

LIBROJUEGO

UNA HERENCIA DISPUTADA

LUIS MIGUEL LOZANO



Esto es un extracto del librojuego
Una herencia disputada
cuyo proyecto podéis apoyar en Verkami
<http://www.vkm.is/suseya>

Para estar informados del proyecto disponéis de los
siguientes canales:

Facebook de la editorial:
<https://www.facebook.com/suseyaediciones>

Twitter: @Suseyaediciones

Email: info@suseyaediciones.com

LIBROJUEGO, ESE VIEJO AMIGO

Probablemente, si has leído en la portada que lo que tienes en las manos es librojuego y llevas unos cuantos añitos a tus espaldas, ya sabrás de qué te estamos hablando, y sólo querrás saltarte esta aburrida introducción para lanzarte corriendo a vivir nuevas aventuras, como las que pudiste disfrutar en tu niñez. Adelante, no te prives. ¡Pasa a la página siguiente!

Pero, en el caso de que acabes de pasar los últimos cuarenta años encerrado en un silo antinuclear, o seas un nuevo lector, hechizado por esa extraña palabra en la portada, te lo explicaremos.

El librojuego es una fórmula editorial de los 80 que permitía al lector tomar decisiones sobre lo que hacía el personaje. O mejor dicho, embutía al lector en la piel del protagonista y le dejaba pasear por la historia. Después de unos cuantos párrafos explicando la situación te dejaba el desarrollo a tu albedrío. ¿Quieres seguir adentrándote en el bosque? Ve a la página 83.

Muchos pecaban de simplistas, otros de ser complicados hasta el extremo; en algunos solo necesitabas decidirte por una opción u otra, en otros tenías que llevar un minucioso recuento de tus puntos de vida, habilidades y posesiones.

Pero nos encantaban. Así que ahí lo tienes. Dos por uno, qué son los librojuegos y por qué tienes uno en las manos.

Nos encantaban y los queríamos de vuelta, así que nos liamos a diseñar tramas, escribir párrafos y a corregir el sistema hasta que —o eso esperamos— estuviera a la altura de aquellos que lo inspiraron en primer lugar.

Juzgad vosotros.

LA FICHA DE PERSONAJE

Para afrontar cada nueva aventura en este librojuego necesitas preparar una hoja de personaje, una gran herramienta que nos permite saber cómo nos han afectado decisiones que hemos tomado y si estamos preparados para afrontar los desafíos que se nos plantean.

Existen muchos modos de controlar los avances de nuestro personaje en un libro de aventuras, tantas como puedas imaginarte. En este caso, dada la temática noir y algo esotérica de *Una Herencia Disputada*, hemos optado por una ficha sencilla, que refleje dos valores:

- Puntos de Vitalidad: Dispones de 3 puntos de Vitalidad o Vida. Servirán para reflejar tu estado físico a lo largo de la aventura. Golpes, heridas, envenenamientos, cansancio... todo eso y probablemente más será lo que midan. Cuando se te pida que restes un número determinado de puntos de vitalidad, simplemente apunta los restantes en una hoja de papel. Si en algún momento llegas a 0... como puedes imaginar, tu personaje habrá muerto. Avanza a la última sección, Sin Puntos.

- Puntos de Cordura: Dispones de 3 puntos de Cordura Locura. Servirán para reflejar tu estado mental a lo largo de la aventura. Terror, efectos de drogas, alucinaciones, vislumbrar secretos del más allá... muchas cosas pueden ocurrir a lo largo de este viaje. Cuando se te pida que restes un número determinado de puntos de cordura, simplemente apunta los restantes en una hoja de papel. Si en algún momento llegas a 0... bueno, ya verás lo que ocurre. Avanza a la última sección, Sin Puntos.

0

Newark, Condado de Essex, EEUU. Otoño de 1950

No falla. La maldita ley de Murphy siempre se cumple. En cuanto enciendes un cigarrillo para relajarte, suena el teléfono. Y de nuevo, Cindy no está en la oficina para hacerse cargo.

Los timbrazos incesantes no tienen pinta de acallarse solos, por lo que finalmente decides levantar las piernas de la mesa y descolgar el auricular de plástico negro, lo que termina con el molesto soniquete. Aún así, te concedes un segundo más para exhalar el humo del Lucky Strike, disfrutando del sabor que recorre tu garganta. Sin duda algo tan placentero tiene que ser pecado, o sentar fatal. Pero te da lo mismo.

—Scott Thompson, investigador privado. —respondes por fin pegándote el auricular a la oreja derecha, ésa que aún tienes entera.

—¿Señor Thompson? —contesta una voz de hombre, aunque demasiado chillona para tu gusto. Tienes la voz de tu padre, un cantante de blues negro como la noche, y siempre te ha resultado gracioso el timbre de los chicos blancos. Nunca fallas con las primeras impresiones cara a cara, pero por teléfono tampoco se te da mal. Y este tipo no te ha caído bien ya desde el principio—. Mi nombre es Michael Clockwise. Soy abogado, y albacea testamentario del señor Cornelius Chalkman. Es mi deber informarle de que el señor Chalkman ha fallecido esta misma mañana, y está usted incluido entre los destinatarios de sus últimas voluntades.

Cornelius Chalkman. Así que el viejo finalmente ha estirado la pata, piensas dando una nueva calada, dejando en el aire tu respuesta, rememorando las innumerables veces que el anciano

ricachón contrató tus servicios. Los dedos juegan con el papel del cigarrillo, haciendo girar entre ellos el cilindro sin llegar a aplastarlo. Muchos, muchos años, trabajando para aquel tipo, para que al final de pronto decidiera darte la patada.

—¿Señor Thompson, sigue usted ahí?

La voz del abogado interrumpe tu ensoñación y parpadeas distraído.

—Sí, estoy aquí. ¿Qué tiene que ver exactamente conmigo, Clockwise? ¿Qué quería Cornelius de mí? —preguntas, más intrigado que interesado en la posibilidad de que pudiera haberte dejado nada.

—Me temo que no puedo decirle nada más aún, señor Thompson. La disposición exacta de mi cliente, el señor Chalkman, fue que reuniera a sus posibles herederos para dar lectura a sus últimas voluntades. Si desea usted acudir, deberá presentarse dentro de dos días en nuestras oficinas de la calle Peabody, 31, en la ciudad de Arkham, condado de Essex.

—Sí, sí, sé dónde está esa maldita ciudad —interrumpes a Clockwise malhumorado, mientras llevas tu mano a tu oreja izquierda, a la parte dónde te falta un pequeño trozo. —Ya he estado allí antes.

Si estás intrigado por el testamento de Chalkman y deseas acudir a la cita pasa al [SALTO 2](#)

Si no estás interesado en lo que pueda querer de ti un viejo ricachón muerto, pasa al [SALTO 1](#)

1

Dudas durante unos instantes, antes de responder a la solicitud del abogado.

—Mire, no sé a qué demonios estaba jugando Cornelius cuando le dijo que me avisara a mí —rompes de nuevo el tenso silencio— pero la última vez que nos vimos no acabó nada bien. No creo que sea buena idea que vaya, ni quiero tener nada que ver con él. Buenos días. —Zanjas la conversación, colgando de un modo abrupto e inapelable.

¿A estas alturas, después de lo ocurrido entre vosotros? Qué valor... Con un gesto brusco abres el primer cajón de tu escritorio, casi sin darte cuenta de lo que haces, para sacar un elegante mechero de plata, con el que volver a prender fuego a lo que te queda de cigarrillo. Con aquel objeto en la mano, ya encendido, te quedas contemplando embobado la reluciente superficie que lo recubre. Aquel mechero te lo regaló Cornelius, en los viejos tiempos. En los buenos tiempos.

Pero eso pasó hace mucho, y no quieres tener nada más que ver con él.

Con un nuevo ademán apagas el mechero sin haber prendido el cigarrillo, que tiras al suelo y pisas al ponerte de pie. Te diriges al perchero en el que reposan tu gabardina parda y sombrero negro, que te calas con el estilo que siempre te ha caracterizado.

—Siempre es un buen día para dejar de fumar. —Te dices mientras sales del despacho y cierras la puerta.

FIN

2

Dudas durante unos instantes, antes de responder a la solicitud del abogado.

—De acuerdo, Clockwise —aceptas finalmente, intrigado por lo que le haya podido pasar a Cornelius por la cabeza para decidir incluir a su antiguo hombre-para-todo en su testamento. Como mínimo será un día alejado de la tediosa rutina de buscar gatitos perdidos o perseguir a maridos infieles—. Allí estaré. —Informas al abogado mientras garabateas la dirección exacta de su despacho con un lápiz que sacas del cajón superior del escritorio, para acto seguido colgar el auricular.

Sin poder evitarlo, tus ojos deambulan entre las palabras y números a los que deberás dirigirte, y el interior de ese mismo cajón. Allí, como si precisamente hoy tuvieras que haberlo recordado, se encuentra el encendedor de plata que ya hace tantos años Cornelius te regaló. Eran buenos tiempos, en los que confiaba en ti plenamente. Mucho antes de que perdiera la chaveta por sus obsesiones con extraños objetos antiguos.

Con una mueca casi de nostalgia en tus labios, tomas el encendedor y jugueteas con él entre tus dedos durante un buen rato, pensativo, recordando el pasado...

Arkham, Condado de Essex, Verano de 1930

El ruido del motor de la avioneta ruge constantemente, entorpeciendo que las palabras que salen de la boca del magnate puedan entenderse en condiciones. Pero tampoco importan mucho, está claro que simplemente está dando las gracias al piloto, pues le estrecha la mano mientras ambos sonrían como si fueran viejos amigos.

Un tipo peculiar ese Chalkman. No te ha quedado muy claro si es un millonario excéntrico que no sabe qué hacer con su dinero y su tiempo libre, o si tras hacerse con su inmensa fortuna, ha decidido darse cuanto capricho le venga a la cabeza.

En realidad eso tampoco importa demasiado. Quiere contratar tus servicios, y sabe Dios que necesitas la pasta para poder pagar el alquiler de la casa. Y algo de comida fresca no estaría mal tampoco.

Desde que abandonaste el cuerpo de policía de Nueva Jersey te has establecido como investigador por cuenta propia en la localidad de Arkham. Aunque tu sueño hubiera sido llegar a capitán de distrito en algún momento del futuro, siempre tuviste muy claro lo que no harías para obtener un ascenso. Lástima que el resto del cuerpo de policía no fuera tan íntegro como tú. Así que, tras varios años hastiado de ver cómo tus compañeros se llenaban los bolsillos a costa de permitir a los criminales campar a sus anchas por todo el estado, decidiste comenzar desde cero en una ciudad más pequeña. Sin duda, tu experiencia sería muy útil a la hora de conseguir trabajos interesantes, con los que pudieras ayudar a la ciudad y a sus ciudadanos.

—El señor Thompson, supongo —te saluda el anciano una vez que ha descendido por las escalerillas de la aeronave. Su tono de voz, aunque afable, indica que es alguien acostumbrado a que las cosas se hagan con sólo pedir las una vez. Debe de rondar al menos los 70 años, a juzgar por las muchas arrugas que surcan su rostro, mas sus ojos dejan intuir cierta picardía que el paso del tiempo no ha conseguido destruir. Casi podrías asegurar que en su juventud debió romper unos cuantos corazones—. Me alegro de que aceptara mi oferta —sonríe, estrechando tu mano como hace un instante hiciera con el piloto. Sabes que es un truco muy viejo, usado por la gente de alto estatus, el intentar tranquilizar a su interlocutor pareciendo mucho

más mundano de lo que se es en realidad. Más de una vez tú mismo usaste trucos similares en los interrogatorios de la comisaría. Y aún así, el tipo te cae bien casi de inmediato. Algo que no es nada fácil, debido a tu carácter hosco y solitario.

—Es una oferta muy tentadora, señor Chalkman — respondes, caminando ya junto a él en dirección a salida de la terminal—. Mucho dinero, ya lo creo. Pero aún no he aceptado nada —te detienes, provocando que el anciano tenga que hacer lo propio, con lo que crees haber recuperado un poco el control de la conversación—. No me malinterprete. No soy un hombre escrupuloso, pero antes de nada quiero dejarle bien clara una cosa. Soy un tipo legal. Si lo que me vaya a pedir choca con mis creencias, tendrá que buscarse a otro que le haga los trabajitos. No me importa dar una lección o dos a camellos o proxenetas. Diablos, casi hasta me parecería bien. Pero habrá una línea que no cruzaré...

—Sí, sí, sí —te interrumpe a su vez—. Realmente es usted como me habían contado, hijo. Creo que tendremos una relación larga y provechosa. Y ahora, vamos. La limusina no va a esperarnos toda la vida. Bueno, con lo que les pago, en realidad deberían —remata riendo.

Ya es bastante tarde cuando por fin llegas a casa. Abres la puerta con cierta desgana, sabedor de que no hay nada que te ate ya a este maldito lugar. Empujas con el pie la hoja de madera, que golpea con violencia contra la pared, dejando otra pequeña marca en la pintura ya descascarillada. Si Lily siguiera aquí, pondría el grito en el cielo.

Sonríes amargamente, mientras dejas sombrero y gabardina caer sobre la silla que hay junto a la entrada. Una mano se dirige por propia voluntad a la corbata, cuyo nudo afloja casi sin esfuerzo.

De camino al sofá, haces un alto en la cocina, sin ni siquiera molestarte en encender las luces, para sacar una Budweiser fría de la nevera. Aquel pequeño armatoste blanco hace un ruido de mil demonios. Tendrías que arreglar el ventilador, o acabará ardiendo tarde o temprano. Sí, hace mucho que no te dedicas a arreglar las cosas de casa. Demasiado, probablemente.

Tras encender el aparato de la televisión, te recuestas en el sofá color granate que tantos años lleva contigo. Es curioso que le hayas sido más fiel a tu sofá que a tu mujer. Pero claro, el sofá no te gritaba cada vez que llegabas tarde a casa por el trabajo.

Tras dar un generoso sorbo a la Bud, observas la pantalla de la televisión. No es como esos modernos televisores en color que comienzan a ponerse de moda en los hogares más acaudalados. Diablos, si pudieras pagarte un aparato así no estarías aún viviendo en este cuchitril de mala muerte. Si alguna vez este puto barrio fue decente, tuvo que hacer mucho de eso...

Pasas la lengua por los labios para lamer la espuma de la cerveza que se ha quedado pegada a ellos. No está mal esta marca, aunque matarías por un buen vaso de whiskey escocés. ¡Dios, cómo añoras ese sabor!

En la pantalla, una tal Lucy se esfuerza por hacer creer a los televidentes que es mucho más inocente y pizpireta de lo que la propia actriz parece. Unos cuantos anuncios de jabones, y el programa de Ed Sullivan es lo último que ves antes de que el sueño te venza, con al menos cinco Buds más en tu gatzate.

Más o menos como cada noche desde que Lily se marchó.

Dos días después, el Ford del 41 que te ha acompañado durante tantos años enfila la avenida principal de la ciudad de Arkham. Resulta cuanto menos irónico que fuera éste mismo automóvil el que te trajera hasta aquí hace diez años, la primera vez que conociste a Cornelius. El viejo te ofreció un jugoso sueldo por convertirte en su chico de los recados, aunque aquella época no estuvo nada mal. Pasabas mucho tiempo lejos de Lily, pero podías compensárselo con estupendos regalos, joyas, vestidos y cenas en los lugares más elegantes.

No puede decirse que las cosas acabaran bien, pero fueron buenos días, más sencillos y felices.

La ciudad parece haberse estancado en el tiempo, como si se hubiera mantenido en una de esas burbujas de cristal tan de moda hoy día, que se regalan en cada navidad a los familiares. Si la época del año fuera un poco más tardía, seguro que hasta podría ponerse a nevar.

A la derecha puedes ver la carnicería de los hermanos Sloan, y un poco más allá la oficina de correos, cerca del North Park. A la izquierda parece haber alguna oficina bancaria más de las que había antes. Es posible que las cosas hayan ido bien después de todo para los vecinos del lugar.

Cuando por fin das con el 31 de la calle Peabody, un pequeño silbido escapa de tus labios. A este tipo sí que no le ha ido nada mal. Pero nada mal. Por lo menos tres portales han sido reunificados para construir la enorme sede de Clockwise & Asociados, de modo que la manzana entera parece un único centro de leguleyos y pisaverdes.

Un joven botones de piel tostada, probablemente mestizo, se apresura a acercarse a abrirte la puerta cuando detienes el auto

frente a la entrada principal. Un estereotipo demasiado extendido como para que te resulte cómodo. Por el amor de dios, habéis librado ya dos guerras mundiales, y el mundo aún os considera poco más que esclavos emancipados. No, no te cae nada bien ese maldito abogado.

Con un gruñido dejas las llaves en manos del muchacho, que procede a introducir el Ford en el aparcamiento bajo el edificio, desapareciendo de tu vista a tiempo para evitar ponerte de mal humor para todo el día. O casi a tiempo. Pero siempre hay una solución para todo, y casi como quien no quiere la cosa, tu cabeza gira hacia el otro lado de la calle, detectando el familiar ambiente de un bar abierto, el tintineo de los hielos al caer en las copas, y el sonido de entrechocar de botellas de cristal.

Si decides acceder directamente a las oficinas de Clockwise, pasa al [salto 3](#)

Si prefieres cruzar la calle para tomar una cerveza y calmarte, pasa al [salto 4](#).

3

Tras inspirar profundamente, das el primer paso, seguido del segundo, y todos aquellos que te introducen en el recibidor del complejo de oficinas de Clockwise & Asociados.

Caminas tratando de recopilar cuantos datos eres capaz, una costumbre adquirida tras tu paso como policía en Nueva Jersey. Nunca dejas de lado nada que pueda parecer relevante, sea lo que sea. Dos recepcionistas, capaces de ganar cualquier concurso de modelos del estado, de las que dudas que estén sobradamente cualificadas para trabajar allí; el conserje, un hombre entrado en años de mirada cansada, que se afana por recolocar las plantas que decoran el hall; un par de ascensores para un edificio que no tiene más que tres plantas, y que podrían costar una fortuna cada uno; clientes y abogados que caminan centrados en sí mismos, sin que ninguno repare en las desigualdades que oculta todo aquel panorama.

Cada vez más reticente a conocer al abogado cuyo nombre figura en el frontal del edificio, preguntas a una de las recepcionistas por el despacho del propio dueño del lugar. Tras asegurarse de que tienes cita con él, te indican que debes subir a la tercera planta y atravesar el pasillo hasta llegar al ala este.

No puede ser que este tipo de trabajo de todo este dinero — piensas frunciendo el ceño al ver que la opulencia que presuponías en el interior del ascensor es cierta—. Es casi inmoral, obsceno —pero sabes que el nuevo mundo tras la gran guerra es así. Unos lo tienen todo y otros apenas lo bastante para comer. Si de ti dependiera, cambiarías las cosas. Acabarías con la pobreza y el hambre, harías justicia. Siempre te ha gustado pensar eso. Sabes que la realidad es mucho más complicada, pero en fin... tampoco es que tuvieras oportunidad de hacer nada, ni siquiera cuando trabajabas para Cornelius.

El ascensor se detiene en la tercera planta, y el joven que se ha encargado de pulsar los botones del mismo frunce el ceño al contemplar la paupérrima propina que depositas en su mano enguantada. No estás seguro de si disculparte con él o explicarle un par de cosas, pero dado que la puerta no tarda en cerrarse optas por salir del ascensor, con toda la dignidad de la que eres capaz de hacer acopio.

Recorres el pasillo que lleva al ala este del edificio, y por fin, en letras doradas sobre impresas en el cristal de la puerta, puedes leer *Despacho de M. Clockwise, Abogado*.

Compruebas que tu aspecto es aceptable, algo que desde lo más profundo de tu corazón te recriminas en cuanto te percatas de ello. Este tipo no es mejor que yo —te dices—, y no tengo porqué amilanarme.

De modo que aferras el pomo dorado de la puerta, lo giras y abres la misma, entrando en una salita de espera que ya tiene a varias personas ocupando los asientos de costosa madera europea, en derredor de una mesita de corte más que probablemente británico. A Clockwise le gustan los lujos importados, parece ser.

Recorres con la mirada las caras de la gente que desea escuchar la última voluntad del anciano Cornelius Chalkman. No es de extrañar la presencia de la pequeña —ahora no tanto— Cornelia, una mujer ya madura, recién entrada en la treintena, a la que no ves desde hace años, cuando se fue a estudiar a Europa. No se te escapan las feroces miradas que dirige a la otra mujer en la habitación, una despampanante pelirroja, varios años menor que la propia Cornelia.

Y qué mujer. Sus ojos verdes absorben la atención de cualquier hombre que se tenga por tal, y te cuesta un buen esfuerzo apartar tu mirada de ella cuando te dedica una sonrisa angelical.

Anna Lee fue la enfermera que Cornelius contrató a tiempo completo para cuidar de él cuando comenzaron los achaques, y que no mucho después se convertiría en su tercera esposa.

Al otro lado de la salita encuentras a la hermana de Cornelius, Margaret. El paso de tiempo no ha hecho sino acentuar sus ojeras y arrugas. Nunca fue hermosa, pero su aspecto es realmente demacrado. Ni siquiera sabías si seguía viva, toda vez que Cornelius decidió ingresarla en aquel sanatorio mental.

Junto a la anciana sentada, tomándole con cariño la mano, se halla otro hombre cercano a los treinta años. Desconoces su identidad, pero parece muy apegado a la mujer, y nadie en la sala tiene pinta de querer reprocharle sus gestos con ella. No te gusta no saber quien tienes delante, y por algún motivo, no te gustan los ojos de aquel tipo.

Respondes a los saludos de unos y otros, con secos asentimientos de cabeza. Cornelia es la que más cercana a ti pretende parecer, e incluso se aventura a darte un abrazo cuando llegas a su altura.

—¡Señor Thompson! —exclama—. Hace mucho tiempo que no nos vemos, espero que su familia se encuentre bien—. Un nuevo cabeceo por toda respuesta antecede a las ya consabidas palabras en estos casos. No dices más, no tienen porqué saber nada de tu vida privada—. Mis condolencias, señorita Chalkman. Cornelius fue un hombre complicado, pero siempre justo, a su manera —respondes por cortesía.

—Se lo agradezco, de veras. Sé que usted y mi padre tenían una relación tensa en los últimos tiempos, pero le aseguro que siempre habló bien de usted. Le apreciaba mucho—. Aquellas palabras realmente te impactan. No estás seguro de si son verdad o una simple artimaña de niña

coqueta para quedar bien, pero ahondan en tu estado pensativo. Llevas todo el día igual, y cada vez te apetece más un trago. Esperas que esto termine pronto.

Los minutos de charla insustancial van sucediéndose, sin que nadie tenga nada interesante que aportar, salvo por el hecho de que has averiguado la identidad del tipo que sostiene la mano a la tía Margaret. Al parecer se trata del hijo perdido de ésta, Barry. Es curioso, porque tú mismo dedicaste buena cantidad del dinero de Cornelius para buscarle por la selva africana cuando desapareció, sin lograr dar con su paradero. Quizá más adelante puedas charlar con él, averiguar qué le ha ocurrido durante tanto tiempo.

—...una tribu de hombrecitos pequeñitos, pigmeos les llaman, que... —La historia de Boy, el apodo que desde niño tenía Barry, resulta interrumpida de pronto cuando la puerta de acceso a la salita de espera se abre, dejando pasar a un hombre no demasiado bien vestido, cuyo traje está arrugado, y cuya corbata hace mucho que debería haber sido jubilada.

—Vaya, vaya... —dice con un inconfundible modo de hablar producto del alcohol—. ¡Si está toda la familia reunida! ¡Ya hacía años que no nos juntábamos todos ¿eh? —Arrastra sus palabras, visiblemente aletargado—. ¡Deberíamos celebrarlo! —Exclama avanzando casi hasta el punto de derribar una silla. Las reacciones de los presentes son muy dispares.

Margaret, ida como siempre, esboza una simple sonrisa, mientras que su hijo permanece en un estado de alerta, presto para saltar. Un tipo más despierto de lo que te ha parecido a primera vista.

Anna Lee, la viuda de Cornelius frunce el ceño, pero no pasa de una torva mirada, dejando que sea Cornelia, la hija pequeña,

quién se levante para acompañar a su hermano Robert, pues de él se trata, hasta una silla.

—Te pediré un café cargado —dice la joven, como si no le sorprendiera el estado de Robert, y estuviera acostumbrada a velar por él.

Lo cierto es que el hombre que tienes delante ha cambiado mucho desde que se alejara de la vida de Cornelius. Durante un tiempo, fuiste casi su niñera, sacándole de los enredos en que se metía cuando salía fiesta en la universidad. Cada vez más audaz, cada vez menos prudente, coqueteaba con todo: drogas, alcohol, mujeres de dudosa reputación. Al final, Cornelius y él tuvieron una fortísima discusión, y Robert abandonó la mansión. Siempre has creído que lo que comenzó a agriar el carácter del viejo fue eso...

Un tiempo después, y con Robert algo más sereno, tras beberse el café que su cariñosa hermana tuvo a bien traerle, el sonido de la puerta del despacho abriéndose rompe la tensa y silenciosa espera.

Una bonita joven, rubia, de curvas voluptuosas, se acerca al grupo cargada con una carpeta de la que lee algo.

—¿La familia del señor Chalkman? Por favor, pasen al despacho, el señor Clockwise les recibirá ahora.

Al unísono, todos los presentes os levantáis, y cada uno a un ritmo, evitando casi por completo el contacto visual con el resto, os dirigís al lugar que la secretaria señala, dispuestos por fin a escuchar la última voluntad de Cornelius.

El despacho de Clockwise es una estancia amplia, cuyas paredes están cubiertas por estanterías repletas de libros, llenas hasta reventar. La mesa principal se encuentra pulcramente ordenada,

con la zona del escritorio siempre lista para retomar el trabajo. Varios legajos, carpetas con la diversa documentación correspondiente a cada caso, reposan en un montón, en la bandeja de asuntos entrantes, mientras que otras carpetas menos voluminosas pero con conceptos más importantes descansan en la bandeja de facturas.

El resto de la estancia se encuentra igualmente ordenado. Cada silla ha sido colocada casi milimétricamente, para que todas se encuentren a la misma distancia del escritorio.

Al otro lado de la sala, la única pared que no está recubierta de estanterías presenta un gigantesco acuario personalizado, en el que decenas de especies de peces de colores nadan en torno a castillos de diversos tamaños y estilos: uno barroco aquí, uno medieval allá, las criaturas no parecen ser conscientes de los ojos humanos que los miran con atención.

Más allá del cristal del propio acuario, un enorme ventanal permite que la luz natural entre a raudales, iluminando así toda la estancia a través del hábitat submarino. Clockwise sabe que el acuario atrae inmediatamente la atención de los visitantes, por lo que enseguida reacciona.

—¿Bonito, no es cierto? Fue un regalo de un jeque árabe por llevarle un caso bastante delicado. Gente muy versada en el mar para vivir siempre rodeada de arena —el abogado se acerca a cada uno de los recién llegados, estrechando la mano a todos por igual. Cuando te llega el turno, no puedes reprimir una leve mueca, de la que nadie se percató. Ese tipo da la mano como un muerto, dejándola flácida. No confías en la gente que no da la mano como es debido—. Bueno, supongo que estarán deseando que vaya al grano, ¿verdad?

Pasa al [Salto 7](#)

4

Pete's. Así se llama el pequeño y familiar bar al que has decidido acercarte a tomar una cerveza rápida, antes de entrar en las oficinas del despacho de Clockwise.

No es que seas alcohólico. Al menos, no que tú reconozcas. Pero de vez en cuando necesitas una cerveza fresca para coger fuerzas. No es tan malo ¿no? De nuevo, la mente te devuelve la imagen de Lily, frunciendo el ceño. Nunca le gustó que bebieras.

El interior de Pete's es bastante austero, sin duda ha conocido mejores tiempos. La moqueta verde no presenta agujeros visibles, pero el color hace mucho que dejó de ser vivo. Por todas las paredes pueden verse fotografías en blanco y negro de antiguos clientes, muchas de ellas tomadas en la festividad de San Patricio. Los bares irlandeses son los que mejores cervezas tienen, de eso no hay duda. Un punto para el hombre blanco.

—¿Qué le pongo, amigo? —Te pregunta el camarero, un tipo delgado, con barba de tres días, cuyos ojos azules contrastan con una azotea que ya casi carece de color pajizo. Debe de ser Pete, el dueño. Irlandés de pura cepa, a juzgar por su acento.

—Cerveza, una pinta negra —dices sin necesidad de especificar la marca. Sabes que ese tipo de camareros de la vieja escuela saben lo que hacen, y observas con media sonrisa su técnica, cómo deja que el oscuro líquido descienda en un chorro uniforme, rompiendo justo cuando es preciso contra el cristal del vaso ancho, sin dejar que se haga ni demasiada ni muy poca espuma. Como guiño final, ves cómo Pete consigue dibujar un perfecto trébol sobre la espuma de la pinta, que ha dejado reposar un par de minutos antes de rematar.

Sacas la billetera y pagas conforme, por un trabajo bien hecho. Ya no quedan demasiadas personas que se preocupen de los detalles en sus labores, es de agradecer toparse con una de cuando en cuando.

Tras mojarte los labios con la cerveza, saboreando su potente gusto, te giras sobre la banqueta para observar de lado el despacho de Clockwise, a través de las ventanas decoradas con motivos de la patria irlandesa.

—¿Qué puede decirme de ese lugar? —Preguntas sin volverte al viejo Pete, cumpliendo con una máxima que te ha acompañado a lo largo de toda tu carrera, el hacerte con información antes de un encuentro para el que no tienes ventaja—. ¿Quién es el tal Clockwise?

Pete levanta la cabeza un instante, antes de continuar secando vasos con un trapo ajado. Por un instante temes haber ofendido al tipo, pero finalmente responde, con gesto adusto.

—No demasiado, amigo. Esos abogados no creen que este local sea lo bastante bueno para ellos. Supongo que somos demasiado baratos para sus gustos de grandes hombres de negocios —masculla intentando contener su desprecio, y obviamente, sin lograrlo—. Clockwise es la cara visible, pero tiene dos o tres socios más, no estoy seguro. Llevan los asuntos de tipos bastante acaudalados, y se quedan un buen pico por ello. Son carroñeros, se lo digo yo —sentencia zanjando la conversación.

En ese mismo instante, un tipo que te parece conocido entra en Pete's. Se trata de un hombre ya entrado en la madurez, que rondará los treinta y tantos, quizá los cuarenta. Tiene la misma nariz del viejo, pero ni pizca de la elegancia que destilaba Cornelius.

En cuanto el individuo te ve, esboza una sonrisa entre culpable y aliviada, y se encamina hacia ti, las manos tensas, encogidas en puños nerviosos. Cuando llega a tu altura, extiende una de ellas para estrechártela, y temeroso de que no le reconozcas se apresura a explicar quién es.

—¿Scott? ¿Scott Thompson? Diantres, soy yo, Robert ¡Robert Chalkman!

Sabes de sobra quién es. Es el maldito desagradecido que partió el corazón a Cornelius. El mismo al que tuviste que sacar las castañas del fuego una y otra vez cuando ambos erais mucho más jóvenes, siempre intentando que su padre no se enterase de sus andanzas. Como si no fuera el propio viejo quien te enviaba a salvar su huesudo culo.

Si decides estrechar la mano de Robert, como viejos amigos, pasa al [salto 5](#).

Si decides tratarle más fríamente, de modo cortante, pasa al [salto 6](#)

