

SIR STEVE STEVENSON

# Agatha & Mistry

LA CORONA DE ORO DE VENECIA



Aspirante a detective con un olfato extraordinario, rueda por el mundo con el chapucero de su primo Larry, su fiel mayordomo y el gato Watson para resolver los misterios más intrincados.

LA CORONA DE ORO DE VENECIA: Agatha y Larry Mystery siguen la pista de la antigua corona de oro que llevaban los dux cuando Venecia se encontraba en su máximo esplendor. Alguien ha robado durante las celebraciones del famoso carnaval. Entre disfraces, nobles decadentes y persecuciones, los Mystery saldrán airoso también de su primera aventura italiana.

## Participantes

### ***Agatha***

Doce años, aspirante a escritora de novela negra, tiene una memoria formidable.

### ***Larry***



Chapucero estudiante de la prestigiosa escuela para detectives Eye.

### ***Mr. Kent***



Ex boxeador y mayordomo con un impecable estilo británico.

### ***Watson***



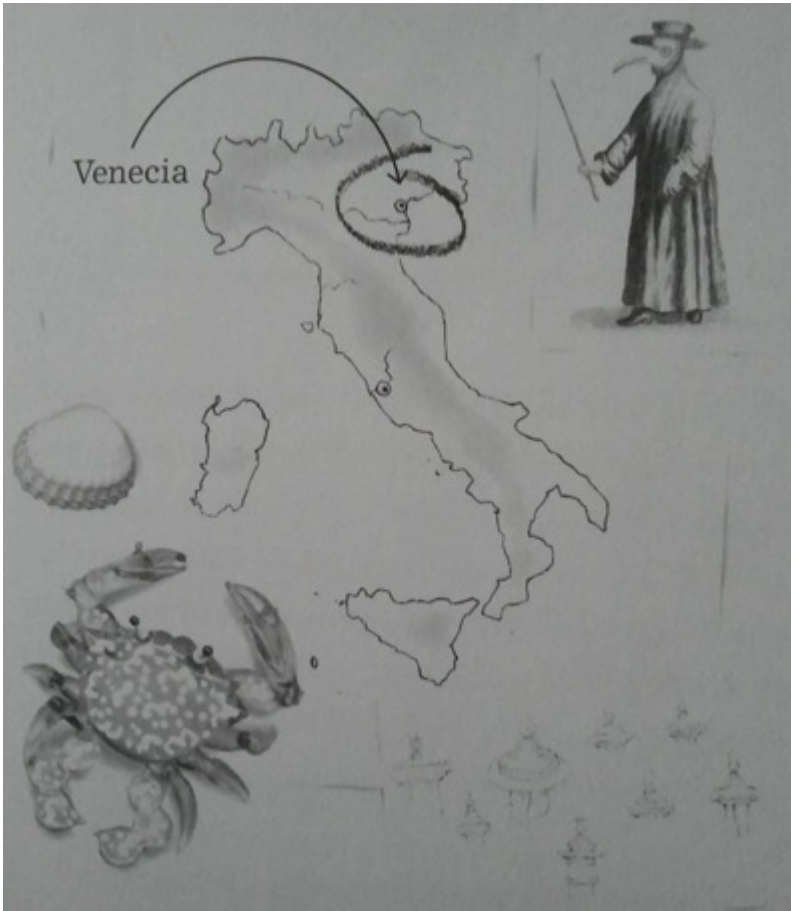
Pestilente gato siberiano con el olfato de un perro conejero.

**Marco**



Gondolero que acompaña a los turistas por los canales de Venecia cantando baladas románticas a pleno pulmón.

## Destino: Italia - Venecia



### Objetivo

Descubrir quién ha robado una preciosa corona de oro que pertenecía a los dux de la Serenísima República de Venecia.

A la Serenísima República de Venecia  
Para la redacción de este libro, agradezco la infatigable  
disponibilidad de Gianfranco Calvitti, amigo fraternal y  
excepcional escritor de novela negra.

## Prólogo. Empieza la investigación

Aquel domingo por la mañana de mediados de febrero, la trompeta del séptimo de caballería tocó a la carga como si el general Custer en persona se hubiera materializado en el ático, la decimoquinta planta del Baker Palace. La potencia de los decibelios hizo temblar el cristal de las ventanas y tiró del sofá a un chico alto y escuálido, despeinado y con unas ojeras marcadas debidas a la perenne falta de sueño.

Eran las ocho y, para Larry Mistery, alumno de catorce años de la prestigiosa escuela para detectives Eye International, aquel repentino despertar fue como una ducha fría. Se tapó los oídos y saltó como un rayo para ir a apagar el equipo de música, abriéndose paso entre la ropa y los cacharros tecnológicos que estaban tirados por todas partes.

Cuando la trompeta dejó de sonar, el chico suspiró aliviado y se rascó con fuerza la cabeza, mientras los recuerdos de la noche anterior afluían a toda velocidad.

—¡Por las barbas de la reina! —se desesperó—. ¡La clase de fisionomía criminal! ¡Rápido, rápido!

En un santiamén, se sentó ante el escritorio y se dio cuenta de que todos los ordenadores se habían quedado encendidos con la captura de pantalla de *Alien Hunt*, el videojuego en línea en que una patrulla de héroes explora una serie de bases espaciales para eliminar a unos seres monstruosos.

Había pasado gran parte de la semana metido en la piel de Phil Destroy, un guerrero ciborg armado hasta los dientes. A fuerza de jugar, Larry había obtenido la puntuación necesaria para participar en la final nacional. Pero se había

sentido un poco culpable al haber dejado de lado las clases de fisionomía criminal y tenía miedo de que la profesora FB32, un auténtico prodigio a la hora de notar cuándo sus alumnos no habían estudiado, se diese cuenta de ello y se planteara examinarlo justamente hoy, en la videoconferencia.

¿Qué impresión causaría? En unos pocos minutos parecería en la pantalla el busto de la agente ¡Tenía que actuar con rapidez!

Con el alma en vilo, Larry apagó las capturas de pantalla de *Alien Hunt* y recogió las diversas hojas de apuntes que tenía esparcidas por todas partes. Formó un montoncito de papel delante de él y comenzó a repasar deprisa y corriendo los rudimentos de la disciplina. La fisionomía era una materia complicada que consistía en intentar adivinar las características de una persona mediante su aspecto, en especial a través de su rostro.

—A ver, a ver... ¿Qué significa que un sujeto tenga las cejas juntas? —se preguntó Larry en voz baja. Rebuscó entre sus apuntes y leyó una nota garabateada en el reverso de un posavasos—. ¡Ah, sí! —contestó—. ¡Es una clara señal de que esa persona es propensa al robo!

Entrecerró los ojos y continuó refrescándose la memoria.

—¿Quién propuso las primeras teorías sobre la fisionomía? —reflexionó.

Sin embargo, para responder a esta pregunta no necesitaba recurrir a los apuntes.

—¡Fácil! —exclamó—. ¡Cesare Lombroso, el inventor de la antropología criminal! Pero otros estudiosos desmintieron sus teorías... Espera, ¿cómo se llamaban? —Volvió a rebuscar entre las hojas—. ¿Dónde se han metido las referencias históricas? —gritó desesperado.

Sabía perfectamente que se habían revisado por completo las teorías decimonónicas de Cesare Lombroso. Pero ¿por qué?, ¿y quién?



—¡Vaya, las he perdido! —se quejó—. ¡Tendría que haber prestado más atención en clase! ¿Qué le digo ahora a la profesora?

Para empeorar aún más la situación, el logotipo de la Eye International relampagueó de repente en la pantalla de uno de los ordenadores, seguido del texto: «En proceso de conexión. Por favor, espere».

Larry se llevó las manos a la cabeza.

—¡Esta vez suspendo seguro! —repetía como un disco rallado.

Sorprendentemente, en la pantalla apareció la secretaria de la escuela, una mujer de unos cincuenta años con una espesa redecilla de arrugas alrededor de su boca.

—Siento comunicar que la agente FB32 se encuentra ocupada en una misión y no podrá impartir la clase de hoy —anunció—. La clase de fisionomía criminal queda aplazada hasta el domingo que viene, estimados señores. ¡Buenas investigaciones a todos!

La sonrisa del rostro de Larry se estiró de forma inverosímil hasta llegarle a las orejas. ¡Vaya golpe de suerte más increíble! Tenía toda una semana para volver a repasar las grabaciones y prepararse bien el tema. Decidió que se pondría a estudiar enseguida, pero, teniendo en cuenta los ruidos de su estómago, lo mejor que podía hacer en primer lugar era matar el gusanillo. Pidió una pizza de tomate, *mozzarella*, gorgonzola, doble de salami y triple de pimientos picantes.

Él la había rebautizado «pizza zombi» porque su olor podía resucitar a un muerto.

Tan pronto como colgó, un pitido le avisó de que sus amigos estaban conectados para jugar una partida de *Alien Hunt*.

—No debo ceder a la tentación —se dijo Larry con una expresión de gran seriedad en su rostro—. ¡Me juego mi carrera de detective!

Pero su resistencia se derrumbó en un momento. Volvió a los ordenadores, se colocó los auriculares y el micrófono, y saludó a Clarke y a Mallory, que lo esperaban en la entrada del primer nivel. Y se adentró por los oscuros pasillos de aquella ruina espacial mientras sentía cómo aumentaba la emoción del desafío.

—¡Dispara a esa basura! ¡Dispara! ¡Acaba con él! —le gritó Clarke a través de los auriculares.

—¡Cuidado! ¡Salen de las paredes! —Ahora era Mallory quien gritaba a pleno pulmón.

—Dentro de poco tendré que dejaros, chicos —intervino Larry—. Estoy esperando que me traigan una pizza.

—Eh, Larry, ¿te has enterado de la historia de los robos en apartamentos? —preguntó Clarke.

—No, ¿qué ha pasado?

—Scotland Yard ha descubierto que todas las víctimas habían pedido una pizza antes de darse cuenta de que habían desaparecido varios objetos de su casa —le contó su amigo.

—En mi casa pasó lo mismo —añadió Mallory con un tono enfadado—. Nos robaron la tetera de plata de la familia.

Larry se rio para sus adentros; si la policía le hubiese consultado a él, seguro que el caso ya estaría resuelto.

—A mí no me pasará —afirmó mientras hacía crepitar la ametralladora de dos cañones—. ¡Estoy atento a todo!

El ruidito del interfono le distrajo de la partida. Se precipitó hacia la puerta e hizo pasar al chico de las pizzas. Se llamaba Derek y era un tío simpático que siempre contaba historias absurdas sobre las entregas que realizaba por toda la ciudad.

—Ocho libras —dijo el chico.

Después de hacer un hueco en la mesa, Larry consiguió encontrar la cartera y sacó un billete de diez. Derek se fue dándole las gracias por la generosa propina.

Pero las sorpresas de aquella mañana todavía no se habían acabado. Mientras mordía un trozo de la exquisita pizza zombi, el aspirante a detective se fijó en que su artefacto especial de titanio, que estaba colgado en el gancho de encima del sofá, parpadeaba.

—¡Larry! ¿Qué haces? ¡Nos han eliminado! —protestó Clarke a través de los auriculares.

Él no le hizo ningún caso y se apresuró a coger el Eye-Net, el dispositivo multifunción que usaban todos los alumnos de su escuela.

El mensaje de la pantalla le hizo perder el apetito de golpe:

INVESTIGACIÓN EN VENECIA. MÁXIMA URGEN-  
CIA.  
CONSULTE LOS FICHEROS ADJUNTOS.

Larry dejó la pizza y se catapultó a toda velocidad a casa de su prima Agatha como un misil intercontinental. Desgraciadamente, no se había dado cuenta de que su guante de béisbol favorito ¡había desaparecido!

## 1. Trabajo pendiente

En un día claro como aquel, un satélite enfocado hacia la periferia de Londres hubiera identificado un curioso terreno de planta perfectamente cuadrada, agujereada en el medio por un minúsculo rectángulo azul. Las formas geométricas dominaban toda la finca: los jardines, los senderos, las fuentes y la antigua casa victoriana de tejado azul que destacaba en medio de todo.

Se trataba de Mistery House, la residencia de Agatha, de doce años, y su excéntrica familia. Sin embargo, los padres de la chica pasaban en Londres periodos muy cortos antes de marcharse deprisa y corriendo a algún rincón perdido del planeta de donde no volvían en meses. Con el paso de los años Agatha se había acostumbrado a que se fueran de improviso y había dejado de acompañarlos al aeropuerto para despedirse. Prefería preparar una lista de trabajos de mantenimiento que debían llevarse a cabo mientras sus padres estaban fuera y se ponía a la tarea lo más pronto posible.

Esta vez le tocaba a la Sala Colonial.

—¿Cuándo fue la última vez que se quitó el polvo de esta sala? —preguntó Agatha al mayordomo, mister Kent, cuando recorrieron el pesado cerrojo.

El hombre se encogió de hombros y la miró con una expresión vaga.

—A ojo, diría que un año, más o menos.

—¿Tanto tiempo? Y pensar que de pequeña yo solía bajar aquí a cotillear...

—Los señores Mistery no me han ordenado nunca que la limpie —se sonrojó el mayordomo, visiblemente avergonzado—. Reconozco que me he olvidado de ella por completo.

—Mejor, así tendremos muchas cosas por descubrir —comentó alegre la chica, tocándose la punta de su naricilla respingona—. ¡Venga, a trabajar!

Watson, su blanquísimo gato siberiano, ya había saltado al interior de la gran sala en penumbra y la recorría a pasitos olisqueando las diversas antiguallas que allí había. Mister Kent, armado con un gigantesco plumero, atravesó decidido el umbral y abrió de par en par las ventanas para ventilar la sala. De inmediato, una ventolera levantó una nube impenetrable de polvo. Por suerte, el mayordomo se había puesto un impermeable protector encima de su impecable esmoquin.

La Sala Colonial se encontraba en el sótano de la casa, y en los lugares en que el estucado se había caído se veía la piedra antigua de los cimientos. La estancia se encontraba dividida en áreas temáticas dedicadas a los célebres antepasados de la familia Mistery. Cada uno de ellos, en el pasado, había traído a Londres, desde todos los confines del mundo, reliquias preciosas y exóticas, que ahora se encontraban apiladas en pequeños muebles, estanterías y pedestales.

Tan pronto como la nube de polvo se depositó en el suelo, Agatha se dirigió al centro de la sala y miró a su alrededor como si contemplara un paisaje encantado.

—¡Qué maravilla! —murmuró—. ¿Por qué he tardado tanto en volver a bajar aquí?

La frase estaba cargada de melancolía. En efecto, aquella parte de la casa era una auténtica mina de curiosidades. Agatha tenía una memoria de elefante y almacenaba con facilidad toda la información con la que se topaba. Pasaba su tiempo libre devorando libros sobre toda clase de asuntos e iba anotando las cosas más curiosas en su fiel libreta.

Era un ejercicio obligatorio si algún día quería llegar a ser una famosa escritora de novela negra.

El mayordomo intentó consolarla.

—Mystery House es demasiado grande para acordarse de todas sus habitaciones... ¡Siempre guarda muchas sorpresas!

Ella ya se frotaba las manos.

—Tienes razón, mister Kent —sonrió—. ¿Te importa que le eche un vistazo mientras limpias?

—Ni lo más mínimo, señorita.

Agatha se acercó al primer pedestal de la sala. En la placa de bronce estaba inscrito el nombre de Margaret Mystery, una intrépida antropóloga especializada en instrumentos musicales que había conseguido reunir arpas celtas, laúdes egipcios, tambores amazónicos y otros objetos de extrañas formas.

—Esto debe de ser un *didgeridoo* —dijo Agatha señalando un cono de unos dos metros de largo.

El mayordomo dejó de sacudir el plumero y observó aquel curioso cachivache.

—¿Necesita que la ayude a cogerlo? —preguntó.

—Muchas gracias, me gustaría observar mejor las decoraciones.

—Como quiera, miss Agatha.

Mister Kent había sido boxeador en la categoría de los pesos pesados y se mantenía en plena forma entrenándose de forma habitual. El *didgeridoo* pesaba poco más que una ramita para sus músculos de acero.

—Si la memoria no me engaña, los aborígenes australianos lo fabrican a partir de una gruesa rama de eucalipto carcomida por las termitas —dijo la chica entusiasmada—. Lo pintan con los colores típicos de su tribu y lo tocan durante las ceremonias.

El mayordomo asintió con la cabeza, imperturbable.

—¿No lo encuentras extraordinario? —le preguntó Agatha—. Es un instrumento muy antiguo, quizá se remonta a

hace quince mil años.

—Sinceramente, me parece poco manejable —comentó mister Kent—. ¿Cómo se toca?

—Solo hay que soplar el tubo y darle golpecitos para modular el sonido. —Agatha tenía cada vez más curiosidad por el instrumento—. ¿A qué estamos esperando para probarlo?

El mayordomo le quitó el polvo al instrumento con el plumero, se lo puso en la boca y sopló con fuerza.

Del fondo de aquella caña solo salió una nube de polvo que embistió de lleno a Watson. El gato, espantado, dio un salto y huyó hacia un rincón a lamerse el pelo.

—Lo siento —se disculpó mister Kent—. No lo había visto.

La joven aspirante a escritora rio con ganas y pasó al segundo pedestal, donde se erigía un enorme tótem de madera.

En la placa estaba inscrito el nombre de Alan Mystery, traductor de dialectos nativos americanos durante la ocupación británica del Nuevo Mundo. A los mohicanos les cayó muy bien y le hicieron toda clase de regalos.

A Agatha le llamó la atención un curioso objeto colgado de un brazo del tótem. Era una especie de círculo del cual colgaban plumas y unos lazos de cuero. La chica recordó que había leído que aquello se llamaba *atrapasueños* y que, según los nativos americanos, servía para propiciar sueños agradables y alejar las pesadillas. Sacó el bolígrafo y la libreta, y empezó a tomar notas rápidamente.

—A ver, la historia podría comenzar así... —murmuró—. Los colonos creen que el *atrapasueños* llama a los espíritus malignos y aleja a los rebaños de ganado... El *sheriff* del pueblo descubre que todo es un montaje de los ávidos cazadores de pieles para explotar la superstición de la gente... —Continuó escribiendo durante unos cuantos minutos, mientras mister Kent lo iba dejando todo como los chorros del oro a un ritmo incansable—. ¡Sí, podría funcio-