

A lo largo de la noche Pierre decidirá salir para respirar aire fresco, o eso dirá. Si los caballos de los jugadores están fuera, los registrará por si tienen algo de valor. En ese momento Perro Cojo aprovechará para acercarse y estrangularlo. Después llevará el cuerpo a la parte trasera de Salón, lo desnudará y se vestirá con sus ropas, adoptando su aspecto.

Luego entrará en el Salón como si nada hubiera pasado. Tres Dedos está tocando una vieja balada sobre una señorita de Boston y su virginidad. Si alguien ha echado unas manos con Pierre o ha observado alguna partida, notará que ahora pierde mano tras mano. Habla poco, y cuando lo hace es con una voz extraña y casi sin acento. Al poco se levantará y se irá a dormir, diciendo que ha bebido demasiado y que se encuentra mal. Planeará la muerte de cualquiera que sospeche.

El hedor del cadáver de un francés

A la mañana siguiente los jugadores podrían decidir marcharse entre las quejas de las chicas, pero algo los retrasará. Hacia las diez, una de ellas descubrirá el cadáver del Francés. La Madame acudirá al oír los gritos y llamará a Jack, aún dormido. Los gritos alertarán a los jugadores, a los que se supone levantados y preparando su viaje.

Jack llamará al Dr. Rotterman, entre maldiciones y miradas de sospecha. A pesar de lo poco que lleva Pierre muerto, el hedor llena el aire debido al calor. Jack llevará a Joe a un lugar apartado y le dirá que vigile a todo el mundo. Cree que el asesino es algún jugador que se cree estafado. Los dos volverán a la escena del crimen justo cuando llegue el resacoso Rotterman. Tras inspeccionar el cadáver dirá que murió estrangulado y se atreverá a aproximar la

hora de su muerte... las doce o doce y media de la noche. Todos quedarán sorprendidos, porque muchos de los presentes recuerdan a Pierre retirándose a la una y media de la noche. Nob, el barman, asegurará que Pierre se levantó casi al alba y que partió sin decir nada. Comentará de pasada que le pareció ver un leve cojeo en su andar, cosa que extraña a sus amigos.

Perro Cojo no se llamaba así por casualidad... Se comportaba como un perro rabioso del desierto, y debido a unas fiebres cojeó durante toda su vida de la pierna izquierda. Es la única señal para reconocerlo cuando se hace pasar por otra persona. Cojea levemente por instinto, tenga la apariencia que tenga.

Al escuchar lo del cojeo Joe y Jack se mirarán y

el rostro del indio mostrará preocupación. Jack despertará a Ralphie y Joe desaparecerá.

Perro Cojo ya ha vuelto al pueblo, quitándole las ropas a un granjero al que ha matado. Tiene que elegir una víctima, y el indio está solo...

No le será difícil acabar con él, ya que se ha escondido en su casucha de las afueras, rodeándose de fetiches y rezando a los espíritus. Perro Cojo entrará por una ventana y se lo cargará de dos balazos, adoptando su aspecto. Después volverá al Salón, donde se ha reunido la banda.

Jack ha prohibido la salida del pueblo hasta que no se aclare la muerte. Joe hablará poco, como siempre, y excepto que alguien se fije MUCHO no notará su leve cojeo. Jack no sabe qué hacer, ya que el trabajo de investigación nunca ha sido su fuerte. Ha ido casa por casa amenazando y rompiendo cosas, pero sin éxito. Da vueltas por el Salón resoplando mientras Ralphie intenta calmarlo tocando algunas baladas picantes. Jack se calmará y saldrá a dar una vuelta con los jugadores para pedirles consejo. En el Salón quedarán solos Joe y Ralphie. El indio le hará una indicación al otro para que salga por la puerta trasera, con el pretexto de querer enseñarle algo. Ralphie no sospechará, y una vez fuera Perro Cojo le hundirá la nariz en el cráneo. Arrastrará el cadáver hasta un barril y lo meterá, no sin antes desnudarlo y ponerse sus ropas. Ralphie volverá al Salón y esperará la vuelta de Jack.

Les dirá que Joe se ha ido al desierto a pasar varias noches de éxtasis para dar con el asesino. Esto empezará a sonar sospechoso. Jack es imbécil y verá normal que su segundo se largue a fumar peyote para descubrir al culpable. Se tranquilizará y le pedirá a Ralphie que toque un poco su baño.

Perro Cojo no tiene ni idea de tocar, y pondrá como excusa que no tiene ganas, apenado por la muerte de Pierre (hace una media hora estaba tocando la



mar de alegría). Si empiezan las acusaciones, pasa al epílogo. Si los jugadores son tan cretinos como Jack, pasa al capítulo tres.

El perro muerde

Si los jugadores llegan aquí no destacan por su perspicacia. Ralphie nos hablará. Se quedará en una de las mesas del fondo junto a una botella de whisky. Jack decidirá esperar a Joe, para ver lo que dicen los espíritus. Cuenta que una vez encontraron agua en el desierto gracias a las «charlas» de Joe con su bisabuelo muerto.

Las chicas bajarán y el Salón se irá llenando de gente, ya que Jack ha consentido en abrirlo de nuevo. En un momento de la noche, durante la hora eufórica, Jack se levantará dando tumbos y saldrá a vomitar. Una de las pocas normas que siempre ha respetado era la de no permitir que *nadie* vomitara en el suelo de su Salón. Ralphie se escabullirá detrás de él. Aprovechará que Jack está vomitando y borracho para cortar la garganta. Si nadie se ha dado cuenta de nada, cogerá un caballo y saldrá del pueblo, no sin antes dejar una nota clavada en el cuerpo de Jack con la palabra «IDIOTAS».

Tal vez alguien haya seguido a Ralphie hasta la puerta del Salón, y puede que evite el asesinato (o no, a gusto del Comisario).

El duelo

Tarde o temprano, los jugadores y los miembros de la banda que hayan sobrevivido a la venganza de Perro Cojo tendrán que enfrentarse al Cambiaformas. No va a ser fácil, ya que intentará ocultarse en las sombras, cambiando de forma continuamente para engañar a sus perseguidores. Disparará siempre oculto. Por supuesto, como Reencarnado, hará falta un certero disparo (o golpe) en el cerebro para acabar con él.

Si consiguen abatirlo, el Comisario puede darles Un punto de Callo por haber acabado con una criatura sobrenatural (siempre y cuando no hayan utilizado ningún poder mágico). Si Jack ha sobrevivido estará eternamente agradecido, ofreciendo su pueblo como refugio en un futuro. Si nadie sobrevive los aldeanos no saldrán a despedir a nadie, más que nada porque se alegrarán de que los forajidos hayan muerto.

PnJs

Bill «Perro Cojo»

Dough: un hombre maduro de unos 45. En su cuerpo se nota el pasar de los años en el desierto, ya que su piel está rasgada y curtiada. Es pelirrojo, y una frondosa barba cubre la mayor parte de su maltrecha cara. Viste con las ropas típicas de un forajido, tan sucias que es difícil diferenciar la chaqueta de la camisa. Utiliza una pistola con dos revólveres y un látigo.

Tras cambiar de forma sólo conservará su cojera.

Sus Características son las de un Ranger de Texas, pero el Comisario es libre de cambiarlas. Regenera de una manera especial (pag. 164 de *Deadlands*) y tiene el Poder Especial de CambiaFormas, que le permite adoptar la apariencia de cualquier ser de tamaño humanoide (Rapidez 1, Duración: Un día, Predisposiciones: Ninguna)

Jack Fontana: era la mano derecha de Bill antes de que lo mataran. Su aspecto es «achicanado», aunque no es mexicano. Tiene la tez morena por el sol y el pelo rizado y negro, como su bigote. Viste pantalones marrones y camisa blanca. Su sombrero siempre cuelga a su espalda, y un pañuelo rojo anudado reposa bajo su cuello. Sólo lleva un revólver de alto calibre. En sus botas hay unas lustrosas espuelas que tintinean al caminar.

Sus Características son, como las del resto de la banda, las de un Pistolero (exceptuando a Pierre).

Joe El Indio: un enorme indio americanizado. Aunque viste a la manera vaquera, un par de plumas cuelgan de su enmarañada melena india. Habla muy poco y mira con unos ojos que traspasan el alma. Juega continuamente con un enorme cuchillo mientras se pierde en sus pensamientos. Utiliza un revólver.

Ralphie Tres dedos: el miembro más joven de la banda. No llega a la veintena, y aún así ya tiene una marca de sus andanzas. Por culpa de un disparo perdió los dedos índice y anular de su mano derecha, por lo que dispara con la izquierda. A pesar de todo toca el banjo de forma espectacular,



lar, por lo que siempre anda entonando baladas picantes.

En su cinta cuelga un solo revólver

Pierre El Francés: no es francés. Es un Tahúr de Boston que utiliza el acento galo para embelesar a las damas ingenuas. Es bien parecido. Alto, delgado, muy peinado hacia atrás. Viste un elegante traje de París, que no se quita desde hace meses (cosa que se nota bastante). No lleva nunca sombrero y utiliza un solo revólver.

Tiene las Características de un Charlatán, pero no sus poderes.

Apéndice

Si los jugadores no son forajidos, el Comisario deberá improvisar una situación en la que los personajes pasen obligatoriamente por el pueblo o entablen conversación con Jack en cualquier otro lugar. No es difícil, ya que al fin y al cabo es Sheriff: nadie debería sospechar de su pasado delictivo hasta el final de la aventura.

por Daniel Meléndez Delgado