

Capítulo 28 - Mordido - El Juego en Carousel: Una película de horror LitRPG

"Vaya, qué bueno que estás despierto," dijo Rudy, el único otra entidad NPC nombrada en la nave además de Flannery. Había tres más, pero se les conocía simplemente como Asistentes de Nave 1, 2 y 3.

Rudy era algo así como un capitán, aunque era difícil determinar su rango real hasta que él mismo lo revelara más adelante. Ni siquiera sabía si tendría líneas en la historia principal o si él y Flannery solo estaban allí para guiarnos hasta donde necesitábamos ir.

"Estamos teniendo algunos pequeños inconvenientes con el IBECS," explicó Rudy.

"Vamos allá," dijo Antoine. "¿Qué tipo de problemas?"

"No son nada grave. No están enviando una señal de auxilio ni nada por el estilo, pero no logramos que respondan. El IBECS responde, pero parece—espera, déjame llamarlos otra vez."

"¿Por qué nos muestras ese mensaje? ¿No se supone que debemos evaluarte a ti o algo así? ¿Por qué querrías que viéramos que fallas?" susurró Isaac.

Por suerte, Cassie le dio un codazo. No creía que Carousel lo castigara por burlarse de eso, fuera de pantalla, pero quizá sí. Él era un comediante, así que no era de extrañar, aunque sinceramente deseaba que canalizara su frustración sin recurrir a sus pequeñas bromas.

Como alguien que sentía tener una relación sorprendentemente personal con Carousel, no pensaba que quisiera provocarlo, pero no lograba que se detuviera por completo.

"Aquí está el IBECS," dijo Rudy.

"Hola, puedes llamarme IBECS. ¿Hay algo en lo que pueda ayudarte, tripulación del Helio?"

"Sí, IBECS," afirmó Rudy. "Tenemos un encuentro contigo próximamente, pero no logramos contactar con el Capitán Marlin. ¿Puedes ayudarnos con eso?"

"Por supuesto. ¿Quieres que le envíe un mensaje personal? Él podrá leerlo cuando despierte."

"¿Él no ha despertado aún?" preguntó Rudy. "¿Sigue en sueño profundo?"

"Aprecio su preocupación por la salud del Capitán Marlin, pero la información sobre los empleados de KRSL, especialmente los oficiales, es confidencial. Estoy seguro de que lo entienden."

Rudy pulsó un botón en su panel de control, que pareció silenciar su micrófono.

"Malditas sean estas cosas," dijo. "Computadora, ¿el IBECS funciona con una inteligencia artificial anticuada?"

La nave en la que estábamos, que aún no había hablado, de repente habló: "No, capitán. El IBECS ha sido actualizado con la inteligencia artificial compatible más reciente. Su ordenador central puede operar bajo estrictos procedimientos de KRSL."

Rudy nos miró y dijo: "Hay que aprender a comunicarse con estas máquinas. Son muy inteligentes de fábrica, pero luego la empresa las programa con ciertos límites y parámetros. Nunca sabes qué te vas a encontrar."

"¿No nos dirá qué está sucediendo en la nave?" pregunté.

"Espera un momento," dijo Rudy. "Solo tenemos que encontrar a alguien con la autorización suficiente para decirle que se comunique. Esos viejos Als pueden ser un dolor, pero respetan la jerarquía, eso seguro."

"Comunicar" en ese contexto seguramente significaba "enviar un mensaje". Y él lo repetiría varias veces.

Volvió a pulsar el botón en su panel de control.

"IBECS, soy el capitán Mills del Helio. Ordeno que despiertes a tu capitán."

"Hola, Capitán Mills," respondió la IA. "Como usted es capitán del Helio y no del IBECS, no estoy obligado a obedecerle a menos que se me ordene expresamente."

—¿Puedes enviar una señal a algún oficial de alto rango a bordo para que pueda hablar con un ser humano? —preguntó el capitán Mills.

IBECS pareció considerar eso por un momento. —Lamentablemente, estoy limitado a actuar bajo la autoridad del capitán Marlin o de cualquiera de sus oficiales que actúen en su lugar.

—Sí —dijo Rudy—. Te pido que me permitas hablar con uno de esos oficiales.

—Dime qué te gustaría decir, y se lo enviaré como un mensaje —respondió IBECS—. Ellos podrán leerlo cuando despierten.

¿Estaban todos dormidos?

Esto continuó durante un tiempo embarazoso hasta que nos dimos cuenta de que todo era simplemente un ciclo repetido. Rudy Mills nunca lograría burlar la inteligencia artificial.

Ese era nuestro trabajo.

—Un momento, capitán —dijo Antoine—. Miró hacia mí y encogió los hombros, como si esperara que tuviera algo que decir.

Pensé por un momento, y fue cuando recordé que el Ciclo de la Trama seguía avanzando sin nosotros. No era por nada de lo que estuviéramos haciendo; todavía estábamos fuera de pantalla.

Levanté un dedo mientras pensaba. Si la trama avanzaba, eso quizá significaba que alguien estaba haciendo algo en pantalla.

—IBECS —dije.

—Hola —respondió IBECS—. ¿Puedo preguntar con quién hablo?

—Riley Lawrence —dije, sin saber si eso significaría algo para la supercomputadora.

—Sr. Lawrence, usted es uno de los siete ganadores del concurso de exploración espacial de KRSL. He recibido órdenes directas de interactuar con usted en cualquier asunto para el cual tenga autorización. Usted ostenta el rango de Embajador. ¿Sobre qué le gustaría conversar?

—¿Soy embajador? —pregunté.

—Muy bien, embajador, ¿qué desea preguntar? —respondió.

Resbalé los ojos en señal de incredulidad.

—¿Podrías enviarnos una señal a alguna persona despierta a bordo? —pregunté. No estaba seguro si estaba usando correctamente la palabra "señal", pero, ¿a quién le importaba?

—Puedo intentarlo, embajador Lawrence. Sin embargo, es costumbre que las naves estén a una distancia de fondeo antes de enviar una señal.

—¿Qué tan lejos estamos de la distancia de fondeo? —pregunté.

—No muy lejos —dijo Rudy—. Justo ahí.

En ese momento, la enorme escotilla frente a nosotros empezó a cerrarse en torno a una nave que haría del Titanic una simple broma de baño. La había manipulado como una proyección holográfica, intentando recordar los diseños y la arquitectura básica, pero verla en persona realmente pone las cosas en perspectiva.

Era enorme y sumamente confusa. El diseño modular impedía que pareciera algo parecido a una nave espacial conocida por la ciencia ficción.

Pasillos, arcos y secciones enteras del barco estaban conectados por un pasillo estrecho. Era ridículo y laberíntico. Bajo toneladas de diferentes módulos enlazados de esa forma, se encontraba el núcleo del barco, que era solo un cohete gigante. Pero en ciertos lugares, otros cohetes estaban acoplados a los módulos.

Parecía algo construido en un videojuego más que algo que un ingeniero serio hubiese desarrollado.

—¿Ya estamos en distancia de fondeo? —pregunté.

—Deberíamos estar en cualquier momento —dijo Rudy—. Casi allí.

Parecía que iba a decirnos cuándo estaríamos lo suficientemente cerca, pero no hizo falta, porque en cuanto nos acercamos lo suficiente, IBECS apareció en el fondo de pantalla rojo.

I.B.E.C.S.

Armadura de la trama: 40

Tópicos recurrentes

Lógica fría e imparcial

La empatía y la compasión no tienen poder aquí. Todas las verificaciones de coraje usarán Sabiduría en su lugar.

Puntos ciegos

Esta entidad posee gran inteligencia, pero presenta notable fallos en su lógica o plan, que constituyen una debilidad o peligro.

Fantasmas en la máquina

Esta entidad puede regenerarse siempre que exista algún recipiente en el cual pueda hacerlo.

Creador de esbirros

Capaz de generar subordinados.

Territorial

Este cazador castigará a quienes dañen su territorio.

Bolsillo sin fondo de trucos

El villano posee habilidades tan diversas dentro del universo que puede introducir nuevas capacidades en el Clímax sin necesidad de explicarlas previamente en la narrativa.

Circuito de obstáculos

Esta entidad organizará una serie de obstáculos que los jugadores deben superar para sobrevivir.

Obstinado en las reglas

Tiene un conjunto de reglas o metas que siempre intentará cumplir o alcanzar (aunque quizás no siempre lo consiga).

I.B.E.C.S., la inteligencia artificial y la propia nave, eran un enemigo. Comenzaba a parecer que enfrentábamos a una IA rebelde.

Realmente habría sido útil contar con un Sabio.

Como estábamos fuera de la vista, simplemente leí todas las tuplas.

Los NPCs me ignoraron, y mis amigos procesaron lo que decía con una mezcla de confusión y pavor. Nada en sus tópicos resultaba verdaderamente terrorífico. No parecía malvada, pero no hacía falta.

Si nuestro enemigo era sumamente inteligente y mucho más capaz que nosotros, podría ser muy difícil salvar a los NPCs necesarios para rescatar a los jugadores caídos.

“¿Entonces el AI mató a todos?” preguntó Isaac.

“Aún no lo sabemos,” respondí.

Me giré hacia el panel de control, donde asumía que estaba el micrófono, y pregunté: “IBECS, ¿puedes por favor señalar a quienes estén despiertos a bordo?”

“Lo siento,” dijo IBECS. “¿Podría especificar con quién desea hablar?”

Miré a mis amigos. Sabíamos exactamente con quién queríamos conversar —de hecho, conocíamos a varias personas.

“¿Podemos hablar con Bobby Gill, por favor? Oficially Bobby Gill.”

Flannery nos había contado que uno de los oficiales llevaba en su ADN el rastro de su perro, transportado por la máquina de clonación. Podía imaginar a alguien a quien eso le pareciera interesante.

“Lo siento,” respondió IBECS. “El oficial Gill está indispuerto.”

“¿Él está dormido?” pregunté.

“El oficial Gill está indispuerto. ¿Desea hablar con otra persona?”

“Parece que la IA rebelde ya mató a Bobby,” dijo Isaac.

Lo ignoré, aunque curiosamente ese comentario me transmitió cierta calma, gracias al tropo de Humor Macabro de Isaac.

“Soy Cassie Hughes,” dijo Cassie. “Me gustaría hablar con el Dr. Andrew Hughes.”

“Señorita Hughes,” contestó IBECS, “sí, creo que puedo permitirlo. Está registrada como contacto de emergencia del Dr. Andrew Hughes.”

No sabíamos si los NPCs que representaban a los jugadores caídos llevarían sus nombres, pero lo habíamos considerado como una posibilidad.

Y efectivamente, resultó ser correcto.

Esperamos mientras IBECS tocaba música de ascensor. Luego, la transmisión de audio dejó de serlo, y en una pantalla de cristal del panel de control se iluminó con imágenes de un cuarto del tamaño de un almacén lleno de Cámaras de Sueño Profundo.

Las grabaciones alternaban entre varias cámaras distribuidas por toda la enorme nave, más grande que un hangar de aviones. Parecía que varias estaciones de comunicación, con cámaras integradas, estaban distribuidas en diferentes zonas.

Eventualmente, la pantalla se concentró en una vista específica.

—¿Qué está ocurriendo allí? —preguntó Flannery mientras observaba detenidamente una de las pantallas—. Esas Cámaras de Sueño Profundo están todas iluminadas.

—Sí, eso es extraño —comentó Rudy—. Debe ser alguna avería. Quizá por eso todos siguen dormidos.

Todos nos quedamos mirando fijamente la pantalla, frunciendo el ceño, sin saber exactamente qué buscábamos. Había filas y filas de esas cámaras. Me recordó el sótano de Los Cielos Atados, lleno de barriles de magos, pero ahora había muchas más de estas cámaras de sueño apiladas unas sobre otras, con escaleras entre ellas como literas.

Todas brillaban en rojo, excepto tres —las tres en el centro del encuadre que la cámara actual enfocaba—.

Estas tres eran especiales porque no estaban apiladas; estaban sobre una extraña plataforma debajo de una gran unidad de aire acondicionado industrial.

Por lo que podía ver, parecía que sus cámaras habían sido colocadas allí como un pensamiento de última hora debajo del aparato, pues no había manera de que pudieran mantenerse erguidos si quisieran salir de ellas.

Cada centímetro importaba cuando se transportaba carga, incluso si esa carga eran personas.

Podía ver que las luces a un lado de la cámara en el centro de las tres, bajo la unidad de aire acondicionado, comenzaban a encenderse.

—Se está despertando —dijo Rudy, como si leyese mi mente.

Era algo interesante observar y esperar a que la persona saliera de la cámara. ¿El PNJ que representaba al Doctor Andrew Hughes se parecería a él, o sería simplemente un tipo al azar?

No lo sabíamos, pero pude ver a Isaac y Cassie conteniendo la respiración, esperando con la esperanza de ver a su hermano.

Tras unos momentos, la parte superior de la cámara se deslizó hacia abajo, y un hombre se sentó upright.

—Eso no es él —dijo Cassie, o al menos empezó a decirlo, porque a mitad de la frase, agregó—: ¿Qué le pasa en la cara?

De hecho, aunque la imagen no era muy clara, había algo extraño en su rostro.

Estaba cubierta de manchas rojas y sangrantes, y mientras el hombre salía de su cámara y se acercaba, podía ver en su rostro una expresión de derrota total.

En ese momento, ya habíamos pasado la mitad de la fase del Partido. Cuando el hombre tropezó desde su cámara hacia el panel de comunicación, pude notar que quien fuera que fuera, había pasado por mucho.

Sus ojos estaban prácticamente muertos.

—¡Hola! —gritó mientras se acercaba al panel de comunicación—. ¿Hay alguien ahí? ¡Por favor, ayúdenme!

En pantalla. Finalmente.

—¿Doctor Andrew Hughes, presunto? —preguntó el Capitán Rudy Mills.

—Sí, gracias a Dios —respondió el PNJ que hacía de Doctor Andrew Hughes. Incluso a través de la pantalla, podía verlo en el fondo rojo. En el lugar donde normalmente habría un tropezón, solo había una pequeña placa que decía, “Sustituto del Jugador: Doctor Andrew Hughes. Arquetipo de Doctor.” Su Armadura Argumental era 25. —¡No entienden! ¡IBECs enloquece! ¡No nos deja salir de esta parte de la nave por nuestro rango!

—Ey, tranquilo, muchacho —dijo Rudy—. ¿Puedes explicarme qué está pasando? ¿Por qué tengo dificultades para comunicarme con el Capitán Marlin?

El Doctor Andrew Hughes, o al menos el actor que lo interpretaba, estaba roto. Vi lágrimas rodando por su rostro.

—No está disponible —dijo él—. Somos solo los tres. Creo que fue porque quedamos atrapados debajo de aquella unidad de circulación de aire. Pensé que nos protegía de ellos.

—¿De qué te protegía? —preguntó Rudy, pero mientras hablaba, el Dr. Andrew Hughes continuaba hablando como si estuviera delirando.

—No podemos hacer que IBECS nos saque, no por más de unas horas. Dice que es protocolo. Todo es protocolo. Por favor, capitán Mills, ¿puede pedirle a IBECS que nos libere?

—Respira profundo, hijo —dijo Rudy—. No comprendo cuál es el problema. ¿Por qué todos siguen en sus cápsulas de sueño?

Entonces, el doctor Andrew Hughes empezó a reír, o a llorar, o a convulsionar—no podía distinguirlo. Vi cómo la cámara empezaba a acercarse mientras presionaba un botón en el panel.

—¿No los ves? —decía Andrew—. Están por todas partes.

Al hacer zoom, comencé a percibir algo.

Resultaba extraño, como montículos de tierra rodeando todas las cápsulas a la vista. Eran tan pequeños y tan... en todas partes... que al alejar el zoom, apenas podía distinguirlos; parecía casi como si fueran granos en la imagen. Pero al acercar, me di cuenta de que esas cápsulas estaban rodeadas y cubiertas por esas diminutas motas de tierra marrón.

—Dios mío —exclamó Dina—. Dios mío, Dios mío.

Aún no entendía qué estábamos viendo. Solo parecía como si alguien hubiera esparcido posos de café por toda la habitación, apilándolos cerca de las cápsulas.

—¿Qué es eso? —preguntó Ramona, finalmente interesada.

—¿No saben qué es eso? —interrogó Dina.

Yo no lo sabía, pero a medida que la NPC seguía haciendo zoom en el panel de la cámara, comencé a tener una mejor vista de esas pequeñas cosas. Nunca se acercó lo suficiente para distinguirlos claramente, pero podía ver montón tras montón.

Pude ver que se movían, se retorcían.

—¿Es alguna especie de extraterrestre? —preguntó Isaac.

Para algunos quizá lo fuera.

Pero para nosotros, no.

Lo que estábamos observando era una de las criaturas más repulsivas que hayan existido en el multiverso.

~

Chinches de cama

Armadura de trama: 100

Tópicos

Nada para los malvados

Esta criatura perseguirá sin descanso a su presa, sin detenerse.

Enemigo fungible

Está compuesta por innumerables unidades que son mayormente iguales, y su número no disminuirá hasta que termine la escena. Parece que siempre hay más por venir.

El destino no manda

Esta criatura no correrá tras su víctima, pero nunca está muy lejos en una escena de persecución. Mejora las salvaciones por esfuerzo.

Curso de obstáculos

Esta criatura puede formar obstáculos que los personajes deberán superar para sobrevivir.

Totalmente dispersa

Este grupo puede ocupar instantáneamente toda un área, haciendo que parezca omnipresente e impredecible para los personajes.

Aura oscura

Este ser posee un aura con efectos de amplio alcance, variando desde el miedo hasta la combinación de varias afecciones. El aura anula todas las estadísticas en la primera exposición.

El apocalipsis zombi es un escenario

Esta criatura no es un antagonista en sí misma, sino que configura el escenario de la historia. Los esfuerzos por eliminarla serán dificultosos. El conflicto principal se ve agravado por su presencia.

La locura

Esta criatura infecta a los personajes con diversas enfermedades mentales, incluyendo paranoia y privación del sueño.

~

La realidad de esta historia empezó a formarse en mi mente al contemplar la pantalla.

No era una película de acción. No estábamos luchando contra extraterrestres. Era algo diferente, de un tipo de horror completamente distinto. Podría decirse, incluso, que más difícil de afrontar.

No era solo una nave espacial.

Esta historia era... esta nave era... una sala de escape.

Revision #1

Created 7 June 2026 13:05:45 by Robert White Mar

Updated 7 June 2026 13:05:49 by Robert White Mar