

MAURICE LEBLANC



**ARSÈNE
LUPIN**

O LADRÃO
DE CASACA



Principis

1. A Agulha Oca:

Lupin é desafiado a roubar um colar de diamantes pertencente à Madame de Brinvilliers.

Utilizando sua habilidade inigualável de disfarce e suas artimanhas brilhantes, ele organiza um jantar para distrair a atenção enquanto planeja o roubo.

Lupin deixa pistas enigmáticas para a polícia, desafiando-os a capturá-lo enquanto ele planeja seus próximos movimentos.

2 . O Cofre Forte:

Um rico industrial desafia Lupin a roubar um documento importante de seu cofre, considerado impenetrável.

Lupin usa sua inteligência afiada para engendrar um plano elaborado para superar as defesas do cofre e recuperar o documento, deixando todos perplexos com sua astúcia.

3. A Agulha de Cleópatra:

Lupin é contratado para roubar um objeto valioso conhecido como a Agulha de Cleópatra de um museu.

Ele usa uma série de disfarces e táticas engenhosas para driblar a segurança do museu e alcançar seu objetivo, mostrando mais uma vez sua perícia como ladrão.

4 . O Colar da Rainha:

Lupin se envolve em uma conspiração internacional para recuperar um colar roubado que pertenceu à rainha da França.

Enfrentando inimigos poderosos e utilizando sua rede de contatos, Lupin traça um plano meticuloso para localizar e recuperar o colar, enquanto mantém a polícia e seus adversários em constante confusão.

5 . As Três Lâmpadas:

Lupin é desafiado a roubar uma lâmpada antiga de um colecionador apaixonado.

Ele elabora um plano complexo que envolve manipulação psicológica e troca de identidades para alcançar seu objetivo, demonstrando mais uma vez sua versatilidade como mestre dos disfarces.

6 . A Dupla Vida de Arsène Lupin:

Um impostor assume a identidade de Lupin e começa a cometer crimes em seu nome.

Lupin é forçado a limpar seu nome e provar sua inocência, enquanto desmascara o impostor e restaura sua reputação como o verdadeiro "Ladrão de Casaca".