

¿QUIÉN ASESINÓ AL
BARÓN
ADDEWORTH?

1 La muerte del barón Addleworth

La sangre se expande lentamente por la moqueta. El contraste entre el tono grisáceo y el carmesí recuerda al avance de la lava sobre el suelo rocoso de un volcán. Imparable, devastadora, con un movimiento lento y lleno de calma, y al mismo tiempo terrible.

Tumbado boca abajo, la cabeza ladeada a la izquierda, el barón Addleworth empieza a ser consciente de lo que está pasando, y observa con terror silencioso cómo su vida se escapa por las siete puñaladas que acaba de recibir.

La primera fue la que hizo que acabase en el suelo, más por la sorpresa del dolor en la espalda, intenso, repentino, que por la propia fuerza del golpe.

La segunda, mucho más certera y precisa, directa al corazón, fue la que le mató.

La tercera fue la que más dolió. Su cerebro empezó a procesar el momento fatal, y todas las alarmas se encendieron a medida que todo su cuerpo empezaba a fallar.

Las tres siguientes no fueron más que la prolongación de la agonía. Un breve intervalo de tiempo, apenas unos segundos, pero que al moribundo barón se le hicieron eternos.

La última puñalada dio paso a un alivio infinito. El dolor fue remitiendo, o tal vez sólo pasó a un segundo plano, mientras la certeza de la muerte inminente lo iba inundando todo.

No puede moverse, ni siquiera es capaz de quejarse.

Lo último que ve el barón es a su asesino abandonando la escena. Sin prisas, sin dar un portazo. Sale del camarote en silencio y con toda la calma del mundo. Dejándole pasar en la intimidad ese momento final, ese interludio en el que el cuerpo sigue caliente, pero ya no alberga nada.

Las pupilas dejan de moverse. La sangre deja de manar.

2 La última cena

En la inmensa y oscura soledad del espacio, salpicada por ocasionales puntos brillantes, únicos testigos de que hay algo además de un infinito vacío, una nave avanza, incansable, recorriendo su largo trayecto en un silencio impuesto por la nada que le rodea.

La nave Z80A es un cascarón de metal, de forma rectangular basada en sus necesidades prácticas como transporte de mercancías. Brillante en la cara en que le da el sol, se mueve sigilosa, de forma casi imperceptible aunque sea a una gran velocidad, realizando pequeñas correcciones en su rumbo, cuando es necesario, mediante la expulsión al vacío de ocasionales chorros de vapor.

En su interior viajan ocho almas. Una de ellas no llegará a su destino.

Aunque es una nave de carga, una pequeña parte está destinada a la habitabilidad. Hay una zona de camarotes, pocos, a los que se accede por un único pasillo, iluminado por bonitas lámparas de pared que emiten una suave luz amarilla, con un suelo de madera vestido con una alfombra púrpura y ocasionales adornos de temática náutica. Todo pensado para hacer más agradable la estancia del capitán y de los pasajeros.

El camarote del capitán se encuentra al final del pasillo, y a su vez es el único acceso a la sala de control de la nave. Y al otro lado, una ornamentada puerta de madera conduce al gran salón, la lujosa zona de estar, que sirve también como comedor.

Allí es donde se encuentra todo el mundo, disfrutando de los diversos entretenimientos a su disposición, que les sirven para pasar el rato de forma distraída pero, sobre todo, para evadirse de los diversos problemas psicológicos asociados a los viajes espaciales.

El capitán Basil Rothbottom degusta su copa de mulsum, distraído, mientras observa a sus pasajeros. Hombre leído, sabe que el mulsum es una de tantas cosas que se ha vuelto a poner de moda a comienzos del siglo XXII. Se trata de un vino condimentado con miel, para cuya elaboración el mosto y la melaza fermentan juntos. Ya los romanos lo servían antes de los banquetes, y así él hace lo propio justo antes de servir la cena en su nave.

¿Quién asesinó al barón Addleworth? Capítulos 1 y 2

Es una suerte que el sistema de gravedad artificial de la nave permita degustarlo en su correspondiente copa de vidrio, sin riesgo a que el líquido salga flotando, creando incómodas situaciones.

Una de tantas cosas que vuelven, sí. Como los mostachos, los sombreros de bombín, las gafas de lentes redondas y los monóculos. Incómodos pero elegantes vestidos victorianos que pretenden recordar una época que en el imaginario colectivo fue mejor. O más interesante. Modas que conviven con lo nuevo, en curiosa armonía.

Así que no es de extrañar que en el mismo salón se pueda encontrar a un aristócrata fumando en pipa conversando de forma animada con un androide.

La misma nave, reflejo de la tecnología de la época, parece querer seguir esta fusión entre lo viejo y lo nuevo. Es posible realizar un viaje espacial con destino a Marte, algo que no hace tanto tiempo sólo era un sueño que apenas se plasmaba en historias fantásticas. Un viaje cuya ruta se podría seguir trazando los puntos de nubes de vapor que va dejando ocasionalmente a su paso.

Todo vuelve, piensa el capitán Rothbottom, aunque se pregunta si el mulsum que paladea con deleite le sabe a él igual que le supo a un romano de la bética hace más de 2000 años. Y sospecha (pero no lo sabrá nunca) que la respuesta es negativa.

— Capitán, ¿ha oído lo que le he dicho? Me temo que le estoy aburriendo.

La voz del barón Cuthbert Addleworth le saca de sus pensamientos. Es cierto, la tediosa charla del barón le aburre muchísimo. Como anfitrión, Basil se ve en la obligación no sólo de dar entretenimiento a los pasajeros, sino también de participar socializando con ellos. No es que le desagrade, pero no está acostumbrado: su nave tiene una función principalmente de carguero, así que los viajes espaciales suele realizarlos con la única compañía de su asistente Sinclair.

— Disculpe, barón, en absoluto me aburre. Sólo me he visto temporalmente abstraído mientras degustaba el mulsum.

— Está disculpado, capitán —responde condescendiente el barón—. Lo cierto es que este brebaje que nos ha servido es excelente. Dudo que en Marte tengamos mucha ocasión de degustar algo así. Tendrán que pasar décadas antes de que sea viable una

¿Quién asesinó al barón Addleworth? Capítulos 1 y 2

cosecha que lo permita, si es que algún día ocurre tal cosa. Y hasta entonces, tendremos que conformarnos con bebida de importación, que resultará carísima, claro está.

El tercer contertulio aprovecha para meter baza en la conversación. Los tres están sentados en cómodos sillones con vistas al resto del salón.

— Bueno, con sus recursos, señor barón, estoy seguro de que podrá disfrutar de todo el mulsum que quiera.

— Puede apostar por ello, míster Humphrey —le responde el barón con autosuficiencia y sin mirarle.

Basil les observa. Ambos representan la evidente diferencia de clases. Otra cosa que nunca cambia.

Por un lado, el barón Addleworth es altivo y desagradable. Su conversación es aburrida porque sólo sabe hablar de sí mismo y de sus negocios. Su mirada derrocha falsedad, sus ojos siempre están entreabiertos, como si estuviese constantemente examinando a la gente, demostrando que no se fía de nadie.

Y alguien que no se fía de nadie, piensa el capitán Rothbottom, tampoco es de fiar.

Sus 116 años se ven en los gestos, en la forma de hablar, en la falta de seguridad. No en su cuerpo, que ha disfrutado del rejuvenecimiento celular, una carísima técnica sólo al alcance de las economías más privilegiadas. Su apariencia de treintañero es un engaño más que el barón utiliza, pero en vez de derrochar la energía de la juventud, se mueve de forma lenta y pausada, como si permanentemente estuviese cansado.

Viste una cara levita de color rojo sangre con chorreras blancas, hecha a medida de su rejuvenecido cuerpo. Aunque le queda como un guante, es una prenda que jamás llevaría un joven con su supuesta edad, lo que refuerza la falsa apariencia juvenil del barón.

Es ese tipo de personas que no se esfuerza en agradar al resto. ¿Para qué? Puede conseguir lo mismo tirando de billetera.

El contraste con Humphrey Rumbledale es notable. Éste es un especialista técnico que viaja a Marte con la esperanza de encontrar un trabajo bien pagado. Lo encontrará, sin lugar a dudas, pues en pleno proceso colonizador, los técnicos están bien cotizados.

¿Quién asesinó al barón Addleworth? Capítulos 1 y 2

Míster Humphrey también tiene buena planta, mostrando un buen estado de forma. No es la típica en alguien de su profesión, así que el capitán deduce que será producto de su juventud.

El pobre se esfuerza en aparentar tener el mismo saber estar que el barón y el capitán, pero le delatan ciertas torpezas. Como el hecho de haberse acabado demasiado rápido su copa de mulsum, o haber llamado «señor barón» al mismo. En realidad, no se trata sólo de una falta de costumbre con el protocolo: míster Humphrey es de esas personas carentes de carisma, de las que no consiguen caerle bien a nadie. De esas que pasan desapercibidas, quieran o no, por el simple hecho de ser ignorados por el resto.

Así ocurre con el capitán Rothbottom: no está cómodo en compañía de míster Humphrey, pero es por un motivo muy distinto que en el caso del barón. Éste es un prepotente elitista que trata a todo el mundo como si fuesen sus criados (siendo así en muchos casos), de forma que su compañía se resume en desagradable; mientras que aquél, simplemente... no le cae bien.

Se ha hecho un silencio incómodo. Aún quedan 10 minutos para que Sinclair llame a la mesa, así que Basil hace un esfuerzo por retomar la conversación.

— Estaba usted contándonos el verdadero origen del Salto Lunar. Continúe, por favor.

— Así es, capitán. Es la clásica jugada de billar por la que la bola blanca pasa por encima de otra con el objetivo de esquivar a otra que no quiere golpear. Acabamos de verla ejecutar por el sargento Pinkerton, con no mucha técnica pero suficiente eficacia.

En el centro del salón, delante de los tres sillones, otros dos pasajeros disputan una partida de billar. Son el sargento Archibald Pinkerton y míster Jasper Fergustone.

El sargento Pinkerton presume de tener una planta envidiable, que se nota que es fruto del ejercicio físico, y no de algún tipo de tratamiento rejuvenecedor como es el caso del barón. Porque las cosas auténticas, sea en el siglo que sea, siempre se notan. Se atusa el prominente mostacho, ya bien poblado de canas, mientras estudia concentrado la jugada de su adversario.

Jasper Fergustone, a su lado, parece mucho más enclenque. Es un joven que necesita una renovación de vestuario, como atestiguan su chaleco remendado y unos pantalones descoloridos. Está en forma, pero un par de cocidos tampoco le venían mal. A su favor

hay que decir que todavía desprende esa vitalidad innata de los que aún no han vivido demasiado.

El barón continúa con su explicación, que no interesa a nadie, por el simple gusto de monopolizar la conversación.

— Como ustedes sabrán, en una nave espacial la gravedad es artificial. Nosotros percibimos que algo nos atrae hacia el suelo, como en la Tierra, pero esta fuerza no tiene la misma naturaleza que la gravitatoria. Capitán, corríjame si me equivoco, por favor...

Basil se limita a asentir con la cabeza, disimulando su aburrimiento.

— Pero para poder jugar correctamente al billar, es necesario que las bolas estén especialmente pegadas al tapete, de lo contrario saldrían volando cada poco. Esto se consigue con un núcleo férrico y un campo magnético en la propia mesa. Por desgracia, el resultado es que el movimiento sigue sin ser todo lo natural que desearíamos, se nota especialmente al elevar las bolas, ya que al alejarse del tapete la fuerza de atracción del campo magnético disminuye. De ahí que sea conocido como Salto Lunar, pues da la sensación de que la bola da un salto como el que realizan los astronautas en condiciones de baja gravedad.

Satisfecho con su explicación, el barón da un sorbo de mulsum antes de proseguir, terminando con el contenido de su copa.

— En cualquier caso, está claro que el billar espacial nunca será como el terrestre. Ah, en mis buenos tiempos yo era el campeón de las salas de billar. Pero no voy a rebajarme a jugar a este... sucedáneo.

Hace una seña a su sirvienta que, solícita, se acerca a rellenar la copa del barón. Ésta lleva el típico traje asociado al servicio, compuesto por un vestido blanco muy ceñido, un delantal, y una katyusha que le sujeta su hermoso cabello negro.

Su nombre es Josephine Supperchild. No le agrada su trabajo, pero lo necesita, y tras varios meses al servicio del barón y su esposa, se ha acostumbrado a ocultar dicho desagrado bajo una coraza de indiferencia.

¿Quién asesinó al barón Addleworth? Capítulos 1 y 2

En realidad, miss Josephine es una pasajera más, y su servicio no es necesario, pues Sinclair tiene cubiertas las necesidades de todos. Pero al barón le gusta demostrar su poder. Tiene sirvienta porque puede tenerla.

— Gracias, Josephine —le dice el barón, sin disimular una lasciva mirada.

Miss Josephine se aleja sin forzar el paso, de vuelta a su posición original.

No obstante, el gesto del barón no pasa desapercibido. La esposa del barón, la baronesa Theodora Addleworth, que está sentada al otro lado de la mesa de billar, consiente en silencio el inapropiado gesto de su marido. No es la primera vez, después de todo, ni será la última. Pero no consigue evitar arquear una ceja.

— ¿Se encuentra usted bien, querida? — le pregunta su interlocutora.

Se trata de lady Gwendoline Pennyfield, una fornida mujer que disimula su musculatura con unos encantadores ademanes femeninos, un gusto exquisito vistiendo y una constante sonrisa. Aunque su vestuario no es tan lujoso como el de la baronesa, lo compensa con un impecable estilo.

La baronesa y lady Gwendoline están departiendo en animada conversación. La primera, muy interesada por la actividad laboral de la segunda, que resulta ser ingeniera de minas y experta en explosivos, un trabajo muy demandado en la actualidad en Marte.

Completa la escena un curioso personaje, míster Gilbert Knightfellow, que permanece en pie cerca de las damas pero sin participar en la conversación. Su escasa estatura (tiene enanismo) hace que tenga la cabeza casi al mismo nivel que ellas. Con las manos a la espalda, hace como que observa la mesa de billar, con fingido interés, aunque en realidad tiene la oreja puesta en la conversación de la baronesa y lady Gwendoline.

— Sí, no es nada, sólo que tengo cierto malestar estomacal... será el hambre, tal vez — disimula como puede la baronesa.

— Pues no se preocupe, me parece que ya van a servir la cena.

En efecto, Sinclair, que estaba colocando los cubiertos en la gran mesa que está en el extremo de la estancia, parece haber terminado su tarea, y se dirige al capitán.

¿Quién asesinó al barón Addleworth? Capítulos 1 y 2

Sinclair es un droide de última generación, con forma humanoide (es decir, dos brazos, dos piernas, una cabeza...) pero compuesto por entero de madera. Más flexible y menos pesado que el metal, y mucho más barato, más parece un muñeco articulado infantil que un droide asistente.

Las extremidades se articulan mediante pequeños mecanismos hidráulicos que emiten sutiles ruidos al moverse, y tienen formas redondeadas. La cabeza es completamente circular, con dos lentes que sobresalen enmarcadas en sendos cilindros metálicos y una fina rendija horizontal que imita a una boca, donde tiene colocado el altavoz. El cuello, un cilindro metálico articulado, está tapado por una pajarita de color negro; un detalle que le coloca el capitán Basil cuando tienen pasajeros.

Tras la primera hornada de droides a gran escala, que gozaban de un realismo muy conseguido, se dio la circunstancia de que sus dueños no se sentían cómodos. Demasiado parecidos a los humanos, pero con sutiles detalles que demostraban que no lo eran.

Desde entonces, la demanda estableció que los droides pareciesen... pues eso, droides. Artificiales. Sin renunciar a los adelantos de la tecnología, pero sin la necesidad de parecerse demasiado a los humanos.

Sinclair es un modelo estándar de droide asistente. Con todas las funcionalidades esperables en él, y con la capacidad de ser actualizado para cubrir casi cualquier necesidad de su dueño.

Más que suficiente para el capitán Rothbottom.

— La cena está servida, capitán —dice con su peculiar voz. Es muy humana, masculina, pero con el toque justo metálico. Y bien modulada, pero con cierta tendencia al monotonó.

— Gracias, Basil. Damas y caballeros, si son tan amables de acompañarme a la mesa...

Los pasajeros dejan lo que están haciendo y siguen al capitán. La baronesa no hace ademán de moverse: sabe que a su marido le gusta ser el último en llegar, para darse importancia, y que irá a buscarla a su asiento como excusa para ello. En efecto, el barón se acerca a ella y le coloca el brazo para ayudarla a levantarse, en un gesto muy

mecánico y menos cortés de lo que pueda parecer. Ambos se dirigen por fin a la mesa, y son los últimos comensales en tomar asiento.

La cena no es todo lo lujosa que le gustaría a la mayoría. La escasez de gravedad aconseja la ausencia de salsas, sopas, o cualquier otro elemento móvil. Los platos están diseñados para sujetar la comida por los extremos, pero ésta debe ser preferiblemente de consistencia sólida. Lo que restringe el tema a filetes, carne asada, pescado ahumado... En este caso Sinclair ha servido roti de pavo al horno, con el toque justo de salsa como para que la carne no resulte muy seca.

Nadie le hace ascos a la cena. Es uno de los momentos obligados para que haya una cierta rutina en la nave. El viaje a Marte es muy largo, y se hace necesario simular unas condiciones de día y noche, así como un horario de comidas. Psicológicamente, el cuerpo humano lo necesita.

Además, se trata de otra oportunidad para relacionarse que los pasajeros agradecen. Aunque, a decir verdad, no todos parecen estar disfrutando de la cena, habiendo actitudes muy distintas entre los comensales.

Lady Gwendoline derrocha simpatía, dedicándole una sonrisa a todo el mundo y alabando la calidad del pavo, hasta tal punto que pide repetir, llegando a comer el triple que la baronesa, que por el contrario parece tener poco apetito y se mantiene muy reservada.

El sargento Pinkerton también parece estar de muy buen humor. Cuando alguien le pregunta cuáles son sus intenciones en Marte, éste no tiene reparos en afirmar que va a buscar trabajo de guardaespaldas. Militar retirado, es obvio que en el planeta rojo no es necesario ningún tipo de tropa, pero en la Tierra tampoco le espera un futuro brillante, y como no tiene familia cercana ni otro tipo de vínculo, ha decidido viajar para buscar una mejora en su situación económica.

Resulta bastante creíble, desde luego, con una constitución intimidante y evidentes gestos marciales. Algo fanfarrón, por otra parte: en un momento dado, y sin que realmente nadie se lo pida, realiza una pequeña demostración de destreza manual con el cuchillo de trinchar el pavo, que lady Gwendoline aplaude entusiasmada.

¿Quién asesinó al barón Addleworth? Capítulos 1 y 2

El barón, muy desagradable en general con todo el mundo, reacciona con aprobación ante la actitud de Pinkerton, e incluso le invita a que, después de la cena, se sienta con él a hablar de negocios.

Un gesto que no pasa desapercibido a míster Humphrey, que continúa con su fútil intento de socializar con el resto, muy especialmente con el barón. Sin llegar a caer en ninguna descortesía, su torpeza social y su rostro aguileño, con un peinado grasiento y una higiene poco cuidada en general, hacen que nadie se sienta cómodo en su presencia.

Otro que habla por los codos es míster Jasper, que tras la partida de billar parece haber hecho buenas migas con el sargento. Parece nervioso, y casi todas las frases las termina mirando fijamente a miss Josephine, que se limita a bajar la mirada intentando ocultar cierto rubor.

Míster Gilbert, por el contrario, resulta muy silencioso. Apenas intercambia unas palabras con el resto, las justas. No es un secreto para nadie que se trata del contable del barón, razón por la que éste permanece constantemente vigilándole, no se vaya a ir de la lengua. Sin duda conoce muchos de sus trapos sucios. De hecho, en un momento en que Sinclair le ofrece más vino, una mirada reprobadora de su jefe le hace despejar cualquier duda, y pide sólo agua.

El capitán Basil Rothbottom también cena en silencio, observando con atención a sus invitados. No está acostumbrado a tener más compañía que Sinclair, lo que unido a cierta inquietud filantrópica, hace que le resulten fascinantes las distintas reacciones humanas. Tan sólo se limita a responder, parco en palabras, las alusiones que le hacen ocasionalmente.

Al fin y al cabo, una cena es un contexto perfecto para descubrir ciertos detalles que, de otro modo, pasarían desapercibidos. Y dado que va a pasar los próximos días con ellos, es mejor conocerlos bien.

A medida que avanza la velada, los pasajeros se van soltando. El barón se siente cada vez más seguro, tanto que ha bebido un poco de más, y está prestando mucha más atención que antes a míster Humphrey. La baronesa parece disfrutar de este hecho, ya que se siente más libre para relacionarse con el resto de comensales sin tener encima a su marido, en particular con lady Gwendoline, con quien evidentemente ha hecho buenas migas. Lo mismo pasa con miss Josephine, liberada temporalmente de su

servicio para cenar, que intercambia sutiles miradas con míster Jasper. Y éste trata de disimular dichas miradas fingiendo interés en la conversación que mantienen el sargento Pinkerton y míster Gilbert, que parece haberse relajado un poco y está más hablador.

Basil mira a Sinclair. Como siempre, en su puesto, atento a todo y a todos, lo mismo que él. Pero mucho más eficaz. Si alguno de los pasajeros necesita algo, ahí está el primero para atenderles. Y mientras tanto, pasa desapercibido como si fuese un objeto más del salón.

«Como si fuese un objeto», se sorprende a sí mismo el capitán ante su pensamiento. Y sonrío para sí, dándose cuenta de que, con demasiada frecuencia, confunde a su sirviente con una persona.

A veces él también desearía ser un androide. No tendría sueño, no tendría que fingir empatía hacia el resto de pasajeros, no tendría esa maldita jaqueca que, cada vez con más frecuencia, le atiza durante los viajes espaciales. Producto de la presión atmosférica dentro de la nave: al fin y al cabo, el cuerpo humano no está acostumbrado a permanecer durante demasiado tiempo dentro de una lata de conservas, por muy bien acondicionada que esté.

— Capitán, está usted muy silencioso... ¿no se anima a dejar de observarnos y participar un poco de la conversación?

Lady Gwendoline le rescata de sus propios pensamientos, en los que ha vuelto a perderse. No sabe distinguir si el brillo en su mirada se debe a la natural simpatía de la robusta joven, o si se trata de un sutil flirteo. Le resulta curioso: es la más dicharachera pero la que menos ha bebido, de hecho no parece haber tocado su copa de vino.

— Disculpadme, lady Gwendoline. Me temo que soy parco en palabras, demasiado tiempo solo en esta nave. Mi única compañía suele ser Sinclair, con el que hablo lo justo. Me temo que estoy poco acostumbrado a las reuniones sociales.

— No hay nada que disculpar, capitán. Seguro que podremos aprovechar este largo viaje para conocernos todos un poco mejor —sentencia la joven con una sonrisa que, definitivamente, no despeja las dudas sobre un posible flirteo.

El viaje será largo, en efecto. Aquella es sólo la primera noche, pues durante la mañana la nave Z80A emprendió viaje hacia Marte desde la estación lunar. Hace unas pocas

¿Quién asesinó al barón Addleworth? Capítulos 1 y 2

décadas este viaje podía durar varios meses, pero gracias a la última tecnología espacial el tiempo se ha reducido bastante. Además, están aprovechando el momento óptimo en función de la órbita de ambos planetas, algo que sólo ocurre cada 15 años, más o menos. La duración completa es de 3 días y 23 horas.

Noche y mañana, extraños conceptos en el espacio. Una abstracción, en realidad una ilusión para los pasajeros de la Z80A.

Terminada la cena, en parte obligado por el protocolo, el capitán dirige el correspondiente brindis.

— Damas y caballeros, déjenme darles de nuevo la bienvenida a mi nave, y desearles que pasen un placentero viaje. A su salud.

Las copas golpean unas con otras. Sin muchos aspavientos, pues nadie quiere que parte del preciado líquido gotee por fuera. Y tras los últimos sorbos, poco a poco, los pasajeros se van retirando y se dirigen a sus respectivos camarotes.

Mañana será otro día. Para todos, menos para uno. Que no verá nunca más amanecer.

* * * * *



¿Te ha gustado?

Si quieres un ejemplar físico, está en
preventa en Verkami:

<https://vkm.is/alejandromonte>