

# *Sherlock Holmes*

DETECTIVE ASESOR



*Reglas del juego*



DESCARGA LA APLICACIÓN



*Sherlock Holmes*  
DETECTIVE ASESOR

Puedes descargar la aplicación de Sherlock Holmes Detective Asesor en tu teléfono o tablet desde la App Store o Google Play. Antes de comenzar un caso, te recomendamos que lo selecciones en la aplicación y escuches los hechos iniciales en lugar de leerlos. A continuación, comienza tu investigación siguiendo tu primera pista. ¡Buena suerte!



Apple y el logotipo de Apple son marcas comerciales de Apple Inc. registradas en Estados Unidos y otros países. App Store es una marca de servicio de Apple Inc. registrada en Estados Unidos y otros países. Google Play y el logotipo de Google Play son marcas comerciales de Google Inc.

## INTRODUCCIÓN

¡Bienvenidos a las calles de Londres en la Época Victoriana. La niebla se extiende, el crimen acecha y vosotros, Los Irregulares de Baker Street, estáis aquí para llevar a cabo la investigación ...

En Estudio en Escarlata, Watson nos presenta por primera vez a la Sección de la Policía Secreta de Baker Street. Bajo la dirección de Wiggins, este grupo, compuesto «de media docena de muchachos de las calles, sucios y andrajosos», colabora de manera muy importante con Sherlock Holmes, siendo ellos «los ojos y los oídos de las calles de Londres».

En 1888, en El Signo de los Cuatro, Wiggins ya se había convertido en un muchacho y su grupo de Irregulares de Baker Street había doblado su número. «Van por todas partes, ven todo, oyen todo lo que se dice», declara Holmes. Wiggins se convirtió en un colaborador indispensable para el detective asesor más extraordinario del mundo.

La carrera de Holmes en Baker Street duró aproximadamente veintidós años. El número de casos que tenía que resolver aumentaba al mismo ritmo que su reputación. En noviembre de 1886, después del primer matrimonio de Watson, Holmes contaba cada vez más con la ayuda de Los Irregulares de Baker Street. Desde 1892 a 1894, durante la ausencia de Holmes, Wiggins, que por aquel entonces intentaba convertirse en actor, mantuvo a Mycroft Holmes informado de los movimientos del hampa de Londres. Mycroft, que contactaba frecuentemente con su hermano, le transmitía estas informaciones.

Wiggins siguió colaborando con Holmes a lo largo de la última década del siglo y durante los primeros años del siguiente. Su talento como actor, adquirido en gran parte gracias a Holmes, le ayudó a abrirse paso fácilmente a través de todas las clases sociales londinenses. Cuando Wiggins murió, en 1939, se encontró su diario, en el cual relataba numerosos casos en los que había colaborado con Holmes. En este libro encontraréis extractos del diario.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Vais a encarnar a los miembros de la particular banda de «Los Irregulares de Baker Street», fundada por el célebre Sherlock Holmes para informar de lo que se contaba en las calles y para secundar al detective en sus misteriosas investigaciones. En este libro os serán presentadas diez peliagudas investigaciones que tendréis que resolver.

Para cada una de ellas, dispondréis de una serie de pistas que tendréis que seguir, un plano y una guía de Londres y la prensa local. Dispondréis igualmente de una lista de los informadores más cualificados para asistirlos en vuestras investigaciones (médicos forenses, criminólogos, informadores del hampa ...).

Equipados de todos estos elementos y de vuestra imaginación, surcaréis las calles de Londres buscando pistas que os permitan resolver el enigma y responder a una serie de preguntas sobre la investigación. Pero, evidentemente, no será tan simple y tendréis que poner a prueba vuestra perspicacia si no queréis terminar ridiculizados en el enfrentamiento final con Holmes.

¿Superaréis al maestro?



## CONTENIDO

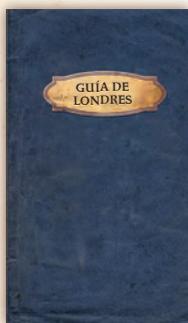
### PLANO DE LONDRES

Este plano representa de manera simplificada la ciudad de Londres en la Época Victoriana. Durante el transcurso del juego, el plano os permitirá localizar una posición o verificar las coartadas. Por razones prácticas Londres está dividida en 5 distritos (Noroeste o NO, Centro Oeste o CO, Sudoeste o SO, Centro Este o CE, Sudeste o SE) delimitados por líneas azules y por el Támesis. Cada distrito contiene números que corresponden a las direcciones de las personas que tendréis que interrogar. En los capítulos de los libros de investigación y en la guía encontraréis las direcciones organizadas según los distritos. Por ejemplo, la dirección de Hyde Park se puede escribir como 95 NO (la forma abreviada, utilizada en los libros de investigación o en la guía), o también como 95 Park Lane NO (la forma abreviada que incluye el nombre de la calle, como aparece en el diario). En el plano, los sitios marcados en naranja representan lugares en particular (como el British Museum) y los lugares marcados en rojo representan las comisarías de policía. El resto de lugares no son fijos y podría darse el caso de tener una misma dirección para inquilinos distintos dependiendo de la investigación. Además, los números de la dirección indican la manzana para poder situar el lugar en el plano. De este modo, el hotel Dacre que está situado en el 62 CE, puede ser la dirección de algún personaje sin indicar necesariamente que éste resida en el hotel.

En una de las esquinas del plano figura una escala de duración de los desplazamientos. Esta escala os permitirá seguir los desplazamientos de algunos sospechosos y, por lo tanto, verificar su coartada. Para simplificar el juego, hay que considerar que la velocidad es fija independientemente del medio de transporte utilizado. Queda entendido que la duración del desplazamiento de los jugadores no se toma en cuenta.



## GUÍA DE LONDRES



Este libretto muestra las direcciones de las personas que viven en Londres. De esta manera, cuando queráis ir a visitar a alguien, podéis consultar la guía para encontrar su dirección e ir allí leyendo la pista correspondiente. Para simplificar el juego, el sistema de direcciones utilizado no corresponde a la realidad, pero retoma el sistema de división del plano de Londres proporcionado. Por ejemplo, la dirección de Sherlock Holmes (que se encuentra bajo la entrada «Holmes, Sherlock») es el 42 NO. Si queréis ir a visitar a Holmes durante la partida, tendréis que leer el capítulo 42 NO del cuaderno correspondiente a la investigación que se está llevando a cabo.

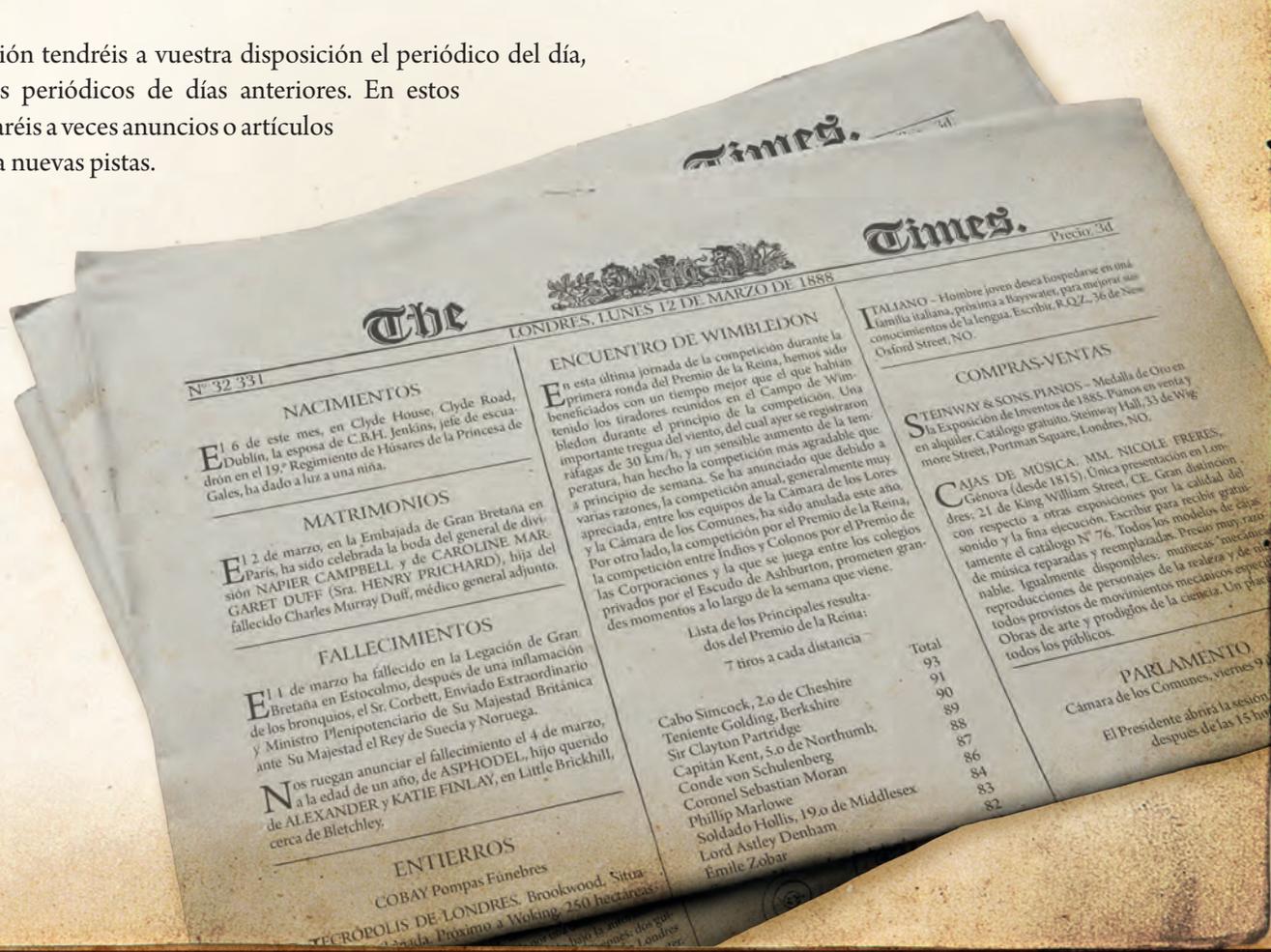
*Nota: En la guía se encontrará, además de la lista alfabética estándar, la lista por profesiones.*

## LISTA DE INFORMADORES

En la última página de este reglamento, encontrarás la lista de los informadores más recurrentes de Sherlock Holmes, así como sus direcciones. Estos informadores podrán ayudarte en la mayoría de los casos, algunos siendo más útiles que otros dependiendo de los eventos acontecidos.

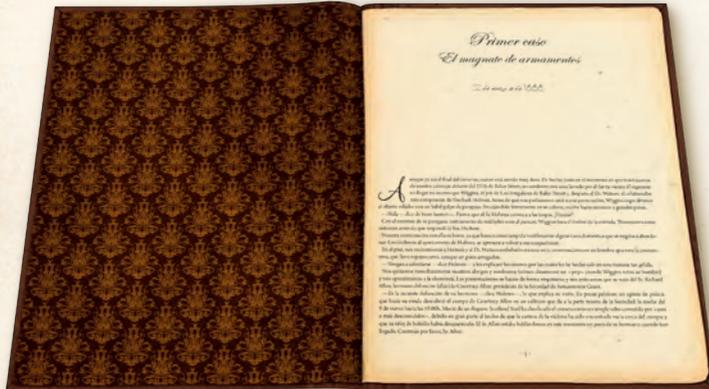
## PERIÓDICOS

Por cada investigación tendréis a vuestra disposición el periódico del día, así como todos los periódicos de días anteriores. En estos periódicos encontraréis a veces anuncios o artículos que os conducirán a nuevas pistas.



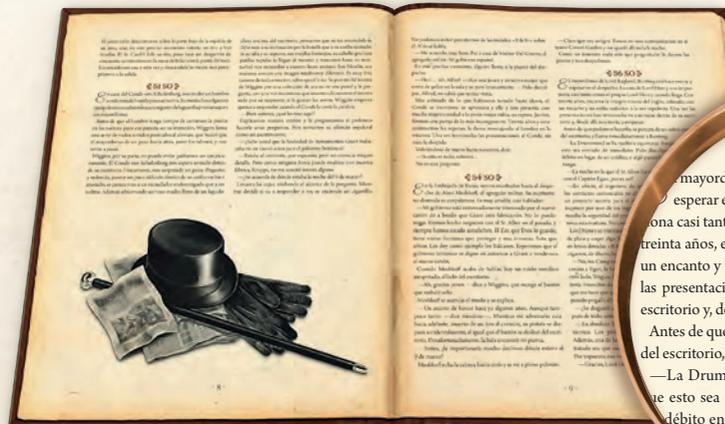
# CUADERNOS DE CASOS

Hay diez casos que podréis resolver, uno por cada investigación. Las investigaciones están ordenadas por fecha y todas ellas estructuradas de la misma manera:



◀ **Introducción:** en este texto encontraréis el título y la fecha del enigma, así como los detalles del caso (generalmente proporcionados durante una entrevista con Holmes).

◀ **Pistas:** en esta parte del texto figuran todas las pistas (clasificadas por capítulos) que podréis seguir durante la investigación. Siguiendo estas pistas y haciendo las deducciones correctas, podréis resolver el enigma propuesto por Holmes. Cada pista se corresponde con un lugar geográfico (ver el plano de Londres y la Guía). Las pistas aparecen clasificadas por áreas y, dentro de cada área, las pistas se encuentran en orden ascendente. Las ilustraciones que complementan el texto son puramente decorativas.





◀ **Preguntas:** en cuanto creáis haber resuelto el enigma os enfrentaréis a dos series de preguntas. La primera serie siempre tiene una relación directa con la investigación. La segunda serie os permitirá ganar puntos adicionales en función del descubrimiento de sucesos anexos a la investigación.

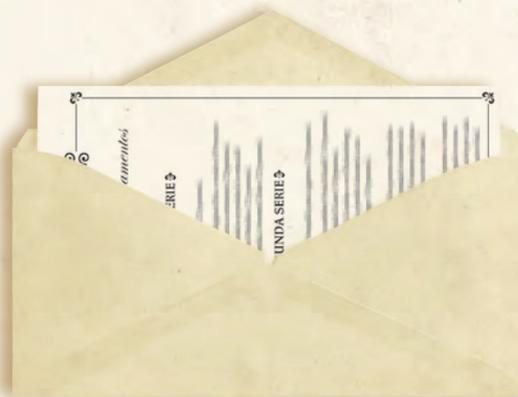


◀ **Soluciones:** en este texto asistiréis a la explicación del misterio. Holmes os detallará la manera en la que él ató los cabos de esta investigación.

*Nota: Las preguntas y las soluciones están impresas al revés al final del cuaderno de casos.*



◀ **Puntuación:** en esta última sección, en el interior del sobre al final del cuaderno de casos, encontraréis las respuestas a las preguntas y calcularéis vuestra puntuación final, que compararéis a la de Holmes.



## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Los jugadores eligen un caso llegando a un acuerdo. Por razones prácticas, aconsejamos elegir los casos en orden cronológico (por el simple hecho de no descubrir en los periódicos ciertas pistas que arruinen el placer de jugar).

El plano de Londres se coloca en el centro de la mesa.

La guía de Londres y la lista de los informadores (al final del libro de reglas) se ponen al alcance de los jugadores.

Los jugadores ponen igualmente cerca de ellos, el periódico cuya fecha corresponda a la fecha del caso, así como todos los periódicos de días anteriores.

*Importante: los periódicos de fechas posteriores no serán utilizados.*

Los jugadores se proveerán eventualmente de hojas de papel en blanco y lápices, para tomar notas durante la investigación.

*Nota: los jugadores pueden encomendar la toma de notas a un único jugador.*

Un jugador es nombrado «investigador de turno». Coge el cuaderno del caso escogido, lee el texto de introducción y ¡la partida da comienzo!

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Todos los jugadores cooperan para resolver el caso.

El juego se desarrolla en una serie de turnos.

El investigador de turno elige una de las pistas del caso en curso (por ejemplo, puede declarar «Quiero visitar el lugar del crimen», encontrar la dirección en la guía e ir allí). Si la pista no aparece en el cuaderno de la investigación (es decir, si no hay párrafo correspondiente al lugar que el jugador quiere visitar), el jugador debe escoger otra pista. Cuando haya encontrado una pista, el jugador lee el párrafo en voz alta y anota en la hoja que la pista está siendo seguida. Su turno termina ahí.

*Nota: para mantener intacto el misterio del enigma, evitad mirar demasiado las otras pistas que haya en la página que estéis leyendo.*

A continuación, pasa el cuaderno al jugador situado a su izquierda que se convierte en el nuevo investigador de turno eligiendo una nueva pista. Los jugadores continúan de esta manera hasta que crean haber dado con la solución del enigma. Los jugadores pueden seguir todas las pistas que quieran, pero un jugador solo puede leer una por turno.

**Periódicos, pistas ya visitadas, guía:** durante el turno de juego, todos los jugadores tienen un libre e ilimitado acceso a la guía, al igual que a los periódicos de la investigación. Pueden además volver a leer las pistas ya visitadas las veces que quieran.

**Discusiones:** hay que matizar que los jugadores pueden hablar entre ellos sobre temas relacionados con la investigación tanto como deseen o sobre qué pista es mejor seguir a continuación. Si hubiera un desacuerdo entre ellos con respecto al siguiente destino, es el investigador de turno el que elige.

## FINAL DE LA PARTIDA

Los jugadores pueden decidir en cualquier momento dejar de seguir pistas y resolver el enigma. En tal caso deberán acudir a la sección “Preguntas” del cuaderno del caso y responder a las dos series de preguntas que se les propone.

Una vez los jugadores han respondido a las preguntas, pasan a la sección “Soluciones” y uno de ellos lee en voz alta las conclusiones de Holmes. Al final todos los jugadores abren el sobre para calcular la puntuación final y compararla a la de Holmes.

## PUNTUACIÓN

Para calcular sus puntuaciones, los jugadores suman los puntos obtenidos respondiendo a las preguntas y cuentan también el número de pistas que han seguido. Después comparan ese número de pistas al número de pistas seguidas por Holmes.

*Nota: en algunas investigaciones, algunas pistas se consideran «gratuitas». Están indicadas en la sección «Puntuación» de cada caso. Si los jugadores han seguido algunas de estas pistas, no contarán en el número total de pistas seguidas.*

Si los jugadores han seguido más pistas que Holmes, restan 5 puntos a su puntuación por cada pista adicional seguida. Si han seguido menos pistas que Holmes, suman 5 puntos a su puntuación por cada pista que se han ahorrado. De esta manera obtendrán su puntuación definitiva.

**Ejemplo:** los jugadores en equipo, han seguido 8 pistas y han obtenido 95 puntos respondiendo a las dos series de preguntas. Ven que Holmes ha resuelto el caso siguiendo sólo 6 pistas. Como ellos han tenido que seguir 2 pistas adicionales, sustraen 10 puntos a su puntuación, siendo ésta de 85 puntos totales.

## HOLMES

Los jugadores comparan su puntuación a la de Holmes. Holmes tiene siempre 100 puntos. ¡Vencer al maestro es obviamente difícil, pero no totalmente imposible!



## CONFERENCIA

**E**ntre los documentos de Holmes también se encontraron notas de una conferencia de 1886 impartida por Holmes a Wiggins y otros miembros de Los Irregulares de Baker Street. En esta conferencia, Holmes describió Londres tal y como la veía él, y presentó, una a una, a cada persona que le ayudaba en las investigaciones o que podían ayudar a Los Irregulares. Hemos reconstituido el texto de esta conferencia para vosotros. Holmes se encontraba cerca del plano de Londres, colgado en la pared del salón del 221b de Baker Street. Watson alzaba la vista de su libro de vez en cuando para echar un vistazo a la escena, mientras que Holmes caminaba de un lado a otro, delante de un grupo de jóvenes muy atentos, con su pipa de brezo negra en la mano derecha y la mano izquierda metida en el bolsillo de su bata gris topo.

—Londres no es una ciudad hermosa —comenzó Holmes—. Debajo de la mugre que cubre sus inmuebles se esconde el fango del Imperio, una masa bulliciosa de cuatro millones de almas que intentan sobrevivir, muy a menudo, cada una en detrimento de la otra. Detrás de este mosaico se encuentra la fuerza del mal, una legión de villanos que tejen su tela de iniquidad por toda la ciudad, y en el centro de esta tela, se sostiene el mismo maestro del crimen, el Profesor James Moriarty, el hombre más maquiavélico de todos los tiempos, el organizador de todas las villanías, el cerebro que mueve el hampa, un cerebro capaz de hacer y deshacer el destino de las naciones. ¡Así es este hombre! Pero se mantiene alejado de toda crítica su organización y su discreción es tan extraordinaria que la gente y la policía ignoran su verdadera naturaleza. Tienen que tener esto muy presente en todas sus investigaciones.

—¿Cómo ha conseguido pasar desapercibido, Sr. Holmes?

—Ésta es una pregunta muy pertinente, Wiggins. Moriarty se mantiene al margen de los crímenes que organiza y del público gracias a una organización de subordinados y de matones que hacen todo lo posible para impedir que cualquiera llegue hasta él. Como pueden ver, no estamos tratando con una mente criminal ordinaria y necesitaremos toda la ayuda posible. Hoy, vamos a hablar de algunas personas que podrán ayudarles en sus investigaciones. Al principio de todo caso, tienen que tener presente que es un error fundamental establecer una teoría antes de obtener datos. Inconscientemente, nos ponemos a interpretar los hechos para que concuerden con la teoría, cuando es la teoría la que tiene que concordar con los hechos. Las personas que les voy a presentar ahora les ayudarán a reunir los hechos.

—Primero haremos una parada en el Hospital St. Bartholomew. —Con el extremo de su pipa, Holmes señaló en el plano el número **38 CE**—. El St. Bartholomew es uno de los hospitales más antiguos y más grandes de Londres, que además forma parte de la Universidad. Allí encontrarán al **Médico Forense en jefe, Sir Jasper Meeks**. Es el mayor experto en medicina forense. Podrán encomendarse a él para aprender más sobre las precisiones técnicas que se pueden obtener de un «corpus delicti».

—¿Los cuerpos de las víctimas siempre serán llevados al St. Bartholomew, Sr. Holmes?

—Sí, Wiggins. Toda muerte dudosa acarrea un examen por el médico forense en jefe.

—A continuación nos detendremos en el Laboratorio de **Criminología** de Scotland Yard, situado en el **22 SO**. Aquí encontraremos a **H.R. Murray**, químico en jefe. Se rumorea que vive en su laboratorio. Le podrán encontrar a cualquier hora de la noche o del día inclinado sobre una de sus mesas, intentando reconstruir la historia de un crimen a partir de las pruebas materiales que posee. Podrán aprender mucho del viejo H.R. si consiguen seguir las divagaciones y los rodeos que hace su mente. No existe un intelecto como el suyo a la hora de interpretar las pistas que deja un crimen.

—¿No sería más fácil ir directamente a Scotland Yard, Sr. Holmes? —preguntó Wiggins.

Una sonrisa iluminó la cara de Holmes mientras que se sentaba en su sillón de mimbre.

—Sí, hablemos de Scotland Yard. Si los del Yard supiesen leer los informes o examinar los hechos, nuestros servicios no serían necesarios. Sí, pueden tener los informes e incluso a veces los pueden haber leído, pero eso no significa que sepan interpretarlos. Gregson y Lestrade están en la cima de la ignorancia y se darán cuenta porque tenderán a desnaturalizar los hechos para que se adapten a sus ideas preconcebidas. Pero tiene razón Wiggins, **Scotland Yard**, en el **13 SO**, es una fuente de información muy preciada. La policía profesional tiene medios de los que nosotros no disponemos para entrelazar los hechos y las averiguaciones.

» Ahora, me gustaría hablar de otra fuente de información de un valor inestimable, la **Oficina de Archivos Nacionales**, en el **14 CO**. Este inmenso edificio de estilo Tudor, construido a prueba de incendios, alberga todos los **documentos legales, criminales y civiles**, así como los documentos oficiales. Allí, su contacto será **Disraeli O'Brian**, jefe de la Oficina de Archivos Territoriales. Podrán comprobar que es una verdadera enciclopedia y que conoce todos los asuntos acontecidos en los últimos treinta años.

» Otra oficina que deben conocer es el **Somerset House**, situado al sur de Strand Street. La dirección es **17 CO**. Allí encontrarán la Oficina del **Registro General de Partidas de Nacimiento, Defunciones, Matrimonios** y la Cámara de Registro de Sucesiones. También encontrarán la Oficina de Testamentos, donde hallarán todo tipo de escritos testamentarios.

—¿Con quién debemos contactar en el Somerset House? —preguntó Simpson.

—Los archivos están abiertos al público por lo que será inútil contactar con alguien.

Holmes se levantó de su sillón y se volvió hacia el plano de Londres. Después de encender su pipa, se volvió hacia su público y continuó:

—Hablemos un poco de los Tribunales de Justicia. Tendrán pocas relaciones con el aparato judicial, pero allí podrán recaudar información. El **Tribunal Criminal**, llamado también Old Bailey, está situado en el **36 CE**. Lo tendrán que tener presente cuando se enfrenten a criminales ya conocidos por la justicia. Podrán obtener valiosa información visitando Old Bailey.

» Cuando llevé a cabo mis estudios en St. Bartholomew, tenía la costumbre de ir allí para mantenerme informado de las sentencias. La falta de imaginación de nuestros criminales y de nuestros hombres de ley fue lo que me llevó a ser detective asesor. A veces, los pequeños misterios son más gratificantes que los grandes crímenes cometidos sin la mínima originalidad, ya que requieren un poco más de imaginación y se acaban convirtiendo en desafíos para la mente.

» Hay un joven abogado, **Edward Hall**, que encontrarán en Old Bailey casi todos los días. Está muy por encima de otros miembros de su profesión dada la carencia de imaginación de éstos. Él podrá ayudarles.

—¿Sr. Holmes?

—¿Sí, Simpson?

—¿Podría explicarnos la diferencia entre un abogado y un procurador?

—Sí, por supuesto. Un procurador se ocupa de todos los asuntos legales de nuestra sociedad. Si no tienen que ponerse a disposición judicial, no necesitarán un abogado. Pero si tienen que comparecer ante un tribunal, su procurador tendrá que contratar a un abogado. Un abogado forma parte de la más alta magistratura. Tiene el exclusivo derecho de abogar por alguien ante las altas Cortes de Justicia. Él solo puede defender una causa ante un tribunal y, eximiendo los procesos relacionados con crímenes, no puede llevar un caso sin la intervención de un procurador que le elabore el expediente para el proceso.

» Después de haber examinado los puntos importantes de la magistratura, dirijámonos hacia el sur del mapa para conocer otras fuentes de información. También tenemos a **Porky Shinwell**.

—Tengo que decir, Holmes, que tendríamos que adentrarnos en las cloacas de la ciudad para ir a ver a Porky Shinwell. — Watson posó el libro sobre sus rodillas y, por primera vez, miró a Holmes a los ojos.

—Eso depende del lugar donde busquemos, mi querido Watson. Porky no es un pilar de la sociedad, pero es un hombre que ha sabido sacar lecciones de sus errores y que intenta

rehacer su vida al lado correcto de la ley. Nos ha ayudado mucho en el pasado y espero que continúe siendo así en el futuro. Shinwell Johnson, conocido por el seudónimo de Porky, después de haber sido dos veces encarcelado en Parkhurst, abandonó su vida criminal por la profesión de tabernero. Ahora es propietario de la **Taberna Raven & Rat**, en el **52 CE**.

—Cuyos clientes ocuparon antaño Parkhurst, Millbank y todas las demás prisiones del Imperio —objetó Watson antes de retomar su lectura.

—Tiene razón, Watson. ¿Pero existen mejores oídos que los suyos para informarse de lo que acontece en los barrios bajos de Londres? Gracias a Porky Shinwell, siempre podrán oír hablar de algún chisme u obtener ayuda en una investigación.

—Ahora que mencionamos los bajos fondos, hay que hablar de **Fred Porlock**. Fred Porlock es el seudónimo de uno de los miembros de la organización criminal de Moriarty que siempre nos ha aportado una ayuda muy apreciable. No sé quién es, ni por qué nos pasa información sobre Moriarty, sólo tienen que saber que lo hace. Se pone en contacto conmigo por correo, o bien deja un mensaje en clave en la tienda de juguetes **Parsons & Sons**, en el **18 NO**.

—¿Una tienda de juguetes?

—Sí; Porlock a veces hace uso de cierto sentido del humor.

—Ahora, pasemos a una de las fuentes de información más importantes que tienen a su disposición: los periódicos. Alrededor de 570 periódicos son publicados en Londres y sus alrededores. Como ya saben, he llenado uno de los trasteros de arriba con viejos ejemplares de periódicos y los consulto regularmente. La prensa es una de las instituciones más preciadas, aunque no sepan utilizarla bien. No leo más que los asuntos criminales y los anuncios personales. Se darán cuenta de que estos últimos son sumamente instructivos; mientras sigan existiendo a un detective nunca le faltará trabajo.

—¿Pero la mayor parte de ellos no resultan ser insignificantes, Sr. Holmes?

—¿Insignificantes? Puede, puede. Pero siempre he preferido escoger un caso por el interés que presenta y por su

peculiaridad, más que por su importancia. Los indicios más extraños y los más singulares se encuentran en mayor medida en los pequeños crímenes y no en los grandes, e incluso a veces nos podemos preguntar si realmente ha habido un crimen. Una de las razones por las que intento enseñarles el arte de la deducción es porque así me ayudarán a aminorar un poco la gran tarea que soporto. Acuérdense, cuántos más datos recojan de los periódicos, más tiempo ganarán para resolver el caso. He conocido a dos periodistas que se han ofrecido a colaborar de vez en cuando. Se trata de Henry Ellis, del **Times**, y de Quintin Hogg de la **Police Gazette**.

» **Henry Ellis** es el redactor encargado de asuntos extranjeros y es un pozo de sabiduría en todo lo que concierne a los acontecimientos que se desarrollan en el Continente. Se interesa también por algunos crímenes y está encantado de aportarnos ayuda siempre que puede, pero tienen que ser prudentes con lo que le cuenten, porque lo que le digan podría ser publicado en el Times del día siguiente. Pueden encontrarlo en su despacho, en el **30 CE**.

» **Quintin Hogg** es un periodista de la Police Gazette especializado en Asuntos Criminales. Es un antiguo inspector de policía al que el ambiente de Scotland Yard le resultaba de todo menos estimulante. Es un buen periodista que posee una excelente capacidad de deducción. Es una valiosa fuente de información que hay que tener siempre en cuenta. Su dirección es el **35 CE**.

—¿No cree que debería hablarnos de su hermano **Mycroft**? —preguntó Watson—. Después de todo nos ha ayudado mucho en el pasado, Holmes.

—Más bien, diría que soy yo el que le ha ayudado mucho, mi querido Watson. Pero tiene razón. Tengo que hablarles un poco de mi hermano. Puede proporcionarles cuantiosa información sobre el gobierno.

—Él es el Gobierno —replicó Watson imitando la manera de hablar de Holmes. Los jóvenes sentados delante del detective tuvieron cierta dificultad para contener la risa.

—Sí, Watson, es verdad que he dicho eso de mi hermano —respondió Holmes pensativo—. Tiene una gran habilidad con los números y lleva las cuentas de algunos ministerios. Mycroft reside en Pall Mall. Cada mañana, va a White Hall, que está a dos pasos de

allí y recorre el camino inverso por la tarde. Todos los días hace lo mismo y no se le ve en ningún otro lado a excepción del club Diógenes, situado enfrente de su casa. Si tuvieran la necesidad de verle podrán encontrarle en el **Club Diógenes** en el **8 SO**.

» Me gustaría hablarles de otra persona, de **Langdale Pike**. Generalmente conoce los acontecimientos más recientes. Es un punto de referencia en materia de habladurías mundanas, sobre todo en lo que se refiere a Londres. Alimenta a la prensa sensacionalista que satisface la curiosidad del público. Pasa las horas de trabajo en el **Club Mundano**, en el **2 SO**.

—¿Qué puede contarnos acerca del **Depósito Central de Coches**, Sr. Holmes? —preguntó Wiggins—. Siempre he tenido suerte allí a la hora de obtener información.

—Buena pregunta, Wiggins. El Depósito Central de Coches está situado en el **5 CO**. Es adonde se llevan todos los carruajes de Londres y es de allí de donde salen. Hablando con los cocheros del lugar, he conseguido preciadas informaciones acerca de los desplazamientos de algunos sospechosos. Muy bien Wiggins, muy bien.

Holmes volvió a sentarse en el sillón de mimbre.

—Me parece que es suficiente por hoy. ¿Me he olvidado algo, Watson?

—¿**Lomax**, en la **Biblioteca de Londres**?

—Sí, en efecto, Lomax puede ser importante. Es una mina de información y es capaz de encontrar cualquier cosa que necesiten en las estanterías bien abastecidas de la gran biblioteca situada en el **5 SO**.

» Creo que es suficiente, pero voy a recordarles otra vez, que lo más importante en el arte de la investigación es saber reconocer, entre numerosos hechos, cuáles son fortuitos y cuáles son esenciales. Si no su energía y su atención tenderán a dispersarse en lugar de concentrarse.

» Bien, señores, si quieren acercarse a la mesa, voy a llamar a la Sra. Hudson para que nos traiga el té con pastas.

—Gracias, Sr. Holmes.

—El placer es mío —respondió Holmes—. Estoy seguro de que próximamente, podrán poner su talento a disposición del público.



*Sherlock Holmes*  
DETECTIVE ASESOR

Un juego de Gary Grady, Suzanne Goldberg y Raymond Edwards  
Ilustraciones: Pascal Quidault (caja), Arnaud Demaegd (cubiertas),  
Neriac (blanco y negro), Bernard Bittler (planos)  
Reescritura: Judgewhyme y Cyril Demaegd  
Traducción: Siloia Fernández  
Revisión española: Pedro Castro, Virginia Fernández



Sherlock Holmes es una publicación  
de Space Cowboys - Asmodee Group  
47 rue de l'Est - 92100 Boulogne-Billancourt - Francia

© 2021 Space Cowboys.

Quedan reservados todos los derechos.

Encontrarás todas las noticias sobre Sherlock Holmes y los Space  
Cowboys en [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr), en Facebook y en Twitter.

A pesar del cuidado que hemos tenido al crear este juego, por favor, si  
tienes cualquier problema con él, ponte en contacto con nuestro servicio  
de Atención al cliente en la siguiente dirección: [www.asmodee.es](http://www.asmodee.es).

# Informadores

Los informadores son personajes recurrentes, con habilidades particulares que necesitaréis de vez en cuando para progresar en la investigación. Está claro que no todos los informadores serán útiles en cada investigación y, a veces, incluso pueden estar ausentes en las mismas. Vosotros elegís cuándo escoger una pista que os conduzca a uno de ellos para pedirle ayuda.

## **SIR JASPER MEEKS (38 CE)**

Médico forense, jefe del hospital de St. Bartholomew. Hace la autopsia a todos los cadáveres encontrados en los casos.

## **H.R. MURRAY (22 SO)**

Criminólogo. Analiza todos los objetos y sustancias encontrados en los casos.

## **SCOTLAND YARD (13 SO)**

Policía (representada por los inspectores Lestrade y Gregson). Tienen todos los informes y todas las pruebas relativas a la investigación.

## **DISRAELI O'BRIAN (14 CO)**

Archivista en la Oficina de Archivos Nacionales. Compila antiguos documentos legales y criminales.

## **SOMERSET HOUSE (17 CO)**

Libre acceso para consultar partidas de nacimiento, defunciones, casamientos y testamentos.

## **EDWARD HALL (36 CE)**

Abogado del tribunal de Old Bailey. Fuente de información sobre los procesos y asuntos legales.

## **PORKY SHINWELL (52 CE)**

Patrón de la taberna Raven & Rat. Fuente de información para todos los asuntos ilegales y de la mafia.

## **FRED PORLOCK (18 NO)**

Miembro del hampa. Proporciona informaciones codificadas sobre las actividades de Moriarty (jefe del hampa y enemigo declarado de Holmes) en la tienda de juguetes Parsons & Sons.

## **HENRY ELLIS (30 CE)**

Periodista del London Times. Fuente de información sobre la actualidad y sobre Asuntos Extranjeros.

## **QUINTIN HOGG (35 CE)**

Periodista de la Police Gazette. Fuente de información sobre Asuntos Criminales.

## **MYCROFT HOLMES (8 SO)**

Eminencia gris. Fuente de información para todo lo que atañe al gobierno.

## **LANGDALE PIKE (2 SO)**

Cronista de sociedad. Conoce todos los chismes que inquietan a la buena sociedad londinense.

## **DEPÓSITO CENTRAL DE CARRUAJES (5 CO)**

Punto de encuentro de los cocheros londinenses. Fuente de información sobre desplazamientos de los sospechosos.

## **LOMAX (5 SO)**

Bibliotecario en la Biblioteca de Londres. A visitar para toda consulta enciclopédica.

## **SHERLOCK HOLMES (42 NO)**

Si estáis bloqueados en la investigación, Sherlock Holmes os pondrá en el buen camino con algunos consejos. Tened cuidado, esta ayuda podría arruinar el placer del juego.