

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 **merc**s 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. e

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 saltos y sus descensos a toda velocidad y ciclistas con sus ebikes 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, enfermeras en caso del parkour o mecánicas de bicis para les especialistas en BMX.

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 propio paso. Para recuperar el resuello debes **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, armas, botiquines, etc. Ten cuidado porque puedes encontrarte con cosas que no querías, como un grupo de merces.

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	Bate o similar
6	XXX
7	XXX
8	Batería

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 botiquín 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 golpe 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 estrés. Si tu personaje alcanza 4 niveles de cansancio, estás agotado.

Cuando estás agotado, fallar una acción peligrosa significa **quedarte atrás**, perderte la entrega 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, ebike.

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:

- **Golpear:** Destrozar, empujar, doblar.
- **Movearse:** Correr, saltar, trepar.
- **Acechar:** Escondarse, husmear, merodear.
- **Callejear:** Orientarse, seguir, 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

Las entregas tienen sus propias reglas 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

XXX

No preguntes por el paquete, solo entrégalo

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.

Siempre hacia adelante

XXX

¿Quién lleva el paquete?

XXX

Semillas de entregas

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 mensajero y que este siga la entrega.

Obstáculos

Los obstáculos son eventos y situaciones que los mensajeros se van a encontrar en su camino y tendrán que afrontar si quieren realizar la entrega.

1d10	Obstáculo
1	Tiroteo entre dos bandas rivales: XXX
2	XXX: XXX
3	XXX: XXX
4	XXX: XXX
5	XXX: XXX
6	XXX: XXX
7	XXX: XXX
8	XXX: XXX
9	XXX: XXX
10	XXX: XXX

Mercs y megacorps

XXX

Llamando a los refuerzos

XXX

Hoja de mensaka

Mote	_____
Pronombres	_____
Movimiento	_____
Habilidades	
XXX ▲[d_][d_]	XXX ▲[d_][d_]
XXX ▲[d_][d_]	XXX ▲[d_][d_]
XXX ▲[d_][d_]	XXX ▲[d_][d_]
Equipo	
▲[d_]	▲[d_]
▲[d_]	▲[d_]
▲[d_]	▲[d_]
Adrenalina ▲[d12] ○	Saquear ▲[d12][d_]
PowerWater ○	Esfuerzo ①②③④

Hoja de contrato

XXX

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.

- **Mensaka:** XXX
- **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

