Hola, amiguitos! Aquí estamos de nuevo con otra fantástica aventura. En esta ocasión se trata de **Tocuhé: Las Aventuras del Quinto Mosquetero**, desarrollada por Clipper Software en 1995.
Estamos ante un juego lleno de aventura y humor, basado en la obra magna de Alejandro Dumas, que se inspira directamente en los juegos clásicos de la época (las influencias de Monkey Island 2 son más que evidentes, sobre todo en el protagonista, Geffroi). Cuenta con hermosos gráficos pintados a mano y una música agradable. El problema es, quizá, que hay demasiados paseos (sí, es una de ESAS aventuras en las que tenemos que ir de un lugar a otro constantemente), además de que los chistes que hacen los personajes son graciosos la primera vez, pero se repiten siempre que llegamos a un lugar, aunque ya lo hayamos visitado antes, lo cual los hace un poco cansinos. De todas maneras, es una aventura que vale mucho la pena, así que sin más preámbulos, comencemos.

**ROUEN**

Luego de la siniestra presentación, llegamos a Rouen entrando por la herrería. Cuando salimos a la calle, vamos a la izquierda, donde vemos al moribundo que perseguían los asesinos. Hablamos con él. Le preguntamos todo (cómo se llama, qué le pasó, dónde consiguió esa magnífica capa). Nos enteramos de que se llama DePeuple y es un hombre importante… o era. Los hombres que lo perseguían le robaron un testamento que iba a llevar a París. Le prometemos que su muerte será vengada y él nos pide que llevemos el testamento a París. París aparece en el mapa que llevamos (las ciudades irán apareciendo una a una a medida que avancemos en el juego).

Después hablamos con el mendigo que está al lado. Le preguntamos cómo se llama. Se llama Henri. Luego le preguntamos todo lo demás. Nos dice que uno de los asesinos de DePeuple le dio una moneda de plata y lo interrogamos sobre este tema. Le pedimos la moneda y se la cambiamos por la comida que llevamos. Entonces nos enteramos que Henri en realidad no está tan inválido como aparenta y entra en la posada. Lo seguimos.

Dentro de la posada vemos a Henri hablando con el posadero y a unos extraños hombres jugando a las cartas. Hablamos con el posadero y le preguntamos por esos jugadores de cartas. Le preguntamos si hay alguien extraño en la posada. Luego le pedimos comida y habitación, que se carga a la cuenta de nuestro capitán (como todo lo que tengamos que pagar en este juego). Le pedimos para ver la habitación y luego algo de beber. El posadero está ocupado con el mendigo que vimos afuera y le preguntamos por él. Nos enteramos que en realidad era el camarero de la posada. Escuchamos su conversación (o, mejor dicho, discusión) con el posadero.

Hablamos con los clientes que están jugando a las cartas en la mesa. Nos presentamos, les preguntamos a qué están jugando. No, no nos dejarán unirnos a la partida. Hablamos con Henri. Le preguntamos todo, para averiguar más cosas sobre Rouen y lo que vio afuera, mientras estaba mendigando. Le preguntamos por los hombres extraños que entraron en la taberna. Nos vemos a la derecha y llegamos a la barra. Hablamos con la camarera que está junto a la chimenea (no lograremos que nos de un beso). Luego hablamos con los clientes de la barra. Volvemos a la mesa y la examinamos. Los tipos están jugando con baraja española. ¡Deben ser ellos los asesinos! Volvemos a hablar con ellos y les decimos que responderán ante nosotros o antes las autoridades. De esta manera ponemos en evidencia a Henri, que estaba mendigando, y su jefe lo despide.

Henri se va y luchamos con los hombres usando nuestra espada. La trifulca termina cuando el candelabro se nos cae en la cabeza y quedamos inconscientes.



Despertamos al otro día en la habitación de la posada (vemos que es una pocilga). Cuando el posadero y la camarera se marchen, salimos de la habitación, bajamos la escalera, examinamos la mesa de las cartas, y salimos a la calle. Allí nos encontramos a Henri otra vez que nos pide hablar con nosotros: se ofrece a ser nuestro criado. Aceptamos. A partir de ahora, Henri nos seguirá a todas partes y hará las veces de inventario secundario cuando el nuestro esté muy lleno (solo podemos llevar cierta cantidad de objetos). Cuando necesitemos guardar algo, simplemente tenemos que dárselo y cuando necesitemos algo, le damos clic derecho a Henri y elegimos la opción Inventario.

Examinamos el cadáver de DePeuple que sigue tirado en la calle. Hablamos con Henri y le decimos que no podemos dejarlo allí. Le pedimos que lo recoja. Henri guarda el cuerpo en su saco (es una aventura gráfica, en el inventario se puede guardar lo que sea).

Nos vamos por la calle con arcos, a la derecha de la posada y así llegamos a la catedral. Llamamos a la puerta (con la primera opción de llamar) y el clérigo sale a recibirnos. Le decimos que encontramos un cadáver en la calle. Le preguntamos si podemos pasar. Nos dice que no, la iglesia está de reformas. Seguimos esta conversación y el cura nos da un folleto explicativo. Luego le preguntamos por el Cardenal de Guise (el terrible adversario de este juego). Terminada la conversación, leemos el folleto en nuestro inventario. Volvemos al centro de la ciudad, bajando por la calle.

Entramos en la herrería, a la derecha (por la que salimos al principio del juego, al llegar a la ciudad). Hablamos con el herrero. Le preguntamos si vio a alguien abandonar la ciudad con prisa. Nos dice que sí: un hombre de capa azul, que se fue a St. Quentin (la ciudad aparece en nuestro mapa). Le preguntamos cómo podemos llegar a St. Quentin y nos habla del carruaje que pasa a todas horas (lo cargamos a la cuenta del regimiento, por supuesto). Volvemos a hablarle y le decimos que queremos un billete de carruaje para partir de inmediato.

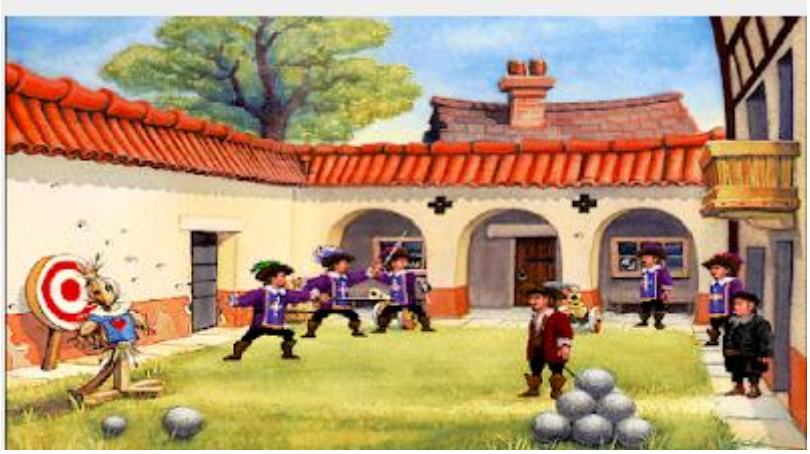
Salimos de la ciudad y llegamos a un cruce de caminos. Avanzamos hacia la derecha por el camino y entonces un mosquetero sale sorpresivamente de atrás de un árbol y nos detiene. Nos pregunta por nuestro pase de salida. Como no lo tenemos, no podemos hacer otra cosa que volver a Rouen.

De vuelta en la herrería, recogemos las tenazas que están colgadas en la pared. Luego examinamos la herradura colgada a la izquierda del arco de salida. Es un amuleto de la suerte que se nos cae encima y el herrero nos deja llevárnosla.

Volvemos a la ciudad y avanzamos hacia la izquierda, llegando a la plaza. Al fondo está el cuartel de los mosqueteros (es la casa con la bandera), pero primero nos dirigimos a la sastrería: el edificio de la izquierda (leemos el cartel ovalado primero).

Al entrar, saludamos al sastre y luego recogemos el hilo y aguja que cuelgan del gancho en el estante que está detrás del mostrador (junto a la puerta de la izquierda). Usamos el biombo, que está frente a la ventana (el mejor lugar para poner un biombo, por supuesto). Hablamos con el sastre: le preguntamos sobre los mosqueteros y luego le decimos que queremos probarnos un sombrero, una capa y un par de botas. Lamentablemente todo es demasiado caro para nosotros, así que nos vamos.

De vuelta a la plaza, nos dirigimos al cuartel de los mosqueteros.



Entramos y nos encontramos en el patio de ejercicio, donde están nuestros camaradas practicando. Entramos por la puerta norte y accedemos a la oficina del capitán, que nos hace salir de inmediato y volver a entrar porque no respetamos las normas de etiqueta. Cuando por fin estemos dentro, hablamos con él. Le contamos sobre el asesinato de De Peuple y le pedimos un pase para salir de la ciudad y encontrar a los asesinos, pero no nos presta mucha atención. Examinamos el frutero que hay sobre el escritorio y recogemos un melón (o sandía). Luego examinamos el montón de papeles y descubrimos que el capitán ha perdido una carta importante que acababa de escribir. Examinamos el montón de papeles que hay en el suelo, a la izquierda del escritorio y encontramos una planilla con los horarios de servicio. Examinamos el resto de papeles del escritorio: encontramos papel en blanco e informes de París. Examinamos la pluma y el tintero. Descubrimos que la pluma está seca y el tintero, vacío. ¿Cómo hizo el capitán para escribir la carta si no tiene tinta? Volvemos a examinar el papel en blanco y recogemos una hoja. La usamos con la llama de la vela encendida y revelamos la carta, escrita con jugo de limón (el viejo truco). El capitán llama a su criada y le da la carta para que se la envíe a su amada. Cuando la chica se vaya, volvemos a hablar con él y le pedimos el pase de salida, que por fin nos da. Salimos de la oficina.

De vuelta al patio de entrenamiento, hablamos con los mosqueteros y luego practicamos con el muñeco de paja. ¡Touché!

Nos vamos de vuelta a la herrería y damos clic a la salida para abandonar Rouen. Otra vez en el mapa, elegimos ir a St. Quentin. Como tenemos el pase, ya no nos molestarán, pero es un viaje largo y haremos una parada en el Traveller's Inn, un motel de camino.

**TRAVELLER'S INN**

Al llegar, entramos en la posada. Veremos a un cura en una de las mesas, comiendo como si no hubiera mañana. Hablamos con el posadero. Le pedimos comida, cerveza y habitación (lo único que conseguiremos). Subimos al piso de arriba para dormir. A la mañana siguiente, cuando volvamos a bajar, veremos que el cura sigue sentado en la mesa comiendo sin parar. Volvemos a hablar con el posadero y le preguntamos si ha visto a alguien extraño últimamente. Luego, hablamos con el cura. Está muy ocupado comiendo y no nos presta mayor atención. Le damos el folleto que nos dio el clérigo de la catedral de Rouen. Volvemos a hablar con él y le hacemos todas las preguntas. El cura nos habla del hombre que estamos buscando: el que lleva la capa azul. Al final nos dice que se dirigió a Amiens (la ciudad aparece en el mapa). Salimos de la posada y volvemos a subir al carruaje. Nos vamos a Amiens.

**AMIENS**

Llegamos a otra herrería prácticamente idéntica a la de Rouen (hasta el herrero es igual). En la estantería de la izquierda hay una lata de pintura azul. La examinamos. Justo debajo hay un bote. Lo examinamos también. Es linimento para caballos. Lo olemos. ¡Puaj! Luego lo recogemos. El Herrero nos da un poco en un frasco. Salimos a la ciudad por la derecha.



Avanzamos todo hacia la derecha y entramos en el edificio que hay al final, que resulta ser otra sastrería (con un sastre idéntico al de Rouen). Hablamos con el sastre y le preguntamos por el montón de sandalias que tiene en el suelo: son de los monjes del monasterio. Recogemos un par y usamos la aguja e hilo para repararlas (la aguja se rompe). Salimos de la tienda y vamos a la gran puerta del fondo: es la entrada al monasterio. Abrimos la puerta más pequeña y entramos.



Dentro del monasterio nos acercamos al abrevadero. Recogemos el jabón que hay en el barreño y la colada (el hábito de monje que hay colgado). Geffroi lo usa para disfrazarse de monje. Intentamos entonces entrar por la puerta de la derecha, pero nuestro disfraz no es lo suficientemente convincente y nos descubren de inmediato. Volvemos a quitarnos el hábito y abandonamos el monasterio.

Regresamos a la herrería y de allí salimos al mapa. Nos vamos a St. Quentin.

**ST. QUENTIN**

Llegamos a otra herrería idéntica a la de Rouen (¿Hay un patrón aquí o solo soy yo?), que tiene un bote de pintura roja. Salimos por la izquierda.

Al entrar en la ciudad, veremos que el puente está custodiado por soldados. Si cruzamos el puente e intentamos entrar en la taberna de la derecha, no nos dejarán. Nos vamos a la iglesia (hacemos clic en la aguja que se ve al fondo).

Entramos en la iglesia (¡Maravillosa!) y recogemos el crucifijo de plata que hay sobre la mesa. Entonces escuchamos que alguien se acerca. ¡A esconderse! Nos escondemos detrás de los pilares en el momento en que entran el siniestro cadernal De Guise y sus esbirros, que nos descubren rápidamente. Hablamos con el cardenal y le contamos del asesinato de De Peuple. Él nos habla del testamento de De Peuple, que debía entregársele a él y le ofrecemos nuestra ayuda para recuperarlo. Cuando el cardenal se marcha (no confiamos en ese hombre), recogemos el candelabro de la mesa y el mantel que la cubre. Dentro del inventario, examinamos el candelabro, para separar la vela del soporte. Nos vamos. Volvemos a la herrería y salimos de la ciudad. Nos vamos a Amiens.

**AMIENS**

Volvemos al monasterio. Recogemos de nuevo el hábito y se lo damos a Henri. También le damos el crucifijo de plata y las sandalias. Una vez disfrazado, hablamos con él para ordenarle que entre en el monasterio. Henri logra colarse y sube al campanario, donde toca las campanas para llamar

al siguiente servicio. Cuando los monjes se marchan, nos vamos a la izquierda del patio, donde hay tres puertas. Detrás de una de ellas se esconde nuestro hombre, pero para saber cuál es la correcta, tenemos que intentar entrar en cada una. Si los monjes vuelven a bajar, solo tenemos que pedirle a Henri que vuelva al campanario a hacer sonar la campana para que se marchen. Podemos intentarlo todas las veces que sea necesario. Por lo general la correcta es la última puerta. Pero cuando logramos entrar, descubrimos que la habitación está vacía. El muy escurridizo se nos escapó por poco. Examinamos el plato de comida. Luego, las ropas del suelo y el baúl. Vacío. Examinamos la almohada de la cama. No hay nada debajo. Usamos nuestro cuchillo con la almohada, la rasgamos y encontramos… ¡el testamento! ¡Por fin! Salimos del monasterio y dejamos la ciudad y volvemos a Rouen.

Pero antes de llegar a la ciudad, aparecemos en otro cruce de caminos. Leemos el cartel que está clavado en el árbol. Elegimos el camino a Rouen (a la izquierda), pero cuando vamos a cruzar, somos asaltados por un desalmado ladrón. No tenemos otra opción que darle el testamento; es lo único que hará que se marche. Cuando se vaya, intentamos escalar el árbol del afiche. Debemos hacerlo tres veces para lograr subir hasta la copa. Cuando por fin lo consigamos, encontraremos un bonito reloj de bolsillo en el nido que hay en lo alto. Una vez lo tengamos, seguimos nuestro camino a Rouen.

**ROUEN**

Nos dirigimos al cuartel de los mosqueteros. Adentro, hablamos con el primer mosquetero de la derecha. Le preguntamos cuándo vamos a ir a combatir a los ingleses y él nos habla de los del sexto regimiento. Al parecer, les robaron mientras dormían. Fue un ladrón enmascarado y vestido de negro. ¡Es nuestro hombre! Entramos a la oficina para hablar con el capitán. Le preguntamos dónde está el sexto regimiento: en Le Mans. Debemos ir de inmediato, pero el capitán no nos da permiso hasta que le mostremos nuestro certificado de prácticas de tiro.

Volvemos al patio y hablamos el primer mosquetero de la izquierda, que está practicando con la espada. Es Atoff. Le decimos que necesitamos el certificado de prácticas de tiro. Atoff nos da un rifle con el que tenemos que dispararle a la catedral desde allí… ¿A la catedral? ¡Imposible! Disparamos de todas formas y le devolvemos el rifle. Si podemos llevarle trozos de la pared de la catedral para demostrarle que nuestro tiro fue certero, nos dará el certificado.

Dejamos el cuartel y vamos a la posada. Subimos a nuestra habitación y examinamos el agujero que hay en el suelo, junto al baño. Hay una tabla suelta. Buscamos en el agujero. Encontramos una moneda de un franco. Nos vamos.

Salimos de la posada y vamos a la derecha, examinando la carreta que hay allí. Examinamos el saco y la cuerda. Los dos hombres de la carreta nos dicen que la polea está atascada. Luego examinamos la ventana de la torre. Después escuchamos: se oye cantar a una joven con una voz muy dulce. Finalmente llamamos. Una hermosa chica sale al balcón. Le preguntamos cómo se llama: Juliette. Vive con su padre, que poco menos que la tiene prisionera en su habitación en lo alto de la torre. Por supuesto no la deja bajar para que hablemos. Cuando Juliette vuelva a entrar, hablamos con Henri. Le preguntamos sobre Juliette y cómo podemos entrar a la torre. Le pedimos que nos ayude a trepar a la ventana. Pero no dará resultado. Tenemos que pensar en otra cosa.

Usamos nuestro cuchillo (o daga) en la cuerda de la que cuelga el saco. El cuchillo (o daga) corta la cuerda, el saco cae en la carreta y esta nos catapulta hasta la ventana de Juliette. Ingenioso.

Entramos en la habitación de la chica y hablamos con ella de todo. D'Artagnan le ha regalado flores. Para demostrarle nuestro amor, tenemos que escribirle un poema. Examinamos las flores que hay en la ventana y las que hay sobre el estante de la pared. Luego recogemos el pañuelo que está sobre la cómoda. Salimos por la ventana y volvemos a caer en la calle. ¡Auch!

Vamos a la izquierda, pasando de la posada y vemos que en la casa de al lado hay una escalera y un martillo tirado en el suelo. Recogemos el martillo. Examinamos la escalera. Es muy antigua. Usamos el martillo en la escalera, haciéndola pedazos. Recogemos los restos (un palo largo de tres metros). Nos vamos a la catedral.

Nos movemos a la izquierda, parándonos frente a la tienda de recuerdos (suvenires). Examinamos las miniaturas de la catedral hechas de yeso (fabricadas en China, por supuesto) y le compramos una al vendedor por el módico precio de un franco. Usamos el martillo en ella, rompiéndola. Regresamos al cuartel de los mosqueteros, entramos, y le damos los pedazos de estatuilla a Atoff. Él nos da el certificado de prácticas. Entramos en la oficina y le entregamos el certificado al capitán. Por fin él nos da el pase de salida para ir a Le Mans (la ciudad aparece en el mapa). Hacia allí nos dirigimos.

**LE MANS**

Llegamos a la herrería y hablamos con el herrero, preguntándole por el ladrón de caminos. Luego recogemos el cubo que hay en el suelo, junto al fogón. Después examinamos el montón de papeles que hay en la repisa de la pared derecha. Son los horarios de los carruajes. Recogemos uno. Vamos a la ciudad por la izquierda.



Vamos a la florería y examinamos las flores que hay afuera. Recogemos un ramo. Entramos. Hablamos con la dueña, Madame Fleur. Le preguntamos por el asaltante, pero no lo ha visto. Salimos y vamos a la armería. Al entrar, vemos que el armero está resfriado. Le hablamos y

preguntamos por el ladrón. Luego le preguntamos todo lo demás. Nos enteramos de que es de ascendencia española.

Salimos y vamos a la taberna (las tabernas, las herrerías, todo se ve igual en Francia). Examinamos la mesa. Luego hablamos con el cliente sentado. Está jugando solitario, así que no nos deja unirnos. ¿Dónde podemos jugar a las cartas con otras personas? El tipo no tiene idea (¿o sí la tiene?).

Salimos y nos vamos a la iglesia, al fondo (damos clic en la aguja). Al entrar, nos metemos en el confesionario (por la puerta del medio). En ese momento, llega el cliente que vimos en el bar y entra en el confesionario para confesar sus pecados. Nos hacemos pasar por el cura para escuchar su confesión. El tipo nos dice que ha pecado en el establecimiento de Madame Fleur. ¿Pecó en una floristería? Tal parece ser el caso. Le preguntamos todo sobre el asunto y cuando termine la confesión, salimos y hablamos con el clérigo que acaba de entrar en la iglesia. Le preguntamos sobre el establecimiento de Madame Fleur. El clérigo es plenamente consciente de lo que ocurre allí dentro y aún así lo permite.

Salimos y volvemos a la posada. Volvemos a hablar con el tipo sentado, preguntándole si nos podemos unir. Seguimos esta conversación, hablando de la florería de Madame Fleur. El tipo termina dándonos la contraseña para entrar ("Brezo blanco de la suerte").

Volvemos a la florería. Hablamos con Madame y le decimos la contraseña. Nos hace pasar por la puerta de atrás al garito donde se juega a las cartas. Hablamos con el jugador del medio (tahúr). Parece ganar mucho, ¿no? Seguimos la conversación y el tipo nos habla de lo que ocurre "arriba". Salimos del garito y volvemos a hablar con Madame. Le decimos que estamos buscando una Mariposa de Venus. Madame nos lleva al piso de arriba para ver a la encantadora Fifí.

Le preguntamos por el asaltador de caminos. Luego examinamos las botas que se asoman sospechosamente por debajo de la cortina, detrás de Fifí. ¡Ajá! ¡El asaltador de caminos! Le exigimos que nos devuelva lo que nos robó, pero es demasiado tarde: el taúr del garito se lo ganó todo en una puesta, incluido su talismán de la suerte. Le decimos que nos haremos pasar por él para asaltar al tahúr, robarle todo, recuperar el testamento y devolverle el talismán al ladrón.

**CRUCE DE CAMINOS**

Aparecemos en otro cruce de caminos, disfrazados de ladrón. El tahúr llega y lo asaltamos, pero otra vez es demasiado tarde: le robaron los forajidos que viven por allí y le quitaron todo. Cuando el tipo se marche, aparecen los forajidos, que nos llevan a su guarida en medio del bosque.

Allí, hablamos con la jefa de los salteadores, una gitana. Digamos lo que digamos, la gitana ordena a sus hombres que nos aten, y eso hacen. Cuando la mujer se marche a su caravana, hablamos con el ladrón que tenemos al lado y le pedimos que nos deje ir. Le preguntamos cómo ser salteador y le decimos que queremos ser uno. El tipo le avisa a su jefa y esta nos hace pasar a la caravana. Le damos los horarios de los carruajes, para que sepa cuándo van a pasar, y el reloj que encontramos en el nido. Ella a cambio, nos devuelve el testamento. ¡Por fin! Examinamos la

bola de cristal de la mesa. Salimos de la caravana y abandonamos la guarida por el camino del bosque, a la derecha.

Regresamos al cruce de caminos, donde nos encontramos con Henri y de allí seguimos por el camino para volver al mapa. Regresamos a St. Quentin.

**ST. QUENTIN**

Volvemos al puente y arrojamos nuestro preciado melón al río. Esto distraerá a los soldados, que intentarán rescatarlo. Rápidamente, aprovechamos la conmoción para colarnos dentro de la taberna. Tenemos que ser rápidos, o los soldados regresarán a sus puestos y no nos dejarán pasar. De todas formas, nos devolverán el melón y podemos intentarlo otra vez.

Una vez dentro de la taberna, vamos a la derecha, hasta la chimenea, donde hay un cliente sentado. Hablamos con él. Le preguntamos su nombre: ¡Alejandro Dumas! Le preguntamos a qué se dedica y cuáles son sus otros talentos: está aprendiendo poesía. ¿Podría enseñarnos a escribir poesía? Le damos el pañuelo de Juliette para que obtenga inspiración y nos escribe un poema. Lo leemos. Inspirador.

Luego hablamos con el tabernero y le preguntamos cómo va el negocio. No muy bien. Los soldados de afuera no dejan entrar a los parroquianos. Le preguntamos por el capitán que está sentado en la mesa y qué está tomando. Le decimos que le lleve una botella de brandy (la última que queda). Hablamos entonces con el capitán. Le decimos que hable con sus hombres para que nos dejen salir de la taberna y dejen entrar a los clientes. El capitán lo hace y por fin los soldados obedecen. Como muestra de su agradecimiento, el posadero nos regala otra botella. Le preguntamos al capitán por las barajas que tiene en la mesa (se las confiscó a sus hombres) y le pedimos una nos da una carta marcada.

Volvemos a Rouen.

**ROUEN**

Vamos hasta el balcón de Juliette y usamos la escalera rota (pértiga) con la ventana, para poder entrar. ¡Qué hábil! Una vez en la habitación, le damos el poema a nuestra amada. Luego examinamos los frascos de perfume que hay sobre la cómoda. Recogemos uno. Juliette nos deja llevarlo. Hablamos con ella. Para demostrarle que la amamos, ahora debemos llevarle flores. Volvemos a salir por la ventana.




Cuando caemos de vuelta a la calle, escuchamos que hay una conmoción en la plaza. ¿Qué está pasando? Cuando pase el escándalo nos acercamos y vemos que hay una vieja atrapada en un yugo. Una turba iracunda estuvo arrojándole fruta podrida, acusándola de brujería. Hablamos con ella. Le preguntamos si podemos ayudarla. Si la liberamos, ella, a cambio, podría ayudarnos con nuestro problema amoroso. Recogemos la fruta que hay tirada en el suelo, junto a la bruja (resulta ser una banana putrefacta). Luego usamos el jabón con los grilletes que sujetan a la bruja para liberarla. Finalmente, le damos el frasco de perfume de Juliette para eliminar el hedor a frutas podridas. Ella a cambio, nos da un frasco de poción.

Nos vamos a Paris.

**PARÍS**

¡Llegamos a la fantástica Ciudad Luz! Lo primero que vemos es que está llena de vendedores callejeros, que venden distintos productos: queso, vino, pan, ratas fritas… encantador.



Vamos todo a la derecha y llegamos a Notre Dame. En el suelo hay unos carteles. Los leemos y recogemos uno. Volvemos a la ciudad.

Vamos a hablar con el vendedor de vino. Le damos la botella de vino vieja que llevamos. A cambio, nos da una botella nueva. Vamos hasta la vendedora de mimbre y le damos la botella

nueva. Ella, a cambio, nos da la banqueta (tenemos que recogerla). Le damos la banqueta al panadero. Él, a cambio, nos da una barra de pan. Le damos el pan al vendedor de queso. Él, a cambio, nos da una horma de queso. Le damos el queso a la vendedora de ratas fritas (¡puaj!). A cambio, nos da una rata frita (¡Doble puaj!). Le damos la rata frita al mozalbete que está detrás de la vendedora, al fondo. Su plato favorito. (¡Triple puaj!). Hablamos con él. Le preguntamos dónde podemos ver al canciller. En el palacio del Louvre, por supuesto. Pero nos dirá el camino solo si le llevamos el postre. Entonces le damos la banana podrida. Volvemos a preguntarle por el Louvre y esta vez nos lleva.



Llegamos a la entrada y vemos a una fila de gente esperando en la puerta. ¡Y a Juliette entrando para ver al canciller! O, al menos, alguien muy parecida a Juliettte. Hablamos con todos las personas de la fila. Luego, con el tipo que está en la puerta, entre los dos guardias. Le preguntamos por la mujer que acaba de entrar. Nos dice que se llama Nicole. Nos da una tarjeta con la cita de Nicole con el canciller. Luego le preguntamos cómo podemos ver al canciller. Debemos insistir con esta conversación hasta agotarla, pero el secretario aún no nos dejará entrar. Cuando termine, leemos la citación que nos dio. "¿Conejita?" Nos vamos por el camino de abajo a la derecha, para volver a la ciudad y de ahí salimos al mapa para volver a Rouen.

**ROUEN**

Vamos a la casa de Juliette. Ya no podemos trepar a la ventana así que llamamos a la puerta. El padre de la chica no nos deja entrar y nos corre a los gritos. Volvemos a llamar y le entregamos la citación de Nicole al padre de Juliette, que sale airadamente hacia París. Cuando se marche, entramos en la torre.

Entramos en la habitación de Nicole y le hablamos. Le preguntamos si conoce al canciller y le contamos la historia del testamento de DePeuple. Luego le entregamos el ramo de flores. A Juliette le gustan, pero no le encantan: quiere orquídeas. Nos devuelve el ramo. Salimos por la puerta, bajando las escaleras para volver a la calle.

Una vez afuera, nos vamos todo a la izquierda, cruzamos la plaza, y subimos la escalinata. Llegamos a una casa de las afueras junto al río, donde vemos a un viejo que vuela por los aires y

cae quedando atrapado en la el portón de entrada. Usamos las tenazas para recoger la llave que está del otro lado del portón, debajo. Usamos la llave para abrir el portón, haciendo que el viejo caiga al suelo y liberándolo de su miseria. Eso está mejor. Vamos a hablar con el viejo. Le preguntamos cómo se llama. Migue Ángel Da Vinci… ese nombre resulta familiar. Le decimos que queremos dar un vistazo y luego nos vamos.




Volvemos a la plaza y examinamos la fruta podrida que hay en el suelo.

Salimos de la ciudad y nos vamos a Le Mans.

**LE MANS**

Vamos a la armería. Examinamos el abrevadero. Usamos el cubo en el abrevadero, llenándolo de agua caliente. Luego mezclamos el linimento para caballos con el agua. Le damos el ungüento al armero, para que trate su catarro. Recogemos una de las limas que hay colgadas en la pared, del lado izquierdo. El armero nos deja llevarla, en agradecimiento por el ungüento.

Vamos a la florería. Hablamos con Madame Fleur, le decimos la contraseña para entrar al garito (brezo blanco de la suerte). Nos hace pasar. Le enseñamos la carta marcada al jugador sentado a la derecha. Originamos una pequeña trifulca y hacemos que el jugador del medio se marche asustado.

Salimos y dejamos la ciudad para ir a Amiens.

**AMIENS**

En la herrería, usamos el ramo de flores con el cubo de pintura púrpura que hay en la repisa de la izquierda. Ahora tenemos flores púrpuras. Volvemos a Rouen.

**ROUEN**

Vamos a ver a Juliette y le damos el ramo de flores pintado. Le hablamos. Le pedimos ayuda para entrar en el Louvre y ahora ella sí acepta. Nos vamos directamente a París.

**PARÍS**

Cut scene: aparecemos en el Louvre, Juliette se hace pasar por Nicole y logra entrar en el palacio. Vamos a ver al canciller. Le damos el testamento, él lo lee. Habla de sus libros de magia, de su hijo desaparecido, de una marca de nacimiento… ¿Marca de nacimiento? En eso llega el infame DeGuise, se apodera del testamento y se lleva detenida a Juliette. El canciller nos encarga ir al castillo de De Peuple (aparece en el mapa), rescatar a la chica y recuperar el testamento.

Una vez fuera del Louvre, volvemos a París y de allí al mapa. Regresamos a Rouen.

**ROUEN**

Cut scene: antes de llegar, vemos que el capitán y nuestros camaradas mosqueteros abandonan el cuartel para ir a luchar contra los ingleses a Le Havre. Nos dejan una nota clavada en la puerta.

Cuando llegamos, examinamos la puerta del cuartel y leemos la carta. Le Havre aparece en el mapa.

Vamos a la posada. Nos acercamos al fogón y examinamos el caldero lleno de sopa. La sopa más grasienta y espesa del mundo. Usamos el paño que recogimos del altar de St. Quentin en la sopa, dejándolo todo pringado y pegajoso. Salimos y nos vamos a la catedral.

Vamos a la puerta y entramos, ya que está abierta. Dentro (la iglesia está a oscuras) veremos a De Guise discutiendo con dos de sus hombres sobre una vela y unos huesos que necesita para hacer un macabro ritual. Cuando se marchen, Henri nos dará un fósforo encendido. Nos movemos hacia donde están los ataúdes. Cuando estemos llegando, nos tropezamos con una caja que hay en el suelo (qué lugar tan estúpido para poner una caja), caemos y el fósforo sale volando, encendiendo una antorcha. Examinamos las dos tumbas: son de Carlos V y Ricardo I. Intentamos abrirlos, pero las lápidas pesan demasiado. Examinamos la caja del suelo. Está llena de dinero. La recogemos, para que Henri la mueva de lugar. Salimos por la puerta principal.

Nos vamos a Le Havre.

**LE HAVRE**

Llegamos en plena batalla contra los ingleses. El capitán y nuestros compañeros están allí. Hablamos con el capitán. Nos encarga cruzar en bote hasta el castillo de De Peuple ocupado por los ingleses, para capturar sus planes de ataque. Tenemos que ver a nuestro contacto allí adentro, al cual debemos decirle una contraseña: "El río fluye tranquilo hoy". Cuando vamos a partir en el bote, una bala de cañón le abre un agujero. No hay otro bote de repuesto.

Usamos el cuchillo para cortar la cuerda que ata el bote. Recogemos la cuerda. Usamos el paño de altar pringado para tapar el agujero de cañón. Luego usamos el palo de escalera (seguramente lo

tiene Henri)  con la pancarta que recogimos en Notre Dame para improvisar un remo. Usamos el bote arreglado y partimos.



Cruzamos el río y llegamos a la muralla del castillo, donde hay una alcantarilla cerrada por una reja. La reja tiene una cerradura enorme, pero nos hace falta la llave. Usamos la vela (cera) en el cuchillo, cubriendo la hoja. Usamos el cuchillo encerado en la cerradura, obteniendo un molde de la llave. Usamos la lima con el cuchillo, para darle forma de llave. Finalmente usamos el cuchillo-llave en la cerradura, abrimos la reja y entramos.



Llegamos a la posada, llena de soldados ingleses. Uno de ellos nos habla. Le respondemos: "Hermoso tiempo para esta época del año" y nos deja en paz. De lo contrario, nos echa fuera de la taberna. Hablamos con el segundo soldado. Le decimos la contraseña y él a cambio nos da una fórmula de aleación para el herrero de St. Quentin. Hablamos con el tercer soldado, le decimos la contraseña. Luego con el cuarto y el quinto soldado y a ambos le decimos la contraseña. Finalmente hablamos con la camarera de la barra. Le decimos la contraseña. Luego le pedimos un menú. Lo examinamos en nuestro inventario. ¡Del otro lado tiene los planos de las defensas inglesas!

Salimos por donde hemos entrado (entre los barriles). Regresamos al bote y lo usamos para cruzar de vuelta el río. Le damos los planos al capitán. Él a cambio, nos da las llaves del cuartel de Rouen, para asegurarnos de que está a salvo.

Volvemos a S. Quentin.

**ST. QUENTIN**

Le damos la fórmula al herrero. Recogemos el cubo del suelo y lo usamos con la forja, para llenarlo de brasas ardientes. Nos vamos a Rouen.

**ROUEN**

Vamos a la torre, entramos a la habitación de Juliette, abrimos el baúl y recogemos las medias. Las examinamos en nuestro inventario y salimos.

Vamos al cuartel de los mosqueteros, abrimos la puerta usando las llaves y entramos. Vamos a la oficina del capitán y recogemos la bandera. Salimos y nos vamos a la catedral.

Una vez allí, usamos la cuerda en la antorcha. Dos horas después, elaboramos un complejo sistema de cuerdas con el que intercambiamos las lápidas de las tumbas. Llega de Guise, abre la tumba equivocada y se lleva los huesos. ¡Funcionó! Cuando volvamos al suelo, recogemos la placa de metal que se cayó de una de las lápidas y nos vamos. Volvemos a la ciudad y vamos a ver a DaVinci. Le decimos que necesitamos un bote. Nos lleva al muelle, donde está su más reciente invento: un barco de vapor. El problema es que no sabe cómo hacerlo funcionar, porque le faltan unas cuantas piezas.

Usamos la bandera de los mosqueteros en el mástil, para tener una vela. Usamos el cubo de brasas con la caldera. Usamos las medias de Juliette con el timón (la rueda dentada de arriba a la derecha). Usamos la placa de metal en la tubería (por donde sale el vapor) tapando el agujero. ¡Éxito! El barco empieza a funcionar. Abrimos el grifo (está justo encima de Da Vinci). Por fin zarpamos. Pero Da Vinci no está muy seguro de cómo funciona su propio invento.

**RÍO**

Estamos en el río que lleva al castillo De Peuple. Tenemos que usar tres palancas en el bote para hacer que se mueva: palanca roja, palanca grande y palanca grasienta. Henri mueve la primera palanca (sin saber muy bien qué está haciendo) y el bote llega automáticamente al primer recodo del río. Tenemos que ir moviendo alternativamente las palancas (dando clic sobre el bote) para que vaya avanzando de tramo en tramo hasta llegar al castillo. Tranquilos, es bastante más fácil de lo que parece:

Palanca grande (2ª)

Palanca grasienta (3ª)

Palanca Grasienta (3ª)

Palanca roja (1ª)

Palanca grande (2ª)



Llegamos a las cercanías del castillo. A Henri no se le ocurre mejor idea que accionar todas las palancas a la vez, el barco explota y salimos volando por los aires.

**CASTILLO**

Caemos en el castillo, sobre un montón de paja (nada de chistes del estilo "como caído del cielo", por favor). Da Vinci aparece volando en su helicóptero y luego se marcha. Esperemos que pueda bajar algún día.

Buscamos en el montón de paja en el que acabamos de caer. No encontramos ninguna aguja. Vamos a abrir la puerta que está custodiada por un guardia, pero éste nos pide nuestra invitación. Le decimos a Henri que se la de. El guardia no es muy brillante y podemos entrar.



Entramos en el gran salón, donde hay una reunión. EL Duque le dice a Henri que espere afuera. Vemos que allí está Juliette sirviendo tragos. Examinamos los dos bustos de De Peuple que hay a la derecha. Examinamos las narices de ambos. Tienen algo sospechoso. Luego examinamos el gran retrato de la pared.

Hablamos con Juliette. Le preguntamos qué está pasando. ¡Es horrible! El cardenal tiene planeado apoderarse de Francia. Está haciendo un ritual alquímico en la habitación mágica secreta. Tenemos que encontrar esa habitación y detenerlo. Le preguntamos qué está haciendo. El cardenal la obliga a servir bebidas. Qué tortura.

Le damos la poción de la bruja a Juliette para que la ponga en las bebidas. Diez minutos después, todos los invitados tienen la urgencia de ir al baño. El duque se los lleva. Cuando estemos solos, entra Henri. Recogemos todo lo que tenga en su inventario. Luego pulsamos las narices de los bustos, primero el de la izquierda, luego el de la derecha. El cuadro de la pare se mueve, revelando una puerta secreta. ¡Ajá! Entramos y la puerta se cierra de golpe, dejándonos encerrados. Henri y Juliette quedan del otro lado.

Estamos en un pasadizo secreto lleno de trampas. Examinamos el saco que hay a la derecha. Lo usamos para alimentar a los cocodrilos del foso. Usamos la espada con la cadena que hay en el suelo, al otro lado del foso. Usamos la cadena con el gancho que hay en el suelo (de nuestro lado) y luego la usamos en la trampa que hay al otro lado, fabricando un puente improvisado por el cual cruzamos.

Avanzamos hasta la puerta del fondo, en lo alto de la escalera. Escuchamos a De Guise del otro lado. El cardenal sale y nos golpea, caemos al suelo. Cuando se marche por la puerta secreta, nos colamos por la puerta del fondo.

Por fin entramos en la habitación secreta, pero allí nos sorprende un guardia, que nos retiene y nos lleva hasta el otro extremo, junto a la biblioteca. Intentamos leer los libros (son cinco en total), pero por el momento no podemos hacer nada. Hablamos con el guardia. Le preguntamos si podemos leer algo mientras esperamos. Volvemos a leer los libros: primero los examinamos para saber los títulos y luego los leemos, uno por uno (son tres a la izquierda y dos a la derecha de Geffroi). Con cada libro, intentamos lanzarle un hechizo al guardia, pero este está protegido con un talismán que le dio el cardenal y ninguno funciona. Una vez leídos todos los libros, volvemos a hablar con el guardia. Le preguntamos la hora. El guardia nos da su reloj (no sabe leerlo) y lo usamos como péndulo para hipnotizarlo (el libro correcto era Magnetismo Animal). ¡Funcionó!



Vamos al otro lado de la habitación y examinamos los frascos que hay en la estantería. Leemos todas las etiquetas (son diez en total). Luego recogemos la tiza que está tirada en el suelo, del

lado derecho del pentagrama. Leemos el libro mágico que está sobre la mesa. Ahora sabemos los malvados planes de De Guise. Usamos la tiza en el libro, para hacer una pequeña corrección.

En ese momento, llega el cardenal, trayendo a Juliette y a Henri consigo, que están hipnotizados.

Tan solo nos resta ver el desenlace: el cardenal intenta llevar a cabo el hechizo para crear su ejército de muertos vivientes, pero gracias a los cambios que hicimos, todo sale horriblemente mal y fracasa. Lo capturamos, recuperamos el testamento y nos enteramos de quien es el verdadero hijo de De Peuple y heredero de su castillo e inmensa fortuna. ¡Vaya sorpresa!

Bien amiguitos, eso es todo por ahora. Espero que esta solución les haya sido de utilidad. Todos para uno y uno para todos.

¡Hasta la próxima!