

Una historia de enigmas encadenados
(Los primeros capítulos)

Agustín Fonseca y Joaquín Aranda

Derechos de autor

Autores:

Agustín Fonseca García

Joaquín Aranda Iriarte

Edita: **Imaginarte Juegos** (www.IMAGINARTEjuegos.com)

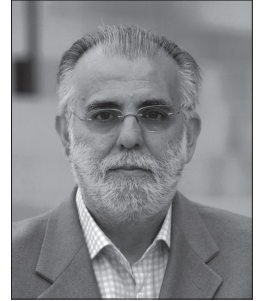
Año de publicación: **2014**

ISBN:

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal)

Índice

0. De cómo recibe el protagonista el reto de Month	9
1. Donde se cuenta cómo Morris acepta el reto de Month	11
2. En el que Sarah y Snake ponen a prueba sus conocimientos sobre arte	17
Notas de los capítulos	30



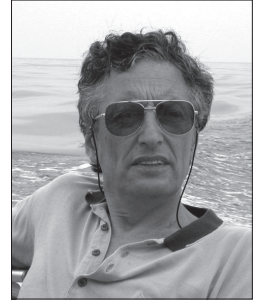
Nacido en Valencia y afincado en Madrid, **Agustín Fonseca** es un arquitecto que ha dedicado una buena parte de su vida a compaginar su profesión con la creación de juegos y pasatiempos.

Entre sus trabajos más destacados se encuentra la realización de juegos para periódicos (*El Juego Más Difícil del Verano* para El País), pasatiempos para revistas (*Brain Trainer* para Muy Interesante), juegos interactivos (*Buscarte* para el Museo Thyssen-Bornemisza) y diseño de rompecabezas (*Cuboku* para Aguilar)

Desde los primeros juegos de tablero, como el ya clásico *Todos contra el juego*, record de ediciones en más de 15 campañas del Ministerio de Medio Ambiente, hasta sus últimos trabajos para móviles y tabletas, con visitas virtuales y realidad aumentada, siempre está desarrollando nuevos proyectos e ideas en los que poner a prueba su imaginación.

Ha publicado multitud de libros en torno al entrenamiento de la mente (*Juegos de mente*, para RBA o *Mental Trainer* para Planeta), el simple entretenimiento (los primeros libros de *Sudokus* de España o la colección *Juego, Piensa y Resuelve* de Cúpula,) adaptaciones a libros de programas de televisión (*Entrena tu mente con Saber y Ganar* de TVE o *Tu mente en forma con Pasapalabra* de Antena3) o juegos de tablero con libros (*El Gran juego de la Ortografía* o *El Gran Juego de la Historia de España*, ambos para Espasa)

+info: <http://www.imaginartejuegos.com>



Natural de Gijón donde tiene su estudio, **Joaquín Aranda** es arquitecto y autor de numerosas obras en toda Asturias. Con el *Poblado Gitano en Siero* obtuvo el Premio Asturias de Arquitectura 1991. Además en su vida profesional ocupó el cargo de Decano del Colegio de Asturias y fue Consejero del Superior de los Colegios de España.

Sus aficiones hacia la investigación histórica, el diseño, la pintura y las actividades de ingenio, unido todo ello a su pasión por la literatura, le han llevado a escribir numerosos ensayos referentes a la arquitectura y al urbanismo, aunque también se ha introducido en otros campos como el fútbol o la genealogía.

Entre los primeros están *Los Arquitectos alrededor del Racionalismo: los años 30* (1980), *Aquellas plazas, aquellos Parques* (2000), *Autores de Arquitectura en Asturias* (2011), las colaboraciones en *Gijón, el Cantón Milenario* (2003) y *Gijón Total* (2004), numerosos artículos en periódicos y revistas, así como el guión de la película *Espacios de Arquitectura: La Ciudad Inacabada* (1991), producida por TVE.

Los demás se recogen en *Todos los jugadores del Sporting* (2009), en la Colección *Documentos Familiares*, de tirada limitada no puesta a la venta, en el cómic histórico *Te amo*, publicado como pasatiempo por entregas en el suplemento *Más Gijón* de la prensa local y en la novela negra ambientada en la Asturias de 1929 titulada *Troncos Muertos* (2010)

+info: <http://www.arandaarquitectos.com>

0. De cómo recibe el protagonista el reto de Month

El doctor Seven Month fue un interesante personaje londinense en el campo de la investigación privada cuya fama superó el ámbito de su país. Su colaboración en la resolución de numerosos casos fue solicitada tanto por Scotland Yard como por otros organismos internacionales.

Tras su misteriosa desaparición y, tras darlo por muerto, se abrió su testamento donde dejó sus pertenencias más valiosas a su ayudante Snake Morris siempre que resolviera una serie de enigmas, para asegurarse que era digno heredero de ellas y así convertirse en su sucesor.

La carta que dirigió a su discípulo decía así:

Y para ti, mi querido Snake, te dejo una de mis joyas más preciadas, la que más cariño le tengo y que no puedo dejar en otras manos que las tuyas, pues sé que sabrás cuidarla y tratarla con el respeto que merece.

Pero recordando los muchos años de colaboración para la resolución de todo tipo de problemas y enigmas que se nos han planteado a lo largo de estos años en los que hemos invertido horas y horas de investigación volcándonos en ellos apasionadamente, te propongo un nuevo reto.

Tu premio está escondido en un sitio que solamente tú serás capaz de descubrir. Pero para llegar a este lugar tendrás que ir superando uno a uno una serie de obstáculos, demostrándome así que las esperanzas que en ti pongo no son vanas y que eres merecedor de la joya que quiero poner en tus manos.

Como ves dejo junto a esta carta un sobre lacrado a tu nombre. Puedes elegir entre quedarte con él o cambiarlo por las 20.000 libras que tienen orden de darte mis albaceas, A&J Brothers, si les presentas este sobre sin abrir en caso de que declines participar en la aventura que te propongo.

Seven

Snake no tardó ni un segundo en decidirse sobre la opción que le ofrecía su maestro e incluso le pareció una falta de confianza que le hubiese planteado este dilema y nos ha notificado que ya ha comenzado su periplo de trabajo que le ha llevado lejos de Inglaterra, acompañado por su querida y bella amiga Sarah Blake.

Lo que desconoce Snake es que su mentor ha querido ayudarle de manera indirecta y una copia de cada una de las pruebas que debe superar obra en nuestro poder pero eso sí, no sabemos en qué lugar ha escondido cada una. Seven nos ha dado la orden de divulgarla entre todos aquellos interesados en las actividades de ingenio para que ellos también ayuden en la misión y por ello hemos procedido a publicar los enigmas en este libro para que puedas comprobar si te encuentras capacitado como para poder seguir los pasos de Snake.




Nota sobre la lectura del libro

Cada capítulo corresponde a un enigma que hay que resolver.

Los enigmas contienen textos e imágenes, y deberás tratar de interpretarlas, leer entre líneas y descubrir los lugares a donde te dirigen cada uno de ellos.

Llegado un punto de cada capítulo te avisaremos mediante una brújula que, a partir de ahí, comienza la investigación que realiza Snake, con el fin de que trates de emularlo y llegar por ti mismo a la solución.



Pero si te atascas y ves que no puedes seguir, hemos organizado en sucesivas páginas todo lo que fue haciendo Snake para descubrir cada nuevo enigma, con el fin de que vayas leyendo y parando según tu conveniencia. Estas paradas las hemos marcado con una pequeña lupa  delante del párrafo que ya no debes leer si quieres seguir investigando a partir de ahí. De esta forma podrás divertirte también con sus razonamientos y seguirlos en cualquier momento, donde finaliza cada pista, para intentar descubrir la solución del enigma por tu cuenta.

El capítulo final es sorprendente, y pondrá en juego todo lo que has podido investigar a lo largo del libro. No te adelantamos más, pero debes estar preparado amigo lector para cualquier cosa, como por ejemplo que el libro tenga su prolongación fuera de éste.

Mucha suerte con tus investigaciones.

1. Donde se cuenta cómo Morris acepta el reto de Month

Conociéndolo como le conocía, ¿cómo iba a dudar que se quedaría con el sobre? Durante muchos años todos los hechos sorprendentes que se producían en Londres habían llamado su atención y juntos habían resuelto muchos de ellos. Incluso más de una vez el propio Servicio Secreto inglés había buscado su colaboración para desentrañar los casos más complicados.

Con el rasgado del lacre, se esfumó el dinero fácil ofrecido pero, a cambio, ante él se abría un apasionante problema que, para su resolución, le obligaría a utilizar todos sus recursos y lo mejor de su mente.

Dentro del sobre había una nota escrita a mano, sin duda por Seven. Podía identificar su trazo firme, perfecto, con su característica letra, que decía:

No dudaba que ibas a elegir esta opción. Ahora ya te puedo decir que he ido dejando en diferentes sitios mensajes como éste, que tendrás que ir buscando para continuar tu aventura. También tienes una cuenta a tu nombre en el Banco de Inglaterra, para tus gastos. El siguiente sobre está tras este cuadro. Ya he hablado con el director del museo, un viejo y buen amigo que está vigilante para que solamente tú puedas hacerte con él.



PD. También te adjunto un sobre que en realidad es una linterna que te iluminará en momentos de oscuridad. Llévalo siempre contigo y utilízalo sólo en el momento adecuado. Te marcará el camino si empleas sólo las letras en contacto con la principal, pero ten cuidado porque, si lo usas antes de tiempo, quizá no te sirva para nada.

Snake miró el sobre y, a la vista de lo que ponía por fuera, decidió no abrirlo por el momento.

Sólo para una emergencia



Sí se centró en cambio en el dibujo que acompañaba la nota. Era el retrato a sanguina, no excesivamente nítido, de un hombre con gafas y gorra de esas que utilizan los viejos lobos de mar. En el retrato, de tres cuartos, se adivina que lleva un abrigo sobre camisa y chaqueta. En la parte baja del dibujo se encontraba escrito el número 88888 en blanco, con el mismo diseño que tienen las cifras de los relojes digitales, e inmediatamente debajo una sucesión numérica en texto Arial negro de la siguiente manera: -4-36-3-7-35.



Ya tenía el primer problema para reflexionar. Abrió su portátil e introdujo en su buscador favorito «lobo de mar». Le devolvió el título de una novela de Jack London e imágenes, entre muchas fotos de otáridos, la carátula de una película de Michael Curtiz en la que el protagonista, el actor Edward G. Robinson aparece con la misma gorra que la del retrato. Pero en todo caso ninguna imagen que permitiese reconocer el personaje del cuadro.

La búsqueda directa sobre 88888 y la sucesión numérica inferior tampoco dio ningún resultado satisfactorio. El problema planteado por su maestro era más difícil de lo esperado. Decidió tomarse un pequeño descanso y almorzar. Salió de casa y bajó hasta la hamburguesería de la esquina, mientras cavilaba la forma de abordarlo. Allí pidió una hamburguesa con queso, una de patatas y una lata de cola. Tras pagar en caja se llevó la bandeja hasta un lugar bastante retirado del paso de la gente. Se quitó su reloj digital que llevaba en la muñeca y lo puso sobre la mesa. Mientras masticaba no dejaba de mirarlo y veía cómo las siete barritas luminosas que daban vida a la última cifra iban encendiéndose o apagándose cada minuto. Cuando aparecía el cero todas estaban encendidas menos la central, para el uno sólo dos permanecían encendidas,

con el dos permanecían apagadas la de arriba izquierda y la de abajo derecha. Pensó que ese era un camino a estudiar, aunque no sabía para qué le valdría obtener una cifra de cinco dígitos.

Cuando acabó su menú volvió a ponerse el reloj en la muñeca, se levantó, echó los restos de la comida en el cajón de la basura y regresó a su casa. Ahora estaba seguro de que no podría encontrar directamente al personaje dibujado y que la única manera de llegar a él era gracias a la ayuda numérica de la parte inferior del cuadro.



Al sentarse de nuevo en su despacho reprodujo con palillos los ochos digitales y empezó a quitar aquellos que le permitiesen obtener los dígitos del 0 al 9. No tuvo ningún problema para reproducirlos. Lo que no le gustaba era la aleatoriedad con la que los estaba obteniendo. Tenía que existir una regla que convirtiese a cada uno de ellos.

No tardó mucho en convencerse de que la clave de la conversión estaría en la serie numérica inferior. La escribió cuidadosamente 4, 36, 3, 7, 35. No parecía tener ningún orden. ¿Por qué estaba el 36 entre los de un solo dígito? ¿Y cuál es el razonamiento para el orden de los de un solo dígito? Estaba perdido hasta que se dio cuenta de que eran cinco las cifras, el mismo número que el de los 8 de la parte superior. Tenía que relacionar las dos líneas.

El problema empezó a aclararse cuando observó un detalle que le había pasado desapercibido. Hasta entonces había pensado que las rayitas entre las cifras inferiores servían para separarlas entre sí, pero no se había fijado que había otra rayita delante del cuatro, el primero de ellos. No se trataba de un método de separación, sino que se trataba del signo de la resta que precedía a todos ellos.

El sonido de su móvil, el *Yesterday* de The Beatles digitalizado, le sacó de sus pensamientos. Era su querida amiga Sarah.

—¿Dónde estás? Espero que tu difusa cabeza no te haya hecho olvidar que habíamos quedado a la puerta del cine a las cuatro y ya han pasado más de quince minutos de la hora.

Se le había pasado el tiempo sin sentir, absorto en la resolución del enigma planteado por su maestro. Recogió todas las hojas esparcidas sobre la mesa, las guardó apresuradamente junto con el segundo sobre sin abrir, de pasada cogió también la chaqueta colgada en el hall y salió de la casa dando un portazo. Exactamente siete minutos después estaba junto a Sarah.

—Tengo que contarte algo.

—Pero la película está a punto de empezar. Déjalo para cuando acabe y entremos en la sala de una vez. Toma las entradas.

Snake no prestó demasiada atención a la pantalla, estaba absorto razonando la relación entre los ochos digitales y la resta de números. Se le ocurrieron varias posibilidades que

estaba dispuesto a comprobar en cuanto se encendiesen las luces de la sala. Cada vez que intentaba susurrarle algo a Sarah, ella le mandaba callar, concentrada en lo que veía.



Tras el *The End* no esperó al listado de actores, técnicos y demás personas que intervinieron en la película e inmediatamente comenzó a describirle el mensaje recibido del maestro. Se acercaron a la cafetería más próxima y, ya tranquilamente sentados en una mesa uno junto al otro, pudieron conversar serenamente. Snake sacó el sobre del bolsillo exterior de su chaqueta y las hojas que había en su interior las fue poniendo frente a ella en el orden en el que él las había leído.

Tras algunas preguntas, mientras ojeaba los diferentes documentos, finalmente Sarah tomó conciencia de la extraña proposición de Seven Month. Cuando tuvo en sus manos el retrato del lobo de mar, Snake le fue explicando los avances que había realizado hasta el momento.

—Está claro que, para saber quién es el personaje y dónde se encuentra, debemos resolver primero algún mensaje deducido de la relación de las dos series de la parte inferior. Algo hay que sustraer de los ochos digitales de la imagen para obtener una nueva cifra. Fíjate en estos signos menos.

Sarah se centró en lo que le decía.

—Parece sencillo. Empecemos por numerar cada trazo de la cifra digital. El superior horizontal será el 1, el vertical superior izquierdo el 2, el derecho el 3 y así sucesivamente. Ahora del primer ocho quitaremos la barra central, que es la cuatro, y obtendremos la cifra 0.



—¿Y cómo restamos el 36, si sólo tenemos hasta el 7?

—Muy fácil. Quitamos las barras 3 y 6, y obtenemos... ¡la letra E!

Siguieron con el mismo sistema y vieron lo que había salido.

—Nos ha salido 0E6A5. Números y letras alternados. ¿Cuál puede ser su significado?

Snake escribió a gran tamaño en la mesa de mármol con su rotulador la serie obtenida y ambos se pusieron a mirarla. No había transcurrido ni un minuto cuando Sarah exclamó:



—¡No hay números, son todas letras! Mira. La primera es una D, la tercera una G y la última una S. Y todas ellas juntas nos dicen DEGAS. Edgar Degas fue un pintor francés impresionista del siglo XIX muy conocido por sus cuadros sobre el mundo del ballet.

DEGAS

—Supongo que además habrá pintado retratos y uno de ellos puede ser el de este personaje.

—Poco más podemos resolver aquí. Vamos a tu casa.

Recogieron todo el material y, tras borrar la cifra escrita en el mármol, abandonaron apresuradamente el local y no tardaron más de diez minutos en tener ante sus ojos la página de Wikipedia dedicada al pintor en la pantalla del ordenador. Lo primero que observaron fue su autorretrato, que por cierto no se parecía en nada al hombre del enigma. Hizo un rápido scroll con el ratón hasta llegar al final de la página donde había una galería de cuadros de Degas: *La Familia Bellelli*, *La orquesta en la ópera*, *El café-concierto*, *Ambassadors*, *La La en el circo Fernando*, *En las carreras ante las tribunas...*



—Al menos parece que ha hecho algún retrato, pero por lo que se ve no muchos individuales. Además casi todo lo hizo al óleo y no a sanguina. Espera, creo que entre mis libros tengo alguno de Degas.



Volvió con un tomo de la colección de Noguer y Rizzoli en castellano que se había comprado en uno de sus viajes a España. Las dos primeras láminas en color eran ya dos retratos, Rene de Gas y Achile de Gas, cadete de marina y enseguida volvió a encontrar de nuevo el cuadro de *La familia Bellelli* que momentos antes habían visto en la Wikipedia. Ahora, a mayor tamaño, pudieron observar con detalle la escena, las tristes caras de las mujeres y los objetos que adornaban la habitación. ¡Allí estaba! En la pared, en un cuadro, aparecía reproducido el lobo

de mar. Lo compararon con el de la hoja dejada por su maestro y era el mismo. ¡El siguiente sobre estaría detrás de este lienzo!



—¿Dónde se conserva esta pintura?

—El libro dice que en el Museo del Louvre, mientras que Wikipedia dice que en el de Orsay.

Buscaron por internet las páginas oficiales de ambos museos y sin duda se convencieron de que se conservaba en el segundo de ellos, porque en ella pudieron leer:

«Entre los 22 y 26 años, Edgar Degas completa su formación en Italia, donde reside una parte de su familia. En este cuadro representa a su tía paterna, Laure, junto con su esposo el barón Bellelli (1812-1864) y sus dos hijas, Giulia y Giovanna. El barón es un patriota italiano, expulsado de Nápoles, que vive exiliado en Florencia. La baronesa hace duelo por su padre, Hilaire, fallecido hacía poco y cuyo retrato está representado en la sanguina, enmarcado, justo al lado del rostro de su hija.»

—¡Sarah! Prepara el equipaje que nos vamos a París.

—Pero tú no me has contado todo ¿no?

—Claro que sí. ¿Por qué lo dices?

—Por ese sobre sin abrir que tienes entre los papeles que acabas de guardar ¿También es del profesor?

—Pues se me había pasado, la verdad. Fíjate lo que pone por fuera ¿Qué crees que debemos hacer con él? No parece que tengamos una emergencia ¿no?

—No, pero había pensado que quizá ese león o lo que sea que aparece bajo el texto, esté ahí para protegerlo.

—Me parece que se te va la olla. Bueno, lo dejaremos cerradito por ahora y ya veremos.

—No sé si me aguantaré —dijo Sarah divertida.

Ver notas del capítulo 1

2. En el que Sarah y Snake ponen a prueba sus conocimientos sobre arte

Al correr las cortinas, el sol entró de lleno en la habitación. Su fachada estaba orientada al este y el astro rey quiso darles la bienvenida. No era la primera vez que venían juntos a París y esta vez habían escogido un pequeño y acogedor hotel en la Quai Anatole France, con vistas al Sena y bastante próximo al lugar que deseaban visitar esa mañana. Era la única razón de su estancia en la ciudad de la luz.

La noche anterior habían llegado de madrugada y el taxi les había dejado a la puerta del establecimiento cuando ya no había ni un alma por la calle, siendo recibidos con no demasiada amabilidad por un recepcionista que lo único que deseaba era irse a descansar.

Sarah fue la primera en levantarse y, mientras colgaba en el armario la poca ropa que había traído, conversaba en voz alta con Snake. Éste, con el ruido de la ducha, no escuchaba con claridad lo que le decía y se limitaba a contestar con unos monosílabos para que se sintiese apoyada en su conversación.

—¿Te parece bien?

—Perdona Sarah, pero no me he enterado de lo que me has dicho.

—Que no puedo con la curiosidad, y que voto porque abramos el sobre misterioso. De verdad que tengo una emergencia —dijo Sarah poniendo cara de divertida ansiedad.

—Pero decía que sólo lo abriéramos en caso de emergencia.

—Ya, pero he pensado que no sabremos cuándo es una emergencia adecuada al contenido si no lo vemos antes ¿no crees?

—Temo que sea alguna trampa, que se desprege algo y desaparezca el contenido. ¡Qué sé yo!

—Si lo piensas con lógica no creo que Seven haya metido en el sobre nada que no se pueda ver. Además no dice que no lo abramos, sólo que es para una emergencia, y te aseguro que en este momento ¡yo tengo una emergencia!

—De acuerdo —dijo Snake—. Lo abrimos y a ver qué pasa. Como la fastidemos no te lo perdonaré.

Abrieron el sobre con cuidado, esperando cualquier cosa, pero no pasó nada. En su interior sólo había una hoja de papel, nada más.



—Pues no sé si no ha sido peor el remedio que la enfermedad porque no sé para qué pueden valer todas esas letras. ¿Tú ves algo, Sarah?

—No, pero no creo que debamos preocuparnos puesto que sólo es para una emergencia —dijo Sarah con afectada tranquilidad—. Seguramente sabremos para qué sirve cuando se necesite.

—Vale, guárdalo tú a buen recaudo y en cuanto puedas escanéalo y mándamelo en un correo electrónico con copia a ti, porque será importante tener la seguridad de que no lo perdamos. Quizá haya sido buena idea abrirlo para poder tener copias de seguridad.

—Bueno, pues vamos a desayunar de una vez —remató Sarah, ya más tranquila.

El desayuno continental del bufé del hotel les supo a gloria. Llevaban bastante tiempo sin llevarse alimento a la boca, no habían cenado y el frugal tentempié que tomaron en el avión había dejado mucho que desear. Tras anotar la camarera el número de su habitación, subieron para recoger la mochila en la que siempre llevaban el kit de supervivencia, como llamaba Snake a su material básico de investigación: los documentos de trabajo, el ordenador portátil y una caja de lápices de colores.

Salieron hacia el museo. El Museo d'Orsay abría a las 9 y media y ya había dado esa hora. Todavía tuvieron que esperar media hora de cola que había para entrar, más larga de lo esperado. Aprovecharon este obligado momento de reposo para organizar la visita. Finalmente lograron acceder, después de pagar los 8 € de la entrada, y desembarcaron en el gran espacio que había dejado en herencia la vieja estación. Dejaron la mochila en la recepción tras sacar de ella el sobre que contenía el retrato de Hilario, como familiarmente llamaban al personaje del enigma, y también la carta que le acompañaba. En el puesto de información preguntaron dónde se encontraban los cuadros de Edgar Degas y concretamente *La familia Bellelli*.

Se dirigieron al lugar indicado. El museo se había dispuesto en tres plantas con un gran vacío central, aprovechando la gran altura del recinto. Los arcos que soportaban toda la estructura acristalada del techo eran los únicos elementos que impedían el paso de la luz cenital sobre el espacio vacío. Atravesaron la galería central de estatuas y apresuradamente subieron por la primera escalera que encontraron hasta la sala que la encargada de información les había indicado.

Les fue fácil encontrar a la familia buscada y a la vez les resultó impactante su presencia ya que su gran tamaño contrastaba con la pequeña imagen que habían visto en la pantalla del ordenador y en el libro de *Rizzoli*. No se imaginaban que pudiese tener estas proporciones. Snake calculó mentalmente que al menos mediría dos metros de altura y las personas representadas tenían casi tamaño natural. En la pared frontal se divisaba perfectamente la cara de Hilaire junto a la figura triste de su hija, con una nitidez asombrosa que dejaba para el arrastre las reproducciones que hasta ahora habían visto.

—¿Y ahora qué hacemos?

—Esperemos a que el vigilante salga de la sala y busquemos en su parte trasera.

El empleado, calvo, bajito y cuarentón, debía de tener a su cargo más de una sala pues, periódicamente, cada tres o cuatro minutos, aparecía por la puerta que la separaba de la contigua y, tras echar una ojeada a lo que ocurría en ésta, volvía a desaparecer por el mismo periodo de tiempo. Snake y Sarah calcularon el tiempo que tardaba en hacer su ronda y esperaron hasta el momento oportuno.

—¡Ahora! Disponemos de tres minutos para hacernos con el sobre.

Se acercaron hasta el cuadro y, pasando la mano, comprobaron primeramente los bordes laterales. Nada había en ellos que pareciese un sobre. Se agacharon y miraron por el inferior. Tampoco encontraron nada.

—No está aquí o por lo menos no lo vemos.

Sarah pensó que quizás el sobre estuviese oculto a la vista en la parte media del cuadro, así que puso su mano en el marco inferior y lo separó ligeramente de la pared con la esperanza de que el sobre se desprendiese y cayese por gravedad. Eso no se produjo pero lo que sí ocurrió fue que se puso en marcha una aguda alarma que les dejó unos momentos paralizados junto al lienzo. Fueron suficientes para que apareciese el vigilante por la puerta donde había salido momentos antes, pero esta vez acompañado por otro celador, vestido igual que él. Ambos se dirigieron hacia ellos amenazadoramente.

—¿Qué hacen ustedes? ¿No saben que está prohibido tocar los cuadros? Además lo han movido de su sitio y ha hecho saltar la alarma que tiene en su parte posterior. Esperen aquí.

Por el telefonillo que llevaba en la cintura debió conectar con algún superior, porque en un par de minutos apareció, acompañada por un fornido personaje, una mujer bastante joven que rápidamente tomó el mando de la situación.

—Pertenece al departamento de seguridad del museo. Tienen que acompañarnos para hacerles unas preguntas y aclarar este asunto.

No dijeron ni una palabra y siguieron a su interlocutora. El musculoso guardia se puso detrás de ellos a una prudente distancia y se convirtió en uno más de la procesión. Atravesaron varias salas hasta que, finalmente, por una disimulada puerta lateral, pasaron a la zona privada de dirección. Tras recorrer un largo pasillo entraron en una pequeña oficina donde la mujer les invitó a sentarse.

—Ustedes dos ahí. Denme su documentación.

Sacaron sus pasaportes y se los dieron. Ella los hojeó con minuciosidad, anotó sus nombres en un cuaderno que tenía sobre la mesa y se los devolvió.

—O sea, que son ustedes de nacionalidad británica y pertenecientes al mundo universitario.

—Sí.

—No dudo que saben ustedes la delicadeza con la que se deben tratar los cuadros y que no es admisible su actuación.

—Quiero aclararle que todo lo ocurrido tiene un motivo.

—Aquí estoy para escucharles.

Snake le empezó a contar su historia. Omitió el tema del dinero de la herencia y lo sustituyó por un encargo personal del fallecido Dr. Month para recuperar un sobre en Orsay. Le enseñó tanto la hoja con el retrato de Hilaire como la carta en la que se hacía referencia al director del museo. Terminó contándole su actuación dentro de la sala donde se encontraba el cuadro y por qué lo habían movido haciendo saltar el timbre de alarma. Pidió hablar con el director del museo.

Tras escuchar la inaudita narración, la mujer cogió el teléfono y marcó dos cifras.

—Señor director; soy Brigitte, de seguridad. Sería bueno que viniese hasta aquí por un tema de interés referente al fallecido doctor Month de Londres. Tengo a retenida una pareja, Snake Morris y Sarah Blake, dos londinenses que quieren hablar con usted.

No debió haber ninguna objeción al ruego porque inmediatamente la jefa de seguridad colgó el teléfono. El despacho al que había llamado se encontraba muy próximo y pronto apareció por la puerta un sonriente personaje de mediana edad que supusieron que era el nombrado director. Llevaba en su mano una carpeta azul de cartón con cierre de gomas. Al entrar en la habitación se dirigió a Snake.

—Snake Morris, supongo. Soy Samuel Melenie, director del museo.

Le estrechó la mano. Brigitte le alargó la carta escrita por Seven Month en la que hacía referencia a su persona y le contó someramente la activación de la alarma por el movimiento de *La familia Bellelli* por parte de la pareja.

—Perdone este malentendido, pero parece que las cosas no habían quedado claras con el amigo Seven. Tengo en mi poder un sobre que debía entregárselo a usted si venía hasta aquí a pedírmelo. Insistió que sólo se lo entregase personalmente en las instalaciones del museo. Lo de ocultarlo en el propio cuadro no tiene sentido. Supongo que habrá sido una idea planeada por el bromista doctor Month para sorprenderles.

Abrió la carpeta y de ella sacó un sobre que le entregó a Snake. Era del mismo color y tamaño que el primero recibido y supuso que era la siguiente prueba que le preparaba su maestro.

—Misión cumplida. Quedo liberado del encargo de mi amigo.

Snake no tenía por qué dar cuenta a los presentes del contenido del nuevo sobre, así que inmediatamente y sin abrirlo, se lo guardó en el bolsillo. La propia Brigitte recogió el resto de los documentos, los introdujo en el sobre que estaba en la mesa y se lo devolvió. Tras despedirse de ellos, la pareja abandonó la estancia. El vigilante, que a lo largo de toda la conversación había quedado de pie a la puerta del despacho, les echó al pasar una retadora mirada.

El nuevo sobre fue abierto en la habitación del hotel, donde se habían refugiado tras la aventura en el museo. En su interior encontraron una nueva carta acompañada por una inquietante imagen que en una primera impresión recordaba el juego de las damas. Empezaron por la carta.

Querido Snake. Si en estos momentos estás leyendo estas líneas es que ya has estado en Orsay y visitado a mi amigo Samuel. Él te habrá dado esta carta que te plantea una nueva prueba a superar para obtener tu premio.

Seguro que te va a ser más sencilla porque te dejo el siguiente sobre en la ciudad cuyo plano te adjunto. Entre la luz lo encontrarás si subes por cualquiera de los oscuros pasadizos que a ella te llevan. Él te mirará, tú le mirarás y se lo pedirás, pero no dejes que te intimide el que preside. Ya no puedes volver, has escogido el camino de la investigación en vez del dinero fácil y no tiene retorno. Si abandonas ahora no recibirás nada. Aunque la luz te ciegue no te impedirá llegar hasta allí y te abrirá la posibilidad de seguir avanzando. ¡Vete hacia ella!



Miraron el dibujo adjunto. Efectivamente se trataba del plano de una ciudad sobre la que gravitaban las fichas de un juego de damas, ocupando casi toda la extensión representada en él.

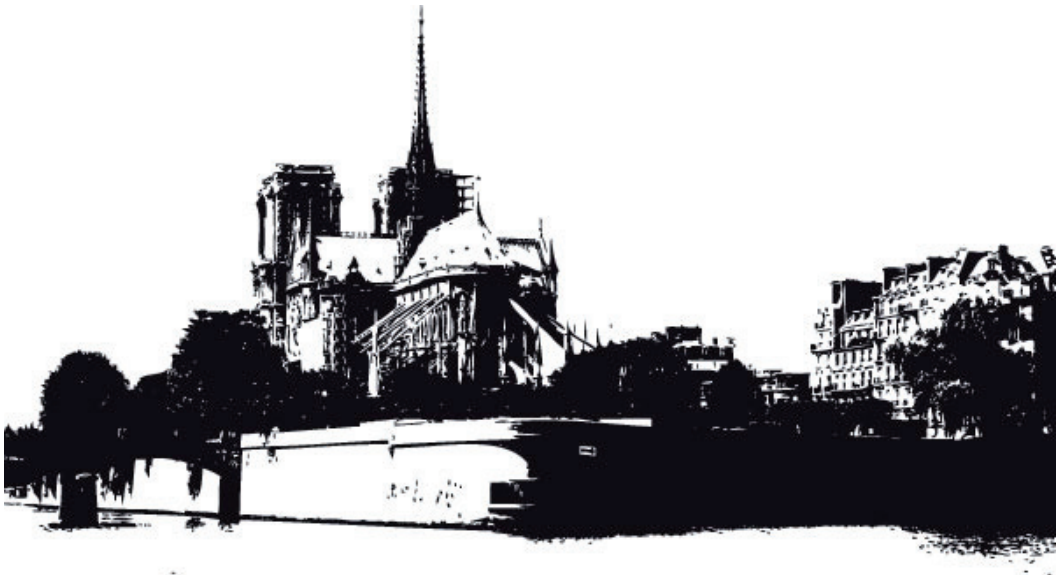


Empezaron por reflexionar sobre el texto. Los oscuros pasadizos que les debían llevar a la luz eran precisamente eso, unos negros caminos que no les llevaban a ninguna solución congruente. ¿Podía tratarse de unas catacumbas? En Roma había bastantes, y era una ciudad a la que les apetecía viajar, pero no siempre se va a donde uno quiere, sino adonde te llevan. Desecharon la idea tras comprobar que el plano que se adjuntaba no era un fragmento del de la capital italiana que habían buscado en el ordenador. La nitidez de la imagen no permitía leer ninguna de las

palabras que se insinuaban. Las líneas blancas eran sin duda calles y la parte derecha, más oscura, por su tamaño podría ser un cementerio, un parque, un campo de deportes o cualquier otro espacio público de grandes proporciones. Localizaron varios planos de ciudades de todo el mundo pero en ninguna de ellas encontraron un fragmento como el representado en la imagen preparada por Seven.

La mañana había sido realmente dura con el problema surgido en Orsay y la tensión con la que habían vivido la detención les había dejado alterados, por lo que decidieron darse un pequeño respiro y suspender la investigación hasta el día siguiente.

La tarde la dedicaron a pasear por París. Les gustaba vagar por sus calles y eso les relajaba. Desde el hotel fueron caminando por toda la orilla del Sena y entraron en la Île de la Cité por el Pont Neuf. Tras pasar junto a la Sainte Chapelle y Notre-Dame, sin entrar en ellas, siguieron hasta el Pont Saint-Louis para entrar en la pequeña isla del mismo nombre, uno de los rincones preferidos de la pareja. De pequeño tamaño, sólo una calle la atraviesa de parte a parte donde pequeñas galerías de arte, tiendas de modas y recoletos restaurantes hacen olvidar la gran ciudad que les rodea. En una de sus agradables creperías se sentaron un rato a descansar.



El regreso lo hicieron por los *quais* del otro lado del río, bordeando el Louvre y el Jardín de las Tullerías. Al llegar a la plaza de la Concordia, con su enigmático obelisco, decidieron no seguir hasta los Campos Elíseos y tomaron rumbo hacia el hotel en cuyo restaurante cenaron y, agotados por el día, subieron pronto a la habitación.



Cuando Snake se despertó vio que Sarah se había levantado antes que él y que, sentada frente a la pequeña mesa que completaba el parco mobiliario de la habitación, contemplaba en silencio el dibujo del plano y el juego de damas.

—Las fichas son las que nos deben llevar a la ciudad, igual que en el enigma anterior los ochos nos trajeron hasta aquí.

—¿Has observado algo interesante?

—Únicamente que son treinta y seis fichas dispuestas en un cuadrado de seis por seis. De ellas sólo hay quince blancas, y por lo tanto veintiuna negras.

—Tres por cinco son quince y tres por siete veintiuno. En principio esos números no me dicen nada.

—Me interesa más el treinta y seis. Es más perfecto.

—¿Te has fijado que las blancas de la parte superior izquierda forman la hipotenusa de un triángulo con vértice en la esquina?

—No me había fijado pero, ahora que lo veo, tampoco me dice nada.

Bajaron a desayunar y, al acabar, Snake se acercó hasta la entidad bancaria más cercana para gestionar una transferencia desde el Banco de Inglaterra. No había tenido tiempo de sacar dinero cuando abandonó Londres y la cartera empezaba a vaciarse. En cuanto se recibió el saldo de la cuenta no hubo más que facilidades por parte del director de la sucursal para resolver el problema económico. Le pidió que volviese dentro de dos horas, cuando ya todo estuviese dispuesto. Regresó al hotel y Sarah le recibió con una amplia sonrisa que manifestaba un avance en la investigación.

—Ya sé de qué va esto —dijo Sarah.

—Dime.

—La clave está en la frase del último párrafo de la carta. Fíjate en lo que dice: *Aunque la luz te ciegue no te impedirá llegar hasta allí*. ¿Qué es lo que te pasaría si te quedases ciego?

—Pues que no vería.

—Muy gracioso. En serio, ¿cómo podrías entonces leer?

—Sólo mediante el sistema braille.

—¡Tú lo has dicho! Vuelve ahora a leer el enigma.



Snake ya no veía fichas del juego de damas, sino los puntos resaltados del alfabeto para ciegos. Cada celda está organizada como una matriz de tres filas por dos columnas, en los que la presencia o ausencia de puntos en relieve permite la codificación de los símbolos. En total se consiguen 64 combinaciones, número suficiente para abarcar todo el alfabeto y otros signos de puntuación.

—Vamos a ver. Si dividimos la figura en grupos de dos por tres podemos obtener seis agrupaciones de puntos, cada una de las cuales representa una letra diferente.

En el buscador de internet no hubo problemas para encontrar la codificación braille. Se bajaron una imagen en la que aparecía cada símbolo con la letra que representaba en su parte inferior y con ella empezaron la transcripción.

—Numeras del uno al seis los puntos de la matriz de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Te voy a ir diciendo en los que aparecen fichas negras, que podemos asimilar a los de relieve en el sistema braille, y por tanto donde aparecen blancas las consideraremos ausencia de puntos. ¿Estás dispuesta?

—Lo estoy.

—Bien, pues empecemos. La primera tiene puntos en las posiciones dos, tres, cuatro y cinco.

—Esa es la letra T.

—La segunda en la uno, cuatro, cinco y seis.

—La letra Z.

Completaron la primera fila con la letra R y pasaron a la fila inferior en la que las letras obtenidas fueron la I, la N y la O. En total seis letras, de las cuales dos eran vocales y cuatro consonantes.

—¿Y ahora qué hacemos? ¿Mezclamos las letras?

—Intentémoslo.

—Parece que la T debe preceder a la R, si no va a resultar casi imposible encontrar una palabra coherente.

—No lo creo. Piensa que posiblemente estemos buscando el nombre de una ciudad y las letras en otros países tienen un sonido diferente.

Obtuvieron palabras como TRIZON, TIRZON, TORZIN, TROZIN, ZIRTON e incluso otras de sonido más extraño como ZTIRON o NORITZ y todos estos nombres fueron introducidos en el buscador de internet. La última fue la que más les gustó pues con este nombre encontraron una importante empresa mundial de calentadores de agua con fábricas en diferentes puntos del mundo y también varias personas con ese apellido que aparecían en diferentes listados. Pero ¿para qué querría el doctor Month llevarles a buscar calentadores? y en ese caso ¿a cuál de las fábricas del emporio?

Llevaban más de dos horas dándole vueltas a su descubrimiento cuando Snake decidió que era el momento oportuno para abandonar momentáneamente el camino emprendido. Estaban en un callejón sin salida y sabía por experiencia que merecía la pena dejar la investigación en este punto para retomarla con más frescura transcurrido cierto tiempo. Además había que llegar al banco antes de que éste cerrase, so pena de quedarse a dos velas.

—¿Qué te parece si después nos vamos a comer a Montmartre en honor de nuestro amigo Edgar Degas?

Así lo hicieron. A las puertas del banco tomaron el metro hasta el Boulevard de Clichy y salieron en la estación más próxima al Moulin Rouge. Desde aquí, caminando,

subieron por la Rue Lepic, para poder pasar por delante del Moulin de la Galette y después bajar hasta la plaza de Tertre. Allí gran cantidad de gente se arremolinaba observando las obras expuestas al aire libre por pintores y retratistas. Buscaron un discreto rincón para tomar algo. Sarah sacó del bolsillo el dibujo de las fichas con el que habían trabajado toda la mañana y lo ancló al servilletero para que no se manchase mientras comían.

—No sabía que lo habías traído contigo.

—Esperaba un momento tranquilo para enseñártelo. Estoy seguro de que ahora, con la mente despejada, se nos puede ocurrir algo.



Snake ya no lo miraba como una partida de damas sino que eran seis letras en braille cuya traducción no tenía significado. No dejaron de mirarlo de reojo durante todo el almuerzo. En vez de hablar cuando hacían una pausa en el comer, levantaban la cabeza y dirigían su vista hacia el servilletero. En una de ellas Sarah avanzó la mano, cogió la imagen y le señaló una de las fichas.

—¿No te parece que esta ficha negra, tiene un color algo más claro que las demás?

—dijo Sarah con la boca llena.

Snake comprobó lo que decía su amiga y lo ratificó.

—Pues entonces no es una ficha negra... ni blanca, es de otro color.

—Por lo tanto no forma parte del mensaje en braille. ¿Qué pasa si la eliminamos de él?

—Que nuestra letra Z puede convertirse en otra. Una que sólo tenga puntos en las posiciones uno, cuatro y cinco. Lástima que no me haya traído el alfabeto braille ni el ordenador.

—Ya lo miraremos cuando lleguemos al hotel. Ahora guarda el papel no se vaya a estropear.

El descubrimiento les aumentó su ansiedad por llegar a la habitación. Habían abierto una nueva línea de investigación que quizás les llevase a solucionar el problema o por lo menos a avanzar en él. Montaron en el primer taxi que pasó libre y le dieron la dirección del hotel. Había bastante tráfico y el trayecto se les hizo bastante largo. Pidieron la llave en recepción y subieron a la habitación.

Esperaron con ansiedad a que se activase el ordenador y, mientras eso ocurría, dibujaron el signo braille que debía sustituir a la letra Z que hasta entonces habían creído que formaba parte de la palabra escondida. Al aparecer el alfabeto los dos gritaron casi a la vez.

—¡Es la letra O!

—Entonces vamos a obtener una nueva palabra formada por otras letras. En la fila de arriba tenemos TOR y en la de abajo INO.

—Y léidas todas de manera seguida TORINO, es decir una ciudad italiana bien famosa.



—Sólo nos queda comprobar si el plano que sirve de soporte a las fichas es un fragmento del de Torino. Búscalo en la red.



Al tenerlo delante compararon la imagen de la pantalla del ordenador con la que tenían en papel. No había duda, se trataba de la misma ciudad, pues lo representado era un fragmento de una céntrica zona de esta bonita capital del Piamonte. Parecía claro que allí se encontraba el siguiente sobre, sin embargo sabían que el tema no estaba todavía resuelto. Torino es una ciudad muy grande, de más de dos millones de habitantes, y con una superficie de más de ciento treinta kilómetros cuadrados. Tenían que concretar más el lugar de ubicación del sobre. Así como el primero estaba detrás de un cuadro situado en el Museo d’Orsay, este nuevo sobre tendría que estar en un punto concreto de la ciudad y eso parece que no lo decía el dibujo.

Pasaron de nuevo a leer la misiva del doctor Month que los acompañaba y volvieron a centrarse en el tema de la luz y los pasadizos que llevaban al sobre, que había sido el primer punto que habían tocado cuando el día anterior lo abrieron.

—¡Que tontos hemos sido! El lugar está en el plano que mi maestro me ha enviado.

—¿Por qué lo dices?

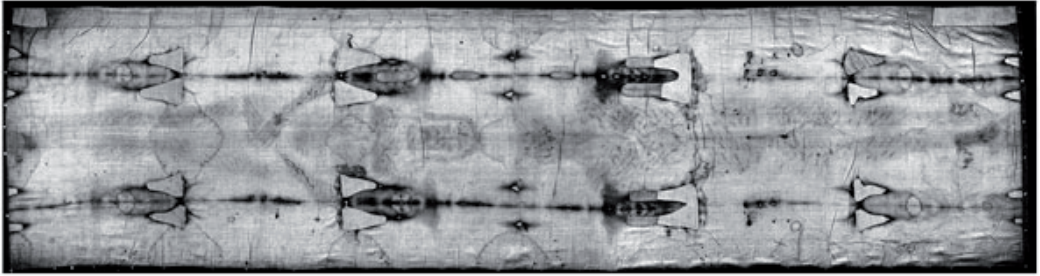
—Esta tarde llegamos a la conclusión que sobraba el punto que tenía un color distinto del de los demás. Efectivamente sobraba para encontrar el mensaje en braille. Pero está ahí y no debemos eliminarlo para todo. Seven no lo ha puesto para confundirnos sino que era necesario para completar el enigma.

—¿Tú crees?

—Ese punto nos señala la ubicación exacta de a dónde debemos ir.

Comprobaron que el punto gris caía exactamente tras la cabecera de la Catedral de San Juan Bautista famosa por albergar en ella, en una capilla aneja llamada *Guarini*,

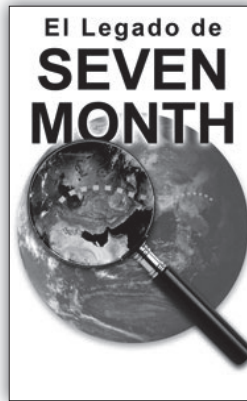
la Sábana Santa que se dice cubrió el cuerpo de Cristo en el Sepulcro. Todo coincidía con el texto del maestro pues se trata de una capilla en la que la luz entra a través de los arcos entrecruzados de su cúpula y, para más abundamiento, descubrieron que hasta ella se llegaba desde la cabecera de la catedral a través de dos oscuras escaleras ascendentes. Todo ello concordaba con la carta del doctor: Entre la luz lo encontrarás si subes por cualquiera de los oscuros pasadizos que a ella te llevan.



Ya tenían el siguiente destino. Mañana prepararían el viaje para llegar hasta allí. Estaban contentos de haber superado el segundo enigma.

Ver notas del capítulo 2

Ya está a la venta el libro



Una historia de enigmas encadenados

Puedes acceder a la web <http://seven.gentedemente.com> para obtener más información sobre este libro y sus secuelas en Internet.

Este es el índice completo del libro:

0. De cómo recibe el protagonista el reto de Month

Nota sobre la lectura del libro

1. Donde se cuenta cómo Morris acepta el reto de Month

2. En el que Sarah y Snake ponen a prueba sus conocimientos sobre arte

3. De cómo el pequeño Pícolo les pone en la pista correcta

4. Donde conocen a Pascalli, que será toda una sorpresa

5. De cómo una llave abre a la vez puertas y cielos

6. En el que Sarah se separa de Snake y viaja sola

7. Donde un barbudo les da un curioso juguete

8. De cómo aparece en escena el dicharachero Febin

9. En el que el tamborilero le da un mensaje sonoro con su tambor

10. De cómo un anciano oriental les da una buena pista

11. Donde descubren la importancia de la papiroflexia

12. Cuando Snake es arrestado por un supuesto robo de joyas

13. De la dificultad que tuvieron para conseguir el sobre, unas cintas y una curiosa baraja

14. De cómo un conejo les pone sobre la pista correcta

15. Donde vuelve a aparecer Pascalli para quedarse como tercero del equipo

16. Lo que les ocurrió al dejar la ciudad que ya no existía, pero que sí estaba

17. Donde los protagonistas toman una importante decisión

18. Cuando los protagonistas creen llegar al final... del principio

Epílogo. Donde por fin comprueban que la aventura no ha terminado todavía.

Notas de los capítulos

Capítulo 1

Enlaces de interés



Fotos del destino



Nota: Lo que ves arriba, formado por pequeños cuadraditos, es un código QR que sirve para muchas cosas, siempre que tengas un programa adecuado en tu móvil. De esta forma podrás visualizar los enlaces de interés que te proporcionamos para que puedas ampliar información sobre los contenidos del capítulo.

Puedes descargar un lector de QR desde esta dirección de internet:

<http://www.i-nigma.com/Downloadi-nigmaReader.html>

Capítulo 2

Enlaces de interés



Fotos del destino



