

Capítulo 32 - Aura Oscura - El Juego en el Carrusel: Una Película de Terror LitRPG

"IBECS, aquí el Helio. Por favor, confirme esta transmisión. No tenemos provisiones comestibles en nuestra nave. Mayday, esto es una emergencia; solicitamos ayuda en nombre de KRSL," dije.

Esa línea requirió horas de planificación, incluyendo remover toda la comida de nuestra nave y arrojarla por el escalofriante puerto de aire.

"Este es el IBECS. Confirмо con la IA del Helio. Parece que están sin comida. Eso es preocupante. Mis protocolos me permiten permitir un acoplamiento temporal para proveer al Helio con provisiones de emergencia."

Todos comenzamos a celebrar a bordo del timón del Helio. Nos tomó una eternidad averiguar cómo lograr que el IBECS nos permitiera conectar nuestra nave con la suya para poder acceder al sistema y así interactuar con la historia. Todo era un rompecabezas, incluso en las escenas que no aparecían en pantalla.

Resultó ser bastante sencillo.

Fue Ramona quien lo descubrió. El IBECS permitiría el fondeo si existía una emergencia. No reconocería su propia emergencia, al menos no con esas palabras. Entonces, Ramona pensó: ¿y si la nave en emergencia fuera el Helio?

El IBECS debía ayudarnos si estábamos en apuros, y podía hacerlo. Lo único que sabíamos con certeza era que el IBECS tenía muchas provisiones de comida. Si necesitábamos comida, el IBECS debería permitirnos acoplarnos, incluso si no teníamos la aprobación formal, ya que éramos una nave compatriota de KRSL.

Sollozo. Volvemos al problema real.

Ya habíamos llegado a la mitad del argumento, y aún nos quedaba mucho camino por recorrer para que los Sustitutos del Jugador llegaran al timón del IBECS.

No nos rendiríamos, pero la realidad comenzaba a hacerse evidente. Esto no sería fácil.

"Capitán," dije, "por favor, conéctenos a esa unión en el lado de estribor del IBECS etiquetada como 'Laboratorio de Proteínas' en la imagen holográfica."

"Lo tienes," respondió Rudy.

Él y los demás NPCs habían estado apoyándonos en silencio. Podía ver su alegría cuando finalmente descubrimos cómo avanzar. Ahora, ojalá ellos pudieran simplemente decirnos qué hacer, ya estaríamos de regreso en casa.

Este fue un gran paso. No podíamos formar parte de la historia—de hecho, nuestra nave ni siquiera aparecía en la trama—pero si lográramos llegar a esa nave, podríamos explorar y prever soluciones para los NPCs antes de que ellos siquiera detectaran los problemas. Esto era muy conveniente porque los NPCs eran lentos y torpes, y estaban pasando por los peores días de sus vidas debido a los chinchos.

No lograban dormir y comenzaban a volverse paranoicos. Ahora, estaban alineados fuera de la puerta de Bobby, intentando atravesarla desesperadamente, pero fracasando miserablemente. Querían entrar a toda costa, porque Bobby les había dicho que allí no había bichos.

"¿Me estás diciendo que hay carne fresca al otro lado de esa puerta, y aún así no puedo hacer que esta máquina automática gigante abra?" exclamó Michael, furioso; al borde del colapso. Michael también planeaba mutilar una de las vacas decapitadas de Bobby. Hablaba mucho de eso después de que Bobby le revelara en qué trabajaba.

"La Laboratorio de Proteínas debía estar aislada del resto de esta nave," dijo Andrew. "Tiene sentido. Solo hay que tener paciencia."

Andrew tomó todo con tranquilidad y lo examinó de manera analítica. Me preguntaba si esa era la verdadera personalidad de Andrew o simplemente un rasgo genérico de los NPC.

Por ahora, celebrábamos porque nuestra nave se conectaba con el exterior de la gran unidad en la que Bobby estaba atrapado actualmente.

Podríamos ver a Bobby, y lo más importante, empezar a conseguir avances reales.

En cuestión de momentos, nos encontramos mirando una puerta en el lateral de la gran sala que contenía casi todo lo que había dentro de nuestra nave. La puerta estaba formada por un material similar a cáscara de huevo blanca, sin juntas visibles, pero se ajustaba fácilmente al exterior de la IBECS y sellaba herméticamente.

Esperamos a que la puerta de la IBECS se desbloquease y, con un siseo, la esclusa en el exterior de la nave más antigua se abrió.

Ahí estaba Bobby, esperándonos. Tenía una amplia sonrisa en el rostro, feliz de no estar solo, feliz de que estuviéramos avanzando y, en última instancia, sumamente contento de ya no estar atrapado en una nave que rápidamente se estaba quedando sin combustible.

De regalo, detrás de él había enormes tanques llenos de animales decapitados, cuyas extremidades se movían en el aire para brindarnos apoyo emocional.

"Manos a la obra," dijo Antoine.

Excepto que, por supuesto, la única persona que necesitaba ponerse a trabajar era Dina, porque ella poseía un trope llamado Astuta Cerrajera, inspirado en cómo los ladrones de películas logran abrir puertas y cerraduras con tanta facilidad. Había una gran puerta entre nosotros y el resto de la nave.

Entrar en la IBECS era como atravesar a otro mundo. Veníamos de un futuro optimista con tecnología que podía ayudarnos en cada necesidad, y cada incomodidad se borraba antes de que siquiera supiéramos que la teníamos.

La IBECS resultaba dura y olía extraño. No olía a algo orgánico; no, olía como si estuviéramos en una refinería.

Ese olor impregnaba todo.

Dina fue rápida en empezar a examinar la puerta que finalmente permitiría a Bobby salir de su habitación para ayudar a los NPCs del otro lado, quienes en ese momento estaban ocupados hablando de sus sentimientos o algo así.

Dina pasó sus manos por el metal, pintado de amarillo en un estilo industrial.

"Tomará un par de horas," dijo ella, "pero puedo hacerlo."

"¿Cómo?" preguntó Bobby.

"No tengo ni idea," respondió ella mientras empezaba a buscar herramientas o algo en el espacio de trabajo de Bobby.

Así funcionaba su poder: simplemente tenía que aparentar estar ocupada y concentrada, y la solución le llegaba.

Dejamos a Isaac, Cassie y Ramona a bordo del Helio. Ellos no podían hacer mucho aquí, y lo último que queríamos era que quedaran atrapados fuera de escena e incapaces de volver a nuestra nave. Incluso estar en la IBECS me ponía nervioso, pero cada vez era más necesario, pues gestionar sustitutos a través de cámaras no iba a ser suficiente.

La estimación de Dina resultó ser correcta. Ella golpeó la puerta con diferentes herramientas durante un rato hasta que, de repente, le quedó claro qué debía hacer.

"Lo que haremos será conectar la energía directamente al mecanismo que desbloquea la puerta," explicó. "Estas puertas están diseñadas para estar cerradas por defecto y necesitan energía para abrirse. Tiene sentido, porque, en teoría, esta puerta podría estar en el exterior de la nave si la unidad de Bobby no estuviera fija. Quieren que, por defecto, permanezca cerrada. Ahora mismo,

tenemos estos enormes varillas de tungsteno actuando como pasadores, y no vamos a moverlas ni cortarlas, todos sabemos cómo es la IBECS."

Normalmente, ella utilizaba su truco para insertar un pasador en la cerradura y moverlo hasta que encajaba, pero resultaba sorprendente ver que funcionaba en algo un poco más avanzado.

Pronto, ella y Bobby—quien, de repente, se había vuelto bastante hábil con la tecnología debido a los antecedentes de su personaje—habían conectado unos cables a la puerta y luego los enlazaron con una bomba que el personaje de Bobby usaba en los tanques de animales gigantes.

Todo lo que Bobby tenía que hacer era encender la bomba para suministrar energía a las cerraduras y sortear IBECS, y la puerta se desbloqueaba.

Quizá en el universo de IBECS no existiera la piratería espacial, porque eso parecía una evidente falla de seguridad.

Lamentablemente, estábamos en el juego de teléfono de mayor riesgo en el mundo, así que aún no habíamos terminado con las complicaciones.

Aunque habíamos conseguido abrir la puerta, en realidad no estábamos dentro de la historia, por lo que debíamos salir del encuadre de la cámara para que Bobby pudiera repetir todo solo, frente a la audiencia.

Respiraciones profundas.

Eso era bastante sencillo: simplemente nos escondimos en el enorme almacén con sus interminables filas de ganado decapitado.

Carousel parecía entender lo que sucedía, porque Bobby apareció en pantalla en el momento en que empezó a intentar abrir la cerradura. Llamó a los NPC del otro lado, explicándoles lo que estaba haciendo.

"¡Vas a electrocutarte!", gritó Michael por el intercomunicador.

"Lo he hecho muchas veces", respondió Bobby. "No es gran cosa".

Con un poco de trucos, moviendo los cables y reproduciendo las acciones que Dina le había enseñado, logró que la puerta se desbloqueara otra vez, y parecía un genio en el proceso.

"Esperaba que un oficial de mayor rango viniera a sacarme, pero uno debe hacer lo que debe hacerse", dijo Bobby.

Con un tirón de la manija, la gran puerta circular se abrió parcialmente, y por primera vez, pudimos ver cara a cara a los NPCs que habíamos estado guiando.

Bueno, técnicamente, estábamos escondidos en la parte trasera de la sala, pero verlos físicamente fue bastante horroroso, porque aunque nunca habían estado tan infestados de chinches como los

demás pasajeros, seguían siendo un desastre.

Tenían heridas supurantes y rasguños por donde se habían rascado en sueños.

Pero eso no era lo único notable de lo que entró por esa puerta cuando cruzaron el umbral.

Traían consigo una aura—podía sentirla. Podía sentir paranoia y ansiedad. Sentía los efectos de las chinches transformados en una oscura forma de magia cinematográfica diseñada para asegurar que cada actor en esta película cumpliera con su papel.

Me rasqué la nuca y, al mirar a Antoine, Kimberly y Dina, me di cuenta de que no era el único.

Para su crédito, Bobby lo estaba haciendo excelente. Su personaje era técnicamente un oficial de ciencias, así que podía ordenar a IBECS abrir las siguientes puertas. Eso fue un gran alivio tanto para los NPCs como para nosotros. Después de eso, no se pudo hacer más.

"Has superado tus límites de acceso permitidos", dijo IBECS como si esas palabras tuvieran sentido juntas.

Bobby también era muy tranquilizador. Como no se había pasado las horas despiertas rascándose, era una voz de calma que incluso el analítico Andrew no podía igualar.

Sin embargo, enfrentábamos un problema.

La Segunda Sangre estaba por llegar.

Solo restaban una, dos, quizás tres escenas antes de que apareciera.

La Primera Sangre había sido bastante sangrienta, con excepción de la sangre de los pasajeros, quienes despertaron gritando. Nadie tuvo que morir, salvo aquellos que ya habían fallecido por alergias o infecciones.

Pero la Segunda Sangre prometía que alguien—o muchos alguien—tenía que desaparecer. Solo esperábamos que fueran más pasajeros y no nuestros sustitutos.

Sabíamos que había otra zona de descanso conectada a la nave, mucho más pequeña, que sufría los mismos problemas que la mayor—todos estaban infestados de chinches y sedados.

Si pudiéramos llevar a los Sustitutos del Jugador allí, pensábamos que la Segunda Sangre podría incluir alguna escena impactante del segundo espacio de descanso, y nuestros pequeños ovejas, Andrew, Lila y Michael, podrían estar a salvo.

Era algo cruel, pero esa era la mejor hipótesis posible. Nuestra prioridad entre los sustitutos era rescatar a Andrew—aunque no queríamos perder a ninguno de ellos.

Obviamente, no queríamos que Bobby muriera. No podíamos permitir que eso sucediera.

También teníamos una pregunta sin responder: ¿era posible que mis amigos y yo—que no éramos parte de la historia—pudiéramos morir? ¿Intentaría Carousel hacer eso? Todo lo que había leído en el Atlas me hacía pensar que no. Carousel no nos protegería si nos poníamos en peligro, pero como no éramos verdaderos personajes, no se esforzaría en matarnos.

Y nos decíamos esto una y otra vez, pero eso no eliminaba el temor.

A la siguiente dificultad.

Esta era relativamente sencilla. Bobby no estaba capacitado para abrir la puerta a un lugar llamado el Salón Cruz-Arca, diseñado para que las personas cruzaran mediante el gran mecanismo donde se alojaba la máquina antigravedad.

Esto era un problema importante porque ese pasillo dividía toda la estructura IBECS en dos partes—no había otra forma de cruzar, quizá no una pensada para pasajeros.

Incluso en las grabaciones de vídeo, Dina podía notar que no era una puerta que él pudiera abrir, lo que indicaba que debía estar programada. No se suponía que debían atravesar ese pasillo seguro. Teníamos que buscar otra vía adelante.

La única manera de pasar por esa sección de la nave para llegar al timón era cruzando algo llamado Balasto de Fase, que se encontraba en el centro del mecanismo antigravedad.

Cuando preguntamos a IBECS qué era un Balasto de Fase, nos respondió:

“Ah, sí, el Balasto de Fase. En términos sencillos, es un componente esencial de la matriz de estabilización gravimétrica de la nave. Es, en esencia, un haz oscilatorio hiper-dinámico que funciona dentro del arreglo de flujo cuántico, suspendido en un estado de flujo magneto-inercial controlado. Este haz opera en un envolvente de subespacio, donde regula la variación de la fase gravitacional en tiempo real, asegurando que el campo antigravedad de la nave mantenga un equilibrio estable en todos los sectores.

Como puedes imaginar, el Balasto de Fase logra esto oscilando a una frecuencia que armoniza con la cuadrícula de modulación de fases de la nave, sincronizando así las ondas gravitatorias con los instrumentos de inercia. Este proceso mitiga los efectos de anomalías gravitatorias externas, que de otro modo podrían desestabilizar la trayectoria o causar distorsiones localizadas.

En términos aún más simples, el Balasto de Fase es como el director de una orquesta, pero en lugar de música, orquesta las mismas fuerzas de la gravedad. La suspensión magnética del balasto en la zona nula gravitatoria le permite flotar libremente, optimizando su corrección de variancia de fase sin la interferencia de fuerzas gravitatorias convencionales. Es algo realmente fascinante—una danza delicada entre partículas de gravitón y campos cuánticos, gobernada por las matemáticas elegantes de la física hiper-dimensional.

Si deseas una explicación más técnica, no dudes en preguntar.”

Eso fue muy esclarecedor.

No sabía si Carousel tenía boca, pero juraría haberlo oído reírse.

Revision #1

Created 11 June 2026 13:10:37 by Robert White Mar

Updated 11 June 2026 13:10:40 by Robert White Mar