

HASTA EL RÍO

UNA HISTORIA DE BREATHLESS

POR GWANNON

THIS GAME IS
BREATHLESS



HASTA EL RÍO, UNA HISTORIA DE BREATHLESS

POR GWANNON

Los días se alargan y las noches se acortan, lo cual es bueno, ya que los horrores sobre todo atacan de noche.

El frescor del río os recuerda a cuando disfrutabais de vuestro aire acondicionado en vuestras casas y trabajos.

En vuestra última aventura conseguisteis una barcaza de río y os habéis estado moviendo con ella. Podéis dormir en ella, es fácil de defender y puede llevaros a todos con vuestro equipo.

Os acercáis a una nueva parte del río, con suerte habrá pocos «crawlers» y esperemos que mucho que saquear, porque las reservas se están acabando.

LA BARCAZA

Vuestra vieja barcaza está oxidada y vieja, pero su funcionamiento es muy básico, con lo que el mantenimiento es muy sencillo. Un motor de combustión muy simple y un timón mecánico. Nada de ordenadores, nada de electricidad, solo gasolina y parchear las fugas en el casco.

La barcaza puede llevar a unas 20 personas, con su equipo y sus enseres de cada día.

El espacio de carga bajo cubierta se ha dividido con paneles y telas en cubículos donde vive cada superviviente. No es muy íntimo, pero es un lujo en este mundo.

En el centro hay una zona libre donde todos se reúnen cuando hace mal tiempo. Si hace buen tiempo toda la vida se traslada a la cubierta.

Defensivamente, el río actúa como el foso de un castillo y hay repartidas hachas de abordaje y machetes por toda la cubierta para rechazar ataques y cortar cuerdas que pudieran usarse en abordajes.

En caso de armas de fuego te puedes proteger bajo cubierta o detrás de las barandas metálicas que forman la borda.

El timón está en un pequeño habitáculo en la popa del barco y tenéis una pequeña lancha neumática que usáis en vuestros desembarcos.

EL PUERTO

El puerto parece desierto, pero nunca lo están. Es fácil veros llegar desde lejos y no es la primera vez que quieren daros la «bienvenida» cuando atracáis en los muelles. Ese es el momento en que sois más vulnerables.

Así que habéis cogido la costumbre de desembarcar a un grupo medio kilómetro antes del punto de atraque para que busquen posibles problemas.

Si todo está bien, hacéis una señal desde el muelle y la barcaza desembarca.

RIBEREÑOS

Curiosamente, vosotros sois los que esta vez van a explorar la ribera antes de que la barcaza atraque.

No es fácil ser los «ribereños», arriesgas tu vida y si algo va mal la barcaza no se acercará a salvarte. Estará un día en el centro del río y si no aparecéis, se irá sin vosotros.

Si tenéis problemas, tendréis que buscar la manera de llegar hasta la barcaza mientras evitáis a «crawlers» y piratas del río. Es duro, pero así es la supervivencia en este mundo.

POR LA RIBERA

Según desembarcáis y se aleja la lancha neumática, empiezan los problemas.

1d6 Complicación por la ribera del río

- 1 **!!!Crawlers!!!** Una horda de crawlers viene por una calle lateral a hacia vosotros, son demasiados para acabar con ellos.
- 2 **!!Crawlers!!** Una docena de crawlers enredados en aparejos de barco, os cierran el paso. Son lentos y desorganizados porque unos tiran de las cuerdas y redes donde están enganchados otros, pero son muchos y todos juntos.
- 3 **¡Crawler!** Hay un «crawler» colgado de una cuerda, parece que ha caído en algún **tipo de trampa**. Deberíais tener cuidado, tal vez haya más trampas sin saltar.
- 4 **El puente que necesitáis pasar está en muy malas condiciones.** Hay partes caídas y otras se mantienen como pueden. Si no lo cruzáis, tendréis que dejar la ribera del río y adentraros en la ciudad. Eso supondría nuevas complicaciones lejos de vuestro objetivo.
- 5 **Ruidos metálicos** se acercan a vosotros. No sabéis qué puede ser, pero no suena bien. Os preparáis para lo peor, para ver que algún gracioso ha atado latas a un «crawler» y este las hace sonar al moverse.
- 6 Hay un **contenedor marítimo con las puertas soldadas**, quizás haya algo muy bueno o muy malo. No hay ni mensajes escritos ni pintadas en su superficie y no parece que salgan sonidos.

PROBLEMAS EN LOS MUELLES

Una vez conseguís llegar a los muelles, toca explorar si el sitio es seguro. Si es seguro, podréis hacer señales a la barcaza para que atraque.

Si hay problemas, tendréis que enfrentaros al problema (crawlers, bandidos, residuos tóxicos, etc.) o darle esquinazo a lo que hayáis encontrado y buscar algo que flote para huir de los muelles y alcanzar la barcaza.

1d6 Complicación en los muelles

- 1 **!!!Crawlers!!!** Una gran manada de «crawlers» se quedó encerrada en un dique seco de los muelles. Están todos parados en su sitio, pero si os detectan, se volverán agresivos y podrían intentar salir y atacaros. Habrá que buscar la manera de acabar con todos ellos, quizás quemarlos, quizás dejar que el río entre al dique abriendo las esclusas.
- 2 **!!Crawlers!!** A pesar de estar completos y sanos, esta manada de 5 «crawlers» van a 4 patas y enseñando los colmillos como perros.
- 3 **¡Crawler!** Un crawler disfrazado de pollo de una famosa cadena de pollo frito, se mueve sin sentido y el disfraz no le deja correr, pero le da cierta protección. Arrastra de una mano un pesado hacha de bombero que hace un ruido horrible al rozar con el cemento.
- 4 Un grupo de **mapaches rabiosos y enfermos** por comer carne de «crawlers» ha tomado el muelle como su refugio. Parecen muy agresivos y hambrientos.
- 5 Una de las **cápsulas de gas** con las que le ejercito bombardeo la ciudad flota intacta en el agua entre los restos de basura que se acumulan en el muelle. Si la barcaza se acerca podría activarla y hacerla explotar. Habría que sacarla de alguna manera del muelle y que la corriente se la lleve.
- 6 Es vuestro día de suerte, el muelle está limpio.

Está oscureciendo y tanto si la barcaza atraca como si se queda en mitad del río, tendréis que hacer noche en la zona.

LA LUZ

Cuando anochece veis algo que no habíais visto en años, luz eléctrica. El lado de la azotea que mira hacia vuestra parte del río de uno de los edificios de la ciudad está completamente iluminada.

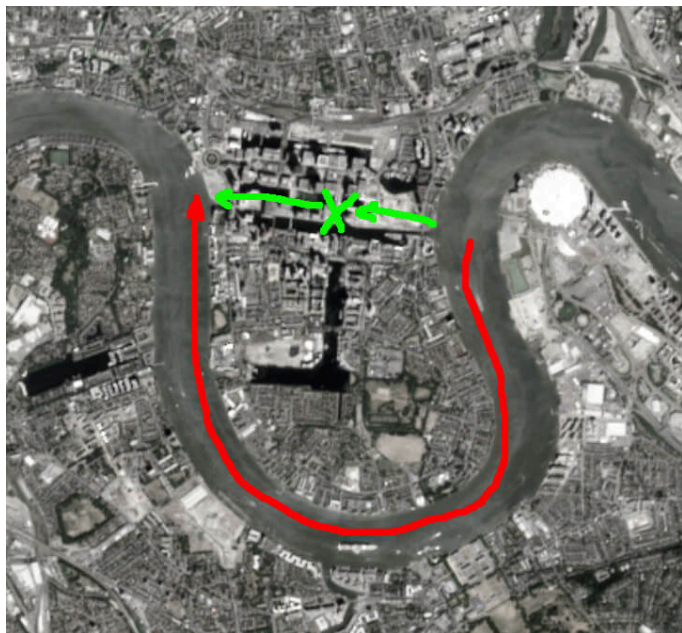
No sabéis que significa, pero merece la pena investigarlo. Si hay más personas podrían unirse a la comunidad. Si hay algún tipo de generador funcionando, sería un buen hallazgo.

No debería ser una trampa, nadie gastaría preciada electricidad para atraer a incautos a los que robar y matar.

Como ribereños que sois, os toca investigar las luces. El plan es sencillo, mientras la barcaza avanza por el meandro del río, vosotros atravesaréis la ciudad, pasando por el edificio iluminado, y os recogerán al otro lado de la curva que da el río.

Estiman que tardarán toda la mañana para llegar al otro lado del meandro. Os esperarán allí hasta la mañana siguiente y si no habéis llegado, se irán sin vosotros.

Con un día hay tiempo de sobra, para hacer la misión, pero si quieres meter presión a tus supervivientes, haz como que apuntas las horas cada vez hacen un descanso y así crean que hay un límite de tiempo.



Línea roja: Ruta de la barcaza

Línea verde: Vuestra ruta

CAMINO AL RASCACIELOS

Hay muchas maneras de llegar al rascacielos y todas tienen ventajas y desventajas.

- **Calles principales.** Es el camino más rápido, pero también es el que más probabilidades tiene de que encontrar problemas en forma de crawlers y bandidos que quieran robaros.
- **Calles secundarias.** Quizás la opción con mejor relación de tiempo y seguridad, pero podéis acabar perdidos y el tiempo es importante.
- **Alcantarillado y túneles del metro.** Puede que haya «crawlers» y seguro que muchísimas ratas, pero no esperéis nada más y el camino es muy rápido.
- **Tren elevado.** Seguir las vías del tren elevado no sería mala opción, si no fuera porque os deja sin opciones. Solo podéis seguir adelante o retroceder. Además, montaros una trampa sería muy fácil.

1d6 Complicación en la ciudad

- 1 **!!!Crawlers!!!** Pasáis al lado de un parking público de varios pisos y empiezan a caer «crawlers» de los pisos, algunos mueren en el impacto contra el suelo, pero otros se levantan y se lanzan a por vosotros.
- 2 **!!Crawlers!!** Media docena de «crawlers» salen de una puerta giratoria de una gran superficie, de alguna obra pública en la calzada o de algún conducto que se interna en el subsuelo de la ciudad.
- 3 **¡Crawler!** Hay un «crawler» encerrado en una cabina de teléfonos que no puede salir. Lo que no veis es que alguien ha puesto un cable de nilón, que si alguien pisa, abre la puerta de la cabina y libera al «crawler». No es una trampa problemática, pero podría haber más. De hecho, puede que hayáis visto cosas parecidas antes.
- 4 Un **grupo de supervivientes** como vosotros avanza en vuestra dirección vosotros, pero se paran al detectaros. No debéis parecer de fiar o ellos están preparando algo.
- 5 Un **vehículo avanza rápidamente hasta vosotros** y no parece que vaya a frenar ni esquivaros. Si están en las alcantarillas o el metro, una inmensa masa de agua avanza por el túnel.
- 6 Es vuestro día de suerte, el camino está limpio.

Semilla de aventura: Hay un trampero que se dedica a montar trampas en la ciudad usando «crawlers». Habría que investigar quién es y donde está y detenerle.

LA ASCENSIÓN

Cuando os acercáis al edificio, veis que tiene los logotipos de una gran corporación llamada BrainTech y parece, por los carteles de la fachada, que se dedicaban a medicina y cibernética. Parece ser que la sede estaba en los pisos superiores.

Las grandes puertas de cristal están rotas y todo el hall principal parece haber sido saqueado, pero nunca se sabe.

El edificio se divide en 4 partes:

- **Hall de entrada:** Seguridad y control de acceso al resto del edificio. Además, hay pequeñas tiendas de comida, kioscos de prensa y regalos, boutiques de moda, etc.
- **Plantas inferiores:** Oficinas, despachos y zonas de esparcimiento de los empleados.
- **Plantas medias:** Laboratorios y comedores.
- **Plantas superiores:** Viviendas de superlujo para directivos de la empresa.

En cada parte del parte podréis hacer un descanso y saquear. Lo que se saquee tiene que ser consecuente con la zona en la que se esté.

La única manera de subir a la azotea es por las escaleras. Los ascensores están destrozados en el hall. Debieron tener algún tipo de accidente y no se puede acceder al hueco de los ascensores.

1d6 Complicación en BrainTech

- 1 **!!!Crawlers!!!** Llegáis a un piso donde habían montado un gimnasio. Está lleno de «crawlers» con ropa de gimnasio deambulando entre las máquinas de ejercicio. Se activan según os detectan.
- 2 **!!Crawlers!!** En una cabina atascada entre plantas hay media docena de «crawlers». Sacan sus extremidades por el poco espacio que hay entre el suelo del ascensor y el quicio de la puerta. Cuando os

1d6 Complicación en BrainTech

acercáis, el ascensor cruje y cae unos metros hacia abajo, así que los «crawlers» pueden ahora salir del ascensor.

- 3 **¡Crawler!** Nadie sabe cómo, pero hay un «crawler» dentro de una máquina de vending. Pasaríais de largo si no fuera porque en la máquina hay pastelitos de nata que con los conservantes que tienen todavía estarán frescos y deliciosos.
- 4 Alguien puso algo de gran tamaño, como un armario metálico, en mitad de las escaleras de ascenso **a modo de barricada improvisada**. No es tan fácil de mover debido a su gran peso. Otra opción es sortearla escalando por el hueco de la escalera.
- 5 Al abrir una vivienda encontráis **equipo de acampada y víveres para semanas**. Por los mapas y las guías parece que los propietarios se iban varias semanas por diferentes parques nacionales. Podéis tirar el contenido de vuestras mochilas y meter latas de comida que vendrán muy bien a las exiguas reservas de la barcaza.
- 6 Una **puerta de seguridad** os impide avanzar, la cerradura parece complicada y tiene pinta de aguantar muchos golpes. Liarse a hachazos haría mucho ruido y podría atraer complicaciones.

LA AZOTEA

La azotea es un único habitáculo que ocupa 2 pisos y toda la planta del edificio. Gigantescos ventanales cubren toda la estancia y solo uno de los lados está sin cortinajes que no dejan salir la luz.

En el centro de la gran sala, desde el suelo hasta el techo, hay una torre que parece un gigantesco superordenador, con luces LED, cables, interruptores, etc. De la torre salen gruesos cables que acaban injertados en las cabezas de unos 6 «crawlers».

Los cristales de los ventanales por donde salía la luz están rotos por el impacto de un dron volador que se encuentra en mitad de la estancia rodeado de cristales rotos.

Parece algún tipo de dron militar con uno de sus cohetes todavía sin haber sido lanzado. No parece muy dañado, pero es muy grande para cargar con él. Si tiene batería igual podéis encenderlo y controlarlo. No queda claro si el dron es parte de un ataque o de las defensas del edificio.

Cuando entráis en la sala, los «crawlers» se activan, os miran y se lanzan al ataque. Mientras, todas las luces de la torre electrónica empiezan a brillar con intensidad.

De las manos de los «crawlers» enchufados saltan chispas y arcos eléctricos y sus golpes son como si te dieran una descarga de un táser. Si cortáis los cables, los «crawlers» dejarán de estar controlados por el superordenador y de lanzar descargas eléctricas, pero siguen siendo agresivos y os atacarán.

Si conseguís derrotar a los «crawlers», una cara pixelada aparecerá en una pantalla de luces LED y gritará enfadada a tus supervivientes.

- Necesito mis cuerpos. Sin mis cuerpos moriré. ¡¡¡Me habéis condenado!!!

Toda la estructura electrónica empezará a recalentarse y echar humo. Mejor que salgáis corriendo del edificio.

Cuando estéis fuera del edificio, veréis que la azotea está en llamas y que el dron sale volando con dificultades de la azotea, si no ha sido destruido o saqueado.

Semilla de aventura: Ahora una IA enfadada y un poco loca que controla un dron militar con un misil funcional puede perseguir a tus supervivientes por toda la ciudad.

REGRESO AL RÍO

No siempre se gana y esta vez no habéis sacado nada de valor de vuestra incursión, pero seguís vivos y eso en este mundo es mucho.

Esta parte de la aventura es esencialmente la misma que el tramo de la ribera del río al edificio

de BrainTech. Las maneras de moverse son las mismas (calles principales, secundarias, etc.) y los encuentros pueden ser los mismos.

Como DJ, en este capítulo puedes jugar con el tiempo que les queda a tus supervivientes para meterles presión y hacerles ir por los caminos rápidos y menos seguros.

PIRATAS DE RÍO

Cuando os acercáis al punto del encuentro establecido, veis que otra barcaza está doblando el meandro y están acelerando para, seguramente, embestir a vuestra barcaza.

Llevan un gran ariete en forma de arpón en la proa y se golpean con él a vuestra barcaza, será imposible separarse y huir río arriba o abajo.

Hay que actuar rápido o vuestros compañeros caerán ante vuestros ojos. La ventaja es que nadie sabe que estáis allí, los piratas están demasiado centrados en su objetivo para detectaros.


Algunas opciones que podéis intentar es **hacer caer una de las gigantescas grúas** del puerto sobre la barcaza pirata.

Hay **depósitos de residuos de gran tamaño** en la ribera, quizás podáis verter su contenido en el agua y retrasar el avance de los piratas. Con un poco de suerte podría ser algo inflamable y/o tóxico.

Podéis **conseguir alguna lancha y lanzarla contra su ariete**. No detendríais su avance, pero inutilizaríais su arma principal.

Quizás una **columna de contenedores marítimos puede ser derribada en el agua** y hacer que la barcaza pirata tenga que esquivarlas y pierda potencia de empuje y un precioso tiempo.

¿Y si pasáis un **cable de acero hasta la otra orilla** y así los piratas se quedan enganchados en él? O lo atan al muelle y lo enredan a la barcaza enemiga como si fuera un AT-AT.



Si tuvisteis tiempo de rapiñar el **misil del dron**, quizás podáis programarlo y lanzarlo a los piratas de río.

Piensa en las cosas de gran tamaño que no se pueden saquear y que podría haber en un puerto/astillero y déjales usarlas contra los piratas.

Si detenéis el ataque, podréis reuniros con vuestro grupo y contarles vuestra aventura. Vuestra hazaña será contada durante años alrededor del bidón de gasolina ardiendo que usáis para calentaros en las noches frías.

Si la barcaza cae ante los piratas, tendréis que huir de allí a toda velocidad. Toca empezar de nuevo y buscaros una nueva comunidad de supervivientes.

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](#).

THIS GAME IS BREATHLESS



Esta aventura está hecha bajo licencia [CC BY 4.0](#). Todo el código fuente puedes encontrarlo en [GitHub/ideasRoleras/BreathlessHistories](#).

- Fuente [Cheddar Gothic Stencil](#)
- Generic NYC map by [Quasipalm](#) [CC BY-SA 2.5](#)
- By Copernicus Sentinel-2, ESA - <https://scihub.copernicus.eu/dhus/#/home> - [Wikimedia](#) [CC BY-SA 3.0](#) [igo](#)
- Concrete wall with paint dripping and bricks by [freepik](#)