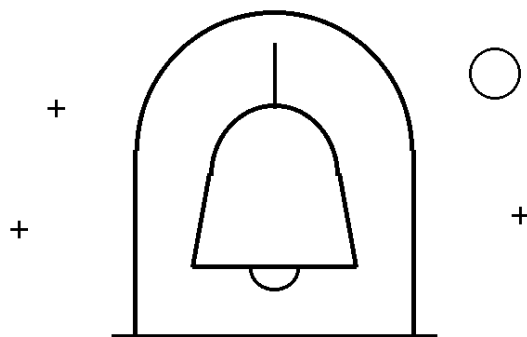


La campana muda

Un minicaso de la Casa del Umbral

1-4 personas adultas • 3 acertijos • Dificultad de iniciación

10-20 minutos estimados; duración pendiente de prueba con jugadores.



La noche del 31 de octubre

Casa del Umbral, 1926. Durante el ensayo, la campana emite un sonido extraño. A las diez de la noche, ya no suena. Alguien ha retirado el badajo, la pieza que golpea su interior.

Entre los papeles del personal aparecen un registro, un tablero de mantenimiento y una nota cifrada. Vuestra misión es reconstruir lo ocurrido: quién retiró el badajo, por qué lo hizo y dónde lo dejó.

Antes de empezar

- Imprimid este cuaderno en blanco y negro, a tamaño real o ajustado a la página. También podéis leerlo en una pantalla y anotar en papel.
- Solo necesitáis papel y lápiz. No hay recortes, búsquedas en internet, objetos ocultos ni pruebas físicas.
- Resolved las páginas 2, 3 y 4 en ese orden. Cada resultado sirve para el acertijo siguiente. Todas las pistas son verdaderas.
- Si jugáis sin anfitrión, mantened cerrada la guía separada. Si os atascáis, consultad una sola pista cada vez. Las soluciones están al final de esa guía.

Historia, personajes y documentos ficticios. Ambiente de misterio, sin violencia gráfica. No hace falta saber nada de campanas.

La última ronda

Cuatro personas registraron una visita cada una: Ada, Bruno, Celia y Darío. Cada hora y cada sala se usaron exactamente una vez. Reconstruid el registro.

Horas: 21:40, 21:45, 21:50 y 21:55.

Salas: Taller, Archivo, Galería y Torre.

El registro recoge solo esta ronda de inspección, no todos los movimientos de esas personas durante la noche.

Las seis anotaciones

1. Ada fichó exactamente cinco minutos antes de la visita al Archivo.
2. Bruno fichó en la Torre a las 21:55.
3. La visita al Taller se registró a las 21:40.
4. Celia fichó después de Ada y antes de Bruno.
5. Darío no visitó el Taller.
6. Celia no visitó el Archivo.

Reconstruid el registro

Hora	Persona	Sala
21:40		
21:45		
21:50		
21:55		

El orden que necesitáis

Escribid las cuatro salas de la más temprana a la más tardía. Conservad ese orden para el tablero de la página siguiente.

Primera sala	Segunda sala	Tercera sala	Cuarta sala

Para vuestras deducciones

El tablero de mantenimiento

El personal escondía la clave de sus avisos en este tablero. Las placas están desordenadas. Leedlas en el orden de las salas que obtuvisteis en la última ronda.

Placa	Movimiento
Galería	Baja una casilla.
Torre	Mueve una casilla a la izquierda.
Taller	Sube dos casillas.
Archivo	Mueve dos casillas a la derecha.

Inicio: la casilla inferior izquierda, marcada INICIO. Después de cada movimiento, anotad solo la cifra de la casilla final. El siguiente movimiento empieza allí: no volváis al inicio.

No contéis la casilla de partida ni las intermedias. No hay diagonales ni saltos entre bordes. Arriba es la parte superior de esta página.

9	5	7	3
6	0	2	1
3	4	8	6
5 INICIO	1	9	0

Vuestra clave de cuatro cifras

Movimiento 1	Movimiento 2	Movimiento 3	Movimiento 4

Leed las cifras de izquierda a derecha y llevad la clave a la nota cifrada.

La nota cifrada

En la Casa del Umbral, los avisos reservados de mantenimiento se escribían con un alfabeto desplazado. La clave del tablero permite leer este mensaje. La primera línea identifica a quien escribe. La segunda relata en primera persona algo que ya hizo; las dos últimas dan el motivo y el lugar.

Cómo se lee

La primera cifra de vuestra clave corresponde a la línea 1; la segunda, a la línea 2, y así sucesivamente. En cada línea, retroceded ese número de posiciones para descifrar todas sus letras. Usad la misma cifra hasta terminar la línea.

El alfabeto es circular: al retroceder desde A, seguid por Z. Los espacios se conservan. Aquí se usan 26 letras, sin Ñ y sin tildes; las tildes se recuperan al leer el mensaje.

Ejemplo independiente: con un retroceso de 2, la letra E se convierte en C.

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

1 IKROG

2 TGVKTG GN DCFCLQ

3 TI KIUXIVI BQMVM CVI OZQMBI

4 FYWGEH IR IP XEPPIV

Cerrad el caso

¿Quién retiró el badajo? _____

¿Por qué? _____

¿Dónde lo dejó? _____

Cuando tengáis las tres respuestas, abrid la solución completa en la página 3 de la guía separada.