

OTROS HEROES DE PISTAS  
DISPONIBLES



# INDIANA JONES

## Ultima Cruzada



LIBRO DE PISTAS

LUCASFILM  
GAMES

ERBE

LUCASFILM  
GAMES

ERBE

## VENECIA:

Libros (biblioteca)- Vete a las estanterias de la izquierda, en la primera estanteria que veamos está el manual del biplano, justamente al fondo a la izquierda, en la segunda fila contando desde abajo. En la siguiente está el "Mein Kampf" es el libro suelto que está en la cuarta estanteria desde abajo, en el extremo derecho.

En la siguiente estanteria encontrarás un mapa de las catacumbas en la estanteria más a la derecha, dos estanterias desde abajo a la derecha.

Organo- Una nota en la linea superior del pentagrama corresponde una calavera del extremo ~~derecho~~ izquierdo la segunda linea corresponde a la segunda calavera, etc

Para una nota que esté debajo del pentagrama, deberas empujar la calavera del extremo derecho, es decir la 6ª

## CASTILLO DE BRUNWALD:

Habitacion llena de cuadros- Intenta empujar el cuadro con numeros.

Caja fuerte- Debes dar al guarda D , el cuadro cogido en casa de Henry, entonces podrás conseguir la combinación. Dentro de la caja fuerte encontrarás una pista sobre el aspecto del Santo Grial.

Panel de seguridad- Darle al guarda el "Mein Kampf" y echa cerveza en la regilla del panel de seguridad.

Para subir al 3º piso- Sala 13, hay un ladrillo suelto que debes empujar, ahora vuelve a salir por la ventana usa el látigo con el ladrillo.

¿Como ganar al naci cachas?- Ofrecele un trofeo lleno de birra.

Puertas cerradas con llave- La llave esta en el 3º piso Sala 17.

Si te han cogido dale a Vogel el viejo libro. Arrastra la silla asta la armadura y empújala. Empujando la estatuilla izquierda de la chimenea saldras fuera del castillo. Usa la moto.

## BERLIN/AEROPUERTO:

¿Como consigo billetes para el zepelin?-Necesitas 175 marcos.Si no tienes dinero intenta hablar con el hombre que lee el periodico,ponte de pie a su derecha cuando le hables.Lleva los billetes en el bolsillo.que Henry se ponga a su izq, y hable con el,que le pregunte por sus nietos,cambia a Indy y que le coja los billetes.

¿Como salgo del zepelin?-Busca una escalera en el techo de la entrada.La escalera se despliega girando la manivela de la pared.

¿Que hay detras de esa puerta cerrada?-La sala de transmisiones.Debes conseguir que se marche el telegrafista,le encanta la musica,que ponga Henry algunas monedas en el plato que esta encima del piano.Cambia a Indy y que entre,encontrara cosas interesantes.Si el radiotelegrafista te coge dile que has visto salir a alguien de alli.Para que no te coga,cambia de vez en cuando a Henry para que introduzca nuevas monedas.

Objetos:Abre el armario,coge la llave inglesa,cierra 2 el armario y disponte a romperla(la radio);si el radiotelegrafista te pilla con las manos en la masa,debes disculparte y darle mas de 50 marcos.Si el radiotelegrafista te coge al lado de la escalera bajada,preguntale que es ese zumbido que se oye por la radio.

¿Como llegar hasta el biplano del zepelin? -Sube por la primera escalera a la izq.,para llegar al 2º nivel. Vete hacia la derecha todo lo que puedas.Baja al 2º NIVEL OTRA VEZ,no sin antes haber subido al tercer nivel y haberte ido todo lo que hayas podido hacia la derecha. Baja al primer nivel,y vete a la izquierda todo lo que puedes,alli estara el biplano.

Si el biplano se estrella-Busca a Henry y roba un coche (el azul).

## EL TEMPLO DEL GRIAL:

1ªPRUEBA-Mira el diario del grial y camina hasta el punto señalado con una x.

2ªPRUEBA-Pisa las letras que compongan la palabra Dios.

3ªPRUEBA-Cuando lleges al borde,pulsa inmediatamente sobre el borde opuesto.

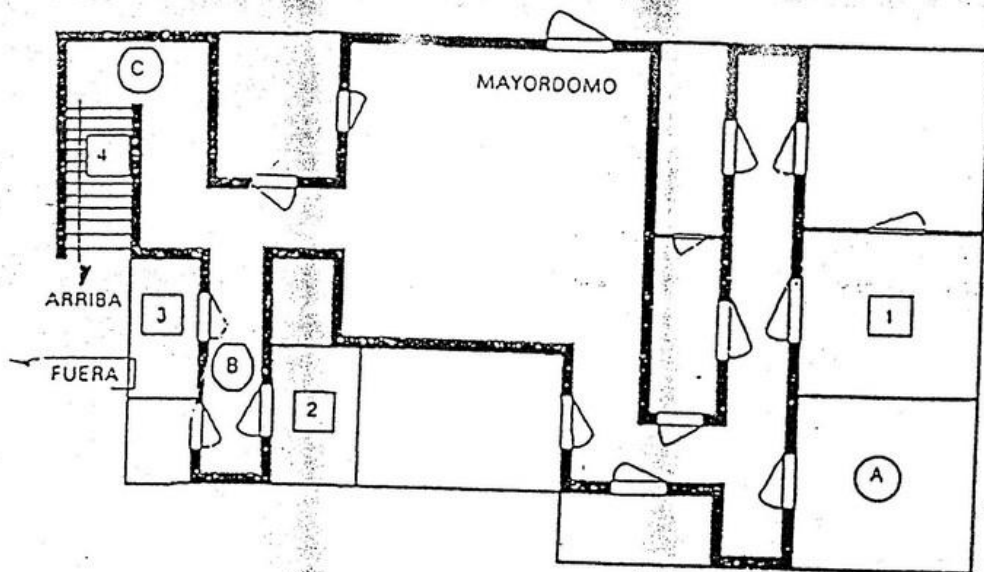
¿Cual es el verdadero grial?-Junta las pistas,inscripciones,cuadro en la caja fuerte del castillo,...

Después de salvar a tu padre Elsa coge el grial y provoca un terremoto,intenta recuperarlo con el latigo y devuelveselo al caballero.

Tambien puedes evitar que lo coga el caballero;evita que lo coga Elsa y podras hacer lo que quieras con el, aunque seria desleal no entregarselo al caballero.

MIPAS CASTILLO DE BRUNWALD:

Sala 1-(cocina):Usa jarro con el barril de cerveza, el jarro lo tiene el guarda A.Tira la cerveza a las brasas,y coge el jabali(lo utilizaras en la sala 16).  
 Sala 2-(ropero):Coge el uniforme de criado y el traje gris,si ya tienes la llave de laton,si no la encuentras en el segundo piso,sala 9.  
 Sala 3-(saloon):Empuja la armadura,luego te sera util, ahora simplemente empujala.Si empujas la estatuilla de la chimenea podras salir al exterior.



HABITANTES DE LA 1ª PLANTA:

- Mayordomo(a la entrada del castillo).  
 CUERO:2 1 2  
 CRIADO:NP  
 PELEA:E  
 DINERO:0
- Guarda borracho.  
 CUERO:3 2-1 3 1-1 3 2-1 3 3.  
 criado :NO IMPORTA LO QUE LLEVAS PUESTO.  
 NAZI:NO IMPORTA LO QUE LLEVES PUESTO.  
 PELEA:D.
- Guarda B(cerrando paso a ropero).  
 CUERO:3 2 1  
 CRIADO:1 2 1  
 NAZI:PASE AUTOMATICO.  
 PELEA:D  
 DINERO:0
- Guarda C(al pie de las escaleras).  
 CUERO:1 2 2  
 CRIADO:1 1 3 2  
 NAZI:PASE AUTOMATICO.  
 PELEA:C  
 DINERO:15

2ª PLANTA:

Sala 7-(salon de arte lleno de cuadros):Empuja el cuadro pintado con numeros para encontrar la caja fuerte Antes debes haber obtenido la combinacion.Necesitas llevar EL TRAJE DE CRIADO, reunete con el guarda D cerca del salon de arte y ofrecele el cuadro pequeño de casa de Henry.

Sala 8-(pequeña salita del castillo):Alli esta es cuadro del santo grial.

Sala 9-(pequeña salita del castillo):Veras un arcon, abrelo, coge el uniforme y mira en su bolsillo, encontrara la llave del perchero.

Sala 10-(Sala del castillo):Alli esta el botiquin, usalo para restablecerte.

Sala 11-(sala con arcon):Abre el arcon hay 80 marcos

Sala 12-(Sistema de seguridad):Dale al guarda el "Mein Kampf", y desactiva la alarma echando cerveza en la rejilla.

Sala 13-(Sala con ladrillo suelto):Empuja el ladrillo sal por la ventana y usa el latigo, subiras al tercer piso.

Sala 14-(usala para salir al exterior):Puedes usar la ventana para salir al exterior, pero antes debes desactivar del guarda g.

Sala 15-(Sala con ventana):Puedes usar la ventana para salir al exterior.

HABITANTES DE LA 2ª PLANTA:

-Guarda D (delante del salon de arte).

CUERO:2 2 1 1

CRIADO:OFRECELE CUADRO.

NAZI:OFRECELE CUADRO.

PELEA:8

DINERO:0

-Guarda E (segundo piso, cerca de escaleras al tercer piso)

CUERO:PELEA.

NAZI:3 1 2 1 (si Indy sabe el nombre de Vogel).

CRIADO:PELEA.

PELEA:8.

DINERO:0.

-Guarda F (en la sala central).

CUERO:PELEA.

CRIADO:3 1

NAZI:2 2 3

PELEA:8

DINERO:20

-Guarda G (Cerca de la alarma).

CUERO:PELEA.

CRIADO:3 1

NAZI:2 2 3

PELEA:8

DINERO:20

-Guarda H (sala de alarma).

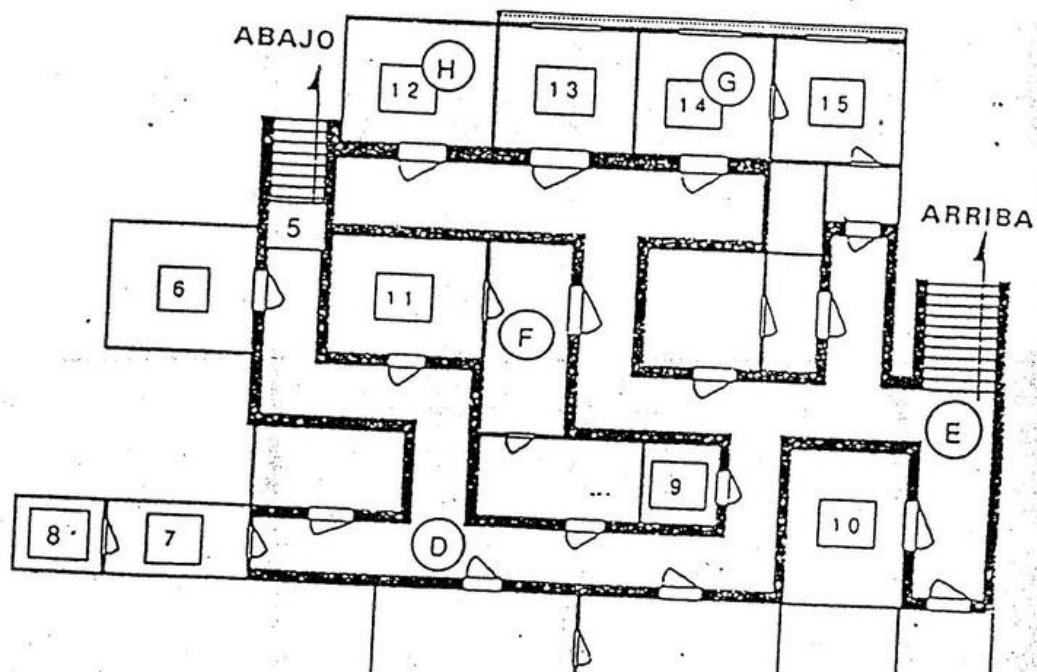
CUERO:PELEA.

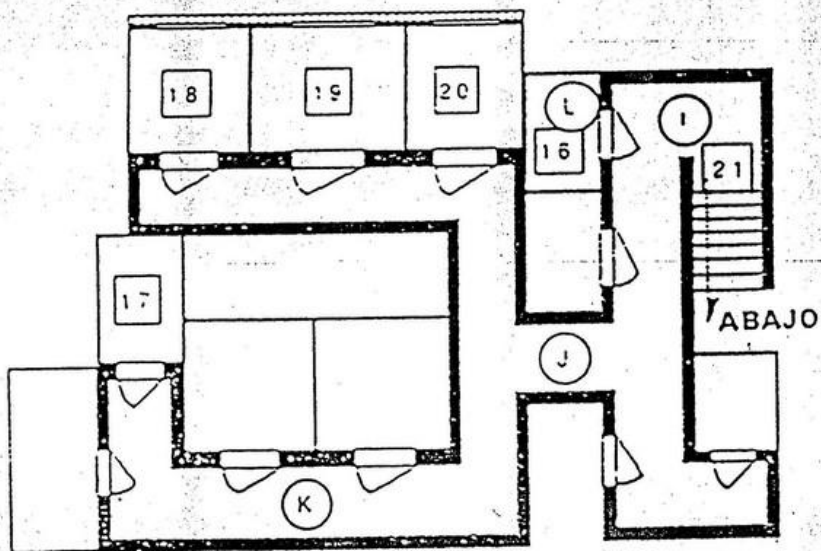
CRIADO:PELEA.

NAZI:OFRECELE EL "MEIN KAMPF".

PELEA:A

DINERO:70.





Salas Nº 18-20

Objetos Útiles:

Henry Jones

Henry esta en una de estas salas.  
Desactiva la alarma(sala 12).  
La llave esta en la sala 17.

#### Habitantes del Castillo:

**Guarda (I)** Tercer piso, cerca del despacho de Vogel.

##### Opciones de Diálogo

Cuero: Pelea de inmediato.  
Criado: Pelea de inmediato.  
Nazi: 1 2 1  
Pelea: C  
Dinero: 0

**Biff el nazi (J)** Tercer piso, en el pasillo.

##### Opciones de Diálogo

Cuero: Pelea de inmediato.  
Criado: Pelea de inmediato.  
Nazi: Ofrece un artículo: Trofeo lleno de cerveza  
Pelea: A F (salvo borracho; entonces E)  
Dinero: 0

**Guarda (K)** Tercer piso, bloqueando la sala de la llave

##### Opciones de Diálogo

Cuero: Pelea de inmediato.  
Criado: Pelea de inmediato.  
Nazi: 3 2 3 (sólo tras haber hablado con Guarda G)  
Pelea: B  
Dinero: 25

**Perro Guardián (L)** Tercer piso, en el despacho de Vogel.

##### Opciones de Diálogo

Cuero: Dale jabali asado.  
Criado: Dale jabali asado.  
Nazi: Dale jabali asado.  
Pelea: NP  
Dinero: 0

#### SALA Nº 17

Esta la llave que abra las puertas cerradas.

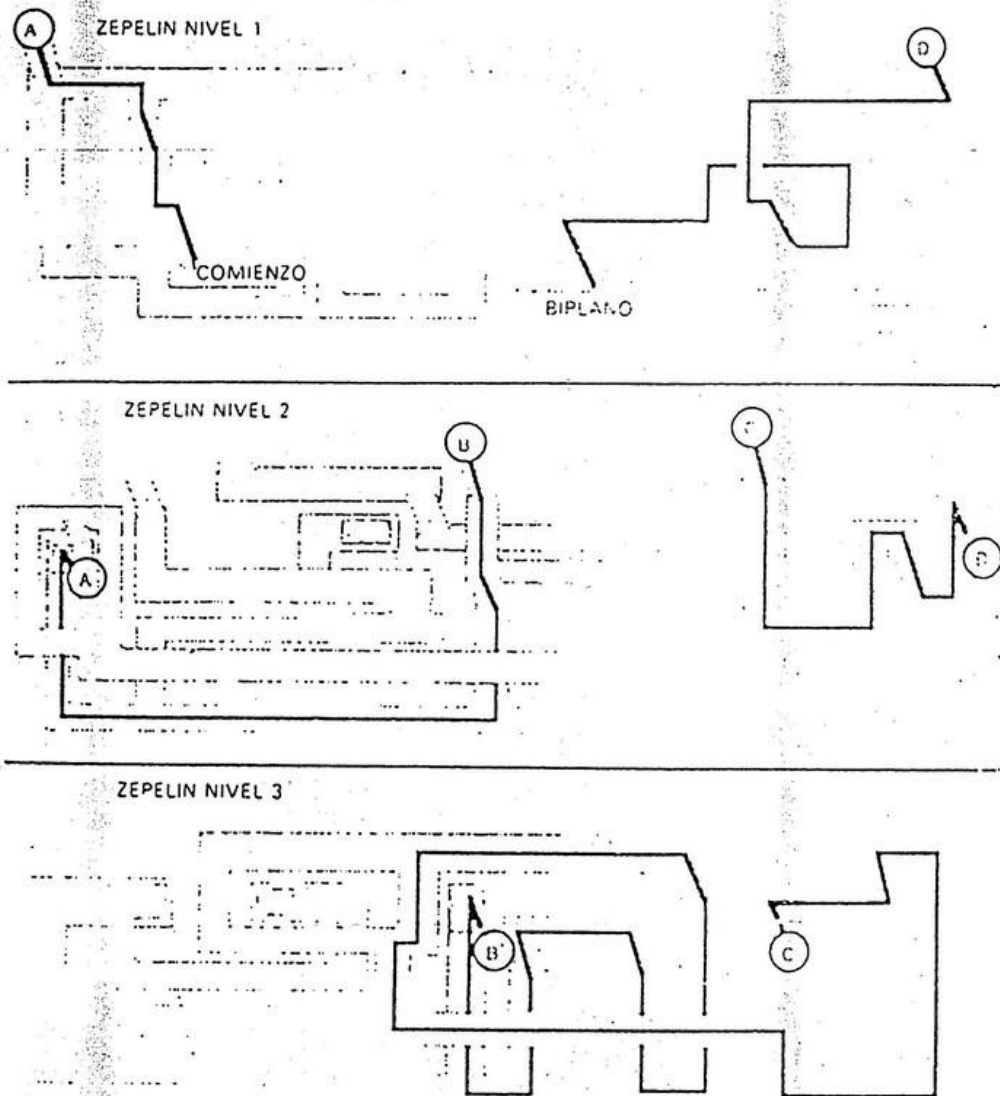
#### SALA Nº 16

Coge el trofeo y mira el archivador, si diste el cuadro al guarda U, habra un papel con una combinacion, a su vez, ese papel es un pase de viaje en blanco, si tuviera una firma seria muy util.

# Mapa de controles



# Mapas de Zepelín



# Cómo pilotar el biplano y consejos para pelear mejor

## En el Biplano

Cuando Indy se escapa de Berlín, más tarde o más temprano acabará pilotando el biplano. Mira en el manual que has recibido para ver qué teclas controlan el avión. Como Indy, tendrás que pilotar el avión, mientras Henry intenta abatir aviones enemigos. Cuantos más aviones enemigos abatas, más lejos podrás llegar y más controles sobrevolarás. Al final, si abates todos los aviones enemigos, se terminará el combustible. Pero no te preocupes, que Indy tiene solución para todo.

Al principio tendrás grandes dificultades para abatir los aviones enemigos. Conviendría que salvaras el juego antes de subir a bordo del biplano (o si estás a bordo del Zepelín, antes de subir la escalera interior de la aeronave), para que puedas practicar el vuelo una y otra vez. No hay ninguna estrategia sencilla para salir victorioso (que sepamos nosotros) pero aquí hay una que podría valerte.

Procura empezar siempre con el avión centrado en la pantalla. La primera vez será fácil porque encontrarás automáticamente allí el avión. Otras veces, tendrás que darte prisa para colocarlo tras haber abatido a un enemigo. Cuando aparezca el avión enemigo, vigila la cruz que se le va acercando. Esto representa el punto de mira del cañón de Henry. Justo antes de que el punto de mira y el avión enemigo se junten, pulsa la tecla para que tu avión se vaya en dirección OPUESTA a la del enemigo, en una línea tan recta como seas capaz de conseguir. Esto normalmente hará que Henry logre abatir al enemigo. Si el avión enemigo sigue ahí cuando tu avión llegue al borde de la pantalla, mueve tu avión por el borde, haciendo un giro en ángulo de 90 grados a la derecha, luego de nuevo hacia el centro de la pantalla, para volver a intentarlo. Por ejemplo, si el enemigo aparece por el borde izquierdo de la pantalla, espera hasta que el punto de mira está casi centrado en tu avión, y mueve tu avión a la derecha. Cuando tu avión llegue al borde derecho, muévete hacia arriba o abajo hasta llegar a la esquina de la pantalla. Luego, vuelve diagonalmente al centro.

Esta técnica sirve para ayudarte si no logras ningún éxito por tu cuenta. Si ya lo estás haciendo bastante bien tú sólo, ya no te queda más que practicar, y practicar, y practicar.

## Las Peleas

Durante el juego, hay muchas ocasiones en las que Indy podrá pelear con los puños. Sus contrincantes tienen una gran variedad de estilos y potencia. No hay una única manera de ganarles a todos, pero aquí te damos unos consejos generales para que tengas alguna oportunidad, por lo menos. Si te ves frustrado, recuerda que es posible recorrer el juego entero sin pelear con nadie (salvo con un rubio borracho totalmente cabezota).

Procura que tu vitalidad (la parte coloreada de tu salud, a la izquierda) no disminuya. Indy recuperará su energía (la parte derecha) después de cada pelea, pero si su vitalidad empieza a bajar, estás en grave peligro.

La estrategia más sencilla y normalmente la más efectiva, es dar un puñetazo, dar un paso atrás, y esperar a que tu contrincante dé un paso hacia adelante, y vuelta a empezar. No le des a tu enemigo la oportunidad de darte un puñetazo. Cuando ya no te quede sitio para ir dando pasos hacia atrás, el otro debería ya estar bastante mal. Unos cuantos puñetazos seguidos deberían de terminar con él. Con esta estrategia te aseguras que cada vez que das un puñetazo, lo haces con la máxima potencia posible.

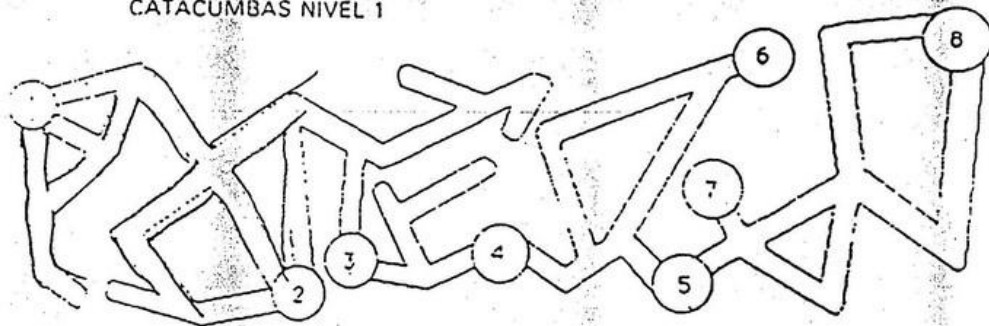
Si ves que esto no te funciona, porque el contrincante te está dando puñetazos demasiado rápidamente, haz tú lo mismo. Contra un tío así, a veces conviene hacer lo mismo que él.

Si tu contrincante bloquea la mayoría de tus puñetazos (es decir, que su cabeza no cae hacia atrás cuando le golpeas), procura tú también bloquear los suyos. Algunos de los mejores luchadores bloquean muy bien, pero no son muy rápidos con sus propios golpes. Si lo haces con cuidado, podrás rápidamente bloquear sus golpes, y cansarles bloqueando continuamente en vez de dar puñetazos. Cuando ya les baje el nivel de salud, entonces puedes darles una serie de buenos puñetazos, y terminar con ellos.

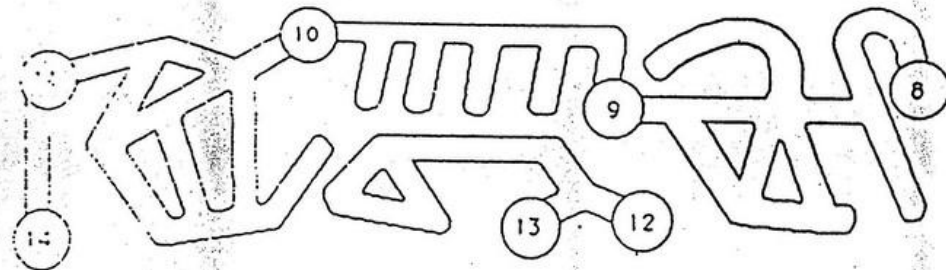


# Mapa de las catacumbas

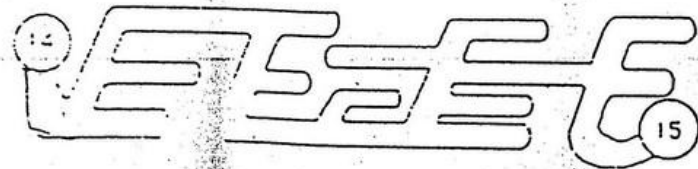
CATACUMBAS NIVEL 1



CATACUMBAS NIVEL 2



CATACUMBAS NIVEL 3



## Información sobre el castillo

El Castillo Brunwald está en Austria, cerca de la frontera con Alemania. Es un cuartel general secreto de los Nazis. Indy debe encontrar y rescatar a su padre, Henry. Esta es una de las partes más peligrosas del juego, y es una buena idea salvar con frecuencia el juego, según te vas adentrando en el castillo.

Los principales peligros son los guardas Nazis. Es posible recorrer todo el castillo sin pelear (salvo una pelea amañada con Biff el Nazi), pero la manera más fácil de pasar por el castillo es peleando con algunos, conversando con otros y esquivando a los demás. Te lo pasarás mejor si usas las pistas muy concretas que damos más abajo, sólo cuando las necesites realmente.

Hay algunas situaciones en las que los diálogos descritos no funcionarán. Según recorre Indy, el castillo, cuando noquea a un guarda (o al mayordomo), o le ve algún guarda pero logra escapar, los Nazis se volverán cada vez más sospechosos. Si Indy logra noquear a suficientes personas, todo el mundo sabrá que pasa algo raro, y le atacarán inmediatamente. Si peleas con todo el mundo en el primer piso, probablemente tendrás que hacerlo también en el segundo piso. Esto puede hacer que Indy tenga una salud muy débil, y quede fuera de combate, lo que haría terminar el juego.

Finalmente, aunque los Nazis se fijan poco y son descuidados, si logras pasar un guarda con conversación, llevando puesto un uniforme concreto, se dará cuenta de que hay algo raro si te vuelve a ver con otro uniforme puesto. Usa las salas vacías del castillo para cambiarte. Asegúrate de que siempre lleves la misma ropa cuando te vuelvas a encontrar con un guarda.

La clave para la información que seguirá a continuación.

### Salas

Sala Número	Referencia útil para los mapas
Objetos Útiles	Lista de objetos que sirven en la habitación

### Habitantes

Descripción	(Mayordomo, Guarda D, etc.) Util en los mapas
Possibilidades de Diálogo	Lista de respuestas que te sirven para poder pasar. "Cuero", "criado" y "Nazi" se refieren a la ropa que Indy lleva cuando se encuentra con el habitante. Los números se refieren a las opciones de diálogo, por ejemplo, "1 2" quiere decir que debes elegir primero la opción primera de la lista, esperar la respuesta y luego elegir la segunda opción. NP quiere decir que No Procede

Habilidad de	A 1 Casi Imbatible	D Fácil ganarle pelea
	A Muy Duro	F Sencilísimo
	B Duro	(un sólo gancho)
	C Mediano	NP No Procede
		Dinero Cuánto dinero lleva encima el Nazi

# Puntos IQ

Sortear a los estudiantes, calmándoles (tercer diálogo)	5
Sortear a los estudiantes, enviándoles a otro profesor	10
Entrar en las catacumbas	10
Tirar del tapón para vaciar pozo en catacumbas	5
Pasar las estatuas en las catacumbas	5
Abrir la puerta con las calaveras musicales	5
Mirar al ataúd del Caballero muerto	1
Noquear al mayordomo	5
Sortear al mayordomo hablando	1
Noquear al guarda A	3
Noquear al guarda B	3
Noquear al guarda C	3
Noquear al guarda D	5
Noquear al guarda E	5
Noquear al guarda F	5
Noquear al guarda G	10
Noquear al guarda H	5
Noquear al guarda I	5
Noquear al guarda K	2
Sortear hablando guarda A	5
Sortear hablando guarda B	5
Sortear hablando guarda C	5
Sortear hablando guarda D	8
Sortear hablando guarda E	8
Sortear hablando guarda F	8
Sortear hablando guarda G	15
Sortear hablando guarda H	8
Sortear hablando guarda I	15
Sortear hablando guarda J	8
Sortear hablando guarda K	8

Abrir la caja fuerte en el castillo	10
Desactivar alarma en el castillo	25
Dar al ladrillo suelto con el látigo en el castillo	5
Abrir la puerta de Henry, cerrada con llave	5
Dar el falso Diario del Grial a Vogel (evitar controles)	30
Escapar de las sillas en el castillo	15
Sacar a Henry del castillo sin ser cogido por Nazis	25
Dar a Hitler el «Mein Kampf» a firmar	10
Dar a Hitler el pase en blanco, a firmar	40
Intentar golpear a Hitler	10
Robar billetes del hombre en el aeropuerto	5
Arrancar el biplano	10
Noquear al cobrador del Zepelin	10
Volar en el Zepelin una corta distancia antes de volver	5
Volar en el Zepelin una mediana distancia antes de volver	5
Volar lejos en el Zepelin (romper radio sin ser visto)	5
Abatir seis aviones enemigos de golpe (la primera vez)	5
Abatir doce aviones enemigos de golpe (la primera vez)	5
Abatir 18 aviones enemigos de golpe (la primera vez)	5
Sortear hablando control número 1	5
Sortear hablando control número 2	5
Sortear hablando control número 3	5
Sortear hablando control número 4	5
Sortear hablando control número 5	5
Sortear hablando control número 6	5
Sortear hablando control número 7	5
Sortear hablando control número 8	5
Noquear guarda control número 1	4
Noquear guarda control número 2	4
Noquear guarda control número 3	4
Noquear guarda control número 4	4
Noquear guarda control número 5	4

Noquear guarda control número 6	4
Noquear guarda control número 7	4
Noquear guarda control número 8	4
Conseguir primera prueba Grial (Aliento de Dios)	20
Conseguir segunda prueba Grial (Nombre de Dios)	20
Conseguir tercera prueba Grial (Senda de Dios)	20
Llevar Grial hasta Henry	30
Salir del templo con el Grial dentro del Sello Roto	50
Sacar Grial del Sello, dárselo al Caballero	75
Recoger Grial antes que Elsa, dárselo al Caballero	100
<b>Total:</b>	<b>800</b>

## Lista de objetos

Dónde se encuentra	Objeto	Util para
Sala aeropuerto	"billetes Zepelin"	Subir al Zepelin
Sala de alarmas	"sistema de alarmas"	Apagar alarma de sala de Henry
Salón de arte	"caja fuerte"	Contiene cuadro del Grial
Guarda A	"jarro"	Puede llevar cerveza
Sala 3 Castillo	"armadura"	Para cortar cuerdas y salir con Henry
Sala 13 Castillo	"ladrillo suelto"	Para pasar muro con ayuda del látigo
Sala 10 Castillo	"botiquín"	Renovar salud tras las peleas
Sala 9 Castillo	"uniforme pequeño"	Contiene llave para ropero
Sala 16 Castillo	"pase"	Que lo firme Hitler y podrás pasar los controles
Sala 16 Castillo	"trofeo"	Llenar de cerveza y dar a Biff el Nazi
Sala 17 Castillo	"llave de plata"	Abre puerta de Henry
Cocina Castillo	"jabalí asado"	Dar al perro en el despacho de Vogel
Cocina castillo	"barril"	Llenar jarro con cerveza
Pasillo castillo	"cables"	Cables que conectan la alarma a la sala Henry
Exterior castillo	"moto"	Lleva a Berlín
Catacumba 15	"ataúd"	Ataúd del Caballero
Catacumba 12	"tapón de madera"	Vaciar pozo catacumbas
Catacumba 12	"inscripción"	Gran pista para saber cuál es Grial correcto
Catacumba 2	"garfio"	Tirar del tapón
Pasillo Universidad	"fuente"	¡Vaya! Que sed tengo
Pasillo Universidad	"armario trofeos"	Trofeos del colegio
Pasillo Universidad	"estanterías"	Muchas cosas "guay"
Pasillo Universidad	"tablón anuncios"	Lo que hay de comer
Cámara Grial	"Agua Bendita"	Llenar el grial con el agua para curar Henry
Gimnasio	"campana"	Comenzar la pelea
Gimnasio	"mazo"	Tocar la campana
Gimnasio	"interruptor"	Apagar luces gimnasio
Gimnasio	"ring"	Para practicar boxeo
Gimnasio	"vestuarios"	Cambiarse de ropa

Casa Henry	"cuadro"	Dar al guarda en el castillo
Casa Henry	"estantería"	Tiene un pegote de cinta adhesiva detrás.
Casa Henry	"cinta adhesiva"	Contiene llave para el arcón de casa Henry
Casa Henry	"arcón"	Contiene Diario del Grial falso
Casa Henry	"viejo libro"	Dar a Vogel cuando te detienen, para no ir a Berlín.
Despacho Indy	"correo"	Esconde Diario Grial
Despacho Indy	"Diario del Grial"	Muchas pistas útiles
Ropero castillo	"uniforme de criado"	Sortear a los guardas
Ropero castillo	"uniforme gris"	Sortear a los guardas
Biblioteca	"ventana"	Pista para entrar en las catacumbas
Biblioteca	"cuerda roja"	Usar en máquina extraña como correa
Biblioteca	"poste metálico"	Levantar losetas
Castillo- por doquier	"dinero"	Comprar billetes o sobornar
Bolsillo Henry	"monedas"	Pagar al pianista
Alcantarilla en catacumbas	"alcantarilla"	Salir de catacumbas
Plaza de Venecia	"botella de vino"	Llenar con agua para soltar antorcha
Sala Transmisiones	"radio de onda corta"	Romperla para obtener más tiempo del Zepelin
Sala Transmisiones	"llave inglesa"	Bajar escalera del Zepelin
Exterior Aeropuerto	"biplano"	Viajar al templo sin subir al Zepelin

## Narrativa del juego

*La siguiente narrativa te llevará "al interior de la mente de Indy" según va recorriendo esta aventura gráfica desde el principio hasta el final. La ruta que sigue es una de las más cortas, y evita algunas de las dificultades más largas (aunque menos complicadas). Puedes intentar rutas alternativas, pero si lo haces, deberás salvar primero el juego. Si te sales de la ruta sugerida, podría ser imposible volver a ella sin tener un juego salvado al que recurrir en caso de desastre.*

¡Ah! Por fin he podido volver a mi querida Universidad. Esa última aventura fue muy dura. Pero recuperar la Cruz de Coronado ha sido uno de los sueños de mi vida. Nunca he tendido muy claro lo de aquel incidente en Utah. ¡Qué gusto poder quitarme esta ropa mojada!

Vaya. Parece que Marcus quiere una traducción. A ver, estaba en Copto. Tendré que usar mi tabla de traducción para ganar tiempo. Ya está. Toma Marcus, yo me tengo que ir a cambiar. El gimnasio sigue igual que siempre. El entrenador de boxeo se está calentando, como siempre. Quizás deba practicar un poco con él. Iré a los vestuarios para quitarme este traje. Y tendré que decirle que no me pegue muy fuerte hasta que me haya calentado un poco yo también.

¡Qué bien me ha sentado! Mucho mejor que tener que discutir con unos alumnos enfurecidos. Parece que en esta época del año, crecen como setas. Me meteré en mi despacho, y ... ¡Puñetas! Esto está lleno de estudiantes. Y están que trinan. ¡Pero si sólo me he marchado dos semanas! Bueno, pues habrá que tranquilizarles. Anda que no hace falta ser persuasivo para conseguirlo. Pero, al final, lo conseguiré, usando el viejo truco de "que se apunten en una lista".

El viejo despacho. No me vienen pocas cosas a la memoria, no. Y qué cantidad de cartas puede haber sobre la mesa. Mejor será que mire a ver lo que he recibido. A ver: circulares, papeles varios, cartas... ¿y esto? ¿Un paquete enviado desde Venecia? Anda, si es el Diario del Grial de Papá. Qué raro... hace años que no tengo notas tuyas. Será mejor que investigue esto un poco. Pero el despacho exterior sigue lleno de estudiantes. Mejor, saldré por la ventana.

¡Caray! Estos tíos no parecen muy amables. Pero también es verdad que no parecen muy peligrosos. Me iré con ellos, a ver qué es lo que quieren. Oh, un viaje a Manhattan. Oye, ¿y si me dejáis en aquella esquina y me voy al teatro? No... ya me figuraba yo, que no.

¡Walter Donovan! ¡Qué sorpresa! Y qué historia más interesante. ¿Papá? ¿Que ha desaparecido? ¿Y por qué me habrá enviado el Diario? Mejor esa parte me la callo, por ahora; creo que me va a ser bastante útil.

Ahora que estoy de vuelta en la Universidad, creo que iré un momento a casa de Papá. ¡Que follón han armado! Seguro que buscaban el Diario. Aquí no hay gran cosa de valor. Anda, si ese es el cuadro del viejo trofeo que consiguió Papá. Me lo llevaré, por el valor sentimental que tiene. Esa estantería llena de libros parece que no está muy bien colocada. ¡Vaya! casi me da un golpe al caerse. ¿Y qué será ese pegote? ... Caray, esta cinta debe tener más de diez años. Papá desde luego era un desastre con las cosas de la casa.

¿Habrá alguna pista más? Desde luego, el que haya revuelto todo esto no ha movido la planta. Ni el mantel que está debajo. Vaya, si es el viejo arcón que compró Papá cuando yo era un chaval. Perdió la llave hace muchos años. Hmm... Creo que debo volver a mi despacho.

Tendré que volver a entrar por la ventana. A ver, ¿Dónde estaba ese frasco de disolvente? Ah, sí. Meteré este pegote de cinta dentro. Lo que me imaginaba: la llave. Bueno, pues ahora tendré que volver en un santiamén a casa de Papá, abrir el arcón, y encontrar... ese viejo Diario del Grial que yo hice con rotuladores, imitando al de Papá. Pues por fuera se parecen mucho. Creo que me lo voy a llevar también.

Va siendo hora de investigar todo esto a fondo. Donovan me sugirió que me fuera a Venecia. Menos mal que Marcus está de acuerdo en venir conmigo. Está preocupado por Papá. Claro que le habrá visto mucho más que yo estos últimos años.

Ah... ¡Venecia! El paisaje. Las mujeres. ¡Qué guapa es esa! A ver, aquí va el hombre... Ah, es Vd. Doctora Schneider. O sea, que aquí es donde desapareció Papá. Parece que Elsa me ha dejado sólo. Voy a echar un vistazo. Estas placas son interesantes. ¡Y aquí hay una copia de Mein Kampf! Me la llevo. Conoce al enemigo y todo eso. Y aquí hay un libro que cuenta cómo pilotar un biplano. Siempre he tenido curiosidad por saberlo.

Oye, ese ventanal con vidrieras me suena. Claro, aquí está en el Diario de Papá. Pero no es exactamente igual - ah, pero en esta sala sí que lo es. Y esa otra anotación...seguro que se refiere a los números romanos que hay en estas columnas. Voy a ver si puedo levantar la loseta correspondiente. Pero necesito algo para hacer palanca. Ese poste metálico puede servir, una vez que quite la cuerda roja. Ah, pues sí que funciona. ¡Pasos! Ese guarda no parece estar muy contento. Mejor no me quedo a charlar con él.

Pues sí que es agradable este sitio. Parece el almacén para una producción de "Macbeth". ¿O era "Hamlet"? Nunca me he aclarado con la literatura moderna. Seguiré dando una vuelta por aquí. Este tío debió ser un pirata. Ese garfio ya no lo va a necesitar. Y esta antorcha... vaya, que duro está el barro. Un poco más allá... vaya, esta cueva está inundada. No me extraña, considerando el aspecto que tiene cualquier calle en esta ciudad. Hombre, parece que eso es una tapa de alcantarilla. Subiré por allí y... oh, lo siento, supongo que no esperaban que salieran clientes de las alcantarillas.

Oye, que esa botella de vino me puede servir a mí. ¿Que no quiere soltarla? Quizás no sepa lo que está bebiendo. Claro que de la manera que le está mirando esa chica, no me extraña. Le tendré que sacar de dudas. Ahora ya no te interesa, ¿eh? Me lo figuraba. La llenaré en la fuente, y volveré a por esa antorcha. Ya me lo suponía, con el agua el barro se ablanda. Ahora la cogeré y ... ¡aaaay! Bueno, esa botella ya no la volveré a usar, está vista. A ver qué pasa por aquí. Aquí veo un estrecho puente de piedra. ¡Y tiene inscripciones al otro lado! Mi especialidad. Vaya, si son las inscripciones que me comentó Donovan. Se refieren a las descripciones del Diario de mi papá. Pero hay dos. ¿Cuál será la correcta? Tendré que pensármelo. Volvamos al otro lado del puente: cómo resbala esto. ¡Ajá! Seguro que ese tapón de madera es el mismo que he visto en el fondo del pozo que está arriba. Pero no puedo cogerlo bien. Tendré que meter el garfio. Eso está mejor. Pero creo que será mejor no quedarme debajo. Probaré con mi látigo. ¡Las cataratas del Niágara! Bueno, ya va siendo hora de subir.

Esa escalera en la cueva contigua me ha permitido volver a subir hasta las inmediaciones del pozo. Bajaré como pueda... Bueno, sólo he herido mi sensibilidad. ¡Adelante!

Qué máquina más extraña. Está hecho un cisco. Pero parece que hay una sección que funciona. Para qué serviría esta otra parte, digo yo. Anda, pues la cuerda roja cube pero que muy bien. Intentaré volver a encenderla. ¡Bien!... creo. ¿Qué habré hecho al bajar la cadena? Estas catacumbas son la mar de interesantes. Tres estatuas... me suenan de algo. Claro, también están en el Diario. Vaya, una muerte segura. Mejor me ando con cuidado. Bueno, pues estas cosas están interconectadas. Cuando giro una, se mueve otra. Vaya problema. Ah, por fin. Se abre la puerta.

Otro nivel. Otro puente, menos mal que está bajado. Y esa cadena me suena de algo. ¿Dónde la habré visto antes?

Mas calaveras. Pero estas son musicales. A ver qué dice el Diario sobre esto. No sé mucho de música, pero cada línea corresponde a una calavera. Eso es. Mi profesor de piano se hubiera alegrado mucho.

Este tercer nivel es muy complicado. Y no hago más que ver pequeños ojos que brillan en la oscuridad. Menos mal que Papá no está aquí. Odia a las ratas. No sé por qué la gente tiene esas manías. Yo soy una persona muy razonable.

¡Ese ataúd! Echaré un vistazo dentro, a ver qué hay. ¡Qué asco! Pero ese escudo... es lo que busco. O sea que Alexandretta; bueno, pues habrá que ir a Iskenderun. Pero volver a la entrada de las catacumbas queda muy lejos. A ver si por esta rejilla... hombre, el candado se me ha abierto enseguida. Voy para arriba.

De nuevo al sol de Venecia. Marcus, ¿qué te ha pasado? ¿Papá? ¡Austria! Iré a por él. Marcus, nos veremos en Iskenderun.

Bueno, Elsa, vamos de paseo en coche. Este castillo de Brunwald no parece muy acogedor que se diga. Espérame en el coche, que voy a echar un vistazo.

Vaya con el mayordomo. Podría tumbarle, pero no sé donde está Papá. Mejor le sorteo. Estamos cerca de Salzburgo. Seguro que tiene algún familiar. Eso es. Mejor que vaya Vd. a verle lo antes posible. Claro que le conozco, si no, ¿cómo le hubiera encontrado a Vd.?

Eso funcionó. Ahora a husmear. Es un Nazi. Pero está borracho. Gracias por darme el jarro. Y tanta información útil. Una docena de hombres, con un tal Coronel Vogel al frente. "Nazi de reglamento". Pues quizás tenga algo para él. Una coema... pues llenaré el jarro con cerveza; podría ser útil. ¡Jabali usado! Pero no tengo hambre.

¿Qué hay aquí en la otra parte del edificio? Vaya... tendré que inventarme algo. He venido a por el prisionero. Sí, ya sé que no estoy de uniforme, pero soy de la Gestapo. ¿sabe? ¿Quién era ese sádico que aterrorizó a Marion? Dietrich, eso es. Mejor sigo siendo duro con él. Ah, pues se lo ha creído.

Un ropero. Este uniforme de eriado parece que me cabe. Qué pena que el uniforme Nazi esté enganchado con un candado. Tendré que ver si encuentro una llave.

Qué sala más grande. Es un bonito modelo de un Zeppelin. Siempre he querido volar en una cosa de esas. Qué armadura más impresionante. ¡Vaya! Espero que la altombra no era persa. Mejor me marcho de aquí.

Hombre, hola. ¿Te gusta mi chaqueta, eh? Mejor no le pido demasiado. Será en efectivo y por adelantado. Vaya, ¿esto puede ser todo un negocio?

Vamos arriba. Aquí hay una salita. Nada de interés, pero me puede servir para ponirme el uniforme de eriado. Otro guarda. ¿Quizás quiera este cuadro? ¡Bien! Claro, que no me extraña, fíjate cuántos cuadros. Pero esta Mona Lisa es horrible. ¡Y se mueve! ¿Qué habrá en esa caja fuerte?

Muchas salas vacías. Esos Nazis no se preocupan mucho de amueblar sus casas. Ah, un arcón. ¡Y un uniforme! Pero no me cabe... un momento. ¡Una llave en el bolsillo! Intentaré usarla abajo. Debo acordarme de ponerme mi cazadora de cuero. No quisiera que los pobres Nazis se liaran.

Bueno, es la llave correcta. Este uniforme gris sí que me vendrá bien. Iré arriba de nuevo, y me cambiaré. Más husmeo. A este guarda le esquivo directamente. ¡Y aquí qué hay? Hombre, debe ser la central de alarmas. Y ese guarda borracho me dijo algo de un Nazi de reglamento. Oye, mira esta copia de "Mein Kampf". No, no me importa vigilarte la alarma.

Esta alarma parece que está muy caliente. Quizás con cerveza la logre enfriar un poco. Vaya, parece que la he estropeado. Qué pena. Mejor salgo zumbando.

Esquivaré a este guarda para subir al tercero. Oh, no... qué mal lo he hecho. Tendré que contarle algo. Ese uniforme está hecho un asco. ¡Manchas! Quitate de en medio, idiota. Ah, pues con eso sí que ha funcionado. Estos tíos obedecen las órdenes directas aunque sean absurdas. ¡Qué habrá aquí dentro?

Hola, perrito. Vaya, pues ese jabalí asado me puede venir bien. Tendré que volver a la cocina, de puntillas y cambiándome de uniforme al igual que al subir. Si me pilla el guarda al lado de las escaleras, creo que le noquearé. Ya me he cansado de tanto hablar.

Bueno, pues estoy en la cocina. A ver, echo un poco de cerveza en las brasas, deajo que se enfrien, y ya está. Jabalí para el perrito. Llenaré mi jarro de nuevo. ¡Esta cerveza sirve para tantas cosas!

El perro se comió el jabalí. A ver: un archivador. Hombre, un pase de viaje en blanco, con una combinación escrita en la parte de atrás. Tendré que ver si puedo abrir la caja fuerte con ella; pero primero, miraré por este piso.

¡No dijo algo el borracho ese del primero sobre un tío muy grande aquí arriba, que puede ser muy borbé cuando está sobrio? Pues será el momento de conseguir más cerveza: en este trofeo debe haber un montón.

Bueno, pues habiendo pasado por la cocina una vez más, me encuentro en el salón de arte. A ver esa caja fuerte. Con la combinación del pase, no ha habido ningún problema. Es un cuadro del Santo Grial. Ahora ya sé si el Grial brilla o no brilla. Ahora ya sólo queda una de las dos posibilidades. Ahora ya sé lo que tengo que buscar cuando llegue el momento. Pero ahora tengo que encontrar a Papá.

Vuelta al tercer piso con mi trofeo lleno. Justo lo que me imaginé. Ese rubio no sabe beber. No aguanta ni cinco litros. Un golpecito. ¡Vá pluff!

Puertas cerradas con llave. Seguro que Papá está tras alguna de ellas. Ah, cables. Seguro que es aquí. Pero ¿y la llave?

Otro Nazi. A este lo noqueo. Caray, qué fuerte es. Casi no lo logro. Espero que no haya muchos más en la vuelta de alguna esquina.

Hombre, la llave colgando de un candelabro. Qué sitio más raro, pero no me quejo. Abro la puerta con ella. ¡Papá, tenía razón! Salgamos de aquí. Por aquí... vaya, ya se han dado cuenta de lo que han dado armas. Ese debe ser el Coronel. ¡Le voy a decir lo que pienso!

Se lleva el Diario. Pues anda que me ha servido de mucho desafiarte. Esto no tiene mucha gracia. Sin saber ni yo nor podemos mover mucho, atados a estas sillas. Oye, ¿no crees que la silla con la armadura? Si el hacha está aun suelta, tengo una idea. Llevaré las sillas hasta allí. Qué difícil. Ah, este es el lugar exacto. Menos mal que dejé la marca en la

alfombra, que si no, cualquiera se atreve a hacer esto. Una patada a la armadura, y estaremos libres. Esta estatuilla parece sospechosa. Ya me lo figuraba... es uno de los trucos más antiguos del mundo. Bueno, pues nos vamos a Iskenderun, Papá.

¿Berlín?? Pero... Bueno, vale, tú ganas. Sube a la moto. Un control. Este guarda no las tiene todas consigo. Intentaré sortearle hablando. ¡No me insultes! Vamos a probar el rollo del oficial en misión secreta. O sea, ¿que te gusta lo de los secretos? Esto sí que se quede entre nosotros.

Berlín. Estos Nazis no saben cómo tratar a los libros. Mejor recupero el Diario de Papá, que lo tiene Elsa. ¡Oh, no! El gran hombre en persona. Bueno, no tan grande. Parece que quiere algo de mí. Le daré este pase. ¡Vaya, un pase firmado! Esto sí que puede ser útil.

Al aeropuerto. Tenemos que salir de aquí. Venga, Papá. Gira lo sé todo sobre cómo pilotar biplanos. Tú confía en mí. A ver, API encendido, tanques también, ambos magnetos, subir la presión, tirar del acelerador, encendido. Que fácil. Llegaremos a Iskenderun antes de que te... ¡Messerschmidts! ¡Venga, Papá, dispara! ¡Bien! Ahí viene otro. Vaya por Dios...

Dicen que cualquier aterrizaje al que sobrevivas es un buen aterrizaje. Esté no estuvo nada mal. Venga, Papá, no podemos descansar todo el día. Cojamos este coche azul.

Más controles. Pero esos guardas no me detienen mucho rato cuando ven el pase firmado.

¡El Templo del Grial! Y Marcus. Venga, Papá, Donovan... nunca me lié mucho de esto. ¡Papá! Hijo de... bueno, por ahora habrá que hacerle caso.

La primera prueba. Un momento, esas rocas me suenan. El Diario de Papá. Claro, esa X quedaría justo ahí, entre esas dos rocas. Lo intentaré. ¡Vaya! ¡Que justito! Pero lo conseguí.

Cuántas letras. Mejor sólo me fijo en las del Nombre de Dios. Menos mal que recuerdo cómo se deletrea. Tengo que darme prisa. La Senda de Dios. Pero nadie podría saltar eso. Ten fe. Tengo que tener fe. Bueno, pues intentaré cruzarlo andando. Lo conseguí...

¡El Caballero! Aún vive. Tras todos estos siglos. Y tantos Griaes. Pero yo ya sé cuál es el correcto... bueno, eso creo. Mejor hago la prueba con el Agua Bendita. ¡Ah, eso es!

Toma, Papá. Si tu búsqueda ha terminado. ¡Isa, espera! No, demasiado tarde. Quizás pueda salvarla... tirare en la grieta. Pues no, ella ya no está, pero puedo ver aún el Grial. A ver si con el látigo... ¡sí, lo tengo! Pero he aprendido una lección. Tome. Vd. lo ha guardado durante más de siete siglos. Siento haber causado tantos destrozos.

Bueno, Papá, vámonos. ¡Los Rollos del Mar Muerto! ¡Pero cuando dejarás de buscar tanto mito y tanta leyenda!