



# **DOWN TO THE RIVER A BREATHLESS STORY**

**BY GWANNON**

THIS GAME IS  
**BREATHLESS**





# DOWN TO THE RIVER, A BREATHLESS STORY

BY GWANNON

The days are longer and the nights are shorter, which is a good thing, since the horrors mostly attack at night.

The fresh breeze of the river reminds you of when you used to enjoy air conditioning in your homes and workplaces.

On your last adventure, you acquired a river barge and have been traveling around on it. You can sleep on it, it's easy to defend, and it can carry you and your gear.

You're approaching a new part of the river. Hopefully, there will be few crawlers and hopefully plenty to loot, because supplies are running out.

## THE BARGE

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.

The barge can carry about 20 people, with their equipment and belongings.

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.

If the enemies have firearms, you can cover under deck or behind the bulwarks.

The helm is in a small cabin in the stern of the barge and you have a inflatable boat to disembark.

## THE DOCKS

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.

If everything is OK, you wave up from the dock and the barge disembarks.

## RIPARIANS

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

It's not easy to be a riparian, you risk your life and, if something goes bad, the barge doesn't try to save you. It will wait a day in the middle of the river and if you don't appear, it will depart without you.

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.

## ALONG THE RIVERBANK

As soon as you disembark and the inflatable boat moves away, the problems begin.

### 1d6 Complication along the riverbank

- 1 **Crawlers!!!** A horde of crawlers is coming down from a side street toward you. There are too many of them to take out.
- 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 **Metallic noises** come to you. You don't know what it could be, but it doesn't sound good. You prepare for the worst, but some joker have attached cans to a crawler, and it rattles them as it moves.
- 6 There's a **container with its doors welded**. Perhaps there is something very good or very bad inside. No written or painted messages on its surface and you don't listen anything inside it.

## PROBLEMS AT THE DOCKS

Once you reach the docks, it's time to explore to know if the place is safe. If it is, you can wave up the barge to dock.

If there are troubles, you'll have to overcome them (crawlers, bandits, toxic waste, etc.) or dodge them and look for a vessel to reach the barge.

### 1d6 Complication at the docks

- 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!!** Despite being whole and well preserved, this pack of five crawlers walk on all fours, baring their fangs like dogs.
- 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 **A group of raccoons with rabies**, sickened by eating crawler meat, have taken over the pier. They are aggressive and hungry.
- 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 It's your lucky day, the docks are clear.

It's getting dark, and whether the barge docks or stays in the middle of the river, you'll have to pass the night here.

## THE LIGHT

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.

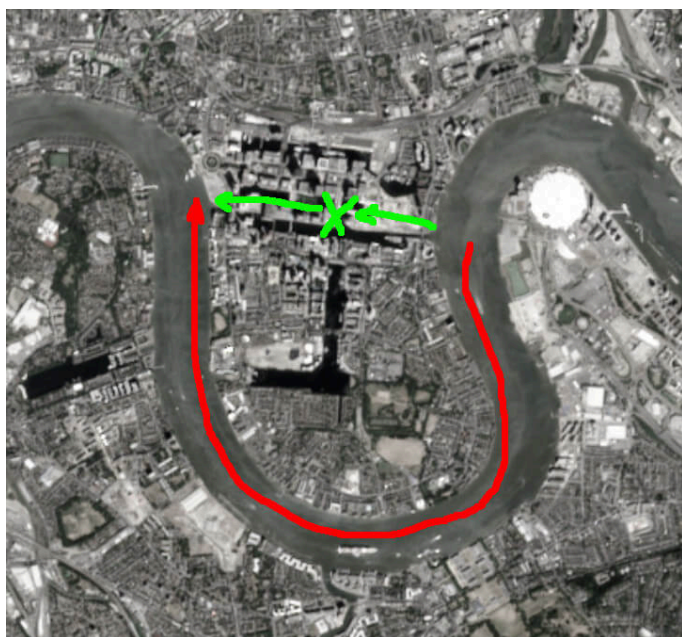
No sabéis que significa, pero merece la pena investigarlo. Si hay más personas podrían unirse a la comunidad. Si hay algún tipo de generador funcionando, sería un buen hallazgo.

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.



**Red line:** Barge route

**Green line:** Your route

## WALK TO THE SKYSCRAPER

There are many ways to reach the skyscraper and each one has its pros and cons.

- **Main streets.** 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.

- **Secondary routes.** It can be the option with the best time/security ratio, but you can lost and time is important.
- **Sewer system and underground tunnels.** Puede que haya crawlers y seguro que muchísimas ratas, pero no esperéis nada más y el camino es muy rápido.
- **Elevated trains.** 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 Complication in the city

- 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 publica 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 It's your lucky day, the route is clear.

**Adventure seed:** Hay un trampero que se dedica a montar trampas en la ciudad usando crawlers. Habría que investigar quién es y donde está y detenerle.

# GOING UP

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.

The large glass doors are broken and the main hall has been looted, but you never know.

The building is divided in 4 zones:

- **Main hall:** Security and access control for the rest of the building. In addition, there are a food court, newsstands, gift shops, fashion boutiques, etc.
- **Lower floors** Offices and spare zones for employees.
- **Middle floors** Laboratories and dinning rooms.
- **Upper floors:** Super-luxury apartments for company executives.

In each zone you can rest and loot. The things that you loot must be adequated to the characteristics of the zone.

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 Complication in BrainTech	
1	<b>Crawlers!!!</b> 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	<b>Crawlers!!</b> 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 acercáis, el ascensor cruje y cae unos metros hacia abajo, así que los crawlers pueden ahora salir del ascensor.
3	<b>Crawler!</b> 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

1d6 Complication in BrainTech	
	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 <b>a modo de barricada improvisada</b> . 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 <b>equipo de acampada y víveres para semanas</b> . 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 <b>puerta de seguridad</b> os impide avanzar, la cerradura parece complicada y tiene pinta de aguantar muchos golpes. Liarse a hachazos haría mucho ruido y podría atraer complicaciones.

## THE ROOF

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.

If you defeat the crawlers, a pixelated face will appear on a LED screen y it begin to shout out.

- I need my bodies. I will die without my bodies. You have sentence me to disappear!!!

All the electronic structure will begin to overheat and smoke. You better get out of the building quickly.

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

**Adventure seed:** 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.

## RETURN TO THE RIVER

You don't always win, and this time you haven't gained anything valuable from your incursion, but you're still alive, and that's a lot in this world.

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.

As the GM, in this part you can play with the time limit to pressure them and force them to take the fastest and least safe paths.

## RIVER PIRATES

As you approach the meeting point, you see another barge rounding the meander and speeding up, likely to ram your vessel.

Their vessel carries a harpoon-shaped naval ram and, if they stick it in your barge, it will be impossible to separate and escape river up or down.

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.

You can **get a boat and crash it against their naval ram**. You wouldn't stop their advance, but you would disable their main weapon.

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.

If the pirates take the barge, you'll have to flee as fast as possible. You'll have to start over and find find a new community of survivors.

# LICENSE

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**



This adventure is developed under CC BY 4.0 license. All the source code can be found in 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