



El caso Holmes

Carlos Piedra (Santal)

<http://jubiladosdearkham.com>

CTHULHU BY
GASLIGHT
HORROR ROLEPLAYING IN 1890S ENGLAND

El caso Holmes.

Prólogo.

Amigo director de juego. Esta aventura está escrita en forma primera persona, con la sana intención de hacerte más amena su lectura. También, intento con ello optimizar la visualización de la historia en tu cabeza, facilitando así su explicación en una mesa de juego. Al final de cada escena, se describirán las características de los personajes o criaturas que se os encontraréis, al igual que las ayudas necesarias para tener una intensa sesión de juego. Como último complemento he añadido varios planos de Londres, con la idea de poder utilizarlos en la partida y así mejorar la introducción de los jugadores en el ambiente, frío, neblinoso e industrial de Londres en 1893. Espero que tanto tú como tus amig@s lo podáis disfrutar alrededor de una buena mesa repleta de dados, lápices, gomas de borrar y papeles.

Atentamente, un director de juego más.

Contexto histórico-literario.

Sherlock Holmes desapareció en la cascada de Reichenbach, Suiza (El problema final) junto a su gran enemigo, el profesor Moriarty, quien llegó a acabar aparentemente con la vida del eminente detective.

Esta aventura está localizada durante las Navidades de 1893 y relata los acontecimientos que permitieron que Holmes y Watson pudieran reencontrarse de nuevo en Abril de 1894 en Park Line, Londres. (el caso La casa vacía)

Escena 1: Una invitación en Nochevieja.

La nochevieja de 1893-94 fue sin duda la más extraña y emocionante de toda mi vida. Los hechos que describo a continuación no han salido a la luz y solo hoy, en el lecho que me conducirá a la muerte, escribo estas líneas por si algún día, la humanidad ha de enfrentarse a un peligro similar. Era el 26 de diciembre de 1893 cuando recibí una carta de mi antiguo compañero de universidad William Mulder, en la cual me invitaba a disfrutar la noche vieja con el y unos antiguos compañeros de Oxford, en la nota, además, me instaba a ir cuanto antes, pues deseaba que pasáramos los últimos días del año disfrutando de la maravillosa Londres. Sin dudarlo, hice el equipaje y me dirigí a la capital en el primer tren que se dirigiera a la estación de Paddington. Esa misma noche llegaba a la capital y media hora más tarde, tras un corto trayecto en carruaje, estaba en el número 24 de Craven Hill Gardens, el hogar de mi amigo William. Al llegar pude ver a los antiguos compañeros de Oxford, repartí abrazos, risas e historias hasta que llegó la hora de cenar en la que William nos contó el verdadero motivo por el que estábamos allí, quería que le ayudáramos a encontrar al mítico e inigualable Sherlock Holmes.

William nos relató durante la velada que había hecho unos grandes descubrimientos durante los últimos meses, por supuesto el popular detective seguía vivo y no solo eso, había vuelto a Londres hacía pocas semanas. Por otro lado, había descubierto que Holmes había sido secuestrado y que en ese momento se encontraba en paradero desconocido, y es por esa

circunstancia, por la que entraba él dentro de esta historia. Remontándonos a la época en la que estudiábamos juntos en Oxford, recordamos la cantidad de libros de ocultismo que estudiaba William, en ellos, según el, había encontrado indicios de que la percepción que tenemos de nuestro mundo es totalmente superficial, y que sin duda, existen otras dimensiones por las que podríamos movernos, y más aún, que existían seres que si podían atravesar esas dimensiones y que incluso habían convivido con los seres humanos. Es más, incluso en este momento lo estaban haciendo. Su teoría era que Sherlock Holmes estaba cautivo en una de estas dimensiones y que él estaba a punto de encontrar la puerta para entrar en esa dimensión.

Tanto mi cara como la de mis compañeros fue de absoluto escepticismo, no tanto por el relato que nos estaba contando William, si

no por su manera de hacerlo. Había perdido las formas elevando su tono de voz a medida que avanzaba su relato, gesticulaba exageradamente y comenzó a sudar. Su apariencia era la de un ser humano desquiciado, que claramente había perdido los papeles, y por que no decirlo, la cordura. Al ver nuestro gesto de incredulidad, William entró en cólera y saliendo del salón nos gritó que nos lo demostraría, solamente teníamos que esperar sentados. Tras cinco minutos de silencio y expectación, comenzamos a escuchar los gritos de William en el salón de al lado.



Nombre William Mulder	Edad 32	Profesión Agente		
FUE <u>12</u> CON <u>10</u> TAM <u>12</u> INT <u>18</u> POD <u>11</u> Idea <u>90</u> % Suerte <u>55</u> % Conoc. <u>90</u> %				
DES <u>11</u> APA <u>16</u> COR <u>82</u> EDU <u>18</u> PV <u>11</u>				
99 - Mitos de Cthulhu <u>99</u> Bon. de daño: <u>nada</u>				
PUNTOS DE CORDURA				
Locura 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 (45) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99				
PUNTOS DE VIDA		PUNTOS DE MAGIA		
Muerte-2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (11) 12 13 14 15 16 17 18 19		Inconsciente 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (11) 12 13 14 15 16 17 18 19		
ARMAS				
Arma	% Hab.	Daño	Alcance	Disp/Asalto
Porra	60	1D8+bd		1
Rev 38	70	1D10	15 m	2

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR			
<input type="checkbox"/> Abrir Cerraduras (00)	___	<input type="checkbox"/> Derecho (05)	<u>70</u>
<input type="checkbox"/> Antropología (00)	___	<input type="checkbox"/> Descubrir (25)	<u>70</u>
<input type="checkbox"/> Arqueología (00)	___	<input type="checkbox"/> Discreción (10)	___
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (00)	___	<input type="checkbox"/> Electricidad (10)	___
<input type="checkbox"/> Astronomía (00)	___	<input type="checkbox"/> Equitación (05)	___
<input type="checkbox"/> Biología (00)	___	<input type="checkbox"/> Escuchar (25)	<u>70</u>
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25)	___	<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2)	<u>22</u>
<input type="checkbox"/> Camuflaje (15)	___	<input type="checkbox"/> Farmacología (00)	___
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05)	<u>70</u>	<input type="checkbox"/> Fotografía (10)	___
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/> Física (00)	___
<input type="checkbox"/> Conducir Carruaje (20)	<u>50</u>	<input type="checkbox"/> Geología (00)	___
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (00)	___	<input type="checkbox"/> Historia (20)	___
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10)	___	<input type="checkbox"/> Historia Natural (10)	<u>60</u>
<input type="checkbox"/> Crédito (15)	<u>65</u>	<input type="checkbox"/> Lanzar (25)	___
<input type="checkbox"/> Mecánica (20)	___	<input type="checkbox"/> Medicina (05)	___
<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00)	___	<input type="checkbox"/> Nadar (25)	___
<input type="checkbox"/> Ocultarse (10)	___	<input type="checkbox"/> Orientación (10)	___
<input type="checkbox"/> Persuadir (15)	___	<input type="checkbox"/> Pilotar Bote (00)	___
<input type="checkbox"/> Pilotar Globo (00)	___	<input type="checkbox"/> Pilotar Globo (00)	___
<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30)	<u>70</u>	<input type="checkbox"/> Psicología (05)	<u>65</u>
<input type="checkbox"/> Química (00)	___	<input type="checkbox"/> Rastrear (10)	___
<input type="checkbox"/> Regatear (05)	___	<input type="checkbox"/> Regatear (05)	___
<input type="checkbox"/> Saltar (25)	___	<input type="checkbox"/> Saltar (25)	___
<input type="checkbox"/> Tregar (40)	___	<input type="checkbox"/> Tregar (40)	___
<input type="checkbox"/> A. fuego	___	<input type="checkbox"/> Ametralladora (15)	___
<input type="checkbox"/> Arma Corta (20)	<u>70</u>	<input type="checkbox"/> Arma Corta (20)	<u>70</u>
<input type="checkbox"/> Escopeta (30)	___	<input type="checkbox"/> Escopeta (30)	___
<input type="checkbox"/> Fusil (25)	___	<input type="checkbox"/> Fusil (25)	___

Escena 2: El extraño suceso en la casa Mulder.

Corrimos al salón contiguo y al abrir las puertas nos encontramos con una imagen difícil de explicar. No existía el fondo de la habitación, en su lugar había un vórtice de energía que parecía llevar a un lugar azul, muy alejado de donde nos encontrábamos. La fuerza del vórtice hacía volar todo objeto que había en la estancia como si estuviéramos viviendo una tormenta huracanada y lo más espeluznante de todo aquello eran los seres alados que se estaban llevando a rastras a nuestro amigo William.

Durante unos instantes el terror nos paralizó, tiempo que utilizaron aquellos seres para acercarse al vórtice, cuando pudimos reaccionar nos lanzamos a socorrer a nuestro amigo, a pesar del terror que nos atenazaba. Por desgracia, antes de que pudiéramos evitar la huída de aquellos seres, dos criaturas más salieron del vórtice y nos atacaron directamente. Nos defendimos como pudimos, incluso matamos a una de esas criaturas, aun así, no pudimos evitar que William desapareciera. El Vórtice se cerró y caímos en la desesperación. Tras un instante de estupor, comprobamos que la habitación volvía a tener sus cuatro paredes, y aunque todo estaba totalmente revuelto, daba la sensación de ser una habitación normal. En cuanto a la criatura que matamos, se disolvió en el suelo rápidamente, dejando una especie de gelatina gomosa, que ninguno de nosotros nos atrevimos a tocar.

Por último, antes de que pudiéramos reponernos, irrumpió en la casa la policía de Scotland Yard, sin duda, los gritos y estruendoso ruido

formado por el vórtice había alertado a los vecinos, los cuales habían avisado a la policía. Allí nos encontrábamos, mis amigos y yo, con una habitación desordenada, un charco en el suelo, un amigo desaparecido y ni una sola explicación lógica que dar a la policía. Ante esta situación, levanté las manos y pregunté: “¿Algún problema, agentes?”

4 Mi-Go

x	nº 1	nº 2	nº 3	nº 4
FUE	11	15	11	9
CON	8	12	9	11
TAM	10	10	8	14
INT	13	15	16	15
POD	13	13	13	15
DES	20	20	17	16
PV	9	11	9	13
bd	-	+1D4	-	-
Hechizos	-	-	-	2
Pinza	35	50	30	45

Arma %Ataque Daño
Pinzas 30% 1D6+presa
Armadura: Solo reciben el mínimo daño de armas que empuñan
Regeneración: No
COR: 1D6/0

Escena 3: Entrevista con el inspector Lestrade y Mycroft Holmes.

Esperamos sentados en la mesa del comedor, donde aun se encontraban los restos de la cena, hasta que llegó el inspector Lestrade para iniciar el interrogatorio. Le intentamos explicar de la manera más creíble posible lo que había ocurrido, aunque ni siquiera nosotros mismos terminaríamos de creerlo.

Entre frase y frase, intentábamos buscar una explicación lógica a todo esto, pero en ningún momento conseguimos hallarla. Tras varios minutos de observaciones e interpretaciones de lo ocurrido, Lestrade nos pidió por favor que aguardáramos en la casa algo de tiempo, pues tenía que hacer una llamada. Durante ese tiempo, bajo la atenta mirada de los policías que esperaban con nosotros en la misma habitación, elucubramos entre susurros con poder escapar, por una puerta, una ventana, o incluso el piso superior. Sin embargo, antes de que pudiéramos realizar ningún tipo de acción, apareció en la casa Mycroft Holmes, hermano del faoso investigador y alto cargo del gobierno británico. Fue en ese momento y no antes, cuando empezamos a creer que tal vez, la historia que nos había contado William era cierta. A continuación Mycroft no contó el siguiente relato acerca de la implicación de nuestro amigo en toda esta trama.

- “Queridos señores, les agradezco enormemente que hayan esperado pacientes a mi llegada, tras la confirmación, que me hizo llegar el inspector Lestrade, de la desaparición de William he venido hasta aquí con la máxima premura. Según tengo entendido su amigo les había llamado para encontrar a mi

hermano, Sherlock, ¿estoy en lo cierto”- Nos miramos entre nosotros sin saber bien que contestar, finalmente, respondimos afirmativamente, pues parecía que Mycroft, sabía mucho mejor que nosotros lo que estábamos haciendo allí, Mycroft prosiguió.

- “Muy bien, he de confiarles, caballeros, que William decía la verdad, se había embarcado en esa misión porque yo mismo se lo pedí” – No pudimos evitar un sonoro murmullo de asombro – “Mi hermano, llegó a Londres hace tres semanas procedente de París, oculto bajo un disfraz y con una identidad falsa, muy a su estilo. He de decirles señores, que su muerte en realidad fue una tapadera para ocultarle de los soldados de Moriarty, los cuales siguen buscándole. Su llegada a Londres había sido minuciosamente preparada, sin embargo, parece que una tercera fuerza se ha involucrado en esta batalla, y para luchar contra ella, recurrí a William. Sepan señores que William Mulder es uno de los mejores agentes secretos al servicio de su majestad, a cargo de... digamos asuntos excepcionales. Sin embargo, ahora ha desaparecido, al igual que mi hermano, y dado que son ustedes las únicas personas que saben lo ocurrido, les pido que continúen con la tarea que William les quería encomendar, por favor, encuentren a mi hermano y por ende, den con William.”

Tras aquella disertación le preguntamos a Mycroft el motivo de porqué no podía el mismo investigar la desaparición de su hermano, y siempre contestaba que debido a asuntos de seguridad nacional y sobre todo, a los soldados de Moriarty, no podía participar en aquella búsqueda, sin embargo,

podría facilitarnos ayuda si la necesitábamos. Si se diera el caso, deberíamos de ponernos en contacto con el inspector Lestrade.

Por último, Mycroft nos sugirió que buscáramos el diario de William por la casa. En el sin duda estarían marcados los últimos pasos de su investigación y podríamos continuar a partir de allí. Tras la marcha de Mycroft, Lestrade y el resto de la policía, buscamos el diario por la casa. Tras un par de horas dimos con un caja fuerte oculta, tras forzarla, encontramos en su interior el diario de William.

20 de diciembre de 1893

Comienzo la búsqueda de SH según las pistas que me proporcionó MH. Me voy a dirigir a Limehouse pues es allí donde se le perdió la pista a SH

21 de diciembre de 1893

Tras pagar dos libras en informaciones, conseguí, por fin, una dirección a la que considero fiable. Es un fumadero de opio regentada por la comunidad china de Londres. Según varios testigos una persona con la descripción de SH se dirigió allí. No tengo ni idea de lo que me puedo encontrar en ese lugar.

23 de diciembre de 1893

Tras la visita al fumadero de Opio he estado dos días indispueto. Los efectos del opio consumido resultaron espectaculares. Tuve una visión clara de donde está SH, era un lugar parecido a la ciudad pero no era Londres. Contemplé la gran Torre de Londres, pero en vez de blanca era azul y unos enormes insectos alados sobrevolaban la fortaleza en labores de vigilancia. Surqué el aire como si fuera una de esas criaturas y sobrepasé la muralla, allí, en el patio,

encontré varios cuerpos tirados en el suelo, uno de ellos era SH.

Me posé y con asombrosa naturalidad, abrí un canal de comunicación telepático con el. SH gritó enojado ¡sacadme de aquí! a lo que siguieron varios improprios y exageraciones poco dignas para un caballero.

Un instante después estaba de nuevo en el fumadero, pero los gritos de SH seguían en mi cabeza. Veía a las personas que había a mi alrededor deformadas como formas de llamativos colores. No se cuanto tiempo estuve en ese estado, solo estoy seguro de que me tuvieron que reducir pues desperté atado a una cama esta mañana. Un hombre mayor me ofreció una taza de té y con tono firme me invitó a salir del local cuanto antes.

Esta tarde haré dos visitas, la primera al Profesor George Edward Challenger, en Enmmore Parck, Kensington. Después veré al Doctor John H. Watson, 221 B de Baker Street. Espero que ellos ofrezcan algo de luz sobre todo este asunto.

Datos relevantes de la escena:

Mycroft aclara la misión para los investigadores y gracias al diario de William hay dos caminos claros a seguir, visitar al profesor Challenger y al Dr. Watson.



Nombre Insp. Lestrade **Edad** 44 **Profesión** Detective de Policía

FUE 17 CON 12 TAM 12 INT 16 POD 13 Idea 80 % Suerte 65 % Conoc. 90 %

DES 15 APA 13 COR 65 EDU 18 PV 13

99 - Mitos de Cthulhu 99 Bon. de daño: +1D4

PUNTOS DE CORDURA

Locura	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

PUNTOS DE VIDA

Muerte	2	-1	0	1	2	3		
	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19

PUNTOS DE MAGIA

Inconsciente	0	1	2	3				
	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19

ARMAS

Arma	% Hab.	Daño	Alcance	Displ/Asalto
Rev 38	69	1D10	15 m	2

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Abrir Cerraduras (00)	___	<input type="checkbox"/> Derecho (05)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/> Mecánica (20)	___	<input type="checkbox"/> Química (00)	___
<input type="checkbox"/> Antropología (00)	___	<input type="checkbox"/> Descubrir (25)	<u>60</u>	<input type="checkbox"/> Medicina (05)	___	<input type="checkbox"/> Rastrear (10)	___
<input type="checkbox"/> Arqueología (00)	___	<input type="checkbox"/> Discreción (10)	<u>79</u>	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00)	___	<input type="checkbox"/> Regatear (05)	<u>25</u>
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (00)	___	<input type="checkbox"/> Electricidad (10)	___	<input type="checkbox"/> Nadar (25)	___	<input type="checkbox"/> Saltar (25)	___
<input type="checkbox"/> Astronomía (00)	___	<input type="checkbox"/> Equitación (05)	___	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10)	<u>59</u>	<input type="checkbox"/> Trepar (40)	___
<input type="checkbox"/> Biología (00)	___	<input type="checkbox"/> Escuchar (25)	___	<input type="checkbox"/> Orientación (10)	___		
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25)	___	<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2)	<u>59</u>	<input type="checkbox"/> Otra Lengua (Chino) (00)	___		
<input type="checkbox"/> Camuflaje (15)	___	<input type="checkbox"/> Farmacología (00)	___	<input type="checkbox"/> Otra Lengua (Francés) (00)	<u>20</u>		
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05)	<u>79</u>	<input type="checkbox"/> Fotografía (10)	___	<input type="checkbox"/> Otra Lengua () (00)	___		
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05)	___	<input type="checkbox"/> Física (00)	___	<input type="checkbox"/> Persuadir (15)	<u>60</u>	A. fuego	
<input type="checkbox"/> Conducir Automóvil (20)	___	<input type="checkbox"/> Geología (00)	___	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30)	___	<input type="checkbox"/> Ametralladora (15)	___
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (00)	___	<input type="checkbox"/> Historia (20)	___	<input type="checkbox"/> Propia Lengua (Japonés/Inglés) (ED)	<u>59</u>	<input type="checkbox"/> Arma Corta (20)	<u>69</u>
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10)	___	<input type="checkbox"/> Historia Natural (10)	___	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (00)	___	<input type="checkbox"/> Escopeta (30)	___
<input type="checkbox"/> Crédito (15)	___	<input type="checkbox"/> Lanzar (25)	___	<input type="checkbox"/> Psicología (05)	<u>69</u>	<input type="checkbox"/> Fusil (25)	___
						<input type="checkbox"/> Metralleta (15)	___

Tras cada habilidad se muestra la probabilidad base del investigador entre paréntesis.



Nombre Mycroft Holmes **Edad** 43 **Profesión** Alto funcionario

FUE 12 CON 9 TAM 10 INT 20 POD 12 Idea 100 % Suerte 60 % Conoc. 90 %

DES 12 APA 10 COR 60 EDU 18 PV 10

99 - Mitos de Cthulhu 99 Bon. de daño: nada

PUNTOS DE CORDURA

Locura	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

PUNTOS DE VIDA

Muerte	2	-1	0	1	2	3		
	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19

PUNTOS DE MAGIA

Inconsciente	0	1	2	3				
	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19

ARMAS

Arma	% Hab.	Daño	Alcance	Displ/Asalto

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Abrir Cerraduras (00)	<u>70</u>	<input type="checkbox"/> Crédito (15)	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Lanzar (25)	___	<input type="checkbox"/> Regatear (05)	___
<input type="checkbox"/> Antropología (00)	___	<input type="checkbox"/> Derecho (05)	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Mecánica (20)	___	<input type="checkbox"/> Saltar (25)	___
<input type="checkbox"/> Arqueología (00)	___	<input type="checkbox"/> Descubrir (25)	<u>88</u>	<input type="checkbox"/> Medicina (05)	___	<input type="checkbox"/> Trepar (40)	___
<input type="checkbox"/> Arte (Música) (05)	___	<input type="checkbox"/> Discreción (10)	___	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00)	___		
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (00)	___	<input type="checkbox"/> Electricidad (10)	___	<input type="checkbox"/> Nadar (25)	___		
<input type="checkbox"/> Astronomía (00)	___	<input type="checkbox"/> Equitación (05)	___	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10)	___		
<input type="checkbox"/> Biología (00)	___	<input type="checkbox"/> Escuchar (25)	___	<input type="checkbox"/> Orientación (10)	___		
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25)	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2)	<u>24</u>	<input type="checkbox"/> Persuadir (15)	<u>55</u>		
<input type="checkbox"/> Camuflaje (15)	___	<input type="checkbox"/> Farmacología (00)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/> Pilotar Bote (00)	___		
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05)	<u>55</u>	<input type="checkbox"/> Fotografía (10)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/> Pilotar Globo (00)	___	A. fuego	
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05)	___	<input type="checkbox"/> Física (00)	___	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30)	___	<input type="checkbox"/> Ametralladora (15)	___
<input type="checkbox"/> Conducir Carruaje (20)	___	<input type="checkbox"/> Geología (00)	___	<input type="checkbox"/> Psicología (05)	___	<input type="checkbox"/> Arma Corta (20)	___
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (00)	___	<input type="checkbox"/> Historia (20)	<u>67</u>	<input type="checkbox"/> Química (00)	___	<input type="checkbox"/> Escopeta (30)	___
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10)	<u>44</u>	<input type="checkbox"/> Historia Natural (10)	___	<input type="checkbox"/> Rastrear (10)	___	<input type="checkbox"/> Fusil (25)	___

Escena 4: Los bichos del profesor Challenger

Nos encaminamos a Enmmore Parck, Kensington, con la intención de entrevistarnos con el profesor Challenger en su casa, ya que William había indicado en su diario que dos días antes, la misma víspera de noche buena, había tenido una entrevista con el profesor. Llamamos a la puerta y rápidamente vimos como se habría.

Su apariencia me hizo contener la respiración. Esperaba encontrarme con un hombre poco corriente, pero nunca ante una personalidad tan subyugante como la suya. El tamaño de su cuerpo y su imponente presencia eran los principales factores del efecto que producía conocerle. Su cabeza era enorme, las más grande que recuerdo haber visto. Su cara y su barba hacía recordar a los toros de la escultura asiria, especialmente la barba, tan negra que por momentos daba reflejos azules, cuadrada y rizosa, que se extendía hacia abajo sobre su pecho. Sus ojos de color azul grisáceo miraban desde la sombra de espesas cejas negras, con expresión clara, crítica y dominante. Sus hombros amplios y un pecho del tamaño de un barril era lo único que aparecía desde detrás del escritorio, esto y dos enormes manos cubiertas de largos vellos negros. Tal fue mi primera impresión del notorio profesor Challenger.

(Descripción de El mundo perdido)

El enorme ser que había ante mí me preguntó con voz profunda y tono malhumorado que era lo que estaba haciendo allí. A lo que contestamos

rápidamente que éramos amigos de William. Entonces el gesto del profesor se relajó, y nos preguntó que había sido de él. Al decirle que había desaparecido, gesticuló por un instante y enseguida nos invitó a pasar. Una vez dentro, le seguimos hasta una habitación que supusimos su despacho, pues estaba tan desordenado que todos nos sorprendimos cuando vimos que rápidamente encontraba una serie de dibujos-bocetos que nos mostró enseguida. Allí estábamos con nuestros abrigo puestos y los sombreros sobre nuestras cabezas cuando el gigantón Challenger comenzó a hablar.

"William estaba interesado en esto, fíjense bien, estas criaturas han sido vistas en la profundidad de la selva amazónica, los dibujos los hizo el Zoólogo Joel Asaph Allen¹ en el interior de Brasil, aun hoy todavía no sabe si fue algo que vio de verdad o fue producto de las fiebres que sufrió en la selva. Fíjense, parece como si en su pecho tuviese un caparazón similar a una armadura. Y no solo eso, en este boceto, Allen dibuja la cabeza incorporada, como si estuviera mirando algo, como estudiándolo, y no se queda ahí miren estas líneas de aquí, da la sensación de que esa armadura no forma parte de su cuerpo, visto desde este lado, parece que fuese un accesorio aparte"

Tras unos segundos de silencio, el profesor Challenger volvió a bramar. "¿Qué no tienen nada que decir a eso?" Nos sorprendimos todos en ese momento con la cabeza girada hacia la izquierda intentando ver las líneas que nos indicaba el profesor,

¹ Joel Asaph Allen (19 de julio de 1838 - 29 de agosto de 1921) fue un zoólogo y ornitólogo estadounidense nacido en Springfield (Massachusetts).

de hecho, yo giré tanto la mía que el sombrero cayó al suelo. La explicación nos había dejado pasmados, aun más si cabe al reconocer claramente a esas criaturas como las que nos atacaron en la casa de William.

Nos interesamos entonces por aquella criatura, sobre todo por cual sería la manera más apropiada para dañarla. Challenger nos comentó que si ese caparazón era lo resistente que parecía lo más probable es que una espada o una bala no valdría más que para hacerle un arañazo, sin embargo un hacha u otra arma contundente sería perfectamente apropiada para destruir el caparazón.

Tras esta intensa charla con el profesor decidimos que había llegado la hora de irnos, pensamos que no

podría aportarnos nada más a nuestras pesquisas y además, el carácter de este hombre daban ganas de salir corriendo.

Datos relevantes de la escena: tras la visión en el fumadero William supo de la existencia de esa criatura, que parecían retener a Holmes. Por ello fue a hablar con el profesor. Sin duda, la opinión del profesor sobre como dañar a esas criaturas puede resultar más que útil para próximas escenas.



Nombre Prf. Challenger	Edad 32	Profesión Biólogo			
FUE 14 CON 11 TAM 18 INT 12 POD 19	Idea 60 %	Suerte 95 % Conoc. 95 %			
DES 14 APA 8 COR 70 EDU 19 PV 12	99 - Mitos de Cthulhu 99	Bon. de daño: +1D4			
PUNTOS DE CORDURA					
Locura 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	PUNTOS DE VIDA				
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31	Muerte 2 -1 0 1 2 3				
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48	INCONSCIENTE				
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65	4 5 6 7 8 9 10 11				
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82	12 13 14 15 16 17 18 19				
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99	PUNTOS DE MAGIA				
	Inconsciente 0 1 2 3				
	4 5 6 7 8 9 10 11				
	12 13 14 15 16 17 18 19				
	ARMAS				
	Arma	% Hab.	Daño	Alcance	Disp/Asalto
	Fusil mataelefantes	25%	3D6+4	100 m	1 or 2

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

- | | | | |
|---|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> Abrir Cerraduras (00) _____ | <input type="checkbox"/> Derecho (05) _____ | <input type="checkbox"/> Mecánica (20) _____ | <input type="checkbox"/> Rastrear (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> Antropología (00) _____ | <input type="checkbox"/> Descubrir (25) <u>59</u> | <input type="checkbox"/> Medicina (05) _____ | <input type="checkbox"/> Regatear (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Arqueología (00) _____ | <input type="checkbox"/> Discreción (10) <u>43</u> | <input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00) _____ | <input type="checkbox"/> Saltar (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Artes Marciales (00) _____ | <input type="checkbox"/> Electricidad (10) _____ | <input type="checkbox"/> Nadar (25) _____ | <input type="checkbox"/> Tregar (40) _____ |
| <input type="checkbox"/> Astronomía (00) _____ | <input type="checkbox"/> Equitación (05) _____ | <input type="checkbox"/> Ocultarse (10) _____ | _____ |
| <input type="checkbox"/> Biología (00) <u>79</u> | <input type="checkbox"/> Escuchar (25) _____ | <input type="checkbox"/> Orientación (10) _____ | _____ |
| <input type="checkbox"/> Buscar Libros (25) <u>79</u> | <input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2) <u>28</u> | <input type="checkbox"/> Otra Lengua (Francés) (00) <u>59</u> | _____ |
| <input type="checkbox"/> Camuflaje (15) <u>39</u> | <input type="checkbox"/> Farmacología (00) _____ | <input type="checkbox"/> Otra Lengua (Suajili) (00) <u>59</u> | _____ |
| <input type="checkbox"/> Charlatanería (05) _____ | <input type="checkbox"/> Fotografía (10) _____ | <input type="checkbox"/> Persuadir (15) _____ | _____ |
| <input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05) _____ | <input type="checkbox"/> Física (00) _____ | <input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30) _____ | A. fuego |
| <input type="checkbox"/> Conducir Automóvil (20) _____ | <input type="checkbox"/> Geología (00) <u>55</u> | <input type="checkbox"/> Propia Lengua (Inglés) (EDU) <u>55</u> | <input type="checkbox"/> Ametralladora (15) _____ |
| <input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (00) _____ | <input type="checkbox"/> Historia (20) _____ | <input type="checkbox"/> Psicoanálisis (00) _____ | <input type="checkbox"/> Arma Corta (20) _____ |
| <input type="checkbox"/> Contabilidad (10) _____ | <input type="checkbox"/> Historia Natural (10) <u>79</u> | <input type="checkbox"/> Psicología (05) <u>49</u> | <input type="checkbox"/> Escopeta (30) _____ |
| <input type="checkbox"/> Crédito (15) <u>69</u> | <input type="checkbox"/> Lanzar (25) _____ | <input type="checkbox"/> Química (00) _____ | <input type="checkbox"/> Fusil (25) <u>55</u> |
| | | | <input type="checkbox"/> Metralleta (15) _____ |

Tras cada habilidad se muestra la probabilidad base del investigador entre paréntesis.

Escena 5: El doctor Watson

El doctor Watson nos recibió en el 221B de Baker Street, lugar donde residió con el afamado detective Sherlock Holmes. Tras subir la estrecha escalera que nos llevó a la primera planta, nos acomodamos en la sala de estar, descrita tantas veces por el doctor en las memorias del detective. Incluso pudimos reconocer varios utensilios suyos como su conocido violín y la mesa del fondo con sus aparatos de química. Sin duda alguna, el piso no deseaba aceptar la marcha del detective.

La señora Hudson nos preparó una deliciosa taza de té acompañadas por una bandeja de pastas y galletas de jengibre con pasas (como era tradicional en aquellas fechas).

Al preguntarle por nuestro amigo William, el doctor nos explicó con detalle su reciente visita.

“William estaba en muy excitado, tenía las pupilas dilatadas, y exceso de sudor en las manos, sin embargo se pasó todo el rato quejándose del frío que hacía. No tengo ninguna duda de que el señor Mulder estaba pasando un síndrome de abstinencia, probablemente debido al consumo de Opio.

Aun así se comportó de manera educada y sus preguntas estaban claramente dirigidas al motivo de su visita. Estaba interesado en saber si mi difunto amigo, Sherlock, había tenido algún tipo de relación con alguien de Limehouse.

Al principio me pareció una pregunta extraña, sin embargo, tras unos



Nombre Dr. Watson	Edad 41	Profesión Médico		
FUE 7 CON 10 TAM 10 INT 16 POD 14	Idea 80 %	Suerte 70 % Conoc. 75 %		
DES 8 APA 10 COR 70 EDU 15 PV 10				
99 - Mitos de Cthulhu 99 Bon. de daño: <u>nada</u>				
PUNTOS DE CORDURA				
Locura 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14				
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31				
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48				
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65				
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82				
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99				
PUNTOS DE VIDA				
Muerte 2 -1 0 1 2 3				
4 5 6 7 8 9 10 11				
12 13 14 15 16 17 18 19				
PUNTOS DE MAGIA				
Inconsciente 0 1 2 3				
4 5 6 7 8 9 10 11				
12 13 14 15 16 17 18 19				
ARMAS				
Arma	% Hab.	Daño	Alcance	Disp/Asalto
Rev. 38	55	1D10	15 m	2

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Abrir Cerraduras (00) _____	<input type="checkbox"/> Derecho (05) _____	<input type="checkbox"/> Mecánica (20) _____	<input type="checkbox"/> Regatear (05) _____
<input type="checkbox"/> Antropología (00) _____	<input type="checkbox"/> Descubrir (25) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> Medicina (05) <u>75</u>	<input type="checkbox"/> Saltar (25) _____
<input type="checkbox"/> Arqueología (00) _____	<input type="checkbox"/> Discreción (10) _____	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00) _____	<input type="checkbox"/> Preparar (40) _____
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (00) _____	<input type="checkbox"/> Electricidad (10) _____	<input type="checkbox"/> Nadar (25) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Astronomía (00) _____	<input type="checkbox"/> Equitación (05) _____	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Biología (00) <u>50</u>	<input type="checkbox"/> Escuchar (25) _____	<input type="checkbox"/> Orientación (10) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2) <u>16</u>	<input type="checkbox"/> Otra Lengua (Latín) (00) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Camuflaje (15) _____	<input type="checkbox"/> Farmacología (00) <u>5</u>	<input type="checkbox"/> Persuadir (15) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05) _____	<input type="checkbox"/> Fotografía (10) _____	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30) <u>70</u>	<input type="checkbox"/> A. fuego
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05) _____	<input type="checkbox"/> Física (00) _____	<input type="checkbox"/> Propia Lengua (Inglés) (EDU) <u>75</u>	<input type="checkbox"/> Ametralladora (15) _____
<input type="checkbox"/> Conducir Automóvil (20) _____	<input type="checkbox"/> Geología (00) _____	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (00) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> Arma Corta (20) <u>55</u>
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (00) _____	<input type="checkbox"/> Historia (20) _____	<input type="checkbox"/> Psicología (05) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> Escopeta (30) _____
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10) _____	<input type="checkbox"/> Historia Natural (10) _____	<input type="checkbox"/> Química (00) _____	<input type="checkbox"/> Fusil (25) _____
<input type="checkbox"/> Crédito (15) <u>45</u>	<input type="checkbox"/> Lanzar (25) _____	<input type="checkbox"/> Rastrear (10) _____	<input type="checkbox"/> Metralleta (15) _____

Tras cada habilidad se muestra la probabilidad base del investigador entre paréntesis.

instantes, recordé que antes de nuestra última aventura, Holmes estaba inmerso en un experimento científico que le llevó a buscar documentación en Limehouse, concretamente estaba interesado en un texto chino llamado Libro de Dzyan, y se dirigió a una casa de exportaciones en Limehouse para interesarse por el. La casa de exportaciones se llama Chu Ming y podréis encontrarla fácilmente en el distrito portuario. No me cabe ninguna duda de que el señor Mulder, se dirigió allí tras despedirse.”

Tras la descripción de los hechos, apuramos el té, las pastas y las galletas de Gengibre y nos despedimos amablemente del doctor y de la señora Hudson.

Datos relevantes de la escena: William tenía síntomas de sufrir una adicción, lo que concuerda con sus comentarios en el diario sobre sus visiones tras fumar opio en Limehouse. Por otro lado, la dirección de la casa de exportaciones de Chu Ming, es fundamental para continuar esta historia.

Escena 6: El libro chino de Limehouse (Combate al más puro estilo de Bruce Lee e intervención de Irene Adler)

Comentario de la Wikipedia sobre Limehouse:

Desde su fundación, Limehouse, al igual que la vecina Wapping, ha disfrutado de una mejor conexión con el río que la tierra, siendo la ruta terrestre a través de un pantano. Limehouse se convirtió en un importante puerto a finales de la época medieval, con amplios muelles y embarcaderos. Aunque la mayoría de los cargamentos fueron dados de alta en la piscina de Londres antes del establecimiento de los muelles, industrias como la construcción naval, chandlery y cuerda de decisiones se establecieron en Limehouse.

John Boydell vista 's de la orilla del río en Limehouse en 1751 muestra las casas respetables y astilleros hacinamiento en la orilla del río Limehouse Basin abrió en 1820 como el de Regent Canal Dock. Esta fue una importante conexión entre el Támesis y el sistema de canales, donde los cargamentos podrían ser transferidos de los buques más grandes a las pateras al canal. Esta mezcla de los buques todavía se puede ver en la cuenca: el canal barcas codearse con navegación marítima yates.

Nos dirigimos a Limehouse convencidos de que en la casa de Chu Ming encontraríamos respuestas, tanto para la desaparición del señor Holmes, como para la desaparición de William. Una vez en el distrito nos encontramos con una gran multitud de personas que estaban de paso, la cercanía de

los muelles. Las fechas navideñas propiciaba que el comercio fuese muy elevado y por lo tanto, que la afluencia de gente le fuera a la par. Decenas de carros cargaban aquí sus mercancías para trasladarlas a Covent Garden. Ciertamente, el bullicio y la algarabía produjo que nos costara más de la cuenta encontrar la casa de exportaciones, pero al final dimos con ella en York Square.

Al entrar sonó la campanilla de la puerta avisando al señor Ming, el cual acudió raudo a la llamada. El señor Ming, vestía un tradicional traje chino con su típico gorro. Era un hombre mayor y la primera impresión que nos causó fue la de un hombre anciano y amable que se dedicaba en exclusiva a sus clientes. Intentamos tantear al señor Ming, preguntándole por el tipo de exportaciones que trataba la casa y

sobre todo, si en algún momento había trabajado con libros o manuscritos. La única contestación que obtuvimos es que si los ingleses no sabían leer chino, no encontraba motivo para traer libros chinos. Tras no sacar nada en claro intentamos ser más concretos y le preguntamos por el libro de Dzyan, pero dijo que no conocía la existencia de ese libro. Por último le preguntamos directamente por William, al cual describimos y le explicamos que estábamos seguros de que había venido a este lugar hacía unos pocos días. Chu Ming, negó una tercera vez.

Mis colegas y yo nos fuimos de la casa pensando que el señor Ming nos ocultaba algo, sin embargo no tuvimos demasiado tiempo para meditarlo, aprovechando el bullicio de gente en la calle y un carro



estratégicamente colocado, sufrimos un sorprendente ataque de varios hombre chinos, que uno por uno, nos fueron dejando KO sin que pudiéramos contestar a sus golpes.

Despertamos atados, sobre unas mesas de madera y rodeados por varios hombres de tez amarilla que nos miraban fijamente. Entre ellos se encontraba Chu Ming, en esta ocasión vestido con una túnica verde adornada con un dragón dorado en el pecho. En sus manos portaba un enorme cuchillo ondulado, el cual, elevaba sobre la cabeza amenazante. Mis colegas y yo comenzamos a gritar desesperados, aunque, conscientes del lugar donde nos encontrábamos, sin esperanzas de que nadie acudiera en nuestro auxilio.

Ming, pronunció unas palabras en un idioma totalmente desconocido para nosotros y se abalanzó sobre mi con clara intención de acuchillarme, cuando ya consideraba que mi vida había llegado a su fin, escuché la explosión de un disparo y contemplé como el cuchillo de Ming salía volando hasta clavarse contra una pared. Por las escaleras bajaba una mujer, vestida con pantalones, suéter negro, y empuñando dos revólveres del 38 que apuntaban al viejo Ming. Ordenó que nos soltaran inmediatamente y así lo hicieron. Enseguida nos vimos libres de nuestras ataduras y nos dirigimos hacia las escaleras, que sin duda conducían a la libertad y hacia la desconocida que nos había salvado la vida. Fue entonces, cuando un hombre enorme, al menos de dos metros, procedente del piso de arriba se abalanzó sobre la mujer, cayendo lo dos al suelo.

Comenzó entonces un combate en el que mis colegas y yo tuvimos que luchar por nuestras vidas. Por suerte, entre nosotros estaba aquella misteriosa mujer que con sus dos pistolas despachó a varios de aquellos fieros contrincantes asiáticos. Tras unos minutos, el gigante y cinco de aquellos hombres habían muerto, tres huyeron por las escaleras y Chu Ming se rindió a nosotros, ofreciéndose a contarnos todo lo que había ocurrido:

(Leer con profundo acento chino)

“Sherlock Holmes había llegado hace una semana a Londres procedente del continente, entre sus pertenencias se encontraba un antiguo manuscrito que robó de un templo del Tíbet. Ese texto sagrado, era ni más ni menos que el Libro de Dzyan. Esta obra es el primer volumen que comenta los Kiu-ti, un juego de libros que se conservaba en Xigaze in Tsang y de los que se dice que son el origen de las escrituras de todas las religiones. Se supone que el libro describe la historia del mundo desde su origen, abarcando las civilizaciones prehistóricas de Atlantis, Hiperbórea, Lemuria, Lomar y otras. También perfila una cosmología de universos superpuestos y de mundos regidos por jerarquías de deidades solares asistidas por espíritus angélicos. La temática subyacente del libro versa sobre cómo la evolución metafísica le permitirá a las especies menores alcanzar una posición más elevada. Holmes pensaba que había podido entrar en Londres sin que nadie se percatara de su presencia, pero no fue así. Nosotros le detectamos, y fuimos a por el, aunque para ello solicité la ayuda de los Mi-Go.”

Cuando le preguntamos a Ming sobre que eran los Mi-Go, este sonrió de forma extraña.

“Los Mi-Go son criaturas de otro mundo, pero que viven aquí en Londres, aunque no les veamos ellos están aquí. Son coleccionistas de cerebros, he de decir que el cerebro del señor Holmes les interesó sobremanera, y por lo tanto no tuve problema para hacer un trato con ellos. El señor William vino a la tienda preguntando por el señor Holmes y por los Mi-Go, aunque el no conocía este nombre. Sin saberlo me dio la manera de deshacerme de el, le enseñe el hechizo para acceder a su dimensión, pero no la manera de entrar sin llamar la atención ni la forma de salir.

Si deseáis entrar, me parece bien, yo ya he mandado de nuevo el libro al lugar donde le corresponde, el santuario de Xigaze in Tsang, sin embargo tened por seguro que los Mi-Go no permitirán que os llevéis al señor Holmes por las buenas, estoy seguro de que lucharán por retenerle”

Una vez dicho esto, Chu Ming, nos indicó dos formas de acceder a la dimensión de los Mi-Go. La primera sería acceder a través de una especie de visión onírica, que nos permitiría ver el lugar pero no interactuar con el. Para ello deberíamos de fumar cierto producto, que sin duda era el que había probado William por primera vez.

La segunda opción nos adentraría físicamente en esa dimensión donde podríamos ser vistos, oídos y atacados. Según Ming, debíamos de realizar un hechizo lo más cerca posible del agua, para que no fuéramos detectados por los Mi-Go nada más entrar, como sin duda le

pasó a William, y por último, para poder salir de allí, debíamos lanzarnos desde el lugar más alto que encontráramos y caer al agua, lo que nos permitiría volver a nuestra dimensión. Las explicaciones de Ming no nos dejaron muy satisfechos, sin embargo era lo único que teníamos.

Por último, la mujer que nos había salvado se presentó como Irene Adler, amiga de Holmes que había acudido a Londres respondiendo a la llamada de Mycroft. Dadas las circunstancias, nos confirmó que vigilaría a Chu Ming durante el tiempo que hiciera falta hasta que nosotros encontráramos a Holmes y lo trajéramos de vuelta, estaba deseando que el tozudo y avispado investigador estuviera en deuda con ella.

Tras aquello, mis colegas y yo nos dispusimos a decidir si probar la droga que nos diera una visión del lugar donde se encontraban Holmes y William o por el contrario, realizar



directamente el hechizo y adentrarnos en lo desconocido. Ambas situaciones parecían realmente peligrosas.

Datos relevantes de la escena:

Tanto Chu Ming como sus hombres no son malvados, sin embargo su celo por proteger el libro les hace tomar la decisión de cortar por lo sano con los investigadores.

La escena se puede resolver de muchísimas maneras, incluso no es necesario la aparición de Irene Adler si el director no lo cree conveniente, y los jugadores se las han sabido apañar con los hombres de Chu Ming. Lo que es seguro es que los investigadores necesitan mantener con vida a Chu Ming para que les explique la situación, si en algún momento muere, la única salida que le quedaría a los investigadores sería buscar los salones de opio de la zona hasta encontrar en el que estuvo William y allí poder ver la dimensión donde están los Mi-Go (Mi-Go) pero sin poder interactuar con ellos y sufriendo graves daños cerebrales debida a la droga y probablemente un descenso de sus puntos de cordura.

Por último, para describir bien la escena, haz hincapié en el bullicioso ambiente de Limehouse y ponle alguna pincelada de color con la población China. Antes de trasladarse al Soho, la primera comunidad china de la ciudad se creo en este distrito, dada su cercanía al puerto y por lo tanto, el fácil acceso a las exportaciones. Más información en la Wikipedia: [http://es.wikipedia.org/wiki/Chinatown_\(Londres\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Chinatown_(Londres))

Las opciones que se les abre a los investigadores son dos. Si deciden

observar el terreno antes de adentrarse a el, deberán de fumar una mezcla de opio con una sustancia que les proporcionará Chu Ming. Tras inhalar tres caladas de humo, los investigadores tendrán una clara visión de la torre de Londres en la época medieval, aunque en este caso la torre es azul. Sobre la torre de Londres sobrevuelan los Mi-Go, en un número entre 3 y 5. La visión termina ahí. Tras la visión los investigadores deberán de pasar una tirada de resistencia contra un veneno de POD 10, si la superan perderán 1 punto de cordura y podrán actuar de forma normal. Si la fallan perderán 1D10 puntos de cordura y sufrirán espasmos epilépticos durante al menos 4 horas, lo que les mermará sus características y habilidades durante 24 horas. Si la pérdida de puntos de cordura es mayor o igual a 5, junto con los espasmos, adquirirán una fobia (a elección del director de juego) que les obligará a ser internados en un hospital psiquiátrico durante al menos dos días.

Hombres de Chu Ming, el número 6 es el gigante.

Combinando con Artes Marciales, siempre intentan dejar KO a la víctima.

N°	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	COR	EDU	PV	BD
1	12	13	12	14	14	13	9	13	0	0	
2	12	11	11	16	13	13	10	11	0	0	
3	15	14	13	13	16	13	11	14	+1	4	
4	11	13	11	13	11	13	12	12	0	0	
5	10	10	12	12	10	12	11	11	0	0	
6	16	14	18	9	8	12	8	16	+1	6	

Chu Ming:

FUE: 9 CON: 8 TAM: 10 INT: 18
 POD: 18 DES: 8 APA: 9 EDU: 22
 COR: 45
 PV 9

Habilidades:

Chino 85%; Inglés 65%; Ciencias Ocultas 45%; Mitos de Cthulhu 2%; Esquivar 15%

Hechizos: Atravesar puerta dimensional. Símbolo arcano.

Habilidades (todos):

Chino 55%; Saltar 75%; Lanzar 60%; Artes Marciales 75%; Esquivar 55%;

Armas:

Puñetazo: 85%, daño 1D3 + BD

Patada: 55%, daño 1D6 + BD



Nombre Irene Adleer **Edad** 30 **Profesión** Diletante (Espía)

FUE 12 CON 11 TAM 10 INT 18 POD 16 Idea 90 % Suerte 80 % Conoc. 85 %

DES 13 APA 18 COR 80 EDU 17 PV 12

99 - Mitos de Cthulhu 99 Bon. de daño: nada

PUNTOS DE CORDURA																	
Locura	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	<u>80</u>	81	82
	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

PUNTOS DE VIDA				PUNTOS DE MAGIA												
Muerte-2	-1	0	1	2	3	Inconsciente	0	1	2	3						
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

ARMAS				
Arma	% Hab.	Daño	Alcance	Displ/Asalto

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Abrir Cerraduras (00)		<input type="checkbox"/> Contabilidad (10)		<input type="checkbox"/> Historia Natural (10)		<input type="checkbox"/> Química (00)	
<input type="checkbox"/> Antropología (00)		<input type="checkbox"/> Crédito (15)	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Lanzar (25)		<input type="checkbox"/> Rastrear (10)	
<input type="checkbox"/> Arqueología (00)		<input type="checkbox"/> Derecho (05)		<input type="checkbox"/> Mecánica (20)		<input type="checkbox"/> Regatear (05)	<u>55</u>
<input type="checkbox"/> Arte (Escultura) (05)	<u>51</u>	<input type="checkbox"/> Descubrir (25)		<input type="checkbox"/> Medicina (05)		<input type="checkbox"/> Saltar (25)	
<input type="checkbox"/> Arte (Pintura) (05)	<u>51</u>	<input type="checkbox"/> Discreción (10)		<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00)		<input type="checkbox"/> Tregar (40)	
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (00)		<input type="checkbox"/> Electricidad (10)		<input type="checkbox"/> Nadar (25)			
<input type="checkbox"/> Astronomía (00)		<input type="checkbox"/> Equitación (05)	<u>51</u>	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10)			
<input type="checkbox"/> Biología (00)		<input type="checkbox"/> Escuchar (25)		<input type="checkbox"/> Orientación (10)			
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25)	<u>65</u>	<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/> Otra Lengua (Francés) (00)	<u>41</u>	A. fuego	
<input type="checkbox"/> Camuflaje (15)		<input type="checkbox"/> Farmacología (00)	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Persuadir (15)	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Ametralladora (15)	
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05)	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Fotografía (10)		<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30)		<input type="checkbox"/> Arma Corta (20)	<u>65</u>
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05)		<input type="checkbox"/> Física (00)		<input type="checkbox"/> Propia Lengua (Inglés) (EDU)	<u>65</u>	<input type="checkbox"/> Escopeta (30)	
<input type="checkbox"/> Conducir Automóvil (20)		<input type="checkbox"/> Geología (00)		<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (00)		<input type="checkbox"/> Fusil (25)	
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (00)		<input type="checkbox"/> Historia (20)	<u>41</u>	<input type="checkbox"/> Psicología (05)	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Metralleta (15)	

Tras cada habilidad se muestra la probabilidad base del investigador entre paréntesis.

Escena 7: Una torre de Londres distinta, varios Mi-Go y Sherlock Holmes capturado en su interior.

Siguiendo las directrices de Chu Ming nos acercamos lo mas posible al Times para realizar el hechizo. Tras asegurarnos de que nadie nos veía comenzamos a hacer los preparativos. Nos había costado varios días reunir los elementos adecuados para su realización a parte del tiempo que necesitamos para aprender el ritual, todo ese tiempo nos llevó al 31 de diciembre de 1893, sin duda iba a ser la Nochevieja más extraña de toda mi vida.

Una vez preparados, nos colocamos en círculo, cada uno con una buena hacha en las manos, esto último, debido a la recomendación del profesor Challenger sobre esas criaturas a las que Chu Ming llamaba Mi-Go.

Cuando estuvimos colocados y listos, comenzamos el ritual. Tras las primeras sílabas pronunciadas al unísono por mis colegas y yo, el espacio a nuestro alrededor comenzó a deformarse, de tal manera, que un vórtice apareció bajo nuestros pies, difuminando progresivamente el suelo que pisábamos. Al terminar el hechizo, caímos en el agujero como si un tornado nos hubiera tragado. Segundos después caímos al agua del Times que nos tragó por completo. Luchamos por alcanzar la superficie durante unos dramáticos instantes bajo el agua, que parecieron siglos, la desorientación y la inesperada caída sobre el líquido elemento estuvo apunto de jugarlosla.

Una vez alcanzamos la orilla nos sorprendimos al ver ante nosotros la

torre de Londres, como no la habíamos visto en la vida, la torre blanca ya no hacía honor a su nombre, pues era azul. Además no había otra cosa que no fuera la torre, quiero decir que no estaba el puente, ni al norte se podía divisar Aldgate ni al oeste estaba San Pablo, tan solo estaba la torre.

Una vez centrados pudimos reconocer a varias de las criaturas volando sobre la fortaleza, no pudimos evitar pensar que en vez de cuervos, eran estas inefables criaturas las que la habitaban. Tras un par de minutos llegamos a contar hasta 4 de esos seres, aunque no sabíamos si en el interior de la torre había más.

Decidimos utilizar el río para acercarnos lo máximo posible hacia la torre y con un poco de suerte, poder adentrarnos en ella a través de la puerta de los traidores.

Sigilosamente accedimos a la fortaleza, en seguida pudimos comprobar que no nos resultaba demasiado difícil movernos por la torre, los Mi-Go no esperaban ninguna visita y no hacían guardias, ni rondas de vigilancia. El único peligro es que alguna de esas criaturas nos pudiera ver en alguno de sus vuelos, de los cuales, podíamos escabullirnos fácilmente escondiéndonos bajo las murallas o los árboles del interior del patio.

Tras dirigirnos hacia el este por el corredor pudimos acceder al patio interior atravesando la puerta de la torre sangrienta. Ante nosotros pudimos ver la gran torre blanca (azul en este caso) a la cual podíamos acceder por la tradicional escalera de madera. Sin embargo, también vimos que varios Mi-Go utilizaban esta

puerta para salir y para entrar. La idea de ver a cientos de esas criaturas en la torre nos aterrorizó a todos durante unos instantes, pero tras encontrar nuestro valor, decidimos adentrarnos en el edificio pasara lo que pasara.

Cautelosamente nos acercamos a la puerta utilizando todas las sobras posibles para ocultarnos, hasta que por fin, conseguimos llegar a la puerta y observar lo que había allí dentro. La visión fue apocalíptica, sin duda. El interior de la torre era un enorme cubo azul, iluminado por haces blancos de una naturaleza totalmente desconocida para nosotros. En la estancia pudimos ver cientos de cuerpos almacenados unos junto a otros, todos en una especie de estado de narcolepsia inducida, pues todos ellos parecían vivos. Esta primera impresión fue errónea muy a nuestro pesar. Avanzamos entre los cuerpos

intentando identificar tanto a nuestro amigo William como al señor Holmes. Cuando veíamos que una de esas criaturas se acercaba, tan solo teníamos que tumbarnos entre la multitud de cuerpos para pasar inadvertidos, como digo, tuvimos mucha suerte de que los Mi-Go no esperasen visita. En una de estas ocasiones en las que me tumbé junto a otros cuerpos, vi horrorizado que habían extraído el cerebro de la cabeza que tenía a mi derecha. Tal visión estuvo apunto de hacerme vomitar, sin embargo conseguí mantener la calma.

Tras unos minutos intensos de búsqueda, encontramos tanto a William como a Holmes. Entre mis colegas y yo conseguimos despertarles aunque siguieron estando en un estado somnoliento, sin duda alguna habían sido drogados pues casi no podían mantenerse en pie. Por desgracia,



JOHN L. GHEREVKA DESIGN

esta situación impidió que pudiéramos seguir pasando desapercibidos, y las criaturas, por fin, se dieron cuenta de nuestra presencia.

4 Mi-Go se lanzaron a por nosotros mientras salíamos corriendo de la torre al patio interior. Yo transportaba a Holmes lo más rápido que podía, y dos de mis colegas se quedaron más atrás intentando combatir a aquellos seres voladores. Nos dirigimos a la torre de Santo Tomás, con la alocada y totalmente insana idea de subir a lo más alto y lanzarnos desde allí al Times, tal como nos había indicado Chu Ming. El camino hasta allí fue bajo la constante amenaza de estos seres que en ese momento ya se habían congregado a decenas sobre nosotros, el zumbido de sus alas era ensordecedor y el chasquido de sus garras cada vez que intentaban alcanzarnos, simplemente escalofriante.

Llegamos al fin a la torre de Santo Tomás y nos dirigimos al piso superior enseguida. El zumbido era agudo y constante, tanto que tenía la sensación de que miles de agujas se estaban clavando en mis oídos.

Una vez arriba solo quedaba saltar y confiar en que Chu Ming no nos hubiera engañado, aunque las criaturas no habían dicho su última palabra, nos estaban esperando en el aire y se lanzaron a por nosotros en cuanto asomamos la cabeza. Tuve que esgrimir el hacha con una mano mientras sostenía a Holmes con la otra, durante el tiempo necesario para que pudiéramos arrojarnos ambos al vacío, y así hicimos. En nuestro salto, nos acompañaron varios Mi-Go.

De nuevo el agua congelada del Times nos rodeó por completo, gracias a esto Holmes despertó por completo y pudo nadar por sí solo a la orilla. Tras de mí mis colegas, varios de ellos heridos de gravedad, habían conseguido traer a William con ellos. Por un instante nos sentimos a salvo, vimos el puente de la torre, las estrellas y la verdadera Torre de Londres ante nosotros, sin embargo, un espeluznante zumbido nos devolvió a la realidad. Desde el cielo, decenas de Mi-Go se abalanzaban a por nosotros, los cuales, empapados, agotados y paralizados por el terror nos habíamos convertido en presas fáciles. Recé la última plegaria esperando la muerte cuando escuché el sonido de disparos. Desde el paso del Puente de la Torre, Lestrade y sus hombres salieron abriendo fuego a discreción contra las criaturas, las cuales, sorprendidas, recularon el ataque.

Tras aquel viraje, una densa niebla helada nos rodeó, tan fría que nos vimos obligados a salir de allí lo más rápido posible. El grupo entero, Holmes, William, Lestrade, mis colegas y yo nos agrupamos en la puerta del León mientras contemplábamos como una densa nube blanca se estabilizaba sobre el Times, mientras en el cielo se pudieron contemplar los primeros fuegos artificiales. Era el primero de enero de 1894 y habíamos conseguido traer de regreso a Sherlock Holmes a Londres.

Datos relevantes de la escena: El grupo de investigadores se deben de adentrar en la mismísima torre de Londres para rescatar a Sherlock Holmes y a William Mulder. La descripción lo más detallada posible de la fortaleza unida a la humedad

del río, la luz azul, las sobras y el constante vuelo de lo Mi-Go pretende generar un ambiente de terror cuyo colofón es la cámara donde los Mi-Go guardan los cuerpos que están utilizando para sus investigaciones sobre los humanos, incluidos las extirpaciones de cerebros.

La visión del vuelo de los Mi-Go, La torre de Londres en azul, la sensación de ahogamiento en el Times, la visión de la sala de experimentación y sobre todo, los cráneos abiertos con su cerebro extirpado, deben de conllevar una tirada de cordura.

La huida de la torre debe de ser también agónica, los Mi-Go deben de atacar constantemente y cada vez en más número, en este momento, un traspies, un mal paso, un resbalón, podrá acabar con la vida de uno de los investigadores, de William o incluso del mismísimo Holmes.

La culminación de la sensación agobiante debe de ser en la cúspide de la torre de Santo Tomás, donde los Mi-Go no solo atacarán a los investigadores antes de tirarse, si no que les seguirán hostigando mientras caen al río. Una vez en el agua, podrán sobrevivir si son capaces de nadar hasta la orilla.

Esta escena es mortal de necesidad, pues con una sola tirada herrada los investigadores probablemente acaben teniendo una muerte horrible, dales la oportunidad de gastar aquí toda su suerte si todavía les queda alguna.

Hechizo interdimensional.

Este hechizo permite viajar entre las distintas dimensiones que se encuentran en nuestro plano de existencia. Los Mi-Go, como raza

extraterrestre acostumbrada a realizar largos viajes por el espacio, está familiarizada con este hechizo, pues es necesario para poder realizar dichos viajes. (Siguiendo la teoría de que para poder hacer viajes estelares es necesario utilizar las once dimensiones 1 dimensión temporal, 3 dimensiones espaciales y 6 dimensiones compactificadas http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_de_cuerdas)

El hechizo que les ofrece Chu Ming está en chino. Para estudiarlo y conseguir una ejecución correcta es necesario que los investigadores lo estudien durante un par de días. Si ninguno de los investigadores sabe leer chino necesitarán el apoyo de un traductor, el cual podrían encontrar en el museo Británico o a través de Mycroft Holmes.

La llega de Lestrade.

Lestrade y sus hombres fueron avisados por una nota anónima de que posiblemente varios sucesos sorprendentes ocurrirían esa noche en la Torre de Londres. La nota la envió Irene Adler y Mycroft confirmó que la nota era cierta, por lo tanto, Lestrade como sus hombres se dedicaron a hacer guardia bajo el puente de la torre durante la Noche Vieja.

Decenas de Mi-Go
 Mi-go pregenerados - La llamada de Cthulhu
 Armadura: Solo reciben el mínimo daño de armas que empalan
 COR: 1D6/0

niebla helada en una nube espesa de unos tres metros de diámetro. Parece niebla inusualmente espesa y es intensamente fría.

Probabilidad inicial: 25 %.
 Daño: 1D10 (ver manual)
 Empalar: No

Proyector de niebla:
 Un racimo de tubos de metal retorcido, que proyecta un cono de

x	nº 1	nº 2	nº 3	nº 4	nº 5	nº 6	nº 7	nº 8
FUE	11	15	11	9	14	12	15	14
CON	8	12	9	11	18	10	11	10
TAM	10	10	8	14	7	9	11	12
INT	13	15	16	15	16	13	14	16
POD	13	13	13	15	17	17	14	12
DES	20	20	17	16	14	13	13	14
PV	9	11	9	13	13	10	11	11
bd	-	+1D4	-	-	-	-	+1D4	-
Hechizos	-	-	-	2	3	1	-	-
Pinza	35	50	30	45	40	40	45	45



Nombre **Sherlock Holmes** Edad **39** Profesión **Investigador Asesor**

FUE 12 CON 9 TAM 10 INT 19 POD 12 Idea 95 % Suerte 60 % Conoc. 90 %

DES 12 APA 10 COR 60 EDU 18 PV 10

99 - Mitos de Cthulhu 99 Bon. de daño: nada

PUNTOS DE CORDURA

Locura	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

PUNTOS DE VIDA

Muerte	2	-1	0	1	2	3		
	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19

PUNTOS DE MAGIA

Inconsciente	0	1	2	3				
	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19

ARMAS

Arma	% Hab.	Daño	Alcance	Displ/Asalto
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Abrir Cerraduras (00)	<u>70</u>	<input type="checkbox"/> Crédito (15)	<u>50</u>	<input type="checkbox"/> Lanzar (25)	_____	<input type="checkbox"/> Regatear (05)	<u>25</u>
<input type="checkbox"/> Antropología (00)	_____	<input type="checkbox"/> Derecho (05)	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Mecánica (20)	_____	<input type="checkbox"/> Saltar (25)	<u>75</u>
<input type="checkbox"/> Arqueología (00)	_____	<input type="checkbox"/> Descubrir (25)	<u>88</u>	<input type="checkbox"/> Medicina (05)	_____	<input type="checkbox"/> Trepár (40)	<u>68</u>
<input type="checkbox"/> Arte (Música) (05)	<u>65</u>	<input type="checkbox"/> Discreción (10)	_____	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00)	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (00)	_____	<input type="checkbox"/> Electricidad (10)	_____	<input type="checkbox"/> Nadar (25)	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Astronomía (00)	_____	<input type="checkbox"/> Equitación (05)	_____	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10)	<u>85</u>	_____	_____
<input type="checkbox"/> Biología (00)	_____	<input type="checkbox"/> Escuchar (25)	_____	<input type="checkbox"/> Orientación (10)	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25)	_____	<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2)	<u>24</u>	<input type="checkbox"/> Persuadir (15)	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Camuflaje (15)	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Farmacología (00)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/> Pilotar Bote (00)	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/> Fotografía (10)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/> Pilotar Globo (00)	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05)	_____	<input type="checkbox"/> Física (00)	_____	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30)	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Conducir Carruaje (20)	_____	<input type="checkbox"/> Geología (00)	_____	<input type="checkbox"/> Psicología (05)	<u>95</u>	<input type="checkbox"/> Ametralladora (15)	_____
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (00)	_____	<input type="checkbox"/> Historia (20)	_____	<input type="checkbox"/> Química (00)	<u>85</u>	<input type="checkbox"/> Arma Corta (20)	_____
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10)	_____	<input type="checkbox"/> Historia Natural (10)	_____	<input type="checkbox"/> Rastrear (10)	<u>76</u>	<input type="checkbox"/> Escopeta (30)	_____
						<input type="checkbox"/> Fusil (25)	_____

Escena 8: Sherlock Holmes de nuevo en Londres. Recompensa de Mycroft y final, viendo como Holmes se topa con Watson en Park Lane (Habitantes de la casa deshabitada) Abril de 1894

Unos meses después nos volvimos a encontrar todos en Park Lane, esta vez para despedirnos. Mycroft nos recompensó generosamente con divisas y valiosos contactos en Londres. Lestrade nos agradeció la ayuda prestada pues echaba mucho de menos a Holmes y por supuesto, el célebre investigador nos agradeció nuestra ayuda, tanto de William como la mía y la de mis colegas, invitándonos a su casa siempre que lo deseásemos (para él, su propia presencia era ya una recompensa). Ese día, Holmes seguía de incógnito y estaba disfrazado con una peluca y bigote blancos, dando la sensación de ser un hombre mayor. Allí nos despedimos, pero me quedé allí, en Park Lane, observando como, con aparente forma fortuita, Holmes tropezaba con el doctor Watson, dando comienzo así a la aventura de la casa deshabitada, el caso que volvió a unir a estos, ahora ya si para siempre, inseparables amigos.

Me giré para dirigirme hacia Hyde Park y aprovechar así la mañana, cuando pude reconocer al otro lado de la calle a una hermosa mujer, que observaba plácidamente el reencuentro que acabábamos de presenciar. Irene Adler me sonrió y tras un leve gesto de cabeza, subió a un carruaje y desapareció para siempre.

En cuanto a mi a William y a mis colegas pasamos el resto de nuestras Nocheviejas reuniéndonos en Craven Hill Gardens, y rememorando aquella noche hasta el

fin de nuestros días, hasta el final de estas líneas.

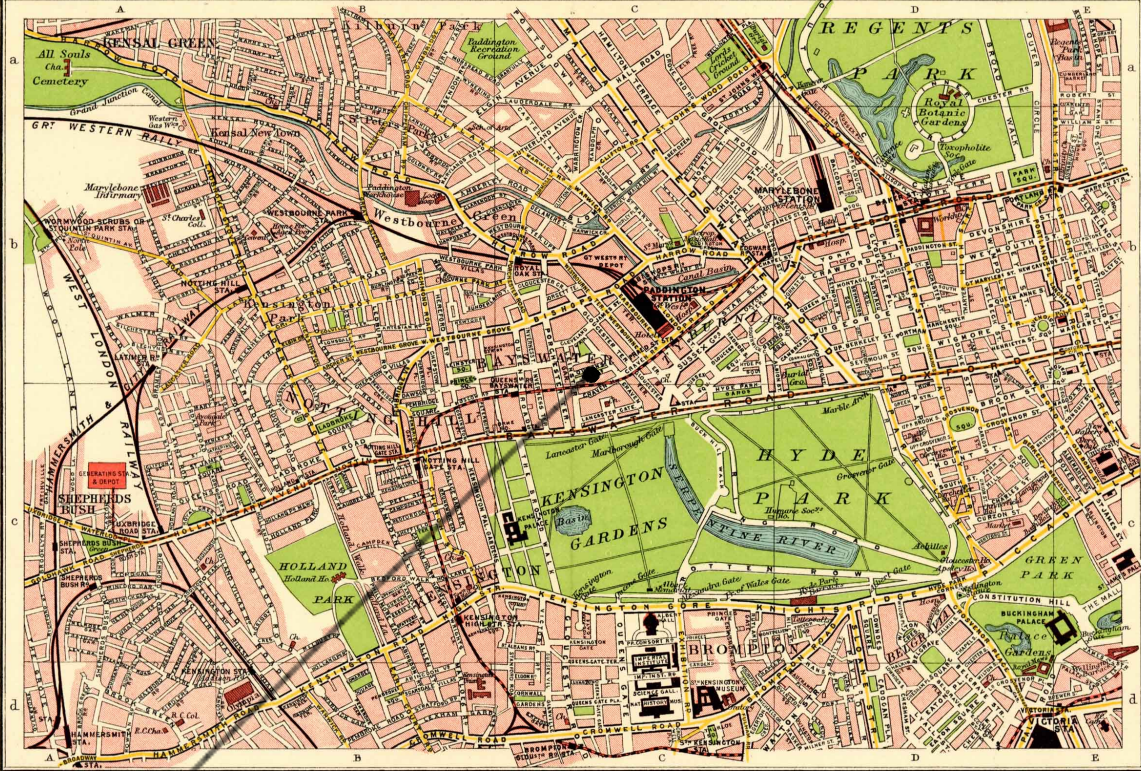
Créditos.

Todas las imágenes usadas en esta aventura son propiedad de su autor. Si algún autor desea que no use sus imágenes las retirare de inmediato.



Basada en el juego de rol La llamada de Cthulhu y la obra de sir Arthur Conan Doyle.





Casa de William Mulder



Casa de Chu Ming

