



La Subasta

Esta aventura está preparada para un pequeño grupo de personajes generados conforme al arquetipo de Investigador de lo oculto. Puede que formen parte de un equipo de investigación, que asistan a una conferencia o que se pongan en contacto por separado, pero todos se reunirán en Nueva York, a donde les ha convocado un tal Mr. Rex Tenebray para que asistan a una exclusiva subasta y verifiquen para él la autenticidad de cierta antigüedad. Por desgracia para los personajes, esto no es más que la punta de una amplia y mortífera trama.

La Mentira

Con uno de los personajes, ya sea en persona o por teléfono, se pone en contacto un marchante de arte, que le resulta familiar dada su reputación: Adrian Fisher-James. Fisher-James le dice que un acaudalado aunque inexperto coleccionista de arte que desea reunir una colección de antigüedades "insólitas", solicita los servicios de los personajes. Se acuerda una reunión, una comida a deshora en un conocido restaurante.

El grupo se encuentra allí con Rex Tenebray III, que incluso les da su nombre auténtico (no tienen motivos para sospechar de él) y les seduce con su encanto. Les explica que está ansioso por adquirir cierto artefacto, un medallón de oro. Les proporciona unas fotografías que le pertenecen y un ejemplar de un catálogo de subasta preciosamente editado por la Galería de la Reflexión (de la cual no ha oído hablar nadie del grupo). No da muestras de conocer ningún "poder" especial que pueda tener medallón, pero sugiere que es "muy especial". Asumiendo que el grupo esté interesado, les ofrecerá una bonita comisión (el 20% inmediatamente y el resto a la entrega del objeto). Les proporcionará el transporte hasta la subasta en París, y una nota autorizándoles a pujar por la pieza.

Al día siguiente, se les entregan por mensajería billetes de ida y vuelta de primera clase, reservas de hotel en París, y cheques por su adelanto del 20%, junto con una impresionante carta de Mr. Tenebray que autoriza al portavoz del grupo a pujar en la subasta hasta 70.000 libras esterlinas en nombre de Tenebray.

El grupo llega a París a todo lujo. En el hotel, el conserje les dice que una limusina les llevará esa tarde a la galería. Les entrega

invitaciones de la Galería de la Reflexión grabadas en oro.

La Locura

A la hora acordada, llega el coche y el grupo se pone en marcha. Las lunas son tintadas, de modo que es casi imposible ver lo que hay fuera, y el coche se desplaza por la ciudad a velocidad creciente, mientras el chófer toma curvas cada vez más difíciles y más rápido, los neumáticos chirrían y todo el coche tiembla. Por mucho que golpeen el cristal que hay tras el conductor no llamarán su atención, y justo cuando los personajes crean que van a morir en un horrible accidente, el coche da un frenazo. La puerta se abre y se encuentran en un gran garaje, cerca de un ascensor con ascensorista. Los personajes no tienen ni idea de en que parte de la ciudad están. De hecho, la escritura impresa en las paredes parece árabe. No hay pintadas.

El ascensor es una máquina anticuada, con una cabina abierta hecha de barras de acero y con puertas de acero plegables. El grupo asciende por un hueco inacabable, que pasa ante extrañas habitaciones repletas de maquinaria, y súbitamente emerge a un hermoso y prístino vestíbulo, todo en mármol blanco y con lámparas art-déco.

Antes de la subasta en sí, todos se reúnen en una suntuosa galería en donde se exponen todos los objetos que van a salir a subasta. Camareros de rostro impenetrable caminan por la habitación llevando bandejas de champagne y entre-meses. Junto a cada objeto hay un fornido guardia de seguridad, de mirada ausente pero fuertemente armado.

Los personajes encuentran fácilmente el medallón. Pende de una ancha cinta roja, pues-

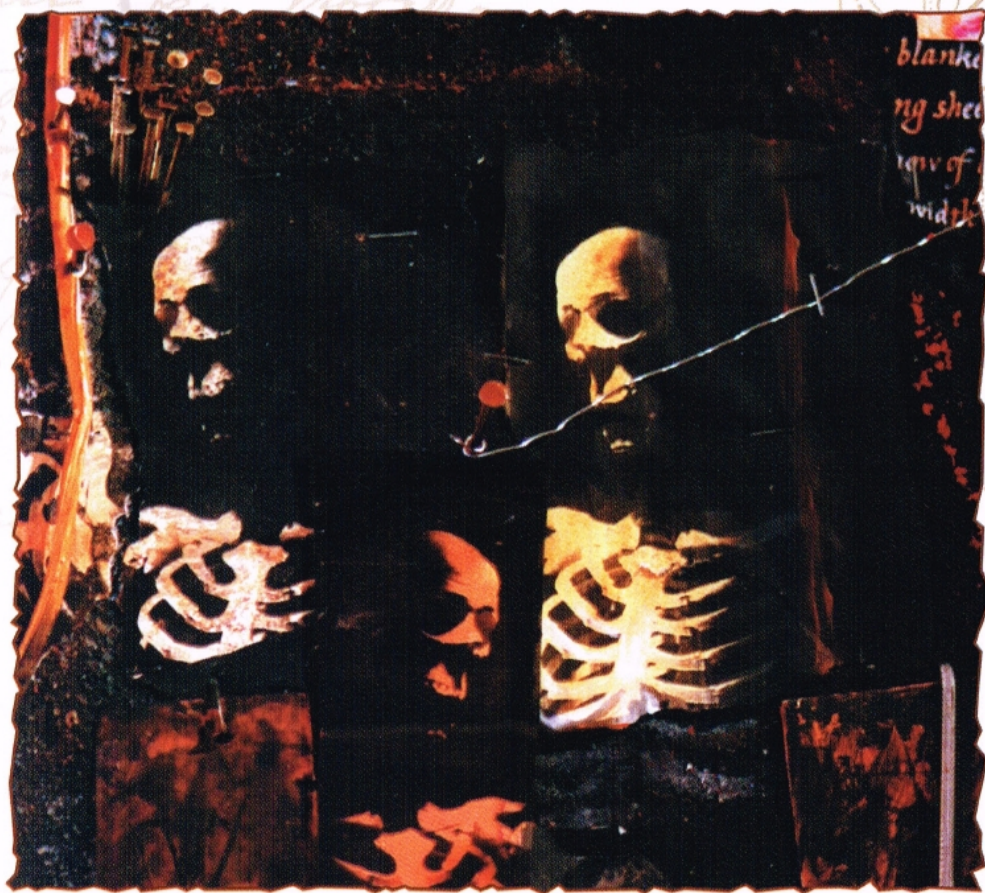
ta al cuello de un busto sin cabeza sobre un pedestal para la exposición.

Aquí hay al menos unas cincuenta personas más, la mayoría con trajes caros, aunque unos pocos visten ropas talares y hay uno que lleva vestiduras de sacerdote. Todos tienen ejemplares del catálogo de la subasta, que consultan cuando examinan cada pieza expuesta. Siempre que los jugadores miren el catálogo, podrán ver que las fotografías están bien, pero que el texto, a excepción de lo más básico, es oscuro e incomprensible.

Aunque mucha gente ha examinado el medallón, nadie le presta atención excesiva. Los personajes deben aprovechar esta oportunidad para determinar su autenticidad comparándolo con las fotografías.

Hay una pareja de pujadores particularmente notable: un hombre y una mujer bien vestidos, ambos de unos cuarenta y tantos años, aunque bronceados y en evidente buena forma. Se





presentan como Mitchell Serden y su esposa Chastity, y llaman la atención por su evidente naturalidad y buen gusto... y tal vez algo más. Cuando pasen junto a ellos, un personaje al azar percibirá una enfermante vaharada de matadero, mientras que otro que le eche un vistazo a cualquiera de ellos, por un instante verá un destello escarlata en sus ojos. Uno podría ver que sus pisadas parecen dejar un rastro de sangre y pus en el suelo que se seca y se desvanece casi de inmediato (por supuesto, en este grupo puede haber algunos otros individuos que ofrezcan manifestaciones igualmente chocantes...).

Al cabo del tiempo (debe de estar haciéndose tarde, pero los relojes de los personajes marcan cada uno una hora distinta), los empleados de La Reflexión conducen a los invitados a un pequeño auditorio en el cual tendrá lugar la subasta. La habitación es espléndida, con pesadas cortinas de terciopelo rojo sangre, dorados, y filas de elegantes sillas Luis XIV.

El medallón, por su ubicación en el catálogo, es uno de los últimos objetos en salir a subasta. Cada obje-

to que va a ser subastado, es traído por una puerta lateral hasta el estrado, junto al moderador, el cual ofrece una breve descripción e historia antes de empezar la puja. Todo con mucha educación y civismo.

Cuando todo este selecto grupo se haya sentado, se traerá el primer objeto. La subasta se lleva a cabo sin incidentes hasta llegar al medallón. Al empezar con él, pronto se hace evidente que hay una disputa entre los personajes y Mitchell Serden (Chastity salió unos minutos antes de que empezara la puja). En el momento culminante de la tensión, uno de los empleados le pasa una nota a uno de los personajes (no al portavoz) que dice:

"Reúnase conmigo en el vestíbulo, solo, ¡es urgente!"

Firma Chastity Serden. El personaje sale.

Finalmente, los personajes son superados por Mitchell Serden, que sobrepasa la cifra ofrecida por Tenebray. "¡Vendido!", dice el moderador. Serden sonríe al grupo mientras se llevan el medallón tras el estrado.

Un minuto después -en mitad de la puja de

un inquietante cuadro-, un empleado de La Reflexión entra corriendo en la sala y anuncia que un guardia ha sido atacado y han robado el medallón.

Hay cierta confusión, pero instantes después, traen al miembro del grupo que había desaparecido. No recuerda nada tras haber abandonado la sala de subastas, pero los guardias insisten en registrarle. La cinta roja de la que colgaba el medallón es encontrada en su bolsillo. Mientras, Mitchell y Chastity no se hallan por ninguna parte.

La Verdad

En realidad, la guapa pareja de la subasta eran los desperitas Serenade y Chastity, ocultos por la Ilusión. Aunque alguien atento pudiera haber sido capaz de ver imperfectamente a través de su hermosa apariencia, nadie se atrevería a reconocerlo. También fueron enviados por Rex Tenebray, con la misión de robar el medallón y acusar del crimen a los personajes.

Los personajes pasarán un mal rato demostrando su inocencia, pues las pruebas circunstanciales parecen condenatorias. Sin embargo, no tienen el medallón, y está el hecho de la desaparición de los Serden. Tratar con los administradores de La Reflexión para quitarse el muerto de encima tal vez requiera de las habilidades interpretativas de los jugadores.

DJ: Si se hace necesario para salvar al grupo, un joven inglés llamado Alistair Evans se adelantará afirmando que vio a Chastity con el medallón. Su palabra no es puesta en duda, aunque parecerá obvio que el tipo no les gusta demasiado a algunos miembros de La Reflexión. Se dejará a los personajes y empezará la búsqueda de Chastity. Sin embargo, Evans se acercará a uno de los del grupo cuando la indignación haya remitido. Su correcto acento inglés está matizado por un ligerísimo punto de amenaza cuando dice: *"Mi generosidad tendrá un precio. Me deben un favor, Monsieurs"*. Entonces se girará sobre sus talones y saldrá bruscamente de la habitación.

El grupo será escoltado hasta una puerta trasera; allí se encontrarán en un inmundo hueco de escalera que apesta a orina. Tras bajar tres pisos, salen a un callejón de un deteriorado distrito lleno de almacenes; pronto amanecerá. Luego sabrán que durante la subasta de La Reflexión pasaron tres días. Se les echa del hotel y sus billetes de vuelta en avión han sido cancelados. Tendrán que volver a casa por sus propios medios.