

El último tramo

Por Doctor M

De ovejas y hombres

No voy a extenderme mucho aquí con profusas explicaciones sobre el universo de Blade Runner: otros lo han hecho antes y sus explicaciones me parecen perfectamente válidas. Solo aclarar que esta partida en vivo bebe por igual del libro de Dick, de la película de Scott y del videojuego de Westwood.

Preparativos

Para jugar este vivo necesitarás antes que nada a 20 personas dispuestas a interpretar los personajes. Además, estaría bien que hubiera más de un DJ, yo diría que al menos son necesarios dos.

Cada jugador debe recibir su hoja de personaje y una identificación con el nombre de su personaje que pueda pegarse o colgarse en la ropa, a modo que el resto de jugadores sepan que personaje interpreta.

Escenario

Toda la partida se desarrolla en el módulo de pasaje de una lanzadera clase Pupile. La lanzadera está compuesta por tres módulos independientes e incommunicados: el de pasaje, el de carga y el de la tripulación. Esto garantiza que la tripulación puede librarse de todo el peso adicional en caso de problemas e impide que los vuelos puedan ser secuestrados.

La lanzadera tiene una sala común parecida al cuerpo principal de un avión, con asientos reclinables dispuestos en pasillos y cinturones de seguridad que garantizan la integridad del pasaje durante el despegue y el aterrizaje. Además, el módulo dispone de diversos compartimentos auxiliares que pueden utilizarse para el descanso, aseo o para tener conversaciones privadas.

El casco de la lanzadera es resistente, pero no lo bastante para soportar un disparo de blaster. Cierto es que varias capas de metal separan el módulo del casco y entre ellos se disponen capas de cables, refrigeración, etc., pero más cierto es aún que un disparo perdido *puede* perforar el caso, despresurizar el módulo y suponer la muerte de todo el pasaje. Como DJ es tu obligación contar esto a tus jugadores para que tengan claro lo que puede hacer una desproporcionada ración de fuerza.

El principio

La lanzadera en la que viajan los personajes proviene de Vega 3 y ha realizado una escala en Europa, una de las lunas de Júpiter. En esta escala, algunos pasajeros han abandonado la nave y, lo que es bastante más importante, otros han subido a bordo. Ya que los personajes han visto quien viajaba con ellos desde el principio y quien ha subido después, antes de comenzar el vivo debes pedir a los cinco personajes que han subido a bordo en Europa que se levanten, se parten del resto o realicen cualquier otra actividad que permita que todo el mundo sepa quién ha subido dónde.

La partida comienza cuando la lanzadera despegue de Europa, una luna de Júpiter, con todo el pasaje sentado en sus asientos con los cinturones de seguridad abrochados. Pronto el comandante de la nave informa de la exitosa salida de la atmósfera de Júpiter y los cinturones dejan de ser necesarios: los personajes pueden levantarse y comenzar a interactuar entre sí.

Las tramas

La mejor forma de comprender las diferentes tramas que incluye la partida es leyéndose atentamente los 20 personajes. De todos modos, en forma de resumen, se mencionan a continuación las principales líneas argumentales.

Fugitivos

Un grupo de replicantes ha suplantado en Vega 3 a unos prospectores mineros y viajan hacia la Tierra con intención de quedarse y vivir libres. Para conseguirlo deben contactar en la lanzadera con una persona dispuesta a ayudarles proporcionándoles documentación falsa. De este hombre o mujer sólo saben una cosa: ha subido a la nave en Europa.

Cazadores

Dos cazadores de bonificaciones han subido a la nave en Europa en busca de un grupo de entre tres y cinco replicantes que sospechan asesinó y robo los pasajes de un grupo de mineros de Vega 3. Un tercer blade runner viaja en la nave desde Vega 3, pero ignora que hay pellejados a bordo.

Aliados

Diversas personas que viajan en la lanzadera han reconocido por una razón u otra a algunos de los replicantes como tales. Estas personas simpatizan en cierta forma con su causa y seguramente se sientan impelidos a ayudarles.

Traficantes

Un grupo de traficantes de animales replicantes que hacen pasar por animales verdaderos viaja en la lanzadera desde Vega 3, dónde han adquirido componentes de contrabando que viajan en la bodega. El grupo se encuentra dividido entre los mafiosos que amenazan al resto y los que quieren dejar las actividades ilícitas. La lanzadera podría ser un buen lugar para encontrar aliados para los segundos, mientras que los primeros han de ser cuidadosos si no quieren ser traicionados.

Otra gente

Aunque no involucrados directamente en ninguna trama, otros personajes pueden ser decisivos si descubren lo que está sucediendo en la lanzadera y se posicionan de un lado u otro. Además de tener, claro está, sus propios intereses.

El final

La partida está pensada para durar tres horas. Informa a los jugadores que entre 2 horas y media y tres horas y media es el tiempo necesario para llevar a cabo el trayecto, dependiendo del tiempo que tengan que esperar para entrar en la atmósfera una vez en órbita a la Tierra. Según se desarrolló la trama dales un poco de tiempo o corta la acción si lo prefieres.

Metasistema GAUSS

Se trata de unas reglas sencillas que permiten mediante la toma de una serie de decisiones producir un sistema de juego que se adapte a las necesidades narrativas de la situación. Para este caso concreto se emplea un sistema muy sencillo con sólo tres características: Físico, Intelecto y Sociabilidad. Las puntuaciones oscilan entre -3 y +3 para los humanos, siendo 0 la media de la población.

Hay dos maneras de resolver las acciones:

Empleando el **azar** representado por un pequeño mazo de cartas que llevan encima los Directores de Juego. Cada mazo contiene 1 carta con -5, 2 cartas con -4, 3 cartas con -3, 4 cartas con -2, 5 cartas con -1, 6 cartas 0, 5 cartas +1, 4 cartas +2, 3 cartas +3, 2 cartas +4 y una carta +5. Para resolver una acción, el jugador sencillamente extrae una carta que solo ve el DJ y su resultado se suma a un atributo apropiado. Si el valor resultante es mayor que 0 para una acción normal, el personaje tiene éxito. El DJ puede considerar que para acciones difíciles es necesario sumar +1,+2 ó +3. Si la acción es opuesta ambos jugadores sacan una carta y la suman a su atributo, ganando el que obtenga un resultado mayor.

El método puramente **interpretativo** consiste en describir al DJ lo que quieres hacer y explicar por qué crees que podrías conseguirlo. Él entonces consulta la ficha de personaje y según el valor de la característica decide lo que pasa.

JULIUS WIGGINS

MODELO AVANZADO DE COMBATE

Físico +4

Intelecto +4

Sociabilidad -4

Eres un Nexus 6, un replicante al menos tan inteligente como los ingenieros genéticos que te diseñaron. Durante años has sido un esclavo luchando en guerras que no te importaban, matando a gente que no te había hecho nada sin conocer siquiera los motivos. Pero eso ha cambiado, se ha acabado recibir órdenes de otros, ahora tú das las órdenes.

Ahora viajas en una lanzadera junto a tus tres compañeros, tu gente. Has planeado la huida cuidadosamente. Tu destino es la Tierra, el único lugar dónde los replicantes pueden vivir libres, porque allí *no hay replicantes*. Sólo hay un problema y son los cazadores de replicantes, pero la Tierra es muy grande y no buscarán a nadie que no cause problemas y tú y tu gente no pensáis llamar en absoluto la atención.

Tu gente es como tú, antiguos esclavos de los humanos, replicantes. Vosotros sólo queréis vivir libres y en paz el tiempo que os quede, ¿qué hay de malo en ello? No sabes cuanto tiempo os queda. Hay voces que hablan de cuatro años, otras de diez. No te importa, te valdrían unos minutos, sólo unos minutos en los que nadie te persiguiera, nadie te dijera lo que tienes que hacer. Unos minutos para ser tú mismo, para pararte, ver el mundo y saber que estas vivo. Muy vivo.

No es fácil, pero harás lo que haga falta. Has matado para ellos, ¿por qué no ibas a matar para ti y tu gente? Es más, ya lo has hecho. Los pasajes de la lanzadera en la que viajáis era de un grupo de prospectores mineros de Vega 3 y bueno, el precio de vuestra libertad fueron sus vidas. Hay algo que tienes claro y es que harás lo que sea para ser libre.

Para entrar en la Tierra y moverte libremente necesitarás documentos. Por eso has contactado con un hombre, un humano al que llaman el **Maquinista**. Pertenece a una organización llamada el **Tren subterráneo** que se dedica a sacar de la Tierra a gente que no puede salir y, lo más importante a meter dentro a gente que no puede entrar. Ignoras porque un humano querría ayudar a replicantes, pero no te importa. Más le vale hacerlo.

Durante una parada en la luna de Júpiter Europa, han subido a la lanzadera cinco nuevos pasajeros. Uno de ellos es el Maquinista, pero entre ellos también debe haber blade runners, cazadores de replicantes, ya que las noticias de la muerte de los prospectores de Vega habrán llegado antes de vosotros y os estarán esperando.

Tu gente es tu única familia y los únicos de los que puedes fiarte. Sabes que te son fieles. **Tyler** no es muy listo y es más blando de lo que le correspondería, pero sabes como manejarle. **Sara** es como un juguete roto, ha sufrido mucho y no lo ha soportado bien, pero tú le cuidas. **Alex** rebosa odio hacia los humanos, y disfruta dañándoles, pero quién ¿puede culparle?

Tienes en tu poder una **pistola blaster**.

Físico +5

Intelecto -2

Sociabilidad -3

Eres un Nexus 6 y eres un soldado y odias ser ambas cosas. Tú sólo quieres vivir y dejar vivir. Sabes que te queda poco tiempo, pero no sabes cuanto. Os crearon para vivir poco, pero no te importa. Bueno, sí te importa pero has aprendido a aceptarlo. Te conformarías con que ese tiempo, sea cual fuera, pudieras vivirlo en paz, sin hacer daño a nadie más, sin que nadie te intentara hacer daño a ti.

Por eso estás en esta lanzadera, con destino a la Tierra. Aquello es grande y hay poca gente, se puede vivir en paz. Eso dice **Julius**. Y tú crees en él. Ha ideado todo esto, es listo, más que tú seguro y todo está saliendo más o menos bien. Sólo hay una cosa que no te gusta. Hubo que matar a una gente para conseguir sus pasajes en la lanzadera. No te gusta nada y no te gustó tampoco que Julius no te dijera que iba a hacerlo, pero supones que no queda más remedio. Además está **Sara**, otro replicante, pero no como vosotros. No es dura, sino todo lo contrario y lo ha pasado mal, le han hecho... cosas. Te hubiera gustado hacerles daño a los humanos que le hicieron eso, pero eso no hubiera estado bien. La vida por encima de todo, debes recordarlo. Y hay alguien más, pero prefieres no hacerle mucho caso. Es **Alex**. No te gusta Alex porque es cruel y le gusta matar y hacer daño, lo que te han obligado hacer a ti tantas veces. No te gusta que se acerque a Sara.

Durante el viaje en la lanzadera has visto a un humano que conoces. Se llama **Andrew Newman** y es un prospector minero de Vega 3, como los que Julius mató para que viajarais con sus pasajes en la lanzadera. En una ocasión lo sacaste a él y a otro humano del interior de una mina derribada. Él dijo que eras un héroe y te visitó mientras eras reparado de las quemaduras y fracturas que sufriste, fue amable contigo. Tú sabes que no lo mereces, cualquiera hubiera hecho lo mismo, sólo que tú eras el único que podía hacerlo, porque te diseñaron muy fuerte. Crees que el señor Newman te ha reconocido y eso te preocupa: piensas que Julius podría considerarlo una amenaza por saber quien eres y hacerle daño. Debes ser cauto.

El plan de Julius es complicado, pero sabes que hay una persona, al que llaman **el Maquinista**, que acaba de subir a la lanzadera en la parada que habéis hecho que tiene que darle una cosa que necesitáis. Documentación para parecer humanos y poder moveros libremente, pero no se sabe quién es y han subido cinco personas en esa parada en la lanzadera. No pasa nada, Julius se encarga. Tu debes vigilar que además de ese tipo que os ayudará no haya cazadores de bonificaciones. Julius dice que sí los habrá, pero tu esperas, deseas con todas tus fuerzas que no los haya. No quieres que nadie más tenga que sufrir.

Físico +2

Intelecto 0

Sociabilidad -3

Eres un Nexus 6, un replicante, lo que los humanos llaman un pellejudo. A ti no te importa. Siempre te ha parecido que tenías algo que hacer, te habían creado para hacerlo y eras feliz haciéndolo. Nunca has tenido aspiraciones mayores como otros replicantes ni has deseado escaparte. Sólo querías hacer tu trabajo lo mejor posible y bailar en tus momentos de ocio. Pero entonces pasó aquello.

No sabes por qué lo hicieron, siempre habían sido amables contigo... Bueno, lo amable que se puede ser con un replicante, claro. Pero aquel día mientras limpiabas la despensa aparecieron allí los cinco. Estaban borrachos y te hicieron daño... Siempre creíste que los replicantes no teníais sentimientos, pero aquella noche sentiste mucho miedo, dolor y rabia. Cuando se dieron por satisfechos y se fueron, saliste corriendo bajo la lluvia hasta que no pudiste más y luego te derrumbaste en el barro. Cuando te despertaste estabas tumbada en una cama, tapada y seca y había dos hombres en la habitación contigo, pero no era humanos, eran replicantes.

Julius te explicó que te habían encontrado tirada y medio desnuda, así que te pusieron a salvo. Pero tu sabes que el otro replicante, el grande, **Tyler**, es quien quiso ayudarte. Te tuvieron escondida una temporada y luego Julius te explicó que iban a escapar de Vega 3 y viajar a la Tierra, dónde serían libres. A ti ser libre te daba igual, pero querías ir con Tyler. No sabes porqué pero sientes algo hacia él, porque es bueno y sensible aunque parece muy feroz. Tú crees que nunca haría daño a nadie. En cambio Julius no es buena gente, pero esperas que cuando lleguéis a la Tierra os separéis y no tengas que volver a verle, porque no te gusta como maneja a Tyler. Además, está **Alex**, también replicante y también con vosotros. De Alex no sabes que pensar, porque contigo se porta bien y parece amable, pero con el resto de la gente no es una buena persona, especialmente con Tyler. Crees que es porque le tiene miedo, y con razón, porque Tyler le mira de forma amenazadora a veces.

Ahora estás en una lanzadera con destino a la Tierra. No sabes como Julius consiguió los pasajes, pero sabes que hizo algo que no le gustó a Tyler. Acabáis de realizar una parada en Europa, una luna de Júpiter. Allí han subido cinco nuevos pasajeros y por lo que has oído hablar a tus compañeros, entre ellos hay un humano que ayuda a los replicantes a entrar en la Tierra, al que llaman **el Maquinista**. Forma parte de una organización llamada **el Tren Subterráneo** que ayuda a los replicantes fugados. También les has oído decir que puede haber Blade Runners, cazadores de replicantes entre ellos. Julius le ha dicho a Tyler que los vigile y se encargue de ellos si hace falta. Tú temes que le pase algo malo.

Físico +2

Intelecto +1

Sociabilidad -2

Eres un Nexus 6, un maldito pellejudo y lo odias con todas tus fuerzas. Pero no tanto como odias a los humanos, a los que te crearon, a los que te han utilizado, a los que se creen mejores que tu porque salieron de entre las piernas de una hembra en lugar de salir de un tanque. Ojalá pudieras hacerles sufrir lo que has sufrido tú.

Y eso es lo que vas a hacer. De momento tienes que llegar a la Tierra, dónde es fácil pasar desapercibido en sus ciudades desiertas. Después les harás pagar con creces, claro que sí. El tiempo que vivas lo dedicarás a su dolor lo tienes completamente decidido. O eso creías.

Hay una persona, una replicante como tú, que te ha hecho replantearte muchas cosas. Se llama **Sara**. Por lo que sabes, unos humanos la violaron salvajemente, pero ella no parece albergar los sentimientos de venganza que tienes tú. Ella sólo quiere olvidarse de todo. No puedes explicarlo, pero cuando estás cerca de ella se te olvidan tus planes y piensas que quizás sería mejor hacer como ella y tratar de empezar de cero... a su lado. Pero luego aparece su perro guardián, **Tyler**, esa masa de músculos descerebrada y te devuelve al mundo real, el mundo en el que te toca poner a los humanos en su sitio y hacerles pagar. El cuarto en vuestro grupo es **Julius**, un replicante realmente inteligente y muy duro. Un buen soldado y un buen líder. A veces te gustaría dejar de oír su incesante cháchara pero la verdad es que admiras lo que es y como es. Él ha ideado vuestro plan y te ha sacado de ese tugurio que es Vega 3.

Ahora viajáis en una lanzadera con destino a la Tierra según los planes de Julius. Para conseguir los pasajes, hubo que matar a cuatro prospectores mineros ¿a quién le importan? Pues parece que a esa montaña sin cerebro llamada Tyler. Al parecer tiene algún problema para entender que son ellos o vosotros, que de hecho, son todos ellos y tú. Bueno, y tú y Sara.

La lanzadera acaba de hacer una parada en Europa, una de las lunas de Júpiter, y en ella han subido cinco nuevos pasajeros. Uno de ellos forma parte del **Tren Subterráneo**, un puñado de chalados que ayudan a los replicantes a entrar en la Tierra. Pobres idiotas, no saben lo que están a punto de meter. El caso es que el tipo este nadie sabe quien es, sólo que le llaman **el Maquinista**, y según Julius os dará la documentación que necesitáis para entrar tranquilamente en el planeta. Pero claro, no todo va a ser de color de rosa. Julius coincide contigo al creer que además de vuestro contacto, entre esos cinco pasajeros debe haber blade runners, esos hijos de perra que disfrutan matando replicantes. Pues muy bien, veremos si son más rápidos que tú.

Físico +2

Intelecto +3

Sociabilidad -1

Eres el mejor en tu trabajo, y lo sabes. No es un trabajo fácil ni bonito, pero alguien tiene que hacerlo y nadie lo hace mejor que tú. Eres un cazador de bonificación, un policía especial de la brigada de retiro de replicantes. El sueldo es una mierda, pero las primas por retiro no están mal.

No tienes familia ni amigos. Sólo tu trabajo y la verdad, no te gusta tu trabajo. Pero es mejor así. Eres un lobo solitario y nunca se te ha dado bien actuar en equipo. Prefieres trabajar sólo. Te muestras como un tipo inalterable y algo cínico, fingiendo que nada te afecta. Lo cierto es que no es verdad. Por las noches las pesadillas te despiertan gritando y empapado en sudor. Pesadillas por todo lo que has hecho, pero sobre todo por aquella vez que retiraste a un humano por error. Pobre diablo.

Has entrado en la lanzadera por trabajo. Hace una semana, un grupo de Nexus 6 mataron a un grupo de humanos en Vega 3. Los cadáveres no han podido ser identificados. La policía sospecha que el móvil del asesinato pudo ser robar pasajes para una lanzadera con destino a la Tierra. Esta lanzadera hace escala en la luna de Júpiter Europa a su llegada al Sistema Solar. Y en esa escala has subido a bordo.

Debes ser muy cauto y discreto, el resto del pasaje no debe saber que hay replicantes a bordo, o la seguridad de los mundos exteriores estará en entredicho y será un gran escándalo. Además, hay una cuantiosa prima si todo el asunto se soluciona sin que ningún humano se entere de lo que pasa.

Desgraciadamente, no estás solo en este trabajo. Te acompaña **Norman Bennett**, otro blade runner como tú, y uno de los buenos además. Norman es buena gente, un padre de familia responsable y un tipo meticuloso, pero aún así, preferirías estar solo. Además, no quieres compartir tus bonificaciones por retiro con nadie. Al subir a la lanzadera, te ha sorprendido ver una cara conocida, la de **Nell Sarandon**, también blade runner. Cuando os conocisteis, no había nadie mejor que Nell retirando pellejudos y tú, bueno, entonces te gustaba tu trabajo. Entonces sucedió aquel incidente en el que mataste un humano y todo cambio. Tu amistad con Nell quedó destruida y pidió el traslado para no volver a verte. Para ti de pronto ya de no era divertido retirar replicantes. ¿Qué está haciendo Nell aquí? Podría ser una coincidencia, pero también podría estar detrás de los pellejudos, y no quisieras tener que repartir los beneficios de esta operación.

Tienes en tu poder una **pistola blaster** y un **equipo para realizar el test Voight Kampff**.

Físico +1

Intelecto +1

Sociabilidad +1

Eres un cazador de replicantes, ese es tu trabajo. Pero antes que eso eres esposo y padre y por eso tu obligación es ser cuidadoso y no arriesgarte demasiado: tu familia te necesita con vida. Cazar replicantes es lo que haces, igual que otra gente cocina o diseña vehículos. Sólo es un trabajo y como todos, un trabajo necesario. Los replicantes son una amenaza en la Tierra y deben ser mantenidos bajo control. No te gusta recurrir al retiro, prefieres capturarlos con vida siempre que sea posible, pero tampoco estás dispuesto a correr muchos riesgos.

La semana pasada un grupo de seis personas de Vega 3 fueron asesinadas. Los cadáveres no pudieron ser identificados, pero una de ellas llevaba un pasaje para una lanzadera y por eso se sospecha que el móvil del asesinato fue robar los pasajes a las otras cinco. El destino de la lanzadera es la Tierra por lo que automáticamente se disparó la sospecha de que un grupo de replicantes eran los culpables.

Has recibido órdenes muy estrictas para que la actuación en la lanzadera sea muy discreta. Nadie debe saber porque estás allí o se desataría el pánico y se formaría un escándalo por la escasa seguridad de las colonias y el poco control que se posee sobre los replicantes. Eso no conviene nada a la economía en general ni a la tuya en particular: te han ofrecido una cuantiosa bonificación si todo el asunto se resuelve sin que ningún humano a bordo de la lanzadera sepa lo que ha pasado.

Antes de llegar a la Tierra, la lanzadera hace una parada en Europa, una de las lunas de Júpiter. Ahí es dónde tu has subido a bordo. Te acompaña **Phil Stevens**, otro cazador de bonificaciones al que apenas conoces. De hecho, casi nadie le conoce, es un tipo enigmático el tal Stevens. Por lo que has oído, hay algo turbio en su pasado, pero no tienes idea de que podría ser.

Tienes en tu poder una **pistola blaster** y un **equipo para realizar el test Voight Kampff**.

Físico +1

Intelecto +2

Sociabilidad +1

Llevas mucho tiempo cazando replicantes. Demasiado tiempo. Hace tiempo que andas pensando dejarlo y ahora por fin, lo tienes claro. Vas a abandonar la caza: se acabó jugarse la vida y sobre todo, se acabaron los eufemismos como "retiro". Asesinar gente es lo que has hecho todo este tiempo, ahora lo sabes. Da igual que fueran replicantes, era asesinato. Y lo peor de todo es que tus víctimas lo único que querían era vivir en paz y libres. Ese fue su crimen, no querer ser esclavos.

Vas a dejar la Tierra, nada te une ya allí y quieres estar lo más lejos posible de los viejos y dolorosos recuerdos. Has comprado un apartamento en Vega 3, una colonia tranquila habitada fundamentalmente por mineros. Planeas poner una oficina de investigador privado y ganarte la vida honradamente sin tener que matar nunca más. Ahora mismo regresas de Vega 3 en una lanzadera con destino a la Tierra. Cuando llegues, presentarás tu renuncia y recogerás tus pocas pertenencias, para embarcarte de nuevo hacia Vega 3, esta vez para siempre.

Sin embargo, al llegar al Sistema Solar, la lanzadera ha realizado una parada en Europa, una de las lunas de Júpiter para embarcar a cinco nuevos pasajeros, y entre ellos hay una cara familiar. Se trata de **Phil Stevens**, un blade runner que trabajó contigo en el pasado. Stevens y tú erais amigos, pero poco a poco descubriste que era un sádico que disfrutaba matando replicantes. Para él todo era un juego de caza mayor. Te asquea recordar que tu participaste en ese juego. La última vez que colaboraste con Stevens, este se dejó llevar por su instinto y un hombre inocente, un humano, acabó asesinado por él por "error". Las autoridades echaron rápidamente tierra sobre el asunto y Stevens siguió en su puesto tranquilamente. Tú pediste un traslado para no tener que volver a verle y así ha sido, has ahora. ¿La pregunta es, qué está haciendo Stevens en esta lanzadera?

Tienes en tu poder una **pistola blaster**.

Físico -1

Intelecto +2

Sociabilidad +2

Trabajas para el gobierno de la Tierra, eres uno de los burócratas del censo. Eso te da acceso a los archivos de datos y a documentación oficial que sólo el censo puede expedir. Todo eso te resulta muy conveniente porque en realidad tu ocupación es otra y tus intereses muy distintos a servir al censo: formas parte del Tren Subterráneo, una organización clandestina que se encarga de sacar a gente de la Tierra que tiene prohibida su salida y lo más importante, a ayudar a entrar a replicantes fugados de la colonias. En esta organización te conoce como **el Maquinista**.

Muy poca gente entendería porque un humano querría arriesgar su trabajo y su libertad por un puñado de andrillos desconocidos, pero no te importa. Tú sabes que lo que haces es justo y noble, y que los replicantes tienen derecho a vivir en paz y libres dónde deseen y por eso les ayudas.

Ahora mismo acabas de embarcar en una lanzadera destino a la Tierra. Has subido en una escala de la lanzadera en Europa, la luna de Júpiter, dónde te encontrabas con dos compañeros del censo realizando un trabajo rutinario, **Nadja Parker** y **Allan Higgins**. Nadja es una persona agradable, pero algo hipócrita y siempre parece dispuesta a cualquier cosa por ascender. A Allan apenas lo conoces, le destinaron a tu sección justo antes de que viajarais a Europa y no habla demasiado. Tus compañeros por supuesto no lo saben, o te denunciarían sin dudar, pero en la lanzadera viaja gente que requiere tu ayuda especial como miembro del Tren Subterráneo.

Por un lado hay un grupo de replicantes fugados de Vega 3. No estás seguro pero deben ser cuatro o cinco. Necesitan documentos falsos que les permitan moverse libremente por la Tierra y tú vas a proporcionárselos. No les has visto en tu vida y no sabes como se llaman, lo contrario habrá sido muy peligroso, de modo que debes esperar a que se pongan en contacto contigo y ser cuidadoso para que no les descubran o les estarás condenando a muerte.

Aparte de eso, hay otro asunto que solucionar. En la lanzadera viaja un hombre, un ingeniero genético cuya esposa ha sido catalogada por el censo como "especial". Eso significa que sus gametos han sido afectados por la radiación y por tanto no se la permite salir de la Tierra ni tener descendencia. El hombre de la lanzadera, del que tampoco sabes su nombre, contactará también contigo para que le proporciones documentos para su mujer, de forma que pueda salir de la Tierra y viajar con él a Vega 3, dónde trabaja.

Por lo demás, te ha sorprendido ver entre el pasaje a **Richard Sisko**, un científico "especial" al que ayudaste a salir de la Tierra el año pasado. El parece haberte reconocido también.

Tienes en tu poder **cinco identificaciones falsas**.

Físico 0

Intelecto +1

Sociabilidad +2

Trabajas en el Censo de la Tierra, algo así como una oficina de inmigración. Eres un burócrata del gobierno y la verdad es que tu trabajo no está mal. Te pagan bastante, pero no es suficiente. Tu sabes que mereces un puesto mejor y harás lo que sea para conseguirlo. Por eso procuras siempre mostrarte amable con la gente, siempre agradable para que crean que eres su amiga, para luego pisotearlos en tu interminable ascenso: eres una ganadora, no puedes evitarlo.

Acabas de terminar una inspección rutinaria en Europa, una de las lunas de Júpiter y ahora estás en una lanzadera de vuelta a la Tierra junto a tus dos compañeros. La lanzadera proviene de las colonias exteriores, concretamente de Vega 3 y vosotros habéis subido a la misma en una escala antes de que llegue a su destino final.

Todo debería desarrollarse de forma tranquila y rutinaria, pero hay algo raro. Antes de que salierais de las oficinas de la Tierra, notaste que habían desaparecido unos formularios oficiales de ciudadanía. Eso sólo puede significar una cosa: alguien pretende entrar clandestinamente en la Tierra y uno de tus compañeros va a ayudarle. Sospechas de **Allan Higgins**, porque apenas le conoces y os ha sido asignado a última hora para el trabajo en Júpiter. Es un tipo muy raro y callado, muy sospechoso. Aunque bueno, tu otro compañero, **Nathan Sullivan** siempre te ha parecido un tipo extraño, siempre recibiendo llamadas misteriosas y hablando como si no quisiera que los demás supieran lo que dice. También puede ser que sea un simple idiota, pero bueno.

La cuestión es que estás casi segura de que uno de tus compañeros (o incluso los dos) están cometiendo un delito, así que piensas averiguarlo. Resolver lo que sea que está sucediendo y realizar luego la correspondiente denuncia con todas las pruebas en la mano va a ser muy beneficioso para tu carrera. Seguro.

Físico +1

Intelecto +2

Sociabilidad -2

Trabajas en el censo de la Tierra, controlando quién entra y quién sale y asegurándote que no lo hace nadie indebido. Acabas de ser trasladado a una nueva oficina porque en la tuya no eras un tipo muy popular. Eso es porque no te gusta demasiado la gente, prefieres hablar poco y estar solo que soportar la cháchara incesante de todos los hipócritas que hay sueltos.

Te gustan los animales porque no tratan de engañar a nadie, pero es muy difícil comprar animales de verdad en la Tierra, son muy caros y tu sueldo de burócrata no permite demasiados caprichos. Una vez tuviste un jerbo, al que llamabas Señor Bigotes. Era una criatura genial, preciosa y completamente espontánea y real. Era auténtica, no como la gente con la que tienes que relacionarte. Te costó los ahorros de varios años, pero no te importó, adorabas a ese pequeño granuja. Cuando murió, quedaste desolado: estabas de nuevo solo en un mundo lleno de falsedades. Desde entonces estás ahorrando para comprarte otro animal (quizás otro jerbo, aunque algún tipo de ave te gustaría mucho, pero son muy caras), pero aún no es ni la mitad de lo que necesitas, los precios de los animales reales son muy elevados.

Ahora mismo estas en una lanzadera espacial con destino a la Tierra. La lanzadera proviene de las colonias, pero tú no te subiste allí, sino en una escala en una de las lunas de Júpiter: Europa. Tus dos nuevos compañeros y tú realizasteis allí un trabajo rutinario, de los que a ti te gustan porque exigen ser meticuloso y sistemático. De tus dos compañeros sabes poco. **Nadja Parker** te parece la clásica hipócrita, el arquetipo de todo lo que odias. El otro, **Nathan Sullivan** te parece un hombre compasivo, pero no sabes porqué, es más una intuición que otra cosa.

Nada más subir a la lanzadera te llevaste una sorpresa: uno de los pasajeros es un conocido tuyo. Se trata de **Chris Wesman**, el comerciante de animales que te vendió el jerbo. Quizás se acuerde de ti y pueda hacerte un descuento o permitirte pagar a plazos o algo así. Es curioso, parece acompañado de una gente algo rara.

Físico -2

Intelecto +2

Sociabilidad +1

Estás en un buen lío y no sabes como salir de él con vida, si es que eso es posible. Todo comenzó cuando quebró tu tienda de animales: fuiste víctima de un robo y por un tecnicismo tu seguro no se hizo cargo de las pérdidas. Estabas en la ruina y con una familia que mantener y ya se sabe que la desesperación crea extraños aliados.

Un traficante de animales replicantes, un timador que vende animales mecánicos como si fueran de verdad, te propuso un negocio. Él ponía su infraestructura criminal y tú la buena reputación de tu tienda. Necesitabas el dinero, tu familia necesitaba el dinero, cualquier otra persona hubiera hecho lo mismo... ¿Por qué no te convence?

Sabes lo dura que es la vida de la gente en la Tierra y sabes que para muchos un animal es la única alegría, el único consuelo. Y tú los estás engañando, los estás traicionando. Ellos llegan a tu tienda buscando compañía y tú les vendes seres mecánicos, meras imitaciones, una farsa.

No puedes más ya, además de que has reunido dinero suficiente para montar una tienda nueva, con animales de verdad, pero no es tan sencillo. Tu socio no va a permitir que te vayas así como así, te lo ha dicho muy claro: vuestra sociedad es mutuamente beneficiosa y sólo se disolverá con la muerte de uno de los socios. También ha amenazado a tu familia en alguna ocasión, de modo que estás entre la espada y la pared.

Ahora mismo estás en tu lanzadera con destino a la Tierra. Tu socio, dos empleados y tú regresáis desde una colonia en Vega 3, dónde habéis ido a comprar componentes robados para fabricar animales replicantes. Es repugnante, pero ¿qué puedes hacer?

Tú socio es un tipo despreciable y muy peligroso, llamado **Lois Tallec**. Que tú sepas no tiene ningún escrúpulo y es capaz de cualquier cosa para salirse con la suya. La verdad es que te da auténtico miedo. Por si fuera poco, siempre va acompañado de **Frank Lee**, un gigantón malencarado, sádico y violento. Y el último del grupo es **Stuard Crane**, el ingeniero genético que diseña vuestros animales, un pobre diablo al que echaron de la Tyrell Corporation por algún escándalo y que ahora se ve empujado a lo más bajo para sobrevivir. Igual que tú.

Físico +1

Intelecto +1

Sociabilidad +3

El negocio es el negocio, y oye, tú negocio es muy bueno. La verdad es que siempre ye ha gustado el dinero fácil y ahora has dado con un filón. Antes probaste otros negocios, claro: extorsión, tráfico de drogas, proxenetismo... Pero ahora por fin has encontrado algo realmente lucrativo, sin apenas riesgos y porque negarlo, divertido: tráfico de animales falsos.

El tema es el siguiente: la Tierra está llena de imbéciles que quieren una mascota, pero no hay mascotas para todos. Bueno, no hay problema, las mascotas se fabrican, eso sí, luego se venden como animales verdaderos, lo cual produce márgenes de ganancia de 100 a 1. Todo va sobre ruedas, lo único que te molesta es que no se te haya ocurrido antes.

Bueno, no es del todo cierto. Hay algo más que te molesta: **Chris Wesman**. Empezó como un mal menor, pero se está convirtiendo en una agonía constante, y tú estás en esta vida para disfrutar, no para aguantar las idioteces de nadie. Wesman tenía una tienda de animales de verdad y bueno, tú se los robaste y los vendiste. Un negocio bastante bueno. Luego, cuando Wesman estaba en la ruina, se te ocurrió esta idea genial: proponerle participar en la venta de animales mecánicos. Naturalmente Wesman no sabe que tú le robaste y la desesperación le llevó a aceptar tu trato. Ahora usas su imagen de respetable comerciante para vender las réplicas y te quedas con el margen más amplio. Wesman se quiere rajar, pero tiene demasiado miedo. De todos modos conviene no quitarle el ojo de encima.

Pero para eso tienes a **Frank**, un gorila medio idiota que mataría a su madre por una cerveza y una furcia. El tipo de gente que te gusta: fieles a quien paga más cuando tú eres el que mejor paga. El cuarto hombre en el negocio es **Stuard Crane**, un cerebritito de la Tyrell al que echaron porque uno de sus diseños se volvió loco y mató unos niños o algo así. Vamos el tipo de perdedor que necesitas para que fabrique los animales mecánicos para ti.

El asunto es que estos tres tipos y tú regresáis ahora de Vega 3, una colonia de los mundos exteriores dónde es fácil conseguir material genético robado para hacer animales replicante. La lanzadera en la que viajáis acaba de hacer una paradita y ahora el viaje continúa unas horas hasta la Tierra, el hogar y tu bien ganada pasta.

Físico +2

Intelecto -2

Sociabilidad -2

Nunca has sido una lumbrera, pero bueno, sabes obedecer órdenes, sabes romper brazos y sabes cuando estarte callado. Tal y como tú lo ves, realmente eres un tipo muy listo. Comenzaste dedicándote a las peleas ilegales, pero fuiste perdiendo reflejos con los años y los golpes. Todavía te gusta una buena tunda pero sabes que hay chavales a los que doblas la edad que podrían matarte en un ring, así que te dedicas a cosas más tranquilas.

El señor **Tallec** siempre te ha dado trabajo. Al principio en lo de las peleas, luego como guardaespaldas o cobrador. Es un buen hombre. Bueno, realmente es un cabrón, pero contigo se ha portado bien. Ahora lleva un negocio de unos animales y demás, pero no sabes muy bien de que va el tema. Tampoco te interesa. Lo único por lo que tienes que preocuparte es porque nadie moleste al señor Tallec. Luego está **Wesman**, que no sabes muy bien que pinta en todo esto pero parece que el señor Tallec le necesita por algo. No has visto tanta cobardía en nadie como en Wesman, en lo que a ti respecta le darías una lección y te divertirías un poco, pero tendrás que esperar a que el señor Tallec lo ordene. Además de estos, hay otro tipo con vosotros, un listorro llamado **Crane**. Por lo visto era un científico importante, pero ahora ya no. Debió cagarla muy bien, pero no sabes como.

Ahora mismo viajáis los cuatro desde las colonias hasta la Tierra. El señor Tallec dice que ya queda poco de viaje. Mejor, no te gusta mucho estar encerrado. Habíais ido a por piezas para los animales o algo así, no tienes mucha idea de a que se refiere eso. Sólo sabes que ya empiezas a ponerte nervioso de verdad por culpa del viaje y que además, te estás aburriendo soberanamente. Hay un par de chicas guapas a bordo, quizás quieran algo de diversión...

Tienes en tu poder una **porra aturdidora**.

Físico -2

Intelecto +4

Sociabilidad -2

¿Qué pudo salir mal? Eras un ingeniero respetado y reputado, trabajador de la Tyrell con un sueldo maravilloso y todo lo que se pudiera soñar. ¿Qué es lo que falló? Nunca lo sabrás, pero lo que está claro es que fuera lo que fuera lo que falló, fue culpa tuya. Uno de tus diseños, una unidad avanzada de asistencia doméstica se volvió loca y asesinó a un matrimonio y sus tres hijos. Se buscaron responsabilidades enseguida y haber diseñado el cerebro de la asesina quieras que no te apuntó como sospechoso rápidamente. Perdiste tu trabajo, fuiste a la cárcel, las indemnizaciones que debiste pagar te arruinaron... En definitiva, tu vida quedó destruida.

Ahora trabajas para un mafioso: es como una pesadilla en la que uno se pregunta que más podría salir mal y, a modo de respuesta, algo más sale mal. Fabricas animales replicantes para venderlos como animales de verdad a sus ingenuos compradores. No se te ocurre nada más patético, excepto quizás tu mismo. Tu jefe, **Lois Tallec** es un criminal de la peor calaña, seguramente un asesino que ha encontrado en estos timos un modo de ganar dinero más rápidamente. Empiezas a plantearte dejarlo, pero no sabes si Tallec se lo iba a tomar demasiado bien. Con tu suerte, enviaría a su perro de presa, **Frank**, a romperte las piernas o algo peor. Ojalá hubiera alguna forma de deshacerse de ellos. La única persona tolerable del grupo es **Chris Wesman** que es quien da la cara en el negocio con su tienda de animales. Sospechas que si por Wesman fuera mandaría a Tallec a la mierda, pero tiene familia, así que debe tener a Tallec más miedo incluso que tú.

Estáis viajando los cuatro desde Vega 3, dónde habíais ido a comprar componentes genéticos para los animales replicantes que fabricas. Volvéis a la Tierra en una lanzadera y acabáis de hacer una parada en Europa, una de las lunas de Júpiter. Entre los pasajeros, hay un grupo de ingenieros genéticos que llevan todo el camino discutiendo sus proyectos. Y lo peor de todo es que uno de ellos es **Roger Zeck**, uno de tus compañeros en la facultad y colaboradores cuando trabajas en la Tyrell. Sólo esperas que no te haya reconocido.

Físico +1

Intelecto +2

Sociabilidad 0

Eres un prospector minero de Vega 3. Te dedicas a buscar nuevas fuentes de minerales y asegurar su correcta explotación. Te gusta tu trabajo porque sabes que es importante para el mantenimiento de las colonias. Sólo hay algo que no te gusta de él, y es utilizar a los replicantes como animales.

Antes te daba igual, nunca te habías parado a pensar en ellos más que como simples máquinas, pero el año pasado ocurrió una cosa. Tu hijo y tú estabais en el interior de una mina haciendo unas comprobaciones para determinar el mejor lugar donde excavar la siguiente galería. Entonces, hubo un temblor y gran parte de la estructura se vino abajo, declarándose además un incendio. Tu hijo y tú estabais encerrados en un infierno llameante con el techo a punto de ceder y medio asfixiados por los gases cuando de pronto, apareció un gigante. O eso es lo que te pareció entonces al verlo salir entre las llamas, pero lógicamente no era tal, sino un replicante. Parte del techo cayó entonces y el coloso os escudó con su cuerpo. Después, os cogió en brazos a ambos como si fuerais niños y os sacó de allí. Os depositó en el suelo antes de derrumbarse y desde allí le preguntaste su nombre. **"Tyler Portman"** dijo.

Ahora viajas con un grupo de tu equipo hacia la Tierra para asistir a un simposio. Tu gente son buenos trabajadores y un buen equipo, el mejor que has tenido desde que tu hijo se marchó para formar el suyo propio. Sin embargo te preocupa últimamente **Leroy**, que lleva varios días muy raro, como deprimido o algo así. No sabes que le podrá pasar. Por si fuera poco, el geólogo del grupo, un tipo muy listo llamado **Richard Sisko** lleva tratando de librarse del viaje desde que lo anunciaste y tan pronto os subisteis a la lanzadera empezó a ponerse nervioso. Le da miedo volar según dice. Menos mal que **Matthew** sigue siendo el mismo tipo ocurrente y algo ácido de siempre. Buena gente todos ellos.

Y no es la única buena gente que está realizando este viaje. Para tu sorpresa, Tyler, el replicante que te salvó, viaja en esta lanzadera. Sabes que los replicantes tienen prohibido entrar en la Tierra, así que esto sólo puede significar que se ha escapado de Vega 3 porque quiere ser libre. ¿Y no se lo merece? Desde luego no piensas hacer nada por impedirselo, es más ojalá haya algo en tu mano que puedas hacer para ayudarlo.

Físico 0

Intelecto +1

Sociabilidad +2

Siempre te has considerado una buena persona. Considerado, atento, buen ciudadano. Últimamente empiezas a dudarlo muy seriamente. Hace unos diez días presenciaste un crimen terrible y no hiciste nada. Te quedaste allí mirando, quieto un minuto, quizás dos, luego te diste la vuelta y te fuiste, como si nada hubiera pasado. Pero había pasado y tú no moviste ni un solo dedo para impedirlo o detenerlo.

Fue en la cantina de la mina. Era tarde ya y estaban a punto de cerrar. Los chicos estaban algo bebidos, no es de extrañar, había sido un día muy duro y el siguiente no parecía que fuera a ser más llevadero. **Sara**, la chica replicante que trabajaba en la cantina andaba por allí recogiendo vasos y limpiando cuando alguien sugirió algo que bueno, no estaba bien. Al principio pensaste que se trataba de un chiste, así que te reíste, pero no era un chiste. Un grupo se levantó y fue hacia la chica que estaba en el almacén. Tú te levantaste también detrás de ellos, sin querer creer lo que estaba a punto de suceder. Bueno, que se puede decir, eran cuatro así que no tuvo ninguna posibilidad de resistirse. Sin saber que hacer ni decir, te diste la vuelta y la dejaste allí gritando, llorando.

Has pensado mucho en ello, te has dicho a ti mismo que, bueno, sólo era una replicante, no una persona de verdad así que, estrictamente, solo eran daños contra la propiedad. No sabes a quien pretendías engañar, pero desde luego a ti no te has engañado. Era una persona y la violaron, y tú pudiste detenerlo o incluso impedirlo y no lo hiciste.

Ahora viajas hacia la Tierra con la gente de tu equipo, para asistir a un simposio pero no puedes pensar en otra cosa más que en ella, sobre todo, porque está a bordo. No lo puedes saber, pero sospechas que debe haberse fugado y seguramente ha huido a la Tierra para ser libre. No puedes culparla, más aún, desde que la vistes no haces más que pensar en la forma de ayudarla, pero temes ponerla en una situación comprometida si la descubres. ¿Qué debes hacer?

El resto de tu grupo es buena gente, pero no crees que deban conocer la historia. Por un lado te preocupa la seguridad de la chica. Por otro lado te avergüenza tanto no haber hecho nada que no tienes fuerzas para contarla. Ni siquiera al señor **Newman**, tu jefe, que siempre cuenta la historia de un replicante que les salvó a su hijo y a él el año pasado en un derrumbe. Los demás que viajan contigo son **Sisko**, un geólogo algo nervioso pero agradable, y **Matthew Tarrant**, un tío simpático aunque algo pesado con sus bromas pesadas sobre replicantes.

Físico -1

Intelecto +3

Sociabilidad 0

La radiación de la Tierra afecta los gametos de alguna gente y por eso esa gente no debe reproducirse ni salir del planeta, deben quedarse allí entre las ruinas de una civilización decadente. Llamam a estas personas “especiales” un eufemismo que siempre has odiado. Y sí, tú eres un especial.

Pero hay gente que ayuda a los “especiales” a salir de la Tierra, es una organización llamada el Tren Subterráneo y se dice que son los mismo tíos que ayudan a los pellejados entrar en el planeta ilegalmente. La verdad es que no te importa que más hagan, lo importante es que a ti te ayudaron y conseguiste salir de allí. Te instalaste en Vega 3 y buscaste un buen trabajo en un equipo de minería. Hasta aquí todo había salido a pedir de boca.

Pero resulta que el equipo en el que trabajas viaja a la Tierra a un simposio y aunque has tratado de librarte de todas las formas, no lo has conseguido. Aún conservas los documentos falsos que te permitieron salir de la Tierra la primera vez pero, ¿servirán en una segunda ocasión?

La gente de tu equipo ha notado que estás raro y eso es lo que te faltaba. El señor **Newman**, el jefe, es un buen hombre y parece preocupado por ti. Desgraciadamente no puede ayudarte.

Leroy Siber es un técnico minero con el que te llevas bien, aunque se pone algo pesado cuando bebe. Pero al que no tragas desde que os conocisteis es a **Matthew Torrance**, siempre haciendo bromas de mal gusto sobre unas cosas u otras. Encima parece que la tiene tomada contigo.

La lanzadera en la que viajáis ha hecho una escala en Júpiter donde han subido cinco nuevos pasajeros. Tu sorpresa ha sido mayúscula cuando has visto que, entre ellos, estaba el tipo del Tren Subterráneo que te consiguió los papeles la primera vez. No sabes como se llama, pero si su sobrenombre: **el Maquinista**.

MATTHEW TORRANCE

TÉCNICO MINERO

Físico +1

Intelecto +1

Sociabilidad -1

Afortunadamente, tienes sentido del humor, porque sino no sabes que sería de ti. Te ha tocado vivir en una época llena de rarezas, aberraciones hacia la naturaleza. Por un lado los pellejados, esas burlas ambulantes de seres humanos que encima se permiten rebelarse y tener sueños de libertad y grandeza. Y por si fuera poco, los “especiales” los deshechos de humano a los que la radiación deja estériles o peor. Pero bueno, hay que reírse que es mejor que llorar y tú eres un tipo ocurrente.

Eres técnico minero en la colonia de Vega 3. Ahora viajas con el jefe y dos compañeros a la Tierra, para asistir a una especie de congreso. Una excusa estúpida para reunir técnicos de las colonias y comer y beber como cerdos. Pues muy bien, a pasar el rato. Acabáis de pasar la escala en Júpiter así que deben quedar solo unas pocas horas.

Viajas en una lanzadera, junto con tus compañeros y otros pasajeros. Además, en la escala se han subido otras cinco personas con destino a la Tierra, todos ellos muy estirados y serios. Vamos, una fiesta de viaje.

No sabes por qué pero todos tus compañeros de viaje parecen atontados de un tiempo a esta parte. El jefe, el señor **Newman**, esta muy serio y pensativo, como si intentara recordar si se dejó la luz encendida o que. Tres cuartos de lo mismo para **Siber**, al que la rareza le lleva ya durando varios días. Tiene toda la pinta de habérsele muerto su hamster replicante. Pero el premio se lo lleva el imbecil de **Siscko**, como siempre. Siscko es un geólogo, no un técnico como vosotros y de paso, añadir que es un técnico muy raro. Nunca habla de su pasado ni de su vida, es como si hubiera aparecido de pronto de la nada. Y luego está todo el numerito de no querer venir a la Tierra... ¿de qué tiene miedo? Parece como si temiera que le fueran a confundir con un replicante y retirarle por error, lo que, bien mirado, tampoco parece tan descabellado si lo piensas. Un tipo tan raro como Siscko y sin pasado ni sentido del humor, ¿no podría ser perfectamente un pellejado?

Físico -2

Intelecto +3

Sociabilidad +1

Eres uno de los mejores diseñadores genéticos de la Tyrell Corporation y además, te encanta tu trabajo. Te encargas de diseñar ojos. No está tan bien pagado como la gente cree, pero bueno, da para vivir bien. Además ahora has conseguido un traslado a Vega 3, una colonia de los mundos exteriores, lo cual significa dejar la Tierra y toda la desolación que allí reina.

Pero no todo iba a salir a pedir de boca. En el último análisis médico, tu mujer dio positivo en el test de radiación. Eso significa que la radiación le ha afectado y ahora es una "especial", una de las personas que por haber mutado su ADN tienen prohibida la salida de la Tierra y prohibido también tener hijos. Pero no vas a rendirte ante una nimiedad como esa. Has trabajado muy duro para que ambos seáis felices y lo vais a ser, cueste lo que cueste. Os lo merecéis.

Por eso has contactado con una especie de red de criminales. Se hacen llamar el Tren Subterráneo y se dedican a sacar de forma clandestina gente de la Tierra y también a meter replicantes de forma ilegal. Prefieres no pensar mucho en ello, mejor concentrarse en tu esposa y la feliz vida que os espera en Vega 3.

Ahora viajas desde Vega 3, donde has estado ultimando los detalles del apartamento, hasta la Tierra. En el viaje, la lanzadera ha hecho una escala en una luna de Júpiter y allí han subido cinco personas. Una de ellas es el tipo del Tren Subterráneo con el que tienes que contactar. No sabes como se llama, sólo le conoces como **el Maquinista**.

Todo este asunto no te da en absoluto buena espina. Siempre has sido una persona honrada y respetuosa con las leyes. Pero el amor es más fuerte que todo eso y sabes que tu esposa necesita empezar de nuevo lejos de la Tierra y tú, la verdad, quieres perder de vista para siempre ese globo azul.

Contigo viaja una compañera de la Tyrell, la doctora **Flockart**, tu superiora en Vega 3. Es una científica muy competente pero bastante excéntrica, con ideas algo extrañas sobre los replicantes y su naturaleza. Parece como si tantos años creando vida le hubiera creado un cierto complejo de deidad. Ahora anda enzarzada con los prototipos de una nueva generación de Nexus, una investigación interesante, pero arriesgada. Por nada del mundo la doctora debe enterarse de los asuntos que te traes con el Tren Subterráneo.

Físico -1

Intelecto +4

Sociabilidad -2

Eres una creadora de vida, lo sabes. Los replicantes no son máquinas, son como tus hijos, como los hijos de la humanidad. Tú sabes que algún día ellos tomaran el relevo y gobernarán, y estas orgullosa de haber ayudado a crearlos.

Ahora se prepara el siguiente paso en la evolución y tú serás en parte la artífice: el Nexus 7, un nuevo tipo de replicante que será capaz de reproducirse y no estará temporalmente limitado. De momento sólo es un proyecto, unos diseños preliminares en un ordenador, pero en pocos años será una realidad y Tyrell Corporation comenzará a fabricarlos o mejor dicho, a concebirlos.

Mientras ese momento llega, trabajas en la colonia de Vega 3, cuya necesidad de mano de obra es elevada y por tanto, necesitan replicantes. Tú no apruebas que sean utilizados como esclavos, porque crees que merecen el mismo trato y respeto que los seres humanos, pero sabes que este es un mal necesario, hasta que llegue el día en que reclamen su lugar en el mundo.

Ahora mismo viajas en una lanzadera con destino a la Tierra, junto con **Roger Zeck**, un prometedor ingeniero genético recientemente destinado bajo tu dirección. El joven parece inteligente y tiene un brillante expediente, pero sus ideas sobre los replicantes son reaccionarias. Los ve como simple maquinaria en lugar de cómo son: el siguiente estado en la evolución del hombre. Pero bueno, su visión aún puede cambiar bajo tu tutela, y procurarás que así sea.

El viaje prometía ser rutinario, pero desde que subiste a la lanzadera supiste que no sería así, pues enseguida reconociste entre los pasajeros a uno muy especial: un modelo básico de placer según los diseños originales que hiciste hace algunos años. Por lo que has podido escuchar, responde al nombre de **Alex Connor**. Que esté en un vuelo con destino a la Tierra solo puede significar una cosa y es que se ha escapado y viaja a la Tierra en busca de libertad. Lo encuentras terriblemente hermoso y poético, y la verdad es que te encantaría ser partícipe de su fuga y ayudar a tu creación a encontrar su lugar. Pero deberás tener cuidado, pues ya sabes que tu compañero Roger Zeck no muestra una mentalidad muy abierta hacia estos temas.