

# Entrega el paquete 1.0.1

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 y moverla 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 novates 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 ciclistes 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 un único 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. Normalmente, se negocian cara a cara, se pagan buenas sumas y se exige la intervención de varios mensakas. Seguramente los megacorps enemigos mandarán a sus mejores agentes a interceptar a los mensakas y quitarles el paquete de sus frías manos.

Estas son las entregas que vas a poder vivir gracias a este pequeño juego, esos contratos calientes que pueden hacerte ganar chips como nunca has visto o simplemente matarte y que tu cadáver acabe en un callejón rodeado de sarnosas y hambrientas ratas.

# 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 tu 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 mensaka 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 d20 en la siguiente tabla.

| 1d20 | Equipo                           |
|------|----------------------------------|
| 1    | Protecciones                     |
| 2    | Pegamento                        |
| 3    | Piezas de repuesto               |
| 4    | Cinta americana                  |
| 5    | Cuerda de escalada y mosquetones |
| 6    | Drogas estimulantes              |
| 7    | Multi-herramienta                |
| 8    | Hilo de nilón                    |
| 9    | Espray de pintura                |
| 10   | Alambre de espino                |
| 11   | Lubricante industrial            |
| 12   | Binoculares                      |
| 13   | Bolas de rodamiento              |
| 14   | Cizallas                         |
| 15   | Cadena                           |
| 16   | Cúter monofilamento              |
| 17   | Pelota superrebotante            |
| 18   | Linterna                         |
| 19   | Queso en spray                   |
| 20   | Extintor de mano                 |

## 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™ en 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, le 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 desde **quedarte atrás, perder el paquete** y seguramente volver a la base **sin haber cumplido la entrega**, hasta acabar **muerto en un callejón**.

## 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.
- ▶ **Moveirse:** Correr, saltar, trepar.
- ▶ **Acechar:** Esconderse, husmear, merodear.
- ▶ **Callejear:** Orientarse, perseguir, atajar.
- ▶ **Pensar:** Percibir, analizar, reparar.
- ▶ **Interactuar:** Cautivar, manipular, intimidar.

Por último, tienes una **pieza de equipo especial, que empieza con d10 y que representa la forma de moverte que usas**, pueden ser zapatillas de correr, tu bici, tu tabla de skate, etc.

A diferencia del equipo, vuelve a tener un d10 cuando recuperas el resuello y no ocupa espacio en la bandolera, como una habilidad, pero se puede romper, perder o ser robada como una pieza de equipo.

Al comenzar cada entrega, llevarás también 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 estos 5 vectores:

- ▶ **El punto de recogida.** Normalmente es en las oficinas de la megacorp contratante, pero puede ser hasta una taquilla de la estación o recoger algo de la tintorería. Todo vale para despistar a los rivales.
- ▶ **El punto de entrega.** Claramente otras oficinas de la misma megacorp. Sospecha de cualquier otra opción.
- ▶ **El límite de tiempo.** La megacorp siempre pone un límite de tiempo. La diferencia es cuán ajustado sea. El límite de tiempo puede crear más o menos tensión. Como consejo, las primeras entregas hazlas con límites largos, cuando ya tengáis claro el sistema puedes meter límites de tiempo más cortos.
- ▶ **El interés/valor del paquete.** Cuanto más valioso, más recursos pondrá en juego las megacorp rivales.
- ▶ **Número de mensakas y señuelos.** En la mayoría de contratos calientes la megacorp paga para que varios mensakas vayan en grupo, de forma que se puedan apoyar y, si cae uno, le superviviente continúe con la entrega. Pueden pedir también mensakas extras que actúen de señuelos, despistando a los merqs enviados.

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 guillotina.
- ▶ Puntos de control. Le cliente puede exigir que pases por unos puntos para que controlen tus progresos.
- ▶ 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.
- ▶ Grabación de carreras con cámara personal para estudiar la entrega y ver quién ha querido interceptar el envío.
- ▶ Medio de transporte a usar. Pueden pedir que no se vaya en bici o que tenga que ir todos en rollers.

**Escribir un contrato 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***



La negociación del contrato es algo que puedes hacerlo como DJ fuera de partida y que tus mensakas lo reciban de repente, cojan sus bandoleras y salgan a patearse las calles.

La otra opción es que tu mesa negocie el contrato en conjunto contigo. Esta negociación puede **funcionar como una sesión 0**, donde tu mesa va a ayudarte a crear la partida que quieren jugar, aun así trata de dejar cosas fuera que te permitan meter elementos inesperados. Por ejemplo, decidís que haya puntos de control, pero mete tu cláusula de que en cada punto te dirán el siguiente y resérvate la opción de sorprenderles con cada punto de control.

Recuerda que la pasta no es importante en partida, solo muestra el valor del contenido del paquete. Por darte una idea, 500 chips es un trabajillo menor, por 10.000 chips se va a montar una buena.

## No preguntes por el paquete, solo entrégalo

El paquete es el eje central de la trama de cada entrega. Es el objeto que todos quieren y tratan de conseguir y lo más divertido es que nadie sabe qué hay dentro.



### Dimensiones del paquete

Los paquetes pueden tener 3 tamaños:

- **Pequeño como un Chip de datos.** Puedes esconderlo en cualquier parte de tu ropa o de tu cuerpo, incluso tragártelo, si fuera necesario.
- **Medio como una caza de zapas.** Puedes llevarlo en la bandolera y te ocupa un espacio de bandolera.
- **Grande como para no entrar en la bandolera.** No entra en tu bandolera y tienes que llevarlo en la mano.

Cuando no entra en la bandolera, tienes que llevarlo en la mano y eso hace que te moleste cuando tratas de moverte. Piensa que es complicado escalar un muro con una sola mano. Quizás puedas hacer un arnés de cuerda o cinta americana o algún otro tipo de trucos.

Para compensar los problemas que supone que no entre en la bandolera, cuando el paquete es grande, se convierte en **un objeto que puedes usar en tus entregas con un d10**. Puedes usarlo como escudo porque está blindado, como flotador porque es estanco y flota, como trineo para deslizarte por cuevas, como ariete para tirar una puerta, etc. Cuando llega a d4, la caja está tan dañada que no sirve de nada, pero el contenido sigue a salvo.

### No abras el paquete

Esta regla fundamental de las entregas puede ser un elemento muy interesante para tu aventura y deberías poder jugar con ello durante las entregas.

El paquete zumba, pesa mucho, pesa poco, les mercs lo tratan como si fueran explosivo, etc. Trata de jugar con esto y que cuando estén hasta en cuello tengan ganas de mandarlo todo

a la mierda y abrir el paquete para saber por qué están a punto de palmarla.

Abrir en paquete debería ser algo excepcional y casi siempre parte de la trama que hayas diseñado. Así que en situaciones muy chungas, saber lo que hay dentro del paquete puedes darles capacidad de negociación y hacer avanzar la historia, pero desde luego romperá el contrato y eso debería traer consecuencias.

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

**HeraGodness, mensaka veterana**

### ¿Quién lleva el paquete?

Le mensaka que lleva el paquete se le suele llamar «ringer», y **es el puesto más peligroso**, ya que el paquete le convierte en el objetivo de todos los enemigos. Puede intentar ocultarlo o que haya otros mensakas con paquetes señuelos para engañar a les mercs. Si tus mensakas son astutes, sabrán aprovechar esta desventaja y usar al ringer para distraer a les mercs mientras el resto de compañeros buscan una salida.

**Si el portadore del paquete se agota y se queda atrás, la entrega es interceptada** por les mercs enviadas y la megacorp enemiga consigue lo que había dentro.

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

Hay entregas que por contrato exigen que le mensajere lleve sujeto el paquete con algún tipo de artilugio de seguridad, tipo esposas explosivas o cinchas cortadoras. Le mensajere 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 exigirlos por contrato. Con un rastreador le contratante puede seguir el paquete y rastrearlo si se pierde, pero se arriesga a que las megacorps enemigas intercepten su señal.

## Siempre hacia adelante, siempre moviéndote

La filosofía principal de este juego es «siempre hacia adelante, siempre moviéndote». **Tus jugadoras y jugadores deben tratar de ir siempre hacia adelante, nada de pararse a trazar un plan.** El plan se hace mientras avanzas. Solo te pueden parar cuando quieras recuperar el resuello.

Piénsalo así, incluso cuando te escondes, algo normalmente muy estático, deberías seguir avanzado.

Si te cruzas con una manifestación, robas una chaqueta y una gorra, te camuflas entre la gente y sigues caminando hasta que sales al otro lado de la multitud. Si aprovechas a qué pase un camión de la basura para ocultarte detrás, deberías agarrarte a una de las barras y largarte con él.

Si ves que tus mensakas no pillan esta idea, puedes aplicar la siguiente regla para animarles. Si tiran cualquier dado estando parados, tienen un nivel menos de dado con un mínimo de d4. No hay tiempo de abrir la cerradura con las ganzúas, enrollas el brazo en la chaqueta, rompes el cristal, abres el pestillo y sigues corriendo.

Incluso en momentos de negociación deberías moverte. Cuando estás dentro en un convini y hablas a gritos con le jefe de les merchs que rodean el local, deberías moverte para montar la bomba de humo con productos de limpieza con la que intentarás darles esquinazo.

### No hay tiempo de preparación

Los contratos calientes normalmente son rápidos, unos mensajes, unas llamadas y empieza la carrera. Puedes estar tranquilamente en la base en la zona de descanso y de repente vuestre negociadore te pega un post-it en la frente y te dice «Calienta que sales a jugar».

Aunque hubiera tiempo de planear, no hay información para hacer un plan adecuado. Cuando empieza el curro apenas tienes info. Solo una dirección y cuatro cosas básicas: quién te acompaña, si el bulto es grande y alguna regla especial que ha puesto le cliente como cinchas cortadoras.

En el punto de recogida, te avisarán de todo lo que necesites y debas saber para la entrega.

### Entregas con límite de tiempo

Los límites de tiempo son una forma de **complicar las misiones** y meter más presión a tus mensakas. Los límites de tiempo son **relojes que creas al principio de la entrega con 4, 6, 8, 10 o 12 quesitos**.

- ▶ Cuando el portador del paquete recibe uno de cansancio, rellenas un quesito.
- ▶ Cuando recupera el resuello, rellenas otro.
- ▶ Si llamas a la base, rellenas otro quesito.

Mientras tengas quesitos que rellenar estás dentro del límite de tiempo. En el momento que tengas que **rellenar un quesito y haya no espacio libre, habrás sobrepasado el límite de tiempo** y habrás fracasado.

Un reloj con 4 espacios es muy complicado de cumplir, con 12 no hay ningún problema de tiempo a no ser que se fuerza mucho la entrega. Si no se especifica, se considera que un trabajo tiene 12 quesitos, que es casi como si no hubiera un límite.

A discreción de le DJ, este puede borrar quesitos si las acciones tomadas por les mensakas pueden considerarse que han

ahorrado tiempo. Si une mensaka da esquinazo a sus perseguidores tomando un tren en el MetroMagLev que va en su dirección, podría recuperar tiempo perdido y borrar un quesito del reloj.

## Toboganes y escaleras

Los toboganes y las escaleras son eventos y situaciones que les mensajeres se van a encontrar en su camino y tendrán que afrontar si quieren realizar la entrega.

A veces ayudarán y otras se convertirán en un obstáculo a superar. Todo es cuestión de perspectiva. Un callejón sin salida puede ser una trampa mortal o, si sabes escalar bien, una forma de dar esquinazo a les perseguidores que quieren interceptar el envío.

1d12

Obstáculo

- Tiroteo entre dos bandas rivales:** Dos bandas rivales están parapetadas tras varios vehículos a ambos lados de la calle y no paran de intercambiar disparos.
- Tren elevado:** Un tren elevado se acerca a tu posición, quizás puedas saltar encima y huir, quizás te dé unos segundos de ocultación mientras huyes o tal vez puedas engañar a tus enemigos y hacer que el tren les arrolle.
- Paso inundado:** La única forma de cruzar la autopista de 16 carriles es un paso subterráneo que está inundado de aguas sépticas.
- Fila de máquinas de vending:** En la calle hay una larguísima fila de máquinas de vending. Puedes hacer una tirada de saqueo. Si sale un 1 repites la tirada.
- Ambulancia:** Una ambulancia con las luces puestas va en vuestra dirección. Si os engancháis a ella u os subís encima podría haceros avanzar mucho.
- Procesión:** Algún tipo de secta religiosa está haciendo celebraciones en la calle y está toda la zona colapsada por devotes celebrando sus creencias.
- Puente sobre el canal:** Un estrecho puente de metal y cable es la única forma de cruzar el canal u otra superficie de agua.
- Callejón:** Creías que el camino que habías cogido tenía salida, pero no, es un callejón sin salida.
- Año nuevo chino:** La calle está llena de viandantes observando a un grupo de artistas que hacen moverse una gigantesca marioneta de un dragón chino.
- Gran incendio:** Los bomberos han cortado el paso y está evacuando la zona, hay un incendio en una planta química y puede estallar en cualquier momento.
- Ciberpsicopata:** Una ciberpsicopata con un lanzallamas de combate y un chaleco de explosivos ha cortado la calle y usa de rehenes un bus cercano lleno de pasajeros.



1d12

## Obstáculo

12

**Alfombra roja:** Te encuentras con un evento de «idorus». La calle está llena de limusinas blindadas donde van los famosos que paran unos minutos en la alfombra roja para que se paseen por ella. El resto de la calle está lleno de gente buscando selfies con sus «idorus».

## Mercs y megacorps



Las bandas de mercs son la gran némesis de tus mensakas, son las que no te darán cuartel y empezarán a disparar en cuanto estés a tiro, y no descansarán hasta conseguir el paquete para sus clientes.

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 esquivarlos o engañarlos y seguir avanzando hasta el punto de entrega.

Que no tengas armas no quiere decir que no puedas acabar con ellos. Si eres bueno, igual puedes atraerlos a una zona inundada de agua y tirar al agua un cable de alta tensión.

Y quién dice que no se te pudo ocurrir, mientras escapabas atravesando una cocina de un restaurante, abrir las espitas de gas de los fuegos para que todo explote cuando entrarán la panda de mercs que te perseguían.

## Creando bandas de mercs

Las bandas de mercs siempre tienen un nombre, un tema (van de samurais, van de super profesionales, etc.) y por último una estética (son calvos o van rapados, llevan máscaras de hockey, etc.) Ten los 3 conceptos preparados, que no parezca que te la acabas de inventar.

Si quieres darle más vida, debes **definir una fortaleza, algo en lo que son buenos, y una debilidad, algo en lo que no son buenos**. Tus mensakas no pondrán ganarles enfrentándose a su fortaleza y pueden usar su debilidad para librarse de ellos. Pueden usar su habilidad de Interactuar o Pensar para tratar de averiguar su fortaleza y su debilidad.

Las Sombras de Plata son un equipo de mercs que van de rollo asesinos ninjas. Viste ropajes tácticos de color negro y cubren su cara con una capucha y una máscara plateada. Como buenos ninjas son muy buenos haciendo emboscadas, pero solo combaten cuerpo a cuerpo, con lo que huir de ellos les deja pocas opciones. Si no te detienen en el primer golpe, podrás escapar de ellos.

## Enter the mercs

Los mercs tienen normalmente 3 formas de actuar.

- **Acción directa:** Te buscan hasta dar contigo y usan todo lo que tienen para detenerte.
- **Emboscadas y trampas:** Montan unas emboscadas o te tienden una trampa. Esta opción exige tener información extra sobre la entrega que les permita saber por donde vas a pasar.
- **Buscar la manera para que tú vayas a ellos:** Pueden desde tratar de sobornarte con ingentes cantidades de chips, hasta secuestrar a algún ser querido o capturar a una compañera que estaba contigo en la entrega. Buscarán llegar a una negociación que puede o no acabar bien o en traición.

Los mercs no entran en acción desde el minuto uno de la entrega. Los primeros problemas deberían ser toboganes y escaleras, ya habrá tiempo de esquivar balas perforantes y filos monofilamento.

Normalmente deberían empezar a aparecer a un tercio del reloj si buscan la acción directa y a partir de la mitad del reloj, si toman las otras formas de acción. A partir de ese momento podrían ir y venir a no ser que consideres que tus mensakas se han deshecho de ellos.

## ¿Y si llamo a la policía?

*A.C.A.B. All Cops Are Bastards*

*Graffiti callejero*

La policía está comprada y no es tu amiga. No la llames bajo ningún concepto a no ser que quieras a tener a otro grupo armado detrás de ti.

## Trampas

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

*HeraGodness, mensaka veterana*

Ya hemos dicho que **los mercs pueden intentar crear emboscadas y trampas** y, como tienen recursos, pueden ser todo lo complejas y caras que quieras con drones espías, sensores, girojets, francotiradores, armas de posición automáticas, lo que quieras, pero **siempre con una forma de eludirlas o escapar de ellas**.

Piensa que el dinero que cuesta el contrato va a marcar los recursos de los mercs que van a intervenir en la entrega.

Pero tus mensakas también van a poder jugar a ese juego, pero con muchísimos menos recursos y de una forma muchísimo más simple. Hablamos de bolas de rodamiento, de explosivos caseros y de cosas pesadas que caen del cielo.

**Las trampas van a necesitar equipo** y cuanto más complejas más equipo necesitarás y más gente trabajando en ellas. Una trampa simple puede ser sacar el bote de lubricante mientras corres y rociar el suelo para que tus perseguidores resbalen.

Una trampa más compleja podría ser que una mensaka vacíe una botella de líquido inflamable debajo de un coche y otro ate una bengala a la puerta del coche para que se encienda al abrir la puerta y prenda todo.

Para que la trampa funcione, **todas las tiradas de equipo de cada participante deben tener éxito.**

## Baja tecnología

*Mi vieja siempre decía «el metal se hunde, la carne flota».*

**Goldmill, entrenador de mensakas**

El mundo de la mensajería es un mundo donde la tecnología no ha entrado. Si no te fías de la tecnología para enviar tu información tampoco puedes fiarte de mensajes hasta arriba de ciberimplantes y equipo de alta tecnología.

Los mensakas suelen ser de las personas de la ciudad con menos cromos en el cuerpo, quitando piercings y clavos en los huesos. Los ciberimplantes son hackeables, son rastreables, son detectables, necesitan equipo especializado para repararlos, etc.

Piensa que en un mundo de ciberimplantes, todo está pensado para combatir esta tecnología y los mercs cybermejorados están entrenados para enfrentarse a gente con ellos. Lo que pudiera ser una desventaja muy clara en cierta medida se convierte en una ventaja.

En vez de implantes, puedes considerar que tus mensakas son excepcionales en sus tipos de movimientos y que sustituyen las capacidades extras que los implantes pudieran darles con su astucia y sus instintos de mensaka.

Las comunicaciones son todas verbales, nada de pinganillos, mensajes o videollamadas, nada que pueda ser hackeado electrónicamente. Usan su jerga de mensakas para «encriptar» sus comunicaciones y se gritan las órdenes, los planes y las advertencias.

Si necesitan hablar con la base, tienen chips sueltos para llamar desde una inter-cabina blindada. Y no es la primera vez que roban un móvil de una descuidada transeúnte mientras escapan corriendo de una panda de mercs.

## Jerga mensaka

Como ya hemos dicho, los mensakas usan su propia jerga, un lenguaje secreto y propio de cada cooperativa, con él se comunican durante las misiones. Se ha ido desarrollando con los años y no para de evolucionar con la gente nueva que entra.

No son términos complicados de entender, con un poco de tiempo cualquier IA entrenada podría descifrarlo, pero lo son suficientemente enrevesadas para que una panda de mercs hasta arriba de sintedrogas de combate no sepa qué plan de escape estáis tramando mientras os retienen en un callejón con una lluvia de balas.

**Déjales que en sus interacciones se inventen poco a poco esa jerga y la integren luego en sus diálogos.**

## 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.

Desde la base se encargarán de enviar a un grupo de ronins que limpie la zona, una bandada de drones que os abran camino o incluso un girojet que os saque de allí y os deje a salvo en una azotea cercana.

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.**

Llamar a la base tiene un coste y es que seguramente le **deberéis un favor a alguien** y todo el mundo sabe que en una ambientación ciberpunk deber un favor significa problemas más grandes en el futuro.

Seguro que vuestre benefactor, querrá cobrarse el favor haciendo que entreguéis algo ilegal o que hagáis la entrega en territorio de una megacorp enemiga. Igual transportáis una bomba que explotará cuando se abra. Puede ser cualquier cosa y estás obligado a cumplirlo.

Seguramente este favor os hará pedir otro y este otro y así hasta el infinito. Es por ello que llamar a la base debe ser la ultimísima opción.

## Toques ciberpunk

Aquí van algunos toques ciberpunks que pueden ayudar a ambientar tus entregas.

- ▶ Siempre tiene que **llover en el momento más inoportuno.**
- ▶ **En la ciudad siempre hay mucha acción,** el grupo de mercs que te sigue no es único. El sonido de las UCI móviles militarizadas es constante y a la vuelta de cualquier esquina, puede haber un tiroteo.
- ▶ Las rutas no siempre irán por sitios cutres y sucios, algunas veces **pasarás por lugares elegantes y de mucho dinero.** Quién dice que no puedes acabar en una biblioteca o un museo.



- Hay **puestos de comida callejera en todas partes** y preparan de todo. Qué mejor forma de recuperar el resuello que sorbiendo unos fideos escondido tras las cortinas de un pequeño ramen-ya, mientras fuera te buscan una panda de merca.
- Hay **publicidad en todas partes**, hasta en tu ropa puede haber logos de patrocinadores. Seguramente que la gente de marketing ha aprovechado a meter logos de la megacorp en el paquete por si tu persecución o el tiroteo en que vayas a morir es grabado y sale en la red.
- Las **drogas son fáciles de conseguir**, ilegales unas y legales otras. Es muy fácil encontrar a alguien que venda las primeras o una máquina que dispense las segundas.
- **Todo está en obras**. La calle que ayer era transitable, hoy es un hoyo en el suelo. Es imposible que en una manzana no haya un edificio con un andamio que no te permita subir a la azotea para huir del peligro (y encontrarte con otro nuevo).
- Siempre habrá **algo a lo que agarrarse para seguir avanzando**. Una tubería por la que bajar, cables por los que descolgarse o farolas a las que saltar para luego aterrizar en el suelo sano y salvo.
- Las **cabinas y las máquinas de vending** tiene blindaje antibalas, así que son un **parapeto perfecto** para tu mensaka. Además, pesan una tonelada con lo que moverlas o empujarlas, incluso con un vehículo, es complicado.

*Podría ser peor, podría llover -  
Igor «El jovencito Frankenstein»*

## Semillas de entregas

Tal vez estas semillas de entregas te den ideas para crear las tuyas propias.

- Toda la **ciudad está colapsada por el concierto de la superestrella musical DiByne**, calles abarrotadas, alascos, gente de fiesta drogada, etc. Y a la CEO de VultureTech no se le ha ocurrido mejor ideas que mandar un paquete muy especial a DiByne, de la que es muy fan. Tendrás que llegar al estadio y colarte en el backstage para hacer la entrega, eludiendo a les fans y a sus guardaespaldas.
- Une compañiere mensaka está escondido en un callejón. Tiene una **pierna rota y necesita que alguien le sustituya**, así que ha llamado a la base y **os envían como refuerzos**. Tendréis que rescatarlo, llevarlo a un sitio seguro y terminar la entrega.
- Todos los años por estas fechas se hace «La carrera». DelivaTeam, una de las grandes del sector de las entregas, organiza un **concurso para encontrar a le mejor mensaka de la ciudad**. Son varias pruebas puntuables que simulan una entrega muy caliente y gana la mejor puntuación. La sospecha de tongo siempre está presente, ya que siempre ganan les mensakas de DelivaTeam.
- El **paquete que transportáis hace ruidos extraños y no tiene buena pinta**. La negociación del contrato ya fue rara y esto no lo mejora. Puede ser una bomba o algún otro tipo de trampa. O quizás es algo vivo. La verdad es que no lo sabéis, pero quizás deberíais abrir el paquete y salir de dudas.
- Hoy toca **entrenar a los nuevos**, te acompañarán un grupo de mensakas recién contratados para que les enseñes los trucos. Qué podría salir mal.





## Epílogo

## 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...]               |                          |
| Movimiento           |                          |
| [d10][...]           |                          |
| Adrenalina [d12] ○   | Saquear [d12][d...]      |
| PowerWater ○         | Esfuerzo ①②③④            |

## Hoja de contrato

|                      |               |
|----------------------|---------------|
| Punto de recogida    |               |
| Punto de entrega     |               |
| Puntos de control    |               |
| Precio               | Tiempo límite |
| Mensajeres           | Señuelos      |
| Tamaño               | Rastreado     |
| Cláusulas especiales |               |

## 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 y que tus mensakas pueden usar para crear la suya.

- **Chapas:** Mercenarías hasta arriba de ciberimplantes y armas.
- **Charlie:** Punto de control, viene de Checkpoint Charlie.
- **Felices para siempre:** Cuando tienes que llevar un paquete esposado a tu mano.
- **Megacorp:** Megacorporación.
- **Mensaka:** Mensajero.
- **Merc:** Mercenarie.
- **Palomas:** Drones voladores espías que te siguen.
- **Patata caliente:** Es un paquete peligroso que todo el mundo quiere conseguir.
- **Pizza fría/caliente:** Pizza caliente es cuando la entrega tiene límite de tiempo en la entrega y fría cuando no lo tiene.
- **Ringer:** Mensaka que porta el tesoro, digo, el paquete.
- **Taqueado:** Que lleva un rastreador.

## Licencia

This work is based on *Breathless*, product of Fori 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](#). Todo el código fuente puedes encontrarlo en [GitHub/ideasRoleras/EntregaElPaquete](#)

- ▶ Red and black patterned background vector by [rawpixel.com](http://rawpixel.com)
- ▶ Game futuristic boxes future technology chests by [upklyak](http://upklyak)
- ▶ Delivery By [FernandOFC](#) bajo licencia [Creative Commons Attribution 3.0 License](#)
- ▶ Corporate level bodyguard By [FernandOFC](#) bajo licencia [Creative Commons Attribution 3.0 License](#)
- ▶ moar girls form a dystopian future By [FernandOFC](#) bajo licencia [Creative Commons Attribution 3.0 License](#)
- ▶ Algunas ideas han sido sacadas de **\*[Repartidores del Apocalipsis](#)**, un juego de una página donde juegas con repartidores en un mundo postapocalíptico.
- ▶ D'hinghara Diner By [Dana-Ulama](#) bajo licencia [Creative Commons Attribution-NonCommercial-No Derivatives Works 3.0 License](#)

# COMPATIBLE WITH BREATHLESS

