

UNOS POR EL AGUA, OTROS POR LA INUNDACIÓN,

ESTÁS AGAZAPADO JUNTO A LA GUARIDA DEL MUSTANG, CERCA del árbol quemado. Tus amigos están contigo, intercambiando miradas nerviosas. Al igual que tú, se lo están volviendo a pensar. Como tú, huelen a muerte en el aire y se preguntan si será su propia muerte. Cassie lleva un trozo grande de chapa con una cuerda a la espalda, ya que el Mustang escupe fuego. Jack lleva un rifle, ya que el Mustang es demasiado rápido para atraparlo. William lleva una Biblia, ya que el Mustang es la montura del Diablo. Tú llevas un cuchillo, ya que, al final, alguien tiene que cortarle el cuello al Mustang. Es la hora brujá, la luna está llena y hay sangre fresca en el suelo. Seguramente, el Mustang saldrá a correr esta noche.

CASSIE es una joven del pueblo. Es impetuosa e indomable. Está enamorada de ti. Cuando oyó que ibas a matar al Mustang insistió en venir. Ha hecho un escudo con un trozo de chapa y una cuerda para protegerte del fuego del Mustang.

JACK es un joven de las colinas. Es tranquilo y callado. Le lanza miradas furtivas a William cuando cree que nadie mira. Se ha traído el rifle de su padre para dispararle al Mustang. Ha grabado cruces en las puntas de las balas, por si acaso.

WILLIAM es un joven de la ciudad. Es valiente y leal. Ha venido contigo esta noche sin que se lo pidieras. Ha traído las Sagradas Escrituras para acallar el negro corazón del Mustang.

EL MUSTANG

EL MUSTANG ES UNA PESADILLA VIVIENTE: un semental negro como el tizón con ojos como carbones encendidos, aliento de fuego y cascos de resonante acero. Es rápido y mortal. Es la encarnación de lo salvaje y lo cruel.

MANTENTE OJO AVIZOR POR SI VIENE EL MUSTANG. SI OS COGE POR sorpresa, seguramente todos moriréis. Pero la espera es larga y la noche fresca, y alguien ha traído una botella de whisky. Así que tus amigos se pondrán a hablar para calmar los nervios y se irán pasando la botella para mantener el calor. Difícilmente podrías reprocharles ese pequeño consuelo. Al fin y al cabo, están aquí por ti. Deja que hablen sobre sus razones para venir contigo. Deja que te pregunten por qué tiene que morir el Mustang. Deja que hablen entre ellos mientras tú guardas silencio. Finalmente, antes de que la sangre se seque en el suelo, dale a cada amigo una moneda de plata de tu bolsillo y recita la oración todos juntos.

OTROS POR EL FUEGO, MAS POR LA SANGRE SIN EXCEPCIÓN,

OTROS POR UNA GRAN PENA, LLEVAN AÚN UNA CANCIÓN,

SOLO TENÉIS TRES OPORTUNIDADES CONTRA EL MUSTANG. LA PRIMERA es cuando el Mustang carga. De su aliento surgen llamaradas y sus cascos arrancan chispas. Tienes que mantenerte firme y enfrentarte a las llamas si quieres tener alguna oportunidad. Si Cassie consigue escudarte del fuego, quizá puedas cortarle la ardiente lengua.

Recuerdas a Cassie de pie junto a ti, al borde del viejo puente del ferrocarril, mirando vuestros reflejos oscuros allá abajo, en el agua distante. El sol brilla en lo alto de un límpido cielo azul. Extiende la mano para tocar la tuya...

LA MONEDA DE CASSIE CAE AL SUELO. MUESTRA SU DESTINO. ¡RECÓGELA!

LA SEGUNDA OPORTUNIDAD ES CUANDO EL MUSTANG HUYE. ES demasiado rápido para atraparlo. Si Jack consigue abatirlo desde lejos, quizá tú puedas cortarle las patas para que no pueda seguir corriendo.

Recuerdas a Jack aporreando tu puerta en mitad de la noche, gimiendo borracho. Tiene la cara hinchada y llena de sangre por la paliza que le han dado. Más tarde, acuna el rifle entre las manos, hablando sobre la muerte...

LA MONEDA DE JACK CAE AL SUELO. MUESTRA SU DESTINO. ¡RECÓGELA!

LA TERCERA OPORTUNIDAD ES CUANDO EL MUSTANG RESOPLA Y CHILLA e invoca al Diablo. Si William consigue apaciguar a la criatura con la Palabra de Dios, quizá puedas agarrarlo del cuello y hundirle el cuchillo en la garganta hasta lo más hondo.

Recuerdas a William arrodillado en el río junto a ti, sus fuertes manos sacándote de las aguas, el eco de una bendición aún resonando en el aire. Los ojos de William son claros y amables. Te sientes libre por primera vez en años, pero tienes una pregunta en los labios...

LA MONEDA DE WILLIAM CAE AL SUELO. MUESTRA SU DESTINO. ¡RECÓGELA!

El Mustang se ha detenido. ¡Es el momento de actuar!

MIENTRAS FORCEJEAS CON EL AGITADO MUSTANG, LAS MONEDAS DE tus amigos se te deslizan del bolsillo y caen al suelo lleno de sangre. Es un presagio que muestra tu destino. Alzas el cuchillo y lo bajas con un movimiento rápido, pero ya conoces el final.

RESUMEN

1. Reúne a tres amigos alrededor de una mesa.
2. Pídeles que elijan entre Cassie, Jack y William.
3. Diles que estáis esperando al Mustang junto al árbol quemado.
4. Alguien empezará a pasar la botella. Cassie, Jack, William y tú deberíais hablar entre vosotros durante un rato. No tengáis prisa. Esto es importante.
5. Cuando veas cargar al Mustang, ¡lanza un grito de advertencia!
6. Ahora os enfrentáis al monstruo. Primero, Cassie intentará protegerte del fuego. ¿Qué haces tú? ¿Qué hace Cassie? Recuerda advertir a todo el mundo de lo que hace el Mustang. Cuando el Mustang esté casi encima de vosotros, lee tu recuerdo de Cassie. El recuerdo está incompleto. Cassie y tú tendréis que mostrar cómo termina.
7. Cuando se acabe el recuerdo, la moneda de Cassie cae al suelo. Muestra su destino: bueno (cara) o malo (cruz). ¿Qué le ocurre a Cassie? Recoge su moneda y grita para advertir a Jack. ¡El Mustang está huyendo!
8. Jack y tú tenéis que abatir al Mustang. ¿Qué haces tú? ¿Qué hace Jack? Cuando Jack está a punto de disparar el rifle, lee tu recuerdo de Jack y completadlo juntos. Lanza la moneda de Jack como hiciste con Cassie. ¿Qué le ocurre a Jack? Recoge su moneda y grita para advertir a William. ¡El Mustang está invocando al Diablo!
9. William y tú debéis acallar al Mustang con la Palabra de Dios. ¿Qué haces tú? ¿Qué hace William? Cuando William lea la palabra, lee tu recuerdo de William. Completad el recuerdo y lanza la moneda como hiciste con Cassie y Jack. ¿Qué le ocurre a William?
10. Por último, debes forcejear con el Mustang tú solo. ¿Qué haces?
11. Cuando alces el cuchillo para matar al Mustang, lanza las tres monedas que tienes. Las caras son buenas para ti. Las cruces son malas. Tus amigos y tú leeréis las monedas para ver tu destino. ¿Qué ocurre?

EN LA HORA OSCURA Y HASTA LA PUESTA DEL SOL.