

Sherlock Holmes

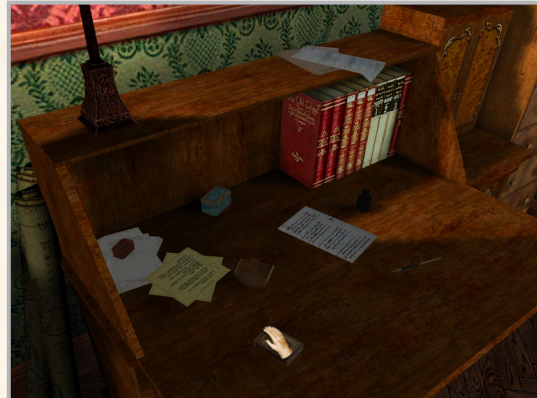
LA AVENTURA

SOLUCIÓN COMPLETA

221 B BAKER STREET	2
<i>La librería de Barnes</i>	<i>2</i>
<i>La residencia del capitán Stenwick.....</i>	<i>2</i>
<i>El analizador de sustancias</i>	<i>3</i>
<i>Watson</i>	<i>3</i>
EL PUERTO	4
<i>La familia nepalesa.....</i>	<i>4</i>
<i>El almacén número 12</i>	<i>4</i>
<i>Un cadáver en la mesa.....</i>	<i>6</i>
<i>La oficina de aduanas.....</i>	<i>6</i>
EN SUIZA	7
<i>Maurizio</i>	<i>7</i>
<i>Becker.....</i>	<i>8</i>
<i>Gerda.....</i>	<i>8</i>
<i>El despacho del doctor Gygax.....</i>	<i>9</i>
<i>Disfrazado de profesor Schwartz</i>	<i>10</i>
<i>Luz del abismo.....</i>	<i>10</i>
<i>Moriarty.....</i>	<i>10</i>
NUEVA ORLEÁNS.....	11
<i>La persecución</i>	<i>11</i>
<i>La casa de Arneson.....</i>	<i>12</i>
<i>Un cadáver en el salón.....</i>	<i>12</i>
<i>La caja fuerte.....</i>	<i>13</i>
<i>Davy</i>	<i>13</i>
<i>La señorita Lucy</i>	<i>14</i>
<i>El mapache.....</i>	<i>14</i>
<i>La ciénaga</i>	<i>14</i>
DE VUELTA A LONDRES	16
EL FARO.....	17
<i>¡Luz, por favor!.....</i>	<i>18</i>
<i>Disparos</i>	<i>18</i>
<i>Desenlace.....</i>	<i>19</i>

221 B BAKER STREET

Recuerdo que cuando Watson se marchó me quedé pensativo frente a la ventana... Necesitaba salir a la calle. Me acerqué al escritorio y cogí la caja de cerillas. ¡Nunca salgo de casa sin ellas! Avancé hasta la puerta que se encuentra en la pared de la izquierda, la abrí para salir al rellano y bajé las escaleras que dan a la puerta de la calle. La abrí y salí a Baker Street.



Watson tenía razón, era el típico día gris londinense. En la acera de enfrente estaba el chico de los periódicos. Me detuve a charlar un rato con él: me puso al corriente de los últimos acontecimientos y me dio un ejemplar del Strand. Por cierto, al leerlo me llamó poderosamente la atención una noticia de carácter científico que hablaba sobre una alineación de estrellas que iba a tener lugar en diciembre...

La librería de Barnes

Me dirigí hacia la izquierda. Antes de llegar a la esquina me topé con un policía al que pregunté cómo se llegaba a la librería de Barnes. Sus indicaciones fueron precisas: primera calle a la derecha y, a continuación, la primera a la izquierda. Al llegar a la esquina de Glentworth Street me acerqué a saludar a la señorita Flemming, la florista.



La librería ("Barnes Bookseller") era el primer establecimiento de la acera de la izquierda. Caminé hacia allí con paso firme y entré. Observé detenidamente la escalera apoyada en una estantería frente a la puerta de entrada antes de acercarme al mostrador para hablar con el librero, quien me aconsejó convenientemente. También me llamó la atención la maceta que se encontraba sobre el alféizar de la ventana... Como suponía, el librero Barnes sentía algo más que aprecio por la señorita Flemming. Después de la conversación con Barnes me acerqué a las dos mesitas que se encontraban a la izquierda del mostrador y cogí los dos volúmenes que buscaba.



La residencia del capitán Stenwick

Salí de la librería y caminé hacia Baker Street. Escuché la llamada de Watson, que se encontraba al final de la calle. Parecía impaciente... Me acerqué y hablé con él. De sus palabras deduje que teníamos entre manos un nuevo caso para Sherlock Holmes. Entré en el jardín de la residencia, donde estaban el sargento Rufles y el capitán Stenwick. Hablé con ambos y me informaron de la desaparición de un sirviente del capitán. Había llegado la hora de ponerse manos a la obra y comenzar la investigación.

Rodeé la casa por la izquierda para acceder a la parte trasera. Me acerqué a la cabaña de madera y recogí un trozo de tela que estaba enganchado en el dintel de la puerta. También comprobé que la cerradura no había sido forzada. Entré y me detuve a observar detenidamente un dibujo que estaba grabado en el suelo. Mi olfato me decía que estábamos ante un caso interesante...



Con la ayuda de la lupa, examiné el interior del brasero y recogí una piedra brillante que había en la parte superior izquierda. Salí de la cabaña, giré a la izquierda y seguí unas pisadas que, marcadas en la hierba, llevaban hasta el muro de piedra. Dirigí la mirada hacia el suelo para observar de cerca las huellas. Empleando la cinta métrica, medí la longitud de una de las pisadas y comprobé que los zapatos eran del número 40. A continuación, examiné la huella derecha con la lupa y deduje que a la suela de ese zapato le faltaba una tachuela. Inspeccioné minuciosamente, siempre con la lupa, la zona alrededor de la pisada y recogí una escama de pescado... ¡Ya tendría tiempo de analizarla después en Baker Street! Algo me decía que aquellos indicios iban a ser claves para la resolución del caso.



Proseguí la inspección ocular y, al elevar la vista hacia la parte superior del muro descubrí que, allí arriba, a la izquierda, entre las rejas, había algo... Necesitaba encontrar el modo de subir...



Sin tiempo que perder, salí del jardín de la residencia del capitán y, una vez en la calle, giré dos veces a la izquierda. Al fondo a la derecha, detrás de unos setos, encontré una escalera. Me acerqué para recogerla. ¡Ya tenía lo que necesitaba! Regresé al muro del jardín y apoyé la escalera en el muro junto al lugar donde desaparecían las huellas. Subí por los peldaños y recogí unas fibras que había enganchadas en la tercera reja de la derecha... Allí no había nada más que investigar. Tras hablar de nuevo con el sargento Rufles decidí regresar a mi domicilio en Baker Street.

El analizador de sustancias

De vuelta en casa, me senté en el banco de análisis. Cogí los cuatro frascos que tenía encima de la mesa. Coloqué bajo el microscopio las fibras que había encontrado en el muro del jardín y, con las pinzas, separé las fibras más oscuras que estaban en la zona inferior derecha. Después me dispuse a analizar la piedra con el microscopio y empleé el escalpelo para cortarla antes de recoger algunos granos con las pinzas. Repetí la operación con las escamas de pescado y utilicé las pinzas para separar una escama.



A continuación observé el trozo de tela, siempre con el microscopio. Después coloqué el trozo de fibra sucia en la bandeja del analizador de sustancias que estaba a la izquierda, sobre la mesa. Vertí disolvente sobre él y esperé. Por último, puse los granos de piedra en el analizador y vertí ácido. Encendí la vela con las cerillas y esperé a obtener los resultados... Finalizado el análisis tenía algunos datos para la investigación: un pescado de agua dulce, algo de opio... Pero aún no disponía de ningún indicio que me permitiera relacionar esos elementos.

Watson

Mientras tanto, Watson salió a la calle. Se entretuvo hablando con el chico de los periódicos y luego caminó hasta la librería de Barnes. Después de conversar con él, se dirigió a la sección central del establecimiento y, encima de una mesita, encontró un libro de cubiertas moradas que versaba sobre el pueblo maorí. Luego regresó a Baker Street para hablar conmigo. Para asegurarme de que Watson había prestado atención a mis indagaciones preliminares, le pregunté adónde tendríamos que dirigirnos. Al "puerto", contestó. Respuesta correcta. Salimos a Baker Street y le pedimos al cochero que nos llevara al puerto del río Támesis.

Las respuestas correctas a la pregunta clave son las siguientes: "puerto", "embarcadero", "muelle", "muelles", "Tamesis", "rio", "barco" o "bote".

EL PUERTO

Cuando llegamos al puerto ya había anochecido. Watson y yo conversamos unos instantes antes de entrar en la taberna “The cursed mermaid”, que estaba a nuestra derecha. Inmediatamente me acerqué a la barra para hablar con el tabernero. No es que me diera mucha información, pero menos era nada...

La familia nepalesa

Salimos de la taberna y fuimos hacia la izquierda; cruzamos el puente y continuamos en línea recta hasta una casa con un ancla roja pintada en la pared que había a nuestra izquierda. Llamamos a la puerta, pero no contestó nadie. Cogimos una cuerda que encontramos encima de unos sacos amontonados a la derecha. Entré en la casa de enfrente y me acerqué a una mujer para hablar con ella. Apenas balbuceaba nuestro idioma —era natural del Nepal—. Por suerte, mi dominio de la lengua nepalesa me alertó de que la del sirviente del capitán no era la única desaparición acaecida en la ciudad... Todo aquello era muy extraño.

Con el beneplácito de la desdichada mujer, antes de marcharme de allí cogí la medalla de pelícano que se encontraba sobre el altar erigido en el fondo de la habitación en honor de su hijo desaparecido.

Salimos y nos dirigimos a la derecha. Avanzamos hasta ver un cartero borracho. Fuimos a la derecha y nos pusimos a su altura. Estaba rodeado de cajas. Hablamos con él y nos dio una botella de licor. Cogimos la primera calle a la derecha, subimos la escalera y avanzamos siempre en línea recta hasta llegar a un pequeño patio con un depósito de botellas. Con la botella en la mano llamamos a la puerta de enfrente y nos abrió un contrabandista. Mantuvimos una conversación y él nos entregó un paquete. Lo abrí con mi cuchillo. El contenido era un tanto peculiar... un brazo de madera.

Consulté el mapa para regresar a la taberna sin dificultad. Volvimos a hablar con el tabernero y, a continuación, le entregué la prótesis al hombre que estaba apoyado en la barra. Cogimos el garfio que éste había dejado encima de la barra. Hablamos de nuevo con el tabernero, nos dirigimos al fondo del bar y corrimos la cortina que daba a un reservado. Observé con mucha atención los dibujos grabados en la mesa: contenían unos símbolos extraños.

Te recomendamos que copies los símbolos en un papel, puesto que vas a necesitarlos más adelante.

El almacén número 12

Volvimos al refugio del contrabandista y le mostramos la medalla de pelícano. Nos sugirió que fuéramos al almacén número 12. Cruzamos el callejón, tomamos la primera calle a la derecha, luego la primera a la izquierda y, tras bajar las escaleras, anduvimos en línea recta hasta el tercer almacén a la derecha. Intentamos abrir la puerta pero estaba cerrada. Entonces até la cuerda al garfio y lo lancé a la parte superior de la puerta del almacén. Watson se metió en el callejón de la derecha y encontró la ventanita del almacén.



Limpió la ventana para poder ver el interior del edificio y guiarme para abrir la puerta. Después, yo moví la cuerda arriba y abajo hasta enganchar con el garfio una pesa que había a la izquierda de la puerta del almacén. Cuando lo conseguí balanceé la cuerda hasta golpear el cerrojo. De esa manera pude abrir la puerta.

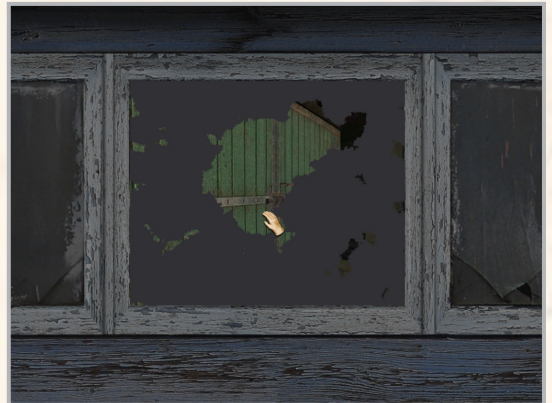
Para limpiar la ventana del almacén, haz clic sobre ella y, a continuación, pulsa el botón izquierdo del ratón y, sin soltarlo, mueve el cursor por toda la superficie de la ventana. Luego emplea el ratón para controlar el balanceo del garfio y enganchar la pesa situada en el suelo.

Accedimos al interior del almacén. Al fondo, a la derecha, había una trampilla. Intentamos abrirla pero era demasiado pesada. Até una cuerda que colgaba del techo a la trampilla. Me subí a las tablas en la pared de la izquierda y avancé empujando el caldero hasta colocarlo debajo del grifo. Abrí la manivela de la compuerta que se encontraba a la izquierda de la puerta de entrada, abajo, cerca de unas cajas.

Empujé el caldero hasta el borde del raíl. Me subí a las cajas que estaban en la pared del fondo y fijé la cuerda al caldero haciendo clic primero en la cuerda y luego en el caldero. Saqué el cuchillo que siempre llevo conmigo y corté la cuerda que unía el caldero al raíl. La puerta de la trampilla se abrió. Cogí la barra de acero que estaba en el suelo, entre las cajas, a la derecha de la puerta de entrada. En el suelo, delante de las cajas, encontré una página de un pasaporte y un alfiler. “¡Más pistas!”, pensé.

Utilizando la barra de acero abrí la caja más próxima a la trampilla. Alumbrados por la linterna bajamos las escaleras. Avanzamos por el pasillo hasta dar con una puerta cerrada. A cada lado de la puerta había tres botones con unos símbolos. Coloqué la linterna en un pedestal que había en el centro de la habitación y así pudimos ver en la pared los tres símbolos de la derecha. Además, otro medio símbolo se proyectaba sobre la pared. No tardé en relacionar esta simbología con la que había visto grabada en la mesa de “The cursed mermaid”. Así que centré todos mis esfuerzos en componer, con las imágenes que había en la pared, unos símbolos idénticos a los de aquella mesa de la taberna.

Una vez formados los dos primeros símbolos que había en la mesa, repetí la operación con los tres símbolos de la izquierda para reproducir las imágenes que faltaban. Los cuatro símbolos que, combinados con la proyección, formaban los símbolos de la taberna, se correspondían con los botones que tuve que pulsar para abrir la puerta. La solución era la siguiente: el botón arriba, a la izquierda; el del medio, a la izquierda; el de arriba, a la derecha y el de abajo, a la derecha. Al fin y al cabo no había sido tan complicado... Cuando pulsé los cuatro botones correctos, la puerta se abrió.



Un cadáver en la mesa

Me dirigí a la izquierda y observé la caja que estaba encima de la mesa. Avanzamos hasta el final del pasillo y encontramos dos mesas más con algunos objetos. Observé la jarra de agua y el polvo y cogí una cajita de metal. A nuestra derecha, en el fondo del templo, vimos un cadáver encima de una mesa.

Antes de analizarlo inspeccioné el suelo y a la derecha, cerca de las columnas, descubrí algunas prendas entre las que encontré un folleto de una agencia de detectives. Aunque no tenía la certeza, en aquel momento pensé que aquel individuo era un investigador... Al menos yo esperaba no terminar tan mal como él.

Un poco más a la derecha, me llamó la atención un dibujo que había en el suelo, entre dos columnas. Caminé en esa dirección hasta el final del pasillo y, cerca de la puerta de entrada, encontré una caja de carbón: cogí una muestra y regresamos al altar donde se encontraba el cadáver.

Detrás del altar, a cada lado de la estatua, había otro pedestal con unos símbolos grabados. Apoyé el folleto de la agencia de detectives en uno de los pedestales y apliqué el trozo de carbón en él. Cogí la estatuilla que estaba en el suelo a la izquierda del altar. Me acerqué al cadáver y observé su mano izquierda, prestando especial atención a su dedo pulgar. Luego examiné la mano derecha, examiné el dedo índice y toqué su cuello. Lo que sucedió a continuación prefiero no recordarlo...

De vuelta a Baker Street abrí la caja de metal con el cuchillo. Puse el polvo blanco bajo el microscopio y separé los granos con las pinzas. A continuación coloqué los granos en el analizador de sustancias y usé las cerillas para aplicar calor.

La oficina de aduanas

Watson y yo mantuvimos una conversación antes de regresar al embarcadero 13 del puerto. Entramos de nuevo en la taberna y volvimos a hablar con el tabernero, quien nos sugirió buscar en la oficina de aduanas, cerca del muelle de carga. Luego cruzamos el puente y, justo después de la casa de los nepaleses, giramos a la izquierda. Entramos en la oficina de aduanas ("Customs") y encontramos una carta colocada en la caja a la derecha del registro. A continuación consultamos el registro.

El almacén 16 se encontraba en la misma dirección que la taberna, nada más pasar el puente. Gracias al mapa pudimos localizar rápidamente su ubicación. Justo delante de la puerta había huellas. Me acerqué a ellas para medirlas y observé con la lupa que a uno de los zapatos le faltaba una tachuela. ¡Qué casualidad! Lo mismo que ocurría con la huella que vi en el jardín del capitán Stenwik...

Un poco más arriba, a la derecha, cogí una llave. Seguimos las pisadas hasta la orilla del río y nos encontramos delante de una puerta cerrada. Afortunadamente, pudimos abrirla con la llave que acabábamos de encontrar. Antes de volver a Baker Street, recogí una etiqueta que estaba en el suelo, delante de la puerta, y que procedía de Suiza.

Una vez en casa, Watson y yo mantuvimos una nueva conversación. Le pregunté al doctor cuál tenía que ser nuestro próximo destino. "Suiza", contestó. Y una vez más, mi fiel amigo el doctor Watson había dado en la diana. Esta vez he de reconocer que tampoco era muy difícil...



EN SUIZA

Watson entró en el hospital y se acercó al mostrador para hablar con Miss Muller y después con el doctor Gygax. Yo, mientras tanto, conseguí que me encerraran al hacerme pasar por el detective Amos Colby, fallecido en extrañas circunstancias... En la consulta del doctor Gygax tuve que actuar con mucha rapidez: cogí la jeringuilla de la mesa situada delante de mí y utilicé el vaso de agua con ella. También cogí la botella de sedante. De no haberlo conseguido antes de que entrara el médico, me habría sentido muy mareado durante un rato...

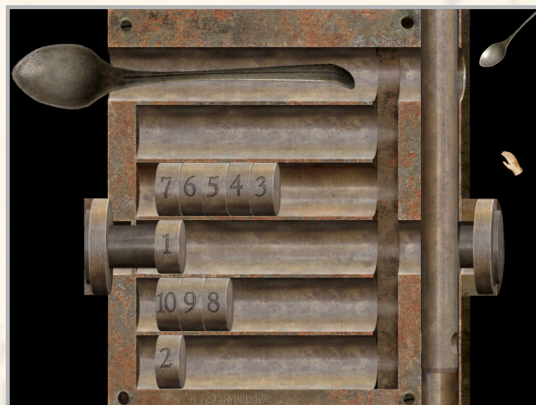
Una vez encerrado en la celda, tenía que encontrar la forma de despistar al personal del hospital. Detrás de mi compañero de celda, en una esquina, cogí una cuchara y una lata vacía. Coloqué un jarrón a la altura de la almohada de una cama vacía y luego puse una alfombra enrollada a lo largo del colchón. A continuación, cubrí el jarrón con el bombín que había empleado para disfrazarme y después extendí mi abrigo encima de la alfombra. No tenía ninguna duda. Cualquiera pensaría que yo estaba ahí, sobre la cama, durmiendo...

Cogí mi cuchara yforcé la cerradura de la puerta. Para abrirla tuve que resolver un puzzle: moví una ficha a la vez y, sirviéndome de los emplazamientos libres, las ordené del 1 al 10. Coloqué el 10 en la cuarta fila contada desde arriba, el 3 en la primera, el 9 en la cuarta, el 7 en la segunda, el 6 en la segunda, el 2 en la quinta, el 5 en la segunda, el 4 en la segunda, el 3 en la segunda, el 2 en la segunda, y el 8 en la cuarta. Ya sólo me quedaba colocar del 2 al 10 en la fila central para conseguir mi objetivo: abandonar la celda.

Maurizio

Salí de allí y me dirigí hacia la derecha, luego giré a la izquierda. Avancé por el pasillo hasta alcanzar una celda donde estaba encerrado un hombre: Maurizio. Tras hablar con él me fui hasta el fondo del pasillo. En la última puerta, a la derecha, había una nota, que leí con atención. Metí la mano en la grieta, a la izquierda, y encontré una llave con la que pude abrir la puerta. En la habitación contigua recogí una barra de hierro que había en el suelo en el centro de la sala y se la entregué a Maurizio, que la empleó para salir de su celda.

Abrí la puerta de la sala que estaba en la pared de enfrente a la izquierda con respecto a la celda de Maurizio y, para que el enfermero no me viera, me agaché. Cogí tres jeringuillas que había sobre el mostrador más próximo a la puerta. Salí de la sala y puse sedante en la jeringuilla de 15 milímetros. Regresé al almacén por el pasillo -estaba al fondo, a la derecha- y cogí el calibrador que se encontraba encima de las losas de cemento, detrás de la puerta. Usé el calibrador para medir los cuatro tubos que estaban sobre una caja en el fondo de la sala y cogí el que medía 16 milímetros. Lo uní a la jeringuilla de 15 milímetros... ¡Acababa de construir una cerbatana casera!



Regresé al laboratorio y entré, cerbatana en mano, agachado para no ser descubierto. Me acerqué todo lo que pude al enfermero y le disparé la inyección de sedante. Examiné los productos químicos, pero no me eran de utilidad. Salí del laboratorio, giré una vez a la derecha y luego dos a la izquierda hasta encontrar unas escaleras. Subí y con la ayuda de la cuchara abrí la puerta del armario para coger una bata.

A continuación recogí el manojito de llaves que estaba en el suelo, delante de la puerta situada a la izquierda del armario. Volví al pasillo de Maurizio y seguí al fondo a la izquierda. Abrí la puerta del fondo con el manojito de llaves. Debía tener mucho cuidado, puesto que había un guardia en el pasillo paralelo al que yo ocupaba. Avancé en línea recta y luego giré por el segundo pasillo a la izquierda.

Becker

Me acerqué a la primera celda a la izquierda y hablé con su ocupante, un tal Becker. No conseguiría nada de él si no le proporcionaba los dichosos cristales rosas de los que me hablaba... Regresé al laboratorio y accedí a la zona enrejada, donde el enfermero permanecía sedado. Miré la estantería en frente y cogí los cristales rosas. Volví a la celda de Becker y se los mostré. No era suficiente. ¡Los quería disueltos en agua!

Subí otra vez a la consulta donde antes había cogido la bata y abrí la puerta que estaba frente a las escaleras. Avancé hasta salir al jardín. Me dirigí a la fuente que se encontraba en la esquina (abajo, a la izquierda) y llené de agua la lata vacía. Luego añadí los cristales rosas a la lata y se la llevé a Becker. Sólo entonces obtuve de él la información que necesitaba... Debía encontrar a la chica loca.

Gerda

Volví al pasillo de mi celda y abrí la puerta de al lado con el manojito de llaves. Avancé hasta la última celda a la izquierda y hablé con Gerda. Evidentemente, había un millón de razones para tenerla internada en aquel psiquiátrico... Fui al laboratorio y cogí la muñeca que estaba sobre la mesa, nada más entrar a la izquierda. Le llevé la muñeca a Gerda y ella me dio una llave a cambio.

Subí al pasillo que llevaba al jardín y abrí la segunda puerta a la derecha. Cogí el macetero de macramé colgado de la pared de enfrente y las gafas, la carta y la botella que estaban encima del escritorio. Fui a la izquierda y cogí una llave del bolsillo de una bata que estaba en el armario en el fondo. Luego salí al jardín y abrí con la llave la cerradura que estaba en el lado izquierdo de la pajarera.

Fui al lado opuesto del jardín y leí la nota que encontré a la izquierda de la puerta de la cocina, debajo de los pórticos. Intenté entrar pero era imposible. ¡Tenía que hacer algo para que la cocinera se fuera! Avancé hacia el lugar donde estaba Becker, pero en lugar de girar a la izquierda para llegar a su celda, miré a la derecha y vi dos rejillas y dos palancas en la pared. Pulsé las dos palancas y me di cuenta de que no podía abrir las rejillas yo solo. Volví al jardín y llené la botella en la fuente.



A continuación me dirigí al laboratorio para pesar la botella en la balanza que estaba en la mesa, nada más entrar a la derecha. Entré en la zona enrejada y cogí una botella de cloro que combiné con la de agua. Con la lata vacía, recogí potasa de las bombonas situadas junto al enfermero. Pesé la lata en la balanza y combiné la potasa con la botella. Luego fui a la cocina y tiré la botella por la puerta. Al ver el humo, la cocinera huyó despavorida...

Entré en la cocina y recogí el cordel de la mesa central y la carta que estaba encima del mueble. Fui al almacén y cogí el yunque apoyado en el suelo, nada más entrar a la derecha. Cogí el carrito a la derecha de la puerta de la celda de Becker y lo coloqué bajo la palanca de la derecha. Fijé el macetero a la palanca y coloqué el yunque en su interior. Até el cordel al carro. Accioné la palanca izquierda, me situé entre las dos rejas y tiré del cordel.

La segunda reja se abrió y pude bajar las escaleras. Me acerqué a la celda de enfrente, un poco a la derecha, y hablé —al menos lo intenté— con el paciente, Wolff. Me dejó bien claro que sólo hablaría con un tal profesor Schwartz... Volví a subir y accioné la palanca justo al final de la escalera, a la derecha.

Fui a hablar una vez más con Becker. Sus palabras me estaban permitiendo atar algunos cabos. Después volví a bajar las escaleras. Giré a la derecha, luego a la izquierda y otra vez a la derecha y, con la ayuda de mi cuchara, abrí la cerradura de la última puerta. Aplicando la misma lógica que había empleado para abrir la puerta anterior, fue relativamente sencillo: sólo tenía que colocar la ficha número 9 en la fila 5, la 3 en la 1, la 7 en la 2, la 8 en la 2, la 9 en la 2, la 1 en la 5, la 5 en la 4, la 10 en la 2, la 4 en la 4, la 3 en la 4, la 2 en la 4 y la 6 en la 1. Dentro de la habitación había un pozo. No podía imaginar que al examinarlo iba a asistir a un macabro espectáculo...

El despacho del doctor Gygax

Recogí la llave que encontré tirada en el suelo al lado de la puerta. Salí de la habitación y volví sobre mis pasos por el pasillo. Giré dos veces a la izquierda y, con la llave que acababa de encontrar, abrí la última puerta del pasillo, la del despacho del doctor Gygax. Examiné la calavera y el libro apoyados en la mesita que estaba nada más entrar, a la derecha. A continuación abrí el mueble archivador que había junto a la puerta y analicé detenidamente el expediente de Wolff: la fotografía del profesor Schwartz me dio alguna idea...

Me acerqué al escritorio y cogí la llave y el documento. En una esquina de la habitación había una chimenea que examiné para encontrar un atizador. Lo utilicé para forzar el cajón derecho del escritorio. En su interior encontré algunos documentos muy interesantes... Sobre todo las cartas y recibos que hablaban de la venta de joyas en la ciudad de Nueva Orleans.

Pasé a la habitación contigua abriendo la puerta de enfrente con la ayuda del atizador y examiné una especie de camilla. Debajo de ella había un generador de corriente. No hacía falta ser especialmente audaz para descubrir que aquello era una auténtica máquina de tortura... Me acerqué al escritorio situado en la esquina de la derecha para observar el pájaro muerto y recogí una libreta con anotaciones del doctor. Antes de abandonar la habitación examiné la pizarra.



Disfrazado de profesor Schwartz

Volví al fondo del pasillo de Becker, giré a la derecha y, con la llave que había encontrado en el despacho de Gygax, abrí la primera puerta a la derecha. Me apoderé de una carta depositada sobre la mesa del fondo y recogí una barba postiza que encontré en la estantería de la derecha. Luego combiné las gafas de Miss Muller con la barba postiza y me disfracé. Yo mismo me sorprendí del parecido que tenía con el profesor Schwartz. Sin tiempo que perder, fui a ver a Wolff de aquella guisa y él, confiado, me reveló un mecanismo para acceder a una habitación secreta.



Luz del abismo

Primero moví la antorcha junto a la puerta del despacho del doctor Gygax, luego la que estaba delante de la celda de Wolff y, por último, la que se encontraba frente a la habitación del pozo. Al abrirse la puerta secreta me introduje en el pasillo y me encontré con un inquietante personaje que, después de una extraña conversación, me propuso un acertijo, cuya solución era: "Luz del abismo".



Moriarty

Volví al despacho de Gygax y, en la cámara de torturas, examiné los símbolos en la pizarra. A continuación, examiné una vez más el archivo del despacho y encontré el expediente del paciente misterioso en una carpeta sin nombre. Luego consulté la nota que había encontrado antes y llamé al ascensor situado junto al escritorio tirando tres veces de la cuerda corta y una de la cuerda larga. Entré en el ascensor y bajé a otra habitación.

A mi derecha había un hombre encerrado detrás de una reja. La abrí con mi cuchara y hablé por dos veces con mi otrora enemigo Moriarty que, sin saberlo, me salvó de ser descubierto por Gygax. Subí las escaleras a la derecha y cogí un bombín y un abrigo del estante para volver a disfrazarme de Amos Colby. Salí por la puerta del fondo a la derecha para reunirme con mi fiel amigo Watson. Durante nuestro viaje de vuelta a bordo le pregunté a qué lugar deberíamos ir para continuar con nuestra investigación. Después de toda la documentación que habíamos encontrado en el despacho de Gygax, la respuesta era sencilla: Nueva Orleans, en el estado norteamericano de Luisiana.



NUEVA ORLEÁNS

Al desembarcar en Nueva Orleáns nos acercamos al banco en la calle que nacía a nuestra derecha, donde había un hombre que empuñaba un fusil. Le entregamos algo de dinero a cambio de información. Dimos media vuelta y abrimos una puerta blanca de madera: "Commercial Port of Louisiana" decía el letrero. Siguiendo los carteles "Quai de cajons", cruzamos el almacén de madera situado más a la izquierda y, a continuación, pasamos por el que estaba enfrente.



Al salir del almacén subimos los escalones a la derecha y recorrimos el muelle siempre hacia arriba hasta toparnos con un hombre que se hacía llamar Champagne y al que tuvimos que sobornar para que nos diera algo de información. Regresábamos sobre nuestros pasos, pero cuando estábamos delante de unos almacenes un ladronzuelo le arrebató el maletín a Watson. "¡Menudo recibimiento!", me dije antes de emprender la persecución...

La persecución

Corrimos tras él hasta el almacén y, cuando un tractor nos cerró el paso, subimos a la acera a la derecha y cerramos una de las puertas que estaban abiertas. Seguido por Watson, me dirigí hacia el vapor, subí a la rueda de palas para llegar al balcón, lo recorrí hasta el final y salté. Seguí al muchacho hasta llegar al barco, me agarré a un fardo que colgaba de una grúa y corrí en línea recta hasta que un marinero abrió la puerta que estaba de nosotros. Entré al almacén, salí por la puerta al fondo a la izquierda; a continuación me dirigí a la calle donde estaba el guardia con el que ya habíamos hablado y, sin perder tiempo, abrí una empalizada a la derecha. Estábamos en el barrio chino...



Me subí a la plataforma, salté a un patio y seguí recto hasta ver al ladrón. Empujé dos cajas colocadas sobre una plataforma levadiza que nos subió al piso superior. Una vez arriba recorrí dos habitaciones en zigzag. Salté a un carro y subí las escaleras. Atravesé un puente, giré a la izquierda y subí por una escalera. Luego volví a entrar en el edificio por una puerta a la derecha.



Con la lengua fuera, seguí al ladronzuelo por varias habitaciones, salté y utilicé una escalera para pasar a otro tejado. Crucé un puente y seguí el recorrido del muchacho hasta ver una apertura en la pared. Entré, crucé varias habitaciones hasta que en una de ellas me subí a una escalera. Di media vuelta y utilicé un peso suspendido para cruzar el puente que, por cierto, se había venido abajo.

Una vez arriba corrimos siempre por balcones hasta llegar a una puerta. La abrimos, pasamos por encima de unas tablas y saltamos al interior de una habitación donde había una máquina que giraba y que nos cortaba el paso. Empujamos un montón de chatarra que estaba justo al lado para bloquear la máquina y pasamos al otro lado. Nos dirigimos hacia un conducto, avanzamos y nos tiramos desde lo alto. Al aterrizar en el patio abrimos una puerta a la izquierda y nos topamos con el sheriff.

La persecución había terminado, pero nuestros problemas acababan de comenzar...

La casa de Arneson

La conversación con el sheriff fue todo menos positiva. No sólo no habíamos recuperado nuestro maletín, sino que además nos estaban mostrando la puerta de salida. A pesar de ello, tras hablar con el sheriff, abrí el mapa y nos dirigimos al barrio francés para ir a la casa de Arneson.

Avanzamos por la misma acera y encontramos la casa a nuestra derecha: tenía una verja con dos bisontes y una campanilla. Tiramos de la campanilla, pero no contestó nadie. Hablamos con una mujer llamada Eulah, que nos indicó el camino hasta la puerta del establo. Pude abrirla con mi cuchillo y, al entrar, vimos un caballo sediento y que llevaba varios días desatendido.

Salimos por la puerta trasera del carruaje y nos encontramos en el jardín de la casa de Arneson. Al salir del establo giramos a la derecha y tomamos un camino a la izquierda. En el camino, a nuestra izquierda, crecían flores muy bonitas. No me pude resistir y cogí tres de ellas. También cogí una vara de metal que estaba junto a las flores, cerca de la fuente.

Detrás de la fuente, en el camino que salía a la izquierda, observé pisadas en el terreno y me dispuse a examinarlas con la lupa. Seguimos las huellas: conducían hasta una pequeña verja que estaba abierta. Sin embargo, una nube de mosquitos nos detuvo.

Dimos media vuelta y nos dirigimos hacia la casa. Frente a la escalinata de acceso a la residencia, examiné con la lupa las manchas de sangre y las pisadas que había marcadas en la tierra. Incluso descubrí un gracioso mapache que intenté ver de cerca...

Entré en la casa y, nada más cruzar el umbral de la puerta, examiné nuevas manchas de sangre sobre el suelo de madera. Siguiendo el rastro de sangre y huellas llegué a una puerta. Observé que, delante de ella, también había restos de sangre. Abrí la puerta para acceder a la habitación y, al entrar, observé nuevas manchas de sangre sobre el rodapié de madera.

Un cadáver en el salón

Seguí avanzando y comprobé que el salón se había convertido en la escena de un crimen. Me fijé en la mano del cadáver y, al examinar con la lupa la suciedad de las uñas, comprendí que aquel hombre era el jardinero. Inspeccioné los papeles quemados en la chimenea, la sangre sobre el respaldo de la butaca, el cenicero de la mesita y el candelabro en el suelo. Abrí el armario de al lado de la puerta y cogí una botella de champán.

Salí al pasillo por la puerta situada junto al armario y, enfrente, observé sangre en el suelo. Intenté abrir la puerta, pero estaba cerrada por dentro por alguien que no tenía ninguna intención de colaborar con nosotros.

En el pasillo, al pie de la escalera, encontré más pisadas: al observarlas detenidamente con ayuda de la lupa descubrí las marcas de unos dedos.

Entonces abrí la puerta situada frente a la escalera y entré en la habitación del sirviente de Arneson. Observé la foto colgada en la pared, las ropas, y examiné las pisadas que había cerca de la cama. Decidí entonces mover la cama y utilicé el cuchillo para levantar un trozo de madera del suelo. Me sorprendió encontrar una piedra preciosa en aquel lugar...



Subimos al piso de arriba y entramos por la primera puerta que encontramos después de las escaleras. A la derecha, en el escritorio, había una carta, que recogí. También tomé una página de periódico que hallé encima de una mesita situada junto a la cama, dos libros de la estantería y un tubo guardado en una caja que había sobre la mesa. Al echar una ojeada a estos documentos, me llamó la atención un artículo sobre la fauna y la flora de Luisiana: entre otras cosas decían que el zumo de limón mantiene alejados a los mosquitos...

La caja fuerte

Entonces Watson me llamó: había encontrado una caja fuerte escondida detrás de un tablón. La combinación estaba oculta en la página de periódico que acababa de encontrar. Lo que tenía que hacer era calcular el número de veces por el cual se podía dividir cada una de las cifras. Una vez obtenida la combinación introduje los cuatro primeros números (1223) en la primera fila de la caja fuerte, los cuatro siguientes (2424) en la segunda fila, y los últimos (3426) en la tercera. Pude abrir la caja fuerte y coger la llave que contenía.



Salí de la habitación por donde había entrado y, con la llave que acababa de coger, abrí la puerta a la derecha. Nada más abrirla Watson y yo oímos un grito que procedía de los establos. Nos dirigimos hacia allí y, con la ayuda de un tronco que encontramos, abrimos la puerta. Llegamos justo a tiempo para salvar a la pobre Eulah. Watson se quedó con ella y yo regresé a la habitación.



Entré y cogí un cuerno que estaba sobre el escritorio. Lo coloqué encima de la cabeza de cabra colgada en la pared y observé la foto. En el centro de la habitación había una losa. Si te situabas sobre la losa, se accionaba un mecanismo. Me acerqué al fresco en la pared y deduje que había que pulsar el ojo del monstruo para que el mecanismo funcionara.

Salí al balcón por la puerta situada a la derecha del escritorio y cogí una maceta con un limonero. La coloqué encima de la losa y, a continuación, introduje la varilla de metal en el ojo del monstruo pintado: se abrió la puerta de una habitación secreta. Entré y dos documentos del escritorio y la fotografía de una mujer, una tal Lucy. ¡Desde luego, este Arneson no tenía mal gusto! Antes de abandonar la estancia, observé detenidamente la cerradura de la vitrina.

Davy

Volví al establo para hablar con Watson. Con la ayuda de Eulah conseguimos comunicarnos con su hermano Davy, un joven y atemorizado sirviente del señor Arneson... Davy nos facilitó una serie de números sin ninguna lógica aparente. ¡Ya tendríamos tiempo de estudiarlos! Nos despedimos de los dos hermanos y tomamos el camino donde los mosquitos nos impedían el paso. Intentamos avanzar pero, ante la imposibilidad, le pedí a Watson que me esperara y fui a coger un limón del limonero que había dejado encima de la losa. Había llegado el momento de comprobar si era verdad eso que había leído sobre el zumo de limón...



He de reconocer que funcionó. Le entregué el limón a Watson y sólo entonces pudimos avanzar por el camino. Examiné de cerca una mancha de sangre que descubrimos en el suelo junto a una rama de árbol. Llegamos hasta el final del muelle de madera y examinamos una soga que había en el embarcadero. Abrimos el mapa y fuimos al puerto.

La señorita Lucy

Una vez en el puerto compuse un bonito ramo con las flores que había recogido en el jardín de Arneson y me dirigí al “Louisiana Nymph”, un barco reconvertido en casa de citas. Le mostré las flores a la mujer que regentaba aquel negocio y le pedí que se las entregara a Lucy, la chica que aparecía en la foto que encontramos en casa de Arneson. Después de hablar con las dos mujeres, con la ayuda de mi mapa, Watson y yo decidimos ir a visitar de nuevo a Champagne. A cambio de una botella de champán nos entregó una linterna y algunas tablas.

Nos dirigimos otra vez a la casa de Arneson. Cuando le pregunté a Watson quién tenía el anillo que buscábamos, él me contestó que estaba en poder de un “mapache”. ¡Qué cosas pasan en América!, pensé. Fuimos al establo y cogimos los clavos que estaban sobre la mesa. Luego volvimos a entrar en la casa y, con el cuchillo, abrí la puerta situada frente de la entrada. Recogí un barreño del fregadero y se lo di a Watson.

El mapache

Watson llenó el barreño con agua de la fuente y fue a darle de beber al caballo. A continuación cogió el martillo que estaba debajo del animal y volvió a la cocina. Combiné los clavos con las tablas y, usando el martillo, construí una escalera. Cogí una loncha de jamón de la mesa y salí de la casa. Justo donde antes habíamos visto al mapache descubrí unas huellas pequeñas.

Dejé ahí la loncha de jamón y observé cómo el mapache la recogía y se la llevaba a su escondite. Subimos al balcón, coloqué la escalera a la altura del banco y subí hasta el escondite. Cogí el anillo y lo coloqué en la cerradura de la vitrina de la habitación secreta para abrirla. Me hice con un fusil y con el dinero que había dentro de la cajita. Cuando Watson y yo nos dirigíamos hacia las escaleras para abandonar la casa fuimos sorprendidos por el sheriff y sus hombres. Volvimos al balcón y recogimos la escalera. La usamos para bajar del balcón apoyándola en la barandilla y nos alejamos hacia el puerto tan rápido como pudimos.

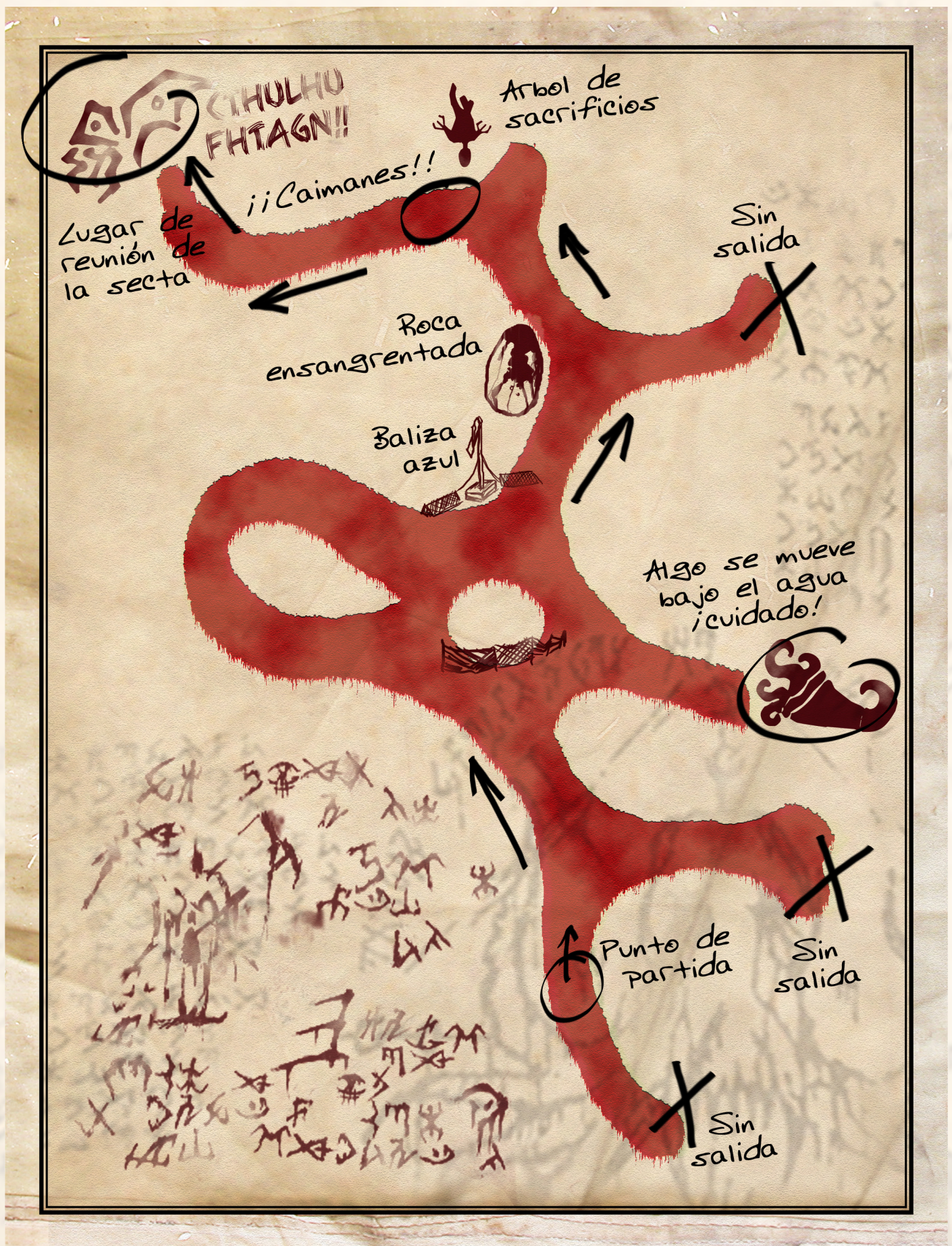
La ciénaga

Fuimos otra vez a ver a Champagne y le ofrecimos dinero a cambio de su bote. Una vez en la ciénaga, bordeamos la orilla hasta encontrar una cuerda azul. Un poco más adelante vimos una roca ensangrentada y, más al fondo, un árbol del que colgaban unos cuerpos. Unos cocodrilos nos impedían avanzar por la izquierda. Así que Watson empuñó el fusil y disparó a la cuerda de la que colgaba uno de los cuerpos para que cayera al agua y atrajera a los hambrientos reptiles. Con la vía despejada, pudimos avanzar hasta un islote.

En el islote había varias cabañas de madera. Nos dirigimos hacia la que estaba en el centro, pero no fuimos muy bien recibidos por un loco peligroso... Para mi sorpresa, Watson supo cómo deshacerse de él de manera... digamos fulminante. Entramos en la cabaña y en su interior descubrimos una estatua muy similar a la que yo había recogido en Londres junto al cadáver de Amos Colby...

Coloqué nuestra estatuilla sobre la otra más grande y acto seguido, de la estatua cayó un libro, que recogí sin dudar. A continuación nos acercamos a un hombre que yacía sobre una piedra y constatamos dos hechos: que era Arneson y que aún estaba con vida. Lo llevamos de vuelta al puerto y se lo dejamos a la señorita Lucy, confiando en que ella sabría hacerse cargo de él... Nuestro barco estaba a punto de zarpar.





Mapa de la ciénaga

DE VUELTA A LONDRES

El viaje de vuelta fue muy ajetreado. Yo intenté sin éxito descifrar el contenido del libro encontrado en la isla mientras Watson trataba de descifrar la secuencia de números que nos había dado el joven Davy. Según los cálculos de Watson, había que dividir las cifras en secuencias de 9 números y en cada una de ellas faltaba un número del 1 al 9. Los números que faltaban resultaron ser la clave que estábamos buscando: 56436 06134.

Una vez en Londres, nos dirigimos a la librería de Barnes, a quien dejamos el libro misterioso para que lo tradujera. Regresamos a Baker Street y compramos el "Strand", que informaba de la desaparición de algunos barcos en aguas escocesas. Aquella información me hizo sospechar...

Nos dirigimos a la taberna del puerto y hablamos con el tabernero que nos dio la llave de su habitación para que buscara algunas cartas de navegación. Con la llave abrimos la puerta situada a la derecha de la barra de la taberna y avanzamos hasta el fondo de la habitación: ahí encontramos una foto y consultamos unos mapas.

Las cifras que Watson había deducido de la secuencia de Davy eran en realidad las coordenadas de una posición exacta. Gracias a ellas localizamos Ardnamurcham, un lugar situado en la costa de Escocia. Antes de regresar a Baker Street, dialogamos una vez más con el tabernero. Y cuando Barnes, el librero, nos informó del contenido de aquel libro que había traducido, comprendimos que nuestro viaje todavía no había terminado...



EL FARO

Nada más llegar me dirigí hacia la entrada del faro y cogí la barra de hierro que estaba apoyada en la base de la esfinge de la derecha. Luego me acerqué a la zona de los géiseres y me coloqué justo en el medio de los tres agujeros. A continuación me dirigí en línea recta hacia una roca que parecía tener ojos y cuernos y me topé con una piedra. La moví con la barra de hierro y al hacerlo, descubrí un profundo agujero en el terreno. ¡Necesitaba una cuerda para poder descender ahí abajo!

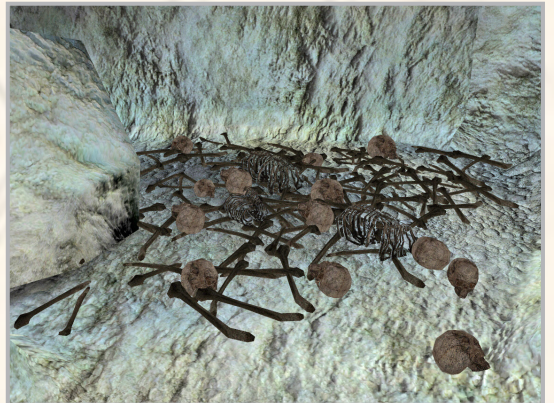
A la derecha del faro había una zona con trozos de madera y restos que sin duda pertenecían a un barco naufragado. Me acerqué y cogí una cuerda. También vi una cuerda en la caseta destruida frente al faro, pero en realidad sólo necesitaba una de ellas. Até la cuerda a una roca al lado del agujero y bajé. Lamentablemente, la cuerda estaba muy deteriorada y no aguantó mi peso... Caí al suelo y tuve que seguir mi camino sin Watson, que se había quedado arriba.

Avancé hasta que descubrí un esqueleto tendido sobre el terreno. Cogí un viejo cuchillo que estaba a su lado. Cerca del esqueleto, al final de la cueva, encontré una puerta secreta, que forcé ayudándome del cuchillo. Aunque el cuchillo finalmente se rompió, pude abrir la puerta. Avancé por el pasillo hasta llegar a una gran sala. Pasé a una pequeña habitación a la derecha, al final de un pasillo. Recogí una petaca del suelo, un embudo y un trozo de verja que podría servirme de escalera. Al volver a la sala grande vi un esqueleto colgado del techo y lo solté.

Recogí una petaca del suelo. Abrí una de las cajas del fondo con la daga rota y saqué unos trapos. Seguí hacia la derecha siguiendo la pared de la cueva hasta llegar a un punto donde se había producido un desprendimiento. Pasé, crucé un puente y, mirando hacia arriba, empleé el embudo para ponerme en contacto con Watson. Mi fiel amigo me lanzó unas cerillas.

Di media vuelta pero, en lugar de volver a cruzar el puente, giré dos veces a la derecha y me encontré en una habitación llena de esqueletos. Aunque la idea no me emocionaba, tomé prestados algunos huesos.

Volví a la sala grande y observé dos tablas de madera que hacían de rampa para subir a una piedra. Subí y miré hacia arriba. Comprobé que había algo, pero necesitaba más luz. Me acerqué a la cuerda de la que antes colgaba el esqueleto y até mi linterna. Luego tiré de la cuerda que había en la pared situada a mi izquierda para elevar la linterna.



¡Luz, por favor!

Como me quedé sin luz, combiné los huesos con los trapos y el alcohol contenido en la petaca y lo prendí con las cerillas para hacer una antorcha. Volví a subir a la roca y coloqué el trozo de reja. Subí y miré el barril, que contenía pólvora. Llené la petaca vacía con pólvora. Volví a pasar el desprendimiento y me dirigí hacia la izquierda, pero necesitaba un puente para poder avanzar. Combiné la petaca de pólvora con los trapos y arrojé la bomba casera a la roca arriba a la izquierda. La explosión provocó un desprendimiento y, tal y como yo imaginaba, las rocas caídas formaron un puente que me permitió pasar al otro lado.

Cogí un cinturón de tela roja del esqueleto de mi derecha y avancé hasta llegar a una habitación con una verja y un extraño aparato a la izquierda. Coloqué el cinturón en la rueda de abajo y con la piedra que encontré a mis pies golpeé y rompí el candado a la derecha. Luego examiné la rueda central y resolví el enigma. Sólo había que encontrar la combinación correcta de símbolos. El número de símbolos correctos se correspondía con el número de luces encendidas a la izquierda. Los símbolos correctos, teniendo en cuenta los cuatro alineados hacia arriba, eran los siguientes: en el anillo central, en el segundo y en el último había que poner el timón con la bandera pirata; y en el tercero, el cofre. Bajé la palanca y la verja se abrió.



Después de recoger el cinturón, avancé hasta una sala con unos agujeros en el suelo y arrojé la antorcha al segundo agujero (contando desde la derecha). Até el cinturón a la roca central para bajar a una habitación, donde los conductos estaban bloqueados por rocas.

En uno de los conductos encontré una pata de palo. Di la vuelta alrededor de las estalactitas y encontré una habitación con una puerta cerrada. Miré hacia abajo y, mientras pisaba la huella grabada en el suelo, introduje la pata de palo en el agujero situado a mis pies para abrir la puerta. Al otro lado descubrí la guarida de un pirata. Me acerqué a su esqueleto y cogí una espada. Me dirigí hacia la izquierda y, después de fabricarme otra antorcha, crucé un largo y oscuro pasillo hasta llegar a una grieta.



Disparos

Miré hacia arriba y llamé a Watson para pedirle ayuda. Watson subió a la zona a la derecha del agujero, encontró un mástil y me lo lanzó para que yo pudiera utilizarlo de puente. Atravesé otro pasillo oscuro hasta que encontré una puerta a la derecha que condujo al interior del faro. Entré y enseguida le abrí la puerta de la derecha a Watson. Salí y me dirigí a la cabaña en ruinas justo al fondo. Cogí el cubo y lo llené con el agua del barril de la derecha. Volví al faro y apagué una de las hogueras. En ese momento alguien nos disparó. Era Ashmat. Mientras Watson respondía a los disparos, yo intenté apagar todas las hogueras y activar las palancas que estaban justo debajo de la escalera situada a la izquierda.



Seguimos a Ashmat por las escaleras hasta el piso de arriba. Cogí un tablero de madera a mi izquierda y lo usé con el charco de sangre en el suelo. Dibujé una estrella de cinco puntas y se la enseñé a nuestro enemigo, dejándole fuera de combate. Subimos otro piso y abrimos la puerta utilizando la barra de metal. Tuvimos que enfrentarnos a otros individuos peligrosos, pero conseguimos derrotarlos. Mientras luchábamos con Sommers, éste nos dijo que jamás conseguiríamos la llave de la puerta del faro porque su amigo la tenía dentro de él.

Continuamos subiendo hasta llegar a una puerta cerrada. Intenté abrirla sin éxito. Cuando le pregunté a Watson dónde creía que se encontraba la llave de la puerta, él recordó las palabras de Sommers y contestó que podría estar en el “vientre” del hindú. Acertó.

Las respuestas correctas a la pregunta clave son las siguientes: “barriga”, “estomago”, “abdomen”, “vientre”, “intestino” o “intestinos” y “tripa” o “tripas”.

Desenlace

Gracias a su reconocida profesionalidad, Watson pudo sacar la llave sin demasiado esfuerzo. Recogí el mensaje que estaba en el escritorio, en el rellano de la escalera y, con la llave, abrí la última puerta. Finalmente me encontré con Lord Rochester, el hombre que estaba a la cabeza de este siniestro plan. Lo único que podía hacer para salvar la situación era encontrar la manera de encender el faro. Recogí del suelo una botella vacía y la coloqué debajo de una botella azul, en el lado derecho del faro. Accioné la manivela, cogí la botella azul y la coloqué debajo de la botella verde. Giré la manivela y pude dar fin a aquel dramático sacrificio.

Ha pasado mucho tiempo desde que Watson y yo tuvimos que enfrentarnos a este caso y aún no hemos conseguido olvidarlo. Y todavía hay una pregunta rondando mi cabeza... ¿Qué habría ocurrido si Rochester hubiera llegado a completar su terrible ritual?

