

# la Entrega

Nuestro objetivo es entregar la carga. Es vital que llegue a su destino. Seremos los mercenarios, guardaespaldas, portadores o guardianes que lucharán para conseguirlo. Si la carga es una persona o está animada, nadie debe elegirla como su personaje, incluso aunque la carga esté en el centro de la historia. De hacerlo, tendría poder unilateral para detener la misión.

## PERSONALIZAR JUNTOS LA MISIÓN

- ¿La carga es alguien o algo? ¿Qué o quién es? ¿Por qué es vital que llegue a su destino?
- ¿Dónde hay que entregar la carga? ¿Alguien la está esperando? ¿Quién o quiénes salen perjudicados por la entrega?

## ¿QUÉ DIFICULTA LA MISIÓN? (ELEGID DOS)

- 1 | La carga es peligrosa, delicada o se resiste a ser entregada.
- 2 | Alguien (o algo) quiere arrebatarlos la carga.
- 3 | El tiempo corre en nuestra contra, si nos demoramos todo estará perdido.
- 4 | Ninguna ruta es totalmente segura.
- 5 | Nuestros recursos son insuficientes o inadecuados para el viaje.
- 6 | No estamos seguros de lo que nos espera al llegar a nuestro destino.

## CREAR PERSONAJES

### CONCEPTOS DE PERSONAJE

- |                           |   |                                |
|---------------------------|---|--------------------------------|
| 1   Líder                 | 5   Vinculado emocionalmente con la carga | 9   Hombre o mujer de uniforme |
| 2   Protector de la carga | 6   Sabio / Experto                       | 10   Novato                    |
| 3   Mercenario            | 7   Criminal                              | 11   Ayudante                  |
| 4   Guía                  | 8   Vinculado con el lugar de destino     | 12   Familiar / Ser querido    |

### LO QUE QUIERO DE LA MISIÓN

- 1 | **Orgullo.** Nunca he fallado una entrega.
- 2 | **Precaución.** No tomemos riesgos que puedan dañar la carga.
- 3 | **Riquezas.** Espero recibir una buena recompensa.
- 4 | **Egoísmo.** Me beneficiaré de la carga mientras esté en nuestro poder.
- 5 | **Diligencia.** Cuanto antes entreguemos la carga, mejor.
- 6 | **Redención.** Entregar la carga enmendará mis errores del pasado.

### LO QUE QUIERO DE TI, PERO NO ME LO DAS

- 1 | **Apoyo.** A mis decisiones, mi autoridad o mi visión de cómo han de hacerse las cosas.
- 2 | **Verdad.** Que me cuentes lo que sabes sobre la carga.
- 3 | **Confianza.** Confía en mi sinceridad, mis motivaciones o mi lealtad.
- 4 | **Perdón.** Por traicionarte, mentirte, socavar tu autoridad, despreciarte o el daño que te he causado.
- 5 | **Venganza.** Por haberme engañado, traicionado, humillado, haber usurpado mi lugar o no contar conmigo.
- 6 | **Amor.** Quiéreme (o deja de pedirme que te quiera).

## AMBIENTACIONES ALTERNATIVAS

Llevar el Anillo Único al Monte del Destino para destruirlo. Trasladar a un testigo protegido hasta el juzgado para que dé su testimonio. Llevar al disidente al otro lado del Telón de Acero. Neandertales evitando que el fuego se apague durante el viaje a su nuevo asentamiento. Escortar a la última mujer fértil en un mundo moribundo hasta el Último Refugio. Conseguir entregar la citación judicial a un poderoso mafioso. Agentes del FBI siguiendo a una mula y su carga hasta el lugar de la entrega. Atravesar el Atlántico escoltando un convoy en la Segunda Guerra Mundial. Viajeros en el tiempo llevando un mensaje para evitar el apocalipsis.

# la Entrega

---

## NUESTRO OBJETIVO

---

### Entregar la carga en su destino

---

## RETOS

---

- Conseguir un transporte adecuado.
- Encontrar una ruta segura.
- Escapar de una emboscada.
- Atravesar un territorio peligroso.
- Recuperar la carga (ha huido, se ha perdido, ha sido secuestrada, robada, etc.).
- Ganar un poderoso aliado. ¿Quién?
- Dejar atrás a nuestros perseguidores.
- Mantener la moral o cohesión del grupo.
- Reparar o curar los daños sufridos por la carga. ¿Qué o a quién necesitamos?
- Burlar la vigilancia (control, aduana, frontera, paso, etc.).
- Moverse rápido para recuperar el tiempo perdido.
- Engañar a nuestros enemigos.
- Encontrar un nuevo destino o propósito para la carga. ¿Qué ha pasado?
- Entregar la carga.