

# Sherlock Holmes

DETECTIVE ASESOR



Reglas del juego

LONDRES, SÁBADO 15 DE SEPTIEMBRE DE 1888

# Times.

Precio

Deseamos fervientemente que el autor de *La vida en negro* recupere su inspiración de cara a futuras obras.

## NUEVO ASESINATO EN EL EAST END

El sábado pasado se descubrió el cuerpo sin vida de una mujer asesinada en condiciones muy extrañas a las de Mary Ann Nichols, hallada en Buck's Row el último viernes del mes pasado. El distrito de Whitechapel ha vuelto a ser en una angustia total. Los dos casos son un parecido extraordinario, dado que se trata de la víctima completamente eviscerada y decapitada. Este último crimen sin duda es el cuarto que tiene lugar en este distrito, y los otros los demás por su salvajismo.

Se han hecho varias detenciones en el barrio, pero ninguna de ellas fueron puestas en libertad. La policía sigue buscando al asesino, pero no tiene el que se le atribuye el crimen.

...doble expansión, que expande el vapor en un cilindro de alta presión, lo que se traduce en un ahorro importante de combustible. En la lectura del informe siguió un debate del cual se cerró la sesión.

## UN NUEVO PLANETA

El Dr. Palisa de Viena descubrió un planeta de pequeño tamaño el viernes pasado, a la una y media de la tarde. En el momento de su máxima ascensión derecha 2 horas y 15 segundos (reducción de 1 minuto) y a una distancia polar norte de 76 grados. El planeta trata de un planeta de duodécimo orden.

El Dr. Palisa hablará acerca de su descubrimiento y del futuro de la astronomía el próximo mes en la universidad de Oxford.

## OBITUARIO

Sir Alfred Sipton, el célebre magnate que falleció anoche en su casa de Belgrave, aunque estaba gravemente enfermo desde un tiempo, la muerte de sir Alfred ha causado una gran conmoción, puesto que no se ha debido a causas naturales. El difunto dejó una esposa, Cecilia, de apellido de soltera Harbuck; un hermano, Lester Sipton, de Aysgarth, y una hermana, la Sra. Agnes Thomson, de Londres.

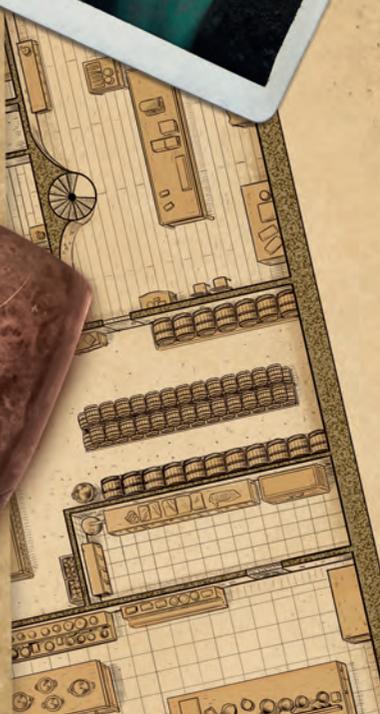
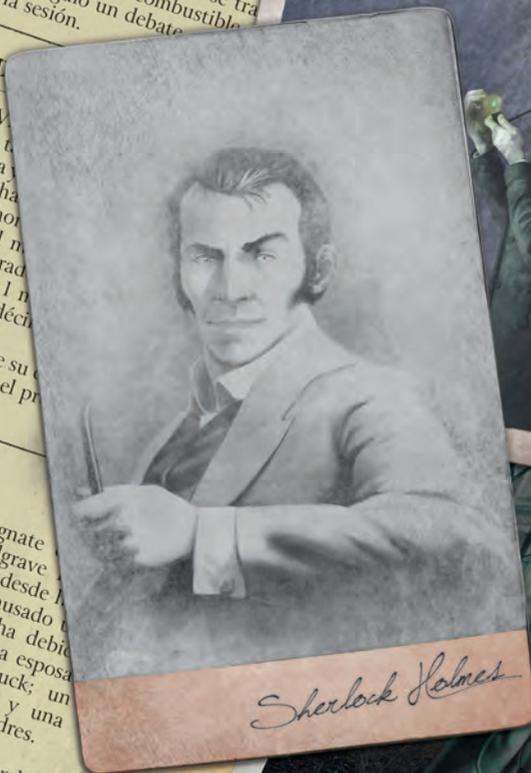
La historia del extraordinario ascenso de este hombre es bien conocida, al igual que el que tanto él como sus profesaban los desfavorecidos, a través de sus obras de caridad, de Salvación.

...lía decir que la historia de su infancia asistido en «tenientes» y aprendió una gran parte de su «la carrera de la vida». En Irlanda, se había trabajado en un almuerzo de papel.

...ton comenzó a trabajar a los 25 peniques semanales en diversos empleos antes de ir a los 15 años. Allí trabajó y regresó a Glasgow tan solo un centenar de peniques su primera tienda de comercio y su imperio.

...pezar su jornada de trabajo hasta las 23:00 en una humilde tienda, establecimientos en la tierra, a los que sus propias ideas y su

...siempre  
...mente  
...aron  
...para  
...én



## INTRODUCCIÓN

¡Ed bienvenidos a las calles de Londres en la época victoriana. La niebla se extiende, los criminales campan a sus anchas, 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. Liderados por Wiggins, este grupo, compuesto por «*media docena de los niños callejeros más sucios y andrajosos que vi jamás*», colabora de manera muy estrecha con Sherlock Holmes, quien los considera «*los ojos y oídos de las calles de Londres*».

En 1888, en *El signo de los cuatro*, Wiggins ya era adulto, y su grupo de Irregulares de Baker Street había doblado su número. «*Van por todas partes, lo ven todo, oyen todo lo que se dice*», declaraba Holmes. Wiggins se había convertido 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 le pedían que resolviera aumentaba al mismo ritmo que su reputación. Cuando Watson se casó por primera vez, en noviembre de 1886, Holmes empezó a depender cada vez más de la ayuda de los Irregulares de Baker Street. Entre 1892 y 1894, durante la ausencia de Holmes, Wiggins, que por aquel entonces aspiraba a ser actor, fue quien mantuvo a Mycroft Holmes informado de los movimientos del hampa de Londres. Mycroft, que contactaba frecuentemente con su hermano, le transmitía a su vez estas informaciones.

Wiggins siguió colaborando con Holmes a lo largo de la última década del siglo y los primeros años del siguiente. Su talento como actor, adquirido en gran parte gracias a Holmes, le ayudó a desenvolverse como pez en el agua en las diferentes clases sociales londinenses. A la muerte de Wiggins, en 1939, se encontró un diario en el que relataba los numerosos casos en los que había colaborado con Holmes.

## 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 mantenerle informado de todo lo que ocurría en las calles, y para ayudar al detective en sus misteriosas investigaciones. Esta caja contiene diez enigmáticos casos que tendréis que resolver.

Para cada uno de ellos, dispondréis de una serie de pistas que tendréis que seguir, además de prensa local, un plano y una guía de Londres.

También contaréis con una lista de los informadores más cualificados para que os asistan en vuestras investigaciones (un médico forense, un criminólogo, informadores de los bajos fondos...).

Armados con todos estos elementos y con vuestra imaginación, recorreréis las calles de Londres buscando pistas que os permitan resolver el enigma y responder a una serie de preguntas sobre la investigación. Evidentemente, no será tan sencillo como parece: tendréis que poner a prueba vuestra perspicacia si no queréis terminar haciendo el ridículo en el enfrentamiento final con Holmes.

¿Conseguiréis superar 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 visitar lugares específicos o verificar coartadas.

Londres se divide en cinco distritos: Noroeste (NO), Centro Oeste (CO), Sudoeste (SO), Centro Este (CE) y Sudeste (SE). Están delimitados por líneas azules y por el curso del río Támesis. Cada distrito contiene una serie de números que corresponden a las direcciones de las personas que tendréis que interrogar. Estos números aparecen en los cuadernos de los casos, a modo de títulos de capítulo, y también en la guía de Londres. Por ejemplo, la dirección de Hyde Park se puede escribir como 95 NO, una versión abreviada de la dirección completa (95 de Park Lane, en el distrito NO).

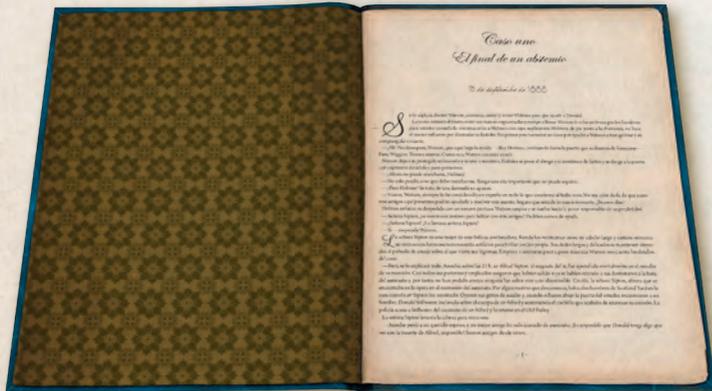
En el plano, los sitios marcados en rojo representan lugares específicos (como el British Museum), los marcados en negro representan las comisarías de policía, y los marcados en amarillo representan todos los demás sitios a los que tal vez tengáis que acudir durante vuestra investigación. Como las direcciones hacen referencia a toda una manzana, un personaje podría estar situado, por ejemplo, en el 62 CE, que coincide con la dirección del hotel Dacre, sin que eso signifique que viva en dicho hotel. Los lugares (casas, edificios, tiendas, etc.) podrían cambiar de dueño entre un caso y el siguiente. En una de las esquinas del plano figura una escala de duración de los desplazamientos. Esta escala os permitirá seguir los desplazamientos a pie de algunos sospechosos para verificar sus coartadas.





# CUADERNOS DE CASOS (10)

Estos diez cuadernos contienen los diez casos que tendréis que resolver. Los casos están ordenados por fecha, y todos tienen la misma estructura:



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

✦ **Pistas:** en esta parte del texto figuran todas las pistas (en forma de capítulos) que podréis seguir durante la investigación. Siguiendo estas pistas y haciendo las deducciones correctas, conseguiréis resolver el misterio planteado por Holmes. Cada pista se corresponde con un lugar geográfico (ver el plano y la guía de Londres). Las pistas aparecen clasificadas por distritos, y dentro de cada distrito, organizadas de forma ascendente. Las ilustraciones que complementan el texto son meramente decorativas.



no acordar a los miembros del club... contestar a sus preguntas. Después de cenar... el señor Hoßtadt estuvo en la biblioteca, y no se marchó hasta las 23 h, aproximadamente.

**8 SO**

Mycroft no espera en uno de los reservados del club Diogenes.

—¿Que puede contarnos sobre sir Alfred Sipton, señor Holmes?

—Poca cosa, me temo. Sir Sipton llevaba años sin salir de su mansión. Tengo entendido que su salud era muy delicada. Yo apenas lo conocía, salvo por sus contactos en el ministerio del Interior. No sabría decirles más, la verdad.

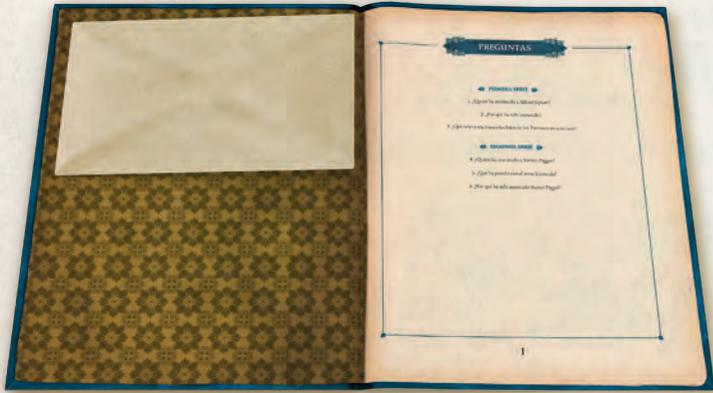
**13 SO**

Encontramos al inspector Lestrade en el cuchitril que le sirve de despacho. Apenas cabemos todos delante de su escritorio repleto de papeles, pero él tampoco se molesta en ofrecernos asiento. A Lestrade le complace hacernos sentir como unos simples colegiales en el despacho del director.

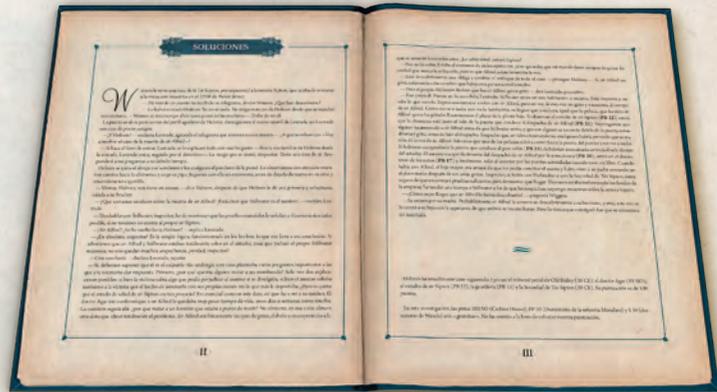
—No puedo creer que les interese el asesinato de Sipton. Es evidente. Está claro que Stillwater es el asesino.

—¿Cuándo Holmes con este asunto?

—El inspector que a Hol...



◀ **Preguntas:** en cuanto creáis haber resuelto el caso, os enfrentaréis a dos series de preguntas. La primera serie siempre tiene relación directa con el caso. La segunda serie os permitirá ganar puntos adicionales por resolver otros sucesos relacionados indirectamente con el caso.

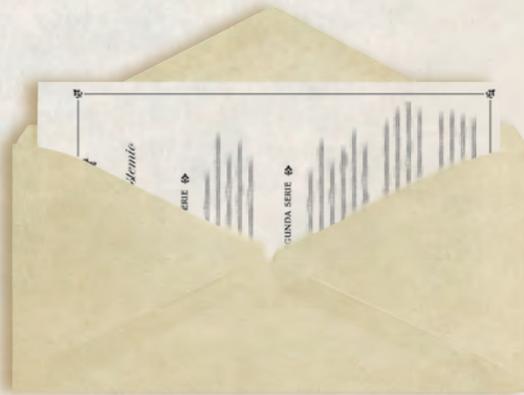


◀ **Soluciones:** Holmes os explicará detalladamente cómo ha conseguido él desentrañar el misterio.

*Nota: las preguntas y las soluciones están impresas boca abajo al final del cuaderno.*



◀ **Puntuación:** en esta última sección (que se encuentra dentro de un sobre, al final del cuaderno del caso) encontraréis las respuestas a las preguntas y calcularéis vuestra puntuación final, que podréis comparar con la de Holmes. Es bien sabido que resulta imposible vencer a Holmes, pero no desesperéis. ¡Tal vez os llevéis una sorpresa!



## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- ◊ Los jugadores acuerdan qué caso quieren jugar. Por razones prácticas, aconsejamos jugar los casos en orden cronológico (sobre todo, para no descubrir en los periódicos ciertas pistas sobre casos anteriores que arruinen la sorpresa y, por tanto, la diversión).
- ◊ El plano de Londres se coloca en el centro de la mesa.
- ◊ La guía de Londres y la lista de informadores (al final del libro de reglas) se dejan cerca del plano.
- ◊ Los jugadores también dejan a su alcance el periódico cuya fecha corresponda a la fecha del caso, así como todos los periódicos de días anteriores.  
*Importante: los periódicos de fechas posteriores al caso no se utilizan.*
- ◊ Los jugadores pueden utilizar, si lo desean, hojas de papel en blanco y lápices para tomar notas durante la investigación.  
*Nota: si lo prefieren, los jugadores pueden encomendar la toma de notas a un único miembro del equipo.*
- ◊ Un jugador es nombrado «investigador de turno». Dicho jugador coge el cuaderno del caso, lee el texto de introducción... ¡y comienza la partida!

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Todos los jugadores cooperan para resolver el caso.  
La partida se desarrolla a lo largo de varios turnos.

El investigador de turno elige una de las pistas del caso actual (por ejemplo, puede declarar: «*Quiero visitar el lugar del crimen*»), buscar la dirección correspondiente en la guía, e ir allí).

Si la pista no aparece en el cuaderno del caso (es decir, si no existe ningún párrafo que se corresponda con el lugar que el jugador quería visitar), el jugador debe escoger otra pista.

Cuando haya encontrado una pista válida, el jugador lee el párrafo en voz alta y anota el nombre de la pista que se acaba de seguir. Su turno termina ahí.

*Nota: para mantener intacto el placer de desentrañar el misterio, procurad no leer las demás pistas que haya en la página que estáis leyendo.*

A continuación, pasa el cuaderno al jugador situado a su izquierda, que se convierte en el nuevo investigador de turno, y elige 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 cada jugador solo puede leer una única pista en su turno.

**Periódicos, pistas ya visitadas, guía de Londres:** durante el turno de juego, todos los jugadores tienen acceso libre e ilimitado a la guía de Londres y a los periódicos del caso. También pueden volver a leer las pistas ya visitadas todas las veces que quieran.

**Discusiones:** los jugadores pueden debatir cuanto quieran acerca del caso o la pista que les conviene seguir a continuación. Si hubiera desacuerdo entre ellos con respecto a su siguiente desplazamiento, el investigador de turno es quien elige.

## FINAL DE LA PARTIDA

Los jugadores pueden decidir en cualquier momento dejar de seguir pistas y resolver el enigma. Cuando eso suceda, deberán acudir a la sección «Preguntas» del caso y responder a las dos series de preguntas planteadas.

Una vez que los jugadores hayan respondido a las preguntas, pasan a la sección «Soluciones», y uno de ellos lee en voz alta las conclusiones de Holmes. Por último, los jugadores abren el sobre para calcular la puntuación final y compararla con la de Holmes.

## PUNTUACIÓN

Para calcular su puntuación, los jugadores suman los puntos obtenidos por haber respondido a las preguntas. Por otro lado, cuentan el número total de pistas que han seguido, y comparan ese número con el número de pistas que ha seguido Holmes.

*Nota: en algunos casos, algunas pistas se consideran «gratuitas». Están indicadas en la sección «Puntuación» de cada caso. Si los jugadores han seguido alguna de estas pistas, no las tendrán en cuenta a la hora de calcular 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. Si han seguido menos pistas que Holmes, suman 5 puntos a su puntuación por cada pista ahorrada. De esta manera, obtendrán su puntuación definitiva.

**Ejemplo:** los jugadores han seguido 8 pistas y han obtenido 95 puntos al responder a las dos series de preguntas, pero descubren que Holmes ha resuelto el caso siguiendo solamente 6 pistas. Como ellos han tenido que seguir 2 pistas adicionales, restan 10 puntos a su puntuación, que se queda en 85 puntos.

## ❧ HOLMES ❧

Los jugadores comparan ahora su puntuación con la de Holmes. Holmes siempre obtiene 100 puntos. ¡Vencer al maestro es difícil, sí, pero no imposible!

# Carlton House

¡Bienvenidos a Carlton House! Una mansión lujosa, una zona elegante, un vecindario discreto... ¡y asesinatos en abundancia! Aunque las zonas poco recomendables del East End y los neblinosos muelles de Londres parezcan muy ajenos a las columnatas y las lámparas de araña de estilo veneciano de este suntuoso edificio, la muerte siempre acecha cerca de Sherlock Holmes, y los Irregulares de Baker Street se las verán y se las desearán para desentrañar los misterios que se fraguan tras sus paredes...

## Reglas especiales

Una nueva localización, Carlton House, se añade a la lista de informadores. Será un lugar crucial para varios de los misterios de esta entrega del juego. Carlton House es una mansión privada de tres plantas (sótano, planta baja y primera planta), que puede encontrarse en el plano de Londres en el número 100 de Eaton Place, en el distrito SO.

Esta caja incluye dos planos adicionales que se colocarán junto al plano de Londres durante la partida. Permiten visualizar la disposición de las habitaciones y las escaleras en cada planta. Además, el siguiente capítulo de este libro de reglas ofrece una «visita guiada» por la mansión y os permitirá familiarizaros con ella.

Durante la partida, cuando visitéis Carlton House, empezareis leyendo la pista 100 SO, que os presentará la situación actual de la casa. Hecho esto, los jugadores podrán moverse por las distintas habitaciones de la casa, siguiendo las pistas que correspondan a los números indicados en el plano.

En los cuadernos de casos, estas pistas se dividen en tres secciones (igual que los cinco distritos de Londres): planta baja (PB), primera planta (PP) y sótano (S). Dependiendo del caso escogido, la función de las habitaciones cambiará. Antes de la sección «PB», se presenta una lista de los ocupantes de Carlton House y de las habitaciones más importantes; dicha lista os permitirá descubrir más fácilmente el paradero de sus ocupantes.

Huelga decir que los jugadores no tienen por qué quedarse dentro de la casa, y que pueden alternar la visita a las habitaciones con los desplazamientos por la ciudad. Visitar una habitación de la casa equivale a visitar una dirección de Londres y, por tanto, cuenta como UNA pista a la hora de calcular la puntuación.



## VISITA A CARLTON HOUSE

Bajo el pórtico de columnas jónicas nos aguarda el señor Renford T. Pennypacker, de la agencia Smith, Smith, Jones & Vanbrugh-Hawksmoor. Es un individuo menudo y vivaracho en cuyo rostro, por lo demás anodino, destaca especialmente su sonrisa amplia y un tanto impostada, coronada por un bigote de extremos finos como alfileres. Nos tiende una mano de aspecto delicado, que se apresura a retirar en cuanto se la estrechamos. Con las manos entrelazadas sobre el vientre, parece un tenor a punto de entonar un aria. Con voz animada, aguda y casi estridente, inicia la visita guiada por la mansión.

Aprovechando que nos encontramos en el exterior, se detiene en el amplio patio principal y comenta que su tamaño permitiría albergar un número casi ilimitado de carruajes, «*los suficientes como para satisfacer incluso al planificador de eventos más desafortado*». También menciona la amplia cochera situada al sudoeste. Las dependencias del cochero (PB 50, PB 51) y la herrería (PB 52), situadas a la izquierda, forman una especie de templete griego en miniatura. A nuestra derecha, contiguas al edificio principal, vemos la planta superior de la cocina (PB 40), las dependencias de la cocinera (PB 41, PB 43) y una escalera **z** que conduce al sótano.

—De ese modo, las provisiones se pueden descargar y guardar en el sótano discretamente, sin incordiar en absoluto a los señores de la casa.

Antes de entrar en la mansión, el señor Pennypacker nos señala el balcón, al que se puede acceder desde la parte delantera subiendo por las escaleras **a** y **b**.

—Evidentemente, también se puede salir al balcón desde las habitaciones de la primera planta, que están dotadas de puertas acristaladas, pero enseguida podrán comprobarlo ustedes mismos. Sigánme, por favor.

Subimos la escalinata y llegamos al recibidor (PB 1). Giramos a la derecha y entramos en una antecámara, donde Pennypacker señala una escalera **k**.

—Existen varias escaleras de servicio como esta por toda la casa, que conducen tanto al sótano como a la planta superior. Cuando se cierra la puerta que está junto a la chimenea, los criados pueden ocuparse de sus tareas y subir y bajar de una planta a otra con la máxima discreción. Ya se habrán fijado en que hay otra escalera **o**, oculta

### RESIDENCIA

Se alquila: Carlton House, 100 de Eaton Place, SO. Esta vieja mansión, reconstruida en 1783 para servir como residencia urbana del príncipe de Gales, es el mejor ejemplo que se puede encontrar en todo Londres del estilo neoclásico francés. Una mansión privada espaciosa, elegante y espléndidamente amueblada. Diríjense a Smith, Smith, Jones & Vanbrugh-Hawksmoor, en el 33 de Great Wild Street, CO.

en esa esquina, que conduce a la planta inferior de la cocina, en el sótano. Se utiliza para servir a los comensales en el comedor principal. En lugar de usar la escalera, la comida también se puede subir por el montaplatos **w**. Es relativamente pequeño, de 60x60x45 cm, pero también comunica la planta baja con la cocina y con el salón de la primera planta (PP 1).

El señor Pennypacker abre dos grandes puertas y entra en el comedor principal (PB 27). Su entusiasmo por el «*macizo roble inglés*» con el que se ha fabricado la mesa (que mide unos nueve metros de longitud), así como por las lujosas cortinas de terciopelo que adornan los altos ventanales, con vistas a «*una agradable alfombra del césped más lozano*», y por la lámpara de araña de cristal veneciano, parece no conocer límites. Cuando termina su monólogo, se da la vuelta y entra en la habitación contigua, la biblioteca (PB 26).

—Esta es mi estancia favorita —proclama, nuevamente embargado por la emoción. La biblioteca es una sala circular que ocupa tanto la planta baja como la primera planta. Está coronada por una cúpula de cristal.

En la primera planta, una galería abierta circunda toda la biblioteca. Una escalera de caracol de hierro forjado **m** permite acceder a dicha galería y al laboratorio (**S 5**), comunicando así las tres plantas de la vivienda.

—Aquí hay reunidos casi veinte mil volúmenes, todos encuadernados en piel, que versan sobre todas las materias imaginables. Los libros se incluyen en el precio de alquiler. —Dicho esto, el señor Pennypacker entra parsimoniosamente en el salón principal (**PB 25**)—. Aquí tenemos una estancia idónea para grandes celebraciones. Si retiran los muebles, tendrán un salón de baile. Si disponen las sillas en hileras y añaden un estrado, dispondrán de una sala de espectáculos. Acondicionar esta sala es lo más sencillo del mundo. Reparen también en la parte superior de las ventanas. ¡Vidrieras belgas! ¡Un portento!

En la sala contigua (**PB 22**), el señor Pennypacker nos pide que nos fijemos en las puertas acristaladas francesas que dan al porche trasero (**PB 35**) y al jardín.

—Esta habitación, al igual que las otras dos que se encuentran en esta ala, pueden emplearse para prácticamente cualquier cosa. Por ejemplo, esta podría hacer las veces de despacho o de sala de billar. La que está justo al lado (**PB 23**) podría ser la sala de fumadores, y la siguiente (**PB 24**), un saloncito.

Se da la vuelta y cruzamos otro despacho (**PB 21**), que también podría usarse como sala de reuniones, y luego una antecámara (**PB 20**), antes de llegar a la siguiente serie de estancias.

—Los cuartos situados en este ángulo de la casa forman una suite privada preciosa. La antecámara (**PB 17**) y el salón (**PB 15**) son las únicas salas, aparte de la que acabamos de ver, que están dotadas de puertas acristaladas con acceso directo al porche. Esta escalera (**PB 16**) permite subir y bajar a las demás plantas; es una escalera privada **h** contigua a la suite. También hay un cuarto de baño (**PB 13**), un espacioso dormitorio (**PB 14**)... y un... escusado (**PB 12**).

El señor Pennypacker se ruboriza y cruza rápidamente el gran dormitorio y la antecámara de la suite (**PB 11**). Entra en un largo pasillo y se detiene un momento para mostrarnos otra escalera de servicio **g**, que también comunica las tres plantas de la vivienda. A cada lado del pasillo se encuentran los cuartos de los criados (**PB 5 a PB 10**).

—Ahora estamos al otro lado de Carlton House, donde se encuentran el estudio del señor de la casa (**PB 3**), su gabinete privado (**PB 4**), la antecámara contigua (**PB 2**) y una escalera privada **c** que conduce al dormitorio y las habitaciones anexas de los señores (**PP 5-7**).

El señor Pennypacker se las ha arreglado para dar una vuelta completa a Carlton House pasando solamente por las habitaciones con vistas al exterior, de modo que nos encontramos de nuevo en el recibidor (**PB 1**).

—Y ahora, si no están demasiado cansados, subiremos a la primera planta. —Sin esperar a oír nuestra respuesta, desciende los dos escalones que dan acceso al vestíbulo principal (**PB 30**)—. ¡Oh, casi lo olvido! Al lado de la portería (**PB 31**) hay otra escalera de servicio **e** que da acceso al sótano y, un poco más lejos, otra escalera **d** que lleva hasta el baño turco (**PP 26**) de la primera planta... Ah, y también están el vestíbulo octogonal (**PB 34**) y la escalinata de honor **j**.

Cuando llegamos al centro del vestíbulo octogonal, el señor Pennypacker empieza a dar vueltas sobre sí mismo sin previo aviso, con los brazos totalmente extendidos a los lados. Se detiene bruscamente en pleno movimiento, azorado por haberse dejado dominar por la emoción.

—Eh... ejem... El mármol del suelo y de la escalinata de honor es mármol blanco florentino, un material sumamente raro y puro. Escuchen el sonido tan particular que producen las suelas de cuero sobre el mármol. —Da unos golpecitos con el pie en el suelo para ilustrar sus palabras.

Al levantar la vista, descubrimos que, al igual que ocurre en la biblioteca, el vestíbulo octogonal ocupa tanto la planta baja como la primera planta. El señor Pennypacker nos muestra la lámpara de araña que pende del techo.

—Esta lámpara es igual que la que se encuentra en el comedor principal, naturalmente.

Antes de subir por la escalinata de honor, el señor Pennypacker nos enseña una serie de estancias ocultas: la sala de recreo (**PB 18**), un estudio (**PB 19**) y otra escalera de servicio **i** que conduce al sótano.

—¡Ah, sí! En alguna parte de esta casa hay una habitación secreta, que antaño se usaba para... Bueno, da igual para qué se usara.

Subimos la escalera muy despacio, siguiendo el ritmo solemne del señor Pennypacker. El sonido que hacen sus propios zapatos sobre el mármol parece fascinarlo por completo. Finalmente giramos y seguimos subiendo hasta llegar a la balastrada que recorre la galería circular, desde la cual echamos un último vistazo hacia abajo.

—A mis espaldas tenemos una serie de dormitorios y salas contiguas (**PP 11 a PP 16**); todas ellas están dotadas de puertas acristaladas que dan a la terraza. Al final del pasillo, en este lado de la casa, hay un gran estudio (**PP 17**), y aquí tenemos... esto tengo que enseñárselo... la sala de tapices (**PP 19**). El tapiz que están viendo, que prácticamente cubre tres de las cuatro paredes de la sala, mide unos quince metros de largo y casi cuatro de alto. Se remonta al siglo XIII y, como pueden ver, representa escenas de la vida de Cristo. Fue tejido en solitario por lady Anne de Conventry; su hermano había sido herido de gravedad

durante una justa en la que defendía el honor de lady Anne. Ella prometió que, si su hermano se recuperaba de sus heridas, consagraría su vida al servicio de Dios. Este tapiz es una expresión de su extraordinaria devoción. Se cuenta que, después de quince años de trabajo, cayó muerta en el mismo instante en que terminó la última puntada.

Tras unos instantes de respetuoso silencio, salimos de la estancia y nos dirigimos hacia la parte delantera de Carlton House.

—Aquí tenemos otro par de habitaciones (**PP 20, PP 22**) y una sala de fumadores (**PP 21**) que comunica con esta discreta escalera de servicio **k** de la que ya les he hablado cuando visitábamos la planta baja. Ahora pueden ver otro salón bastante espacioso (**PP 1**), al que llega el montaplatos **w**. Y en la parte delantera, más dormitorios (**PP 2 a PP 4**). Estas tres habitaciones, además de la antecámara (**PP 5**) contigua al dormitorio del señor (**PP 6**) tienen puertas francas con acceso al balcón delantero.

Pasamos junto a la suite del señor de la casa (**PP 5-7**) y giramos a la derecha.

—Ah, el baño turco (**PP 26**)... El mosaico que lo decora es una réplica exacta del que tiene el sultán de Esmirna en su baño privado. Aunque el nuestro es mucho más pequeño, claro.

El señor Pennypacker prosigue con la visita guiada, señalándonos otro dormitorio (**PP 8**), un pequeño almacén (**PP 9**) y el cuarto de la doncella (**PP 10**), la escalera principal **f** que conduce a la planta baja y la escalera de servicio **g** que lleva al sótano. Finalmente, giramos una vez más a la derecha y entramos en el almacén principal (**PP 27**). Terminada nuestra visita a la primera planta, bajamos por la escalera privada **h**.

En cuanto llegamos a la planta del sótano, el entusiasmo del señor Pennypacker decae notablemente. Detectamos una grieta en su

sonrisa perpetua, y los puntiagudos extremos de su bigote empiezan a perder su solidez.

Giramos a la izquierda para entrar en el cuarto de calderas (**S 15**), y vemos la caldera en un hueco de ventilación abierto. Las escaleras **p** de esta sala ascienden hasta el tejado.

Pasamos junto a la carbonera (**S 16**) y las puertas del sótano **n**. El señor Pennypacker se dispone a girar a la izquierda, pero se detiene de pronto, y nos explica haciendo un gesto desdeñoso con la mano:

—Bien. En el sótano, evidentemente, están los cuartos del servicio, la bodega de vinos y la de quesos, la despensa de grano, etc. Oh, y también hay una armería (**S 10**) que contiene varias armaduras y otros objetos medievales muy interesantes, pero la dejaremos para otra ocasión.

Cruzamos el pasadizo subterráneo (**S 23**) y subimos por otra escalera **y**. De pronto, aparecemos dentro de las dependencias del cochero (**PB 50, PB 51**). Desde allí, salimos al patio principal.

Ahora que ha terminado la visita, el señor Pennypacker abandona su conversación sobre arte y arquitectura y aborda la delicada cuestión del vil metal, informándonos del precio de alquiler de la mansión.

—Y esa suma incluye todos los costes de mantenimiento habituales... La verdad es que es una verdadera ganga, ¿saben...? No es necesario que lo decidan ahora mismo, claro... Consúltenlo con la almohada...

Al ver que un coche entra en el patio principal, el semblante del señor Pennypacker se ilumina de repente. Recupera su sonrisa, que ya casi se había desvanecido, se atusa los bigotes, y susurra, sin aliento:

—¡Lord Wiggleston!

El hombrecillo corre al encuentro de lord Wiggleston. De pronto, como si acabara de acordarse de que seguimos allí, se apresura a entregarnos su tarjeta de visita y se despide, murmurando algo para sí.

# Queen's Park

A finales del siglo XIX, con la ciudad de Londres en plena expansión, la campaña de los alrededores se urbanizó, formando nuevos barrios cuyas pequeñas y acogedoras casas ofrecían a la boyante clase media londinense una tranquilidad y una seguridad que hasta entonces solo habían conocido los malhechores siguen estando a tan solo media hora en tren de estos barrios tan prometedores. Y dondequiera que vayan los granujas, irán también Sherlock Holmes y los Irregulares de Baker Street. Una vez más, hay novedades.

Queen's Park es una zona situada al norte del distrito NO, y es imprescindible atravesar dicho distrito para llegar allí. Dispondréis del plano, de una guía del lugar y de tres libros a lo largo de los cuales se desarrolla la investigación. La abreviatura de este área es QP.

## Desarrollo de la partida

La investigación dura tres días. Uno de los jugadores tendrá la responsabilidad de mantener el horario actualizado. Cada día empieza a las 9:00 h en el 221B de Baker Street (42 NO). Para rellenar el horario, debéis anotar la duración de los trayectos y la duración de cada pista, que aparece al final de la entrada correspondiente. Cada jornada termina a las 22:00 h.

## Duración de los trayectos

El trayecto entre dos direcciones del mismo distrito o de distritos adyacentes dura 15 minutos. Sin embargo, si tenéis que atravesar algún otro distrito durante el viaje, tendréis que añadir 15 minutos por distrito. Por ejemplo, para pasar del 38 SO al 42 NO, tardaréis 15 minutos; desde el 38 SO al 40 CE, 30 minutos, y desde el 32 SE al 34 QP (Queen's Park, al norte del distrito NO), 45 minutos.

1. Empezad leyendo la introducción del cuaderno "El caso de Queen's Park. Día uno". Después, examinad el contenido del sobre que el periódico *Queen's Park Sporting Gazette* ha enviado a Holmes.

No olvidéis que contáis con el periódico del 3 de septiembre, y que podréis consultarlo a lo largo de la partida. Los números anteriores no se utilizan. El mapa de Queen's Park, hallado en el despacho de Franklin Kearney, también estará a vuestra disposición durante toda la investigación.

2. Elegid la pista que queráis seguir y leed la entrada correspondiente a ese día. Por ejemplo, si queréis visitar Scotland Yard, buscad su dirección: 13 SO.

3. Después de leer la pista elegida, apuntad en el horario el tiempo que habéis empleado viajando entre una dirección y otra, y también la duración que figura al final de la pista. Por ejemplo, la duración del trayecto entre el 42 NO y el 13 SO es de 15 minutos, aplicando el método descrito anteriormente. La duración de la pista 13 SO del día uno es de 30 minutos. Por tanto, tendréis que anotar en el horario que ahora son las 9:45 h (el día comienza a las 9:00 h, y habéis empleado 45 minutos en total). Si no hay ninguna pista disponible en la dirección elegida durante ese día, anotad solamente una duración de 5 minutos (esto no impide seguir la misma pista en días posteriores).

4. Repetid los pasos 2 y 3 hasta que sean las 22:00 h (la duración de vuestra última pista puede pasar de las 22:00 h). Con esto termina el día uno.

5. Al término del día uno, empieza el día dos. Ahora tenéis disponibles los periódicos del 3 y el 4 de septiembre (así como la introducción del cuaderno correspondiente). Es obligatorio utilizar las pistas del día dos (ya no podréis seguir más pistas del día uno).

6. Al término del día dos, haced lo mismo con el día tres (añadiendo el periódico del 5 de septiembre y la introducción correspondiente).

7. Al término del día tres, leed el final del último cuaderno: día cuatro. A continuación, leed las preguntas, respondedlas y, por último, leed las soluciones de Holmes.

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, selecciónalo en la aplicación y escucha la introducción en lugar de leerla. 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.

### Sherlock Holmes Detective Asesor

Un juego de Gary Grady, Suzanne Goldberg y Raymond Edwards

Casos adicionales: Thomas Cauët

Ilustraciones: Pascal Quidault (caja), Arnaud Demaegd (cubiertas), Neriac (interiores), Bernard Bittler (planos)

Reescritura: JudgeWhyMe y Cyril Demaegd

Traducción: Carlos Loscertales Martínez

Revisión española: María José Barrios González

Sherlock Holmes es una publicación de JD Editions - Space Cowboys

238, rue des Frères Farman, 78530 BUC - Francia

© 2018 Space Cowboys © 2020 para la versión española. 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, y si tienes algún problema con él, por favor, 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 singulares que os harán falta de vez en cuando para progresar en la investigación. Está claro que no todos los informadores serán útiles para todos los casos; incluso puede que a veces estén ausentes. Vosotros elegís cuándo gastar una pista para pedirle ayuda a alguno de ellos.

## Carlton House (100 SO)

Mansión cuyos ocupantes serán cruciales para la resolución de ciertos casos.

## Sir Jasper Meeks (38 CE)

Médico forense del hospital de Saint Bartholomew. Se encarga de la autopsia de todos los cadáveres que se encuentren durante 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 informes y pruebas relativas a las investigaciones.

## Disraeli O'Brian (14 CO)

Archivista de la Oficina de Registros. Recopila documentos legales y registros de antecedentes penales.

## Somerset House (17 CO)

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

## Edward Hall (36 CE)

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

## Porky Shinwell (52 CE)

Patrón de la taberna *Raven & Rat*. Fuente de información sobre todos los asuntos ilegales y de los bajos fondos.

## Fred Porlock (18 NO)

Miembro del hampa. Deja mensajes en clave acerca de las actividades de Moriarty (jefe del hampa y enemigo acérrimo de Holmes) en la tienda de juguetes Parsons & Sons.

## Henry Ellis (30 CE)

Periodista del *Times*. Fuente de información sobre actualidad, principalmente sobre asuntos extranjeros.

## Quintín Hogg (35 CE)

Periodista de la *Police Gazette*. Fuente de información sobre casos criminales.

## Mycroft Holmes (8 SO)

Eminencia gris. Fuente de información para todo lo que atañe a la política y al gobierno.

## Langdale Pike (2 SO)

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

## Depósito central de coches (5 CO)

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

## Lomax (5 SO)

Bibliotecario de la Biblioteca de Londres. Perfecto para consultas enciclopédicas.

## Sherlock Holmes (42 NO)

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