

# Los herederos de Sherlock

mJdR





## Ilustraciones:

### En el libro

**Portada:** Sidney Paget, Public domain, via Wikimedia Commons.

**Págs 2, 4, 6, 8, 10 & 12:** Sidney Paget, Public domain, via Wikimedia Commons.

**Pág. 13:** Paul Sandby, Public domain, via Wikimedia Commons.

**Mapa Pag 15:** © Flickr's The Commons, Public Domain, from the British Library's collections, 2013. [Cook's Handbook for London. With two maps.] 1 January 1892. Via Wikimedia Commons.

Juego de Rol diseñado y escrito por Roberto Fernández-Regueira. Todos los derechos reservados:



INFO ABOUT RIGHTS

2409099362330

[www.safecreative.org/work](http://www.safecreative.org/work)



Encuentra más minijuegos de Rol en:

[www.corderosdedios.com](http://www.corderosdedios.com)





# Índice

Los herederos de Sherlock .....	1
Descripción .....	3
Habilidades .....	3
Salud .....	4
Creación de investigadores .....	5
Armas y equipo: .....	6
¿Cómo se juega? .....	7
Lanzar los dados .....	7
Modo normal .....	7
Modo Remoto.....	7
Resolución:.....	8
Combate:.....	9
Dificultad de Rival:.....	9
Resultado del Combate: .....	9
Recuerdo de Sherlock .....	11
Cansancio .....	11
Recuperación Salud/Recuerdos: .....	11
Jugar usando una app de mensajería .....	13



## Los herederos de Sherlock

**D**iciembre de 1893, **Sherlock Holmes ha muerto**. El famoso detective se ha precipitado por las cataratas de Reichenbach junto a su archienemigo, el profesor Moriarty.

Por desgracia, la ausencia de estos dos personajes no ha hecho desaparecer el crimen de las calles de Londres.

Un grupo de **Policías** novatos que vieron actuar a Sherlock durante su formación y los ayudantes callejeros del propio Sherlock, los **Irregulares**, son ahora los que se ocupan de resolver los crímenes más abyectos y retorcidos.

Londres es peligroso, deberán llevar sus habilidades al límite si no quieren que un día su cuerpo aparezca, hinchado, en una de las playas de las orillas del Támesis.

Crea tu personaje en la ficha de Investigador que hay en el reverso y sumérgete en las oscuras calles de Londres.





## Descripción

**E**l objetivo de este sistema de juego es que sirva para **jugar tanto en mesa como en remoto**, utilizando servicios de mensajería (Whatsapp, Telegram...). Por tanto, hay **dos modos de juego**, en uno (el **modo normal**) solo **lanzan dados los jugadores** que interpretan a los **personajes investigadores (PI)** y, en la otra (el **modo remoto**) solo lanza dados el **Director de Juego (DJ)** (en este modo, los jugadores que llevan a los **personajes investigadores (PI)**, tienen que **apostar** por un número y confiar en la tirada del DJ).

Para jugar a Los Herederos de Sherlock (LHS) son necesarios dados de 4 caras (**d4**), de 6 caras (**d6**), de 8 caras (**d8**), de 10 caras (**d10**), de 12 caras (**d12**) y de 20 caras (**d20**). (dos de cada tipo en modo normal o solo uno de cada en modo remoto)

## Habilidades

Cada PI cuenta con un conjunto de habilidades específicas de investigador victoriano. Estas habilidades, a su vez, se agrupan en habilidades de **Calle**, de **Formación** o de **Combate**:

### Habilidades de **Calle**:

- **Ver**: Buscar pistas, objetos útiles o personas escondidas, percatarse de un peligro.
- **Robar**: Abrir cerraduras, colarse en sitios, vaciar bolsillos, moverse sigilosamente.
- **Infiltrarse**: Disfrazarse, hacerse pasar por alguien, esconderse, ocultar un objeto.

### Habilidades de Formación:

- **Analizar**: Análisis químico o forense, búsqueda de información en bibliotecas, archivos, prensa.
- **Negociar**: Obtener información de testigos, delincuentes o funcionarios públicos, conocer a alguien con información.
- **Correr**: Perseguir, huir, moverse por la ciudad, montar a caballo o conducir...

### Habilidades de Combate:

- **Combatir**: luchar contra uno o varios rivales.

## Salud

Un PI generalmente está en estado normal, pero enfrentarse al crimen es peligroso y puede acabar en cualquiera de los siguientes estados de salud (**acumulando las consecuencias** de ese estado y de los que lo preceden):



- **Normal (N)**:
- **Herido (H)**: -1 combatir y -1 correr.
- **Malherido (MH)**: -1 todas las habilidades.
- **Muerto (M)**: Seguramente, tu cuerpo, hinchado, aparecerá flotando en el Támesis.

# Creación de investigadores

**P**ara crear tu investigador solo debes seguir estos pasos:

1. **Elige tu clase:** Si eres un **Irregular** o un **Policía novato**.
  - a. **Irregular:** suma +1 a todas las habilidades de **Calle**.
  - b. **Policía:** suma +1 a todas las habilidades de **Formación**.
2. **Reparte 4 puntos** en las habilidades de **Calle o Formación**. (máximo 2 por habilidad)
3. **Reparte 2 puntos** entre las habilidades (incluida **Combatir**).
4. **Equipo:**
  - a. Elige un **objeto**, te da un +1 en un tipo de acción de una habilidad (cuenta qué es, cómo se usa y por qué da +1).
  - b. Un **arma cuerpo a cuerpo**: Si eres un Irregular, una navaja, si eres Policía, una porra.
5. Anota **2 puntos** de **Recuerdo de Sherlock**.

Al finalizar, y sin contar con el equipo, el personaje debería tener un máximo de 5 (solo con 0 en combatir) y un mínimo de 0 en las habilidades, excepto combatir, donde tendrá 2 como máximo.

## Armas y equipo:

Las **armas cuerpo a cuerpo** (armas CC) dan +1 a Combatir, las **armas de fuego** dan +2.

Los **objetos o herramientas** pueden dar un **+1 como máximo** a un **tipo de acción** de una habilidad. *Ejemplo: Unas ganzúas dan un +1 a Robar para abrir cerraduras, pero no para vaciar bolsillos.*



## ¿Cómo se juega?

**C**ualquier **acción sencilla** que quiera hacer un personaje **sin estar presionado**, la hace **automáticamente**, sin prueba.

En el **resto de las acciones**, el jugador debe superar una **prueba de habilidad** con su PI.

**Todos los tipos de acción se resuelven así**, incluido el **combate** o las **persecuciones** (Siempre con Correr, incluso en vehículos).

### Lanzar los dados

#### Niveles de Dificultad:

d4 Normal / d6 Complicado / d8 Difícil / d10 Peliagudo  
/ d12 Muy Difícil / d20 Imposible.

#### **Modo normal**

**El jugador** que maneja al PI **lanza 2 dados iguales**, del tipo indicado por la dificultad de la prueba, y se calcula la diferencia entre los valores obtenidos, que es **el Resultado**.

#### **Modo Remoto**

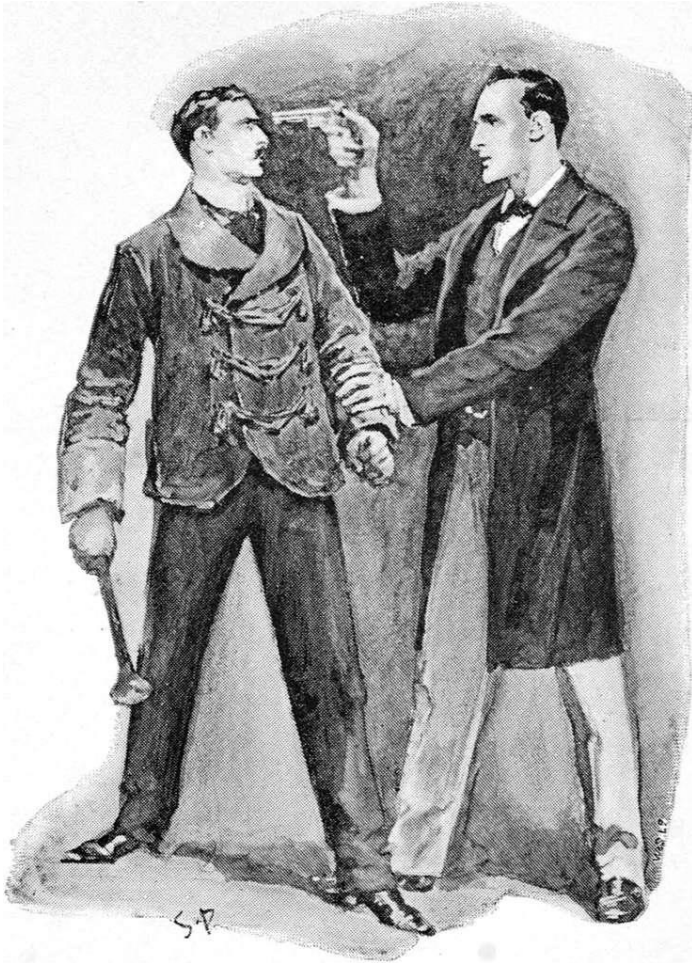
**El jugador** **elige un número** (su **apuesta**) dentro del rango de la dificultad (*los valores que pueden salir con el dado que lance el DJ: d4 de 1 a 4, d6 de 1 a 6, d8 de 1 a 8, d10 de 1 a 10...*).

**El DJ** **lanza un dado** según el **nivel de dificultad**.

**El Resultado** es la diferencia entre el valor obtenido por el dado del DJ y la apuesta del jugador.

## Resolución:

Si el Resultado es menor o igual a la puntuación del investigador en la Habilidad, el PI tiene éxito, si no, fracasa.



## Combate:

Un combate es una **prueba de la habilidad Combatir** y la dificultad depende del nº de rivales y de cómo van armados.

- El jugador explica qué intenta hacer su PI para ganar el combate y, en función del resultado, entre el jugador y el DJ relatan lo que ha ocurrido realmente.

### Si hay varios PI y varios rivales:

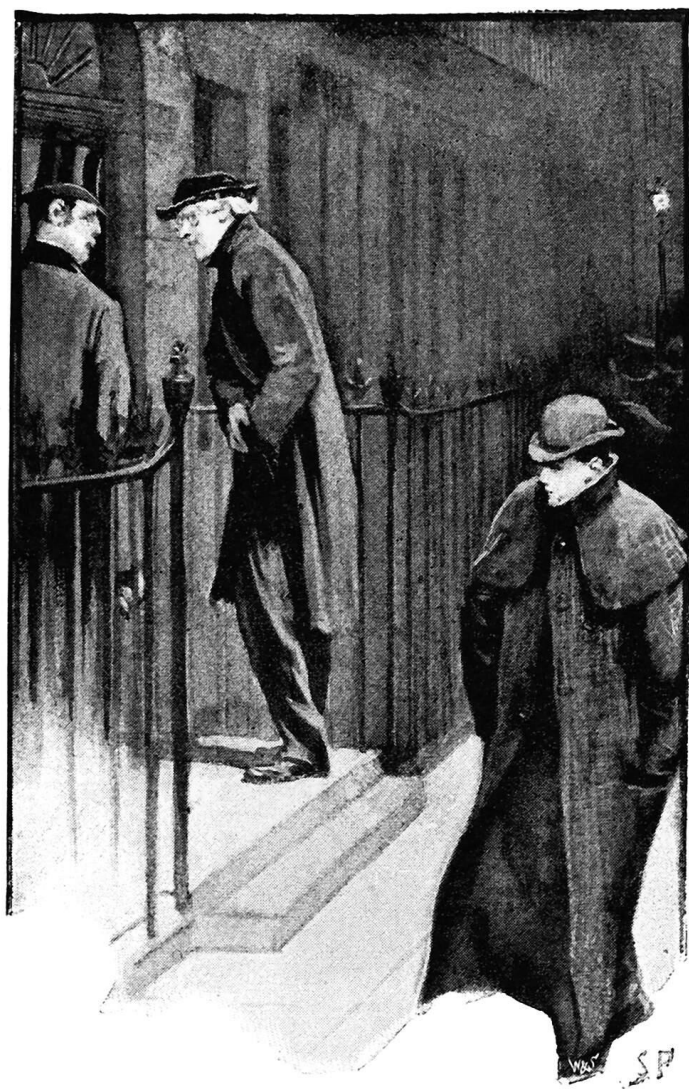
Cada PI hace su prueba contra el rival que elija y contra su Dificultad de Rival particular.

## **Dificultad de Rival:**

- Un rival **desarmado** (salvo un matón) es un nivel de dificultad Normal (**d4**), con un **arma CC** (o un matón desarmado), Complicada (**d6**), un **matón con un arma CC**, Difícil (**d8**), un rival con **arma de fuego** es Peliagudo (**d10**) y un **matón con un arma de fuego**, Muy Difícil (**d12**).
- Cada vez que los rivales **doblen en nº** a los PI, la prueba de **cada uno** de los rivales **sube un nivel de dificultad**. Si los PI doblan en nº a los rivales, la dificultad baja un nivel.

## **Resultado del Combate:**

- **Fracasar** en un combate **baja un nivel de salud** al PI y lo deja **fuera de combate** (a merced de sus rivales).
- Tener **Éxito** en un combate deja a **un rival fuera de combate** (a merced de los PI si no tiene aliados en pie).





## Recuerdo de Sherlock

Si, tras hacer una prueba (incluido combate o persecución) y fracasar, un PI **gasta** un **Recuerdo de Sherlock**, pasa la prueba automáticamente, pero debe contar a una anécdota en la que fue testigo de cómo Sherlock resolvía una acción similar.

## Cansancio

**1 o 2 días sin dormir** dejan a un PI Herido, **3 o 4 días** lo dejan Malherido y **5 días** lo dejan Muerto. Una droga puede anular las consecuencias temporalmente, pero no el estado ni la muerte.

## Recuperación Salud/Recuerdos:

Un PI Muerto no se puede recuperar, un Malherido necesita **2 días en cama** (u hospital) para pasar a estar Herido, un Herido necesita **8 horas en cama** para pasar a Normal.

Un personaje fuera de combate se despierta tras **1d6 horas**.

Los Recuerdos de Sherlock se recuperan **al empezar una nueva sesión de juego**.



## Jugar usando una app de mensajería

Para jugar en remoto y utilizando una app de mensajería, cada jugador puede tener su hoja de personaje, igual que jugando en mesa, pero, además, y para que lo vean los demás, puede poner las estadísticas de su investigador en su nombre de perfil usando iconos seguidos del valor, así:

(Nombre) //Clase (👮🏻👮🏻) // 🔍( ) 🔒( )  
 🦋( ) // 🧪( ) 🕵️( ) 🦶( ) // 🦋( ) // salud  
 (N/H/MH/M)

*Ejemplo:*

(Wiggins) // 👮🏻 // 🔍2 🔒2 🦋1 // 🧪0 🕵️2 🦶1 //  
 🦋1 // N



# Plano de Londres en 1895





Investigador: \_\_\_\_\_  
Clase: \_\_\_\_\_  
Descripción: \_\_\_\_\_

**Habilidades de Calle:**  
Ver: \_\_\_\_\_  
Robar: \_\_\_\_\_  
Infiltrarse: \_\_\_\_\_

**Habilidades de Formación:**  
Analizar: \_\_\_\_\_  
Negociar: \_\_\_\_\_  
Correr: \_\_\_\_\_

**Habilidades de Combate:**  
Combatir: \_\_\_\_\_

**R. Sherlock:**  
OO

**Salud:** N → H → MH → 