

COLAR DE DENTES

(por Nebilim)

Colar de Dentes é unha aventura xenérica de TERROR ADULTO onde os xogadores interpretarán a rapaces nunha vila estadounidense dos anos 90. A crise económica e a desaparición dun neno puxeron o pobo patas arriba, facendo que os cativos traballen xuntos para deter a un asasino recentemente chegado á cidade.

Que foi do pobre Dillan Bert?

(Estímase que a aventura terá unha duración aproximada de tres horas)

Collar de Dientes apareceu publicada no fanzine *Crisis Creativa* nº 4

Anos 90. Nunha típica vila estadounidense chamada West Hills, situada en Oklahoma, van festexar o día de Halloween coma no resto do país. As rúas encheranse de nenos disfrazados chamando de porta en porta, repetindo o clásico «¡truco ou trato!», agardando recibir unha manchea de lamberetadas. Emporiso, este ano vai ser diferente aos demais ou non habería nin intriga nin aventura: a desaparición de Dillan Bert, fai xa un mes, aínda ten conmociónada á poboación, que esixiu melloras na seguridade de West Hills. A policía vixilará nas rúas para se asegurar de que ningún cativo estea só.

A vila de West Hills levantouse e medrou arredor dunha antiga empresa automobilística. Fábricas de portas, de volantes, obradoiros de tapizaría... e cadanseus almacéns foron os que deron traballo a todo o pobo. Aínda que os adultos aseguren que todo irá ben, o certo é que empezan a verse locais pechados, como a tenda de cómics de Roland. O poder adquisitivo baixa e nótase a nerviosidade no ambiente. No que vai de ano, o Monumento aos Caídos en Vietnam que adorna a praza maior foi testemuña de varias liortas entre homes feitos e dereitos. As tensións están a provocar que as prédicas do pastor Dustin Fenton se centren no perdón e ademais en ofrecer a outra meixela.

A xente vive en urbanizacións con casas unifamiliares bastante sinxelas e relativamente novas, pois que West Hills non chega aos cincuenta anos de historia. Polo tanto, apenas ten 2000 habitantes e a maioría son traballadores da empresa ou de negocios directamente relacionados. Para moitos, a fundación desta vila supuxo o inicio da súa vida ideal na compañía das súas parellas e, para outros, unha oportunidade única para empezar de cero.

INICIO DA AVENTURA E NOTAS SOBRE DIRECCIÓN

Existen varios xeitos de meter ás personaxes de cheo na aventura. O ideal é darlles aos xogadores un contexto inicial sobre o escenario, que ademais é Halloween e que un rapaz desapareceu fai un mes.

As personaxes dos xogadores poden empezar na igrexa, en misa, escoitando ao pastor Fenton pedir que recen polo pobre Dillan Bert. Tamén oírán os lamentos dalgunha señora que prega por el. Pode ser que non tódalas personaxes dos xogadores coñezan ao rapaz, tan só as que teñan a súa idade; así que remate o oficio, poderán preguntar por el ou por detalles da súa desaparición. Pasou un mes, pero a fatídica nova non lles chamara a atención ata o de agora; despois de todo, é doado que os adolescentes non saiban valorar empáticamente algo de semellante magnitude. Se cadra é a primeira vez que o escoitan ou mesmo o esqueceran. Iso que aínda quedan carteis coa cara de Dillan nos postes ou xa caídos no chan.

Polo serán festéxase Halloween e todos están desexando saír cos seus disfraces. Terán case que todo o día libre para quedar ou facer plans. Unha boa idea é ir botar unhas partidas ao Game Over, aproveitando que abriu malia ser domingo. O local estará decorado con moi mal gusto, pendurando falsas arañeiras do teito.

Agárdase que, en todo ese tempo, pregunten sobre Dillan e maila súa desaparición a outros rapaces e adultos. As respostas máis habituais serán encollas de ombreiros, mentiras sobre o «tolo» Morris e tamén da fraga. Se os xogadores son pouco activos, podes narrar escenas costumistas nos diferentes fogares e daquela terán que improvisar detalles das súas familias, onde viven ou a que se dedican.

AMBIENTE

Os adultos temen perder o traballo e o seu tema de conversa decotío será o peche dalgún negocio local como a tenda de cómics de Roland, para desgraza das personaxes dos xogadores. É doado que rematen rifando diante das PXs e deste xeito afastaranas deles, farán que non agarden axuda adulta ou que entendan que é unha perda de tempo. A desaparición de Dillan non é o tema central de ningunha conversa, agás que unha das PXs fora veciña súa. A sensación é que todo canto sucede ou está por suceder economicamente é moito máis importante.

Ao comenzar a sesión, pódese pedir aos xogadores que digan que pais non se levan e por que (formar parte do sindicato a quen culpan dalgunha medida, ou que un sexa empresario e outro un traballador, por exemplo), para establecer lazos e dinámicas.

LUGARES RELEVANTES

A Praza da vila:

Zona axardinada e construída arredor dun monumento adicado aos Caídos en Vietnam. Denantes fora un descampado que ía ocupar unha nave industrial, pero o seu dono decidiu doalo a West Hills antes de se marchar a facer negocios noutro lugar. É o punto de xuntanza habitual. Tanto vellos coma novos adoitan ocupar os seus bancos de aceiro forxado. Ó seu carón érguense o concello e mailas primeiras casas erixidas que forman a cidade vella.

A Casa do Concello:

É o edificio sobranceiro da vila. Ten dous andares; no superior hai un salón de plenos con mobiliario de madeira entallada a man e unha vidreira recargada que lle dan un aspecto máis austero e antigo do que é en realidade. O alcalde é Matt Branson, un vello que leva no cargo 30 anos e agarda xubilarse pronto. A nova da desaparición de Dillan afectouno moito, pois non está afeito a que pase nada sinistro ou de notoriedade no concello. Non é home de colaborar e tampouco se sente con folgos dabondo para facer máis. Confía cegamente na policía e coida que todo sairá ben por intervención divina.

A igrexa:

A Igrexa Evanxélica de West Hills está seguindo a rúa Saint Douglas, a rúa que parte da praza da vila cara ao norte. Tódolos domingos as familias asisten ao oficio do seu pastor Dustin Fenton, un home que sempre aposta pola calma e mailo diálogo, mentres nas sombras estase a quedar cos cartos dos donativos e vese a soas con freguesas. Cre que o día de Halloween non se debería de festexar por achegar aos nenos ao pecado e porque pensa que a desaparición de Dillan é un sinal.

O centro educativo Walton Shaun:

Tódolos nados en West Hill foron alumnos do Walton Shaun. Os ruídos do timbre, as risas no patio e mailos actos de fin de curso son os recordos de xuventude máis apreciados por aqueles que tiveron unha nenez e adolescencia felices; o resto só lembrará a dor dos empurróns e as trompadas, os días sen comer por mor de que lles roubaran os cartos do xantar e as esixentes clases de ximnasia nas que eran ridiculizados polos compañeiros decotío. O Walton Shaun sitúase ao sur, entre edificios de oficinas e almacéns. Os pais adoitan acompañar aos seus fillos ata a entrada dende que o entorno desmellorou a causa da crise económica.

Arcade «Game Over»:

É o salón recreativo do pobo. Os rapaces matan o tempo pegados as «máquinañas» e gozan con videoxogos de grotesca violencia. A raíña do lugar é Samantha Caitlin, xa que ostenta moitos dos récords. O seu pai é o dono do local e ela pode xogar canto queira, incluso despois da hora de pechar. Coñece a tódolos clientes e sabe de canto rumor hai, aínda que só falará a cambio de partidas no Mortal Kombat, o seu xogo favorito.

Policía:

Os policías da vila son un fado de funcionarios preguiceiros, afeitos á comodidade que supón ter poucos crimes que pescudar ou xente á que deter. Bud Dawson, o xefe de policía, está a piques de se xubilar. Considera o seu traballo unha perda de tempo e, malia todo, garda nos caixóns unha morea de informes do pobo, poñendo especial interese nos forasteiros e nos chegados fai pouco. A información é moi superficial porque, ademais de lacazán, fáltalle verdadeira práctica resolvendo crimes.

LUGARES PERIGOSOS

A cabana de Wilson Morris:

Wilson Morris é un home estraño. O seu aspecto é descoidado, coa roupa suada e con manchas de graxa. Traballou nun taller mecánico ata que unha crise psicótica afastouno da sociedade. Marchou vivir ás aforas e só vai a West Hills para mercar «comida rápida» e asustar a algún dependente ou dependenta por mor do seu comportamento errático e imprevisible. Sempre é sospeitoso de todo canto malo ocorre na vila. Malia que ninguén o viu cometer ningún crime ou problema serio, adoitan usalo de vítima expiatoria. Non é un mal home, senón que non puido acceder á medicación que necesita. Podería ser de axuda coa paciencia axeitada e tratado educadamente. A policía tería falado con el en varias ocasións, sen sacar nada en claro.

A fraga:

Ao norte medra unha enorme masa forestal pola que litigan unha empresa madeireira e unha asociación en prol dos dereitos dos nativos americanos. Neste bosque mesto a xente fai sendeirismo e outras actividades ao aire libre. Polas noites, os adolescentes van para facer o parvo e máis meter medo nos compañeiros contando lendas urbanas. Os pais adoitan decirlles aos fillos que non crean nesas historias, pero que tampouco se acheguen alí pois disque na fraga morreu un tal Zachery Robbie. Manda truco que sexa outro conto.

Zona industrial:

Un polígono industrial non é lugar seguro. O ir e vir dos camións pesados e mailo lugar, que non está deseñado para ser nin cómodo nin bonito, fan del un distrito solitario e frío. A maquinaria tamén o fai ruidoso e, por algunha estraña razón, a brétema sempre está a cubrir as súas rúas. O firme da estrada está desgastado e circular pola noite pode chegar a ser perigoso.

A DESAPARICIÓN DE DILLAN BERT

Dillan é un cativo de 13 anos que estuda no Walter Shaun. O rapaz pasaba desapercibido, non tiña nada sobranceiro. Mediocre en tódalas materias e falta de carisma. Trala súa desaparición, hai xente que xuraría que se trata doutra lenda urbana. Algunhas das personaxes dos xogadores coincidiron na súa clase ou teñen tropezado con el no corredor. Dillan é un rapaz responsable, por iso a súa nai, Ellen, non entende que puidera desaparecer sen máis. Non ía á fraga e, se acudía ao salón recreativo, era moi de raro en raro.

O rapaz tamén ía a tódalas reunións da Igrexa Evanxélica, botáballe unha man ao pastor. O señor Fenton foi a derradeira persona que o viu, con vida, saíndo do seu despacho para voltar a casa na bici. Quedara a limpar como voluntario.

Dillan tería montado na súa bici e logo desviouse cara aos polígonos industriais, onde quedou co seu asasino, un mozo chamado Booker Bill, novo na vila. Booker marchou de Oklahoma City fuxindo de acusacións de abusos e violación. Neste curso escolar conseguiu encandear a Dillan ensinándolle trucos da bici e ofrecéndolle cervexa. Intercambiaban notas e citáronse no polígono. Booker abusou e asasinou a Dillan, botando o seu corpo nun pozo dun terreo desatendido.

Sen querer entrar nos detalles de todo canto lle fixo, chegou a lle arrincar os dentes e deles fixo un colar.

Booker vive co seu pai, que tamén se chama Booker, nunha casa preto do núcleo urbano. Alí garda o colar no seu cuarto do andar superior. Non o ten agochado, ao contrario das revistas pornográficas que garda baixo do colchón. Tamén ten catálogos do Sears e doutras tendas de roupa onde pode ver fotos de nenos.

Na noite de Halloween, Booker agarda atraer outro pequeno co que continuar os seus depravados gustos e sinistros rituais, polo que recibirá en persoa a tódolos cativos que chamen á súa porta, e se cadra podería coque-tear ou facer insinuacións ás personaxes dos xogadores. Se non reparan nel, ao longo da noite terá subido a unha nova vítima ao seu cuarto, aproveitando a ausencia de seu pai, que está en Oklahoma City por negocios.

De querer facer a partida máis escabrosa, pódense atopar restos doutros nenos no cuarto de Booker: guedellos, fotografías de cadáveres, roupa ensanguentada... A motivación deste criminal é unha mestura de pederastia e de imitación das películas de asasinados en serie. Trátase dun mozo desatendido, falto de agarimo, e non cre que poida facer algo na súa vida. De sentirse en perigo, amosarase violento.

Cómpre salientar que a policía non faría nada se soubera dos gustos de Booker, pois é un menor como a vítima e ademais ámbolos dous posúen idade de consentimento sexual no estado de Oklahoma (13 anos). Deste xeito, agás que teñan indicios doutro crime, non actuarán.

A INVESTIGACIÓN

Hai moitas formas de dirixir as pescudas para que as personaxes non den paus de cego. Samantha podería ter visto a Dillan cun «rapaz maior ca el», ademais de que a chegada de Booker tería levantado sospeitas nun lugar tan pequeno coma West Hills. A xente coida que é un rapaz conflictivo, e de feito ten trazas de selo pois que usa camisetas escuras e pasa o día facendo cabriolas coa súa bicicleta. Tamén fixo por quedar con outros rapaces, aínda que non é doado que algún deles fale diso ata dar coa pregunta axeitada.

O «tolo» Morris viu a Dillan con Booker no polígono industrial, nunha escapada nocturna, estando algo desorientado. Así a todo, é quen de dar unha descrición de ámbolos dous. Non obstante, non é doado sacarlle información a alguén coma el se as personaxes non cooperan. Agás elas, ninguén diría que a testemuña do «tolo» Morris é veraz e non froito da súa imaxinación.

O padre Fenton e a señora Bert son quen poden dar información máis confusa ou tendenciosa, culpando a Wilson Morris ou crendo que alguén enganou a Dillan para que fose á fraga. O certo é que esta última pista é falsa e ir alí daralles malas vibracións ás personaxes, crendo que son observadas ou que hai algo maligno na fraga, influenciadas por tódalas lendas urbanas.