviera en buena forma para ello, Andrew era más cerebritito que fuerza, y Lila no era confiable.

Pero existían otras opciones, cosas que no hubiéramos podido realizar en nuestro primer intento, pero que ahora, con suficiente práctica, sí podíamos lograr. Nuestro plan estaba lleno de redundancias, planes de escape y múltiples contingencias.

El plan parecía completamente absurdo en papel y solo podía funcionar porque no éramos técnicamente parte de la historia—excepto Bobby, claro, que de repente iba a ser un personaje principal.

El problema era que solo contábamos con el IBECS. No podíamos introducir elementos nuevos que no fueran compatibles con lo que ya existía. Y sin embargo, necesitábamos cambiar la historia de modo que los rompecabezas desaparecieran—o al menos se redujeran—y que los temas se silenciara de forma muy... discreta.

Por alguna combinación de nuestros clichés, teníamos justo lo necesario para lograrlo.

Estaba en el centro de mando con Rudy, Flannery y mis otros amigos cuando llegó el momento de ejecutar nuestro plan.

"Debo insistir en que me acompañen de regreso a la zona de descanso," dijo Flannery. "Es un viaje largo hacia donde vamos. Van a necesitar dormir profundamente."

"Sí, esperen un poco," dijo Antoine. Se giró hacia mí. "Creo que ya estamos lo suficientemente cerca."

Miré la pantalla.

Una de las preguntas que nos habíamos planteado desde que llegamos al espacio exterior era si en realidad estábamos en el espacio profundo en el sentido completo de la palabra. Obviamente, estábamos en algún tipo de escenario de sonido, ese tipo de lugar donde Carousel solía filmar sus localizaciones que no existían en Carousel Proper.

Pero incluso en un escenario de sonido, teníamos que preguntarnos cuánto recorrido había hecho realmente nuestra nave en su travesía.

La respuesta no era mucha.

Todo era teatro, como siempre.

Incluso pocos minutos después del lanzamiento, ya estábamos cerca de los IBECS, aunque, según la historia ficticia, habíamos tenido un viaje de cuatro meses para llegar allí. Era pura magia cinematográfica... por supuesto que lo era.

Aunque nuestro pequeño marco narrativo, donde éramos ganadores de un gran premio—que nos permitía ir al espacio—era débil y casi solo para efectos, los clichés que habíamos traído y sus conceptos subyacentes seguían funcionando.

Así que cuando contaba con un cliché que me permitía hablar fuera de escena con un enemigo como los IBECS, funcionaba en cuanto era físicamente capaz de comunicarme con un enemigo.

Pulsé el botón de llamada en el panel de control. Ahora reconocía bastante bien los botones, pero esa parte era sencilla porque todos eran botones de llamada.

"IBECS, aquí el Embajador Lawrence a bordo de la nave KRS� Helio. ¿Me recibes?"

"Sí, Embajador Lawrence, le recibo," contestó IBECS.

Asentí hacia los demás. Ellos salieron corriendo y empezaron a hacer lo necesario para arrojar toda nuestra comida por la borda. Mientras tanto, yo tenía que quedarme y cultivar una buena relación con IBECS.

"Bien, IBECS. Voy a pedirte que respondas a mí a 1.4 veces la velocidad normal. Tenemos mucho que tratar."

"Confirmado," dijo IBECS rápidamente. "Responderé a mayor velocidad."

A toda velocidad, una película de horror era solo el primer paso de nuestra estrategia.

Luego, comencé las conversaciones que necesitábamos tener con IBECS para abrir futuras rutas de diálogo en el guion meta.

Nunca habiendo vuelto a ejecutar una historia antes, no nos dimos cuenta de lo estrictas que podían ser algunas de esas rutas de diálogo. Aunque estábamos fuera de escena, necesitábamos desbloquear todo para poder acceder a cualquier línea narrativa cuando la pudiéramos requerir.

Iba a tomar algo de tiempo.

Antes de que ella siquiera preguntara, me giré hacia Flannery y le dije: "No, aún no vamos a dormir en profundidad, pero gracias por preguntar. Has sido genial."

Ella frunció los labios y asintió con la cabeza.

Aún no podíamos entrar en sueño profundo porque teníamos demasiado trabajo pendiente.

"Al parecer, su nave se ha quedado sin provisiones," dijo IBECS después de que planificamos cómo atracar con la nave. "Les permitiré acoplarse y reabastecerse."

Bobby había abandonado su cliché que nos daba acceso a comida sabrosa, así que esta vez, desechar todas las provisiones no fue tan doloroso. Había una gran diferencia entre la gelatina espacial de buen sabor y la de mal sabor.

En unos pocos minutos, nos habíamos conectado con el IBECS.

Para nuestra alegría, llegamos justo a tiempo.

La Fase de la Fiesta comenzaba. Habíamos llegado con tanta anticipación que los sustitutos aún dormían en sus cámaras, y Carousel todavía recopilaba muchas imágenes de los lugares cercanos al IBECS para su uso posterior.

Incluso horas después de la historia desde nuestro punto de vista, no habíamos avanzado los cuatro meses en el futuro que se activaba cuando entrábamos en sueño profundo. Así debía ser. Necesitábamos dormir profundamente, pero si posponíamos ese momento, podríamos lograr mucho antes de que las cosas empezaran a complicarse.

Flannery no estaba contenta, pero no nos enfrentó.

Carousel avanzaba rápidamente para ponerse al día.

No permitiría que interviniéramos ni que estuviéramos en contra de la premisa básica de la historia — aprendimos eso en el tercer intento.

Los oficiales estarían muertos o incapacitados, de alguna forma. Eso era un evento canónico, en cierto modo.

De cualquier manera, aún teníamos que darnos prisa.

Lograr acceder al laboratorio de Bobby era una parte esencial de nuestro plan, pero eso no era suficiente, porque su laboratorio no contenía todo lo que necesitábamos — al menos no todo.

Afortunadamente, aunque el proceso para desbloquear su puerta y conectarse al resto de IBECS era un poco diferente, Dina podía hacerlo con bastante rapidez.

Teníamos una visión completa de los sustitutos al despertar por primera vez; algo que no habíamos visto en nuestro primer intento.

Fue difícil de observar, así que silencié la pantalla y continuamos.

Pensaba que eran buenos actores, y tenía razón, pues despertaron horrorizados al ver su entorno. Me estremecí ante esa idea.

Y aquí estábamos, a punto de hacer sus problemas... aún mayores.

El tiempo pasaba demasiado rápido. Carousel no jugaba a juegos.

Bueno, sí jugaba, pero tomaba todo muy en serio.

Me encontraba en la intersección entre Helio y el IBECS, mientras Cassie pasaba a mi lado, sosteniendo cinco placas de Petri. Una contenía algunos puntos que, vistos de lejos, parecían suciedad, y las demás tenían cada una algunos cabellos.

"Me aseguro de que no las mezcles," dije, intentando aliviar el ambiente con una broma que no tuvo éxito.

Ella asintió, ignorando mi intento de humor, y preguntó, "¿Estamos seguros de que esto no es un asesinato?"

"No es asesinato," respondí. Al menos, no de manera permanente.

Ella miró a lo lejos, contemplando hacia dónde la había llevado su vida, y dijo, "Vale," luego corrió de regreso a la habitación con la máquina de clones.

En el cuarto intento, en realidad tratamos de clonarnos para crear un ejército invasor — o quizás unos trabajadores sindicalizados descontentos.

Fue bastante sencillo. La máquina de clones era flexible, y podíamos modificar sus características para que, aunque todos se parecieran a nosotros, no fueran idénticos. Pero resultó que los clones que salían eran NPCs sin personalidad, y no reaccionaban de forma violenta, incluso si se les ordenaba hacerlo.

Qué fraude. Eso era justo lo que uno busca en un clon.

Nos habíamos sentado a pensar en cómo activar una invasión para que IBECS dejara de lado sus terribles protocolos y realmente ayudara a los pasajeros. Nos llevó un tiempo entender qué significaba exactamente la palabra "invasor" en el contexto que IBECS había utilizado.

Pero logramos resolverlo, está bien.

Solo necesitábamos aplicar algo de esfuerzo para ponerlo en marcha.

Saltaba entre los controles del IBECS y la rueda del Helio, asegurándome de que todos cumplieran con su función. No disponíamos de mucho tiempo, ni en la historia ni en la realidad. Al omitir el salto temporal, habíamos ganado cuatro meses en la narrativa, pero en realidad ese tiempo era mucho menor.

Bastaría con eso.

Cuando Cassie regresó, venía acompañada de Antoine y Kimberly, cada uno portando bolsas grandes de lona que habíamos encontrado en la Pabellón de Powerworks y que habíamos llevado con nosotros.

Las bolsas estaban llenas.

"Tenemos como seis más de estos," dijo Antoine.

"Fue rápido." Solo habían comenzado la clonación hacía unos 30 o 40 minutos. Esto era algo que habíamos practicado en el intento cuatro.

"Bien," respondí. Luego grité hacia arriba, donde Ramona, en el timón, me oía, "¿Cómo van Dina e Isaac?"

Ella se volvió, me miró desde arriba y asentó con la mano en señal de aprobación. "Casi listos," dijo.

"¿Funcionará esto?" preguntó Antoine. "Lo estamos apurando demasiado."

"Nos queda mes y medio," dije, tratando de hacer los cálculos en mi cabeza. "Estamos bien. Voy a buscar más bolsas y nos encontramos allí afuera."

Asintió, y luego él y Kimberly atravesaron el pasadizo para entrar en el IBECS.