

# Sherlock Holmes

## L'AVVENTURA

*(The Adventure)*

## SOLUZIONE COMPLETA

### CONTENUTI

|   |           |
|---|-----------|
| <b>221 B BAKER STREET .....</b>                 | <b>2</b>  |
| <i>La libreria di Barnes .....</i>              | 2         |
| <i>La residenza del capitano Stenwick .....</i> | 2         |
| <i>Watson .....</i>                             | 3         |
| <b>IL PORTO .....</b>                           | <b>4</b>  |
| <i>La famiglia nepalese .....</i>               | 4         |
| <i>Il magazzino numero 12 .....</i>             | 4         |
| <i>Un cadavere sul tavolo .....</i>             | 6         |
| <i>L'ufficio doganale .....</i>                 | 6         |
| <b>IN SVIZZERA .....</b>                        | <b>7</b>  |
| <i>Maurizio .....</i>                           | 7         |
| <i>Becker .....</i>                             | 8         |
| <i>Gerda .....</i>                              | 8         |
| <i>L'ufficio del dottor Gygax .....</i>         | 9         |
| <i>Travestito da professor Schwartz .....</i>   | 10        |
| <i>Luce degli abissi .....</i>                  | 10        |
| <i>Moriarty .....</i>                           | 10        |
| <b>NEW ORLEANS .....</b>                        | <b>11</b> |
| <i>L'inseguimento .....</i>                     | 11        |
| <i>La casa di Arneson .....</i>                 | 12        |
| <i>Un cadavere in salotto .....</i>             | 12        |
| <i>La cassaforte .....</i>                      | 13        |
| <i>Davy .....</i>                               | 13        |
| <i>La signorina Lucy .....</i>                  | 14        |
| <i>Il procione .....</i>                        | 14        |
| <i>La palude .....</i>                          | 14        |
| <b>RITORNO A LONDRA .....</b>                   | <b>16</b> |
| <b>IL FARO .....</b>                            | <b>17</b> |
| <i>Luce, per favore .....</i>                   | 18        |
| <i>Spari .....</i>                              | 18        |
| <i>Epilogo .....</i>                            | 19        |

## 221 B BAKER STREET

Ricordo che quando Watson andò via, rimasi assorto davanti alla finestra... Avevo bisogno di uscire. Mi avvicinai alla scrivania e presi la scatola di fiammiferi. Non esco mai senza! Avanzai fino alla porta che si trova nella parete a sinistra, l'aprii per recarmi sul pianerottolo e scesi le scale che conducono alla porta principale. La aprii e mi ritrovai in Baker Street.

Watson aveva ragione, era la tipica giornata uggiosa londinese. Sul marciapiede di fronte si trovava il ragazzo dei quotidiani. Mi fermai a parlare con lui: mi mise al corrente sugli ultimi avvenimenti e mi diede un esemplare dello Strand. Quando lo lessi, rimasi particolarmente colpito da una notizia di carattere scientifico che riguardava un allineamento stellare che avrebbe avuto luogo a dicembre...

### **La libreria di Barnes**

Mi diressi a sinistra. Prima di arrivare all'angolo incontrai un poliziotto a cui chiesi come raggiungere la libreria di Barnes. Le sue indicazioni furono precise: la prima strada a destra e, subito dopo, la prima a sinistra. Quando giunsi all'angolo di Glentworth Street mi avvicinai a salutare la signorina Flemming, la fioraia.

La libreria ("Barnes Bookseller") era il primo negozio sul lato sinistro. Mi avviai con passo deciso ed entrai. Osservai con attenzione la scala appoggiata allo scaffale davanti alla porta d'ingresso prima di avvicinarmi al bancone per parlare col libraio, che mi diede degli ottimi consigli. Notai anche il vaso di fiori che si trovava sul davanzale della finestra... Come immaginavo, il libraio Barnes provava più che una semplice stima nei confronti della signorina Flemming. Dopo la conversazione con Barnes, mi avvicinai ai due tavolini che si trovavano a sinistra del bancone e presi i due volumi che cercavo.

### **La residenza del capitano Stenwick**

Uscii dalla libreria e mi avviai verso Baker Street. Sentii che Watson mi chiamava; si trovava alla fine della via. Sembrava impaziente... Mi avvicinai e parlai con lui. Dalle sue parole dedussi che avevamo tra le mani un nuovo caso per Sherlock Holmes. Entrai nel giardino della residenza, dove si trovavano il sergente Rufles e il capitano Stenwick. Parlai con entrambi e mi comunicarono la scomparsa di un domestico del capitano. Era giunto il momento di rimboccarsi le maniche e dare inizio alle indagini.

Girai intorno alla casa da sinistra per accedere alla parte posteriore. Mi avvicinai alla capanna di legno e presi un pezzo di tela che era rimasto impigliato nell'architrave della porta. Notai anche che la serratura non era stata forzata. Entrai e mi soffermai a osservare attentamente un disegno realizzato sul pavimento. Il mio istinto mi diceva che avevamo tra le mani un caso interessante...



Servendomi della lente d'ingrandimento, esaminai il contenuto del braciere e raccolsi una pietra brillante che si trovava in alto a sinistra. Uscii dalla capanna, girai a sinistra e seguii alcune orme sull'erba che conducevano fino al muro di pietra. Rivolsi lo sguardo in basso per osservare le impronte da vicino. Usando il metro, misurai la lunghezza di una delle impronte e scoprii che le scarpe erano numero 40. Quindi osservai con la lente d'ingrandimento l'impronta destra e ne dedussi che alla suola di quella scarpa mancava un chiodo. Ispezionai minuziosamente, sempre con la lente, la zona intorno all'impronta e raccolsi una squama di pesce... L'avrei analizzata con calma a Baker Street! Qualcosa mi diceva che quegli indizi sarebbero stati fondamentali per la risoluzione del caso.



Continuai con l'ispezione oculare e, quando alzai lo sguardo verso la parte superiore del muro, scoprii che, lì in alto a sinistra, tra le sbarre, c'era qualcosa... Dovevo trovare il modo di salire...



Senza indugiare oltre, uscii dal giardino della residenza del capitano e, una volta sulla strada, girai due volte a sinistra. In fondo a destra, dietro una siepe, trovai una scala. Mi avvicinai e la presi. Avevo trovato quello di cui avevo bisogno! Tornai al muro del giardino e posai la scala sulla parete presso il punto in cui finivano le impronte. Salii alcuni scalini e raccolsi delle fibre che erano rimaste impigliate nella terza sbarra a destra... Lì non c'era più niente da vedere. Dopo aver parlato ancora una volta col sergente Rufles, decisi di tornare a casa a Baker Street.

### **L'analizzatore di sostanze**

Di ritorno a casa, mi sedetti al tavolo delle analisi. Presi i quattro flaconi che si trovavano sul tavolo, misi sotto il microscopio le fibre che avevo trovato sul muro del giardino e, con le pinzette, separai le fibre più scure da quelle che si trovavano in basso a destra. Quindi mi disposi ad analizzare la pietra col microscopio e usai il bisturi per tagliarla in modo da poter prelevare alcuni granellini con le pinze. Misi in pratica lo stesso procedimento con le squame di pesce e usai le pinzette per separarne una.



In seguito analizzai il pezzo di stoffa, sempre al microscopio. Quindi disposi il pezzo di fibra sporca nel vassoietto dell'analizzatore di sostanze che si trovava a sinistra sul tavolo. Vi versai sopra del solvente ed attesi. Infine, misi i granelli della pietra nell'analizzatore e aggiunsi dell'acido. Accesi la candela con i fiammiferi e aspettai di ottenere i risultati... Una volta concluse le analisi disponevo di alcuni dati per l'indagine: un pesce d'acqua dolce, dell'oppio... Ma non disponevo ancora di alcun indizio che mi consentisse di mettere in relazione questi elementi.

### **Watson**

Intanto, Watson uscì dall'appartamento. Si intrattenne conversando col ragazzo dei quotidiani e poi si recò alla libreria di Barnes. Dopo aver parlato con lui, si diresse alla sezione centrale del negozio e, su un tavolino, trovò un libro dalla copertina viola che parlava del popolo maori. In seguito tornò a Baker Street per parlare con me. Per accertarmi che Watson fosse stato attento alle mie indagini preliminari, gli chiesi dove dovessimo recarci. "Al porto", rispose. Risposta corretta. Uscimmo di casa e chiedemmo al cocchiere di condurci al porto del Tamigi.

---

*Le risposte corrette alla domanda chiave sono: "porto", "imbarco", "banchina", "molo", "pontile", "Tamigi", "fiume", "barca" o "nave".*

---

## IL PORTO

Quando arrivammo al porto era già notte. Io e Watson conversammo un po' prima di entrare nella taverna "The cursed mermaid", che si trovava alla nostra destra. Mi avvicinai subito al bancone per parlare con l'oste. Non mi diede molte informazioni, ma era meglio di niente...

### **La famiglia nepalese**

Uscimmo dalla taverna e ci dirigemmo a sinistra; attraversammo il ponte e proseguimmo sempre dritto fino a una casa con un'ancora rossa dipinta sul muro alla nostra sinistra. Bussammo alla porta ma nessuno aprì. Prendemmo una corda che si trovava sopra dei sacchi ammucchiati a destra. Entrammo nella casa di fronte e mi avvicinai a una donna per parlare con lei. Si faceva capire a malapena nella nostra lingua (era originaria del Nepal). Fortunatamente, grazie alla mia padronanza della lingua nepalese, scoprii che il domestico del capitano non era l'unica persona scomparsa in città... Tutto ciò era molto strano.

Col permesso di quella sventurata donna, prima di andare via presi il ciondolo a forma di pellicano che si trovava sull'altare in fondo alla stanza, eretto in onore del figlio scomparso.

Seguito da Watson, uscii e mi avviai verso destra. Avanzai fino a vedere un postino ubriaco. Mi diressi a destra e mi situai alla sua altezza. Era circondato da casse. Parlammo con lui e ci diede una bottiglia di liquore. Imboccammo la prima strada a destra, salimmo le scale e avanzammo sempre dritto fino a raggiungere un piccolo patio con un deposito di bottiglie. Con la bottiglia in mano, bussai alla porta e venne ad aprire un contrabbandiere. Parlai con lui e mi consegnò un pacchetto. Lo aprii col mio coltello. Il contenuto era alquanto peculiare... un braccio di legno.

Consultai la mappa per tornare senza difficoltà alla taverna. Parlai ancora con l'oste e consegnai la protesi all'uomo appoggiato al bancone. Presi l'uncino che questi aveva lasciato sul bancone. Parlai di nuovo con l'oste, mi diressi in fondo al bar e spostai la tenda che nascondeva una saletta. Osservai con estrema attenzione i disegni incisi sul tavolo: contenevano degli strani simboli.

---

*Ti consigliamo di copiare i simboli su un foglio: ne avrai bisogno più avanti.*

---

### **Il magazzino numero 12**

Tornai al rifugio del contrabbandiere e gli mostrai il ciondolo a forma di pellicano. Ci suggerì di recarci al magazzino numero 12. Attraversai il vicolo, imboccai la prima strada a destra, quindi la prima a sinistra e, dopo aver sceso le scale, avanzai sempre dritto fino al terzo magazzino a destra. Cercai di aprire la porta ma era chiusa. Quindi legai la corda all'uncino e lo lanciai verso la parte superiore della porta del magazzino. Watson entrò nel vicolo a destra e trovò la finestra del magazzino.



Pulì la finestra per poter vedere all'interno dell'edificio e darmi indicazioni per aprire la porta. Quindi, io mossi la corda in alto e in basso fino a prendere col gancio un peso che si trovava a sinistra della porta del magazzino. Quando ci riuscii, feci dondolare la corda fino a colpire il chiavistello. In tal modo riuscii ad aprire la porta.

*Per pulire la finestra del magazzino, cliccaci sopra e premi il pulsante sinistro del mouse. Senza rilasciarlo, muovi il cursore lungo tutta la superficie della finestra. Quindi usa il mouse per controllare l'ondeggiamento del gancio e prendere il peso situato sul pavimento.*



Entrai nel magazzino. In fondo a destra c'era una botola. Provai ad aprirla, ma era troppo pesante. Legai una corda che pendeva dal soffitto alla botola. Salii sulle assi della parete a sinistra e avanzai spingendo il paiolo finché non si trovò sotto il rubinetto. Aprii la valvola del portello che si trovava a sinistra della porta d'ingresso, in basso, vicino a alcune casse.



Spinsi il paiolo fino al bordo della rotaia. Salii sulle casse che si trovavano nella parete in fondo e legai la corda al paiolo cliccando prima sulla corda, poi sul paiolo. Impugnai il coltello che porto sempre con me e tagliai la corda che univa il paiolo alla rotaia. La porta della botola si aprì. Presi la spranga di acciaio che si trovava a terra, tra le casse, a destra della porta d'entrata. Sul pavimento, davanti alle casse, trovai una pagina di un passaporto e uno spillo. "Nuovi indizii!", pensai.



Servendomi della spranga d'acciaio aprii la cassa più vicina alla botola. Alla luce della lanterna scesi le scale. Avanzai per il corridoio fino a trovare una porta chiusa. Ad ogni lato della porta c'erano tre pulsanti con dei simboli. Misi la lanterna su un piedistallo che si trovava al centro della stanza e così riuscii a vedere i tre simboli a destra. Inoltre, la metà di un altro simbolo si proiettava sulla parete. Riconobbi subito la relazione tra questa simbologia e quella che avevo visto incisa sul tavolo di "The cursed mermaid". E così concentrar le mie forze per comporre, con le immagini che si trovavano sulla parete, alcuni simboli identici a quelli di quel tavolo della taverna.

Una volta formati i primi due simboli che apparivano sul tavolo, ripetei l'operazione con i tre simboli a sinistra per riprodurre le immagini mancanti. I quattro simboli che, in combinazione con la proiezione, formavano quelli della taverna, corrispondevano con i pulsanti che dovetti premere per aprire la porta. La soluzione era la seguente: il pulsante in alto a sinistra, quello in mezzo a sinistra, quello in alto a destra e quello in basso a destra. Dopotutto non era così complicato... Quando ebbi premuto i quattro pulsanti giusti, la porta si aprì.



## **Un cadavere sul tavolo**

Mi diressi a sinistra e osservai la cassa che si trovava sul tavolo. Avanzai fino alla fine del corridoio e trovai altri due tavoli con alcuni oggetti. Osservai la caraffa d'acqua e la polvere e presi una scatola di metallo. Alla mia destra, in fondo al tempio, vidi un cadavere su un tavolo.

Prima di analizzarlo ispezionai il pavimento e a destra, vicino alle colonne, scoprii alcuni indumenti tra i quali trovai un depliant di un'agenzia di detective. Sebbene non ne avessi la certezza, in quel momento pensai che quell'individuo fosse un investigatore... Speravo di non fare la stessa fine.

Un po' più a destra, notai un disegno sul pavimento, tra due colonne. Avanzai in quella direzione fino alla fine del corridoio e, vicino alla porta d'entrata, trovai una cassa di carbone: ne presi un pezzo e tornai presso l'altare in cui si trovava il cadavere.

Dietro l'altare, ad ogni lato della statua, c'era un altro piedistallo con incisi dei simboli. Appoggiai il depliant dell'agenzia di detective su uno dei piedistalli e vi sfregai sopra il pezzo di carbone. Presi la statuina che si trovava a terra a sinistra dell'altare. Mi avvicinai al cadavere e ne osservai la mano sinistra, facendo particolare attenzione al suo pollice. Quindi esaminai la mano destra, osservai il dito indice e gli toccai il collo. Preferisco non menzionare quello che successe subito dopo...

Di ritorno a Baker Street aprii la scatola di metallo col coltello. Misi la polvere bianca sotto il microscopio e separai i granelli con le pinze. In seguito misi i granelli nell'analizzatore di sostanze e usai i fiammiferi per applicare calore.

## **L'ufficio doganale**

Prima di tornare al molo 13 del porto, parlai con Watson. Entrai di nuovo nella taverna e parlai un'altra volta con l'oste, che mi consigliò di cercare nell'ufficio doganale, vicino al molo di carico. Quindi attraversai il ponte e, proprio dopo la casa dei nepalesi, girai a sinistra. Entrai nell'ufficio doganale ("Customs") e trovai una lettera situata nella scatola a destra del registro. Poi consultai il registro.

Il magazzino 16 si trovava nella stessa zona della taverna, subito dopo il ponte. Grazie alla mappa riuscii a trovarlo velocemente. Proprio davanti alla porta c'erano delle orme. Mi avvicinai per misurarle e riscontrai, servendomi della lente, che a una delle scarpe mancava un chiodo. Che coincidenza! La stessa cosa che avevo notato nell'orma del giardino del capitano Stenwik...

Un po' più in alto, a destra, presi una chiave. Seguì le orme fino alla riva del fiume e mi ritrovai davanti a una porta chiusa. Per fortuna riuscii ad aprirla con la chiave che avevo appena trovato. Prima di tornare a Baker Street, raccolsi da terra, davanti alla porta, un'etichetta proveniente dalla Svizzera.

Una volta a casa, io e Watson parlammo ancora. Domandai al dottore quale sarebbe stata la nostra prossima destinazione. "Svizzera", rispose. E ancora una volta, il mio fedele amico Watson aveva fatto centro. Questa volta devo precisare che non era poi così difficile...



## IN SVIZZERA

Watson entrò in ospedale e si avvicinò al banco per parlare con Miss Muller e poi col dottor Gygax. Intanto, io riuscii a farmi rinchiudere facendomi passare per il detective Amos Colby, deceduto in circostanze misteriose... Nell'ambulatorio del dottor Gygax doveti agire molto rapidamente: presi la siringa dal tavolo davanti a me e la usai col bicchiere d'acqua. Presi anche la bottiglia di sedante. Se non ci fossi riuscito prima dell'arrivo del medico, avrei provato un forte capogiro per un po' di tempo...

Una volta chiuso in cella, dovevo trovare il modo di imbrogliare il personale dell'ospedale. Dietro al mio compagno di cella, in un angolo, presi un cucchiaino e un piattino vuoto. Misi una caraffa all'altezza del cuscino di un letto vuoto e un tappeto arrotolato lungo il materasso. Quindi coprii la caraffa con la bombetta che avevo usato per mascherarmi e poi distesi il mio cappotto sul tappeto. Non avevo dubbi. Chiunque avrebbe pensato che io fossi lì, sul letto, addormentato...

Presi il mio cucchiaino e forzai la serratura della porta. Per aprirla doveti risolvere un rompicapo: spostai un numero per volta e, usando gli spazi liberi, li ordinai dall'1 al 10. Misi il 10 nella quarta fila dall'alto, il 3 nella prima, il 9 nella quarta, il 7 nella seconda, il 6 nella seconda, il 2 nella quinta, il 5 nella seconda, il 4 nella seconda, il 3 nella seconda, il 2 nella seconda e l'8 nella quarta. Mi restava solo collocare dal 2 al 10 nella fila centrale per ottenere il mio obiettivo: lasciare la cella.

### **Maurizio**

Uscii dalla cella e mi diressi a destra, quindi girai a sinistra. Avanzai lungo il corridoio fino a raggiungere una cella in cui era rinchiuso un uomo: Maurizio. Dopo aver parlato con lui mi diressi fino alla fine del corridoio. Nell'ultima porta a destra c'era un messaggio, che lessi attentamente. Misi la mano nella crepa a sinistra e trovai una chiave con cui mi fu possibile aprire la porta. Dalla stanza presi una spranga di ferro che si trovava sul pavimento al centro e la consegnai a Maurizio, che la usò per uscire dalla sua cella.

Aprii la porta della stanza che si trovava di fronte a sinistra rispetto alla cella di Maurizio e, affinché l'infermiere non mi vedesse, mi accovacciai. Presi tre siringhe che si trovavano sul banco più vicino alla porta. Uscii dalla sala e introdussi del sedante nella siringa da 15 millimetri. Tornai al magazzino dal corridoio (si trovava in fondo, a destra) e presi il calibratore che si trovava sulle lastre di cemento, dietro la porta. Usai il calibratore per misurare i quattro tubi che si trovavano su una cassa in fondo alla stanza e presi quello da 16 millimetri. Lo attaccai alla siringa da 15 millimetri... Avevo appena costruito una cerbottana improvvisata!



Tornai al laboratorio ed entrai, con la cerbottana in mano e accovacciato per non essere scoperto. Mi avvicinai più che potei all'infermiere e sparai contro di lui l'iniezione di sedante. Esaminai i prodotti chimici, ma non mi erano utili. Uscii dal laboratorio, girai una volta a destra e poi due a sinistra fino a trovare delle scale. Salii e con l'aiuto del cucchiaino aprii la porta dell'armadio per prendere un camice.

Quindi presi il mazzo di chiavi che si trovava sul pavimento, davanti alla porta situata a sinistra dell'armadio. Tornai al corridoio di Maurizio e proseguii in fondo a sinistra. Aprii la porta in fondo con il mazzo di chiavi. Dovevo fare molta attenzione, poiché c'era una guardia nel corridoio parallelo a quello in cui mi trovavo io. Andai dritto e poi girai nel secondo corridoio a sinistra.

### **Becker**

Mi avvicinai alla prima cella a sinistra e parlai con l'uomo che la occupava, un certo Becker. Non avrei ottenuto niente da lui se non gli avessi procurato i benedetti cristalli rosa di cui mi parlava... Tornai al laboratorio ed entrai nella zona recintata, dove l'infermiere era ancora sotto gli effetti del sedante. Osservai lo scaffale di fronte e presi i cristalli rosa. Tornai alla cella di Becker e glieli mostrai. Non andava bene. Li voleva sciolti in acqua!

Salii di nuovo al laboratorio dove prima avevo preso il camice e aprii la porta che si trovava davanti alle scale. Avanzai fino al giardino. Mi diressi alla fontana che si trovava nell'angolo (in basso a sinistra) e riempii d'acqua il piatto vuoto. Poi aggiunsi i cristalli rosa al piatto e lo portai a Becker. Solo allora ottenni le informazioni di cui avevo bisogno... Dovevo trovare la ragazza pazza.

### **Gerda**

Tornai al corridoio della mia cella e aprii la porta che si trovava affianco col mazzo di chiavi. Avanzai fino all'ultima cella a sinistra e parlai con Gerda. Era chiaro che non mancavano i motivi per tenerla ricoverata in un ospedale psichiatrico... Mi recai al laboratorio e presi la bambola da sopra il tavolo, appena entrato a sinistra. Portai la bambola a Gerda e lei mi diede in cambio una chiave.

Salii fino al corridoio che portava al giardino e aprii la seconda porta a destra. Presi il portavaso in macramè appeso alla parete di fronte e gli occhiali, la lettera e la bottiglia che si trovavano sulla scrivania. Mi diressi a sinistra e presi una chiave dalla tasca di un camice che si trovava nell'armadio in fondo. Quindi mi recai nel giardino e aprii con la chiave la serratura che si trovava nel lato sinistro dell'ucchielliera.

Mi diressi al lato opposto del giardino e lessi il messaggio che trovai a sinistra della porta della cucina, sotto i portici. Provai ad entrare ma era impossibile. Dovevo fare qualcosa per fare uscire la cuoca! Avanzai verso il punto in cui si trovava Becker, ma invece di girare a sinistra per raggiungere la sua cella, guardai a destra e vidi due inferriate e due leve sulla parete. Tirai le due leve e mi resi conto di non poter aprire le inferriate da solo. Tornai al giardino e riempii la bottiglia nella fontana.



In seguito mi recai al laboratorio per pesare la bottiglia nella bilancia che si trovava sul tavolo subito a destra. Entrai nella zona recintata e presi una bottiglia di cloro che mischiai con acqua. Col piatto vuoto, presi del potassio dalle bombole situate davanti all'infermiere. Pesai il piatto sulla bilancia e combinai il potassio con la bottiglia. Quindi mi recai in cucina e gettai la bottiglia dalla porta. Quando la cuoca vide il fumo, scappò in preda al panico...



Entrai in cucina e presi dal tavolo centrale lo spago dal tavolo centrale e la lettera che si trovava sopra il mobile. Mi recai al magazzino e presi l'incudine appoggiata a terra sulla destra. Presi il carretto a destra della porta della cella di Becker e lo misi sotto la leva destra. Attaccai la fioriera alla leva e vi misi dentro l'incudine. Legai lo spago al carro. Misi in funzione la leva a sinistra, mi situai tra le due inferriate e tirai la corda.



La seconda inferriata si aprì e mi fu possibile scendere le scale. Mi avvicinai alla cella di fronte, un po' a destra e parlai (o almeno ci provai) col paziente, Wolff. Mi fece capire chiaramente che avrebbe parlato solo con un certo professor Schwartz... Risalii e tirai la leva alla fine della scala, a destra.

Tornai a parlare con Becker. Le sue parole mi stavano permettendo di giungere ad alcune conclusioni. Quindi scesi nuovamente le scale. Girai a destra, poi a sinistra e di nuovo a destra e, con l'aiuto del mio coltello, aprii la serratura dell'ultima porta. Fu abbastanza semplice; dovevo solo mettere il numero 9 della fila 5, il 3 nella 1, il 7 nella 2, l'8 nella 2, il 9 nella 2, l'1 nella 5, il 5 nella 4, il 10 nella 2, il 4 nella 4, il 3 nella 4, il 2 nella 4 e il 6 nella 1. Nella stanza c'era un pozzo. Non potevo certo immaginare che esaminandolo mi si sarebbe presentato uno spettacolo così macabro...

### **L'ufficio del dottor Gygax**

Presi la chiave che trovai a terra vicino alla porta. Uscii dalla stanza e tornai sui miei passi lungo il corridoio. Girai due volte a sinistra e, con la chiave che avevo appena trovato, aprii l'ultima porta del corridoio, quella dell'ufficio del dottor Gygax. Esaminai il teschio e il libro appoggiati nel tavolino a destra. Quindi aprii l'archivio che si trovava accanto alla porta e analizzai attentamente il fascicolo di Wolff: la fotografia del professor Schwartz mi diede qualche idea...



Mi avvicinai alla scrivania e presi la chiave e il documento. In un angolo della camera c'era un caminetto che esaminai per trovare un attizzatoio. Lo usai per forzare il cassetto destro della scrivania. Al suo interno trovai alcuni documenti molto interessanti...

Passai alla camera contigua aprendo la porta davanti con l'aiuto dell'attizzatoio ed esaminai una specie di lettino. Sotto di esso c'era un generatore di corrente. Non bisognava essere particolarmente intelligenti per capire che si trattava di un vero e proprio strumento di tortura... Mi avvicinai alla scrivania situata nell'angolo a destra per osservare l'uccello morto e presi un quaderno con degli appunti del dottore. Prima di lasciare la camera esaminai la lavagna.

### **Travestito da professor Schwartz**

Tornai in fondo al corridoio di Becker, girai a destra e, con la chiave che avevo trovato nell'ufficio di Gygax, aprii la prima porta a destra. Presi una lettera lasciata sul tavolo in fondo e una barba finta che trovai nello scaffale a destra. Poi combinai gli occhiali di Miss Muller con la barba finta e mi mascherai. Io stesso rimasi sorpreso della mia somiglianza col professor Schwartz. Senza indugiare oltre, mi recai da Wolff con quelle sembianze e lui, fiducioso, mi rivelò un meccanismo per accedere a una camera segreta.

### **Luce degli abissi**

Innanzitutto tirai la torcia affianco alla porta dell'ufficio del dottor Gygax, poi quella che si trovava davanti alla cella di Wolff e, infine, quella davanti alla stanza del pozzo. Non appena la porta segreta si aprì, mi introdussi nel corridoio e trovai un inquietante personaggio che, dopo una strana conversazione, mi propose un indovinello, la cui soluzione era "Luce degli abissi".

### **Moriarty**

Tornai all'ufficio di Gygax e, nella camera delle torture, esaminai i simboli sulla lavagna. Quindi esaminai ancora una volta l'archivio dello studio e trovai il fascicolo del paziente misterioso in una cartella senza nome. Poi consultai il messaggio che avevo trovato prima e chiamai l'ascensore situato vicino alla scrivania tirando tre volte la corda corta e una quella lunga. Entrai nell'ascensore e scesi in un'altra stanza.

Alla mia destra c'era un uomo rinchiuso dietro un'inferriata. L'aprii col mio cucchiaio e parlai due volte col mio vecchio nemico, Moriarty, che, senza saperlo, mi salvò dall'essere scoperto da Gygax. Salii le scale a destra e presi un cappello a bombetta e un cappotto dallo scaffale per travestirmi di nuovo da Amos Colby. Uscii dalla porta in fondo a destra per riunirmi col mio fedele amico Watson. Durante il nostro viaggio di ritorno gli chiesi in che posto dovessimo recarci per portare avanti le nostre indagini. La risposta era semplice: New Orleans, nello stato nordamericano della Louisiana.



## NEW ORLEANS

Quando sbarcai con Watson a New Orleans, mi avvicinai alla banca nella strada che cominciava alla nostra destra, dove un uomo impugnava un fucile. Gli consegnai dei soldi in cambio di informazioni. Mi girai sui miei passi e aprii una porta di legno bianca: il cartello diceva "Commercial Port of Louisiana". Seguendo i cartelli "Quai de cajons", attraversai il magazzino di legno situato più a sinistra e poi quello di fronte.

Una volta fuori dal magazzino salii le scale a destra e percorsi il molo sempre verso l'alto fino a incontrare un uomo che si faceva chiamare Champagne e a cui diedi dei soldi per ottenere alcune informazioni. Tornai sui miei passi, ma, davanti a uno dei magazzini, un ladruncolo sottrasse la valigetta a Watson. "Che bella accoglienza!", mi dissi prima di intraprendere l'inseguimento...

### *L'inseguimento*

Corsi dietro di lui fino al magazzino e, quando un trattore mi bloccò la strada, salii sul marciapiede a destra e chiusi una delle porte che erano aperte. Seguito da Watson, mi diressi verso il battello, salii sulla ruota a pale per raggiungere il balcone, lo percorsi fino alla fine e saltai. Seguì il ragazzo fino alla nave, mi attaccai a un fagotto appeso a una gru e corsi sempre dritto finché un marinaio aprì la porta davanti a noi. Entrai nel magazzino, uscii dalla porta in fondo a sinistra; quindi mi recai sulla strada in cui si trovava la guardia con cui avevamo parlato e, senza indugi, aprii un cancello a destra. Ci trovavamo nel quartiere cinese...

Salii sulla piattaforma, saltai in un patio e proseguì finché non vidi il ladro. Spinsi due casse situate su una piattaforma che ci condusse al piano superiore. Una volta su, percorsi due stanze a zigzag. Saltai su un carro e salii le scale. Attraversai un ponte, girai a sinistra e salii una scala. Poi entrai di nuovo nell'edificio da una porta a destra.

Quasi senza fiato, seguì il ladruncolo per diverse stanze, saltai e usai una scala per passare su un altro tetto. Attraversai un ponte e seguì il percorso del ragazzo finché non vidi un'apertura nella parete. Entrai, attraversai varie stanze e, in una di esse, salii su una scala. Mi girai su me stesso e usai un peso sospeso per attraversare il ponte che era crollato.

Una volta sopra, corsi sempre lungo i balconi fino ad arrivare a una porta. La aprii, passai sopra delle assi e saltai all'interno di una stanza in cui c'era una macchina che girava e mi tagliava la strada. Spinsi dei rottami che si trovavano proprio lì affianco per bloccare la macchina e passai dall'altra parte. Mi diressi verso un condotto, avanzai e mi buttai dall'alto. Quando atterrai nel patio, aprii una porta a sinistra e mi trovai di fronte allo sceriffo.

L'inseguimento si era concluso, ma i nostri problemi erano appena iniziati...



## **La casa di Arneson**

La conversazione con lo sceriffo fu tutt'altro che positiva. Non solo non avevamo recuperato la nostra valigetta, ma ci stavano anche invitando ad andarcene. Ciononostante, dopo aver parlato con lo sceriffo, aprii la mappa e mi diressi con Watson al quartiere francese per trovare la casa di Arneson.

Avanzai sullo stesso marciapiede e trovai la casa alla nostra destra: aveva un cancello con due bisonti e una campanella. Tirai la campanella, ma non rispose nessuno. Parlai con una donna chiamata Eulah, che ci indicò la strada fino alla porta della stalla. Riuscii ad aprirla col mio coltello e, quando entrai, vidi un cavallo assetato che non aveva ricevuto cure per diversi giorni.

Uscii dalla porta posteriore della stalla e mi trovai nel giardino della casa di Arneson. Uscendo dalla stalla girai a destra e presi un sentiero a sinistra. Sul sentiero, alla mia sinistra, crescevano dei bellissimi fiori. Non riuscii a resistere e ne presi tre. Presi anche una spranga di metallo che si trovava vicino ai fiori, nei pressi della fontana.

Dietro la fontana, nel sentiero che conduceva a sinistra, notai delle orme sul terreno e mi affrettai a esaminarle con la lente d'ingrandimento. Seguii le orme: conducevano a un piccolo cancello aperto. Tuttavia, ci bloccava la strada un nugolo di zanzare.

Tornai sui miei passi e mi diressi verso la casa. Davanti alla scalinata d'accesso alla casa, esaminai con la lente le macchie di sangue e le orme che erano state lasciate a terra. Scoprii anche un buffo procione che provai a guardare da vicino...

Entrai a casa e, dopo aver attraversato la soglia, esaminai altre macchie di sangue sul pavimento di legno. Seguendo le tracce di sangue e le impronte, raggiunsi una porta. Notai che, davanti ad essa, c'erano altre tracce di sangue. Aprii la porta per accedere dalla camera e, quando entrai, notai altre macchie di sangue sul battiscopa di legno, vicino alla tenda.

## **Un cadavere in salotto**

Avanzai ancora e scoprii che il salotto si era trasformato nella scena di un crimine. Guardai la mano del cadavere e, esaminando con la lente la sporcizia delle unghie, capii che quell'uomo era un giardiniere. Guardai i documenti bruciati nel camino, il sangue sullo schienale della poltrona rovesciata, il posacenere del tavolino e il candelabro sul pavimento. Aprii il mobile affianco alla porta e presi una bottiglia di champagne.

Mi recai nel corridoio dalla porta situata accanto all'armadio e, davanti a me, notai del sangue a terra. Provai ad aprire la porta, ma era stata chiusa dall'interno da qualcuno che non aveva alcuna intenzione di collaborare con noi.

Al centro del corridoio notai delle orme e, seguendole, ne trovai altre proprio ai piedi della scala. Osservandole attentamente con la lente d'ingrandimento, scoprii delle impronte digitali.

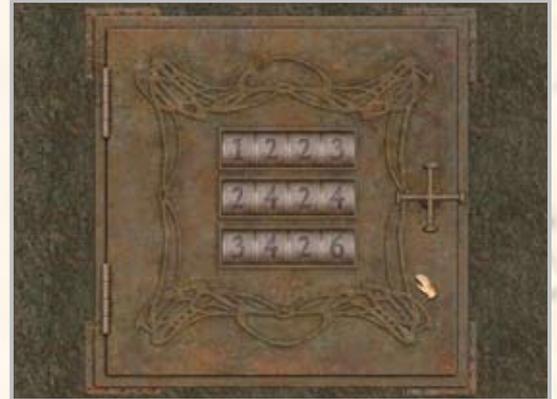
Allora aprii la porta situata davanti alla scala ed entrai nella stanza del domestico di Arneson. Osservai la foto appesa al muro, gli indumenti, ed esaminai le impronte vicino al letto. Decisi quindi di spostare il letto e usai il coltello per sollevare un pezzo del legno del pavimento. Mi sorprese trovare una pietra preziosa in quel posto...



Salii al piano superiore ed entrai dalla porta che trovai dopo le scale. A destra, sulla scrivania, c'era una lettera di cui mi impossessai. Presi anche una pagina di giornale che trovai su un tavolino vicino al letto, due libri dallo scaffale e un tubo conservato in una scatola sul tavolo. Quando diedi uno sguardo ai documenti, mi colpì un articolo sulla fauna e la flora della Louisiana: tra altre cose, dicevano che il succo di limone mantiene lontane le zanzare...

### **La cassaforte**

In quel momento Watson mi chiamò: aveva trovato una cassaforte nascosta dietro un tabellone. La combinazione era nascosta nella pagina del giornale che avevo appena trovato. Quello che dovevo fare era calcolare il numero di volte per il quale si poteva dividere ogni cifra. Una volta ottenuta la combinazione introdussi i primi quattro numeri (1223) nella prima fila della cassaforte, i quattro successivi (2424) nella seconda fila e gli ultimi (3426) nella terza. Riuscii ad aprire la cassaforte e a prendere la chiave che conteneva.



Uscii dalla stanza da dove ero entrato e, con la chiave appena presa, aprii la porta a destra. Non appena la aprimmo io e Watson sentimmo un grido che proveniva dalla stalla. Ci precipitammo lì e, servendoci di un tronco che si trovava lì vicino, apriimmo la porta. Avevamo fatto appena in tempo a salvare la povera Eulah. Watson rimase con lei e io tornai nella camera.

Entrai e presi un corno che si trovava sulla scrivania. Lo misi sulla testa di capra appesa al muro e osservai la foto. Al centro della stanza c'era una mattonella. Se ti situavi sulla mattonella si attivava un meccanismo. Mi avvicinai all'affresco sulla parete e ne dedussi che dovevo premere l'occhio del mostro affinché il meccanismo funzionasse.



Uscii sul balcone dalla porta situata a destra della scrivania e presi una pianta di limone. La collocai sopra la mattonella e introdussi il palo di ferro nell'occhio del mostro dipinto: si aprì la porta di una stanza segreta. Entrai ed esaminai due documenti sulla scrivania e la fotografia di una donna, una certa Lucy. Indubbiamente questo Arneson aveva buon gusto! Prima di uscire dalla stanza, osservai attentamente la serratura della vetrina.

### **Davy**

Tornai nella stalla per parlare con Watson. Con l'aiuto di Eulah riuscii a comunicare con suo fratello Davy, un giovane e timoroso domestico del signor Arneson... Davy ci fornì una serie di numeri senza alcuna logica apparente. Avremmo avuto tempo in abbondanza per esaminarli! Mi congedai dai due fratelli e imboccai il sentiero in cui le zanzare ci bloccavano la strada. Cercai di avanzare, ma, poiché era impossibile, chiesi a Watson di aspettarmi e andai a prendere un limone dalla pianta che avevo lasciato sulla mattonella. Era giunto il momento di scoprire se era vero ciò che avevo letto sul succo di limone...

Devo ammettere che funzionò. Diedi il limone a Watson e solo allora riuscimmo ad avanzare per il sentiero. Esaminai da vicino una macchia di sangue che scoprii a terra vicino al ramo di un albero. Giunsi alla fine del molo di legno ed esaminai una corda che si trovava nel molo. Aprii la mappa e mi recai al porto.



## **La signorina Lucy**

Una volta nel porto formai un bel mazzo con i fiori che avevo preso nel giardino di Arneson e mi recai al "Louisiana Nymph", un battello trasformato in casa di appuntamenti. Mostrai i fiori alla donna che gestiva il locale e le chiesi di consegnarli a Lucy, la ragazza che appariva nella foto trovata a casa di Arneson. Dopo aver parlato con le due donne, con l'aiuto della mia mappa, io e Watson decidemmo tornare a trovare Champagne. In cambio di una bottiglia di champagne ci consegnò una lanterna e delle assi di legno.



Ci recammo di nuovo a casa di Arneson. Quando chiesi a Watson chi avesse l'anello che cercavamo, lui mi rispose che ne era in possesso un procione. "Che cose strane succedono in America!", pensai. Ci recammo alla stalla e prendemmo i chiodi che si trovavano sul tavolo. Quindi rientrammo in casa e, servendomi del coltello, aprii la porta situata davanti all'entrata. Presi un secchio dal lavandino e lo diedi a Watson.



## **Il procione**

Watson riempì il secchio nella fontana e andò a dar da bere al cavallo. Quindi prese il martello che si trovava sotto l'animale e i chiodi che si trovavano sul tavolo da lavoro e tornò in cucina. Usai i chiodi con le assi e, servendomi del martello, costruii una scala. Presi una fetta di prosciutto dal tavolo e uscì dalla casa. Scoprii delle piccole impronte proprio dove avevamo visto il procione.

Lasciai lì la fetta di prosciutto e osservai come il procione la prendeva e la portava nel suo nascondiglio. Salii sul balcone, misi la scala all'altezza della panchina e salii fino al nascondiglio. Presi l'anello e lo feci combaciare con la serratura della vetrina della stanza segreta per aprirla. Presi un fucile e dei soldi che si trovavano in una scatolina. Mentre io e Watson ci dirigevamo verso le scale per lasciare la casa, fummo sorpresi dallo sceriffo e i suoi uomini. Tornammo sul balcone e prendemmo la scala. La usammo per scendere dal balcone appoggiandola alla ringhiera e ci allontanammo verso il porto il più velocemente possibile.

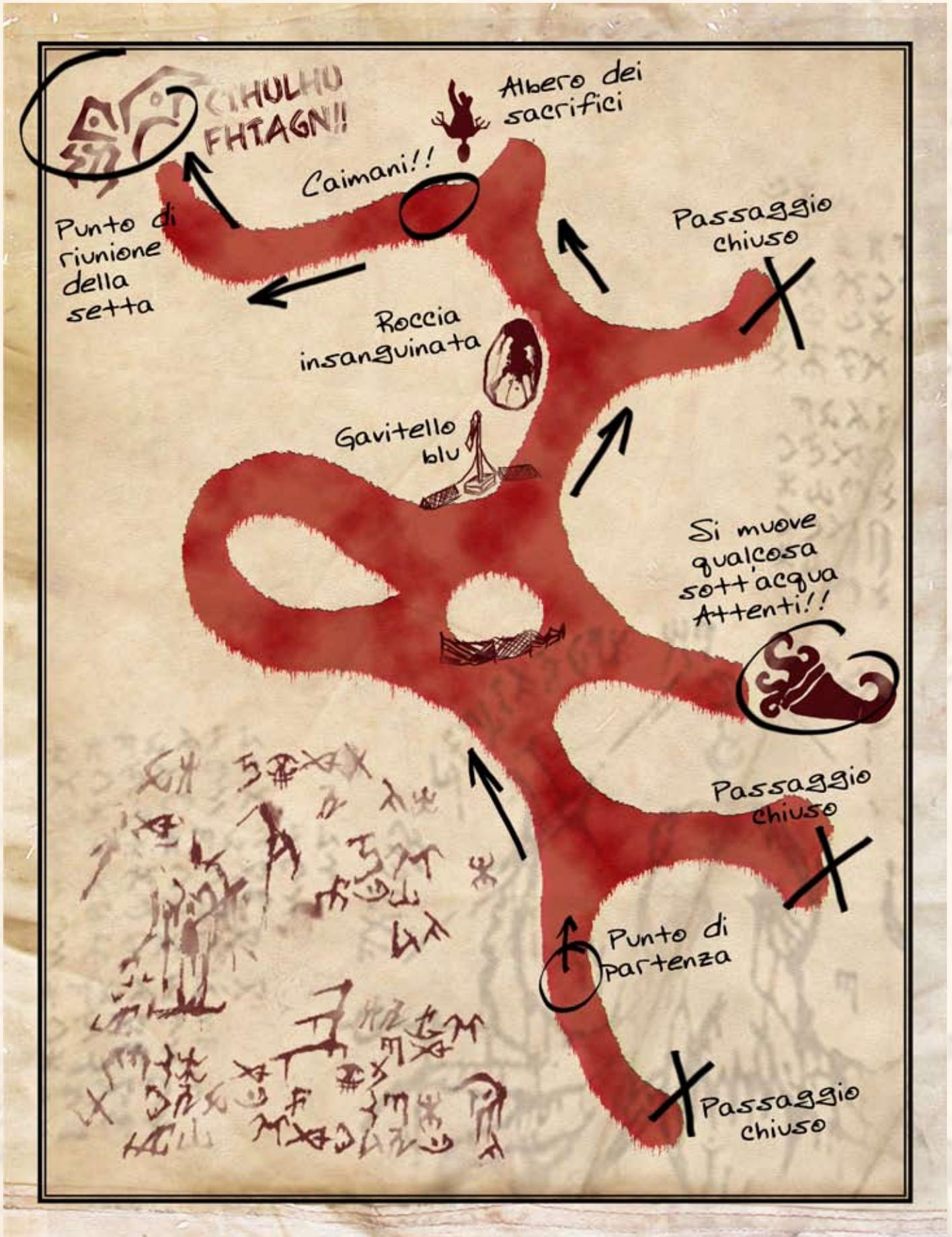
## **La palude**

Andai di nuovo da Champagne e gli offrii dei soldi in cambio della sua barca. Una volta nella palude, costeggiai la riva fino a trovare una corda blu. Un po' più avanti vidi una roccia insanguinata e, più in fondo, un albero a cui erano stati appesi alcuni corpi. Dei coccodrilli ci impedivano di avanzare a sinistra. Quindi Watson impugnò il fucile e sparò alla corda a cui era appeso uno dei corpi affinché cadesse in acqua e attirasse gli affamati rettili. Avendo finalmente via libera, riuscimmo ad avanzare fino a un isolotto.



Nell'isolotto c'erano diverse capanne di legno. Ci dirigemmo verso quella centrale, ma un pazzo pericoloso ci riservò un'accoglienza poco gradevole... Sorprendentemente, Watson trovò il modo di liberarsene, in un modo... fulminante direi. Entrai nella capanna e al suo interno scoprii una statua molto simile a quella che avevo preso a Londra accanto al cadavere di Amos Colby...

Situai la statuina sull'altra più grande e, immediatamente dopo, dalla statua cadde un libro che raccolsi senza esitare. In seguito ci avvicinammo a un uomo che giaceva su una pietra e constatammo due cose: che si trattava di Arneson e che era ancora vivo. Lo portammo al porto e lo affidammo alla signorina Lucy, sperando che lei potesse prendersene cura... La nostra nave stava per salpare.



Mappa della palude

## RITORNO A LONDRA

Il viaggio di ritorno fu molto agitato. Io provai inutilmente a decifrare il contenuto del libro trovato sull'isola, mentre Watson cercava di decifrare la sequenza di numeri che ci aveva dato il giovane Davy. Secondo i calcoli di Watson, bisognava dividere le cifre in sequenze di 9 numeri e in ognuna di esse mancava un numero dall'1 al 9. I numeri mancanti risultarono essere il codice che cercavamo: 56436 06134.

Una volta a Londra, mi recai alla libreria di Barnes, a cui lasciai il libro misterioso affinché lo traducesse. Tornai a Baker Street e comprai lo "Strand", che informava della scomparsa di alcune navi in acque scozzesi. Quella informazione mi insospettì...

Mi recai alla taverna del porto e parlai con l'oste che mi consegnò la chiave della sua stanza affinché vi cercassi alcune carte di navigazione. Con la chiave aprii la porta a destra del bancone della taverna e avanzai fino in fondo alla stanza: lì trovai una foto e consultai alcune mappe.

Le cifre che Watson aveva dedotto dalla sequenza di Davy erano in realtà le coordinate di una posizione esatta: 56° 436" nord – 06° 134" ovest. Grazie ad esse trovammo Ardnamurcham, un luogo situato sulla costa della Scozia. Prima di tornare a Baker Street, parlammo ancora una volta con l'oste. E quando Barnes, il libraio ci comunicò il contenuto del libro che aveva tradotto, capimmo che il nostro viaggio non era ancora finito...



## IL FARO

Appena arrivato mi diressi verso l'entrata del faro e presi la spranga di ferro appoggiata alla base della sfinge a destra. Poi mi avvicinai alla zona dei geysser e mi situai in mezzo ai tre buchi. In seguito andai dritto verso una roccia che sembrava avere occhi e corna e mi imbattei in una pietra. La spostai con la spranga di ferro e nel farlo scoprii un profondo buco nel terreno. Avevo bisogno di una corda per scendere lì sotto!



A destra del faro c'era una zona con dei pezzi di legno e resti che appartenevano indubbiamente a una nave naufragata. Mi avvicinai e presi una corda. Vidi anche un'altra corda nella cabina distrutta davanti al faro, ma in realtà me ne serviva solo una. La legai a una roccia affianco al buco e scesi. Purtroppo la corda era molto logora e non sopportò il mio peso... Caddi e dovetti proseguire il mio cammino senza Watson, che era rimasto su.



Avanzai fino a scoprire uno scheletro sul pavimento. Presi un vecchio coltello che aveva affianco. Vicino allo scheletro, alla fine della grotta, trovai una porta segreta, che forzai servendomi del coltello. Sebbene il coltello si fosse rotto, riuscii ad aprire la porta. Avanzai per il corridoio fino a raggiungere una grande sala. Passai in una piccola stanza a destra, alla fine di un corridoio. Presi da terra una fiaschetta, un imbuto e un pezzo di cancello che avrei potuto usare come scala. Quando tornai nella sala grande, vidi uno scheletro appeso al soffitto e lo lasciai cadere.



Raccolsi una fiaschetta da terra. Aprii una delle casse in fondo col pugnale rotto e presi degli stracci. Proseguii verso destra seguendo la parete della caverna fino a raggiungere un punto in cui si era verificata una frana. Passai, attraversai un ponte e, guardando in alto, usai l'imbuto per mettermi in contatto con Watson. Il mio fedele amico mi lanciò dei fiammiferi.

Mi girai su me stesso, ma invece di riattraversare il ponte girai due volte a destra e trovai una stanza piena di scheletri. Sebbene l'idea non mi entusiasmasse, presi in prestito alcune ossa.

Tornai alla sala grande e osservai due assi di legno che servivano da rampa per salire su una pietra. Salii e guardai in alto. Notai che c'era qualcosa, ma avevo bisogno di più luce. Mi avvicinai alla corda a cui prima era appeso lo scheletro e legai la mia lanterna. Poi tirai la corda che c'era nella parete alla mia sinistra per elevare la lanterna.

## ***Luce, per favore***

Dato che rimasi senza luce, combinai le ossa con gli stracci e l'alcol rimasto nella fiaschetta e lo accesi con i fiammiferi per ottenere una torcia. Risalii sulla roccia e sistemai il pezzo di cancello, salii e guardai il barile, che conteneva polvere da sparo. Riempii la fiaschetta vuota con la polvere. Oltrepassai di nuovo la zona della frana e mi diressi verso sinistra, ma avevo bisogno di un ponte per poter avanzare. Usai la fiaschetta di polvere da sparo con i panni e lanciai la bomba improvvisata sulla roccia in alto a sinistra. L'esplosione provocò un'altra frana e, come immaginavo, le rocce cadute formarono un ponte che mi permise di passare dall'altra parte.

Presi una fascia di tela rossa dallo scheletro alla mia destra e avanzai fino ad arrivare a una stanza con un'inferriata e uno strano macchinario a sinistra. Misi la fascia nella ruota inferiore e, con la pietra che trovai ai miei piedi, colpì e ruppi il lucchetto a destra. Poi esaminai la ruota centrale e risolsi l'enigma. Dovevo solo trovare la combinazione corretta dei simboli. Il numero dei simboli giusti corrispondeva al numero di luci accese a sinistra. I simboli giusti, tenendo in conto i quattro simboli allineati verso l'alto, erano questi: nell'anello centrale, nel secondo e nell'ultimo bisognava mettere il timone con la bandiera pirata, e nel terzo, lo scrigno. Abbassai la leva e l'inferriata si aprì.

Dopo aver preso la fascia, avanzai fino a una sala con dei buchi in terra e gettai la torcia nel secondo buco (contando da destra). Legai la fascia alla roccia centrale per scendere in una stanza, dove i condotti erano bloccati dalle rocce.

In uno dei condotti trovai una gamba di legno. Girai intorno alle stalattiti e trovai una stanza con una porta chiusa. Guardai in basso e, mentre calpestavò l'impronta sul terreno, introdussi la gamba di legno nel foro ai miei piedi per aprire la porta. Dall'altra parte scoprii il covo di un pirata. Mi avvicinai allo scheletro e presi una spada. Mi diressi a sinistra e, dopo aver fabbricato una torcia, attraversai un lungo e scuro corridoio fino alla crepa.

## ***Spari***

Guardai in alto e chiamai Watson per chiedergli aiuto. Watson salì sulla zona destra del buco, trovò l'albero di una nave e me lo lanciò in modo che potessi usarlo come ponte. Attraversai un altro corridoio buio finché non trovai una porta a destra che portava all'interno del faro. Presi il secchio e lo riempii con l'acqua del barile a destra. Tornai al faro e spensi uno dei fuochi. In quel momento qualcuno ci sparò. Era Ashmat. Mentre Watson rispondeva agli spari, io cercai di spegnere tutti i fuochi e di attivare le leve che si trovavano sotto la scala a sinistra.

Seguimmo Ashmat lungo le scale fino al piano superiore. Presi una tavoletta di legno alla mia sinistra e lo usai con la chiazza di sangue sul pavimento. Disegnai una stella a cinque punte e la mostrai al nostro nemico, lasciandolo fuori combattimento. Salimmo un altro piano e aprimmo la porta servendoci della sbarra di metallo. Fummo costretti ad affrontare altri individui pericolosi, ma riuscimmo a sconfiggerli. Inoltre, ottenni alcune informazioni preziose.



Continuai a salire fino ad arrivare a una porta chiusa. Provai ad aprirla invano. Quando chiesi a Watson dove credeva che si trovasse la chiave della porta, lui rispose che poteva essere nel “ventre” dell’indiano.

---

*Le risposte corrette alla domanda chiave sono: “pancia”, “stomaco”, “addome”, “ventre”, “intestino”, “budella” o “viscere”.*

---

## Epilogo

Grazie alla sua riconosciuta professionalità, Watson riuscì ad estrarre la chiave senza problemi. Presi il messaggio che si trovava sulla scrivania, nel pianerottolo della scala e, con la chiave, aprii l’ultima porta. Finalmente trovai Lord Rochester, il cervello di questo sinistro piano. L’unica cosa che potevo fare per salvare la situazione era trovare il modo di accendere il faro. Presi da terra una bottiglia vuota e la collocai sotto una bottiglia blu, nel lato destro del faro. Girai la manovella, presi la bottiglia blu e la misi sotto la bottiglia verde. Girai la manovella e misi fine a quel drammatico sacrificio.

È passato molto tempo da quando io e Watson ci occupammo di quel caso, e non siamo ancora riusciti a dimenticarlo. E c’è ancora una domanda che mi inquieta... Cosa sarebbe successo se Rochester fosse riuscito a completare il suo terribile rito?

