



EL HEREDERO

FAR WEST

Os ofrecemos una aventura de Far West que quizás no siga los parámetros habituales del género. Para empezar, no es una ensalada de tiros constante. De hecho, la trama requiere que los personajes hagan muchas más cosas aparte de disparar. Como por ejemplo, pensar, y hablar con la gente en lugar de matarlos. Y como digna guinda, no los sitúa en un rudo pueblo lleno de sucios pistoleros, sino en el civilizado, pulcro y elegante San Francisco, un lugar donde tendrán que esforzarse un poco para encajar

POR RAFA CAMA

Esta es una aventura para un grupo de personajes preferentemente de buen corazón. En ella, los aventureros van a tener que luchar para que un muchacho reciba aquello que le corresponde (y que no es ni mucho menos un par de onzas de plomo).

El asalto

La aventura empieza con los PJs viajando hacia cualquier ciudad que les interese. Llevan tres días de viaje, y ya empiezan a desear llegar a la civilización.

Este es su estado de ánimo cuando, de repente, escuchan sonido de disparos en el camino, delante de ellos. Si aceleran el paso, llegarán a tiempo para encontrarse la siguiente escena: en medio del camino hay una vieja carreta volcada. Los caballos han debido escapar. Desde detrás de la carreta, un muchacho de unos quince o dieciséis años intenta mantener a raya con un viejo revólver a tres tipos que le disparan desde una distancia prudente.

A no ser que los PJs decidan ayudarlo, los bandidos acabarán con él en unos pocos minutos (y con su muerte se terminará esta historia). Si le ayudan, los bandidos no les darán demasiados problemas ya que huirán ante un grupo de gente armada y que sabe disparar (para los bandidos utiliza las características de un vaquero).

Una vez se hayan alejado los asaltantes, es el momento de que se acerquen a ayudar al chico quien, a su vez, está ayudando a incorporarse a un viejo vaquero con una fea herida de bala en el pecho (cualquier PJ con un buen porcentaje de Primeros Auxilios o Medicina verá que no pasará de esa noche). El chico, llorando, les pedirá que ayuden a su padre.

El viejo vaquero reunirá sus últimas fuerzas para decirle al chico: "*Ve...a por los caballos*". El chico obedecerá de inmediato. Una vez el chico se haya ido, el viejo vaquero hará señas a los PJs para que se acerquen, y sacará de un bolsillo un cuaderno. Se lo dará al PJ más cercano, o que haya demostrado el liderazgo del grupo, mientras dice "*Cuide al chico*". Acto seguido perderá el conocimiento. Morirá esa misma noche, sin haber recuperado la consciencia.

El chico, que ha recobrado uno de los caballos, pedirá a los PJs que le ayuden a enterrar a su padre, y que le permitan acompañarles a la ciudad más cercana. A partir de allí ya se buscará la vida. Por cierto, se llama Joe Wallis, y su padre se llamaba Fred.

El cuaderno

Si los PJs examinan el cuaderno que Fred les entregó, hallarán una serie de cosas bastante interesantes. Para empezar, un recorte de periódico con la siguiente noticia:



**JOE WALLIS/CHARLIE TRAVIS**

FUE 8, DES 10, CON 10,
Puntos de Vida 10.
Velocidad 28%, Velocidad Máxima 50%.
Habilidades: Cabalgar 30%, Pelea 20%.
Armas: Cortas 20%.

DESAPARECIDO EL HEREDERO DE LA FORTUNA TRAVIS

Ayer llegó a nuestra ciudad una triste noticia. La diligencia en la que volvía a nuestra ciudad la esposa del célebre empresario Charles Travis y su hijo de un año de edad fue asaltada por unos bandidos. Los hombres que encontraron la diligencia han descrito una escena dantesca. Todos los viajeros y el conductor habían sido asesinados, fueran hombres o mujeres. No había rastro del joven Charlie Travis. Se cree que ha sido secuestrado para pedir un rescate.

El periódico es de San Francisco, y el recorte es de hace quince años. Hay varios recortes más sobre la desaparición de ese chico, del que nunca volvió a saberse nada más. Por fin, en el cuaderno, verán escrito lo siguiente:

"Han pasado varios años, pero aún no he podido acallar mi conciencia ni mirar a Joe a los ojos sin sentirme culpable. Sé que debo decirle la verdad algún día, pero no me atrevo. Tengo miedo de que llegue a odiarme.

Quiero dejar escrito lo siguiente por si algo me pasa. Espero que a Joe le sirva de algo. Todo empezó hace quince años. Yo formaba parte de una banda de ladrones de poca monta. Un día, el jefe llegó y nos dijo que tenía un trabajo con el que podríamos retirarnos. Se trataba de parar una diligencia y conseguir ciertos documentos. Naturalmente, todos aceptamos.

Pero cuando llegó el momento de asaltar la diligencia, los planes cambiaron. El jefe nos ordenó que matáramos a todos los que viajaban. Entre ellos había una mujer y su hijo de un año. Antes de que pudiera reaccionar, mis compañeros empezaron a disparar sobre ellos. Aquello fue una matanza. Finalmente, pude reaccionar y me puse entre ellos y el bebé, que era el único que seguía vivo, y les amenacé con matarles si intentaban algo contra él. Afortunadamente a los demás tampoco les hacía mucha gracia matar a un crío indefenso, así que el jefe consintió en que nos lo lleváramos con nosotros.

Sin embargo, esa misma noche, mientras creían que dormía, escuché como el jefe y los demás hablaban de que el que pagaba quería al niño muerto. Planeaban sorprenderme al día siguiente. El caso es que esa misma noche, durante mi guardia, acabé con ellos y me llevé al niño y los documentos que habíamos cogido de la caravana.

Los documentos están guardados en una caja de seguridad del Banco de Abilene, a nombre de Joe. Yo lo he criado como a un hijo, y cuando sea mayor lo llevaré para que recupere su lugar".

Esperemos que a partir de estos datos los PJs



decidan ser ellos los que lleven a Joe/Charlie a San Francisco (previo paso por Abilene) para que pueda recoger su herencia (Charles Travis murió hace cinco años de un ataque al corazón).

Camino de Abilene

El viaje hasta Abilene será largo, pero bastante tranquilo. No encontrarán problemas. Una vez en Abilene, pueden visitar la taberna para refrescarse tras el viaje. Finalmente es de suponer que vayan al banco.

En el banco sólo hay siete u ocho vaqueros haciendo cola en el mostrador de cobros y pagos. Pero para acceder a las cajas de seguridad hay que hablar directamente con el director, como cualquiera les indicará.

El director del banco se comportará con suma amabilidad y les acompañará al sótano, donde están guardadas las cajas de seguridad. En unos momentos los PJs tendrán en su poder una cartera repleta de papeles.

Cuando salgan del despacho del director, sentirán a sus espaldas el contacto de un cañón de revólver y oirán una voz que dice: "¡Tirad la artillería al suelo!". Más les vale obedecer. Lo que ocurre es que los PJs han ido a entrar en el banco justo cuando tiene lugar un atraco, y los ladrones se llevarán también la cartera por si tiene algo de valor.

La persecución

Los ladrones saldrán a toda velocidad del pueblo en dirección norte. Sus caballos están descansados, así que no les será difícil que les saquen una buena ventaja a los PJs. Es el momento de que nuestros héroes hagan tiradas

de Rastrear. Cada tirada les ocupará 4 horas, y deberán pasar tres seguidas para dar con el campamento de los bandidos.

Hay ocho forajidos, todos ellos de aspecto peligroso (sus características son las de un pistolero). Por la noche hay dos de guardia y los demás duermen vestidos y con las armas al alcance de la mano. Más vale que los PJs recurran a la astucia para atraparles, porque en un ataque frontal los bandidos son muy peligrosos, y pueden defender el campamento con facilidad.

Una vez atrapen o maten a los bandidos, tienen dos opciones: quedarse el botín o devolverlo. Si eligen la primera opción, tendrán 10.000\$, y pueden encontrarse en apuros con las autoridades más adelante. Si eligen la segunda, tendrán una recompensa de 1.000\$ y en Abilene tendrán bastantes amigos.

La cartera

En la cartera hay varios documentos importantes:

–Certificado de nacimiento de Charles Travis Jr.

–Varias cartas de Charles Travis padre para su mujer. En ella se menciona una marca de nacimiento de Charlie, un lunar en forma de estrella entre los omoplatos (Joe tiene dicho lunar).

–Una carta de Henry Travis en la que se habla del regreso de Charlie y su madre a San Francisco, deseándoles buen viaje.

Recapitulación

Hasta ahora, los PJs saben que Joe Wallis es en realidad Charlie Travis, único heredero de la fortuna de los Travis, administrada actualmente



por su tío Henry Travis (esto lo pueden saber, por ejemplo, en la redacción de cualquier periódico medianamente competente).

Además, saben que alguien pagó a unos forajidos para que mataran a Charlie y a su madre durante su regreso a San Francisco. Lo más probable es que sospechen de Henry. Como veremos más adelante, él no es el culpable, pero por ahora es el principal sospechoso. Así pues, es de suponer que se anden con pies de plomo a la hora de presentar a Charlie a su familia.

A todo esto, Charlie/Joe se encuentra en un estado de suma confusión. Acaba de descubrir que el hombre que él creía su padre no era más que un forajido y que él es el heredero de una inmensa fortuna.

Llegada a San Francisco

Más tarde o más temprano tendrán que ir a San Francisco y presentarse ante Henry Travis. La actitud de éste dependerá de la actitud que tengan los PJs. Si estos se comportan de una manera normal, Henry será todo amabilidad. Si vienen en plan agresivo, sólo conseguirán ser expulsados del despacho de Henry.

Cuando le digan que el chico que les acompaña es Charlie se mostrará escéptico, pero ante la

prueba del certificado de nacimiento y la del lunar en la espalda, abrazará al muchacho diciendo: "¡Es un milagro!".

Henry promete a Charlie que le transferirá todos los bienes de su herencia en breve, una vez solucionado el papeleo. Mientras tanto, Charlie se hospedará en la mansión Travis. Si los PJs no han armado ningún lío, les dejará acompañar a Charlie como asistentes, guardaespaldas o lo que sean.

La mansión Travis

Es un lujoso caserón en las afueras de San Francisco, rodeado por un extenso jardín, y bien custodiado por una docena de perros amaestrados. Además hay hombres armados por toda la finca para encargarse de los "problemas".

Los habitantes de la mansión son los siguientes:

—Henry Travis, principal administrador de la fortuna Travis tras la muerte de su hermano. Es un hombre amable y bastante campechano, que intenta vivir tranquilamente y disfrutar de una vida sencilla. Ha estudiado Derecho, y si no hubiera muerto su hermano probablemente hubiera sido uno de los mejores abogados de la ciudad. Las empresas Travis le ocupan todo su tiempo.

—Helen Travis, la esposa de Henry. Lleva casada con él 20 años. A pesar de haber cumplido los 40, conserva toda su belleza. Es una persona dedicada a disfrutar de la buena vida.

No se pierde ni una fiesta importante, suele ir de compras varias veces a la semana, etc...

—Wal-

ter, el mayordomo. Ronda los cincuenta. Es el típico mayordomo inglés, fiel hasta la muerte a la familia. Aunque lo disimula a la perfección, detesta a Helen Travis. El regreso de Charlie será para él motivo de gran alegría.

—Michael Travis. Este niño alocado de diez años es el hijo de Henry y Helen.

—Dorothy, la doncella de Helen. Una cabeza hueca aficionada a los hombres guapos. Es la confidente de Helen.

—Carmen, la cocinera mejicana de la familia.

También hay una serie de personajes, que si bien no residen en la mansión si pasan en ella bastante tiempo, ya que son visitantes asiduos:

—El doctor John Ferguson. Suele visitar la mansión para atender las jaquecas de Helen. Bastante antipático.

—George H. Carson, el hombre de confianza de Henry. Es un abogado que pondrá en duda la historia de la vuelta de Charlie. Debes hacer que los PJs sospechen de él.

Durante los primeros días de su estancia, debes hacer que los PJs vayan conociendo a todos los habituales de la mansión.

Henry se comportará con toda amabilidad. Helen se mostrará altiva y disgustada, y tendrá varios ataques de jaqueca. El doctor no cruzará



HENRY TRAVIS

FUE 10, DES 8, CON 8, Puntos de Vida 8.
Velocidad 26%, Velocidad Máxima 40%.
Habilidades: Elocuencia 40%,
Derecho 75%.

HELLEN TRAVIS

FUE 9, DES 11, CON 9, Puntos de Vida 9.
Velocidad 33%, Velocidad Máxima 55%.
Habilidades: Elocuencia 30%, Labia 65%,
Soborno 70%, Seducir 40%.
Armas: Cortas 25%.

DOCTOR FERGUSON

FUE 14, DES 10, CON 12,
Puntos de Vida 12.
Velocidad 32%, Velocidad Máxima 50%.
Habilidades: Medicina 80%,
Primeros Auxilios 55%.
Armas: Cortas 20%.

CARSON

FUE 15, DES 13, CON 10,
Puntos de Vida 10.
Velocidad 44%, Velocidad Máxima 65%.
Habilidades: Derecho 60%, Labia 40%.
Armas: Cortas 50%.



una palabra con ellos a menos que sea indispensable. El mayordomo será correcto en todo momento, aunque puede escapársele una mueca de desagrado ante los pocos refinados modales de Charlie y posiblemente de los PJs. Dorothy puede ser un pasatiempo agradable para el PJ con mayor porcentaje en seducir (si éste rechaza el honor, será el siguiente el que tenga su oportunidad).

De compras

Cuando ya hayan conocido a todos, Helen, mostrando una amabilidad hasta ahora desconocida, dirá a Charlie que Henry le ha pedido que le acompañe de compras. Al fin y al cabo ya va siendo hora de que vista según su categoría. Los PJs pueden acompañarles si quieren, siempre y cuando se porten bien.

La mañana será tranquila, a pesar de las protestas de Charlie por esos trajes tan incómodos y poco apropiados para ir a caballo. Y se negará en redondo a desprenderse del viejo revólver de su padre, que lleva en una funda desgastada. Cuando decidan volver a la mansión, se encontrarán con un grupo de vaqueros que les corta el paso. El primero de ellos mirará a Charlie de arriba a abajo y dirá: *"¡Chicos! ¿Habéis visto a ese lechuguino? ¿Dónde vas con ese viejo revólver, muchacho? Ten cuidado no te vayas a disparar en un pie"*. Antes de que nadie pueda impedirlo, Charlie le responderá demostrando un dominio del idioma nada propio de un muchacho de buena familia. Nada más hablar Charlie, se hará el silencio, y el vaquero, que se ha puesto súbitamente serio, dirá: *"Espero que sepas defender tus palabras con un revólver, muchacho"*.

Si ninguno de los PJs interviene, Charlie aceptará el duelo. Por supuesto, no tiene ninguna posibilidad contra el vaquero, así que más vale que los PJs ocupen su lugar. El vaquero no se negará a ello, diciendo: *"Bien, primero acabaré contigo y luego me ocuparé del niño"*.

Están rodeados de gente, así que no es el momento de intentar ninguna treta. El duelo debe ser escrupulosamente legal. Una vez solucionada la situación, y tras controlar a los otros vaqueros, que se irán sin armar demasiado jaleo, podrán regresar a la mansión. Por cierto que Helen está totalmente pálida y no ha pronunciado palabra.

Sospechas

Este es un buen momento para que el DJ recuerde a los jugadores que no es recomendable acu-

sar a nadie sin pruebas. Estamos hablando de una de las familias más influyentes de San Francisco.

Si comentan lo sucedido con alguien, y dicen que sospechan que alguien está intentando matar a Charlie, pueden hallar la siguiente información:

—Dorothy puede hablarles de una discusión que tuvieron en el despacho de la casa Henry y el señor Carson. Por lo que pudo oír, Carson estaba bastante enfadado. Recriminaba a Henry el haber alojado al muchacho en su casa sin comprobar de forma inequívoca su identidad. Dijo que podía tratarse de un impostor. Henry le contestó que estaba de acuerdo en que había que comprobar la historia del muchacho, pero que el certificado de nacimiento y la marca de la espalda parecían no dejar dudas.

—Carmen, como buena cocinera, presta mucha atención a todo lo que puede. Les dirá que el clima apacible que se respira en la casa es simple apariencia. No puede decir nada seguro, pero piensa que esas jaquecas que sufre la señora con cierta frecuencia son bastante extrañas, y sospecha que entre el doctor y ella puede haber algo.

De los demás no conseguirán nada, y serán reprendidos por acusar de algo tan infame a alguien, si lo hacen.

A partir de ahora deben encaminar sus sospechas a dos posibilidades: Helen y el doctor por un lado, y Carson por el otro. También pueden intentar hablar con los vaqueros que iban con el que molestó a Charlie.

Investigando

Si buscan información acerca del vaquero que molestó a Charlie, sigan el camino que sigan (hablando con otros vaqueros, preguntando en algún Saloon, etc...), obtendrán lo siguiente:

Karl (el vaquero) era (es, si no le han matado) un personaje de mala catadura. Algunos decían que había sido un cuatrero buscado en otros estados. Últimamente estaba especialmente generoso con las chicas del Saloon y sus compañeros de equipo, así que debía tener dinero fresco. Cómo lo había conseguido era una incógnita.

Si investigan acerca de Helen y el doctor, lo que pueden llegar a conocer es que la relación entre Helen Travis y el doctor Ferguson es la comidilla de la ciudad, aunque nadie se lo dirá a Henry. Esta relación parece venir desde hace unos 15 años. Sin embargo, si lo comentan con la enfermera que ayuda al doctor, ésta les dará otra versión:

"¿El doctor liado con Helen Travis? No. Estoy segura. Cuando la señora Travis viene a verle, no se muestran precisamente amorosos. De hecho, no hacen más que discutir a gritos". Si le preguntan de que discuten y saben tratarla, la enfermera les dirá que *"él suele decir algo sobre cierta vez que hizo algo por ella y desde entonces lo está pagando. Ella le suele contestar que él ha recibido su recompensa. No sé a qué se refieren"*.

Si investigan sobre Carson, también hallarán información jugosa. Carson es algo más que el ayudante de Henry. Los más entendidos dicen que Carson es el verdadero dirigente de las empresas Travis, y que Henry es una marioneta en sus manos. Por supuesto, no faltan los que afirman que en todos los años que lleva ayudando a Henry, Carson se ha ido haciendo con un importante capital de dudosa procedencia. No creen que le guste que cambien la situación. En lo que parece que todos están de acuerdo es en que Carson es un hombre ambicioso, al que no parece contentar permanecer en el segundo puesto.

Además, tan pronto como en la ciudad se sepa que los PJs están haciendo preguntas sobre los Travis, pasarán dos cosas. La primera es que tendrán enfrentamientos con gente a la que no le

RUTA 33 COMICS

LIBROS DE ROL
CARTAS
COMICS

Cartaya, 11
Telef./fax (91) 614 98 53
28938 Móstoles (Madrid)

WARHAMMER
MAQUETAS
ACCESORIOS



gustan los curiosos. Puede acabar en una pelea a puñetazos o en un tiroteo, según el nivel de violencia que el DJ considere oportuno. La segunda es que recibirán una nota con un enigmático mensaje: "Reúnanse conmigo esta noche a las dos en la taberna de la Estrella. Pregunten por María". Si van allí, y pregunta por María, les harán pasar al despacho del gerente, donde les espera una mujer de unos 50 años. Va vestida con cierta elegancia, pero su belleza ha quedado oculta por las arrugas. La mujer se presentará como María Fernández, dueña de la taberna de la Estrella.

La historia de María

La conversación con María se desarrollará en los siguientes términos:

"Ustedes son los que llegaron acompañando a Charlie, ¿verdad? Me han dicho que andan haciendo preguntas sobre la familia Travis. Quizás le interese lo que tengo que contarles.

Yo no he sido siempre la dueña de una taberna. Pertenezco a una antigua familia de origen español con bastante influencia en la ciudad. Durante mi juventud, me enamoré de un hombre. Este hombre era Charles Travis, el padre de Charlie.

Charles era uno de los hombres más atractivos de la ciudad, aparte del dinero de su familia. Y el caso es que él

también estaba enamorado de mí. De hecho habíamos hecho planes para casarnos en secreto. Pero el destino nos jugó una mala pasada.

Los padres de Charlie decidieron que se casara con Andrea Morgan, heredera de otra gran fortuna, para unir los imperios Travis y Morgan. Charles me quería, pero no pudo enfrentarse con sus padres.

Lo que casi nadie sabe es que antes de que Andrea se comprometiera con Charles, ella y Henry Travis habían estado flirteando. Henry estaba locamente enamorado de ella.

Nada más casarse Charles y Andrea, Henry dejó la ciudad y se fue a Boston a estudiar. Volvió un año después, acompañado de una mujer a la que presentó como su esposa: Helen.

A los tres años de la boda nació Charlie, y todo parecía ir bastante bien. Henry había empezado a trabajar para las empresas Travis y parecía haberse resignado. En cuanto a mí... bueno, también me resigné.

Luego pasó lo de la caravana. Charles quedó destrozado. No me avergüenzo de decir que aproveché la situación. Nos convertimos en amantes.

De lo que quiero hablarles es de la muerte de Charles. Seguramente se habrán enterado de la versión oficial, que dice que murió de un ataque al corazón. Miren, yo era su esposa en todos los aspectos menos en el oficial. No tengo pruebas, pero estoy convencida de que a Charles le envenenaron. Llevaba una temporada sintiéndose cada vez más débil. Sin embargo, cuando nos fuimos los dos de viaje sin decírselo a nadie, mejoró de una manera increíble.

Cuando volvimos volvió a empeorar, y esta vez fue tan rápido que murió en una semana.

He estado hablando con bastantes médicos, y todos me han dicho que ninguna enfermedad conocida responde a los síntomas que les describí. Uno de ellos me preguntó si Charles tomaba algún medicamento o droga. Se mostró muy sorprendido cuando le dije que no.

El caso es que Charles murió, y yo me quedé sola, con poco dinero, ya que mi padre se había arruinado. Compré esta taberna y sobreviví como pude".

Esto es todo lo que María les contará. Por supuesto, ella sospecha que Henry, despedido por perder a Andrea y deseoso de controlar las empresas Travis, mató a su hermano.

Qué está pasando

El caso es que la historia se ha complicado bastante, y va a ser necesario aclarar un poco la situación. En primer lugar, decir que Henry es totalmente inocente de cualquier delito, e incluso de cualquier conducta reproachable. Es cierto que cuando su hermano se casó con Andrea él lo pasó mal y dejó la ciudad para olvidar. Lo malo es que Helen, una cazafortunas de Boston, se fijó en el joven estudiante de Derecho al que nunca le faltaba el dinero. No le fue difícil convencerle para que se casaran.



Helen se llevó una desagradable sorpresa cuando se enteró que Henry era el hermano menor, sin derecho a la herencia. Y cuando Andrea y Charles tuvieron un hijo, empezó a trazar planes.

El doctor Ferguson, que por aquel entonces era amante de Helen, contrató a una banda de forajidos para que asaltaran la diligencia en la que viajaban Andrea y Charlie y mataran a todos.

Desde entonces, el doctor Ferguson ha vivido bajo los remordimientos, obedeciendo todas las órdenes que le daba Helen, quien le amenazaba con contar lo que el doctor había hecho.

Sin embargo, Helen no tiene nada que ver con la muerte de Charles Travis. Como María sospecha, Charles murió envenenado, pero fue otro el culpable. Tal como muchos sospechan, Carson es un administrador excepcional, pero entre sus fuertes no está la honradez. Carson pensó, y con bastante acierto, que mientras Charles estuviera al frente de la empresa Travis nunca podría desviar un solo dólar a sus cuentas sin que fuera notado. Henry, en cambio, era harina de otro costal. Así pues, la solución era simple: cargarse a Charles. No le fue difícil (en un día de oficina se toman varios cafés).

Además, Carson ha conseguido una carta que Ferguson escribió a Helen en la que se menciona lo que ambos planearon. La ha utilizado para poner a Helen de su parte, y la piensa usar si las cosas se le ponen feas. Por cierto, el doctor no sabe que la carta la tiene Carson.

Desde entonces, la mansión Travis ha vivido una situación de equilibrio repleto de intrigas que el regreso de Charlie ha trastocado. Helen no está dispuesta a que Charlie reciba su herencia, y ha hecho que el doctor Ferguson contrate a varios hombres para matarle.

La captura de Carson

De nuevo es Henry el blanco de todas las sospechas. Como ya sabemos es inocente, pero no dejes que los PJs lo sepan demasiado pronto.

El presunto envenenamiento de Charles debería llevar a los PJs a hablar con el doctor que firmó su defunción: el doctor Ferguson.

El doctor lleva unos días al borde de un ataque. Al ver a los PJs entrar por la puerta se pondrá pálido. Cuando le pregunten si observó algo raro en la muerte de Charles Travis, les dirá: "Pues la verdad es que sí, pero los síntomas podían llegar a explicarse por un ataque al corazón, dado que Charles no tomaba ningún medicamento que pudiera producir esos síntomas". Si los PJs preguntan si alguna vez recetó un medicamento de esas características les

dirá: "El único que recuerdo es Carson. Al poco de llegar a la ciudad, vino a verme para que le recetara un medicamento de esas características que tomado en grandes dosis podía provocar una muerte parecida a la de Charles. Traía un certificado de un médico del Este (NOTA: Carson lo había obtenido pagando un buen precio por él). Al parecer tenía una enfermedad crónica. Pero hace unos años volvió a viajar al Este y cuando volvió me dijo que estaba curado".

Carson se encuentra en el despacho privado que tiene en la ciudad. Cuando vayan a buscarle, les recibirá a tiros (piensa que han hecho demasiadas preguntas). No piensa rendirse mientras le queden fuerzas. Cuando acaben con él, o bien si le hieren, Carson aún tendrá tiempo para decirles: "En...mi rancho...La caja...fuerte...La carta". Por cierto, en el momento en que salgan del despacho de Carson, tres pistoleros empezarán a disparar sobre ellos. Helen, al saber por Ferguson que iban tras Carson, les ha mandado para silenciar al administrador y a los PJs a la vez.

El rancho de Carson

El rancho de Carson está a unos 20 kilómetros de San Francisco. Cualquiera les puede mostrar el camino. Una vez allí, sólo tendrán que convencer a los tres vaqueros que trabajan allí que les dejen ver lo que hay en la caja. Los vaqueros, frente a varios hombres armados, se mostrarán de acuerdo en dejarles ver lo que quieren. Pero intentarán dispararles a traición.

La caja fuerte es de bastante buena calidad (que se olviden de abrirla a tiros). Deberán pasar una tirada de Forzar Cerraduras con una penalización de -10, o bien usar explosivos (tirada normal para no quemar el contenido, y por supuesto deberán llevar explosivos consigo). En el interior de la caja fuerte hallarán la carta en la que se cuenta como Helen y el doctor Ferguson planearon la muerte de Charlie y su madre, y ciertos detalles acerca de la verdadera relación que les unía.

El secuestro

Cuando vuelvan a la mansión para terminar de aclararlo todo, se llevarán otra desagradable sorpresa. La casa está rodeada de agentes de la ley. Parece que algo ha pasado. Cuando entren en el salón, verán a Carmen y Dorothy llorando, a Walter repartiendo tila para todos, y a Henry sentado en un sillón, con la mirada perdida y un papel cogido en la mano derecha. A su lado, en el suelo, hay un sobre rasgado. Si le pre-

guntan a Henry que pasa, éste, sin hablar, les dará el papel. Se trata de una nota escrita con letra elegante que dice lo siguiente:

"Amado Henry, el doctor Ferguson y yo hemos decidido hacer un largo viaje. Nos hemos llevado a tu sobrino con nosotros. Si quieres volver a verlo con vida, llévanos 200.000 dólares al Saloon de Walter, en Red Skull (un pueblo a unos 25 kilómetros de San Francisco en dirección Este) y dáselos a un hombre con un parche en el ojo derecho. Tu esposa que te quiere, Helen".

Por supuesto, Henry está dispuesto a pagar lo que sea para que Charlie vuelva a casa. va a enviar un mensajero con el dinero. No se opondrá a que los PJs le acompañen.

Una vez en Red Skull, los personajes tienen dos opciones: atrapar al tipo del parche para interrogarle, o seguirle hasta el lugar en el que tienen a Charlie. Ambas opciones son igualmente válidas, y llevarán a nuestros héroes hasta una cabaña donde están Helen, el doctor Ferguson, Charlie (bastante bien atado) y cuatro pistoleros.

Unos tiritos (Helen y Ferguson están armados y lucharán hasta el final) y podrán volver a casa con Charlie y el dinero del rescate.

Conclusión

A su vuelta serán recibidos con alegría (aunque Henry sigue bastante cabizbajo). La compañía Travis les premiará con 500 dólares para cada uno. Charlie lo dejará todo en manos de su tío y se irá a vivir al rancho de Carson, que según se comprobó había sido pagada con fondos de la empresa. Y esto es todo. Pasáoslo bien y que no sufran mucho los jugadores.

Jocs de Rol
Games Workshop
Modelisme

WARGAMES
Cartes
Jocs d'Estratègia

LUDO - HOBBIES

c/. Sant Pere, 27
Telèfon 726 11 52
08201 SABADELL

Taller de Pintura
Partides de Rol o Cartes

Tornejos
WARHAMMER, 40K i Blood Bowl
Figures de Plom