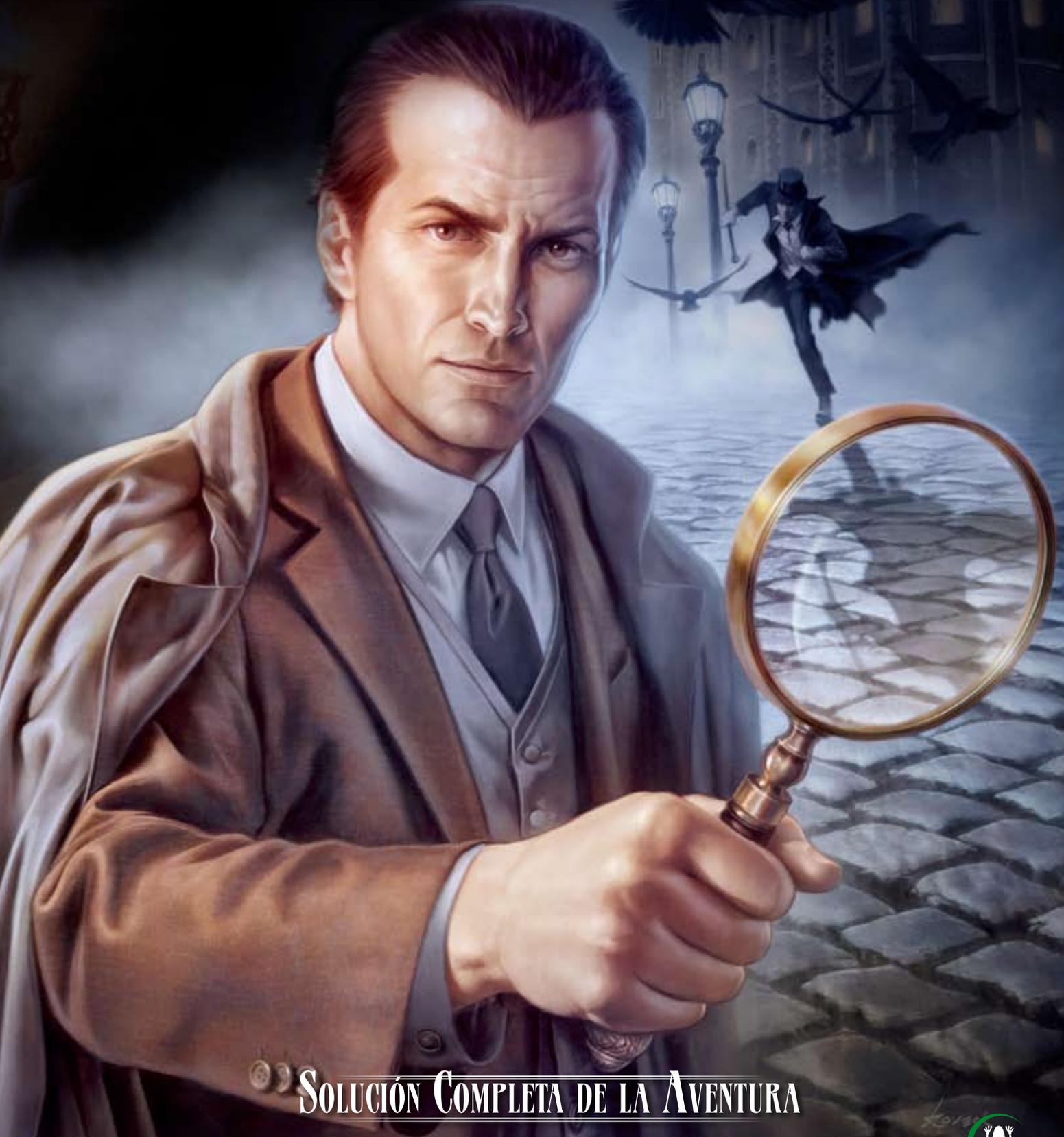


# Sherlock Holmes

## Y EL REY DE LOS LADRONES



SOLUCIÓN COMPLETA DE LA AVENTURA

**FOCUS**  
HOME INTERACTIVE

**FX**



**FROGWARES**  
GAME DEVELOPMENT STUDIO  
[www.frogwares.com](http://www.frogwares.com)

# Sherlock Holmes

## Y EL REY DE LOS LADRONES

### SOLUCIÓN COMPLETA

<b>MAÑANA DEL 14 DE JULIO, BAKER STREET .....</b>	<b>3</b>
<i>La carta .....</i>	3
<i>La librería de Barnes .....</i>	3
<i>El primer acertijo .....</i>	3
<i>The National Gallery.....</i>	4
<i>En busca del catálogo.....</i>	4
<i>El primer objetivo de Lupin .....</i>	4
<i>El misterioso pintor francés.....</i>	4
<i>El inspector Lestrade.....</i>	5
<b>MAÑANA DEL 15 DE JULIO, BAKER STREET .....</b>	<b>5</b>
<i>Piers, el entrometido periodista.....</i>	5
<i>En la entrada del museo .....</i>	5
<i>Las dispares huellas azules .....</i>	6
<i>Extrañas marcas sobre el suelo .....</i>	6
<i>Las huellas de Vermont.....</i>	6
<i>Comienza el juego .....</i>	7
<i>La ecuación .....</i>	7
<i>El candado.....</i>	7
<i>La verdadera faz de Vermont.....</i>	8
<i>Desenmascarando al ladrón .....</i>	8
<i>Sopa de letras .....</i>	8
<i>Los últimos cuadros del acertijo.....</i>	9
<i>La resolución del enigma .....</i>	9
<i>Apolo y Coronis.....</i>	10
<i>El segundo objetivo de Lupin .....</i>	10
<b>MADRUGADA DEL 16 DE JULIO. TORRE DE LONDRES .....</b>	<b>10</b>
<i>La Real Guardia de Alabarderos.....</i>	10
<i>Los seis cuervos .....</i>	11
<i>Explorando la Torre de Londres.....</i>	11
<i>La despensa.....</i>	11
<i>Los secretos de Pitt .....</i>	12
<i>El primer "cuervo".....</i>	12
<i>Los dormitorios y la torre de Santo Tomás.....</i>	12
<i>La sala de armas.....</i>	13
<i>La perdiz griega .....</i>	13
<i>El ave del paraíso azul .....</i>	13
<i>La torre Wakefield .....</i>	14
<i>La cripta secreta .....</i>	14
<i>Los caballeros de la Mesa Redonda .....</i>	14
<i>En busca de documentación .....</i>	15
<i>El Golden Lion .....</i>	15
<i>La puerta infranqueable.....</i>	15
<i>Un padre enfermo.....</i>	16
<i>Un librero en apuros .....</i>	16
<i>El omnipresente Piers.....</i>	16
<i>Por fin, a la librería .....</i>	17
<i>La puerta de armas.....</i>	17
<i>Bardiche .....</i>	17
<i>Estoque.....</i>	17
<i>Espada .....</i>	17
<i>Pico de cuervo.....</i>	17
<i>Lucero del Alba.....</i>	17
<i>Partesana.....</i>	17
<i>La cripta secreta .....</i>	18
<i>El loro adiestrado .....</i>	18
<i>A la caza del último pájaro .....</i>	18
<i>Watson, un hombre de recursos .....</i>	19

<i>La red de pescar</i> .....	21
<i>De vuelta en Baker Street</i> .....	21
<i>Watson</i> .....	22
<i>Una nueva visita a Barnes</i> .....	22
<b>MAÑANA DEL 16 DE JULIO, MUSEO BRITÁNICO .....</b>	<b>22</b>
<i>Una cuestión de Estado</i> .....	22
<i>Un favor especial</i> .....	23
<i>La llave del museo</i> .....	23
<i>Maniobras de distracción</i> .....	24
<b>MADRUGADA DEL 17 DE JULIO, MUSEO BRITÁNICO .....</b>	<b>24</b>
<i>Extrañas desapariciones</i> .....	24
<i>El tercer golpe de Lupin</i> .....	25
<i>Tras las pistas del ladrón</i> .....	25
<i>La puerta de bronce</i> .....	26
<i>Maleficios hindúes</i> .....	26
<i>Beber o estar borracho</i> .....	26
<i>La escritura cuneiforme</i> .....	27
<i>La curiosa "colina"</i> .....	27
<i>El cuadro redondo</i> .....	27
<i>Nuevos acertijos</i> .....	27
<i>Uniendo las piezas del puzzle</i> .....	28
<i>El baile de reyes</i> .....	28
<i>Abrir la moneda</i> .....	28
<i>Una nueva estela egipcia</i> .....	29
<i>Tócala otra vez, Holmes</i> .....	29
<i>El Sistema Solar</i> .....	29
<i>La última pista</i> .....	30
<b>MAÑANA DEL 17 DE JULIO, BAKER STREET .....</b>	<b>30</b>
<i>La confesión de Watson</i> .....	30
<i>La prueba del disfraz</i> .....	30
<i>En la residencia de la señorita Flemmings</i> .....	31
<i>La banda de Luigi</i> .....	31
<i>Cómo librarse de un rufián</i> .....	31
<i>De vuelta a Baker Street</i> .....	32
<b>MAÑANA DEL 18 DE JULIO, PALACIO DE BUCKINGHAM .....</b>	<b>32</b>
<i>Chauncey, el mayordomo real</i> .....	32
<i>El menú de lord Robilar</i> .....	32
<i>La preparación del manjar</i> .....	33
<i>Lady Leomunda</i> .....	33
<i>Los celos de lord Robilar</i> .....	33
<i>La primera muñeca</i> .....	34
<i>La bañera atascada</i> .....	34
<i>La ayuda de Deirde</i> .....	34
<i>La tercera muñeca</i> .....	35
<i>Un baúl con rompecabezas</i> .....	35
<i>El favor de lady Leomunda</i> .....	35
<b>MAÑANA DEL 19 DE JULIO, PALACIO DE BUCKINGHAM .....</b>	<b>35</b>
<i>El misterioso regalo empapado</i> .....	36
<i>El pasadizo secreto</i> .....	36
<i>Los sótanos de Buckingham Palace</i> .....	36
<i>Una cerradura compleja</i> .....	36
<i>La primera trampilla</i> .....	37
<i>Uniformes y disfraces de otros tiempos</i> .....	37
<i>Ya casi te tengo, Lupin</i> .....	37
<i>La gaita lanza-dardos</i> .....	38
<b>MADRUGADA DEL 19 DE JULIO, TORRE DE LONDRES .....</b>	<b>38</b>
<i>El plan de Lupin</i> .....	38
<i>El capitán Smith</i> .....	39
<i>Un misterioso doctor</i> .....	39
<i>Las taquillas de los guardias</i> .....	39
<i>Abrir la taquilla de Johnson</i> .....	40
<i>La llave de la despensa</i> .....	40
<i>En la sala de armas</i> .....	40
<i>Medidas drásticas</i> .....	41
<i>El arsenal</i> .....	41
<i>Quemar la cuerda</i> .....	41
<i>Cómo usar un cañón</i> .....	42
<i>El big bang</i> .....	42

## MAÑANA DEL 14 DE JULIO, BAKER STREET

### La carta

Todo empezó el 14 de julio de 1895. Yo ensayaba algunas de mis partituras favoritas mientras Watson, tan locuaz como siempre, repasaba la correspondencia. De pronto, algo dejó sin habla a mi fiel amigo. Sorprendido por su repentino silencio, me acerqué a él para ver qué ocurría, y él sólo acertó a señalarme una **carta** que yacía sobre la mesa.

Cogí la misiva y la leí en voz alta: ¡era un desafío lanzado por Arsène Lupin, el ladrón más buscado del mundo! ¡Por fin un nuevo caso! Sin embargo, aquella carta era tan misteriosa como su autor. Sabíamos que Lupin pensaba perpetrar su primer golpe en Londres esa misma noche, pero esa era la única información con la que contábamos. Debíamos descifrar el qué, el cómo y el dónde de su robo para adelantarnos a él.

### La librería de Barnes

Con el fin de arrojar algo de luz sobre aquella críptica carta, le pedí a Watson que fuera a la librería de Barnes. Mientras yo analizaba las palabras de Lupin, Watson salió de nuestra residencia, girando a la izquierda en Baker Street. Después, tomó la primera calle a la derecha y, a continuación, la primera a la izquierda. La librería ("Barnes Bookseller") era el primer establecimiento de la acera izquierda de Glentworth Street.

Ya dentro de la librería, encontró a Barnes inmerso en un extraño ritual. Aturdido ante la inesperada visita, el librero invitó a Watson a buscar por sí mismo el volumen solicitado entre las desordenadas estanterías de su librería. Entonces, Watson caminó hacia la derecha hasta llegar a la puerta de una trastienda. A la izquierda de dicha puerta, en el primer estante de una enorme librería, Watson halló la obra que buscaba: "**Ilustres marineros ingleses**".

### El primer acertijo

Tras comunicarle a Barnes el hallazgo, Watson regresó a Baker Street. Para entonces, yo comenzaba a intuir el significado de la carta de Lupin, pero preferí poner a prueba la astucia de mi estimado amigo haciéndole la siguiente pregunta: "¿Qué nombre oculta la misteriosa firma?". Watson no me defraudó, pues enseguida me dio la respuesta que yo esperaba: "Horatio Nelson". ¡Claro! El nombre del famoso almirante inglés contenía las mismas letras que la rúbrica de Lupin. El astuto francés había alterado el orden de las letras para darnos una pista oculta.

Dado que Horatio Nelson fue el almirante que derrotó a Napoleón, parecía evidente que el primer golpe de Lupin tenía algo que ver con la batalla de Trafalgar; sin embargo, seguíamos sin saber dónde iba a perpetrarse el robo. Le pedí a Watson que buscara **un plano de Londres** (que encontró sobre el escritorio situado a la izquierda de la puerta principal) con la esperanza de dar con una respuesta. Ya con el callejero en la mano, Watson desplegó el mapa y la solución se hizo evidente...



## **The National Gallery**

¡Cómo no habíamos caído antes! ¡El primer objetivo de nuestro rival era un cuadro de la National Gallery, museo emplazado en pleno Trafalgar Square! No había tiempo que perder, así que Watson salió en busca de un cochero que pudiera trasladarnos de inmediato a la galería más famosa de Londres. Por una vez la suerte estaba de nuestra parte, pues Watson encontró un medio de transporte en la misma Baker Street, a escasos metros de la puerta de nuestra residencia.

Al llegar al museo, nos recibió un joven becario llamado Palinor al que pusimos rápidamente en antecedentes. El joven nos remitió al director del museo, quien se hallaba en ese preciso instante frente a la puerta de su despacho, discutiendo con un artista francés. Obviamente, no teníamos tiempo para esperar al director, pues seguíamos sin saber cuál era el cuadro que Lupin pretendía robar, de modo que pedimos ayuda al bueno de Palinor. El becario estaba dispuesto a ayudarnos, pero para ello necesitaba el **catálogo del museo** que había perdido horas antes durante una visita guiada...

## **En busca del catálogo**

Tras recorrer una a una las impresionantes salas del museo con la ayuda del **plano** facilitado por Palinor, encontramos por fin lo que buscábamos. En la Sala Francesa, junto a una silla situada a la izquierda de una de las puertas de acceso, hallamos el famoso **catálogo**. De vuelta a la entrada del museo, devolvimos el catálogo a Palinor y procedimos a realizarle una serie de preguntas relacionadas con el acertijo de Lupin.

## **El primer objetivo de Lupin**

Para poder ayudarnos, el joven necesitaba saber cuál podía ser la figura central de la obra que buscábamos. Tras unos segundos de reflexión, la respuesta se me hizo evidente. ¡**Un barco!** ¡Claro! ¡Lupin quería vengar la derrota francesa en Trafalgar robando un cuadro que mostraba el buque de guerra que derrotó a Napoleón! El primer objetivo de nuestro rival era una famosa obra del pintor inglés William Turner: "El Temeraire remolcado a dique seco".

Sirviéndonos de nuevo del plano del museo, nos dirigimos rápidamente hacia la galería inglesa. Una vez allí, encontramos la obra maestra de Turner en la pared de la derecha. Tras echarle un vistazo, nos dirigimos al despacho del director del museo para alertarle de la inminente amenaza.

## **El misterioso pintor francés**

Cuando llegamos a su despacho, el director se hallaba conversando con el pintor que momentos antes había puesto el grito en el cielo por un asunto desconocido. Tras las pertinentes presentaciones, el misterioso pintor se excusó, dejándonos a solas con el director. Enseguida fuimos informados de la identidad del artista: Horace Velmont era, al parecer, el nombre del histriónico pintor francés. Su nacionalidad me puso en alerta y decidí encomendarle a Watson la tarea de mantener al artista vigilado.



Tras la llegada del inspector Lestrade, de Scotland Yard, apareció el joven Palinor para informar al director de que había concluido sus tareas de catalogación. Insistiendo en la urgencia del caso que me ocupaba, llevé a todos los presentes ante el cuadro de Turner para informarles de los planes de Lupin. Al grupo se unió de nuevo Watson quien, en un alarde de torpeza, había perdido de vista al misterioso Horace Vermont.

## ***El inspector Lestrade***

Tras aquel cónclave de urgencia, decidí regresar a casa para reponer fuerzas mientras Lestrade inspeccionaba el museo en busca de posibles puntos de acceso para Lupin. Una a una, Lestrade comprobó personalmente cada puerta (incluida la propia entrada al museo) y cada rincón de la National Gallery. Tras examinar minuciosamente todas las galerías, Lestrade concluyó que el único punto débil de la seguridad del museo era el enorme **tragaluz** de la sala de restauración.

Como imaginará el lector, las excelentes medidas de seguridad implantadas por el inspector Lestrade no pudieron detener a Lupin. Esa misma noche, tal y como había anticipado, el hábil ladrón se hizo con su primer botín y, de paso, puso en ridículo al más experimentado inspector de toda Scotland Yard.



## **MAÑANA DEL 15 DE JULIO, BAKER STREET**

### ***Piers, el entrometido periodista***

Las noticias del robo no tardaron en llegar a nuestra residencia. Rápidamente, encargué a Watson la búsqueda de un carruaje que nos llevara hasta ahí de inmediato. Mi estimado colega salió a la calle a cumplir mi petición, y fue entonces cuando conoció a un descarado periodista llamado Piers Urquhart Alenn. Éste, tras incomodar a Watson con sus preguntas, le hizo entrega de su **tarjeta de visita** y se marchó, dejando a mi amigo envuelto de nuevo en la búsqueda de un medio de transporte.

Una vez en la National Gallery, fuimos recibidos por Lestrade. Tras interrogarle, procedimos a recorrer el museo en busca de pistas que pudieran ayudarnos a comprender qué había ocurrido la noche anterior. Y, sobre todo, qué intenciones tenía Lupin para la noche que estaba aún por llegar. Antes de comenzar a examinar una a una todas las estancias del museo, encomendé a Watson la tarea de interrogar a los vecinos de la zona. Nunca ha de menospreciarse la información que pueden facilitarte posibles testigos...



### ***En la entrada del museo***

El primer lugar inspeccionado fue la misma entrada del museo. A la izquierda de la puerta principal, entre numerosos lienzos cubiertos y cajas selladas, encontré una con un candado de combinación francés. En ese momento, hubiese jurado que aquella misma caja se hallaba abierta la tarde anterior...



Proseguí mis pesquisas por la zona próxima al púlpito utilizado por Palinor para recibir a las visitas, donde hallé varias huellas de pintura azul. Subiendo por el margen derecho de las escaleras de acceso a las galerías, encontré más huellas similares. Al examinarlas con atención, deduje que el hombre que las había dejado cargaba con algo pesado y calzaba un número 45.

### **Las dispares huellas azules**

Siguiendo las huellas llegué hasta la sala de restauración, lugar por el que – según el inspector Lestrade – había entrado el cómplice de Lupin y por donde yo intuía que ambos habían escapado. Examinando las primeras huellas azules de cerca, descubrí que el autor de aquellas pisadas era, sin duda, el mismo que había dejado las huellas en la escalera.

Sin embargo, más allá del cubo de pintura derramada había otras pisadas diferentes... y éstas se correspondían a un calzado francés de suela blanda del número 43. Curioso... En las mesas situadas al fondo de la habitación, encontré una jarra de agua y varios utensilios para la restauración. Era bueno saberlo por si más adelante necesitaba alguno de estos elementos.

### **Extrañas marcas sobre el suelo**

Proseguí mi búsqueda de pistas en la galería italiana, donde encontré unas curiosas marcas rojas – sin duda dejadas por Lupin – en el centro de la habitación, pintadas con brocha sobre el suelo. Después, me dirigí al lugar de la obra robada. Ya en la galería inglesa descubrí otras marcas curiosas en el suelo frente al cuadro que había sustituido al lienzo de Turner. Examiné estas marcas con mi lupa, y deduje que se trataban de huellas hechas con goma negra.

Movido por la intuición, eché un vistazo al techo y comprobé que mi corazonada era acertada: ahí, en lo alto, había un sobre. Era evidente que sin la ayuda de una escalera no podría hacerme con aquella carta, y la única escalera del museo estaba en esos momentos en manos de los policías de Scotland Yard. Tomé nota de mi hallazgo y decidí dejar para más adelante la examinación de aquel sobre amarillo.

### **Las huellas de Vermont**

Tras mis primeros hallazgos, me encaminé hacia el despacho del director. Pero antes de entrar a hacerle varias preguntas, investigué el pequeño balcón situado a la izquierda de su despacho, lugar donde el director había discutido con Horace Vermont el día anterior. Examiné la tierra vertida por el malhumorado pintor y llegué a la siguiente conclusión: el artista calzaba un número 43 y las suelas de sus zapatos revelaban que se trataba de un calzado francés de suela blanda.

¡Elemental! ¡Horace Vermont era Lupin! Claro, ahora lo comprendía todo. ¡El ladrón no tuvo que colarse en el museo sin ser visto! La noche del robo, el astuto francés ya estaba entre los muros de la National Gallery, aguardando el momento de actuar. Con esta información, entré en el despacho del director. Tras hacerle varias preguntas, decidí seguir con la investigación. En ese momento, un policía llegó para informarme de que la escalera estaba disponible.



## Comienza el juego

Al salir del despacho del director, cogí la **escalera** que el policía había dejado junto a la puerta. Sin tiempo que perder, me dirigí al lugar de la obra robada. Allí, sitúe la escalera sobre las marcas de goma negra y subí hasta alcanzar el misterioso **sobre**. ¡Cómo no! En su interior había una carta con un acertijo de mi astuto rival. El enigma hablaba sin duda de varios cuadros del museo, de forma que me dirigí a la galería italiana en busca del primero.

En efecto, allí estaba el cuadro que buscaba, la obra “Venus y Marte”, cuadro expuesto en el museo por primera vez en el año **1874**. Tomé nota de la fecha y me dirigí hacia la galería flamenca en busca del segundo cuadro. Una vez más, hallé la obra de la que hablaba Lupin: “Caballo blanco junto a un hombre dormido”, lienzo inspirado en un grabado del año **1652**, fecha que también anoté cuidadosamente en mi libreta.

## La ecuación

A continuación, fui a la galería holandesa en busca del tercer cuadro. Y allí encontré el lienzo redondo, de nombre “Paisaje de invierno con patinadores”, obra del germano Hendrick que, según sus años de nacimiento y de muerte, había vivido un total de **49** años. Otra cifra que debía recordar para más adelante.

Finalmente, busqué el último cuadro en la galería alemana. No tardé en encontrar la obra que buscaba: “Tobías y el arcángel Rafael”, cuadro adquirido por la National Gallery en **1894**. Con esta última fecha podía por fin hacer el cálculo que proponía Lupin en su acertijo.

“Reste a la primera fecha la segunda, después multiplique por el dato tercero...”

$$1874 - 1652 = 222$$

$$222 \times 49 = 10.879$$

“A este producto reste la cuarta entrega y, ¡bingo! ¡El mago mostrará su sombrero!”

$$10.879 - 1894 = 8984$$

## El candado

En cuanto tuve el resultado de aquella ecuación, supe que tenía en mis manos el código para abrir la caja que, un rato antes, había inspeccionado junto a la entrada del museo. Me dirigí hacia allí y, una vez frente a la caja, marqué los cuatro dígitos en el candado girando cada una de las ruedas numéricas. Cuando había marcado ya la cifra completa (**8984**), pulsé el botón situado en el canto derecho del candado y, ¡voilà! La caja se abrió.



En el interior de la caja encontré un **retrato de Napoleón** pintado por mi tío abuelo, el genial Horace Vernet. Al examinar el pequeño cuadro de cerca, hallé otra **nota** de Lupin. En ella, el ladrón confirmaba mis sospechas: efectivamente, había accedido al museo disfrazado de Horace Vermont... ¡qué apabullante astucia! En la propia caja encontré el disfraz empleado por Lupin junto a una botella del mejor champán francés. Sin duda mi rival sabía cómo amenizar las horas de espera...

### La verdadera faz de Vermont

Espoleado por el último galimatías de Lupin, me fui directo a la galería francesa para estudiar de cerca el autorretrato de "Vermont". Al inspeccionar el lienzo, descubrí que una fina capa de pintura cubría el cuadro... Sin duda el ladrón había dejado su siguiente pista bajo aquella capa de acuarela pero, ¿cómo podría quitarla? Con esta pregunta en mente, me dirigí al despacho del director. Sin duda él sabría explicarme cómo lograrlo.

Efectivamente, el amable sir Poynter me explicó la forma más sencilla de eliminar una capa de pintura. Sólo necesitaba un pincel humedecido en agua para reblandecer la pintura superficial del lienzo y una esponja para absorberla cuidadosamente. Entonces fue cuando recordé los objetos que había visto antes en la sala de restauración. A toda prisa, me dirigí hacia allí y cogí el **jarrón de agua** y los **utensilios de restauración** que yacían sobre las mesas del fondo.

### Desenmascarando al ladrón

De nuevo frente al cuadro de Vermont, procedí a poner en práctica el método que, momentos antes, me había explicado el director del museo. Primero introduje el **pincel** en el **jarrón de agua** para humedecer las cerdas. A continuación, repasé el cuadro al completo con la **brocha humedecida**. Por último, cogí la **esponja** y fui limpiando la capa mojada de acuarela del lienzo. El resultado fue increíble: el ingenioso Lupin había pintado su propio retrato debajo del de su alter ego.

Además de ver el verdadero rostro de Lupin por primera vez, hallé también una nueva **nota** del ladrón. En ella leí un nuevo acertijo coronado esta vez con la letra "**C**"; sin duda se trataba de un juego en el que debía componer una palabra. ¿Cuál sería? Siguiendo la pista arrojada en el propio poema de la carta, corrí a la galería inglesa. Allí encontré un horrendo cuadro de forma circular de un intenso color verde y un marco rojo. Al examinar el lienzo de cerca, encontré una nueva carta de mi rival.

### Sopa de letras

Ya tenía la segunda letra de la palabra misteriosa ("**O**") y la siguiente pista, de modo que, siguiendo las instrucciones del nuevo poema, me trasladé "siete grados hacia el Este" hasta encontrar una lámpara situada a la izquierda del curioso cuadro de un perro. Con un leve toque, la lámpara se desplazó, dejando a la vista otra **carta** de Lupin. En ella encontré la tercera letra ("**R**") y un nuevo acertijo que hablaba de un rincón sombrío... ¡Claro! ¡La habitación que se hallaba junto a la sala de restauración estaba siempre a oscuras!



A toda prisa fue hasta la habitación contigua a la sala de restauración, pero al abrir la puerta comprendí que necesitaría una lámpara para examinar aquella estancia a fondo. Con este objetivo en mente, me dirigí al despacho de sir Poynter, quien amablemente me prestó su **lámpara** de estudio. Con ella regresé a la habitación sombría y la deposité sobre una mesa del fondo que apenas podría distinguir. Con aquella tenue iluminación encontré un cubo cubierto con un trapo blanco depositado en el suelo, justo a la izquierda del mueble sobre el que estaba la lámpara. Destapé el **cubo** y descubrí la cuarta nota de Lupin.

### Los últimos cuadros del acertijo

En ella, además de la cuarta letra ("O"), Lupin me animaba a buscar un retrato del director entre los muros del museo. Tras encontrar el cuadro en la galería flamenca, lo giré ligeramente hasta que cayó un nuevo sobre al suelo. Tras recogerlo y abrirlo, descubrí la letra "N" y un nuevo acertijo en verso. Esta vez tenía que buscar una obra de mi tío abuelo, el gran Horace Vernet.

En la galería francesa encontré el cuadro que mencionaba Lupin en su carta; tal y como anticipaba el ladrón, había una réplica casi exacta del lienzo colgado en la pared... ¿pero cuál de esos dos cuadros era el verdadero? Examinando el de la izquierda con mi lupa hallé la respuesta, pues allí estaba Lupin (¡menudo sentido del humor!) como una figura más de la obra. Tanto la carta como la imagen del ladrón me animaban a quemar el cuadro falso, pero necesitaba algo para prenderle fuego al lienzo.

### La resolución del enigma

Corrí hasta la habitación sombría de antes y recuperé la **lámpara** del director. Con ella, logré prender fuego a la falsa obra de Vernet. Tras contemplar cómo ardía el lienzo, descubrí que Lupin había pintado la quinta nota en una capa de tela impermeable grapada al bastidor por detrás del lienzo original. ¡Qué ingenio! Tras copiar el mensaje del ladrón y la quinta letra de la palabra misteriosa ("I") comencé la más extenuante de todas las búsquedas.

Esta vez, en lugar de buscar un solo cuadro, debía encontrar y coger nueve lienzos de similares colores y formas. Una a una, recorrí todas las galerías del museo hallando las nueve "**obras de arte**" de Vermont. Cuando por fin las hube reunido todas, comprendí que tal vez eran las piezas de un puzzle que encajaría a la perfección en el marco rojo dibujado sobre el suelo de la galería italiana. Sólo había de colocar cada cuadro en su sitio y girarlo hasta dar con la que intuía que sería la última letra...



## **Apolo y Coronis**

¡Por fin tenía todas las letras para resolver el acertijo! Sin embargo, “**Coronis**”, pues esa era la extraña palabra, no me decía nada, de modo que decidí consultar al director del museo. Por supuesto, un hombre cultivado como el señor Poynter enseguida supo darme más información. Al parecer Lupin hacía referencia a un personaje de la mitología griega: la infiel amante del dios Apolo.

A petición del director, el joven Palinor me mostró un cuadro de Apolo y Coronis, pero no había nada en aquel lienzo que me ofreciera una nueva pista. Fue en ese momento cuando Watson regresó de su ronda de infructuosos interrogatorios. Curiosamente, traía una nota que le había entregado el inspector Lestrade. Como sospechaba, se trataba de un acertijo de Lupin.

## **El segundo objetivo de Lupin**

Según el nuevo poema del ladrón, faltaba un elemento central en el cuadro de Apolo y Coronis... y esa misma noche desaparecerían “seis más”. ¿De qué hablaba Lupin? ¿Qué personaje faltaba en la obra? El director pronto aclaró mis dudas: al parecer, fue un cuervo, fiel compañero de Apolo, quien le informó del adulterio cometido por su amante. ¿Cómo era posible que el pintor hubiese obviado a una figura central del mito en su obra?

Era una pregunta interesante, pero el cuervo “no pintado” era irrelevante para el caso. Lo que había de quitarnos el sueño eran los otros seis que iban a desaparecer esa misma noche. Desplegué el mapa de Londres y me pregunté “¿en qué emblemático lugar de Londres encontraríamos seis cuervos de vital importancia para la monarquía?”. ¡Claro! ¡**La Torre de Londres!** ¡Rápido!, pensé, ¡esta vez debemos adelantarnos al ladrón!



## **MADRUGADA DEL 16 DE JULIO. TORRE DE LONDRES**

### **La Real Guardia de Alabarderos**

Cuando Watson y yo arribamos a la Torre de Londres, fuimos recibidos por un sorprendido alabardero que hacía su habitual ronda nocturna. Tras explicarle la gravedad del caso que estábamos investigando, fue de inmediato a buscar al oficial al mando de la Guardia. Mientras esperábamos, examiné de cerca unas curiosas inscripciones que encontré sobre el muro situado a la derecha de la entrada a la fortificación. Parecían firmas de antiguos presos que habían dejado así su huella sobre las mismas piedras que les habían confinado...



Al poco tiempo llegó el capitán Smith, quien no tardó en informarnos de la desaparición de los seis famosos cuervos de la Torre. Tras efectuar el correspondiente interrogatorio, el propio Smith me hizo entrega de una nota que había hallado horas antes. Tal y como sospechaba, se trataba de una nueva carta de nuestro astuto rival. Era evidente que, una vez más, llegábamos demasiado tarde.

## Los seis cuervos

Sí, Lupin había logrado llevarse a los seis cuervos mejor custodiados del mundo. Y no sólo eso: también los había sustituido por aves de diferentes especies que ahora debíamos atrapar, una a una. Antes de iniciar nuestra particular excursión avícola, el generoso capitán Smith nos hizo entrega de un **farol** y un **plano de la fortificación**. Nuestra búsqueda comenzó en los jardines de la Torre Verde, concretamente en uno de los árboles situados en el centro del enorme jardín.

Pronto advertí los sutiles trinos de un pájaro que sin duda se encontraba en lo alto de aquel árbol. Efectivamente, al alzar la vista divisé en la oscuridad la sombra de un **ave**. Tenía que encontrar la forma de llamar su atención sin espantarlo, así que decidí encaminar mis pasos hacia los otros árboles cercanos. El pájaro, seguramente inquietado por nuestras pisadas, alzó el vuelo y se trasladó a otro árbol. Durante la maniobra, el pobre animal dejó caer una pluma en el centro del jardín. Al recogerla, pude observar que había sido teñida de negro.

## Explorando la Torre de Londres

Después de aquel hallazgo, decidimos dar una vuelta por toda la fortificación con el fin de familiarizarnos con las instalaciones y orientarnos con el plano facilitado por el capitán Smith. Cuando llegamos a la zona del antiguo patíbulo, de pronto escuchamos un ruido que parecía provenir de unos arbustos cercanos. Al acercarnos, descubrimos unas **huellas de pájaro** en el suelo que no dudé en examinar con la lupa.

Fue entonces cuando llegó otro alabardero de guardia que nos contó que había perdido sus cigarrillos. Tras interrogarle, sólo alcanzó a decirme que la cajetilla en cuestión era de color azul y que no pensaba recompensarme si la encontraba. Menudos modales tienen algunos...

## La despensa

Watson y yo retomamos la exploración de las instalaciones dirigiendo nuestros pasos hacia la despensa. Como era de esperar, la puerta estaba cerrada, pero en ese preciso instante apareció el capitán Smith, dispuesto como siempre a ayudarnos. Tras abrir la puerta de la despensa, nos comunicó que encontraríamos la fresquera cerrada y que Pitt, el cocinero, era el único que conocía la combinación para abrir el candado.

Interrogado acerca de esta cuestión, el capitán Smith nos comentó que –si no recordaba mal– el cocinero gustaba de emplear fechas relacionadas con sus familiares a la hora de fijar combinaciones de cerrojos. Por ello, y a fin de que pudiéramos avanzar con nuestras pesquisas, Smith nos entregó una **llave** para registrar la habitación privada del cocinero, cuya puerta se encontraba junto a la propia despensa.



## Los secretos de Pitt

En el dormitorio del cocinero, encontramos varios objetos personales de gran interés para la investigación. Sobre su escritorio, hallamos una **carta** de la orgullosa abuela de Pitt que, nostálgica, contaba a su nieto cómo algunos de sus antepasados habían sido confinados en la Torre. No muy lejos de la misiva, cogimos un **retrato familiar de los MacAdams**... ¿de qué me sonaba a mí ese nombre? ¡Entonces lo recordé!

Junto a la entrada principal de la Torre había inspeccionado con la lupa varias inscripciones realizadas por antiguos presos... si no recordaba mal, una de ellas estaba firmada por un tal "MacAdams" y fechada el **21 del 8 del 1632**. ¡Ya tenía la clave para abrir el candado de la fresquera!

## El primer "cuervo"

Nos dirigimos rápidamente hacia la despensa con aquella valiosa información y, nada más entrar, descubrimos varios objetos que podían sernos útiles. En la estantería de la derecha, junto a la entrada, encontré un **cordel** y un **saco de lona**. En la estantería situada justo en frente de la puerta, hallé un bonito **plato con el borde azul**. Investigando entre el resto de las estanterías, hallé un cubo lleno de **pipas** y – conociendo el gusto que tienen las aves por estas semillas – no dudé en hacerme con un buen puñado.

Acto seguido, fui directo a abrir la puerta de la fresquera. Convencido de mi intuición, introduje la fecha en la que el preso MacAdams había "firmado" los muros de la Torre y, ¡bingo! La verja se abrió dejando libre el paso a la fresquera. Al fondo de la sombría estancia, casi en la esquina de la derecha, encontré una curiosa cesta tapada. Al levantar la tapa, descubrí un pollo pintado de negro y una nota ilegible. No cabía duda de que mi rival, además de una gran astucia, gozaba de un excelente sentido del humor...

## Los dormitorios y la torre de Santo Tomás

Al salir de la despensa, giramos hacia la derecha y bordeamos el edificio hasta llegar a los dormitorios de los alabarderos. Entramos en aquellas dependencias y examinamos cada rincón de las mismas de forma minuciosa. Sobre una de las camas hallé un sucio **calcetín azul** que – ante la sorpresa de Watson – decidí coger por si lo necesitaba más adelante. Al fondo de la estancia, en una estantería, hallé también un interesante **libro sobre aves**.

Al salir de los aposentos de los guardias caminamos hacia la derecha hasta llegar al muro. Descendimos por unas estrechas escaleras y volvimos a girar a la derecha. Caminamos hacia delante y pasamos por debajo de dos imponentes arcos hasta ver, frente a nosotros, la majestuosa torre de Santo Tomás. Nos dirigimos hacia ella, subimos las escaleras de madera y descubrimos la sala de armas de la Torre de Londres.



## La sala de armas

Dentro de aquella gran sala, quedamos maravillados ante la impresionante colección de armas y útiles de guerra medievales. En la primera mesa que examiné encontré una **caja de munición** que rápidamente guardé. En la chimenea, hallé restos de **carbón** que igualmente deposité en mi maletín. Al final de la enorme estancia, entre variados objetos de la Marina, me hice con un precioso **catalejo** que sin duda me ayudaría a distinguir cualquier ave en la distancia.

En el centro de la sala descubrimos una caja de cristal con una colección de reclamos para la caza. ¡Claro! Podrían serme útiles, pero era preciso identificar al ave en cuestión para escoger el reclamo adecuado. Con esta idea en mente, regresamos a los jardines de la torre Verde con la esperanza de identificar al misterioso pájaro de las plumas pintadas de negro.

## La perdiz griega

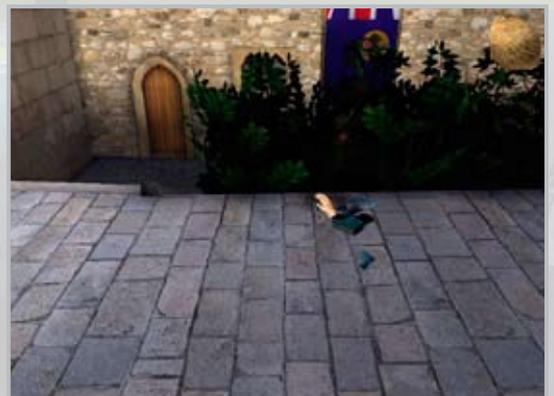
En cuanto llegamos al árbol donde se escondía aquella ave pintada, saqué el **catalejo** y miré hacia arriba. Después, consultando el libro de estudios avícolas encontrado en las dependencias de los guardias, deduje que se trataba en realidad de una perdiz griega que Lupin había tintado. Regresamos a la sala de armas, cogimos el **reclamo** adecuado y regresamos a los jardines de la Torre.

Con el **reclamo**, logramos que aquella perdiz descendiera del árbol hasta situarse muy cerca de nosotros. Al atraparla, descubrimos la segunda **nota** ilegible de Lupin. Había llegado el momento de intentar identificar al otro pájaro que habíamos visto, el ave cuyas huellas había estudiado poco antes cerca del antiguo patíbulo.

## El ave del paraíso azul

Nos dirigimos hacia allí a toda prisa y volví a inspeccionar aquellas curiosas **huellas**. Después consulté el libro de aves y llegué a la conclusión de que aquel pájaro era un ave del paraíso azul, una exótica especie con especial predilección por los objetos azulados. Revisando el contenido de mi maletín, decidí emplear el **calcetín sucio**, la **caja de munición** y el **plato de borde azul** para atraer a aquel curioso pájaro.

Deposité, uno a uno, todos esos objetos sobre las **huellas** que había examinado y esperé a que nuestro pequeño amigo saliera en busca de sus tesoros. Cuando al fin lo vimos, me serví del saco de lona hallado en la despensa para atraparle. Como cabía esperar, el pájaro traía consigo una nueva **nota** ininteligible de Lupin que guardé con las demás en mi maletín.



## La torre Wakefield

Tras habernos hecho con la tercera pista de Lupin, nos dirigimos desde el patíbulo (lugar en el que nos encontrábamos) hacia la inmensa estructura de la Torre Blanca. Antes de alcanzarla, tomamos unas escaleras a nuestra derecha y seguimos caminando en dirección a los enormes arcos que poco antes había traspasado. Esta vez, en lugar de pasarlos, giramos a la izquierda y atravesamos una pequeña abertura que había en la antigua muralla romana. Nada más atravesar aquel umbral, vimos una puerta a nuestra derecha.

Al acercarnos a la puerta escuchamos los gorjeos de un pájaro; ¡venían desde lo alto de aquella torre! Al entrar en la torre, descubrimos que las escaleras también conducían a una zona subterránea. Movido por mi insaciable curiosidad, decidí posponer la investigación de la parte alta de la torre y comenzamos a descender hasta encontrar una nueva puerta que, por supuesto, estaba cerrada. En la quietud de la noche, de pronto se hizo evidente un nuevo sonido que venía desde el otro lado de aquella puerta... ¡Teníamos que hallar la forma de entrar!

## La cripta secreta

Watson rápidamente fue en busca del capitán Smith, quien no pareció alegrarse demasiado cuando le pedimos que nos abriera aquella puerta. Tras contarnos la misteriosa historia de la cripta, accedió por fin a dejarnos pasar. Es cierto que aquella lúgubre mazmorra era inquietante, pero debíamos averiguar qué estaba haciendo ese extraño ruido. En la pared del fondo, descubrimos una **pedra con inscripciones prácticamente ilegibles**. Haciendo uso del trozo de carbón que tenía, pude resaltar los textos y descubrir que estaban escritos en latín.

En aquella piedra había también un escudo que le resultó familiar al capitán Smith. Enseguida me comentó que Metcalfe, uno de los guardias, era un apasionado de la heráldica y que a buen seguro reconocería el escudo. Dejé a Watson intentando traducir la inscripción latina y partí en busca Metcalfe.

## Los caballeros de la Mesa Redonda

Pensando que tal vez encontrase al guardia aficionado a la heráldica ahí, me dirigí hacia la sala de armas. Por una vez, mi intuición me había fallado, pero el viaje no fue en balde: en la sala de armas encontré un **escudo azul con tres coronas**, idéntico al de la inscripción latina, que me llevé. Sin duda me sería útil para interrogar a Metcalfe.

En busca de éste, encaminé mis pasos hacia los aposentos de los guardias. Con un poco de suerte lo encontraría haciendo un descanso. Allí estaba el buen hombre que, sorprendido, me atendió con gran amabilidad. Cuando le pregunté por el escudo de las tres coronas, no tardó en darme una respuesta. Era el escudo de los caballeros de la Mesa Redonda. Con esta información en mente, regresé a la cripta donde Watson y Smith me aguardaban con impaciencia.



## En busca de documentación

Una vez de vuelta en la cripta, le pedí a Watson que fuera a la librería de Barnes a buscar un libro que versara sobre Camelot, el rey Arturo y los caballeros de la Mesa Redonda. Yo, mientras tanto, me esforzaría por traducir la inscripción latina que él no había logrado descifrar. El capitán Smith, consciente de la dificultad que supondría encontrar un cochero a esas horas, se ofreció a trasladar a Watson hasta Glenworth Street en uno de los carruajes de la Guardia Real de Alabarderos.

Cuando Watson llegó a su destino, las calles estaban desiertas. Como era de esperar, la librería estaba cerrada. Watson, en un intento de dar con el librero, comenzó a gritar su nombre. (Si no recordaba mal, Barnes vivía justo encima de su librería). De pronto, como salido de la nada, apareció Piers, el entrometido periodista. Tras un incómodo intercambio de frases, Watson le preguntó si sabía dónde podía encontrar al librero a esas horas. La respuesta de Piers resultó de lo más sorprendente...

## El Golden Lion

Según el avisado periodista, Barnes sufría de problemas financieros que lo habían obligado a mudarse a una habitación del Golden Lion, un pub cercano. Poco acostumbrado a visitar estos lugares, Watson necesitó la ayuda de Piers para entrar en el local, no sin que antes el periodista le recordara a mi buen amigo que le debía ya varios favores...

Dentro del pub, el recibimiento fue más bien hostil. El camarero no era muy dicharachero, y menos aún lo era el enorme gorila que vigilaba a la clientela. Watson reunió todo el valor que poseía e interrogó a un viejo borracho que estaba sentado en la barra. Al parecer, este personaje estaba convencido de pertenecer al Servicio Secreto: está bien, pensó Watson, entonces lo sabrá todo de la clientela de este sórdido antro.

## La puerta infranqueable

El viejo borracho informó a Watson de que, efectivamente, sabía dónde encontrar a Barnes. Bastaba con mirar detrás de una puerta situada a la derecha de la barra. Sin embargo, cuando Watson intentó abrirla, el mal genio del camarero se hizo más evidente que nunca y mi amigo tuvo que desistir. Tras intentar convencer al camarero de que le dejase entrar por aquella puerta, Watson se rindió.

Fue en ese preciso instante cuando entró una joven al Golden Lion. Sus lágrimas dejaban bien claro que no estaba en el mejor de los momentos, algo que parecía justificar que una dama anduviera por un lugar como ese en plena madrugada. Watson, como gran caballero que es, se acercó a preguntarle a la joven qué le ocurría, y la respuesta lo enterneció.



## **Un padre enfermo**

Resulta que la joven estaba pasando ciertos apuros económicos que no le permitían pagar el alquiler y mucho menos comprar las caras medicinas de su padre, gravemente enfermo. ¡Eso tiene fácil solución!, debió de pensar el bueno de Watson, que no dudó un instante en regresar a nuestra residencia de Baker Street para buscar un **frasco de morfina** que al menos aliviara los síntomas del padre de la muchacha.

Una vez en la residencia, Watson fue directo al escondite donde guardo la morfina de “emergencia”. Desde el salón de la casa, abrió la puerta situada al fondo a la izquierda, se dirigió a mi cama por el lado derecho y desenroscó la pequeña esfera decorativa del cabecero. A continuación, extrajo el frasco que andaba buscando y regresó a toda prisa al Golden Lion.



## **Un librero en apuros**

En cuanto Watson le hizo entrega del frasco de morfina, la agradecida muchacha habló con el camarero para que éste dejase pasar a mi amigo a la misteriosa estancia del fondo de la barra. Parecía que Watson al fin iba a encontrar a Barnes, pero lo que no podía imaginar era el espectáculo que estaba a punto de descubrir tras aquella misteriosa puerta...

Al cruzar el umbral, Watson no dio crédito a lo que veían sus ojos. Allí estaba Barnes, visiblemente desmejorado, apostando en una carrera clandestina de ¡tortugas! El desesperado librero perdió y el rufián que parecía estar al frente de las apuestas no tardó ni un segundo en reclamar el pago de la deuda. Barnes, desesperado y sin blanca, pidió ayuda a un más que sorprendido Watson.



## **El omnipresente Piers**

Entonces entró en escena el único que faltaba en aquel esperpéntico escenario: Piers, el omnipresente periodista. Afortunadamente para Watson, Piers logró convencer al rufián sin modales de que aceptara una joya u objeto de valor en lugar de las 81 libras que le debía Barnes. A fin de hallar un objeto valioso, Watson – no sin darle una buena reprimenda a Barnes – decidió regresar a nuestra residencia de Baker Street.

Ahora debo relatar algo que todavía hoy pesa sobre la conciencia de Watson. El pobre no parece darse cuenta del poco apego que tengo a todo lo material... En fin, volviendo a nuestra historia. Watson, desesperado ante una situación tan crítica, se dirigió directo a mi habitación. Sobre la mesa situada al fondo de la estancia, halló una caja roja que abrió con sigilo. De ella, extrajo una **foto** de una mujer cuyo nombre prefiero no pronunciar y, lo que más nos importa, mi **medalla de la Legión de Honor**.



**Por fin, a la librería**

De regreso al Golden Lion, las gestiones fueron rápidas. Tras desprenderse a regañadientes de mi medalla, Watson se llevó al fin a Barnes de aquel tugurio. Una vez en la librería, Watson preguntó al librero si tenía algún libro sobre Camelot y el rey Arturo. Como de costumbre, Barnes sabía que había alguno en la tienda, la pregunta era ¿dónde?

Tras registrar la desordenada librería, Watson dio por fin con el volumen que buscaba: **“Los enigmas de la Mesa Redonda”**. El libro se encontraba en una de las estanterías centrales de la librería, no muy lejos de una lámpara. Tras discutir el precio con Barnes (¡menuda cara dura!), Watson regresó a toda prisa a la Torre de Londres, donde yo le aguardaba con la inscripción latina completamente traducida.



**La puerta de armas**

Cuando Watson llegó a la cripta, le expliqué que aquella inscripción era en realidad un poema medieval. Tras examinar aquellos muros decorados con escudos y consultar el libro de Barnes, de pronto comprendí que aquella inscripción era una especie de llave. ¡Claro! Cada escudo tenía un hueco para introducir un arma; quizá, al introducir el arma adecuada bajo cada escudo, lograríamos abrir el misterioso pasadizo.



Con este objetivo en mente, me dirigí a la sala de armas donde, casualmente, me encontré con Metcalfe. Su pasión por la época medieval me vino de maravilla para identificar todas las armas que había en aquella gran sala. Siguiendo las indicaciones de la poesía traducida, fui llevando una a una **cada arma** hasta la cripta y colocándolas bajo el correspondiente escudo.



## La cripta secreta

Cuando por fin hube colocado cada arma bajo su escudo, una puerta secreta de piedra se abrió ante nosotros. ¡Lo habíamos logrado! En el interior de aquella oscura estancia, descubrimos qué criatura estaba emitiendo los extraños sonidos que oíamos al otro lado del muro. ¡Un murciélago! ¿Cómo atraparlo?, me pregunté. Y entonces se me ocurrió una idea brillante.

Me dirigí a toda prisa hacia los aposentos de los guardias y cogí una **cámara con flash de magnesio** de una de las mesitas de noche. Con este aparato, regresé a la cripta y me dispuse a sacarle una foto al pequeño mamífero volador. (Foto que, por cierto, quedó de maravilla). Ante el efecto deslumbrante del flash de la cámara, el pobre murciélago cayó redondo sobre una mesa cercana. Y, con él, cayó también la cuarta **nota** de mi amigo Lupin.

## El loro adiestrado

Había llegado el momento de echar un vistazo a la parte alta de la torre Wakefield, pues allí habíamos dejado a otro ave poco antes de descender hasta la cripta. Subiendo por la escalera de caracol de la torre, llegamos hasta una nueva puerta que, afortunadamente, estaba abierta. Al cruzarla, nos encontramos en lo alto de los muros de la Torre de Londres. Detrás de nosotros, en la parte más elevada de la torre, el pájaro proseguía con su canto.

Era evidente que no podíamos escalar hasta ahí, pero yo contaba con un plan aún mejor para acercarme al ave. Eché un manojito de pipas en el suelo y nuestro querido pájaro descendió en un santiamén. Al tenerlo cerca, observamos que se trataba de un loro, pero no uno cualquiera, no. ¡Un loro amaestrado! ¡Quería que pronunciáramos su nombre! Como única pista para descubrirlo, nos recitó un poema bien aprendido que no tardé en descifrar. ¡Por supuesto! ¡El nombre de aquella “águila germana” era **Adler**! El apellido de una mujer que conocí... y la palabra “águila” en alemán.

## A la caza del último pájaro

Tras hacernos con la quinta nota de Lupin, la noche tocaba ya a su fin. Habíamos examinado minuciosamente cada rincón de la Torre de Londres, por lo que deduje que la sexta y última ave se nos descubriría al amanecer. Efectivamente, en cuanto hubo salido el sol, allí apareció, en una ventana de la imponente estructura de la torre Blanca. Haciendo uso del catalejo pude identificar a aquel enorme pájaro: ¡era un quebrantahuesos!

Tras ilustrar a Watson con la historia de Esquilo el filósofo y su paradójica muerte, un comentario casual fue tomado al pie de la letra por mi compañero que, ante mi sorpresa, se prestó para conseguirme una tortuga. ¿Para qué?, os preguntaréis. Muy sencillo: el reptil del caparazón es uno de los manjares preferidos de los quebrantahuesos. Lo increíble de esta historia es que Watson supiera dónde conseguir una tortuga a esas horas de la mañana...



## Watson, un hombre de recursos

Mi admirado compañero se dirigió entonces a toda prisa a nuestra residencia de Baker Street. Una vez allí, recorrió la casa buscando los **chelines** que acostumbro a esconder como ejercicio para la memoria. Watson encontró un total de once monedas repartidas como sigue:



1) En un cajón del mueble situado a la izquierda del escritorio.



2) En el tercer cajón del lado izquierdo del escritorio.



3) En el cuarto cajón del lado derecho del escritorio.



4) Debajo del telescopio de mi mesa de trabajo.



5) Bajo un bote situado en la repisa de la chimenea.



6) Debajo de una carta, en el pequeño mueble auxiliar situado a la izquierda de la chimenea.



7) Tras la segunda percha del perchero de pared colgado a la derecha de la puerta principal.



8) Bajo un pequeño tintero colocado en la mesita de noche del lado derecho de mi cama.



9) En el cajón de la mesita de noche del lado izquierdo de mi cama.



10) En el pequeño cofre de mi mesa de maquillaje, justo debajo de mis pelucas y falsas barbas.



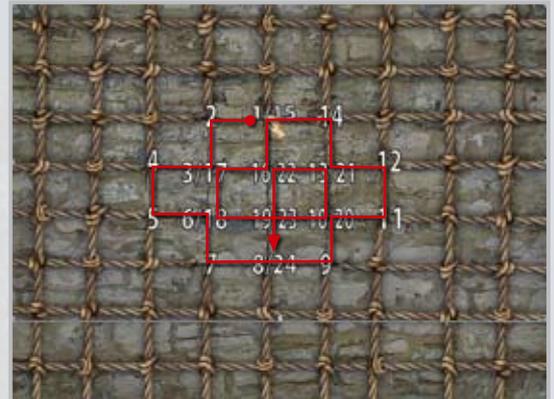
11) Tras un libro de la estantería del fondo de mi habitación.

Sin tiempo que perder, Watson se dirigió al Golden Lion con todas las monedas en sus bolsillos. Una vez allí, entró en la habitación de las apuestas clandestinas y compró a la pobre **tortuga perdedora**, aquella por la que Barnes casi pierde algo más que unos chelines. Con la tortuga ya en su poder, Watson regresó a toda velocidad a la Torre de Londres.

## La red de pescar

Mientras yo aguardaba el regreso de Watson, decidí buscar algo con qué atrapar al quebrantahuesos cuando éste se lanzara sobre la tortuga. Fui directo a la sala de armas donde creía recordar haber visto una enorme **red de pescar**. Efectivamente, había una al fondo de la sala, pero estaba en un estado lamentable. Haciendo uso del cordel que aún tenía conmigo, decidí remendarla para dejarla utilizable.

Siguiendo un riguroso orden, logré unir los nudos de aquella maltrecha red con el cordel, siendo de gran importancia el orden en el que realizaba las puntadas. Cuando por fin había logrado remendar aquella red, regresé a la torre Blanca donde me encontré con Watson y su nueva amiga, Ginger la tortuga. Rápidamente, pusimos a Ginger sobre los restos óseos de la última comida del quebrantahuesos y, ¡zas! Poco tardó el animal en bajar a por el postre. En ese preciso instante, utilicé la red remendada para dar caza al quebrantahuesos y hacerme por fin con la última **nota** de Lupin.



## De vuelta en Baker Street

Una vez de regreso en nuestra residencia, la prioridad era descifrar las seis notas ilegibles de Lupin. Entonces, asaltado de nuevo por un golpe de genio, utilicé la lámpara de mi mesa de trabajo para “revelar” las palabras de aquellos seis folios. De nuevo, Lupin nos lanzaba un acertijo cargado de enigmas relacionados con el Arte y la Historia. Curiosamente, me animaba a buscar la ciudad de Santa Catalina, beata pintada por muchos artistas. Quizá el mejor lugar para empezar a descifrar la última pista de mi rival era la National Gallery...

Mientras Watson descansaba para reponerse de una larga noche de investigación, yo me dirigí a la National Gallery. Tras consultar al director del museo, busqué en las distintas galerías hasta dar con los siguientes cuadros:



1) “Santa Catalina de Alejandría”, de Rafael (galería italiana).



2) “Santa Catalina de Alejandría”, de Crivelli (galería italiana).



3) “Santa Catalina de Alejandría”, de Solario (galería italiana).



4) “Santa Catalina de Alejandría”, de Lochner (galería alemana).

## Watson

Mientras tanto, Watson, que me había dicho que iba a descansar, aprovechó mi ausencia para ir al banco, retirar **100 guineas** y dirigirse al Golden Lion con la esperanza de comprarle al rufián de las apuestas la medalla que le había entregado la noche anterior. Sin embargo, al llegar al pub descubrió que los bribones se habían esfumado. Desanimado, Watson salió a la calle sin saber muy bien qué hacer...

Y, cómo no, apareció de pronto el oportuno Piers. Watson, desesperado, le pidió ayuda para recuperar mi medalla de la Legión. Piers, como de costumbre, aceptó el encargo, no sin antes recordarle a Watson que ya le debía tres favores. Watson, algo inquieto por los acontecimientos, regresó entonces a Baker Street. Ahí le esperaba yo con una pregunta cuya respuesta ya intuía: ¿a qué tratado se refiere el poema de Lupin? La respuesta, tras haber visto las cuatro obras en la National Gallery, parecía evidente: **el Tratado de Alejandría**.

## Una nueva visita a Barnes

Bien, parecía evidente la respuesta, ¿pero qué tenía que ver un tratado histórico con el próximo objetivo de Lupin? Una vez más, dejé a Watson en nuestra residencia y me dirigí a la librería de Barnes a buscar un libro que pudiera iluminarme. Como de costumbre, el despistado librero me pidió que buscara por mí mismo la **obra de referencia**, obra que hallé en la parte izquierda del fondo de la tienda, muy cerca de una escalera.

Al regresar a Baker Street, me encontré con el sargento Rufles. Traía un mensaje de Lestrade: había de reunirme cuanto antes con él y con el mismísimo Primer Ministro. ¡Este caso se estaba convirtiendo en un asunto de Estado! Sin tiempo que perder, entré en mi residencia, desperté a Watson y le dije nuestro nuevo destino: el magnífico Museo Británico, lugar donde el Imperio muestra con orgullo los tesoros adquiridos gracias, precisamente, al Tratado de Alejandría.



## MAÑANA DEL 16 DE JULIO, MUSEO BRITÁNICO

### Una cuestión de Estado

Cuando llegamos al Museo Británico, encontramos reunidos al inspector Lestrade y al Primer Ministro. Éste último parecía especialmente molesto por los últimos acontecimientos, y no tuvo reparos en informarme de que – a partir de ese preciso instante – yo debía trabajar bajo las órdenes de Lestrade. Tras ponerle al día con mis últimos descubrimientos, entramos por fin al museo.

En el hall de entrada nos recibió el alegre conserje quien, más que gustosamente, nos mostró uno de los objetos más preciados del museo: la piedra de Roseta. No me cabía duda de que éste sería el próximo objetivo de Lupin, por lo que era imprescindible registrar el museo y poner en marcha las oportunas medidas de seguridad. Tras organizar el dispositivo de vigilancia con Lestrade, ya sólo nos quedaba esperar.



Entonces fue cuando el pobre Watson me comentó que estaba muerto de hambre. ¡Claro! Absorto en mis pesquisas, llevaba prácticamente dos días sin comer ni dormir... Lestrade le comentó a Watson que tal vez los guardias de la entrada pudiesen ofrecerle algo, así que mi estimado colega salió en busca de algo que llevarse a la boca.

### **Un favor especial**

Los policías de la entrada ya habían comido su almuerzo, pero le dijeron a Watson que tal vez encontraría algo en una bolsa que habían dejado cerca de la verja de entrada. Mi colega se desplazó hasta allí y, efectivamente, halló la **bandolera**... aunque en su interior sólo había unas míseras migajas que poco harían para aplacar su hambre. Como de costumbre, en un momento de desánimo de Watson, apareció el de siempre: Piers.

Al parecer el periodista había oído algo de un gran golpe en el museo esa misma noche. Recordándole a Watson que ya eran tres los favores que le debía, Piers solicitó la ayuda de mi estimado colega para colarse en el museo a fin de lograr unas fotos exclusivas. Como era de esperar, Watson se resistió en un principio... pero el astuto periodista le recordó a mi amigo que, sin su ayuda, jamás recuperaría mi medalla de la Legión de Honor. Ante semejante chantaje, Watson no tuvo más remedio que aceptar la misión encomendada por Piers: conseguir una llave del museo y distraer a los guardias de la entrada.

### **La llave del museo**

En busca de la llave, Watson entró en el museo. Cruzó el patio central y entró en la biblioteca en busca del conserje. Allí estaba, de pie en el centro de la enorme sala de lectura. Watson se acercó y le interrogó acerca de las llaves del museo, logrando sacar información interesante: había una copia de las llaves en la caja fuerte del despacho del director. Dado que las otras llaves estaban en poder de Lestrade, su próximo destino parecía evidente.

Ya en el despacho (situado en el hall de entrada del museo), Watson encontró una curiosa **nota** sobre el escritorio del director. La nota, además de algunas frases sin interés, incluía una clave escrita con jeroglíficos que Watson no tardó en interpretar. Gracias a ella, logró abrir la **caja fuerte** del director girando cada una de las ruedas hasta la posición correspondiente:

- **Rueda central:** girándola en el sentido de las agujas del reloj, situó la flecha en 15 grados.
- **Rueda I:** girándola en el sentido contrario a las agujas del reloj, situó la flecha en 75 grados.
- **Rueda II:** girándola en el sentido de las agujas del reloj, situó la flecha en 45 grados.
- **Rueda III:** girándola en el sentido contrario a las agujas del reloj, situó la flecha en 30 grados.
- **Rueda IV:** girándola en el sentido de las agujas del reloj, situó la flecha en 30 grados.



## Maniobras de distracción

Justo cuando Watson estaba sacando la **llave** de la caja fuerte, entró en el despacho el arquitecto encargado de las obras del museo. Tras intercambiar varias frases, Watson salió del despacho pensando en cómo librarse ahora de los guardias de la entrada. En un pequeño almacén cuya puerta era la primera a la derecha desde la entrada principal del museo, Watson encontró un **martillo** que tal vez le fuera útil más adelante.

Cavilando todavía sobre cómo distraer a los policías, caminó por el hall de entrada en dirección al patio y reparó de pronto en un viejo pedestal situado a su izquierda, a la derecha de unas escaleras. Sobre el **pedestal** descansaba un enorme **león de piedra** y Watson tuvo de pronto una idea. Sintió en el alma, golpeó el pedestal con el martillo, lo que hizo que toda la estructura de piedra se desplomara con un estruendo. Pronto aparecieron el conserje y el arquitecto, pero lo importante era librarse de los guardias...

Watson, tras pedir a los guardias de la entrada principal que fueran a levantar la pesada cabeza de león que había caído, logró al fin despejar el terreno para que Piers pudiera entrar sin ser visto. Mi colega se acercó a la verja de entrada, le dio la llave al periodista, y regresó de inmediato al museo. En el hall de entrada, nos encontramos Watson, Lestrade y yo.



## MADRUGADA DEL 17 DE JULIO, MUSEO BRITÁNICO

### Extrañas desapariciones

Esa madrugada, mientras todos aguardábamos la llegada de Lupin, vino el arquitecto a reclamar a los guardias la desaparición de unas barras de hierro. Lestrade no sabía nada del asunto, por lo que decidí investigar. El arquitecto me llevó al lugar del que habían sido sustraídas las barras, y examiné la estancia con cuidado para ver qué más había desaparecido. Si mi capacidad de observación no me fallaba, faltaba una **polea** (había varias colgadas en la pared del fondo), una **cuerda** y una **caja de jabón**.

Salí al patio exterior para seguir buscando pistas y descubrí que también había desaparecido la **lona** de uno de los montones de ladrillos situados a la derecha, según se salía del hall principal hacia el patio. En la esquina opuesta del patio exterior, hallé una pequeña caseta con materiales. En ella, noté que también habían desaparecido **dos sacos**.



## ¿Un trípode para elevar una carga?

Con estos datos en mente, acudí al arquitecto (que se encontraba en el despacho del director). Tras preguntarle qué podría hacerse con los materiales robados, apareció el conserje alabando a los amables policías por haber retirado los escombros del león de piedra caído. Sorprendido ante un hecho tan extraño, me dirigí al pedestal que – sin saberlo yo – había roto mi estimado Watson para examinar la zona de cerca.

Como sospechaba, cerca del pedestal encontré una serie de **huellas** que pronto identifiqué: ¡eran de Lupin! ¡Había logrado colarse en el museo burlando toda la seguridad! En ese momento llegó el arquitecto para decirme que ya tenía una respuesta a mi pregunta: con los materiales robados, era posible fabricar un trípode para la carga de objetos pesados. Curioso...

## El tercer golpe de Lupin

Mientras el arquitecto y yo hablábamos del peso que podría soportar un trípode de esas características, escuché de pronto los gritos de Watson. ¡Venían del patio exterior! Corrí en su búsqueda y le encontré junto a Lestrade que, desesperado, intentaba abrir la puerta de una de las galerías. Cuando lo logró al fin, fuimos testigos de una nueva maniobra magistral de Lupin.

Desplazándose sobre la misma piedra de Roseta que había logrado robar (sin duda, gracias al famoso trípode), el ladrón se esfumó delante de nuestras propias narices. En su espectacular huida, dejó caer una nueva nota. Un nuevo poema nos daba las claves para seguirle el juego...

## Tras las pistas del ladrón

Tras analizar el acertijo de Lupin, me dirigí a la entrada principal del museo. En la parte exterior, concretamente en la fuente situada a la izquierda de la puerta principal, encontré una nueva nota entre las fauces de un pequeño león de bronce. El nuevo poema de Lupin me invitaba a encontrar a los amantes de Verona, así que me dirigí rápidamente hacia la biblioteca. Allí pregunté al conserje cómo se buscaban libros en aquella enorme sala, y él me explicó que unas máquinas repartidas por la biblioteca me ayudarían a encontrar cualquier libro.

Lo cierto es que nunca había utilizado una de esas máquinas de catalogación, pero resultó ser de lo más sencillo. Basta con introducir una o varias palabras del título de la obra que buscabas y, ¡bingo! La máquina te daba las “coordenadas” exactas del libro con una letra y dos cifras. La letra designaba la zona temática, la primera cifra indicaba la fila (teniendo en cuenta que había seis filas por piso) y la última señalaba la columna (de izquierda a derecha). Cuando introduje las palabras **“Romeo y Julieta”** en la máquina, el resultado obtenido fue: **G – 8 – 4**.



## La puerta de bronce

Rápidamente me dirigí a la segunda planta del sector G. En el estante correspondiente, hallé el libro que buscaba. En él había una nueva nota de Lupin con un complejo acertijo cuyo elemento central era una enorme y ancestral puerta de bronce. Me encaminé entonces hacia la sala egipcia y babilónica. Al entrar, giré a la derecha y, al fondo de la enorme galería, hallé la puerta de la que hablaba el poema.

Siguiendo las instrucciones de Lupin, conté el número de hombres de la franja número cinco (41). Después, conté los caballos (9) de la puerta izquierda de la franja número siete y, dado que debía hallar el número de patas equinas, multipliqué esta cifra por 4. Ya tenía mis dos números, **41 y 36**. Al multiplicarlos, obtuve la pista definitiva para hacer una nueva búsqueda en los catálogos de la biblioteca: el número **1476**.

## Maleficios hindúes

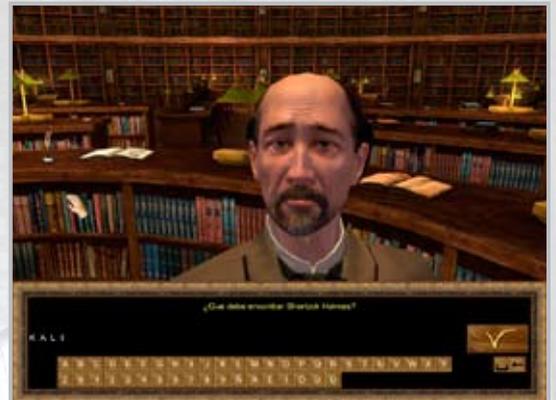
En la biblioteca, introduje el número en uno de los catálogos y hallé el libro que debía buscar. **“Maleficios hindúes”, D – 14 -7**. Fui en busca del libro y recordé que eran dos las páginas que debía consultar. Precisamente la 36 y la 41. Uniendo las primeras palabras de ambas páginas, comprendí cuál era mi próximo objetivo. ¡Encontrar a **Kali**! Bajé al centro de la sala de lectura y pregunté al conserje dónde podría encontrar a la diosa hindú, y él me contestó que había una estatuilla de ella en la sala de exposición permanente. Sin tiempo que perder, dirigí mis pasos hacia allí.

Efectivamente, en una de las mesas del lado izquierdo de la sala, encontré la estatua de Kali. Debajo de la misma, hallé una nueva **nota** de Lupin que hablaba de “tres hermanos iguales”. Creía recordar haber visto algo similar en la sala egipcia y babilónica, de modo que caminé hacia allí. Al entrar, giré a la derecha y observé de cerca la primera estela de la pared de la izquierda. Sirviéndome de la lupa, hallé una nueva **nota** escondida cerca de la oreja de la primera figura por la derecha.

## Beber o estar borracho

La nueva pista de Lupin incluía el título de lo que parecía ser un libro. Por ello, me fui directo a la biblioteca y escribí la palabra **“beber”** en uno de los catálogos. Efectivamente, el resultado que obtuve fue: **“Beber o estar borracho: Tratado de las jarras de vino”, E – 12 – 3**. Me dirigí a la estantería correspondiente y encontré una página marcada en el libro, página cuyos textos copié para estudiarlos tranquilamente. En ellos se hablaba de un enorme recipiente de piedra que sin duda se hallaba en el museo.

Fui rápidamente a la sala de exposición permanente y, al fondo de la misma, encontré una enorme fuente con forma de jarra que se correspondía con la descripción del libro. Escondida entre los cuellos entrelazados de ganso que hacían las veces de asas, encontré una nueva nota. Esta vez el enigma de Lupin constaba de varias partes, y yo – siendo el hombre metódico que soy – comencé por la primera.



## La escritura cuneiforme

Me dirigí a la sala egipcia y babilónica y, tomando el pasillo de la derecha, llegué hasta el fondo de la sala. En la misma pared derecha había una enorme estela con escritura cuneiforme. Siguiendo las instrucciones del acertijo de Lupin, partiendo del pulgar de la figura de la izquierda, conté tres filas hacia abajo y cinco a la derecha. Después, pulsé sobre la letra situada en ese punto y descubrí un nuevo galimatías que habría de resolver descifrando el significado de cada una de las letras cuneiformes que lo componían.

Empleando el método de la prueba y el error, logré deducir la letra latina equivalente de cada uno de aquellos símbolos cuneiformes.

## La curiosa “colina”

Después, fui directo a uno de los catálogos de la biblioteca e introduje las siguientes palabras: **“MAR SELVA ROCA”**. El resultado obtenido fue el siguiente: **“Pesadilla en el mar, las rocas y el bosque: Tres volúmenes”, O. Lavisheart. C-4-5**. Debo reconocer que el ingenio de mi rival comenzaba a maravillarme...

En la estantería indicada por el catálogo, hallé los **tres volúmenes** referenciados. Cogiéndolos uno a uno, los dispuse uno encima del otro hasta obtener una curiosa “colina” que medí con la cinta métrica. La medida que obtuve fue de **17,20 cm**, cifra que anoté para utilizarla más adelante.

## El cuadro redondo

Ya me quedaba menos para resolver el complejo enigma de la última nota de Lupin. Sin duda el próximo paso a dar tendría lugar en la sala de exposición permanente, de modo que me dirigí hacia allí a toda prisa. Al fondo de la sala, en la pared de la derecha, examiné cuidadosamente la vitrina de vajilla decorativa hasta dar con un **plato** que, tal y como lo describía Lupin, tenía como figuras centrales a dos damas junto a un olivo. Haciendo uso de la cinta métrica, obtuve el diámetro de este “cuadro redondo”: **52 cm**.

Siguiendo las últimas instrucciones del enigma de Lupin, multipliqué 17,20 por 100, obteniendo 1720. Después, multipliqué 50 por 10, y obtuve 520. La resta de estos dos números (1720 – 520) arrojó la siguiente cifra: **1200**.

## Nuevos acertijos

En la biblioteca, introduje el número 1200 en uno de los catálogos y resultó ser la página de un **libro de gastronomía francesa**. Busqué la obra y después analicé con la lupa la página referenciada. Curiosamente, se trataba de un grabado. Y en él encontré una nueva pista: Lupin sujetando a un koala. ¿Pero cómo se las habría ingeniado el ladrón para dejar tantas pistas en el museo?



De vuelta a la sala de exposición permanente, no tardé en encontrar un koala en una de las primeras vitrinas de la pared de la derecha. Junto al animalito disecado hallé una nueva nota de Lupin con otro acertijo que hablaba de un jarrón falso que debía identificar y destruir. Me encaminé hacia el fondo de la sala y, en la vitrina de la izquierda, logré reconocer lo que parecía una mera imitación del resto de vasijas antiguas que allí se exponían. Con un leve empujón, tiré el **jarrón falso** al suelo. Éste se rompió al instante, dejando varias piezas sueltas que parecían conformar un puzzle. ¡Increíble!

### Uniando las piezas del puzzle

Uní con cuidado aquellas piezas hasta dar con la composición final de una curiosa imagen con el siguiente mensaje: “Guardián y demonio, toro o león, Shedu o Lamassu, ¡mis nombres son! Con cabeza de hombre y cuerpo de animal, entre mis garras, oculta, la respuesta verá”. ¡Claro! ¡Debía buscar la próxima nota en la sala egipcia y babilónica!

Una vez allí, en la misma entrada a la sala, caminé hacia el enorme **Shedu** de la derecha (una colosal estructura que imponía cierto respeto) y busqué entre sus garras hasta hallar la nueva **nota** de Lupin. En ella, el ladrón me invitaba a asistir a un “baile de reyes” de lo más peculiar.

### El baile de reyes

Volví a la sala de exposición permanente y caminé hasta una de las vitrinas centrales en las que se exponía una maravillosa **colección de monedas**. Siguiendo, uno a uno, los pasos del poema de Lupin, fue cambiando de lugar las siguientes monedas:

- 1) Intercambié las posiciones de la moneda de Eduardo IV con la de Ricardo III.
- 2) Después, hice lo propio con las monedas de Enrique VI y Carlos II.
- 3) A continuación, intercambié las posiciones de las monedas de todos los Guillemos con las de todos los Ricardos de igual número. (Guillermo I por Ricardo I, etc.).
- 4) El siguiente paso fue intercambiar todas las monedas de la cuarta columna por las monedas de la sexta columna, respetando siempre la fila en la que se hallaba cada una. (La primera moneda de la cuarta columna por la primera moneda de la sexta columna y así, sucesivamente).
- 5) Por último, cogí la **moneda de Jane Grey**, pues resultaba evidente al examinarla de cerca que se trataba de una burda imitación.

### Abrir la moneda

Al coger la moneda falsa, noté que estaba hueca por dentro; sin duda mi perspicaz oponente había introducido una nueva pista dentro de la propia moneda. ¿Pero cómo abrirla? Tal vez el arquitecto pudiera prestarme una herramienta adecuada... Ya en el despacho del director, le pregunté al arquitecto si tenía algo que me permitiera abrir la moneda con cuidado, sin dañar la más que probable nota que habría en su interior.



El bienintencionado muchacho dijo tener una herramienta perfecta, pero a la postre fue incapaz de encontrarla y tuve que improvisar. Buscando un objeto alternativo, me dirigí al cuarto de materiales (la primera puerta a la derecha desde la entrada del museo). Al entrar, me encontré con Watson, que regresaba – quien sabe de dónde – con un **martillo** en la mano. Mi estimado colega me prestó la herramienta en cuestión y pude partir la moneda, hallando – tal y como había previsto – una nueva nota de Lupin.

### **Una nueva estela egipcia**

Siguiendo las indicaciones de la nota, me dirigí de nuevo a la sala egipcia y babilónica. Tomé el pasillo de la izquierda hasta llegar al fondo de la sala. En la pared de la derecha encontré una estela egipcia que encajaba con la descripción de Lupin. Examinándola con atención, encontré una letra que no encojaba entre tanto jeroglífico. Era la letra **E**, y se encontraba en la octava fila y la novena columna de jeroglíficos. ¿Sería una nueva clave para hallar un libro en la biblioteca?



Busqué en la zona E, octavo nivel y novena columna, y encontré no un libro sino una **partitura**. Ya que el conserje se pasaba el día tarareando, pensé que un melómano como él sabría solfeo y le pregunté si reconocía aquella canción. El pobre reconoció que, aunque tenía un oído muy desarrollado, nunca había aprendido a leer música. Tenía que encontrar la forma de interpretar aquella melodía para él, de modo que me dirigí a la sala de exposición permanente.

### **Tócala otra vez, Holmes**

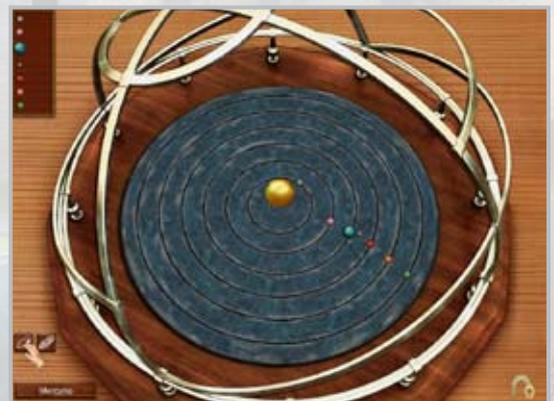
En el centro de la sala, en una de las vitrinas, encontré un precioso **violín**. Volví a la biblioteca y toqué la partitura para el conserje. Él, como era de suponer, la reconoció de inmediato. Se trataba de la canción “Get back”, de un grupo llamado Los Escarabajos. ¿Dónde había visto yo un escarabajo hace poco? ¡Claro! En la sala egipcia y babilónica.



Cuando llegué a la sala, tomé el pasillo de la izquierda y caminé hasta el fondo. Allí había un enorme **escarabajo** negro de piedra, y en uno de sus extremos encontré una nueva **nota** de mi infatigable rival. En ella, otro poema me hablaba nada menos que del sistema solar...

### **El Sistema Solar**

En la sala de exposición permanente encontré una curiosa representación móvil de nuestro **sistema solar**. Siguiendo las instrucciones del galimatías de Lupin, fui contando las vueltas que daba cada planeta alrededor del Sol gracias a los botones con los que contaba el aparato. Para ello, bastaba con pulsar primero sobre el planeta correspondiente y, a continuación, accionar uno de los dos pequeños botones situados a la izquierda. Concretamente, el botón de la derecha.



Cuando por fin hube contado las vueltas de todos los planetas (teniendo en cuenta la doble rotación en el caso de la luna), seguí las instrucciones de Lupin como sigue:

Sumé todas las vueltas 6 (Mercurio) + 5 (Venus) + 3 (la Tierra) + 16 (la Luna) + 4 (Marte) + 2 (Júpiter) + 1 (Saturno) = 37  
Las rotaciones de la tierra (3) al cubo eran 9; y éstas, multiplicadas por dos, daban 18.

La primera cifra (37) por la segunda (18) arrojaba un resultado de 666. Si a esto le sumaba 1000, obtenía la siguiente cifra: **1666**.

## La última pista

Introduje aquel número en un catálogo de la biblioteca y obtuve el siguiente resultado: **Necronomicón: traducción del original "Kitah Al-Azif", A. Alhazred. I-13-12.**

Buscando en el lugar referenciado, encontré la última nota de Lupin. En ella, el ladrón lanzaba la pista definitiva para descubrir su próximo objetivo. Pero para hacerlo, debía hacerle una pregunta un tanto personal a una persona que "seguramente estaba tarareando en esos momentos". En seguida pensé en el conserje, así que me dirigí hasta él.

Cuando ya estaba delante de Barncow, procedí a preguntarle quién era la persona más importante para él. Al principio se mostró reacio a responderme con honestidad, pero finalmente me mostró una **foto** de la persona en cuestión: ¡era la mismísima Reina de Inglaterra! ¿Sería ella el próximo blanco de mi rival?



## MAÑANA DEL 17 DE JULIO, BAKER STREET

## La confesión de Watson

De vuelta a nuestra residencia, Watson me confesó que Lupin había entrado en el museo con la ayuda de alguien. Ese alguien, por supuesto, era Watson, que sin querer había sido cómplice de nuestro astuto rival. En cuanto Watson me dio la tarjeta del misterioso periodista Piers Urqhart Alenn, comprendí que se trataba en realidad de **Lupin** disfrazado, una vez más, de forma magistral.

Como era evidente que el ladrón nos tenía bien vigilados, deduje que había establecido una base de operaciones en las proximidades de Baker Street. Era posible que alguien supiera algo en el Golden Lion, pero para mezclarme con su "exquisita" clientela, decidí disfrazarme de barriobajero. Al fin ya al cabo, ¿quién iba a darle información a un caballero como yo en un antro como éste?

## La prueba del disfraz

De camino al Golden Lion, puse a prueba mi disfraz con el sargento Rufles. No sólo obtuve un notable éxito, sino que además fui informado de un reciente robo en la casa de Herman Grimble. Decidido a proseguir con la investigación, entré en el pub y me dirigí al camarero. No sabía (o no quería) decirme nada, de modo que entablé conversación con una guapa señorita que encontré al final de la barra.

En cuanto le hablé de un tal Piers, ella recordó que el periodista estaba hospedado en la residencia de la señora Flemmings, en Melcombe Street. Su detallada descripción del lugar (la puerta de la residencia tenía sendos floreros a ambos lados de la misma) me fue de gran utilidad para encontrar el lugar cuando hube acabado mi conversación con la señorita.



## En la residencia de la señorita Flemmings

Ya en la entrada de la residencia topé con mi primer obstáculo. Había varias puertas, pero yo desconocía cuál podía corresponderse con el escondite de Lupin. Por ello, analicé una a una las huellas encontradas al pie de cada puerta. Tras mi análisis, deduje que la puerta a la que debía llamar era la segunda de la izquierda, y así hice. Alguien la abrió...

... y menuda fue mi sorpresa cuando vi a otro famoso delincuente, visiblemente malhumorado, en aquel umbral. Por lo visto Lupin había dejado la habitación el día anterior y si yo quería registrarla en busca de pistas, tenía que deshacerme de Rumpkin, el famoso rufián que ahora aguardaba allí a su compinches.

## La banda de Luigi

Regresé al Golden Lion y, haciéndome pasar por un ladrón más, interrogué a Eddie, el camarero. Haciendo uso de los chantajes que estos rufianes suelen emplear, logré que Eddie me diera una valiosísima información que me serviría para deshacerme de Rumpkin. Al parecer, el famoso ladronzuelo y Eddie habían conspirado contra una importante banda de delincuentes que, de enterarse de lo sucedido, acabarían con ambos.

La seña de identidad de esta banda eran las navajas alargadas y las bufandas de cuadros. Tal vez si me hacía con ambos elementos, lograría asustar a Rumpkin. Después de mi charla con Eddie, cogí una **navaja** y una **botella de vino** del extremo derecho de la barra. También encontré una **tela a cuadros** cerca de la amable muchacha de antes. Luego comprobé que había un miembro de aquella banda, borracho como una cuba, en una mesa del pub.

## Cómo librarse de un rufián

Miré a aquel delincuente borracho y me fijé que en la mesa, junto a su cabeza, había **una bufanda** empapada en vino. Entonces decidí mojar la tela que había encontrado antes con el vino que había cogido en la barra. Cuando el trapo estaba empapado, lo cambié rápidamente por la bufanda de rufián. Combinando después la bufanda y la navaja encontrada poco antes, tenía por fin los dos elementos que identificaban a todos los miembros de la banda de Luigi.

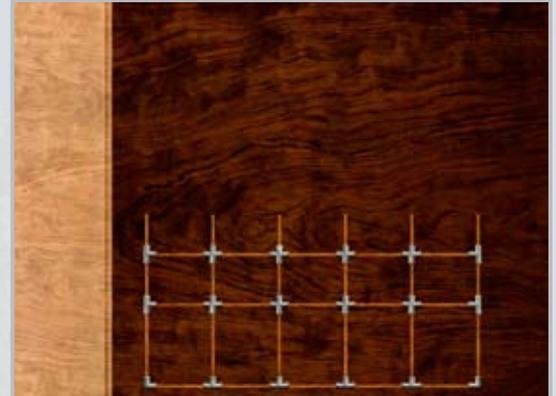
Con estos dos elementos bien visibles, regresé a la residencia de la señorita Flemmings y llamé a la puerta del escondite de Rumpkin. Al verme entrar con la indumentaria de la banda de Luigi, Rumpkin no tardó en huir del lugar. Ya con la estancia vacía, encontré una nota al pie de la puerta. También hallé el botín del reciente robo de la casa de Herman Grimble y, en el suelo de la esquina derecha de la estancia, hallé unos curiosos trozos de madera pintados.



## De vuelta a Baker Street

Cuando hube regresado a nuestra residencia de Baker Street, decidí enviar a Watson a Scotland Yard para dar los datos del escondite de Rumpkin mientras yo me quedaba para analizar aquellas extrañas varas de madera que había encontrado. Depositándolas sobre mi mesa de trabajo, fui uniendo todas las piezas hasta formar lo que parecía una pequeña jaula.

Cuando regresó mi estimado colega, me informó de que el Primer Ministro deseaba reunirse con nosotros en Buckingham Palace a la mañana siguiente. Bien, pensé, esto nos dará tiempo para descansar y llegar a tan importante cita en plenitud de facultades.



## MAÑANA DEL 18 DE JULIO, PALACIO DE BUCKINGHAM

A la mañana siguiente, acudimos raudos a nuestra cita con el Primer Ministro. Nada más llegar al palacio de Buckingham, un guardia nos informó de que nos esperaban en la sala Blanca, estancia que se encontraba tras la primera puerta de la derecha. Una vez allí, fuimos recibidos por el Primer Ministro que nos informó de las reticencias de la Reina a ofrecernos una audiencia.

Dispuesto a encontrar una solución a este inesperado contratiempo, me propuse interrogar a todos los habitantes de palacio, no sin antes pedirle prestadas las **gafas** al Primer Ministro. (Nunca se sabe cuándo vendrán bien un buen par de anteojos). Tras coger las gafas del escritorio, salí de la sala Blanca y crucé hasta la puerta de enfrente. Entré y descubrí la cocina de Buckingham Palace.



## Chauncey, el mayordomo real

En la cocina tuve ocasión de interrogar a Chauncey, el mayordomo real, sobre el porqué del reciente malestar de la Reina. Al principio se mostró reacio, pero al final me confesó que la Reina se había peleado con su dama de compañía preferida, lady Leomunda, a causa de un curioso regalo que nuestra monarca le había hecho a la joven. En ese momento entró una de las criadas de palacio, Deirde, maldiciendo al miembro de palacio más curioso de todos: lord Robilar.

Al parecer, éste era el nombre del simpático perrito de lady Leomunda. Dicho can tenía un paladar tan exquisito que nadie era capaz de complacerle. Sólo el antiguo cocinero, despedido el día anterior por la propia lady Leomunda, conocía la receta de la comida del caprichoso perro.



## El menú de lord Robilar

No me quedaba más remedio que registrar la cocina en busca de pistas que me ayudaran a deducir aquella misteriosa receta. Primero, abrí un **cuadro de basura** en el que se hallaban los restos de la última comida de lord Robilar. Combinando el poder de amplificación de mi lupa y las gafas del Primer Ministro, encontré **restos de plátano y salchichas**. Después, registré todos los muebles de la cocina.



En la alacena junto al cubo de basura, hallé un **tarro de mermelada**, un **bote de mostaza en grano** y una **lata de anchoas**, además de unas útiles pinzas que extraje de un jarrón. En una mesa situada a la izquierda de la alacena, encontré un **puñado de salchichas**. En el extremo opuesto de la cocina, sobre otra mesa, hallé la **receta** de la comida de lord Robilar y una **tableta de chocolate suizo**.

### La preparación del manjar

En la mesa central de la cocina, además de hacerme con unos plátanos, encontré una **báscula** que me serviría para hallar las proporciones exactas de cada ingrediente. Siguiendo las instrucciones de la receta, me dispuse a pesar de forma comparativa todos los ingredientes. Primero, debía encontrar la equivalencia de peso entre las anchoas y los granos de mostaza, que resultó ser **4:3**. Después, hallé la equivalencia entre las anchoas y las fresas, que fue de **2:3**.

Sabiendo que la receta debía llevar un diez por ciento de fresas, un cuarenta por ciento de anchoas y un cincuenta por ciento de mostaza, dispuse las siguientes cantidades de cada ingrediente sobre un plato:

- 16 anchoas
- 6 fresas
- 15 granos de mostaza

A esta succulenta mezcla añadí el chocolate, las salchichas y el plátano y, ¡voilà! Ya teníamos preparado el manjar del quisquilloso lord Robilar. Con el plato en la mano, llamé a la puerta de lady Leomunda, la segunda por la derecha desde la entrada a Palacio.

### Lady Leomunda

Una vez dentro de los aposentos de milady, procedí a interrogarla con la esperanza de descubrir qué había ocurrido entre ella y la Reina. Al parecer, el enfado de Su Majestad se debía a la desaparición de algunas muñecas que ésta le había regalado a lady Leomunda. Obviamente, si quería que la Reina se reconciliara con su dama preferida, debía encontrar cada una de esas muñecas.

Tras la interesante charla con lady Leomunda, me dirigí a la cocina de Palacio. Allí interrogué a Deirdre, la criada, quien me confirmó que – efectivamente – habían desaparecido algunas de las muñecas que la Reina había regalado a milady. Al finalizar nuestra conversación, encaminé mis pasos hacia la sala Blanca, donde entablé una nueva charla con Chauncey, el mayordomo real.

### Los celos de lord Robilar

Al preguntar a Chauncey por posibles cambios de comportamiento en lord Robilar, fue el propio Primer Ministro quien me contó que el perrito de milady había sido una criatura adorable hasta la llegada, hace algún tiempo, del sobrino de lady Leomunda. Por lo visto, los celos sufridos por el can lo habían transformado en un ser inseguro y agresivo.

Con esta información, me dirigí a los guardias de la entrada,



preguntándoles si habían observado en lord Robilar algún comportamiento extraño en los últimos días. Uno de los guardias me reveló que lo había encontrado husmeando cerca de una armadura medieval situada muy cerca de la entrada a palacio, concretamente en la pared de la izquierda.

### La primera muñeca

Examinando de cerca el rincón del que me había hablado el guardia, descubrí un sospechoso **agujero** en la pared. Sin embargo, el mismo era tan profundo que no lograba ver qué había en su interior. En busca de iluminación, me dirigí a los aposentos de lady Leomunda. En el fondo de su estancia, abrí la casa de muñecas que le había regalado la Reina y cogí prestada una de las bonitas **velas** que lo adornaban.

Regresé al agujero de la entrada e intenté iluminarlo con la vela; era una buena idea, pero necesitaba algo para empujar la vela hasta el fondo del agujero. Entonces cogí la **lanza** de la armadura medieval que se encontraba junto al agujero y, con ella, empujé la vela hasta el fondo del agujero. Tal y como yo sospechaba, allí estaba una de las muñecas.



### La bañera atascada

A pesar de que había encontrado la primera muñeca, necesitaba un objeto largo para poder alcanzarla. La lanza era perfecta, pero necesitaba curvar la punta y hacer una especie de gancho si quería prender la muñeca. Fui a la sala Blanca y le pedí una herramienta a Chauncey. Casualmente, había estado en Palacio el fontanero real, quien se había dejado unas **tenazas** que el mayordomo me prestó. Intrigado por la presencia de un fontanero en palacio, interrogué a Chauncey y descubrí que la bañera de lady Leomunda estaba atascada. Hmm, aquel asunto sin duda habría que analizarlo a fondo. Pero primero debía recuperar la muñeca que ya había encontrado... De modo que, usando las tenazas prestadas por Chauncey, doblé la punta de la lanza. Con este **gancho** improvisado, regresé al hall de entrada y extraje la muñeca del agujero en la pared.



### La ayuda de Deirdre

Ya con la **muñeca** en mi poder, fui a la cocina y hablé un rato más con Deirdre. Ésta me contó que la mañana anterior había encontrado a lord Robilar con las patas y el hocico llenos de cenizas saliendo de la sala Blanca. Curioso, me dije, y me dirigí de inmediato a la mencionada estancia de palacio. Inspeccionando de cerca la chimenea, descubrí una diminuta mano que sin duda pertenecía a una de las muñecas de milady.

Sirviéndome de las pinzas que había encontrado en la cocina, extraje la **muñeca** de aquellos rescoldos. A continuación, regresé a la cocina, donde la amable Deirdre accedió a limpiar la muñeca. Para ello, empleó un cubo que dejó vacío junto a la puerta de acceso a la cocina. Cuando Deirdre me entregó la muñeca limpia, recogí el **cubo vacío** y me dirigí hacia los aposentos de milady.



## La tercera muñeca

Una vez dentro de la habitación de lady Leomunda, caminé hasta el fondo de la estancia y vi la bañera atascada. Entonces, utilicé el cubo que había cogido en la cocina para vaciar la bañera y regresé – con el cubo a rebosar – a la cocina. Una vez ahí, eché el agua de la bañera en un **barril** situado junto a una pila. Después, salí al hall de entrada y pedí ayuda a los guardias para verter el contenido del barril en la **pila** de la cocina.

Cuando hubimos acabado esta operación, regresé a los aposentos de lady Leomunda. Como sospechaba, un nuevo **muñeco** había aparecido en su bañera, así que lo cogí y lo guardé en mi maletín. Después, interrogué a lady Leomunda sobre el reciente comportamiento de su adorado lord Robilar. Ella me confesó que, no hacía mucho, lo había encontrado hurgando cerca de su arcón.

## Un baúl con rompecabezas

Dispuesto a examinar aquel cofre, me dirigí al fondo de la estancia. Mirando el arcón de cerca, observé que tenía un hueco hecho a medida para una especie de estrella. Entonces, mirando a mi alrededor, descubrí que el retrato cercano de un rey tenía algo extraño. Efectivamente, la corona del monarca estaba hecha con **piezas de madera** que podían quitarse. Las cogí y, a continuación, las deposité sobre el arcón.

¡Qué ingenioso **baúl**! Para abrirlo, debía encajar las piezas adecuadas sobre la estrella dibujada en la cerradura del propio arcón. Una a una, fui poniendo todas las piezas hasta abrir aquel curioso arcón. Y, ¡bingo! ¡Allí estaba la cuarta muñeca!

## El favor de lady Leomunda

Tras haber recuperado todas las muñecas, hice entrega de las mismas a lady Leomunda. La damisela, inmensamente agradecida, me preguntó cómo podría devolverme el favor. Ante la urgencia de una audiencia con Su Majestad, le pedí que hablara con la Reina para convencerla de que nos recibiera cuanto antes. Milady accedió y me prometió que Su Majestad nos recibiría a la mañana siguiente.



## MAÑANA DEL 18 DE JULIO, PALACIO DE BUCKINGHAM

Más descansados, Watson y yo volvimos a Buckingham Palace. Una vez más, el Primer Ministro nos aguardaba en la sala Blanca. Antes de reunirnos con él, advertí que la moqueta del hall de entrada estaba mojada, cosa que sin duda debía investigar. Al entrar en la sala Blanca, pregunté a Chauncey por estas manchas. Él me respondió que aquellas humedades se debían a un regalo que Su Majestad había recibido de lady Leomunda.



## El misterioso regalo empapado

Entonces, interrogué a milady sobre aquel sospechoso regalo. Al parecer, se trataba de un reloj de pie francés que, al ser transportado a palacio, se había caído en el foso. Empapado y envuelto, el regalo lo habían dejado poco antes en los aposentos de la Reina. Según milady, el fabricante de aquel reloj era un auténtico genio que respondía al nombre de "Payet" o algo por el estilo. ¿De qué me sonaba ese nombre?

Entonces recordé la nota que había encontrado en el escondite de Lupin y Rumpkin. ¡Claro! ¿Acaso el relojero se llamaba **Mayet?**, le pregunté a milady. ¿Cómo lo sabía?, exclamó ella sorprendida. Una vez más mi rival se me había adelantado, ¡pues en ese reloj se había colado el mismísimo Lupin! Tras advertir a los guardias, nos dirigimos todos a los aposentos de la Reina. Tras unos instantes de incertidumbre, nos vimos obligados a irrumpir en su estancia privada sin su permiso.

## El pasadizo secreto

En la estancia de la Reina descubrí nuevas manchas en la alfombra. Todas ellas provenían del propio reloj de pie. ¡Qué astuto era Lupin! Examinando la pared del fondo de aquella habitación, descubrí que Lupin había huido por un pasadizo secreto cuya puerta se encontraba en un enorme armario de madera. ¿Cómo se abriría aquella puerta?

Examinando la pared contigua al armario, encontré un **candil de pared**. Lo moví y, como había intuido, se abrió una puerta secreta en el armario de la Reina. Si me daba prisa, todavía podía atrapar a Lupin...

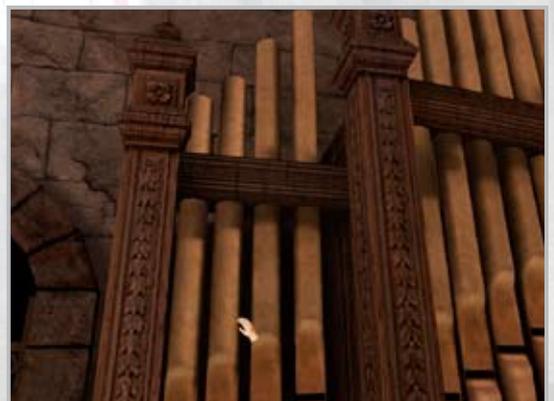
## Los sótanos de Buckingham Palace

Atravesé aquella puerta y, de pronto, me encontré en los lúgubres sótanos de Palacio. Lupin había escapado por una puerta situada en la pared opuesta, cerrando aquella verja tras él. Examiné el enorme **órgano** que había en la sala y comprobé que los **tubos de acero** estaban en perfectas condiciones. Los cogí todos y los dispuse, uno tras otro, en el suelo de aquella sala, justo delante de la puerta por la que había escapado Lupin.

Después, empujé una pesada **estatua de elefante** que había en la estancia; rodando sobre los tubos de acero, el elefante de piedra irrumpió con fuerza contra la verja, rompiéndola al instante.

## Una cerradura compleja

Cuando pasé a la siguiente sala, vi cómo Lupin cerraba de un golpe una nueva verja, dejándome otra vez atrapado. Al acercarme a la puerta, encontré unas curiosas **varas metálicas** en el suelo. Deduje que pertenecían al complejo mecanismo de la cerradura de aquella verja, así que las utilicé para intentar abrir la puerta. Viendo los números romanos que había en la cerradura, comprendí que se trataba de una sencilla ecuación.



Colocando cinco varillas en la parte superior de la ecuación y otras cinco en la parte inferior, debía lograr que aquella ecuación fuese correcta. Tras probar diferentes combinaciones, di por fin con la respuesta acertada. El número de ambas partes (la superior y la inferior) debía ser **81**. De modo que aquella ecuación quedaba como sigue: **XXII + VII + LII = C – XXIII + IV**

### **La primera trampilla**

Tras abrir la verja, entré un pequeño pasadizo al fondo del cual encontré una nueva puerta. Para abrirla, accioné una **palanca** que había en la pared, a la izquierda de la puerta. Entré en la nueva sala y encontré una trampilla cerrada; sin duda Lupin había huido por ahí. ¿Cómo podría abrirla? Anduve hasta el fondo de la estancia y me hice con dos **cadenas** colgadas de la pared.

A continuación, uní las dos cadenas creando una sola para después engancharla a un enorme y pesado **mascarón de proa** que encontré en el suelo. Luego, pasé la cadena por un **gancho** situado en el techo, justo encima de la trampilla. Después, uní el otro extremo de la cadena a la **puerta levadiza** por la que había entrada a la sala. Mi invento ya estaba preparado, de modo que accioné otra **palanca** situada junto a la puerta para bajar la verja y elevar el mascarón de proa. Por último, desenganché la cadena de la verja y, ¡zas! Aquella enorme cabeza de dragón cayó sobre la trampilla, rompiéndola en pedazos.



### **Uniformes y disfraces de otros tiempos**

Tras descender por la trampilla, debía encontrar de nuevo una forma de subir al nivel del que había bajado. En la nueva planta en la que me hallaba, encontré multitud de uniformes y disfraces que sin duda hicieron en su día las delicias de los habitantes de Palacio. Registrando una a una todas las prendas, encontré varios objetos de utilidad. Primero, me hice con una **gaita escocesa**. Después, encontré unos **dardos** entre unas ropas hechas con tela de leopardo.

Entonces caminé hacia el extremo opuesto de la sala, donde – una vez más – encontré una **trampilla**. Sin embargo, esta vez se encontraba en el techo. ¿Cómo había logrado subir Lupin hasta allí? Examinando aquella estancia, recogí cuatro **segmentos** de lo que parecía ser un **tótem indio**. Colocando uno sobre otro bajo la trampilla, recompuse el tótem y escalé hasta alcanzar la trampilla.



### **Ya casi te tengo, Lupin**

Al atravesar la trampilla, llegué a una sala de juegos. Aquella estancia parecía no tener ninguna puerta, pero al correr un **teatrillo de títeres** encontré un nuevo pasadizo. Ya en la siguiente sala, hallé una nueva trampilla en el techo. Una vez más, debía ingeniármelas para escalar. Mirando a mi alrededor, logré reunir varios objetos: un **espejo de pared**, un **baúl** y una **caja de madera**.

Después, situé la caja de madera bajo un **gran espejo** que había en el centro de la sala. A continuación, coloqué el baúl encima del espejo y trepé por él hasta alcanzar la trampilla. Como cabía esperar, estaba cerrada, por lo que decidí colocar el espejo al otro lado de la trampilla para examinar la forma en la que Lupin había cerrado aquella portezuela.



## La gaita lanza-dardos

Al comprobar que mi ingenioso rival había atado una cuerda desde la trampilla hasta la pared, decidí introducir los dardos en los tubos de la gaita que llevaba conmigo. Después, sirviéndome del espejo para apuntar, lancé un dardo contra la cuerda que sujetaba la trampilla y, ¡voilà! Ya podía abrir la portezuela y saltar al nivel superior de aquellos sótanos.

Cuando subí, encontré una nueva y enigmática carta de Lupin. Aunque esta vez no había tenido tiempo de deslumbrarme con sus versos, el último párrafo dejaba ciertas dudas sobre dónde iría a efectuar su último golpe maestro. Con esta duda, regresé a Baker Street, donde encontré a Watson y al Primer Ministro. Entre todos, analizamos aquella nota y mi estimado colega supuso que Lupin planeaba golpear de nuevo en la Torre de Londres. El Primer Ministro desechó esta hipótesis y fue entonces cuando Watson sugirió un nuevo destino: ¡el Big Ben!



## MADRUGADA DEL 19 DE JULIO, TORRE DE LONDRES.

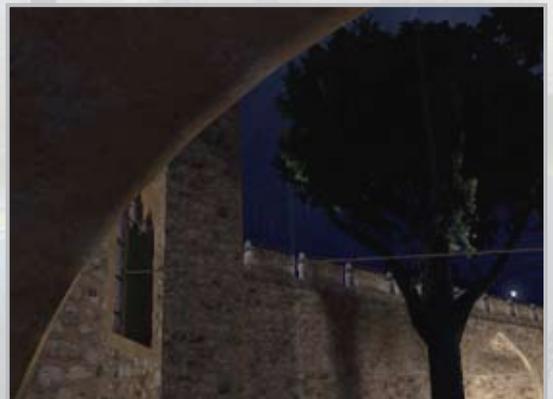
Yo, sin embargo, seguía creyendo que mi rival tenía intención de volver a la Torre de Londres por lo que me dirigí hacia allí mientras todo Scotland Yard montaba guardia en el Big Ben. Al llegar a la Torre, encontré a un **guardia** tendido sobre el suelo. Aquel hallazgo confirmaba mis sospechas, ¡sin duda Lupin ya estaba a punto de salirse con la suya! ¡Debía darme prisa!

Examinando el uniforme del guardia, comprobé que se llamaba Schick. Observando su rostro, noté que tenía un cuidado y lustroso bigote. Junto a su cuerpo dormido, hallé unos **cartuchos** que sin duda me serían de utilidad más adelante. Tras finalizar la inspección de aquel alabardero y comprobar que no se encontraba herido (más bien meramente sedado), seguí caminando hacia delante hasta llegar a la torre de la sala de armas.

## El plan de Lupin

Subí las escaleras hasta llegar a la puerta de la sala de armas, pero – como cabía esperar – estaba cerrada. Descendí de nuevo y seguí caminando hacia el frente hasta pasar por unos arcos y, de pronto, descubrí los planes de Lupin. En lo alto, entre la torre Sangrienta y uno de los muros de la fortificación, vi una **cuerda tendida**. Sin duda Lupin la había dispuesto para huir con el botín... La lógica dictaba que si quería frustrar los planes del ladrón, primero tendría que inutilizar aquella cuerda de algún modo.

Sin quitarme este pensamiento de la cabeza, seguí explorando los alrededores hasta llegar a la zona del antiguo patíbulo. Allí encontré a otro guardia sedado y tendido en el suelo, el **capitán Kirkpatrick**. Examinando una de sus manos con la lupa, descubrí que tenía los dedos manchados de pintura verde. Qué curioso...



## El capitán Smith

Caminando en dirección a la despensa, hallé el **sombrero** del capitán Smith tendido sobre el césped de los jardines. Junto al sombrero, pude distinguir la huella que dejó alguna persona al caer. Es más, al acercarme hasta la puerta de la despensa, encontré un rastro que sólo podía corresponderse al peso muerto de una persona. Sin duda alguien había propiciado un golpe al capitán Smith para arrastrarlo después a la despensa. Intenté entrar en la misma para comprobar si me deducción era correcta, pero la puerta estaba cerrada.

Después, caminé hacia la casa de la Reina, lugar donde se encontraban los dormitorios y el vestuario de los guardias. En la esquina del edificio, encontré a un guardia – el **capitán Hickman** – quien, a pesar de estar bajo los efectos de un potente sedante, pudo intercambiar algunas palabras conmigo.

## Un misterioso doctor

Al preguntar a Hickman dónde se encontraba el capitán Smith, el guardia me respondió que había marchado hacia la despensa con el doctor. Hmm, interesante revelación. Al preguntarle quién podía tener una llave de la despensa, Hickman me comentó que uno de los guardias, Johnson “el gordo”, guardaba una copia en su taquilla.

Tras el breve interrogatorio, entré en los dormitorios de los guardias. En la primera mesilla de noche, hallé un **folleto** sobre el vuelo conjunto de dos globos aerostáticos y una **carta** del guardia que sin duda dormía allí, un tal Moore. En la mesa central de la estancia, encontré una **llave** que sin duda se correspondería a los vestuarios de los guardias. En la segunda mesilla de noche, encontré una interesante **pantalla de lámpara** que me llevé (nunca se sabe qué objetos pueden venir bien).

Cerca de esa misma mesilla, observé un pequeño **uniforme** tendido sobre la cama. También vi unos **patines** en un baúl situado al pie de la cama (¿serían para el sobrino del guardia en cuestión?). En el escritorio del fondo de la estancia, hallé un interesante **libro** sobre cargas de pólvora de cañones antiguos.

## Las taquillas de los guardias

Tras finalizar la inspección de los dormitorios, procedí a registrar los vestuarios de los guardias. Utilizando la llave que acababa de encontrar, abrí la puerta de los vestuarios y examiné en primer lugar un corcho situado a la izquierda de la entrada. En él encontré el **cuadrante** con los turnos de guardia y un **plano de distribución de las taquillas**.

Antes de proseguir con la inspección de las taquillas, decidí volver a interrogar al guardia Hickman. Tal vez con la información que él pudiera facilitarme y los documentos encontrados, sería capaz de deducir a quien pertenecía cada taquilla. Y así fue; tras mi breve conversación con Hickman, regresé a los vestuarios y estudié una a una cada taquilla. Atando cabos, llegué a la conclusión de que la distribución de las mismas era la que figura en esta imagen.



## **Abrir la taquilla de Johnson**

Mi próximo objetivo era abrir la taquilla de Johnson. Examinando mi maletín, recordé los cartuchos que había encontrado junto al cuerpo del primer guardia. ¿Y si pudiera crear una especie de bomba que saltara el cerrojo de la taquilla? Parecía un buen plan, pero me faltaban algunos elementos para llevarlo a cabo. Por ello, me dirigí al dormitorio del cocinero, situado a la derecha de la despensa.

Registrando la estancia, encontré un **pañó** (junto al lavabo del cocinero), un **molde metálico, un cordel y un cascanueces**. De vuelta a los vestuarios, empleé el cascanueces para abrir los cartuchos de pólvora. Después, introduje un poco de cordel en la pólvora a modo de mecha. Finalmente, llené la cerradura de la taquilla número siete (la de Johnson) con la pólvora y prendí la mecha con una cerilla. La consiguiente explosión acabó con el candado y pude, por fin, abrir la taquilla.



## **La llave de la despensa**

En el interior de la taquilla encontré la **llave de la despensa** y un **paquete de embutidos** recién envueltos. Cogí ambas cosas y me dirigí a toda velocidad hacia la despensa. Con la llave, abrí la puerta y me dirigí rápidamente hacia la fresquera. Efectivamente, allí encontré el cuerpo tendido del capitán Smith. Sospechaba que, al contrario que los demás guardias, él había sido golpeado, de modo que cogí un **culo de agua** que había junto a la verja de la fresquera y vertí su contenido sobre el rostro de Smith.

Cuando éste logró incorporarse, me contó lo que había sucedido hasta el momento en que perdió el conocimiento. Me habló de un médico nuevo, llamado Paul Sernine, que había atendido a todos los guardias por una indisposición que habían sentido tras la última comida. No tardé ni un segundo en deducir que aquel “médico” no era otro que el mismísimo Lupin, nuevamente disfrazado. Tras contarme los hechos, el capitán Smith me hizo entrega de un **frasco vacío** que había encontrado y de la **llave de la sala de armas**.



## **En la sala de armas**

Mi nueva prioridad era encontrar una forma de sacar al capitán Smith de la fresquera de la despensa. Por ello, me dirigí a la sala de armas en busca de algún objeto que pudiera servir a tal empresa. Una vez allí, encontré un recipiente vacío y un bote de petróleo sobre una de las mesas de la izquierda. Al fondo de la sala, junto a un antiguo **cañón**, encontré un **portacartuchos vacío**. Examinando de cerca el cañón, descubrí que tenía un diámetro de 60 mm y que, a excepción de las ruedas que le faltaban, parecía estar en perfecto estado.

A continuación, abrí una puerta situada a la izquierda del cañón y, tras ella, tendido en el suelo, descubrí al guardia Summerbee, también fuertemente sedado. Junto a él hallé una **llave**, ¿para qué sería? Antes de regresar a la sala de armas, me acerqué a una puerta situada al fondo del pequeño descansillo en el que me encontraba y escuché extraños ruidos... ¡jera Lupin! Debía darme prisa...



## Medidas drásticas

Al regresar a la sala principal, volví a la mesa donde minutos antes había encontrado el recipiente y el petróleo y usé la llave para abrir un **pequeño cofre**. Dentro del mismo, encontré una **lima** (¡perfecto!) y un **destornillador**. Antes de volver a la despensa, encontré unas astillas en el suelo junto a la chimenea y me hice también con el interesante **soporte de casco** de una de las armaduras medievales que decoraban la estancia.

Con estos objetos ya en mi maletín, volví a la despensa y me acerqué a la fresquera. Hice entrega de la lima al capitán Smith y le pregunté si había alguna forma de abrir la puerta tras la que había escuchado a Lupin. La jocosa respuesta de Smith me dio una idea: sin la llave, no me quedaba más remedio que volar la puerta.

## El arsenal

Mi nuevo plan era poner en funcionamiento el antiguo cañón que había visto en la sala de armas; pero para ello, necesitaba hacerme con una bola del tamaño adecuado y un saco de pólvora. Smith acordó buscar la llave del arsenal en cuanto se hubiera encargado de abrir la puerta de la fresquera con la lima; mientras tanto, yo debía ocuparme de la cuerda con la que Lupin pretendía escapar con el botín. Antes de abandonar a Smith, le pedí prestada una **bufanda** roja que había detrás de él y el buen hombre, a regañadientes, me la entregó.

## Quemar la cuerda

Regresé a los arcos bajo los cuales había divisado la cuerda y pensé detenidamente. Entonces recordé el folleto que había encontrado en la mesilla del capitán Moore: ¡claro! ¡Podía fabricar dos globos aerostáticos que quemasen la cuerda! ¡Manos a la obra! Para hacer los globos caseros, seguí los siguientes pasos:

- 1) Combiné el papel que envolvía los embutidos de Johnson con el soporte de casco cogido en la sala de armas.
- 2) Combiné igualmente la pantalla de la lámpara encontrada en los aposentos de los guardias con el paño hallado en el dormitorio del cocinero.
- 3) Até un trozo de cordel al molde y otro al recipiente metálico.
- 4) Uní los “globos” creados en los pasos 1 y 2 con las “cestas” fabricadas en el paso 3.
- 5) Llené ambas “cestas” de astillas y rocié estas de petróleo.
- 6) Até una parte de la bufanda roja a cada “globo casero”.
- 7) Por último, até ambos “globos” con sus respectivas partes de bufanda.

¡Los **globos** estaban listos para volar! Los solté justo debajo de la cuerda y el invento funcionó tal y como yo lo había previsto. ¡Había logrado quemar la cuerda, lo que impediría la huida de Lupin!



## Cómo usar un cañón

Después de mi hazaña, me dirigí a toda prisa a la torre Blanca, donde el capitán Smith me aguardaba con la llave del arsenal. Tras enviarle al Big Ben en busca de refuerzos, entré en el arsenal y tomé varios objetos necesarios. En primer lugar, cogí la **tapa de una caja** de madera situada en la esquina derecha de la estancia. Después, al fondo de la sala, me hice con una **bola de cañón de 60 mm**. A continuación, recogí un pequeño **barril de pólvora** que encontré a la izquierda de las bolas de cañón.

En una de las mesas de la sala encontré **dos recipientes vacíos** de diferente capacidad que sin duda me serían útiles para medir la pólvora que utilizaría después. A continuación, regresé a los dormitorios de los guardias y utilicé el destornillador para quitar las **ruedas a los patines** del baúl situado al pie de la segunda cama. Con todos estos elementos, regresé a la sala de armas.

## El big bang

Ya estaba casi todo listo para dar mi último golpe y detener a Lupin. Pero primero debía mover el cañón antiguo y acercarlo a la puerta de la sala de joyas. Para ello, uní las ruedas de los patines a la tapa de madera. Después, coloqué el cañón encima de la tabla con ruedas. ¡Ya podía desplazar el cañón a mi antojo! Lo acerqué hacia la puerta donde “descansaba” Summerbee y de pronto topé con un obstáculo: las escaleras.

Sin tiempo que perder, desatornillé las bisagras de la **puerta** que tenía detrás de mí y coloqué la propia puerta sobre las escaleras. ¡Ya tenía una **rampa**! Empujé el cañón y lo dispuse frente a la puerta tras la que se escondía Lupin. Ya sólo me quedaba cargar el cañón....

Tras consultar el libro que había encontrado en los aposentos de los guardias, llegué a la conclusión de que debía cargar el cañón con **478 cc de pólvora**. Cogí el pequeño barril de pólvora y procedí a medir la cantidad exacta. Sirviéndome de los recipientes con los que contaba (uno de 250 cc, otro de 80 cc y un último de 12 cc) fui llenando poco a poco el portacartuchos vacío. Para hallar la cantidad exacta, seguí los siguientes pasos:

- 1) Llené el recipiente de 250 cc y lo vacié en el portacartuchos.
- 2) Llené el recipiente de 80 cc y lo vacié en el portacartuchos, repitiendo esta operación un total de tres veces.
- 3) Finalmente, cogí el portacartuchos y comencé a verter la pólvora en el recipiente de 12 cc. De esta forma, la cantidad que quedaría en el portacartuchos sería exactamente 478 cc.

Tras finalizar esta operación, vertí el contenido del portacartuchos en el cañón. Después, introduje la bola de 60 mm en el mismo y prendí la mecha con una cerilla. El resto, os lo podéis imaginar... La explosión fue tremenda y la puerta cayó destrozada.

En la sala de las Joyas encontré a Lupin a punto de escapar... Fue un bonito final para un duelo sin igual. Una maravillosa partida de ajedrez entre dos caballeros que acabó en tablas.

