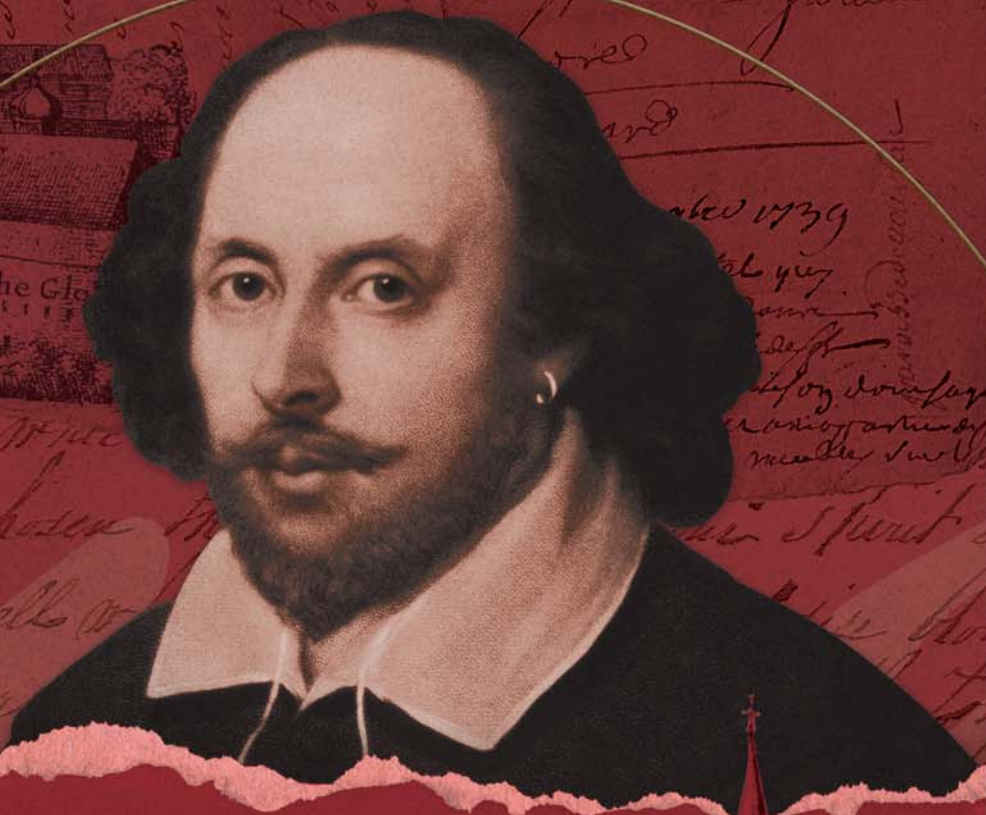


CRIMEN CONTRA

Shakespeare



LEE >> INVESTIGA >> JUEGA

¿Conseguirás evitar la muerte del Bardo?

JESÚS TORRES Y GIUSEPPE POTENZA



CRIMEN CONTRA

Shakespeare

LEE ➤ INVESTIGA ➤ JUEGA

¿Conseguirás evitar
la muerte del Bardo?

JESÚS TORRES Y GIUSEPPE POTENZA



**LUNWERG**
EDITORES

© Jesús Torres y Giuseppe Potenza, 2022
www.crimencontrashakespeare.com
www.laedeutro.com

© Editorial Planeta, S. A., 2022
Lunwerg es un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.
Avenida Diagonal, 662-664 - 08034 Barcelona
Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 17 - 28027 Madrid
lunwerg@lunwerg.com
www.lunwerg.com
www.instagram.com/lunwerg
www.facebook.com/lunwerg
www.twitter.com/Lunwerglibros

Diseño de la cubierta: Anna Bosch Studio
Diseño del interior: adaptación de un diseño original de La Cúspide Design
Ilustraciones: Daniel Leiva, Giuseppe Potenza, Nicola Potenza
Las imágenes utilizadas en esta publicación han sido adquiridas gracias a Wiki Commons
y en diferentes bancos de imágenes libres de derechos.
Diseño de la plataforma web: Miguel Romero / Moai Studios
Voces: Eva Rodríguez Cruz y Antonio M. M.

Primera edición: junio de 2022
ISBN: 978-84-18820-62-5
Depósito legal: B. 4.485-2022
Imprime: Talleres Gráficos Soler

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).
Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico.



Instrucciones

La vida de **William Shakespeare** es un misterio por resolver. Muchos estudios siguen lanzando hipótesis sobre sus años perdidos e incluso ponen en tela de juicio la autoría de sus obras más famosas. Este libro se basa en hechos reales, y los personajes y los hechos que se desarrollan están bien documentados, aunque nos tomamos ciertas licencias lúdicas.

Con este libro-misterio, te sumergirás en el **Londres** del siglo XVII para emprender una misión que te llevará a salvar (o no) la vida del poeta más famoso de todos los tiempos.

Ten en cuenta que este no se lee como un libro normal: las páginas están desordenadas, no existe un único camino para llegar al final y es posible que tengas que romper o agujerear algunas hojas... ¡Ups!

Dispondrás de un mapa de Londres con algunos de los puntos relevantes, aunque, como protagonista, la decisión de adónde ir o con quién hablar es solo tuya. Los demás personajes te proporcionarán información muy valiosa (o no) a cambio de resolver diferentes pruebas y acertijos.

No obstante, tendrás compañía en tu viaje. Mediante una serie de códigos QR, este libro dialoga con la plataforma web www.crimencontrashakespeare.com, que tendrás que visitar en algunos puntos de la historia para continuarla, ampliar información o dar la respuesta a los acertijos.

Y no te preocupes. Si te atascas en alguna prueba, al final del libro encontrarás diferentes pistas que podrán ayudarte. Si aun así no consigues avanzar, también encontrarás la solución en las últimas páginas.

Cómo jugar

Para llevar a cabo tu misión necesitas:

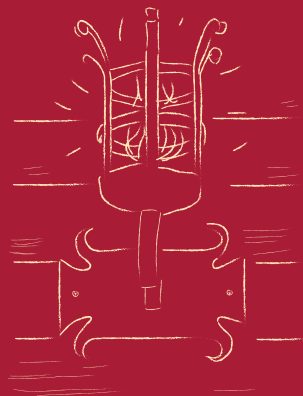
- Un libro-misterio de *Crimen contra Shakespeare*.
- Un móvil con acceso a Internet.
- Un lápiz o bolígrafo.

¿Cómo jugar?

1. Comienza a leer el **libro-misterio**.
2. Cuando llegues a un acertijo, tendrás que resolverlo para continuar con la misión. Para ello, escanea con tu móvil el **código QR** que te llevará a la web www.crimencontrashakespeare.com.
3. Una vez en la web, encontrarás imágenes o audios que completan el acertijo o una prueba, así como un espacio para indicar la solución. Si es correcta, la web te indicará en qué página continuar. En el apartado **Anotaciones** de la página 143, apunta las soluciones a todos los enigmas que vayas resolviendo; tal vez necesites esa información en otro momento de la historia.
4. Si no sabes cómo seguir, en la página 149 encontrarás un apartado con **pistas**. Si aun así no eres capaz de dar con la respuesta, hallarás la solución a partir de la página 154.
5. A lo largo de la historia, es posible que caigas en diferentes **game over**. Intenta elegir bien tus respuestas, busca la información que necesites, tómate tu tiempo y, sobre todo, ¡date prisa! ¡La vida de Shakespeare depende de ti!

Taberna del Oso

Prólogo



—¡Brindemos por la salud de Shakespeare!
—¡Por el Bardo de Inglaterra!
—¡Y por su próximo estreno! ¡Por *Enrique VIII*!

Las jarras de cerveza chocan unas con otras. El ambiente de la **Taberna del Oso** es festivo y todos los clientes beben, ríen y bailan.

—Otro brindis por nuestro rey, Jacobo I, señor de Inglaterra, Irlanda y Escocia.
—¡Dios proteja a nuestro rey!

Das un largo trago a tu cerveza pensando que, después de los brindis y las glorias a la Corona, no suele pasar mucho tiempo hasta que los más borrachos sacan las armas y la fiesta se convierte en una batalla campal.

—¿Ya te retiras, sucia escoria? —te dice tu compañero de mesa.
—Le tengo demasiado aprecio a mi cabeza. No quiero tener que luchar para protegerla —dices sonriendo.
—Haz algo por tu país antes de irte. Tráeme otra jarra de cerveza y deja que brinde por la vieja Inglaterra en tu ausencia.

Te diriges a la barra y, de pronto, alguien agarra tus ropas y te empuja con fuerza hacia un lado.

—No preguntes, no hables, no te detengas. Sígueme.

Una sombra abre la puerta de la Taberna del Oso y se pierde en la oscuridad del exterior. Seguramente, se trata de un borracho que te ha confundido con otra persona y decides emprender tu camino de vuelta hacia la barra.

Una mesa vuela por los aires y, acto seguido, el compañero con el que estabas hablando sigue la misma suerte y acaba estrellándose contra el suelo.

—¿Cómo osas decir que Irlanda será la despensa de Londres? ¡Irlanda siempre libre! —grita una mujer arremetiendo de nuevo contra tu amigo.

De pronto, tal y como vaticinabas, las jarras se vuelven proyectiles; las sillas, bombas, y los hombres menos fuertes, objetos arrojadizos.

Entre risas, aunque en parte temiendo por tu vida, decides salir de la Taberna del Oso. Al cerrar la puerta, dejas caer tu cabeza sobre ella. Observas el vaho saliendo de tu boca. En la calle, la temperatura es muy diferente a la del interior de la taberna a estas horas de la madrugada.

De nuevo, una sombra se abalanza sobre ti, te agarra por los hombros y te empuja hacia un callejón.

—La próxima vez que alguien te dé una orden, no oses llevarle la contraria —te dice con su misteriosa voz.

La poca luz del único farol que hay encendido en la calle te impide verle el rostro.

—Si no lo evitamos, el próximo brindis que se haga en esta taberna será por la muerte de William, y no por su estreno —continúa—. Te he visto en todos sus estrenos, he visto cómo has intentado acercarte a él en varias ocasiones y cómo, en todas, te ha faltado el valor para hablarle.

Es cierto. Habías descubierto el mundo del teatro gracias a las obras de William Shakespeare. Antes, te parecía aburrido y somnoliento, pero, desde que el Bardo de Inglaterra llegó a los escenarios de Londres, se había convertido en tu principal afición, en lucha con tu devoción por las tabernas.

—William tiene tantos seguidores como detractores. En pocos años, se ha vuelto alguien tan querido como odiado. Es lo que supone ser el hombre más famoso de Londres. Ahora, su vida está en peligro.

—¿La vida de Shakespeare en peligro? ¿Por qué? —dices sin entender nada.

—La pregunta que debes hacerte a partir de ahora no es por qué. Lo importante es saber...

La Sombra se detiene.

—Antes de continuar, debemos asegurarnos de que eres la persona indicada. Esta misión conlleva ciertos peligros y cualquiera no puede hacerse cargo de ella.

La Sombra saca un **pergamino** en el que aparece un **retrato de William Shakespeare**. A pesar de la poca luz, se ve bastante deteriorado.

—Para salvar la vida del Bardo de Inglaterra, debes descubrir el misterio que encierra su mirada. Dime, ¿reconoces los ojos de William Shakespeare?

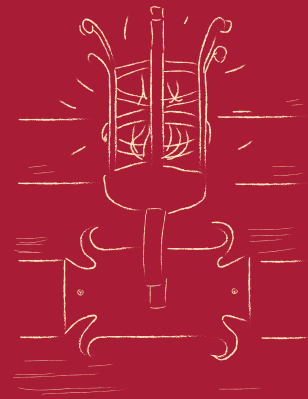
No hace falta ser demasiado inteligente para saber que tu implicación en la misión depende de este acertijo. Admiras a Shakespeare desde hace años, pero... ¿serás capaz de reconocer su mirada?



Escanea el código
para resolver el acertijo.
¡No pases a la página
siguiente hasta resolverlo!



Taberna del Oso (III)



—Los ojos de Shakespeare son inconfundibles —dices con toda seguridad.
—Sabía que no me equivocaba contigo —te dice la Sombra—. Ahora sé que eres la persona perfecta para esta misión.

—¿Yo?, ¿por qué yo? —preguntas sin entender nada.

—Tú no eres nadie. Nadie te conoce. Nadie sabe quién eres. Si hoy te mataran, nadie lloraría tu muerte. Nadie te echaría de menos. Nadie brindaría por ti. Solo un fantasma sin nombre como tú puede moverse a su antojo por Londres sin llamar la atención.

—Pero ¿por qué quieren acabar con Shakespeare?

—Sigues haciendo preguntas que no conducen a ninguna parte. Así no llegarás a ningún lado. Corre el rumor por la ciudad de que alguien pretende hacer salir de escena a William, y para siempre. Tienes que descubrir **cuándo** y **dónde** van a atentar contra Shakespeare y desvelar **quién** pretende cometer tal asesinato para evitarlo. La historia de Londres depende de ti.

Un gélido escalofrío te recorre el cuerpo.

—Pero ¿cómo voy a saber lo que tengo que hacer?... ¡Ni tan siquiera sabría por dónde empezar!

—Londres es la pregunta y Londres es la respuesta. Recorre sus calles, piérdete en sus tabernas, visita los mercados, teatros e iglesias. Haz las preguntas adecuadas a las personas adecuadas y, poco a poco, resolverás el misterio.

La Sombra comienza a alejarse de ti. Antes de doblar la esquina, se vuelve y añade:

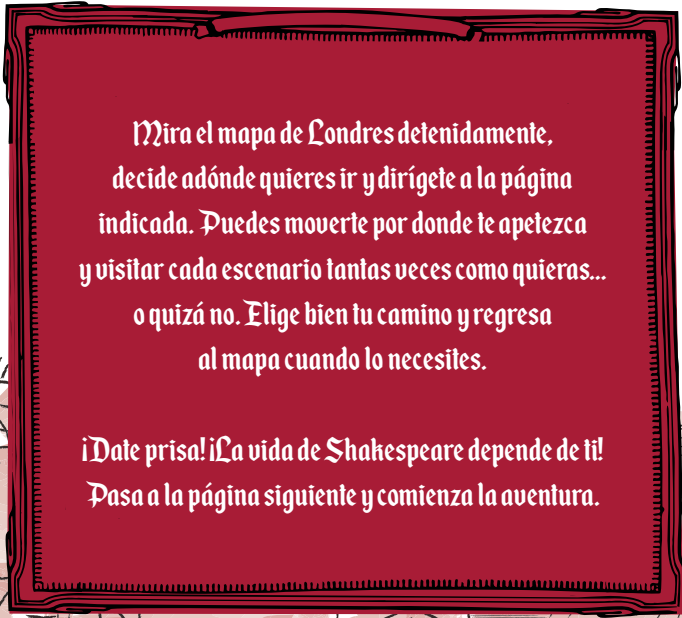
—Y recuerda: alguien debe de saber algo. Londres cree ser el centro del universo, pero en realidad no es más que el graznido de un cuervo.

La Sombra te da la espalda y dobla la esquina. Te diriges a toda velocidad hacia donde estaba, pero, cuando llegas, no ves a nadie. Ha desaparecido.

Solo se oyen los gritos apagados del interior de la taberna. Diriges la vista al cielo: el día comienza a romper la oscuridad de la noche. Frente a ti, los primeros rayos del sol se reflejan en las aguas del río Támesis. El día comienza a nacer.

¿Cuándo atentarán contra la vida del mayor escritor de todos los tiempos?
¿Dónde? ¿Por qué?

Cierras los ojos y visualizas el mapa de Londres. Sientes que la ciudad está a tus pies, aunque no sabes cuál debe ser tu primer paso.



Mira el mapa de Londres detenidamente, decide adónde quieres ir y dirígete a la página indicada. Puedes moverte por donde te apetezca y visitar cada escenario tantas veces como quieras... o quizá no. Elige bien tu camino y regresa al mapa cuando lo necesites.

¡Date prisa! ¡La vida de Shakespeare depende de ti!
Pasa a la página siguiente y comienza la aventura.

Londres es la pregunta y



Catedral de San Pablo

Pág. 18

S. PAULES CHURCH

Cementerio de Farrington

Pág. 64

Muelles
Pág. 101



Taberna del Oso

Pág. 7

Teatro de la Rosa

Pág. 69

Teatro del Globo

Pág. 75

Londres es la pregunta y Londres es la respuesta

Londres es la respuesta



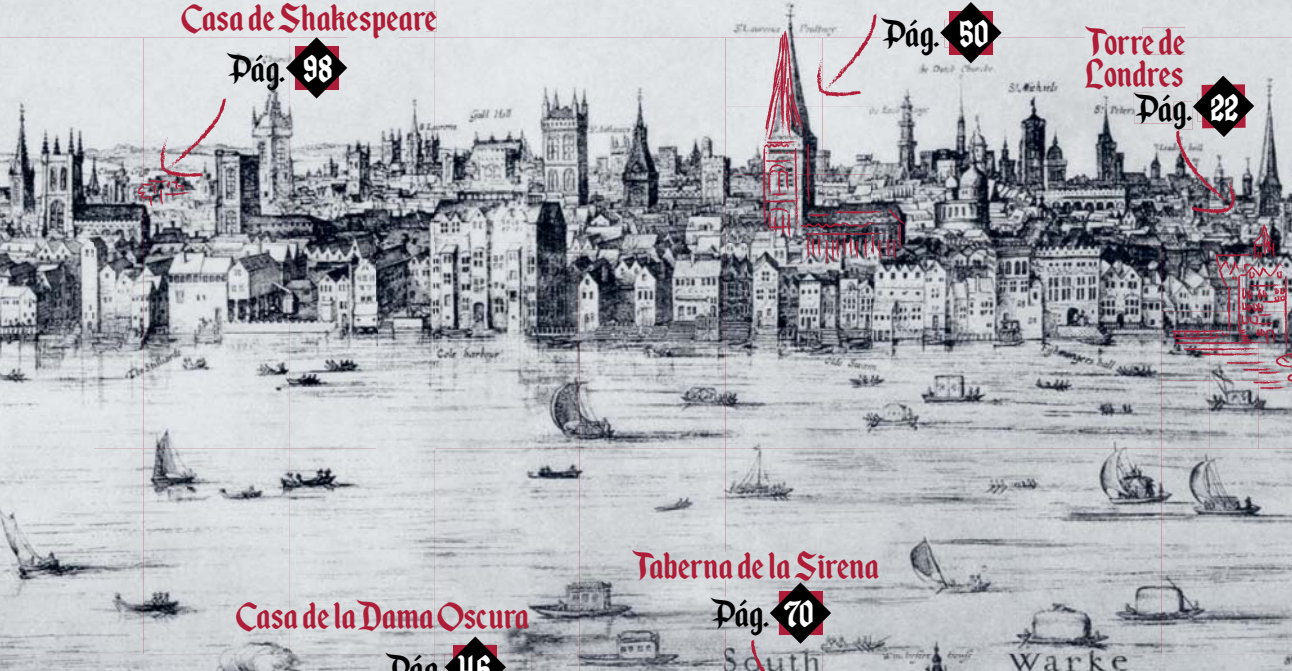
Casa de Shakespeare

Pág. 98

Biblioteca Guildhall

Pág. 50

Torre de Londres
Pág. 22



Casa de la Dama Oscura

Pág. 46

Taberna de la Sirena

Pág. 70



Londres es la pregunta y Londres es la respuesta

Torre de Londres (II)



—Caballeros —dices retándolos—, creo que no será necesario sacar un arma para que podamos hablar.

Efectivamente, no hace falta que saques ningún arma. Los dos guardias se echan a reír y de inmediato te cogen en volandas. Después de arrastrarte por pasillos llenos de mugre, te meten en una celda.

Comienzas a gritar, pero nadie puede oírte. De pronto, se abre la puerta de la celda de enfrente.

—¡Nadie te va a sacar de aquí! ¡Cállate o morirás antes de tiempo!

No puedes creerlo. Ese hombre que acaba de increparte... ¡debería estar muerto!

—¿Marlowe? ¿Christopher Marlowe? —preguntas.

Al oírte, su rostro cambia de inmediato.

—No tenías que haber dicho eso.

El hombre te agarra por entre los barrotes y, con un gesto rápido, te clava una daga en el vientre. Has descubierto un enigma demasiado pronto...

Escanea el código
para continuar.



Taberna de la Sirena

Noche



Mientras atraviesas a toda prisa los callejones del barrio de las tabernas, te cruzas con una multitud: todo el mundo se dirige al Teatro del Globo.

La puerta de la Taberna de la Sirena está abierta, pero al entrar te la encuentras casi vacía. No reconoces el silencio de esas mesas sin borrachos, sin cánticos, sin ruido de jarras estallando contra el suelo. En una mesa, ves a una mujer con la cabeza escondida entre los brazos.

—¿Qué he hecho? ¿Cómo he sido capaz? —la oyes sollozar.

Al ponerle la mano en el hombro, la mujer se vuelve asustada. No puedes creértelo. Es Anne Hathaway.

—¿Otra vez tú? ¡No hagas preguntas cuya respuesta no quieres saber!

—Dime lo que necesito saber y entonces dejaré de hacer preguntas incómodas. ¿Por qué lloras?, ¿de qué te arrepientes?

—¿Ahora quieres oír mis pecados? ¿Acaso crees que la persona que buscas va a confesar su crimen antes de cometerlo? Lo que tiene que ser, será. Yo podría haberlo evitado..., pero avivé la llama del odio y ahora no puedo hacer nada para que Will siga vivo.

—¿Avivar la llama del odio? ¿A quién has instigado? ¡Dime quién va a cometer el asesinato o te denunciaré a la Guardia Real!

—¡Vamos! ¡Llévame! Haré una confesión, pero también hablaré de las noches que he pasado sola mientras él dormía con otras mujeres, los días que Hamnet ha estado sin su padre, las conversaciones que nunca ha tenido con su hija... ¡Pobre Judith! La ausencia de William le ha causado un gran dolor en su corazón y ahora ya nadie puede evitar lo inevitable.

—¿Judith? ¿Por qué no está en la taberna?

—Está donde debe estar. Yo solo he hecho lo que me pidió. Necesitaba una gran suma de dinero y se la he dado sin preguntar. Pensaba que quería fugarse con Thomas Quiney, su prometido. Will se habría opuesto a ese matrimonio, y yo pensaba que quería el dinero para desaparecer, pero ahora veo que no... Parece que se ha tomado al pie de la letra las palabras de su padre.

—¿Qué palabras? ¿Qué le dijo William?

—«Si quieres casarte con ese paleta de Quiney, será por encima de mi cadáver» —responde entre lágrimas—. Nadie sabía nada de nuestros asuntos familiares, pero ahora ¡todo Londres se enterará!

Anne tiene en la mano un fragmento de la Biblia del padre Overall al que se aferra con fuerza. Se lo quitas como puedes. En efecto, las anotaciones son sobre Judith. Parece que Anne dijo más de la cuenta en sus confesiones.

JUDITH

—*Me pide cita para que oficie su boda...*

—*No cree en Dios Padre porque dice que los padres no existen.*

—*Dice que se siente como Julieta o Desdémona, enfrentadas a sus padres. ¿Son chicas de Londres? No entiendo a esta juventud...*

—*Noto que huebe a algo muy fuerte. ¿Es alcohol? No, huebe a algo más intenso.*

—*Tiene las manos muy sucias. ¡Qué asco!*

—¿Cómo has conseguido esta hoja? ¿Quién te la ha dado? —le gritas.

—No lo sé. Judith se marchó y me quedé sola. Al poco rato, alguien abrió la puerta y me lanzó mis pecados a la cara. ¿Cómo he podido hacerlo? ¿Por qué no he tenido la boca cerrada? Aquella sombra sabía que tú vendrías.

—¿Cómo? ¿Sabes de quién se trata?

—No, pero me ha dicho que la única persona capaz de salvar la vida de William vendría. También me ha dejado un encargo para ti: has de regresar al lugar donde todo empezó.

Anne se echa a llorar; no podrá decirte nada más. Sin embargo, ahora ya sabes adónde tienes que ir: al lugar donde comenzó tu aventura.



**Vuelve al mapa de la noche
de Londres (págs. 128-129)**

y continúa tu camino.



*Si quieres pasar a
con ese paleta de
Quiney, será por
encima de
un cadáver.*