

HISTORIA DESENLACE

Antes de que vuelva al batmóvil, escucha como Crane vuelve a recuperar la conciencia, quiere ayudarlo:

-“Espera, creo que será mejor que te ayude. No te puedo decir quien está detrás de todo esto, pero puedo conseguir que llegues hasta él, así que vamos a planear algo.”

-“Vale, ¿qué propones?”

-“Se me ocurren dos formas de poder llegar allí: la primera consiste en que yo le llame y le haga creer que has sido derrotado, ¿qué te parece?”

Hace la llamada, y al cabo de 5 minutos el local se llena de hombres que trabajan para el villano, quienes les acribillan a él y a Crane.

-“Creo que no sería buena idea, ¿quién nos dice que no se interesa por comprobar que eso sea verdad?”

-“Cierto. Entonces, la segunda opción sería fingir que eres vencido en la entrada del club, donde podría comprobarlo por sí mismo ya que nos vigila desde su estancia.”

Sale, finge que lo vencen y espera a que el villano se vaya a dormir. Se dirige hasta la torre, y justo cuando dispone a entrar se topa con la cuadrilla de bienvenida que ni siquiera le deja saludar. Has sido derrotado.

-“Sigo viéndolo muy arriesgado, si estamos en constante vigilancia prácticamente no podremos actuar de ninguna forma sin levantar sospecha.”

-“Ahora que recuerdo, el villano siempre suele pedir sobre estas horas al kebab que hay en la esquina y se me está ocurriendo algo al respecto: puedo llamar al encargado y hacer un trato con él para que ponga otra sustancia en su pedido que nos ayudará a ganar tiempo, al fin y al cabo no se va a negar a llevarse una pequeña comisión por estos servicios.”

-“Concreta más por favor.”

-“Un segundo, hago la llamada y en cuanto me confirme lo planeado te cuento.”

La llamada al kebab se hace y el encargado accede al trato.

-“Bingo, tenemos lo que queremos. Escúchame atentamente: el encargado se va a encargar de poner un poco de laxante en el pedido. Así, el villano tendrá que ir al sanitario inmediatamente, sin que le de tiempo a poner a nadie a vigilar en su lugar, momento en el que podrás salir de aquí inmediatamente y llegar hasta allí sin haber levantado sospecha ninguna. A partir de ahí, el plan queda en tus manos.”

-“Esta idea tiene ya otro color. Avísame cuando ocurra esto.”

Pasada una hora, se cumple todo lo planeado y el villano se retira de su lugar de vigilancia, quedando el club nocturno sin vigilancia ninguna. Batman sale del club, pero ahora tiene un dilema: coger el batmovil o ir caminando.

Si coge el batmovil, el villano volverá a la sala de vigilancia, y verá que ya no está allí. Así se anticipará a nuestra llegada, y lo esperará con un comité de bienvenida con el que no podrá hacer nada, y habrás sido derrotado.

Finalmente, decide ir caminando. Llega a la torre, y al llegar a lo más alto, se encuentra con que la escolta que custodia su residencia está distraída. Así, accede de forma inmediata al interior, y se encuentra con el primer dilema: el villano se supone que debe estar ya en la sala de vigilancia, pero es consciente de que sería más vulnerable allí ya que podría estar armado y es bastante factible que además la habitación esté protegida, por lo que la otra opción sería ir al baño directamente, donde la cosa estaría más a su favor.

Al principio, se decanta por ir primero a la sala de vigilancia, y se encuentra con que la entrada está bloqueada. Ante esta situación, puede hacer dos cosas: puede probar a forzar la entrada o mirar a ver si por casualidad hubiera algo que le ayudara a desbloquear la entrada de forma más serena.

Fuerza la entrada, e inmediatamente salta la alarma. Ya no le vale, el villano se presenta con unos de sus hombres y lo reducen. Fracaso.

Visto esto, empieza a mirar a su alrededor, y entre la oscuridad del pasillo, descubre un objeto brillante: ¡es una llave y... es la que desbloquea la cerradura! Abre la puerta con cautela, pero para su sorpresa se encuentra con que no está allí nuestro objetivo. Así, inmediatamente, nos dirigimos al baño.

Una vez llega allí, ve una pequeña ráfaga de luz que asoma bajo la puerta. Esto le hace pensar que su objetivo se encuentra allí, y decide sorprenderlo. Abre la puerta y apunta con un revólver: descubre que el villano es Dos Caras, y sólo tiene unos segundos para decidir entre disparar o dejar que hable y se explique.

Tras disparar, sus hombres se alarman de la situación y acuden al lugar. Lo reducen y acaban con él. Has sido derrotado.

Finalmente, deja que hable.

-“Tú, ¿que estás tramando?”

-“¿Cómo has sido capaz de encontrarme y acceder hasta aquí sin haber armado ni un solo ruido?”

-“Tu comité de vigilancia, que es muy efectivo. Te recomiendo que los mandes al paro. ¡Explícate ahora!”

-“Supongo que no tengo otra alternativa...”

-“Ni lo quieras comprobar.”

-“Todo esto surge de mi famosa moneda de dos caras, sabes que yo de por sí no tengo ese espíritu maligno para obrar de esta manera. Simplemente, estaba tratando el asunto de la toxina, cuando en ese momento vi una noticia sobre ti en el periódico. Inconscientemente, relacioné una cosa con la otra y... ya puedes imaginarte el resto. Para resolver este pensamiento, tuve que lanzar la moneda, y el resultado no fue para nada bueno.”

-“Pues sólo te digo una cosa: o empiezas a tratarte ese trastorno que no te conviene, o me obligarás a acabar contigo en este mismo momento.”

Y Dos Caras tuvo que acceder a solucionar su problema. Batman lo puso en manos de especialistas que, con ayuda de un tratamiento, comenzaron a luchar contra su trastorno.