

# Entrega el paquete 1.0

por Gwannon

«Entrega el paquete» en una mini-ambientación ciberpunk para Breathless donde eres una mensajera que debe entregar un paquete y esquivar a los equipos de mercs enviados por mega-corps enemigas para interceptarte.

En un mundo hipertecnificado, la forma más eficaz para evitar que te hackeen información es que esta sea física. Todo dato sensible es mejor tenerlo en papel y moverlo físicamente. Recuerda, si va por la red es hackeable.

En «Entrega el paquete», como buena ambientación ciberpunk, la información es poder y protegerla es fundamental, así que mucha información sensible se guarda en papel o unidades de almacenamiento y se mueve físicamente en vez de electrónicamente.

Es por ello que existen empresas de mensajería y mensakas independientes que llevan esa información de un lugar a otro arriesgando su cuerpo e incluso sus vidas.

## Empresas de mensajería y mensajeros independientes

Las empresas de mensajería son empresas bastante atípicas en comparación con el sistema capitalista imperante. Suelen ser cooperativas de mensakas, no empresas como podríamos pensar. Muchas empezaron como grupos de corredores de parkour o skaters que estaban en sus callejones practicando su deporte y que recibían encargos para llevar rápidamente pedidos de comida a domicilio por una buena propina.

Poco a poco se fueron profesionalizando, estableciendo tarifas y ponían una cuota mensual para alquilar un habitáculo donde

descansar, guardar su equipo y montar una oficina donde recibir los encargos. Les mensakas nuevas que se apuntan a la cooperativa pagan una cuota de entrada tras ser aceptada su solicitud de ingreso en la cooperativa y luego una cuota mensual para usar los servicios.

Les mensakas independientes suelen ser practicantes de disciplinas como parkour o skating que empiezan a trabajar de mensajeros para monetizar su afición, pero sin convertirlo en un modo de vida. Si quieren dedicarse profesionalmente, suelen unirse a una cooperativa.

## Parkour, skaters, BMX y otros estilos

Cada mensaka tiene su forma de moverse por la ciudad rápidamente. Tenemos corredores que hacen parkour, skaters y rollers con sus tablas y patines y ciclistas con sus bicis de BMX.

Las empresas suelen especializarse en un tipo de movimiento y comprar equipo y contratar profesionales especializados en trabajar en esas disciplinas, por ejemplo, fisioterapeutas en caso del parkour o mecánicos de bicis para los especialistas en BMX.

## Contratos calientes

La mayoría de las entregas las hace una única mensaka. Recoge el paquete, lo transporta y lo entrega sin, a priori, incidentes. El contrato es estándar y normalmente se hace a través de la web.

Pero de vez en cuando hay contratos calientes. Se denominan contratos calientes a las entregas peligrosas.

XXX

# Sistema

«Entrega el paquete» usa el sistema Breathless, modificando y ampliando sus reglas para plasmar las locas carreras en las que participarás para entregar el paquete en su punto de destino.

## Tiradas

Cuando hay un desafío que superar, haces una tirada para ver cómo se desarrolla. Solo necesitas tirar si lo que quieres hacer es arriesgado.

Le DJ anuncia que tu acción puede ser arriesgada y peligrosa: entonces eliges una habilidad y tiras el dado correspondiente a su puntuación. Si un compañero te ayuda, también realiza una tirada y ambos corréis los mismos riesgos. Le DJ toma la tirada más alta e interpreta el resultado.

Tirada	Resultado
1-2	Fallas y algo malo sucede.
3-4	Lo logras, pero tiene algún tipo de coste.
5+	Tienes éxito. Cuánto mayor es el resultado, el efecto es mejor.

Ser mensaka es difícil. Cada tirada reduce la puntuación de la habilidad usada en un nivel hasta un mínimo de d4: d12 » d10 » d8 » d6 » d4

Si lo desea le DJ puede dejar una decisión de partida a la suerte. Simplemente elige un dado basándote en la probabilidad de que algo suceda, tira e interpreta el resultado.

## Recuperar el resuello

Para recuperar todas tus habilidades, debes «recuperar el resuello». Se trata de un breve descanso para poder respirar, bajar tus pulsaciones y pensar tu siguiente paso. Para recuperar el resuello debes estar **fuera de peligro u oculto a la vista de enemigos**.

Cuando un personaje recupera el resuello, le DJ observa la situación y presenta una nueva complicación al grupo.

## Tiradas de saqueo

Cuando la trama lo permita, puedes hacer una tirada de saqueo para buscar herramientas, repuestos, botellines de PowerWater™, etc. Ten cuidado porque puedes encontrarte con cosas que no querías, como un grupo de merca.

Para hacer una tirada de saqueo debes lanzar un d20 y consultar la siguiente tabla.

1d20	Equipo
1	Pasa algo malo
2-14	No encuentras nada
15-16	1 pieza de equipo de d6
17-18	1 pieza de equipo de d8
19-20	1 pieza de equipo de d10 o 1 PowerWater™

Si no tienes claro que obtienes con la tirada de saqueo puedes tirar un d8 en la siguiente tabla.

1d8	Equipo
1	Protecciones
2	Pegamento
3	Piezas de repuesto
4	Cinta americana
5	Cuerda de escalada
6	Drogas estimulantes
7	Herramientas
8	Hilo de nylon

## Bandolera de mensaka

Los objetos de tu bandolera pueden usarse en lugar de tus habilidades. Comienzan con un nivel de dado que disminuye tras cada uso. Al reducirse a un d4, el objeto se rompe, se pierde o desaparece de la historia.

Solo se pueden llevar 3 objetos y 1 botella de PowerWater™ la bandolera.

## Chute de adrenalina

Cuando todo se complica, puedes intentar recurrir a tu adrenalina y hacer una **tirada con un d12** en vez de una tirada con tu rango de habilidad actual.

Una vez gastado el subidón de adrenalina, no podrás usarlo de nuevo hasta que **recuperes el resuello**.

## Cansancio

Cuando enfrentas una consecuencia como resultado de una de tus acciones, el DJ puede decidir que recibas 1 nivel de cansancio. Si tu personaje alcanza 4 niveles de cansancio, estás agotado.

Cuando estás agotado, fallar una acción peligrosa significa **quedarte atrás, perder el paquete** y seguramente volver a la base **sin haber cumplido la entrega**.

## PowerWater™

Puedes usar una botella de PowerWater™, la mejor bebida energética del mercado, para eliminar 2 puntos de cansancio. Otra opción es esconderte en un lugar seguro por un tiempo para eliminar 1 punto de cansancio.

## Tu mensaka

En tu hoja de mensaka, anota el mote, los pronombres de tu personaje y cómo se mueve, parkour, roller, skate, bici BMX.

Todas las habilidades tienen una puntuación de d4 y debes asignar un d10, un d8 y un d6 a tres habilidades en las que creas que tu personaje destaca.

Los personajes tienen un total de 6 habilidades:

- **Empujar:** Abrirte paso, doblar, destrozar.
- **Moveise:** Correr, saltar, trepar.
- **Acechar:** Escondarse, husmear, merodear.
- **Callejear:** Orientarse, perseguir, atajar.
- **Pensar:** Percibir, analizar, reparar.
- **Interactuar:** Cautivar, manipular, intimidar.

Al comenzar la entrega, llevarás en tu bandolera una pieza de equipo aleatoria a nivel de d10

# Las entregas

En «Entrega el paquete» las aventuras se denominan entregas. Las entregas tienen una serie de reglas propias que las hacen caóticas y frenéticas.

## El contrato

Todas las entregas empiezan con un contrato. Algunos son muy simples, llevar el paquete del punto A al punto B, y puedes complicarlos tanto como quieras usando 4 vectores:

- ▶ El punto de recogida XXX
- ▶ El punto de entrega XXX
- ▶ El límite de tiempo XXX
- ▶ El interés/valor del paquete XXX
- ▶ Número de mensajeros y señuelos.

XXX

**Escribir un contrato de entrega es una forma muy rápida de montar una entrega a la que luego solo tienes que meter detalles que le den sabor.**

### Negociar el contrato

*Negociar un contrato con esos cabrones de las megacorps sí que es duro y peligroso. Les mensakas solo corren y dan saltitos. Si yo no hago bien mi trabajo todo se va a la mierda. Yo consigo que una entrega suicida se convierta en un paseo por el parque.*  
***Durante, negociadore de contratos***

XXX

Aparte de los puntos principales, hay algunos anexos que la megacorp puede intentar imponer antes de firmar el contrato.

- ▶ Paquete rastreable.
- ▶ Mensaka sujeto al paquete mediante esposas explosivas o cinchas quillotina.
- ▶ Puntos de control.
- ▶ Seguro de salud y/o vida para el mensaka.
- ▶ Responsabilidad en caso de perder el paquete.
- ▶ Obligaciones y multas en caso de rotura de contrato por ambas partes.

**No preguntes por el paquete, solo entrégalo**

XXX

## Dimensiones del paquete

XXX

### No abras el paquete

XXX

*Bajo ningún concepto mires que hay dentro del paquete, ni lo pienses, ni sueñes con hacerlo, ... Nunca, nunca, nunca lo abras.*

***HeraGod, mensaka veterana***

## ¿Quién lleva el paquete?

XXX

Si el portador del paquete se agota y se queda atrás, la entrega es interceptada por los mercs enviados y la megacorp enemiga consigue lo que había dentro.

Si no ha gastado su chute de adrenalina, el portador puede gastarlo para pasárselo a otro mensaka y que este siga la entrega.

Hay entregas que por contrato exigen que el mensajero lleve sujeto el paquete con algún tipo de artilugio de seguridad, tipo esposas explosivas o cinchas cortadoras.

El mensajero no podrá pasar el paquete a otros compañeros, pero tampoco podrá perderlo o se lo podrán robar. Solo podrán quitárselo en el punto de entrega con algún código especial. Si se intenta romper o hackear lo más seguro es que pierda la mano, pero a situaciones desesperadas, medidas desesperadas.

*¿Esto? Esto es papel de aluminio. No será la primera vez que una megacorp me dice que no ha puesto un rastreador y si lo ha puesto. Es un grave incumplimiento de contrato, pero el que se la juega soy yo.*

***JackRunner, mensaka conspiranoico***

Por defecto, los paquetes no llevan rastreadores, pero pueden exigirlo por contrato. Con un rastreador el contratante puede seguir el paquete y rastrearlo si se pierde, pero se arriesga a que las megacorps enemigas intercepten su señal.

## Siempre hacia adelante

XXX

## Obstáculos

Los obstáculos son eventos y situaciones que les mensejeres se va a encontrar en su camino y tendrán que afrontar si quieren realizar la entrega.

1d10	Obstáculo
1	<b>Tiroteo entre dos bandas rivales:</b> XXX
2	XXX: XXX
3	XXX: XXX
4	<b>Fila de máquinas de vending:</b> Puedes hacer una tirada de saqueo. Si sale un 1 repites la tirada.
5	XXX: XXX
6	<b>Procesión:</b> Algún tipo de secta religiosa está haciendo celebraciones en la calle y está toda la zona colapsada por devotes celebrando sus creencias.
7	XXX: XXX
8	XXX: XXX
9	XXX: XXX
10	XXX: XXX

## Trampas

*Siempre hay trampas. Otra cosa es que tú no la veas.*

**HeraGod, mensaka veterana**

XXX

## Merces y megacorps

XXX

## Semillas de entregas

XXX

En «Entrega el paquete» no existen habilidades de combate, no puedes enfrentarte a esos mercenarios armados hasta los dientes y con más ciberimplantes que carne. Solo puedes esquivarles o engañarles y seguir avanzando hasta el punto de entrega.

## Baja tecnología

*Mi viejo siempre decía "el metal se hunde, la carne flota".*

**Goldmill, entrenador de mensakas**

XXX

## Jerga mensaka

XXX

## Llamar a la base

*Llamar a la base es de cobardes, ¿eres un cobarde?*

**Jeindal, mensaka retirado**

Cuando las cosas están muy muy muy chungas, puedes llamar a la base a pedir ayuda.

XXX

Llamar a la base es una opción excepcional que solo se puede hacer cuando no hay otro recurso.

Eso supone que todos tus mensakas han gastado sus chutes de adrenalina, no tienen ningún ítem de equipo, ni les queda PowerWater™ y el grupo tiene más del 50% del cansancio total gastado.



## Hoja de mensaka

Mote	_____
Pronombres	_____
Movimiento	_____
Habilidades	
Empujar ▲[d...][d...]	Moverse ▲[d...][d...]
Acechar ▲[d...][d...]	Callejear ▲[d...][d...]
Pensar ▲[d...][d...]	Interactuar ▲[d...][d...]
Equipo	
▲[d...][d...][d...] ▲[d...]	
▲[d...][d...][d...] ▲[d...]	
▲[d...][d...][d...] ▲[d...]	
Adrenalina ▲[d12] ○	Saquear ▲[d12][d...]
PowerWater ○	Esfuerzo ①②③④

## Hoja de contrato

Punto de recogida	_____
Punto de entrega	_____
Puntos de control	_____
Precio	Tiempo limite
Mensajeres	Señuelos
Tamaño	Rastreable

## Fuentes

Si deseas inspiración para crear tus tramas, estás son algunas obras que me han servido de inspiración para desarrollar «Entrega el paquete».

- **Luz virtual (Trilogía del puente) de William Gibson.** Todos persiguen a una mensajera que ha conseguido una gafas de realidad virtual con importante información corporativa.
- **Quemando cromo de William Gibson.** En esta recopilación de historias cortas tenemos la historia de Johnny Mnemonic que es un mensajero corporativo que lleva en su cerebro relevantes datos de una megacorp.
- En el videojuego **Mirror's Edge de EA** una red de corredores, entre ellos el personaje principal, Faith, transmiten mensajes entre elementos rebeldes mientras eluden la vigilancia del gobierno y las corporaciones.

## Términos útiles

Este listado de términos en argot te pueden ayudar a ambientar tus entregas.

- **Chapas:** Mercenarías hasta arriba de ciberimplantes y armas.
- **Megacorp:** Megacorporación.
- **Mensaka:** Mensajere.
- **Merc:** Mercenarie.
- **Palomas:** Drones voladores espías que te siguen.
- **Patata caliente:** Es un paquete peligroso que todo el mundo quiere conseguir.
- **Tagueado:** Que lleva un rastreador.
- **Charlie:** Punto de control, viene de Checkpoint Charlie.
- **XXX:** XXX

## Licencia

This work is based on Breathless, product of [Fari RPGs](#), developed and authored by René-Pier Deshaies-Gélinas, and licensed for our use under the [Creative Commons Attribution 4.0 License](#).

«Entrega el paquete» está hecho bajo licencia [CC BY 4.0](#).  
Imágenes libres de derecho de [freepik](#).

# COMPATIBLE WITH BREATHLESS

