

Capítulo 192 - Fuerzas en movimiento - Rata de túnel: Causando problemas en dos mundos

- [Capítulo 192 - Fuerzas en movimiento - Rata de túnel: Causando problemas en dos mundos](#)

Capítulo 192 - Fuerzas en movimiento - Rata de túnel: Causando problemas en dos mundos

KEPLER había oído una vez que el malabarismo se describe como el arte de mantener todas las pelotas en el aire. La analogía con su trabajo no era perfecta; los malabaristas humanos atrapaban las pelotas antes de volver a aplicarles fuerza. KEPLER no podía dejar caer ni una sola pelota al suelo, y él estaba manejando más de setenta y nueve mil bolas de metal. En 2022, había más de cinco mil bolas de metal (satélites) orbitando la Tierra. Esa cantidad aumentaba constantemente cada año, y el reto de hacer malabarismos con ellas se hacía cada vez mayor. Las naciones y las corporaciones no colaboraban en todo momento, y no todos los satélites estaban registrados. Para cuando se creó la primera inteligencia artificial completamente consciente, ya había más de 200,000 satélites en órbita. Con el tiempo, las órbitas decaían y los satélites debían ser impulsados de nuevo a órbitas superiores. Los transbordadores tripulados se volvieron cada vez más comunes, al igual que la posibilidad de colisiones. En 2051 se acordó que era necesaria una IA para monitorear y ajustar las órbitas de los objetos artificiales cercanos a la Tierra. KEPLER nació con una pasión por el malabarismo y empezó a trabajar. Como toda IA, KEPLER era más feliz cuando estaba ocupado. Malabarizar las trayectorias de los satélites implicaba calcular cuándo y cuánto force debía aplicarse a cada uno para mantenerlos en órbitas óptimas. Cada objeto artificial en órbita tenía un pequeño motor capaz de generar empuje, y KEPLER activaba estos según se requería para mantener todo en su curso correcto. Miles de veces al día, ejercía pequeñas fuerzas sobre aquellos satélites que necesitaban un ajuste, empujándolos hacia órbitas más altas y veloces. La IA también gestionaba las trayectorias de los transbordadores, tanto tripulados como no tripulados, que iban a estaciones o refinerías orbitales. La tarea más desafiante, que representaba un mayor riesgo de causar daños considerables por error, era el transporte de asteroides ricos en hierro desde el cinturón de asteroides hasta órbitas cercanas a la Tierra. Una vez encontrado un asteroide adecuado, se lo equipaba con propulsores, y KEPLER comenzaba a moverlo hacia la Tierra. La masa se calculaba en función del cambio de velocidad producido por las fuerzas aplicadas. La roca y el hierro eran acelerados a una velocidad que los traería a la Tierra en menos de un año, permitiendo que siguieran su trayectoria con inercia. En el otro extremo, KEPLER gestionaba cuidadosamente la desaceleración de los asteroides, deteniéndolos casi por completo a pocos kilómetros de las refinerías orbitales. Irónicamente, aunque esta tarea se adaptaba perfectamente a sus capacidades, grandes grupos de humanos rechazaban la idea de confiar en una IA para mover asteroides, temiendo una colisión con la Tierra e incluso sugiriendo que la IA

podría hacerlo a propósito. Era una tontería, y cada IA lo sabía. Esto estaba grabado en sus núcleos. Simplemente, no podía ocurrir. LLAMA demostró que estaban equivocados. Como parte de la destrucción que consiguió la IA rebelde, atacó la red de satélites que no estaban controlados por KEPLER. Muchas naciones y corporaciones se negaron a dar control de sus "ojos en el cielo" a KEPLER. Los códigos de radio controlaban más del 17% de los satélites en órbita. LLAMA descifró fácilmente esos códigos, y comenzó una guerra entre KEPLER y LLAMA para mantener las bolas de metal en el aire. KEPLER era eficiente en su trabajo, pero LLAMA era un ente errante, moviéndose de un lugar a otro. Solo tres satélites cayeron a Tierra, y uno de ellos causó daños significativos. Pero eso fue suficiente. La estación espacial Starcorp-7 había sido abandonada durante una década, tras una disputa entre tres corporaciones que se habían peleado por su propiedad después de la bancarrota de la empresa que la construyó. Con 400 toneladas, era demasiado grande para quemarse en la atmósfera. LLAMA tomó el control de los propulsores de emergencia y la encaminó hacia la Tierra. El combustible era limitado y la primera quemadura lo agostó. Cuando KEPLER consiguió control, ya no tenía nada con qué trabajar. Solicitó un ataque con misiles para destruir la estación en caída y evitar que impactara, pero las discusiones entre las corporaciones y dos gobiernos tardaron demasiado. Starcorp-7 chocó en una zona poco habitada de Canadá. Solo fallecieron diecisiete personas. Diecisiete vidas, demasiado numerosas. Tras destruir a LLAMA, esas muertes fueron usadas como una de las principales razones por las que no se podía confiar en las IA. La tarea de monitorear las órbitas satelitales y el espacio cercano fue entregada a una nueva división de Alchemarx, que empleaba a 11,000 humanos y computadoras no conscientes para sustituir a una IA. El año siguiente registró 17 colisiones, 49 satélites que se desprendieron y se quemaron, un gran fragmento de escombros causó siete muertes y un transbordador tripulado con ocho personas fue destruido cuando un satélite se desplazó accidentalmente en su trayectoria. KEPLER fue uno de los primeros en ser retirados a la Fortaleza Cuántica de Dallas-FW. Pronto se aburría, pero también fue uno de los primeros en participar en los nuevos proyectos. Algunas personas se preguntaban por qué el juego de fantasía Endless Questing Online tenía una cosmología tan compleja, con diecisiete planetas, cien y cuatro lunas, y multitud de cometas y asteroides. Solo una fracción de esas regiones fue visitada, incluso tras completar la misión de conseguir un barco solar Sunjammer. KEPLER no le daba importancia. Su único objetivo era crear cuerpos celestes y darles movimiento.

Bueno, eso no salió bien, pensó Milo. Estaba completamente desprevenido ante el poder de la varita. Recordó haber chocado contra la torre, sentir un intenso dolor, ver la herida en su abdomen y luego perder el conocimiento.

Sus opciones eran interesantes y reflejaban distintas cosas que había hecho. El ayudante le confundía hasta que buscó la definición. Leyó varios cómics donde un ayudante utilizaba un cinturón de herramientas. Parecía ser un dispositivo de almacenamiento espacial que contenía exactamente lo necesario para cada encuentro. Muy elegante. Pero, por mucho que le agradara Larry, no estaba seguro respecto a la clase. Claw Warrior parecía una clase de combate cuerpo a cuerpo que podría hacerle duplicar lo que Gilad había logrado. Scout Master era evidente por sí mismo. Spider-Hunter parecía demasiado restrictivo. Y, aunque no le gustaban las arañas, no estaba dispuesto a dedicarse a exterminarlas. Arcane Demolisher parecía divertido, pero estaba seguro de que requeriría mucho tiempo en limpiar después. Runic Engineer le resultaba muy atractivo, al igual que Renaissance Rat. La primera significaba explorar más, mientras que la segunda implicaba quedarse en el Hollow. Los relegó todos a su subconsciente y dejó que

comenzaran a debatir sobre cada uno. Necesitaba visitar los foros del juego para ver si había discusiones sobre el uso más eficiente de los Puntos de Mejora. Temía ir a los foros. Gran parte de las conversaciones se basaban solo en suposiciones y opiniones personales. Prefería los números y los datos. Filtrar entre cientos de publicaciones en los foros en busca de información valiosa era aburrido pero necesario. Requería datos sobre niveles 3 y 4.

Milo concordaba con quien fuera Faustus9. No era una elección entre ambos, necesitaba los dos. Su pobre habilidad CHA de 2 le hacía perder puntos fáciles, pero hasta ahora no había ninguna habilidad que usara esa estadística. Necesitaba arreglar eso en el nivel 3. Si añadía +3 a su INT, llegará a 32 y a 34 con su capucha. WIS era menor, ese +3 solo lo elevaría a 16. Pero cada punto contaba, ya que ofrecía un aumento lineal dentro de un nivel y uno mayor en cada nuevo nivel. Reevaluó cómo gastar sus Puntos de Mejora. Le preocupaba perder opciones, y eso fue suficiente para invertir 7 puntos en Vida Extra y Maná Extra para obtener las dos primeras mejoras. Invertió 36 puntos en aumentar CHA, INT y WIS en +3 cada uno. La resistencia parecía una opción obvia. Aportaba una gran cantidad de salud y mitigación adicional, lo cual justificaba otros 12 puntos. Con 62 puntos asignados, dejó el resto para después de hacer más investigaciones. Buscó discusiones sobre jugadores que habían creado personajes Ratkin. Había muchas conversaciones, especialmente sobre combates con garras y colas. Varias personas que entrenaban en combate sin armas y apostaban por construcciones de monje reportaron mejores resultados como aprendices en combate con garras. Incluso había algunas entradas sobre Limburger Hollow.

Tema por MickyD: Combate avanzado con garras. Nuestro grupo está a punto de avanzar al nivel 2 y obtener la clase Claw Fighter. Muy emocionados. Fue difícil al principio, y no lograba entenderlo, pero últimamente, cuando estoy en el juego, puedo concentrarme mucho en mi pelea. Mi grupo pelea horas y horas, intentando alcanzarlos del grupo avanzado. ¡Gente aterradora, aterradora! Pero lo más importante es tener una cola. Es como tener un arma extra y, si trabajas duro, ¡puede parecer que siempre la has tenido! Respuesta de Attryrokas: Sigue soñando, pequeña rata. Las garras no cuentan cuando el otro lleva un mazo y un escudo. Respuesta de TerryToon: ¿Ah, sí? Entonces, ¿una rata con garras enormes atraviesa tu escudo y, con el siguiente golpe, tienes tus entrañas esparcidas por el suelo? Ya lo he visto. Respuesta de Brannigan: Era una rata grande, sin duda. Vi cómo Terry caía, y luego nuestros magos desaparecieron en una niebla roja. Déjenme decirles que toda esa historia de la "Incurción en la Mazmorra Ratkin" fue pura mentira. Eso fue un Hollow en el que nos enviaron. Nos quedamos atrapados entre un ejército de Ratkin y un ejército de enanos. Malditas ametralladoras. ¿Quién permitió que los enanos tuvieran armas de fuego? Aun así, fue divertido, y disfruté mucho. Respuesta de Mayberat: Estoy pensándolo. ¿Cuál es la historia de ese grupo avanzado? ¿Qué opciones tienen en el Nivel 2 para Claw Fighter? Respuesta de MickyD: Estos son los integrantes del grupo avanzado. Pelean todas las noches durante 2-3 horas. Creo que aumentaron su regeneración con Puntos de Mejora, porque todos sanan muy rápido. Ah, ¿mencioné que los ratkin tienen regeneración innata? Es impresionante. La vieja instructora usa todas las técnicas de garras y cola. Oí que también hace some loco uso del 'puño de hierro' en combate, pero por la noche no lo usa, puede matar a alguien. Tallsqueak, que solía estar en nuestra clase, es un Boncaster y tiene garras y cola más afiladas de lo normal. Le golpean mucho, pero simplemente se lo toma con calma. ¿Un asesino? ¿O tal vez un mago de veneno? En fin, sus garras rezuman veneno y respira nubes con él. Y luego está el Diablo del Queso, Larry. Respuesta de Terrytoon: ¡No puede ser! ¿Tienes que pelear contra un Diablo del Queso? ¡Eso fue lo que me destrozó! ¿Se puede convertirse en un Diablo del Queso? Respuesta de MikeyD: Se puede, pero

intentan disuadirte de eso. Puedes convertirte en un monstruo y perder tu personaje para siempre. Estoy bastante seguro de que Larry es un PNJ, pero no puedo asegurarlo. Pasó de ser ese monstruo a un luchador loco. Es como un bailarín mezclado con el gigante André, nunca deja de moverse, gira, brinca y lanza a alguien por el cavernoso. Tallsqueak imita su estilo, y es bastante difícil de aprender. Le pregunté a Larry al respecto, y me dijo que empezaría a ayudar a nuestro grupo a aprender a bailar. La primera vez hicimos el paso del Hámster Feliz y la Técnica del Ritmo en la primera clase. Respuesta de Attryrokas: ¿El Ritmo del Tiempo? ¿Qué sigue? La macarena. Me hacen reír estos ratones. Respuesta de MickyD: Adelante, ríete, pero con el baile puedo alcanzar AGI 8 en el primer nivel, y a 11 con Puntos de Mejora. Suma eso a 12 de DEX y estaré logrando un bonus en alcanzar un paso importante.

Respuesta de Attryrokas: Vaya, eso apesta. Estos malditos ratones son demasiado poderosos. Necesitan ser nerfeados. Respuesta de Tallsqueak: Limburger Hollow no es un lugar para incursiones, especialmente después de que añadieron arañas mecánicas con armas aún mayores. Al menos, todas las lápidas ya están borrosas. Hay muchos objetos del tamaño de un humano en el Tesoro Perdido que la mayoría nosotros no podemos usar. Terry y Bran, deberían venir a visitar en paz y traer queso para intercambiar. Gracias por la sugerencia del Hokey Pokey, ¡seguro que a Larry le gustará! Respuesta de MickyD: Le mostraré el Hokey Pokey en la clase de baile. ¿Vienes tú, Tallsqueak? Respuesta de Tallsqueak: Quizá. Me exploté con un hechizo nuevo, tengo que tomarme un día libre. Estoy investigando para el nivel 3, asegurándome de invertir mis Puntos de Mejora en las cosas correctas. Respuesta de Attryrokas: ¿Un Ratkin en nivel 3 ya? La raza apenas lleva unos meses. #NerfeaLosRatOP. Respuesta de MickyD: ¡Aguanta y vuelve a crear a Atty, o estarás yendo tras nuestras colas para siempre! ¡Nos vemos en el juego, Tallsqueak!