



ADELANTO DE
YA DORMIRÁS CUANDO ESTÉS
MUERTO

Erika Prado Rubio
Universidad Rey Juan Carlos

Leandro Martínez Peñas
Universidad Rey Juan Carlos

Ilustraciones de
Adrian Blokin

Ya dormirás cuando esté muerto

Autores: Leandro Martínez Peñas y Erika Prado Rubio.

Diseño de portada: Erika Prado Rubio.

Ilustraciones de Adrian Blokin

Edita: Asociación Veritas para el Estudio de la Historia, el Derecho y las Instituciones (Valladolid).

Imprime: Taller Imagen (Segovia).

Febrero, 2021.

La publicación de este volumen es una acción financiada por la Comunidad de Madrid en el marco del Convenio Plurianual con la Universidad Rey Juan Carlos en la línea de actuación 1, Programa de “Estímulo a la investigación de jóvenes doctores”. Ref. proyecto V793, Acrónimo DEFSEG-GAMES, “Diseño, implementación y análisis de procesos gamificados y serious games para la consolidación de una cultura de democrática de Seguridad y Defensa”.



**Comunidad
de Madrid**

Dirección General de Investigación
e Innovación Tecnológica
CONSEJERÍA DE CIENCIA,
UNIVERSIDADES E INNOVACIÓN



Universidad
Rey Juan Carlos

ÍNDICE

ÍNDICE.....	5
PRESENTACIÓN.....	7
ESCENA II (enero de 2011)	9

PRESENTACIÓN

Saludos, viejo o nuevo amigo de *Karma*. Siempre es una alegría verte por aquí. Antes de dejar que te deshagas del cadáver que llevas en el maletero del coche, concédenos unos instantes.

En las calles más duras de Boston, la venganza, la culpa y la lealtad tejen telas de araña de las que resulta difícil escapar. *Ya dormirás cuando estés muerto* es una aventura de amistad y crimen ambientado en el submundo de la delincuencia organizada de Boston, y que recorre, de forma no lineal, un periodo de tiempo que va de 1983 a 2011.

Se trata de una aventura para el sistema Karma, por lo que necesitarás el manual básico, *Karma Zero*. Tranquilo, que no cunda el pánico. Si no lo tienes, puedes descargarlo de forma gratuita en el siguiente enlace, donde encontrarás otras ayudas, aventuras, suplementos, etc., relacionados con el este proyecto: <https://karmajugador.com/>.

Ya dormirás cuando estés muerto es una aventura para Director de Juego y uno o dos jugadores. Es difícil de ser jugada con un número mayor debido a su particular estructura narrativa y a la propuesta de experiencia que busca lograr.

De igual forma, la aventura aborda o puede abordar temáticas delicadas y que requieren del jugador cierto grado de madurez, como pueden ser el sexo, las drogas o las relaciones sentimentales, por lo que se recomienda que sea jugada en mesas donde el desarrollo de este tipo de historias se del gusto de todos los participantes y donde abordar cuestiones delicadas no suponga incomodidad para ninguno de los jugadores. Por ello, también recomendamos el uso de algún mecanismo de seguridad durante la partida, como pudiera ser la ya célebre Tarjeta X (si no sabes lo es, echa un ojo al apartado correspondiente de *Karma Zero*).

Para este adelanto hemos escogido la Escena II, de las quince que componen *Ya dormirás cuando estés muerto*. Habida cuenta de la estructura de la aventura, no lineal en el sentido cronológico, nos ha parecido el fragmento más adecuado para servir de aperitivo a la aventura completa, ya que puede dar una idea del tono de la misma sin desvelar detalles de la trama.

**YA DORMIRÁS CUANDO ESTÉS MUERTO,
ESCENA II: CONDADO DE PLYMOUTH
(enero de 2011)**

a) Información básica

Los jugadores necesitan recibir algo de información sobre la vida de los personajes en los años que separan la primera escena de esta segunda. El DJ puede transmitirles los siguientes datos:

- Los personajes llevan décadas vinculados al crimen organizado irlandés, trabajando para uno de los jefes del Irish Mob en Boston, John Donelly.

- Los personajes son pistoleros de nivel medio en la organización de Donelly. Gozan de la confianza del jefe, no para tomar decisiones, sino para llevar a cabo tareas de todo tipo, incluyendo asesinatos. Sí: aquellos muchachos inocentes de 1983, en 2011 tienen varios asesinatos a sus espaldas.

b) Una llamada de madrugada

Los personajes se encuentran en una cafetería cualquiera en un área de servicio del condado de Plymouth, mientras en el exterior cae una suave nevada.

Bien, este es el gran secreto, que tus PJ conocen: en el maletero de su coche hay un cadáver del cuál tienen que deshacerse. No están en su territorio, por lo que los personajes lo han echado al maletero del

coche y están conduciendo de noche, regresando a Boston. Allí sí saben cómo gestionar este tipo de problemas. Normalmente, con unos zapatos de cementos y un viaje a la orilla del río Mystic. Pero este es un caso especial. No pueden permitir que el cuerpo aparezca flotando dentro de unas semanas. Así que han parado en esa cafetería a medio camino entre Cape Cod y Boston, porque no llevan sus móviles encima: todo el mundo sabe que los federales pueden reconstruir los movimientos de una persona triangulando la posición de su móvil. Así que los móviles de los personajes están en sus casas, que es dónde deben estar cuando vas a hacer cosas como las que ellos hacen. Y es por eso que están en esa cafetería: para hacer una llamada.

Puedes darles toda esta información a tus jugadores y, después, arranca la escena. Qué decidan quién llama, mientras el otro permanece en la mesa, frente a un café bien cargado y unos platos de comida que no tiene mucha intención de tocar.

En la mayor parte de las cafeterías de Estados Unidos, al menos fuera de las grandes ciudades, el café es gratuito o se cobra tan solo la primera taza. Es mucho más suave que el café europeo habitual, puesto que se hace con mayor proporción de agua. Es habitual rellenar la taza si el cliente lo desea. Por ello, no está bien visto pedir solo café, siendo lo normal pedir, al menos, algo para comer. Entrar a una cafetería en Estados Unidos y pedir solo café es el cómo entrar en un bar español y pedir solo un vaso de agua del grifo.

El destinatario de la llamada es Pete el Fúnebre, el propietario de una funeraria de Boston que, en ocasiones, gana un dinero extra “prestando” el horno crematorio de su negocio al señor Donnelly, para hacer desaparecer algunos cuerpos molestos. Las cenizas resultantes se

entregan al siguiente cliente, que seguramente nunca se pregunte porque la urna de su pariente tiene el doble de ceniza de lo que es habitual... A fin de cuentas, ¿cuánta ceniza es “lo habitual”?

La llamada puede ser una mera escena narrativa o, si el DJ desea darle un poco de emoción, presenta a Pete resistiéndose, poniendo pegas al favor que le piden. Cualquier Capacidad social puede ser utilizada para intentar que Pete ceda, y terminará por hacerlo: como DJ, necesitas que los PJ sigan hacia Boston. No quiere decir que se vayan de rositas: si el personaje fracasa en sus tiradas, haz que gaste Felicidad o Karma para convencer a Pete, o que adquiera algún estado temporal - Irritado, Frustrado-. O haz que los personajes queden en deuda con el dueño de la funeraria.

c) Rose´s Dinner

Seguramente hallas visto suficientes películas norteamericanas para describir Rose´s Dinner. Mesas de formica blanca, sillones de sky rojo alineados respaldo con respaldo, taburetes alineados en la barra.

Como son las tres de la madrugada de una nevada noche de invierno, el local no está muy concurrido, aunque hay algunas personas.

La escena suele resultar mejor si la llamada la hace uno de los PJ y el otro, mientras tanto, observa el bar o habla con Betty, alternando la narración de uno a otro personaje.



Atendiendo la barra está Betty. Aunque no sea su nombre el que figura en el rótulo de neón, ella es la dueña. Nadie se acuerda de quien era Rose, si es que alguna vez hubo una Rose al frente de Rose's. Betty tiene casi sesenta años y una vida de trabajar duro le ha dejado arrugas en el rostro, sabiduría en la mirada y arrestos suficientes para hacer frente a cualquier cosa que ocurra en su local. Puede ser entrañable,

divertida o dura, según las circunstancias. En el fondo, tiene un corazón de oro, pero sabe que, si lo deja salir a relucir con demasiada frecuencia, las bestias lo picotearán.

Para todo lo que requiera algo más contundente que unas palabras mordaces y una mirada fulminante, Betty cuenta con DeMar, un hombre de color de unos cincuenta años y ciento treinta kilos de peso repartidos a lo largo de su metro noventa. Es cierto que la grasa predomina sobre el músculo, pero también es cierto que en su bíceps derecho tiene el tatuaje de un águila con la leyenda *Semper Fidelis* y de su cuello aún penden, por encima del mandil blanco con manchas de grasa, unas placas de identificación militares. Antes de hacer hamburguesas para Betty, DeMar vio unas cuantas cosas en El Chorrillo, en la carretera de Basora y en un aterrador lugar llamado Mogadiscio, así que no es buena idea buscarle las cosquillas. Y buscarle las cosquillas a Betty es buscárselas a DeMar.

En una mesa hay un grupo de tres o cuatro camioneros -reducelo a dos si solo tienes un jugador-, de perfil similar: mediana edad, camisas de trabajo y gorras. Están terminando de comer grandes entrecots poco hechos y bebiendo unas jarras de cerveza. Si un personaje les dedica un poco de atención -Percepción o Astucia Difícil (-1)- quizá se den cuenta de que están dándole vueltas a algo que no tiene buena pinta. Un Éxito quizá les permita relacionarlo con otras de las personas presentes.

Al final de la barra, de espaldas a las mesas, sorbiendo muy despacio una coca-cola, hay una chica muy joven. A cualquiera que le pregunte le dirá que se llama Kansas y que tiene veintiún años, pero ninguna de las dos cosas es verdad. Se ha escapado de su casa hace tres semanas y desde entonces se mueve hacia el este haciendo autostop. El último conductor la ha dejado en Rose's. Está claro que no está atravesando buenos tiempos: se la ve flaca y su largo pelo castaño necesita un buen lavado.



El DJ tiene varios posibles enfoques para el personaje de Kansas: puede ser una chica vulnerable que huye de un entorno tóxico, callada y asustadiza como un animalillo apaleado; puede ser una especie de hippy alegre y aventurera, precoz en su ansia de ver mundo; o puede ser una joven de ojos viejos, cínica y endurecida, que mira solo por sus intereses y que no tendrá reparos en actuar en su propio beneficio al margen de las leyes o las convenciones.



Betty ha calado a la chica nada más entrar en su cafetería y la ha puesto bajo su protección, invitándola a comer algo caliente. Ahora Betty está buscando un conductor confiable que lleve a la chica, porque los camioneros de la mesa 22 no le dan buena espina. Si los personajes no le dan motivo en contrario, cuando se acerquen a pagar, Betty tratará de convencerles de que lleven a Kansas hasta Boston. Allí, Betty le ha dado la dirección de una vieja amiga que tiene su propio bar. Al menos, tendrá un desayuno cuando llegue y, quizá, un empleo o un lugar para pasar la noche. Betty piensa llamar al día siguiente para asegurarse que la chica ha llegado sana y salva, y se lo dejará bien claro a los PJ, cuya matrícula ya ha apuntado.

Quizá esto último es mejor que quede entre Betty y el DJ: no sería la primera vez que, al oír esto, un personaje paranoico decide que la mujer es un testigo peligroso al que es mejor eliminar para borrar rastros, teniendo en cuenta que llevan un cadáver en el maletero... Cosa que lleva la aventura por unos derroteros que, pudiendo ser muy interesantes, nada tienen que ver con el hilo narrativo que aquí se dibuja.

Lo normal es que los PJ se muestren reticentes a llevar a la chica. Bastante tienen con el cadáver. Si se ve obligada, Betty les presionará diciendo que la otra opción de la chica es alguno de los camioneros y que, francamente, no le gustaría que su hija o su hermana subiera a un vehículo en mitad de la noche y en mitad de la nada con esos tipos. Si los personajes aceptan llevar a la chica con ellos, ganarán un punto de Karma cada uno y tanta Felicidad como su Generosidad, pero perderán tanta Felicidad como su Prudencia.

Si quieres amenazarles con que ninguna buena acción quede sin castigo, haz que la chica se dirija al maletero para guardar su mochila...

Es algo que nadie acostumbrado a viajar a dedo por las carreteras norteamericanas haría -lo lógico es llevarla contigo, por si tienes que salir corriendo del coche-, pero le puede dar sabor a la escena.

Si deciden que no es asunto suyo lo que le pase, perderán un punto de Karma y tanta Felicidad como su Generosidad.

Si quieres darle un poco de tensión a la escena, haz que, mientras los PJ hablan con Betty, uno de los camioneros se ha acercado a la chica y está hablando con ella, mientras los demás observan y hacen bromas soeces. Si los personajes no intervienen, la chica cogerá su mochila, montará en el camión y se echarán a la carretera. De inmediato, el resto pagará sus cuentas y saldrán a sus camiones, en la misma dirección.

Es posible que una vez iniciado el contacto entre Kansas y los camioneros los PJ decidan intervenir, lo cual tiene muchas posibilidades de terminar en pelea en el aparcamiento de gravilla del local. Si la cosa se pone mal, DeMar puede aparecer para echar una mano a los PJ acompañado de una cuchilla de carnicero o de una escopeta, según haya escalado la situación. Aunque cabe la posibilidad de que alguno de los tipos vaya armado, si DeMar o los PJ desenfundan las armas, se achantarán y se irán con la música a otra parte: son carroñeros, no asesinos profesionales como los PJ.

En cualquier caso, cuando se aleje el camión que lleva a la chica, o cuando los PJ dejen el aparcamiento con la chica en su coche, verán que uno de ellos tiene pintando sobre la portezuela del conductor un gran bisonte a la carrera, dejando un rastro de fuego tras de sí.



Deja tiempo de partida para que, si quieren, los PJ interactúen con la chica. Cómo sea esta interrelación dependerá de cómo hayas decidido interpretar a Kansas y de la actitud de los PJ. En líneas generales:

- Con llegar a Boston, a Kansas le vale; no se ha tomado muy en serio la recomendación de Betty de ir a ver a su amiga, aunque lo hará cuando no le queden recursos. Dirá a los PJ que la dejen en cualquier lado: en el puerto o en una estación de autobuses.

- No hablará nada de su pasado, no habrá fuerza capaz de sacarle nada. Si le insisten mucho, se cerrará en banda.

- Sobre el salpicadero habrá un pequeño paquete de caramelos del limón; la chica los verá y pedirá a los personajes si puede tomarse uno.

Todo lo demás dependerá de qué tipo de PNJ quieres que sea Kansas y de cómo actúen, a su vez, los personajes.

d) Un encuentro en la carretera

En la realidad, la historia de Kansas es una pequeña distracción para los personajes, que puede tener efectos importantes en cómo se desarrolle el núcleo de la escena: el encuentro inesperado que los personajes tendrán en un trabajo aislado de carretera.

Al poco rato de salir del restaurante -después de que los personajes hayan tenido tiempo para interactuar con Kansas, si lo desean- dos faros se situarán detrás de su vehículo. Tras un centenar de metros rondando tras ellos, se encenderá el rotativo de un coche de la oficina del sheriff del condado de Plymouth y, utilizando el altavoz del vehículo, pedirá a los personajes que se detengan en el arcén. Puesto que esta situación es fruto únicamente de la mala suerte, todos los personajes reciben un punto de Karma.

El oficial, agente Walcott, es un tipo grande y robusto, de unos cuarenta y cinco años de edad, un veterano del cuerpo. Es ese tipo de norteamericano del noroeste que oscila entre lo brusco y lo entrañable, lo primero por fuera y lo segundo por dentro.

¿Crees que tus jugadores no se hacen una idea de cómo es físicamente el personaje? Diles que es como el sheriff Hopper, de Hawkins, Indiana, en *Stranger Things*, y los problemas de visualización de tus jugadores habrán terminado.

Lo cierto es que el agente les ha detenido por puro aburrimiento. Dado que comienza nevar, utiliza como excusa el asegurarse de que los viajeros nocturnos llevan los pertrechos necesarios para evitar un percance como forma de romper su rutina, charlar unos minutos y sacudirse el tedio del turno nocturno. Preguntará por las cadenas, la rueda de repuesto y si tienen gasolina suficiente para mantener la calefacción encendida. Sin embargo, si los personajes le hicieran dudar o preocuparse -todas las tiradas contra su Astucia tienen +0, ya que no es muy sagaz, pero tiene años de experiencia- en los momentos iniciales. Si la actitud o las respuestas de los personajes a sus primeras preguntas fueran extrañas o insatisfactorias, el agente comenzará a mostrarse suspicaz, por lo que, a partir de las primeras sospechas, las tiradas para Manipularle serán Difíciles (-1).

Pese a su aire hosco y de policía de pueblo pequeño, Walcott no es un idiota ni es mal policía. Si Kansas viaja en el coche, prestará más atención, hará preguntas sobre ella, etc. Tiene hijas de esa edad y, si no queda satisfecho con las respuestas de los personajes, les pedirá que se identifiquen, que bajen del coche, que abran el maletero, etc. Si los

personajes no le despiertan ningún recelo, se limitará a desearles buen viaje, dar la vuelta y partir en sentido contrario.

Superar el encuentro sin realizar una acción violenta sobre el agente otorgará a los PJ un punto de Karma y tanta Felicidad como su valor de Prudencia. Si, por el contrario, Walcott es asesinado, quien lleve a cabo los disparos mortales perderá dos puntos de Karma y el resto un punto. Si la muerte no es a sangre fría, la pérdida de Karma se reduce a un punto por personaje. Por supuesto, si matan al policía y Kansas está presente, los personajes tienen otro problema que resolver. No olvides aplicar las modificaciones a su Karma y su Felicidad que se deriven de lo que hagan al respecto.

