

El Anillo

ΟΟΟΤ ΜΟΛΟΠΙΔΝΟΜΟΟΤΛΥΜΕΥ

M Ó D U L O

El Anillo es una aventura para Phenomena ambientada en la España actual, donde los personajes se verán envueltos en la atmósfera de misterio de una tétrica mansión en la provincia de Toledo, con cierto famoso prestidigitador rondando cerca, y un anillo desaparecido hace mucho tiempo...

Ya estamos otra vez en líos...

Arturo López de Mendoza, un excéntrico millonario, adquirió hace varias semanas cierto misterioso inmueble, fechado a principios de siglo. Una finca en las afueras de Toledo, que se vendió a un precio excepcionalmente bajo. Pronto averiguaría el porqué de la ganga. El caserón parece embrujado debido a los extraños ruidos procedentes de diversos lugares y aposentos del edificio, y las luces se encienden y apagan constantemente. El señor López, aficionado a las ciencias ocultas y al espiritismo, llevó a cabo una sesión con una conocida médium, gracias a la cual averiguaron que la casa estaba habitada por cierto espíritu, no maligno, pero sí muy caprichoso e impredecible. En esa misma sesión, el ser que deambulaba por la mansión dio a la médium, Madame Carmen, cierta pista sobre un cuadro que debía regresar a ese lugar, y se lo comunicó al señor López.

Ni corto ni perezoso, Arturo inició sus pesquisas, y descubrió que el cuadro al que parecía referirse el espíritu era un cuadro titulado *El Anillo*, que curiosamente iba a subastarse en Madrid a la semana siguiente. El lienzo pertenecía a un autor desconocido, y no poseía una gran calidad. Pero en la subasta, sorprendentemente, dos personas pujaron muy fuerte por él. Llegado por la curiosidad, el señor Mendoza entró en la liza como tercer postor, subió a límites inalcanzables la puja y consiguió el cuadro a cambio de un desembolso de treinta y dos millones de pesetas ante el asombro de los asistentes a la subasta. Uno de los otros dos postores, un hombre mayor de pelo canoso con cierto acento centro-europeo, salió despacio de la sala tras la adjudicación del cuadro.

El otro individuo se acercó al finalizar la subasta a Arturo, y le invitó amablemente a deshacerse del cuadro, ya que le traería más mal que bien. Arturo se negó en redondo, y el individuo, un tipo estirado con una afilada perilla, le espetó un contundente "Usted no tiene ni puñetera idea de con qué está tratando", abandonando la sala a su vez, con un gesto ciertamente altivo.

Arturo quiere saber que narices esconde el cuadro. Y no se le ha ocurrido nada mejor que recurrir a los PJs, para que investiguen que hay detrás del cuadro, la casa, y resuelvan el embrollo que parece haberse montado. El DJ puede hacer que Arturo sea un contacto o conocido de uno de los PJs y le pida un favor, o bien les contrate para resolver el misterio. Lo único que les comenta es que ha adquirido un cuadro para una de sus mansiones y que

le gustaría que redactaran un informe artístico e histórico sobre su nueva adquisición, sobre todo en relación con la casa donde lo ha colocado. Les ofrece una suma de dinero considerable por el informe, por supuesto, para pagar sus desvelos. No comenta una sola palabra sobre el espíritu de la casa, por supuesto, no sea que se le vayan a espantar los investigadores...

¿Qué hay detrás de todo esto?

En efecto, hay mucho más de lo que se podría esperar en un principio. El caserón que adquirió Arturo no es nada más ni menos que una propiedad que ha pertenecido a la familia de Eric Weiss, el verdadero nombre del famosísimo prestidigitador y escapista de principios de siglo Harry Houdini, que compró en una de sus visitas a nuestro país. Houdini era también el propietario de un valiosísimo anillo de oro con un rubí engarzado del que no se separaba nunca, y que a su muerte desapareció. Muchos buscaron el anillo sin éxito. Se rumorea que Houdini dejó un enigma para que el anillo apareciera, pero no se encontró a su fallecimiento en Detroit en 1926.

El enigma a que se refería Houdini era el cuadro *El Anillo*, que él mismo pintó. Fue robado a su muerte, y ha rondado por diversas colecciones privadas sin mucho éxito por su escasa calidad pictórica. El ladrón chafó a Harry Houdini su último acertijo. Y es





por ello que su espíritu desoyó a su muerte la llamada del Limbo, y decidió reunirse con su anillo, que se esconde en el edificio de Toledo que ahora pertenece al señor López de Mendoza, hasta que su último enigma fuera desenmarañado.

Al grano con el cuadro

El cuadro en sí muestra, con un marcado acento expresionista, una especie de figura escapando de un anillo resplandeciente, en el mejor estilo del propio Houdini. El cuadro está firmado del siguiente modo: "Reyes [rubricado] 6/2/1920". Lo que parece ser un nombre y una fecha es en realidad una indicación hacia un pasaje de la Biblia, que luego veremos qué es lo que dice. El cuadro está enmarcado y forrado por un cartel anunciando una actuación del propio Houdini, con la parte impresa hacia el lado interior del lienzo. Si se rasga este papel, además de descubrir lo que es, se podrá ver en la parte interior de uno de los lados del bastidor del cuadro un nombre escrito: "E. Weiss". Es el verdadero nombre de Harry Houdini, como ya sabemos.

Si llegan a saber el nombre del cuadro ("El Anillo") y averiguan que Eric Weiss era Houdini (húngaro de nacimiento, como podrán comprobar en cualquier enciclopedia), los PJs que tengan conocimientos de Mitos y Leyendas pueden intentar empezar a relacionar factores. Una tirada abierta revelará los siguientes datos (son acumulativos, claro):

- **Fácil:** "Harry Houdini tenía un famoso anillo que desapareció tras su muerte... Curioso, el nombre de este cuadro es *El Anillo*..."

- **Rutina:** "Ese anillo fue escondido por el propio Houdini, a modo de acertijo para generaciones venideras. Nunca más se supo de él. Además, se sabe que dejó pistas clave en cierto lienzo que no se sabe bien donde acabó..."

- **Complicado:** "Se rumoreaba por aquel entonces que ese anillo le concedía parte de su asombrosa habilidad como escapista y prestidigitador."

Sin duda, esto excitará la curiosidad de los PJs, que entenderán que están sobre la pista de un curioso objeto que quizás posea propiedades arcanas.

El caserón de Toledo

Esta impresionante mansión de dos plantas de altos techos, construida en

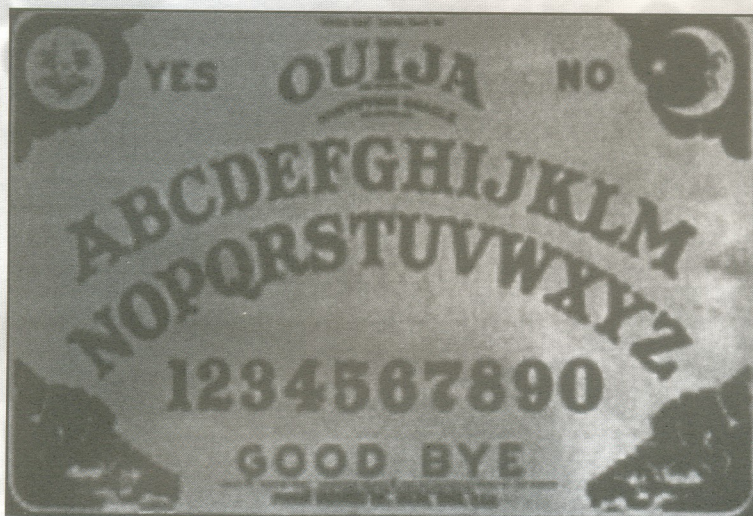
el más puro estilo colonial inglés, está cubierta de polvo y telarañas. La pequeña finca que la rodea también es parte de la propiedad, y posee una verja de unos tres metros de altura rodeando todo el edificio. Los caminos que llegan hasta aquí son de tierra, nada de asfalto.

Como primer problema, la llave de acceso al edificio no es la buena. Arturo les ha dado una llave de otra de sus mansiones, y lo PJs se las tendrán que apañar solitos si quieren entrar en la casa. Una rotura de ventanas o forzar la cerradura son buenas opciones, si bien quizás se arrepientan más tarde de haber reventado la entrada cuando lleguen ciertos indeseables. Hay una puerta trasera bastante más endeble que la sólida puerta doble de la entrada principal, que lleva a las cocinas y aposentos de la servidumbre.

El tiempo en el exterior comienza a empeorar rápidamente. Una furiosa tormenta se desatará, para convertirse en una persistente lluvia que no cesará durante toda la aventura. Los caminos se encenagarán, y cualquier intento por salir en automóvil del lugar puede convertirse en un automóvil atascado en el barro. Recordemos asimismo que la lluvia puede dañar considerablemente al cuadro y comentémoslo distraídamente a los jugadores con una sonrisa cínica.

El caserón consta de un pasillo amplio que sigue a un hall, con aposentos a izquierda y derecha, y un gran salón con chimenea al fondo. Sobre la chimenea encontrarán el cuadro de Houdini. A ambos lados de la doble puerta que lleva a este salón principal, hay unas escaleras que conducen al piso de arriba, y que nos llevan a un nuevo pasillo con habitaciones a ambos lados, y un nuevo saloncito al fondo, sobre el hall de entrada. Una pequeña puerta al lado de las escaleras en la planta de arriba lleva a unas escalerillas que conducen a una buhardilla sucia y llena de trastos inútiles. La casa, a excepción de la buhardilla y el sótano, ha sido adecentada por un equipo de limpieza contratado por el señor López.

En el interior de la casa, hay una basta instalación eléctrica con cables colgando del techo y bombillas que ha hecho instalar Arturo. El generador de energía eléctrica está apagado, así que deberán encenderlo en el sótano, al cual se accede desde una puertecita a la izquierda de la entrada. El DJ puede



empezar ya a inquietar a los PJs con sonidos ominosos y golpes que proceden no se sabe bien de donde. Luego se descubrirá que vienen de una contraventana mal cerrada. Y luego, con todo bien cerrado, el DJ repite el golpeteo aun más fuerte si cabe. Otros efectos ambientales pueden ser las luces que se creían apagadas, se encienden de nuevo, y las encendidas se apagan solas. ¿Los interruptores pueden estar en mal estado?. El DJ debe sugerir sutilmente en todo momento que todo son imaginaciones de los PJs, que aquí no hay nada raro, para crear el ambiente adecuado. Súbitas bajadas de temperatura en los aposentos, espejos que parecen deformar la imagen y ante los cuales los PJs se quedan estupefactos, bombillas que oscilan en el techo sin la más mínima corriente de aire, ratas y otros bichos inmundos por toda la casa (¡el DJ puede aprovechar ciertas fobias de sus PJs!), el olor a húmedo y cerrado, y de repente... suena un teléfono.

En efecto, Arturo ha instalado una línea telefónica. El aparato está en el primer salón a la derecha desde la puerta principal, debajo de unas sábanas. En la parte dedicada a los postores veremos quién es el que llama.

En la biblioteca de la segunda planta (cómo no), se puede descubrir un pasaje secreto entre dos paredes que lleva a una minúscula habitación, con tres carteles de actuaciones de Houdini en sus paredes: New York, Los Angeles, y Detroit. Debajo de esta última, se esconde una caja fuerte. Esta caja, de excelente manufactura, se probará resistente a todos los in-

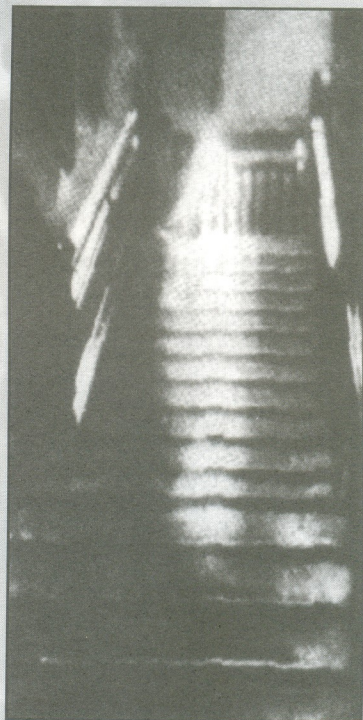
tentos de apertura forzada, ya que fue diseñada por el mismo Houdini, que era probablemente uno de los mejores cerrajeros del mundo. Además, posee un mecanismo que destruirá el contenido de la caja si se abre sin introducir la combinación correcta. La caja fuerte guarda celosamente el anillo de Houdini, que será incinerado si se fuerza la apertura. Una tirada de *Complicado de Mecánica - Cerrajería*, logrará descubrir que la caja fuerte tiene una combinación de tres números. Abrirla requiere un *Formidable de Mecánica - Cerrajería*. Una única rueda de combinaciones de cien muescas y una manija para abrirla es lo que se distingue sobre la caja fuerte, así como una inscripción: "MCMXX", el año de su construcción, que es el mismo que viene en la fecha del cuadro. En la misma biblioteca descubrirán multitud de libros de prestidigitación, magia, historia del ilusionismo, biografías de Houdini y otros magos famosos, bastantes libros sobre religión, y una Biblia, todo en inglés. Además hay otros libros, novelas y ensayos, irrelevantes.

Fijémonos en la firma del supuesto autor del cuadro. En el capítulo 6, versículo 2, del libro de los Reyes de la Biblia, se dice: "...El Templo erigido por el Rey Salomón a Yavé tenía 60 codos de largo, 20 de ancho, y 30 de alto...". Esa es la combinación de la caja fuerte, comenzando a girar hacia la derecha: 60, 20, 30. Es recomendable que el DJ tenga a mano una biblia real para dársela a sus jugadores cuando la soliciten y que ellos mismos descubran el pasaje.

En el saloncito del piso superior se puede descubrir una mesa con una tabla Ouija pirograbada en la misma. Recordemos que Houdini era aficionado a las ciencias ocultas, y esta era la sala que usaban para sus invocaciones cuando realizaban una sesión de espiritismo. Ahora los jugadores pueden utilizarla para comunicarse con el espíritu de Harry Houdini, presente en la casa, con un bono +1 a sus tiradas de Contacto. Houdini se comportará como un bromista caprichoso, pero puede dar alguna ligera pista sobre cómo resolver el enigma si los jugadores se atoran con el cuadro y no descubren su relación con la Biblia. Revelará su identidad sin ningún problema, y procurará reirse un poco de los PJs asustándoles o dando pistas falsas. El típico comportamiento de un espíritu burlón. Incluso puede intentar poseer a algún PJ para llevarle ante la biblia que necesitan para resolver el enigma, que está en la biblioteca.

Si usan la ouija, es recomendable que el DJ haga las veces de espíritu y se represente fielmente la sesión de espiritismo con una ouija real, moviendo el vasito mientras los sufridos jugadores ponen sus dedos encima del mismo. Es un efecto ambiental muy bueno.

En el sótano, hay una pequeña habitación que servía para acumular leña





para la chimenea. En la actualidad, está vacía y llena de ratas y otros animales desagradables. En la buhardilla es posible que los PJs encuentren algún antiguo artefacto de magia o escapismo de los que utilizaba el fabuloso Harry Houdini en sus actuaciones.

¿Qué hay de los postores?

Los otros dos postores entrarán en juego en la partida una vez los jugadores estén ya familiarizados con la mansión. Uno de ellos, el anciano, es uno de los descendientes de Houdini. Es un hombre tranquilo, que intentará recuperar la casa de su familia por las buenas, pagando una buena suma a Arturo López. Por otra parte, el individuo de la perilla es Jorge Sotomayor, un ocultista desequilibrado sin demasiados escrúpulos que ha seguido la pista del cuadro de Houdini durante mucho tiempo, y se le ha escurrido de las manos por la intromisión del señor López. Contratará a un par de tipos duros que lo roben de la mansión. Utilizando poderes adivinatorios cabalistas, ha logrado el número de teléfono del caserón. Llamará al edificio en el momento antes indicado, e intentará iniciar una conversación identificándose como el legítimo propietario de la casa, averiguando lo más posible sobre quién se encuentra en la misma para facilitar la tarea a sus esbirros.

Tras eso, enviará a sus dos hombres hacia allí, en un todoterreno para sorteear los caminos llenos de barro. Los PJs deberán enfrentarse a estos dos tipos, que entrarán en la casa a hurtadillas para llevarse el cuadro, y que se enfrentarán a los PJs con armas de fuego si es necesario. Cuando lleguen allí, cortarán la línea telefónica y si llegan al generador del sótano, lo apagarán, dejando el caserón completamente a oscuras, sólo iluminado por los ocasionales relámpagos de la tormenta. No matarán a nadie si no es necesario, sólo quieren el cuadro, pero van armados y son peligrosos, y responderán con contundencia a cualquier ataque.

Tras el corte de la línea, el teléfono volverá a sonar (para sorpresa de los que hayan descubierto que el teléfono está totalmente inutilizado). Es el espíritu de Houdini, que quiere avisar a los PJs del peligro que corren. Se le escuchará como una voz lejana y profunda, que dirá algo así como: "Hay intrusos en casa, amigos míos. Cuidaos de ellos..."

El señor Houdini ha logrado convencer a López para la adquisición del edificio y el cuadro, a cambio de una suma respetable. Esto no lo saben los jugadores. Realizará una llamada telefónica al edificio, identificándose también como el nuevo propietario del edificio. Evidentemente, por su voz y acento centroeuropeo, no es la

misma persona que ha llamado antes. Contará la historia tranquilamente, y confiará en la buena voluntad de los PJs si es necesario.

¿Y ahora qué?

Tras localizar el anillo y desembarazarse de los hombres de Sotomayor, la aventura se puede dar por concluida. La llegada del señor Houdini y Arturo López a la casa se producirá al poco tiempo, extrañados ante el corte de la línea, y anunciando a los PJs que Houdini es el nuevo dueño del edificio y del cuadro. Esto puede dar lugar a un ataque de paranoia de los jugadores, que les ataquen sin razón al ver que llega más gente...

Esta simple aventura puede dar lugar a otra mucho mayor. El anillo de Houdini en realidad es uno de los legendarios anillos del Rey Salomón, que proporcionan éxito y sabiduría a sus portadores. De estos anillos, uno lo poseía Houdini, otro lo tiene Sotomayor, y el resto están desaparecidos. Los poderes arcanos de cada anillo quedan a discreción del DJ. Muchos ocultistas los persiguen, y las inscripciones en hebreo de los anillos pueden llevar a subsiguientes pistas a lo largo y ancho del planeta. Una gran aventura, sin duda, que podemos aprovechar para futuras partidas de Phenomena.

Enrique Garrido