

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

Cuestionar al Dr. Howard Halle fue, por coincidencia, sumamente sencillo. Bastó con una llamada al número que aparecía en su tarjeta de presentación para averiguar que se encontraba en un evento en el Hospital Hallowed Heart, justo al pasar la calle.

Él era el médico personal de Jed Geist. Sabía algo importante. Incluso podía ser el asesino. Estaba claro que la trama nos llevaba en esa dirección.

Podríamos haber caminado, pero el Jefe Willis (el oficial Willis en esta historia) insistió en conducirnos.

—No puedo dejar mi vehículo sin vigilancia aquí —dijo—. El robo de armas está en aumento.

Esa fue su manera sutil en pantalla de decirle a la audiencia que había más armas en el coche que las que llevaba encima. Cuando no estábamos en pantalla, nos lo explicó claramente.

—Carousel tiene una relación tensa con las armas —comentó—. No le gusta que las cosas se faciliten demasiado. Entiendes que te irá bien si escuchas el ritmo de la batalla y te mueves en armonía con él. Los que intentan forzar una victoria acaban en un cartelito de advertencia blanco en algún momento.

Hablaba principalmente con Antoine. Antoine era nuestra fuerza de choque. Solo teníamos un luchador real, así que si conseguíamos un arma, sabíamos a quién se le daría en nueve de cada diez ocasiones. Probablemente podría usarla para explotar un tanque de gasolina o lograr alguna otra hazaña de precisión, pero si necesitábamos eliminar algo con una bala, teníamos que confiar en nuestro Atleta.

—¿Eso es lo que pasa después? —preguntó Cassie nerviosa—. ¿Tenemos que pelear?

—No tiene sentido preocuparse por si hay que luchar —dijo Willis—. Nunca estás más de unas escenas de una pelea. Después de un tiempo, lo que te pondrá nervioso será la tranquilidad.

Ahora, usa esa determinación para actuar con valentía y pongámonos en marcha.

Al acercarnos a la entrada no urgente del hospital, vimos globos y pancartas que celebraban la apertura de una nueva ala en el centro médico.

Solo tuvimos que seguir las señales.

El hospital era uno de esos costosos y elegantes que solo había visto en la televisión. La sala de banquetes a la que llegamos era comparable al salón de baile de la mansión que había organizado el masquerade del mago encurtido.

Un centenar de NPCs estaban presentes, todos vestidos con sus mejores tuxedos y vestidos. Nosotros estábamos completamente fuera de lugar.

Por suerte, parecía que llegamos justo al final del evento.

Un hombre se encontraba en el podio en medio de un discurso. Detrás de él, colgaba una gran cinta roja, lista para ser cortada. Sobre el papel tapiz rojo, su nombre era Dr. Howard Halle, el mismo al que buscábamos. Era un caballero refinado y bien vestido, con una elocuencia que casi distraía del hecho de que en el papel tapiz rojo estaba marcado como enemigo.

El Dr. Howard Halle en Cosas de Sangre Fría.

Dr. Howard Halle

Armadura del Trama: 25

Tópicos

Curiosidad Intelectual

Este villano alterará el objetivo normal para perseguir a los jugadores que despierten su curiosidad.

No Combatiente

Este villano no puede ser atacado en pantalla hasta que ataque al jugador o sea identificado como hostil de alguna manera. Atacarlo no será efectivo ni cambiará la historia. Provocará que el jugador pase fuera de pantalla por un tiempo.

Jamás te creerán

Al enfrentarse a este villano, las autoridades no creerán ni tomarán en serio nada de lo que los jugadores les digan.

PHDs Sin Fronteras

Este villano posee conocimientos en todas las áreas académicas relacionadas con la trama.

El Doctor Lutero

Este villano no se deja disuadir por sus extrañas o poco éticas creencias.

Corazón de la Operación

Un intento de que los jugadores o aliados maten a este villano atraerá a poderosos protectores potenciados por su Moxie.

Retórica Avanzada

Este villano puede usar su estadística Sabiduría como Moxie.

Fabricante de Esbirros

Este villano tiene la capacidad de invocar o crear monstruos de bajo nivel para que hagan su voluntad.

2 Tropes Adicionales Imperceptibles

La Dra. Halle hablaba con fluidez e inteligencia, con un acento anticuado del medio-Atlántico que parecía totalmente fuera de lugar en esta historia.

“Mientras nos reunimos aquí en vísperas del Centenario de Carousel, no solo celebramos un hito para nuestro pueblo, sino que además inauguramos un faro de esperanza con la apertura de nuestra nueva Ala de Cirugía Plástica y Reconstrucción. Esta ala es más que un edificio; es una promesa—una promesa de restaurar, renovar y elevar los ánimos y vidas de quienes han sido tocados por el trauma.

“Esta noche, hemos reunido a algunos de los—diré así—personas de mayores recursos en Carousel.” Hizo una pausa mientras la multitud se reía, “Como suelo decir, ‘Con mejores ingresos, mejores resultados,’ y lo que importa es el resultado. Estoy seguro de que nuestros benefactores aquí presentes están de acuerdo en que la única intervención ‘de cuidado’ que nos interesa esta noche es cortar la cinta que está tras de mí y deleitarnos con la excelente comida que nuestros catering han preparado para nosotros.” Otra risa en la audiencia. “Perdónenme por eso. No pude evitarlo. No es de extrañar que mis enfermeras digan a mis pacientes ‘Esto va a doler un poco’ justo antes de soltar un chiste.

“No olvidemos que, aunque esta nueva ala fue construída con el apoyo de donaciones generosas, lo que realmente la convierte en un pilar de esperanza es la compasión y la pericia que alberga. Es su apoyo inquebrantable lo que transforma vidas, brindando a nuestros pacientes no solo la atención médica que necesitan, sino también la confianza y el coraje para enfrentar el mundo con nuevas fuerzas.

“Así que, mientras estamos en el umbral de esta nueva era, celebremos el espíritu colectivo que hace del Hospital Corazón Consagrado un refugio de sanación. Brindemos por un futuro donde cada individuo pueda afrontar el camino de la vida con fortaleza y autoestima. Gracias.”

Con eso, Halle tomó un bisturí de su bolsillo, retiró su tapa y lo utilizó para cortar la cinta roja que estaba tras él, entre aplausos y risas de todos en la sala.

Posó para algunas fotos y luego se adentró en la multitud, que, en unos veinte minutos aproximadamente, empezó a servirse la comida y a abandonar el recinto. Doceados y docenas de NPCs elegantes siguieron sus guiones para preparar la siguiente escena, donde tuvimos una charla uno a uno con Halle.

Al principio no tuvimos oportunidad. Él estaba ocupado con los invitados. No escuché bien lo que decía, pero podía notar su encanto por las carcajadas de todos con quienes conversaba.

“Los Jugadores con Alta Moxie prepárense,” dijo Willis mientras apartaba un poco de la comida servida. “La Moxie se usa para contrarrestar el engaño. Esta noche veremos si pueden detectar cuándo alguien miente. Buena suerte.”

Hablaba conmigo y con Kimberly. Ambos estábamos empatados en la puntuación más alta de Moxie. Cassie y Bobby venían después, pero Bobby estaba en otra parte NPCeando.

“Pensé que había tropos para eso,” dije.

“Claro, si quieres gastar un espacio en ello,” dijo él, “El detective tiene uno. Los investigadores privados tienen uno peor. Incluso el agente tiene uno. El psíquico también, aunque recibe un poco de todo. La mayoría de los arquetipos tienen un toque de ese tipo de cosas. Cuando llega el momento, lo mejor es confiar en tus habilidades y en ese grano gris entre tus orejas.”

“¿Cómo sabremos?” preguntó Kimberly. Ella tenía una buena estadística de Valentía, aunque últimamente había estado potenciado sus otras habilidades más que nada.

“Se aprende a sentirlo. Cuando apuntas tu arma y aprietas el gatillo, sabes si alcanzaste el blanco antes de que llegue la bala. Intuición. Escucha lo que te dice.”

Este no era un tema del que los Veteranos nos hubieran hablado mucho. Claro, Adeline nos había mencionado que no dependiéramos de los tropos para cosas que podíamos lograr con trabajo de campo, pero usar nuestras habilidades así todavía era una cosa nueva para nosotros. Ni siquiera estaba seguro de que los Veteranos lo tuvieran dominado del todo.

Mientras observaba al Dr. Howard Halle esperando nuestro turno para hablar con él, noté que estábamos siendo observados.

Al otro lado de la habitación había una mujer cuya cara estaba cubierta por un velo negro. La tela era tan gruesa que no podía verla a través de ella. Ella llevaba guantes negros y un vestido largo con una chaqueta elegante cuyas mangas cubrían sus brazos.

A pesar de no poder ver su rostro, podía notar que ella nos miraba en nuestra dirección. Tenía sentido. Después de todo, era una enemiga.

Cecilia

Tropos

No despiertes a la bestia

Este villano está durmiendo o en una condición similar. No se moverá sin una intervención externa. Despertarlo lo transformará en una forma más peligrosa que sigue diferentes tropos.

No combatiente

Este villano no puede ser atacado en la pantalla hasta que ataque al jugador o sea identificado como hostil de otra forma. Atacarlo no tendrá efecto ni cambiará la historia. Esto provocará que el jugador desaparezca de la pantalla por un tiempo.

Nunca te creerán

Al enfrentarse a este villano, las autoridades no creerán ni tomarán en serio nada de lo que los jugadores digan.

Habíamos entrado y salido de la pantalla varias veces. La próxima vez en que estuviéramos libres, dije, "Enemigo vestido de negro al frente."

"Cecilia," leyó Kimberly en el papel tapiz rojo. "¿Me estará mirando ella a mí?"

Luego expliqué tanto los tropos de ella como los del Dr. Halle.

"Eso es un truco bastante ingenioso el que tienes," dijo Willis, refiriéndose a mi habilidad Trope Maestro. "Si en mi mundo tuviéramos a alguien como tú, quizás nunca habría acabado en Carousel."

Tras unos momentos más, añadió, "Divídanse y busquen pistas. Esto tomará un rato. Solo hay una pista significativa antes de pasar al siguiente grupo. Quien la encuentre, recibe un dólar."

Nos dispersamos buscando pistas. Esperaba que no significara que teníamos que hablar con las personas. Encontrar una pieza de información en una sala llena de gente parecía imposible.

Antoine y Kimberly se apartaron para hacer uso del tropo de "Conseguir una habitación." Confío en que tendrían éxito.

Yo también esperaba que así fuera. La primera PNJ con la que interactué me preguntó si era uno de los pacientes en la unidad de quemados. En ese momento estábamos fuera de la pantalla, así que él solo me estaba diciendo que debía investigar algo relacionado con esa sección. Pequeñas pistas como esas hacían que un juego injusto volviera a ser justo. La alta armadura de trama era lo que naturalmente conducía a pistas para los jugadores. Mi PA efectivo era bajo debido a Trope Maestro, así que rara vez me dirigían a algún lugar en concreto.

Siempre existía la posibilidad de que estuviera diciendo algo poco halagador acerca de mi rostro. Decidí confiar en mi primera hipótesis.

Al llegar a una pared en el salón de banquetes que conducía a la unidad de quemados, observé que Kimberly y Antoine ya la habían alcanzado.

En pantalla.

—Mira esto —dijo Antoine mientras me acercaba a ellos—. Leyó del cartel: “Esta Unidad de Quemados está dedicada a aquellos que perdieron la vida en aquel terrible incendio el 10 de abril de 1984. Purificados por la llama, sus almas se elevan hacia los cielos”.

—Son un montón de Geists —dijo Kimberly—. ¿Fue este el incendio en la Mansión Geist?

La lista contenía más de una veintena de Geists. Fue una masacre. Revisé los nombres: Thomas, Helene, Lillian, Moira, Bastion y más y más.

—Así fue —afirmé—. Muchos de los filmes originales de Geist se quemaron en ese fuego. La mayor parte de lo que tenemos son copias.

Esa parte la inventé. ¿Cómo iba a saberlo? Solo necesitaba mantenerme en personaje.

—Eso sí que es una verdadera tragedia —dijo Antoine con sarcasmo.

—Aquí hay una cita de Jed Geist —comentó Kimberly—. ¿La luz de una llama crea sombras oscuras? ¿O solo las revela? La muerte de mi familia dejará una marca casi tan profunda en esta comunidad como lo hicieron sus vidas.

Tras un momento de reflexión, preguntó: “Espero que él tampoco haya escrito sus obituarios.”

—Él fue el único que no fue invitado a la fiesta —dije—. Vamos, creo que el Dr. Halle ya no tiene más ricos con quienes hacer negocios.

Abandonamos la pared conmemorativa y encontramos a los demás que ya se habían congregado para hablar con el Dr. Halle, quien despedía a una mujer maravillosamente adornada con joyas que parecía absolutamente fascinada con él.

Se volvió hacia nosotros. —Entiendo que por fin han reabierto el caso del asesinato de mi viejo amigo. No puedo agradecerles lo suficiente por sus esfuerzos para llevar ante la justicia al asesino de Jedediah, y estaré encantado de responder cualquier pregunta que tengan para mí.

Nos miró a cada uno de nosotros en los ojos, con una expresión tranquilizadora, y anunció con una cálida sonrisa: —Ahora, pregúntenme lo que deseen. Estoy preparado para todo.