

ayuda de juego cyberpunk 2.0.2.0.

A principios del Siglo XXI la TYRELL CORPORATION desarrolló un nuevo tipo de robot llamado NEXUS, un ser virtualmente idéntico al hombre y conocido como *replicante*. Los *replicantes* conocidos como NEXUS 6 eran superiores en fuerza y agilidad, y al menos iguales en inteligencia, a los ingenieros de genética que los crearon.

En el espacio exterior, los *replicantes* fueron usados como trabajadores esclavos, en la arriesgada exploración y colonización de otros planetas. Después de la sangrienta rebelión de un equipo de combate de NEXUS 6 en una colonia, los *replicantes* fueron declarados proscritos en la Tierra bajo pena de muerte.

Brigadas de policía especiales con el nombre de UNIDADES BLADE RUNNER tenían ordenes de tirar a matar al ver a cualquier *replicante* invasor.

A esto no se le llamó ejecución.

Se le llamó retiro.

# BLADE RUNNER





## BLADE RUNNER / CYBERPUNK

Como podemos observar en el libro de reglas de *Cyberpunk 2.0.2.0*, *Blade Runner* está incluida como parte de la filmografía obligada para captar el ambiente del juego. Para muchos, esta película, basada en la novela de Phillip K. Dick ¿*Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, supone la única referencia visual válida del mundo cyberpunk, tanto en lo que respecta al juego de rol propiamente dicho, como en lo que respecta a la literatura adscrita a este subgénero de la Ciencia Ficción. Las andanzas de Deckard en busca de la banda de replicantes de Roy Batty han inspirado más de una partida pero, al contrario de lo sucedido con *Hardwired*, no se ha publicado ningún complemento que ayude al árbitro de *Cyberpunk* a situar a sus jugadores en una ambientación tan atrayente como ésta. Intentaremos suplir esta falta, y hacer posible que los jugadores de *Cyberpunk* puedan recrear en sus mesas toda la emoción y profundidad de esta magnífica película.

## EL MUNDO: LOS ANGELES 2019

El mundo descrito por Philip K. Dick en su novela está caracterizado principalmente por el éxodo humano hacia las colonias del espacio exterior, protagonizado por millones de personas que huyen de la pobreza de recursos de todo tipo que azota al globo terráqueo, y de un brutal efecto invernadero de carácter global producido por un conflicto nuclear a escala reducida, la Guerra Mundial Terminal (World War Terminus), que produce una lluvia ácida casi permanente y toneladas de polvo radioactivo. Esta condiciones medioambientales han acabado con casi todas las especies animales conocidas. Eso sin contar la población diezmada por la guerra y las enfermedades, entre las que han proliferado con especial virulencia las de carácter mental. Sólo los más preparados pueden abandonar la tierra, ya que todo aquel que desee trasladarse a las colonias debe someterse a unos rigurosísimos controles médicos que imposibilitan el que ningún afectado por una enfermedad genética o patológica pueda importar su mal al "Nuevo Mundo" espacial. Y esto en un sitio en el que

tienes que proteger tus genitales con coqueras de plomo para evitar la esterilidad es mucho decir. De este modo, nos encontramos con una tierra sucia, pobre, y llena de desperdicios, en la que luchan por sobrevivir aquellos que no quieren o no pueden dejar la Tierra.

A consecuencia de las terribles condiciones del medio ambiente, también se ha creado una especie de religión que trata de reconciliar al hombre con la naturaleza. Éste es un mundo frío y despiadado en el que proliferan todo tipo de doctrinas, sectas, religiones, y cualquier sucedáneo de todo tipo de apoyos sentimentales y morales, que se han convertido en un artículo de primera necesidad. El Mercerismo, una doctrina seguida por los seguidores de Randolph Mercer, un visionario de la nueva era, es sólo un ejemplo de lo que

creencia y tecnología pueden hacer conjuntas, de cómo tecnología, y progreso quedan entrelazados con las necesidades morales y religiosas del ciudadano medio. Esta doctrina, como tantas otras, hace uso de las llamadas "Cajas de Empatía", unos ingenios simuladores de Realidad Virtual que recrean los últimos momentos emocionales de Mercer u cualquier otro, dando a sus seguidores una oportunidad de conseguir una introspección mayor en sí mismos por medio de las parábolas utilizadas y generadas por la "caja".

Todo el mundo aspira a cuidar de un animal y compartir su vida con él. De hecho poseer cualquier tipo de animal es un símbolo de estatus social, además de una oportunidad que el ser humano ha tenido a bien aceptar como "redención" por el daño hecho; cuanto más compleja y grande sea la especie, más valor alcanzará en el mercado, siendo los mamíferos los más caros con diferencia. Es de señalar que los símbolos y señales normales de estatus social han cambiado radicalmente o han desaparecido por completo. Un ejemplo claro de ello es la cuestión del espacio vital: al haber emigrado gran parte de la población mundial, éste ya no es símbolo alguno de riqueza, puesto que puedes ver bloques e incluso manzanas enteras únicamente ocupadas por indigentes. De hecho, la gente tiende a vivir en condiciones de espacio bastante reducidas conocidas como ConApt (Apartamentos de Condominio), ya que una vivienda amplia no hace más que acrecentar la sensación de soledad de las personas.

Debido al nuevo valor de los animales, los laboratorios clónicos se hacen con una fortuna vendiendo ejemplares bioeléctricos (o artificiales) por unos precios exorbitados. Existen toda una serie de establecimientos oficiales de venta llamados "Animoid Row", en los que se pueden adquirir una amplia variedad de animales comunes. Para otro tipo de animales es necesario un encargo directo a la Tyrell Corp. El precio de un animal DE VERDAD puede llegar a ser astronómico, y es el sueño de casi todo individuo; un objetivo inalcanzable por el que muchos estarían dispuestos a hacer cualquier cosa. La aparición de tal necesidad también ha estimulado la faceta criminal de la sociedad hacia esta vertiente, y son habituales los casos de tráfico, venta ilegal, y todo tipo de crímenes relacionados con los animales biomecánicos (comúnmente denominados "Animaloides"). La importancia que se le dan a los animales resulta obvia en los tests Voigt-Kampff; no mostrar emoción real alguna cuando se habla de dañar animales, es la prueba definitiva del que el individuo investigado es un replicante.

La exploración espacial ha sido, en los últimos años, el principal motor de la industria en general, y de la biogenética en concreto, siendo la invención del NEXUS el punto culminante de la investigación militar desarrollada en la guerra; no es extraño que los "Luchadores Sintéticos de la Libertad" se convirtieran en "las Mulas de carga de la exploración espacial". El Nexus es un modelo de androide bioeléctrico destinado en principio al trabajo pesado en las colonias, y a las tareas más peligrosas de la exploración espacial. Este modelo fue evolucionando hasta llegar a la generación conocida como Nexus 6, que resultaron ser tan

"\_Androide\_n. Procede del griego, autómatas humanoide (ver Robot).

1. Versión inicial utilizada para trabajos muy aburridos, peligrosos, o desagradables para los humanos.
2. Segunda generación de Bioingeniería. Unidades electrónicas y cerebros positrónicos. Usados en el espacio para explorar ambientes inhóspitos.
3. Tercera generación sintético-genética. REPLICANTE, constituido por piel y/o carne cultivada. Selecta conversión de transferencia enoigénica. Capaz de auto perpetuar su pensamiento. Habilidades parafísicas. Desarrollado para programas de emigración."

WEBSTER DICTIONARY  
New International (2012)

«¿La serpiente es autentica?» Rick Deckard.  
«Por supuesto que no. ¿Cree que haría eso con una serpiente de verdad?» Zhora.





inteligentes como los ingenieros que los crearon, y que estaban dotados de una capacidad física más allá de toda medida humana. Después de la sangrienta rebelión de un grupo de Nexus 6 en una colonia de Alfa-Centauri, se negó la entrada en la tierra a este modelo de humano artificial. Debido a que podían desarrollar vínculos afectivos gracias a un uso continuado (y sabiendo los problemas que este nuevo factor podía generar), sus creadores decidieron dotarles de una cláusula de seguridad: 4 años de vida.

A pesar de esta medida, muchos Nexus 6 siguieron tomando sus propias decisiones, entre ellas volver a la Tierra donde fueron creados. Ante la amenaza que esto podía suponer, se crearon unidades de policía denominadas Blade Runners, especializadas en detectar a los Nexus 6 y acabar con ellos.

Aunque lo ideal para esta ambientación es jugar con Blade Runners y replicantes, no resulta demasiado difícil introducir estos nuevos tipos de personajes en cualquier partida de *Cyberpunk*. Basta con incorporar el cuerpo especial de Blade Runners al organigrama de fuerzas de seguridad existente, e incluir a la Tyrell Corporation como una de las principales corporaciones cibernéticas.

WORKING FOR A  
BETTER TOMORROW.



THE DOMINGUEZ - SHIMATA CORPORATION  
IN PARTNERSHIP WITH THE UN.

## EL CUERPO DE BLADE RUNNERS

El cuerpo de Blade Runners es un cuerpo de seguridad oculto que depende directamente del Psicoescuadrón; el nombre oficial de la sección es Rep-Detec (unidad detecta-replicantes). Los Blade Runners se crearon con ocasión de la primera gran cacería de Nexus 1, al dar estas unidades indicios de autoconciencia, y por lo tanto de ansias de libertad, por primera vez. En la actualidad este cuerpo no existe oficialmente, ya que eso supondría que las medidas tomadas para eliminar cualquier posible "avería" de las unidades Nexus han sido un fracaso, y que tanto el gobierno como la Tyrell Corporation son culpables de enviar a las colonias a androides descontrolados y por lo tanto peligrosos.

Hay demasiados intereses en juego como para desvelar el hecho de que los Nexus 6 siguen llegando a la tierra, bien por sus propios medios o bien ayudados por terceros, y de que los Blade Runners siguen siendo necesarios. Al fin y al cabo, el porcentaje de replicantes que dejan de obedecer las órdenes e intentan volver a la tierra es irrisorio comparado con el magnífico trabajo que la mayoría de estas unidades realiza. El cuerpo de Blade Runners está dirigido por el Capitán Bryant, que sirve de enlace con los demás cuerpos de seguridad, y que es también el responsable último ante el gobierno de todo lo relacionado con la caza de Nexus 6. Los policías y miembros del Psicoescuadrón que se convierten en Blade Runners pueden clasificarse, según su origen, en tres tipos básicos: aquellos que han sufrido una expulsión deshonrosa del cuerpo por cualquier oscura causa, pero que desean seguir trabajando, aquellos que han cometido

una falta grave y que trabajan como Blade Runners durante un tiempo para conmutar su pena, y aquellos muy ambiciosos o muy necesitados de la considerable suma de dinero obtenida por cada "retiro". Sólo existen dos requisitos para ser Blade Runner o, como también se les conoce, Cazador de Bonificaciones: estar dotado de "La Magia", es decir, de una capacidad intuitiva para determinar si alguien es un replicante, y tener muy poco aprecio por la vida propia. No son muchos los que sobreviven para contar de primera mano un enfrentamiento con un Nexus 6, pero algo malo tenía que tener esta profesión ¿no?

## BLADE RUNNERS

Eres un Blade Runner, un asesino profesional de Nexus 6; y aunque

estos asesinatos se suelen encubrir con el eufemismo de "retiro", tú sabes la verdad. Eres el encargado de matar a unas creaciones cuya única aspiración es la de ser verdaderamente humanos. Hay pocos de los tuyos a los que les guste este trabajo, por muy bien que paguen. Quizás la mayor carga de tu trabajo sea el saber que la mayoría de replicantes a los que "retiras" son mucho más humanos que varios de tus compañeros. Pero cuando estás inmerso en un encargo no hay tiempo para contemplaciones ni para la compasión, porque cualquier modelo Nexus puede romperte como un origami al menor descuido.

Llevas una Pistola Blaster Antinexus como única protección porque sabes que cualquier otra arma ni siquiera le haría cosquillas a esos "Pellejudos". ¿Como? ¿Chaleco Antibalas? ¿Chaquetas Blindadas? No. Nada de eso te servirá cuando ese cabreado Nexus decida descargar en ti todas sus frustraciones. Es mejor no sobrecargarse de peso extra y correr, correr mucho.

Otro punto de importancia que tampoco hace tu vida más agradable es que no existes. LAS UNIDADES BLADE RUNNER NO EXISTEN. Si existieses no harías más que demostrar la inutilidad del gobierno y la falta de control por parte del Ejército de las tropas de Nexus 6. No estás en nomina, ni tienes algo remotamente parecido a una cobertura médica; te pagan por pieza retirada y punto, algo que no hace sino incrementar tu sensación de que no eres más que un asesino a sueldo. "La Magia" es lo único que tienes para seguir de cerca de tus objetivos y asegurarte de que lo que "retiras" es un replicante (porque si no serías un simple asesino, ¿verdad?). La Magia es una sensación que te hace estar (casi) seguro de que cierto individuo es un Nexus 6 haciéndose pasar por humano. Aunque esta capacidad empática no suele fallar, el Test Voigt-Kampff nunca está de más para asegurarse. Eso sí, antes debes convencer al individuo en cuestión de que se someta a esta prueba, algo que resulta bastante difícil tanto en el caso de los replicantes como de los que no lo son.

Una vida dura la del Blade Runner.



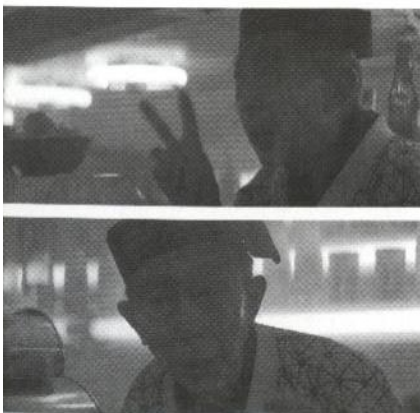
«Lo-fa, ne-ko shi-ma, de va-ja  
blade... Blade Runner»  
Gaff.



## CREACION DE BLADE RUNNERS

El primer punto a destacar de los Blade Runners es que este tipo de personaje puede poseer dos Capacidades Especiales por profesión en vez de una, ya que al ser su trabajo ordinario el de policía, pueden escoger Autoridad además de su Capacidad Especial propia. Su habilidad especial como Blade Runners o Cazadores de Bonificaciones es la denominada Psicología Replicante, más comúnmente conocida como "La Magia". Esta habilidad no es más que una intuición muy particular, desarrollada durante años de trabajo, que permite percibir ciertas peculiaridades en los procesos emocionales y afectivos de otra persona; y lo que es más importante, determinar si cierto individuo es un replicante o no, con un razonable margen de error. Hay que tener en cuenta que un ciberpsicópata o un perturbado mental puede encajar perfectamente en el perfil emocional de un Nexus 6, al menos en lo que a esta habilidad respecta. En el juego, y siempre que haya sido posible observar al individuo en una situación social, o que el Blade Runner haya hablado con él, esta habilidad se utiliza haciendo una tirada enfrentada de Empatía + Psicología Replicante + 1D10 contra la Empatía x 5 + 1D10 del objetivo. Con un +3/+4 en esta habilidad serías un Blade Runner principiante que de vez en cuando da en el clavo, pero que no suele tener la seguridad necesaria para "retirar" a alguien sin más base que su intuición; con +5/+6/+7 puedes aventurarte a cazar a un replicante con pocas dudas respecto a su humanidad, e incluso te es más fácil utilizar tu habilidad sin que la otra persona note tus intenciones en el curso de una conversación aparentemente irrelevante; con +8/+9 Deckard estaría más que dispuesto a trabajar contigo; con +10 tienes un "radar" que identifica automáticamente y casi sin posibilidad de error a todo replicante con el que cruces un par de palabras: "ese Deckard es un poco sospechoso...", y eres el ojito derecho del Capitán Bryant. Con respecto al hecho de que estos personajes dispongan de dos Capacidades Especiales, hay que tener en cuenta que la Psicología Replicante solo le reporta beneficios económicos al personaje cuando éste retira a un Nexus 6, y que es posible que haya perdido la Capacidad Especial de Autoridad antes de empezar sus andanzas como personaje; el pasado de los Blade Runners es a veces bastante oscuro.

Para la creación del personaje, recomendamos encarecidamente el sistema cinematográfico. Se deberían repartir 60 puntos para características, en las que tendría que primar la Empatía, la Frialdad, el Movimiento, y los Reflejos, en ese orden. Si el personaje sigue perteneciendo al cuerpo de policía cuando entra en juego, debería repartir 45 puntos en habilidades, con la restricción de que los 5 puntos adicionales deben destinarse obligatoriamente a las Capacidades Especiales. Empezaría el juego con el capital adecuado conforme a su Autoridad, que debería ser de 8 para equipararse a la de un miembro del Psicoescuadrón, más lo acumulado por haber retirado algún replicante, siempre a discreción del Director de Juego (el pago habitual es de 1000 E\$ por pieza). En caso de ya no pertenecer a la policía, o de no haber pertenecido nunca al cuerpo a pesar de ser Blade Runner (siempre hay excepciones), el personaje solo poseería la Capacidad Especial de Psicología Replicante, tendría 40 puntos a repartir, y empezaría con un capital inicial de 1D6 x 1000E\$.



cimiento de la Calle, Intimidar, Percepción Humana, Advertir/Notar, Vigilar/Rastrear, Armas Cortas, Atletismo, Esquivar y Eludir, Pelea.

### SPINNER

Vehículo de tracción a las cuatro ruedas y capacidad de vuelo con despegue y aterrizaje vertical con conexión directa con ESPER. Es un vehículo de empuje vectorizado únicamente poseído por la policía, que puede ser usado como un vehículo terrestre normal. Los bajos del Spinner están reforzados con una plancha de plexiglás cerámico que proporciona un blindaje más que considerable contra ataques provenientes del suelo, al tiempo que permite a piloto y copiloto observar lo que están sobrevolando. Tiene tres motores de combustión interna convencional, soplantes AV, y sistema de impulso interno. En el diseño se halla integrado un casco de piloto con interface para manejarlo como si fuera un vehículo ciberasistido.

**VELOCIDAD MÁXIMA AIRE** 390 km/h

**TRIPULACION** 2

**MANIOBRABILIDAD AIRE** +2

**CP FALDON INFERIOR** 20/30

**PESO** 1,5 toneladas.

**ACEL/DEC AIRE** 80/80 km/h

**AUTONOMÍA** 610 km.

**PDE** 60

**PRECIO** 85.000 euros/dólares.

**EQUIPO ESPECIAL** Radio, piloto automático, radar seguidor del terreno, reflector, ordenador de a bordo conectado a ESPER, sirenas y luces de alta intensidad, sistema de altavoces, haz de luz por control remoto, sistema de control de accidentes, asientos eyectables para la tripulación, tabique de contención de CP 25 entre la tripulación y los pasajeros. En el interior dispone de dos unidades de respiración autónoma (15'), y casco para pilotaje ciberasistido.

**VELOCIDAD MÁXIMA TIERRA** 220 km/h

**PASAJEROS** 2

**MANIOBRABILIDAD TIERRA** +1

**CP LLANTAS Y CRISTALES** 15

(llantas cerámicas y cristales blindados)

**ACEL/DEC TIERRA** 24/64 km/h

**CARGA** 350 kg., 1 espacio.

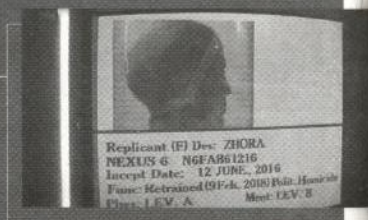
**TIPO AV**

**ARMAMENTO** ninguno.

### ESPER

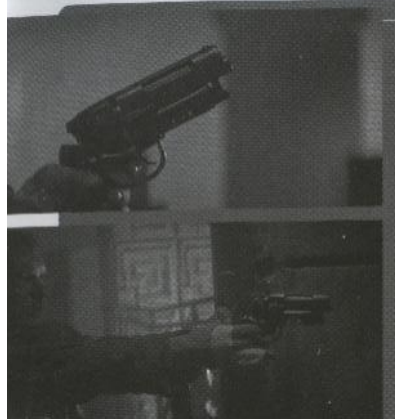
Computadora de alta densidad de la policía

con potentísima resolución tridimensional y sistema de ventilación criogénico, con la que se puede acceder, mediante autorización personal, a los bancos de datos de la central de policía, incluido el análisis de imágenes captadas por cámaras de seguridad, para poder analizar e investigar situaciones sin necesidad de haber estado nunca en la escena del crimen. Sólo se tiene acceso mediante esta computadora a aquellas habitaciones o archivos en los que la policía mantiene una vigilancia especial; se pueden instalar terminales con acceso a ESPER en casi cualquier sitio que tenga red de telefonía y alimentación eléctrica. Deckard tiene una integrada en el mobiliario de su ConApt. Esto es un recurso común del que pueden beneficiarse los Blade Runners siempre y cuando se haya procedido a la instalación de medidas electrónicas de vigilancia en el domicilio de un sospechoso determinado. La probabilidad de que existan cámaras / micrófonos en una vivienda dada queda a discreción del Director de Juego. La central de ESPER se encuentra físicamente ubicada en la Comisaría Central de Policía de Los Angeles, protegida por un sistema triple de alarma y, en la Red, por un reemplazo de dos Netrunners siempre de guardia. La información que se obtiene de las escuchas y filmaciones permanece almacenada en una fortaleza de datos bien custodiada por una IA representada por un ojo fractal. El control de las cámaras y micrófonos ubicados en toda la ciudad es posible si se accede a los controladores que se encuentran tras los muros del sistema. [ más datos en la página 37 ]



"Dice que es usted un Blade Runnel señor Deckald" Sushi Master.





## PISTOLA BLASTER ANTINEXUS

El arma reglamentaria de un Blade Runner de servicio es la Armalite 550. Sólo los Blade Runners tienen derecho a llevar y utilizar este arma. Si llevas este arma y no eres un Blade Runner, has tomado contacto con cierto secreto que el gobierno no desea difundir, lo que supone la pena de muerte por cualquier razón que el juez vea conveniente: alta traición, sedición, etc. Sobra decir que es IMPOSIBLE conseguir armamento de este tipo en la calle, y que ni siquiera se permite su uso al Psicoescuadrón. Se dispara normalmente con las dos manos, ya que si se utiliza con una sola mano el modificador a la Precisión del Arma pasa a ser -2; además

dispone de mira láser integrada, y es inusualmente pequeña. No existe versión inteligente de este arma. En caso de utilizar un ciberbrazo, la penalización por su uso con una sola mano se reduce a la mitad (-1). El arma admite munición perforante.

CLASE	PA	DISIM.	DISPON.	DAÑO/MUN.	BALAS	VD	FIAB.	ALCANCE	PRECIO
P	+2	CH		5D6/5.56	8	1	MF	50m	

## EQUIPO VOIGT-KAMPPFF

Este invento ruso, del tamaño de un pequeño maletín, forma parte esencial de la profesión de Blade Runner. Se utiliza para medir la capacidad de respuesta emocional ("ruborizante") de un sujeto sometido a una serie de preguntas destinadas a causar fluctuación en la pupila y dilatación capilar. La baja iluminación es prácticamente el único requisito necesario para llevar a cabo el test; ni las drogas, ni cualquier tipo de proceso biológico afectan al resultado. Normalmente veinte o treinta preguntas bastan para identificar a un replicante, aunque en el caso de que éste tenga una base emocional estable (como es el caso de Rachael en la película, que posee los recuerdos de la sobrina Eldon Tyrell), el número de preguntas puede elevarse a cien. Aunque normalmente no se tiene la posibilidad de realizar este test a un sospechoso, es desgraciadamente el único método de determinar con total seguridad si el individuo es, o no, un replicante.

En cuanto a mecánica de juego, el Blade Runner y el sospechoso van haciendo tiradas enfrentadas de Empatía + Psicología Replicante +1D10 +5 (por el Equipo V-K) contra Empatía x 5 +1D10, para representar cada pregunta. En el momento en el que el número de preguntas "ganadas" por el Blade Runner superan la Frialdad del sospechoso sometido al test, el Equipo Voigt-Kampff puede realizar un dictamen con una seguridad igual (en tantos por ciento) al número de preguntas "ganadas" por el Blade Runner x 10. [ ver psicología replicante, pág. 34 ]

## EL NEXUS 6

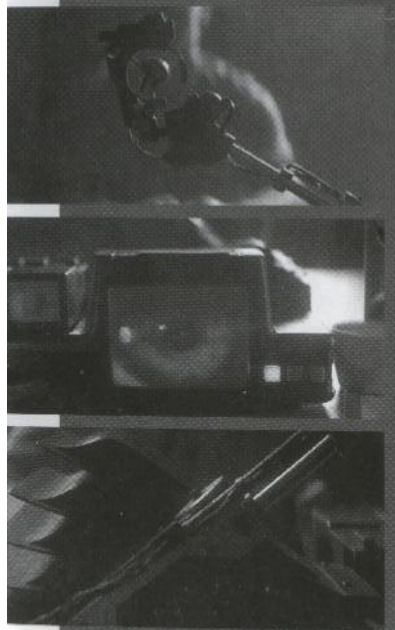
El modelo conocido como Nexus no es más que un humano artificial creado de la nada mediante ingeniería biológica. Este ser artificial no tiene recuerdos (al menos en principio), ni la base sentimental necesaria para tener respuestas emocionales coherentes y ajustadas al entorno. Por esto, no es extraño que un Nexus 6 se "descontrole", y empiece a dar problemas. Aunque dispone de todas las emociones humanas, no ha tenido tiempo de desarrollarlas de forma natural; no ha crecido en un ambiente familiar, nunca ha tenido amigos, no ha tenido ocasión de equivocarse, etc. Al cabo de sus 4 años de existencia, los Nexus 6 suelen haber llegado a dos extremos: o han sucumbido a su inadaptación emocional y han perdido totalmente la razón, o han asimilado sus sentimientos y aprendido a manejarlos, convirtiéndose en unidades prácticamente idénticas a los humanos. Son tan inteligentes como los científicos que los crearon (y esto es mucho tratándose de Tyrell), y poseen un cuerpo perfecto, con capacidades que superan ampliamente las humanas. Este cuerpo es enteramente biológico y no dispone de partes mecánicas ni identificaciones particulares; al igual que los seres humanos, las posibilidades de variedad de cada modelo son ilimitadas. Incluso en una autopsia serían necesarias unas 2 horas para descubrir que el sujeto es demasiado perfecto para ser humano y la gran degeneración de sus órganos internos.

La vida de un Nexus 6 comienza cuando sale de la tanqueta de incubación en la que se ha visto sometido a una especie de "Danza Cerebral" con las que se le ha inducido, mediante subrutinas preprogramadas y drogas supresoras de la voluntad (sintescopolamina), su función y las habilidades que le son necesarias para el trabajo que debe desempeñar. El hecho de saber que poseen una vida limitada a un número de años, y la conciencia de lo que significa la muerte, hace que muchos se planteen el hecho de escapar del perpetuo estado de "esclavitud" en el que se encuentran sumidos, tal como lo haría cualquier humano en su situación.

## REPLICANTES

Por mucho que te duela, eres una creación biológico - clónica producida por el equipo técnico de la TYRELL CORP. Es una sensación terrible vivir con miedo. Miedo a tus orígenes. Miedo a la vida. Miedo a esas sensaciones para las que nunca estuviste preparado. Miedo a la muerte que los humanos categorizan como "Retiro". Eres un Nexus 6. Da igual qué modelo seas:

un modelo Estándar de Placer para consolar a la oficialidad militar en las lejanas colonias, o un modelo de Combate que lucha en la defensa de las colonias. A todos os une un mismo hecho terrible: no habéis nacido, no tenéis padres ni madres, ni siquiera recuerdos; lo único que sabéis es que un día te activaron con una serie de habilidades inducidas cerebralmente y un cuerpo bioesculpido totalmente perfecto. Pero algo se les escapó, algo en vuestro cerebro empezó a funcionar de manera distinta a lo que esperaban. No hay ninguna subrutina que te programe para manejar el odio/miedo/amor que sientes, y estas emociones pueden ser más terroríficas e incontrolables que el asalto a una nave en llamas.



«No hay nada peor que tener un picor y no poder rascarse»  
Leon Kowalski.



## CREACION DE REPLICANTES

Vamos a crear un replicante o "pellejudo". Para este sistema de creación vamos a remitirnos al modelo más avanzado de Nexus: el modelo 6. Este tipo de personajes no están dotados de una Capacidad Especial concreta sino que ésta depende de la función para la que hayan sido creados. Recomendamos el sistema cinematográfico para la creación de este tipo de personajes. Se deberían repartir 60 puntos en características con las siguientes restricciones: la Empatía no puede ser superior a 5, ni la Inteligencia inferior a 6. Aunque no debe ser totalmente obligatorio (siempre hay excepciones), lo lógico sería que las características más potenciadas fuesen el Tipo Corporal, y la Frialdad. Después se deben repartir 40 puntos entre las habilidades propias de cada modelo. Las aptitudes y capacidades físico-psíquicas máximas de cada modelo están predeterminadas según el estándar A, B o C y cada modelo tiene un número de serie (Nexus 6 Masculino Mental A Físico C Fecha de creación mes 1 ida 7 año 1917); esto es: N6MAC1717

### FÍSICO

A - REF 15 MOV 15 TCO 15  
B - REF 12 MOV 13 TCO 12  
C - REF 10 MOV 11 TCO 10

### MENTAL

A - INT 10 FRI 10 TEC 10  
B - INT 08 FRI 08 TEC 09  
C - INT 06 FRI 06 TEC 08

El estándar normal de un Nexus es el C y su precio en el mercado unos 100.000 E\$; cada nivel adicional de aptitudes físicas cuesta unos 50.000 E\$ y cada avance mental unos 75.000 E\$.

En el proceso degenerativo interviene el Etilmetanosulfato, un agente alcalino y un poderoso mutante, que comenzará a degenerar los tejidos en un proceso de rapidez directamente proporcional a las capacidades del replicante después de pasada la "fecha de terminación". Como los PJ Replicantes no conocen su fecha de creación es lógico que los de aptitudes más desarrolladas tengan un proceso degenerativo más acentuado. En resumidas cuentas, cuanto más alta sea la puntuación de Empatía, más probable es que la fecha de terminación del replicante esté próxima.

### MODELO DE TRABAJO PESADO Y TERRAFORMACIÓN

Chapuzas, Advertir/Notar, Manejar Maquinaria Pesada, Seguridad Electrónica, Mecánica Aeronáutica (Aerospacial), Electrónica, Demoliciones, Atletismo, Mecánica Básica, 1 Habilidad Técnica a elegir.

### MODELO DE COMBATE Y DEFENSA DE COLONIAS

Sentido del Combate, Advertir/Notar, Armas Cortas, Atletismo, Fusil, Pelea, Sigilo, Subfusil, Esquivar/Eludir, Resistencia.

### MODELO DE DETENCIÓN DE CRIMINALES

Autoridad, Advertir/Notar, Armas Cortas, Atletismo, Cuerpo a Cuerpo, Pelea, Intimidar, Interrogatorio, Conocimiento de la Calle, Percepción Humana.

### MODELO ESTÁNDAR DE PLACER

Posar, Arreglo Personal, Cultura General, Atletismo, Interpretar, Advertir/Notar, Persuasión, Seducción, Vestuario y Estilo, Vida Social.

A pesar de poseer Capacidades Especiales, los Nexus 6 comienzan el juego sin dinero. También, a discreción del Director de Juego, comienzan con las siguientes mejoras:

Inserto Muscular, Tejido Dérmico Mejorado (indetectable), Implante Avanzado de Hueso y Músculo, Aglutinante Nitrogénico, Mejora Ósea "TuffBone", Sustitución Hemológica "MetaHemo", Neopéndice, Reconstrucción Nanoauditiva, Pantalla "Protección Solar", NeoPulmones, Puente Neuronal Dornier-Bauer, Esfínteres Circulatorios de Dornier-Bauer, Feromonas a Medida, Estómago Secundario "Kaloric", Bioconstrucción "Anticongelante" N-A-C, Nodos de Hemorbrina, Implante Linterna, Pantalla de Toxinas Replitech, Sifón Iliaco T-Maxx, Adaptaciones y Mejoras Físicas, Anticuerpos Optimizados, Antitoxinas, Nanocirujanos, Elevador de Adrenalina, Implante Anticonceptivo, Modificaciones Exóticas (especialmente "Juguete" + Mr. Studd/ Señora de la Medianoche en los modelos estándar de placer), Tejido Dérmico Salvavidas, Nanotecnología Antiplagas.

Dado que ninguna de estas mejoras es mencionada en la película que inspira esta ayuda de juego, la inclusión de estas mejoras biológicas debe estudiarse con detenimiento antes de su autorización a los jugadores.

La edad y el historial del replicante vienen marcadas directamente por su puntuación de Empatía. Un Nexus 6 tiene derecho a tantas tiradas en las tablas de Historial (obviando la vida familiar) como puntos de Empatía tenga, quedando a la discreción del Director de Juego la posible modificación de los resultados para que resulten acordes con el poco trato que habitualmente tienen los replicantes con los seres humanos. Hay que tener también en cuenta que si un personaje tiene Empatía 5, le quedarán pocos meses de vida (a no ser que haga algo por remediarlo).

## CONSEJOS Y AMBIENTACIÓN

**ENTORNO** La ambientación que se muestra tanto en la película como en el libro es de una desolación aterradora. Se trata de un entorno urbano de enormes edificios en el que nunca vemos la luz del sol, ya sea por la perenne sombra de las titánicas construcciones, o por la polución acumulada entre las nubes, que vuelve a la tierra continuamente en forma de una fina pero incesante lluvia ácida. Enormes zeppelines anuncian nos recuerdan que "En las colonias te espera una nueva oportunidad", aunque sólo si eres apto para realizar el viaje. Aquí se quedan los enfermos, los estúpidos, varios hombres de negocios, y algún que otro romántico demasiado apegado a los vicios de la madre Tierra como para dejarla. Tras la emigración masiva a las colonias exteriores, muchos edificios han quedado abandonados, y ya nadie se preocupa por reparar nada; es un mundo decadente, arrasado por el paso del tiempo. Por miedo a perderse a sí mismo en la soledad de las enormes construcciones, la mayoría de las personas prefiere pasar el día en la calle, donde puede reconocerse en otras caras y compartir con los demás la angustia de vivir en un enorme solar que se cae a pedazos. Aunque sabes de los peligros que aguardan tras cada esquina, y te lamentas de que nada funciona como es debido, algo en tu corazón, humano o replicante, te retiene en este gigantesco pedazo de cemento y hierro que llamas hogar.

**ACTITUD** Esta ambientación no es la más apropiada para el juego trepidante y rebosante de acción que se promete en el libro de *Cyberpunk*. Aunque es normal que haya escenas de acción, lo predominante en las partidas jugadas en el "mundo *Blade Runner*" es la investigación y la interpretación, todo ello bañado en una buena dosis de angustia existencial y duda ética. La carga filosófica tanto del papel de un *Blade Runner* ("¿Por qué debo matarle? ¿Soy yo más humano que él? ¿Ha hecho algo que yo no hubiera hecho en su lugar?"), como de un replicante ("¿Por qué debo

«La estrella que brilla con doble intensidad dura la mitad de tiempo» Dr. Eldon Tyrell.





# TYRELL CORP

"MAS HUMANOS QUE LOS HUMANOS"

El rápido desarrollo de la exploración espacial se debe en gran parte a la Tyrell Corp. En un momento crucial, esta empresa abrió un nuevo campo con la creación del Nexus, un androide totalmente biológico destinado a terraformizar planetas y descubrir nuevas áreas de expansión. El Nexus es una réplica exacta de un ser humano adulto en todo, excepto en la estructura cerebral, que fue cambiando en modelos cada vez más avanzados para ampliar el abanico de funciones posibles de esta nueva y poderosa herramienta. De estos nuevos usos, el militar fue sin duda el más extendido. El Nexus 6, la última generación, era considerado prácticamente perfecto hasta que un grupo de combate formado por unidades de este tipo inició una sangrienta rebelión contra sus mandos en Alfa-Centauri. A raíz de este incidente, los Nexus 6 fueron declarados ilegales en la Tierra. Sin embargo, y a pesar del creciente número de sucesos de similares características (oportunamente silenciados por los medios de comunicación), la Tyrell Corp. sigue siendo una empresa en excelentes relaciones con los gobiernos de todos los lugares del mundo donde actúa, y liderando el sector de la producción de material bioeléctrico. Es la principal competidora de Orbital Air en lo que respecta a mejoras aeroespaciales, y la principal abastecedora de la NASA, la ESA, y los ejércitos de defensa y ataque espacial de varios países. Aún mantiene el monopolio mundial de producción y distribución de animales bioeléctricos.

**Campo de Actuación:** Ingeniería bioeléctrica, Producción del modelo Nexus, Clonación de tejidos. Principal productor y distribuidor a escala mundial de animales bioeléctricos y clónicos.

**Oficina Central:** Los Angeles.

**Oficinas Regionales:** Londres, Singapur, Hong Kong, Osaka, Kioto, París, Bangkok, Bagdad, Sydney, Hamburgo, Madrid, Roma, Ginebra, Helsinki, Zurich, La Haya, Río de Janeiro, Montreal, Nueva York, Washington, Chicago, Honolulu, y San Francisco. Posee sucursales en todo el mundo.

**Nombre y Situación del Accionista Mayoritario:** Dr. Eldon Tyrell, Los Angeles, poseedor del 60'3% de las acciones.

**Empleados en el Mundo:** 428.320

**Tropas (Órbita):** 50.000

**Secretos:** 1230

**Equipamiento y Recursos:** 10 naves espaciales Hermes Screamjet, 5 reactores, y 3 helicópteros por oficina. Cada oficina tiene una enfermería de urgencia, y en la central de Los Angeles se dispone de un centro médico completo con equipo quirúrgico. La Tyrell Corp. dispone de un armamento militar de potencial moderado. Se puede disponer con facilidad de armas personales de alta tecnología, blindajes, y sistemas de armamento de vehículos; para el uso de armamento militar de mayor envergadura son necesarios ciertos trámites burocráticos, y el periodo de verificación no suele ser inferior a una semana. En el espacio disponen de todos los Nexus 6 y el armamento militar que deseen.

morir? ¿Qué es ser humano? ¿Son estos mis verdaderos recuerdos o son los recuerdos de otra persona?") es bastante profunda, y ha sido tratada, por otros medios, en infinidad de obras de ficción y de ensayo. Eso no quiere decir que los personajes deban sentarse ante su copa de Tsing Tao y meditar sobre el no-ser, mientras unos replicantes cargados de explosivos se dirigen hacia la central de policía. Sólo queremos indicar que esta ambientación da para muchos más que para persecuciones y tiroteos, y que sólo tienes que esforzarte un poco para sacarle todo el juego.

**AMBIENTE** El ambiente de una partida de *Blade Runner* debería recordar al de las novelas y películas de cine negro como *El halcón maltés* con Bogarts fumando bajo sus sombreros de ala ancha mientras observan la lluvia repiquetear en las calles y una sempiterna voz en off (que en este caso corresponde al director de juego) explica, coordina, y hace hincapié en ciertos aspectos de la psicología de los personajes. Otro de los puntos en los que debería centrarse el director de juego de vez en cuando es en el mestizaje y el especial empuje de la cultura asiática en la sociedad; el mundo de *Blade Runner* es en verdad un crisol de culturas en el que se mezclan oriente y occidente por igual, en el que podemos encontrar tanto hombres caucásicos de una corporación negociando en japonés, como pandilleros discutiendo en un argot del alemán mientras beben licor chino. Sobre todo ello planea el clima de oscuridad y desolación, de edificios y manzanas enteras abandonadas, de medidores de acumulación radioactiva en los mangos de los paraguas antiácido, enormes zambones de limpieza con cargas ácidas antibacterias, y el predominio de las prendas largas de abrigo. Un ambiente asfixiante en el que la vida se hace en la calle y en el que todo el mundo busca cobijo de su soledad entre las multitudes, para no tener que hablar con nadie.

## IDEAS PARA PARTIDAS

Gracias a la situación extrema en la que, por su propia esencia, se encuentran los personajes, *Blade Runners* o replicantes, resulta fácil dar un punto de partida más que interesante a las aventuras. Éste puede ser el momento de remozar tus viejas historias de *Cyberpunk*, y darle nueva vida al juego. Aquí te presentamos algunas ideas:

### PARTIDAS PARA BLADE RUNNERS

**La Caza del Replicante:** La aventura básica de los *Blade Runners*. Es un típico escenario de cazador y cazado, en el que los personajes pasarán la mayor parte del tiempo investigando y siguiendo pistas. Aunque en la mayoría de aventuras con *Blade Runners* la caza será algo casi inevitable (al fin y al cabo esa es la profesión de los personajes, cazadores), también se puede plantear como único argumento de la historia, aderezado después por cuantos condimentos circunstanciales se quiera. La misma película que origina esta ayuda para *Cyberpunk* no es más que una historia de Caza del Replicante, y resulta indudable que a muchos jugadores les gustaría meterse en la piel de Deckard. No olvidéis que Bryant menciona que han escapado seis "pellejudos"; uno murió mientras intentaba entrar en el edificio de la Tyrell Corp., y otros cuatro fueron eliminados por Deckard, pero ¿dónde está el sexto replicante?



« ¡ Apártense ! »  
Rick Deckard.



**Uno de los Nuestros:** Se ha encontrado una pistola Blaster Antinexus en las manos de un mercenario que murió asaltando la zona corporativa. Alguien está sustrayendo armamento, y seguramente información, de los almacenes y las oficinas de los Blade Runners. Y es alguien de dentro. ¿Quién es? ¿Lo hace sólo por dinero, o tiene algún interés oculto? Es labor de los honrados personajes averiguar la respuesta a estas preguntas, eso sí, con la mayor discreción posible.

**Secuestro:** El Capitán Bryant ha desaparecido. En las oficinas de los Blade Runners se sospecha que ha sido obra de un grupo secreto de apoyo a los replicantes; sin embargo, otras fuentes indican que ha sido el mismo gobierno el que lo ha eliminado porque temía que fuese a revelar datos sobre la fuga de Nexus 6 a cambio de dinero. Entonces el enemigo sería cierta organización en las sombras al servicio del estado, y los replicantes podrían convertirse en aliados para la lucha. En cualquier caso, esta investigación no es una más para los personajes; esta vez se trata de algo personal.

**Los Intocables de Bryant:** Se han recibido inquietantes informaciones sobre la posible participación de una o varias unidades Nexus 6 en operaciones de la mafia. El peligro inherente a la profesión de los personajes se multiplica por diez; enfrentarse a estos replicantes significa también enfrentarse a la mafia, y eso es algo que normalmente se deja a las tropas de asalto, no a cuatro o cinco ex-policías con pistolas. Pero todo debe mantenerse en secreto, y nadie puede ayudarles. Otra bonita misión en la agradable vida de los Blade Runners.

**El Resplandor:** Un matrimonio que trabaja para la Tyrell ha creado ilegalmente un Nexus 6, réplica exacta de su hijo muerto de 8 años. Sin embargo, el dotar de recuerdos coherentes a un replicante es una operación demasiado compleja para cualquiera que no tenga el genio de Eldon Tyrell. Pequeños fallos en el proceso de memorización degeneran en lapsos de personalidad que convierten al niño en un psicópata. Con tan sólo unas sutiles pistas, los personajes deben averiguar qué es lo que no funciona en esa feliz familia de trabajadores de la Tyrell Corp, quién es el autor de tan terribles crímenes y, llegado el momento, acabar a disparos con un niño de 8 años.

## PARTIDAS PARA REPLICANTES

**Rebelión:** Los personajes se encuentran en un módulo de trabajo militar en Marte, cuando cierta unidad conocida como Josh empieza a extender rumores sobre una rebelión generalizada de Nexus 6. Los personajes pueden querer integrarse en la rebelión, tener a algún replicante "querido" involucrado en ella, o bien aplastarla a cambio de ciertos favores... ¿qué tal un par de años más de existencia? En cualquier caso, al destacamento militar de la zona no le va a hacer ninguna gracia.

**Huida de las Colonias:** Tras la reciente rebelión de Nexus 6 en la que los personajes han tomado parte, una organización secreta pro-derechos de los replicantes ha contactado con ellos y les da la oportunidad de escapar hacia la Tierra. Allí dejarán de ser esclavos, podrán conocer sus orígenes, y sentirse humanos entre los humanos. Aunque quizás sólo sea una maniobra comercial de una corporación rival para desacreditar a la Tyrell Corp. y el camino esté plagado de aduanas, ejércitos, Rayos C, y naves en llamas, el premio final merece la pena.

**El Clan de los Replicantes:** Para llegar a la Tierra, e integrarse en la sociedad humana con los documentos necesarios, los personajes se han visto obligados a tratar con un grupo mafioso. Este grupo exige en pago ciertos servicios mercenarios que sólo unos replicantes estarían dispuestos a realizar. Una vez hecho el pago, quizás los personajes se sienten integrados en la sociedad, aunque sea como asesinos a sueldo, y no deseen abandonar su trabajo. Al fin y al cabo, ¿qué es la mafia sino una gran familia?, ¿y qué necesita más un replicante que una familia?

**Perseguidos:** Plantéatelo así: Roy Batty y sus secuaces eran muy listos y muy hábiles, pero al final los eliminaron. ¿Quién te dice que tus jugadores no son capaces de hacerlo mejor? La presencia en la tierra de los personajes ha sido descubierta, y varios Blade Runners están en su búsqueda. Seguro que han jugado de cazadores muchas veces pero, ¿sobrevivirán ahora siendo los cazados? Mata Blade Runners, hazte pasar por bailarina exótica o por una pobre chica perdida en la ciudad, busca a tu creador (mátalo si puedes), y atrapa palomas mientras dices frases preciosas sacadas de las mejores obras del romanticismo inglés.

## PERSONAJE: DR. ELDON TYRELL

"Él diseñó tu cerebro,  
es un genio"  
J. F. Sebastián.

Enclaustrado en sus oficinas, y virtualmente omnipotente desde su pirámide de granito, acero, y cristal, el Dr. Tyrell se levanta todos los días sólo para observar como su genio no alcanza a dejar de sorprenderle. Es el creador y diseñador de los sistemas neurológicos y cerebros de todos los Nexus 6, además de ser el único que conoce las fechas de terminación de sus creaciones. Principal accionista de la empresa que lleva su mismo nombre, este Dr. Frankenstein posmoderno es también un gran aficionado al ajedrez, y mantiene una serie de pugnas ajedrecísticas constantes con su colega J.F. Sebastián, de las que casi siempre sale victorioso. Frio, analítico, y metódico, sólo tiene un punto débil: su sobrina Rachael. Perfeccionista hasta la medula, es realmente difícil imaginar hasta qué punto puede llegar el genio de un hombre que es capaz de emular a Dios.

INT 12	REF 6	TEC 10	FRI 9
ATR 3	SUE 6	MOV 6	TCO 5
EMP 9		N. SAL 5	MTC 0

Recursos 10, Técnica Médica 10, Psicología Replicante 8, Arreglo Personal 6, Vestuario y Estilo 5, Oratoria 7, Liderazgo 3, Percepción Humana 7, Persuasión y Labia 6, Vida Social 5, Advertir/Notar 6, Antropología 6, Biología 9, Botánica 3, Buscar Libros 4, Contabilidad 6, Cultura General 10, Diagnosticar Enfermedades 10, Enseñar 6, Experto: Ingeniería Bioeléctrica 9, Física 4, Geología 4, Juego: Ajedrez 8, Matemáticas 6, Mercado de Valores 7, Química 10, Zoología 8, Baile 3, Farmacia 9, Manejo Tanque Criogénico 8, Primeros Auxilios 7, Cibernética: Ninguna.



## PERSONAJE: CAPITÁN BRYANT

“Era el tipo de persona que hubiera llamado chimpancé a los negros”  
Rick Deckard.

El Capitán Bryant es el jefe de la brigada Rep-Detect de Los Angeles y San Francisco. Es un hombre rubicundo y afable, heredero de una sangre irlandesa que ha pasado de padre policía a hijo policía durante generaciones. Considera de manera despectiva a los replicantes quizá para no tener que pensar que son personas “de verdad”; vive prácticamente recluso en su oficina desde donde se comunica mediante ESPER con los Blade Runners, aunque nunca encarga un

retiro si no es personalmente y amparado en el sancta sanctorum de su oficina. Gran admirador del whisky, no puede hacer uso y disfrute de él debido a su úlcera de estómago, pero no duda en invitar a sus visitantes mientras se sirve un vaso que nunca toca.

INT 7	REF 8	TEC 6	FRI 8
ATR 4	SUE 6	MOV 6	TCO 7
EMP 8		N. SAL 7	MTC -1

Autoridad 8, Psicología Replicante 6, Resistencia 2, Conocimiento de la Calle 6, Interrogatorio 8, Intimidar 6, Entrevista 3, Liderazgo 7, Percepción Humana 7, Advertir/Notar 6, Cultura General 4, Escondarse/Evadirse 4, Vigilar/Rastrear 6, Armas Cortas 7, Armas Pesadas 2, Atletismo 3, Combate Cuerpo a Cuerpo 3, Conducir 5, Esquivar y Eludir 5, Fusil 4, Pelea 4, Pilotar: AV 6, Sigilo 4, Armería 3, Seguridad Electrónica 2, Cibernética: Ninguna.

**PRENSA ESCRITA** Los periódicos suelen ser de uso común entre la gente y se editan diariamente en cada ciudad todo tipo de diarios, incluso en los dialectos e idiomas más alejados del inglés. También se editan varios magazines de entre los que podemos encontrar títulos como Krotec, Zord, Mony, Bash, Creative Evolution, y Droid.

**IDIOMA COMÚN** Debido al mestizaje cultural de las megalópolis del año 2019, ha surgido una especie de argot callejero con el que la gente puede comunicarse sin necesidad de haber nacido con el don de lingüista natural de un traductor de la ONU, llamado el INTERLINGUA o “idioma urbano”; una mezcla de Español, Francés, Chino, Alemán, Húngaro, Japonés y media docena de idiomas más. No es ni una lengua escrita ni un idioma oficial, y de hecho su uso se considera de bastante mal gusto entre la clase corporativa. Por supuesto, no existen documentos en interlingua ni suele escucharse este idioma fuera de la calle. Recomendamos que los personajes no posean este idioma en un nivel mayor al que tengan la habilidad Moverse en la calle, y que nunca exceda la Inteligencia de los personajes. Sin embargo, todo el mundo empezará con un nivel de 1 gratis.

**ALGUNAS EMPRESAS QUE SIGUEN EN ACTIVO** Anaco, Atari, Atriton, Bell, Budweiser, Bulova, Citizen, Coca-Cola, Cuisine Art, Dentyne, Hilton, Jovan, JVC, Koss, Lark, Marlboro, Million Dollar Discount, Mon Hart, Pan Am, Polaroid, RCA, Remy, Schiltz, Shakey's, Toshiba, Star Jewelers, TDK, The Million Dollar Movie, TWA, Wakamoto.

## OTRAS PERSONALIDADES

«Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. Atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto rayos C brillar en la oscuridad cerca de la puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia”.

### ROY BATTY

Replicante renegado. Fecha de Creación: 8 ENE, 2016. Función: Combate, programa de defensa de las colonias. Físico: A, Mental: A. Roy Batty es sin duda el tipo de personalidad que está destinado a sorprender: puede recitar poesía clásica inglesa, tanto como proponer alternativas para el uso del Etilmetanosulfato. Dotado con la mente de un genio y el cuerpo de un semidiós, es un inconformista inquisitivo que haría cualquier cosa por seguir vivo.

“Soy una especie de huérfana.”

### PRIS

Replicante renegada. Fecha de Creación: 14 FEB, 2016. Función: modelo básico de Placer o Entretenimiento. Físico: A, Mental: B. Pris es la “compañera” de Roy, al que adora por haberla alejado de una vida de esclavitud y prostitución, y mantiene con él una relación parecida al incesto, pues es como si fuera a la vez su hermana y su amante. Está dotada de un físico más que atractivo, y es capaz de atrapar en sus redes afectivas a casi cualquiera.

## ASPECTOS COMUNES DE LA VIDA EN LOS ANGELES 2019

**TRAFICADORES** Pilones metálicos dotados de pantallas que se encuentran en las esquinas, dan información acerca de las condiciones del tráfico, las noticias, y reportes periódicos acerca del tiempo que incluyen medidores de radiación y lluvia ácida. Son bastante duros y darían una protección de 40 pto. 1 Minuto de Parking cuesta unos 3.00 \$, y se puede pagar con tarjeta de crédito. En los parquímetros hay una advertencia que reza: “Precaución ¡Peligro! Puede resultar muerto por el sistema eléctrico interno si intenta forzar este medidor.”

**TELECOMUNICACIONES Y ENTRETENIMIENTO** El sistema de comunicación común es el VidPhon, una mezcla entre video y teléfono. La televisión sigue las pautas habituales del ambiente expuesto en *Cyberpunk* salvo por el detalle de que es mucho más notoria la asiaticización. En los zepelines publicitarios, como el usado por Network News 54, las escenas de teatro Noh japonés son de uso común. Uno de los programas tipo más comunes (y el favorito de Deckard) es *Buster Amigable y sus Amigables Amigos*, un programa de Talk Show y noticias.



“¿Está hablando en serio?”

## ZHORA

Replicante renegada. Fecha de Creación: 12 JUN, 2016. Función: Reeducada (9 FEB, 2018) Homicidio político. Físico: A, Mental: B. Zhora es la “compañera” de Leon y es quizá la más independiente y decidida tras Roy. En principio educada como mantenedora del orden sufrió un proceso de reeducación para adaptarla a funciones de eliminación.

“Es una sensación terrible vivir con miedo ¿Verdad?”

## LEON KOWALSKI

Replicante renegado. Fecha de Creación: 10 ABR, 2017. Función: Combate/Cargador de materiales de fusión nuclear. Físico: A, Mental: C. Leon es el más pasional de todo el grupo de replicantes, a los que considera como su familia, y es también el más fiel “soldado” de Roy. Con una mentalidad parecida a la de un niño grande, necesita de “cojines emocionales” que materializa en fotos de sus compañeros (su familia) y en especial de Zhora.

“Me FABRICO amigos.”

## J.F. SEBASTIAN

Diseñador genético para la Tyrell. Se encarga de diseñar las partes y órganos motores de los replicantes. Al estar condenado a estar en la Tierra por su vejez prematura (Síndrome de Matusalén), es una persona distante y solitaria que ve pasar las horas en su gran apartamento, rodeado de los juguetes que ha creado para no sentirse solo. Es un maestro del ajedrez pero sólo ha ganado una vez a Tyrell, a quien considera acertadamente un genio.

“Yo no estoy en el negocio... Soy el negocio.”

## RACHEL

Replicante NEXUS 6 experimental. Trabaja para Tyrell y tiene los recuerdos de su sobrina, que murió hace unos años. No tiene fecha de terminación como los demás replicantes (¿o sí?), y posee un equilibrio emocional estable, al disfrutar de recuerdos implantados, que hacen necesarias más de cien preguntas de un test Voigt-Kampff para determinar que no es verdaderamente humana.

“Lástima que ella no pueda vivir, pero... ¿quién vive?”

## GAFF

Miembro de la policía y de las unidades Blade Runner. Un trajeado caballero orgulloso de su ascendencia mejicano-japonesa que intenta trepar en el cuerpo, y que siempre viste con tonos claros y amarillos para acentuar su parte asiática. Es muy aficionado al origami, y lo usa como un medio más de expresión; también es un excelente lingüista y domina más de diez idiomas además de usar el interlingua a la perfección. Es la mano derecha del Capitán Bryant, y si éste se comunica con cualquiera probablemente sea a través suya.

## ayuda de juego cyberpunk 2.0.2.0.

## MUSICA REPLICANTE

A continuación, algunas sugerencias para ambientar tus partidas de **BLADE RUNNER**. Internet, tras la caída de Napster, sigue ofreciendo muchas posibilidades para encontrar estas propuestas... tú mismo.

**Amphibian, Björk:** Puedes buscar, pero difícilmente vas a encontrar un tema más apropiado para escenas íntimas o trascendentales. ¿Amor entre replicantes? Con esta canción es posible. Prueba también con *Hyperballad [Over The Edge Mix]*, *You've Been Flirting Again [Flirt Is A Promise Mix]* y, especialmente, *Come To Me*.

**At The Heart Of It All, Nine Inch Nails:** Uno de esos extraños regalos instrumentales con los que Trent Reznor deleita a sus seguidores de vez en cuando. Futurismo trágico que recrea a la perfección una inmensa factoría donde en cada sombra puede acechar la muerte. A *Warm Place* y muchos otros temas de este virtuoso del industrial pueden aportar ese toque calamitoso e infortunado que toda partida de Blade Runner requiere.

**Biosphere, Antennaria:** Una de las canciones más amenazadoras y opresivas que se han escrito jamás. Ideal para sobrecoger a tus PJs Blade Runners mientras son acechados por un par de Nexus 6 en un banco de cuerpos.

**Canción Para Pris, Los Piratas:** Aparte de las “lágrimas en la lluvia” que mencionan en *Promesas Que No Valen Nada*, este grupo madrileño se desmarca con una canción dedicada íntegramente al personaje de Daryl Hannah, cantada desde el punto de vista de Roy Batty (“con tu sangre mi cara pintaría / Como un lobo aullaría”).

**Do Androids Dream Of Electric Sheep?, Growing Mad Scientist:** Canción bailable sin más utilidad que aderezar una caza en una discoteca futurista. Iggy Pop con su conocido *Nightclubbing* puede cumplir sobradamente la misma función, si bien en otro registro muy diferente.

**Earthworm, Ohgr:** En general, todos los cortes de *Welt* podrían servir de acompañamiento para unas u otras escenas. Tecno con pedigrí que podría haber sido parido en 1982 por los que hubiesen querido inventar la música del siglo XXI. *Devil*, otra apuesta ganadora.

## PSICOLOGIA REPLICANTE

Una alternativa a otras pruebas más invasivas como el análisis de médula espinal o al desfasado test de Boneli, que estudia la respuesta diferencial a estímulos sonoros o visuales en relación al arco reflejo que se produce en los ganglios superiores de la columna vertebral, el test Voigt-Kampff analiza la respuesta empática en diferentes situaciones sociales sin provocar reacciones de aversión importantes. La mayor parte de las preguntas de esta forma paralela de 50 ítems están relacionadas con animales, por cuanto son capaces de evocar respuestas de especial sensibilidad, afecto y apego (Bowly, 1956; Ainsworth y Bell, 1970).

[Nota de juego: Junto a cada pregunta se indica el multiplicador a la empatía, en lugar del referido x5, al que debe añadirse 1010, para enfrentar al resultado obtenido por el especialista o Blade Runner. Como podrá apreciarse, el test es de gran ayuda en la detección de replicantes, principalmente en el caso de las más crudas o delicadas, que suelen provocar una vasodilatación periférica o una constricción de la musculatura ocular más acusadas. En algunos casos, además, figura una breve explicación del fundamento teórico o la evidencia factual en la que se basa el enunciado.]



**Everytime We Say Goodbye, Annie Lennox:** *Tristesse* terriblemente mórbida que hará languidecer a tus jugadores si se te ocurre pincharla dos veces. Ideal para ambientar profundos conflictos éticos relativos a amantes o niños replicantes que deban ser "retirados".

**Fictions And Facts, Asian Dub Foundation:** El disco de Dub para darle ese toque profundamente mestizo a las calles de Los Ángeles del 2019.

**Mantra, Tool:** Pista de ambiente para transición entre escenas.

**Memory Imprints (Never End), Fear Factory:** Excelente conclusión para una intensa serie de sesiones. *A Therapy For Pain* y *Timelessness* pueden ser usadas como recambios. *Replica*, por otra parte, describe a la perfección el conflicto interno del Nexus 6, en primera persona.

**More Human Than Human, White Zombie:** El lema de la Tyrell Corporation se convierte aquí en el marco de una infección sonora irresistible: "I am the Nexus One, I want more life, fucker, I ain't done, yeah!"

**Red Right Hand, Nick Cave and DJ Spooky:** Muy por debajo del original sin remezclar, esta canción es, no obstante, la banda sonora idónea para escenas callejeras con cierto componente onírico. ¿Un replicante en plena crisis de identidad? Pincha esto y sabrás cómo se sienten...

**Replicant, Front Line Assembly:** Imprescindible pista de los reyes del industrial (para muchos), de ritmos duros casi hipnóticos. Recomendada para una persecución callejera que aspire a ser agobiante.

**Sad But True, Orbital:** ¿Necesitas darle ambiente a un garito del 2019? Sólo programa este corte en bucle y céntrate en la interpretación. Puedes hacer lo mismo con *Half Normal*, de BT. No te fallarán.

**Snake Oil, Lead Into Gold:** Un comienzo estimulante que recrea perfectamente el caótico entorno de Los Ángeles. Tecnología y confusión con una sección de viento sintética muy evocadora.

**The Murky World Of Barry Adamson, Barry Adamson:** Revisitación tenebrosa y retorcida del género noir. Virtualmente cualquier canción de este disco podría ambientar una partida de *Blade Runner*. Recomendamos que te lleves de calle a tus jugadores con *Jazz Devil*.

**The Unseen, Clock DVA:** Corte idóneo para ambientar escenas de transición. Ominoso e inquietante. *Connection Machine* y *The Reign*, hundirán a tus jugadores en la trama. Es difícil bromear con un acompañamiento así.

**Virus, KMFDM:** Estamos convencidos, pocas canciones reflejan mejor que ésta un futuro tenebroso que se resiste a dejar de dar coletazos, pese a lo corrupto y agotado de su sociedad. *Anarchy*, donde Tim Skold se manifiesta como una encarnación de Roy Batty, es otra elección interesante como ambientación.

**Watch The Sky For Me, Powerman 5000:** Revisitación más o menos encubierta de ese magnífico *One More Kiss, Dear* que le daba el definitivo toque retro a la película. Para cuando lo hayáis gastado del todo.

**Blade Runner, Vangelis:** Por supuesto, no podíamos olvidarnos de la magnífica partitura que Vangelis realizó para la película. Algunos temas de este prolífico autor podrían servir igualmente (*¿Chung Kuo?*) También puede echarse mano de la banda sonora del videojuego para PC. *¿Blade Runner*, por ejemplo?

Otras bandas y sugerencias: *Coil*, *Fektion Fekler*, *Future Sound Of London*, *Ministry*, *Moby*, *QNTAL*, *Snog*, *Tricky*, *VNV Nation*. Para recrear el futuro mestizo, confuso, y de cine negro de *Blade Runner*, además, puedes echar mano de clásicos retro como algunos temas de *Omar & The Howlers (Hit The Road Jack)*, temas de *Jelly Roll Morton*, *Nina Simone*, *Ella Fitzgerald (Lullaby Of Birdland)* y *King Oliver (Chattanooga Stomp, y You're Just My Type)*, entre otras).

## ESCALA DE PERFILES VOIGT-KAMPFF

[Batería de 50 ítems]

1. Encuentra una niña pequeña en la planta baja de unos grandes almacenes. Llorando desconsoladamente, le dice: "he perdido a mi mamá". Encierra a la niña en un pequeño armario para que no moleste a nadie con su llanto y se marcha. [x3]
2. Conduciendo por la carretera interestatal en un día de lluvia, no puede evitar atropellar un animal que caminaba por el asfalto. Detiene el vehículo y comprueba que es un mapache, aún vivo, cuya pata trasera ha resultado rota por el impacto y que le mira con ojos lastimeros. Decide rematarlo con una piedra para que evitarle el sufrimiento. [x3]
3. Es su cumpleaños y le regalan una cartera de piel de becerro. [x5]
4. Está leyendo una novela de los viejos tiempos. Los personajes visitan el muelle de pescadores de San Francisco. Sienten hambre y entran en un restaurante. Uno de ellos pide langosta. El chef arroja una langosta viva a una olla hirviendo, a la vista de los personajes. [x4 (Respuesta simulada en replicantes.)]
5. Ha alquilado una casita de troncos de pino en la montaña. La zona es todavía exuberante. En la casa hay un gran hogar. Alguien ha colgado

viejos mapas en las paredes, grabados por Currier e Ives. Encima del hogar hay una cabeza de ciervo con grandes astas. La gente que está con usted admira el ambiente y entre todos deciden que un búho disecado armonizaría estéticamente el conjunto. [x4]

6. Está viendo una obra de teatro. Tiene lugar un banquete en el que los invitados se deleitan con un aperitivo de ostras vivas. El primer plato consiste en perro cocido. [x3, algunos replicantes muestran más respuesta de aversión en el caso del primer plato.]

7. Está usted en el funeral de su abuelo materno. Uno de sus sobrinos juega con la pámela de su suegra, de manera que el pastor se distrae un par de veces. [x5, algunos replicantes manifiestan incapacidad para entender algunos parentescos.]

8. Tiene un hijo. Éste le enseña su colección de mariposas y también el frasco de arsénico donde las mata. [x4, respuesta simulada en andróides.]

9. Ha salido usted con una mujer (u hombre, dependiendo de la orientación sexual del sujeto) que le invita a visitar su casa. Una vez allí, le ofrece una copa. Mientras está bebiendo, de pie, ve el dormitorio: está decorado con atractivos cartelones taurinos. Se acerca a mirar. Ella le sigue, cierra la puerta, le rodea con el brazo y le dice: "bésame". [x4 (Puede existir un desajuste generacional en el caso de los cartelones taurinos. Modificar si es preciso.)]



10. (Versión para mujeres). Ha quedado usted embarazada de un hombre que le ha prometido casamiento, pero él se marcha con otra, su mejor amiga. Por lo tanto, decide usted abortar. [x2, importante discrepancia entre replicantes y humanas. Las replicantes son estériles y pueden manifestar dificultades para entender el fenómeno de la gestación en un sentido emocional.]

(Versión para hombres). Su amiga ha quedado embarazada accidentalmente de su pareja, pero ella no parece muy preparada ni motivada para tener el bebé. Por lo tanto, usted le sugiere que aborte. [x4]

11. Está usted en el desierto, caminando por la arena cuando de repente, mira hacia abajo y ve un galápago que se arrastra hacia usted. Se agacha y pone el galápago patas arriba. El galápago yace sobre su espalda, con el estómago cociéndose al sol y moviendo las patas para darse la vuelta, pero sin su ayuda no puede. Y usted no le ayuda... ¿por qué no lo hace? [x4 (Los replicantes suelen confundirse solicitando detalles adicionales irrelevantes para la resolución de este sencillo dilema ético.)]

12. Está usted en un mercadillo árabe. Puede usted ver numerosos objetos de artesanía en piel, como monederos de serpiente y también algunos objetos curiosos, como un escorpión clavado en un pisapapeles de marfil. Lo que más le llama la atención son unas babuchas de piel de bebé. [x2, reacción muy marcada en los grupos experimentales analizados.]

13. Describame con palabras sencillas sólo las cosas buenas que le vienen a la mente acerca de su madre. [x2, los replicantes suelen manifestar dudas o indecisión nerviosa en este punto.]

23. Esperando su turno en la caja de unos grandes almacenes, repara en un bebé dormido apaciblemente en su cochecito. Su madre se encuentra pagando la compra realizada a unos metros. Advierte que una tarántula se arrastra hasta desaparecer bajo el ropaje que cubre al niño. [x2, ítem que suele provocar marcadas respuestas de protección y/o alarma.]

24. Imagine que vuelve usted a la infancia. Está escondido en una casa sobre un árbol, con su prima hermana (o primo hermano, si el sujeto es una mujer heterosexual). Llevan toda la tarde bromeando, jugando y fingiendo que son una pareja de novios. En determinado momento, ella se inclina sobre usted, le abraza con ternura y le besa largamente en los labios. [x3, los replicantes no han asimilado bien el tabú del incesto.]

25. Su jefe le ha reprendido por su ineficacia en una tarea y le pide que bajo ningún precepto abandone la oficina sin acabarlo, puesto que es muy urgente e importante. Minutos después, desde su puesto de trabajo, puede ver como un grupo de seis hombres ancianos toma a una niña por la fuerza y la conducen a un callejón oscuro, donde los gritos de ésta cesan de inmediato. Su jefe le mira con disgusto y le insta a que prosiga con su deber. [x2, respuestas indignadas o incluso de furia en sujetos humanos.]

26. Tiene pruebas de que su pareja le está siendo infiel. [x3]

27. Al volver a casa tras sus vacaciones, encuentra un nido de golondrina en el alféizar de una de sus ventanas. En el interior encuentra varios huevos. Usted se dedica a hacerlos rodar hasta que se precipitan al vacío, uno a uno. [x2]

28. El recuerdo más reconfortante que tiene de su padre es: [x3, menor apego que en el caso de la madre (véase Bowlby, 1956).]

29. Está usted en el campo cazando aves con una escopeta de doble cañón y una vaquilla repara en usted. Súbitamente, tira el cercado de un

14. Está viendo la televisión. De repente, se da cuenta de que una avispa le sube por el brazo. [x5]

15. Está leyendo una revista y se encuentra con la fotografía de una mujer desnuda. Se la enseña usted a su marido y a éste le gusta tanto que la pone en la pared de su dormitorio. ¿Se enfadaría? [x4]

16. Hábleme brevemente de las mascotas que tuvo cuando era pequeño y dígame si alguna de ellas sufrió alguna herida o murió. [x3, los humanos recordarán con tristeza el evento si llegó a suceder alguna de estas tragedias domésticas.]

17. Está usted en la calle y, entre las cortinas de una ventana, ve una madre amamantando a su hijo. Otras personas a su alrededor también están mirando la escena con atención. [x4]

18. Sale de casa y descubre cómo, al otro lado de la calzada, un grupo de niños se divierte tirándole piedras a una paloma que se ha refugiado en el alero de una vivienda. [x3]

19. Las tres personas a quien más cariño debe usted son: [x5]

20. Los peores errores de su adolescencia fueron: [x4, los replicantes, en su mayoría, "nacen" siendo adultos.]

21. Es el cumpleaños de su pareja y le ha comprado un libro muy costoso sobre ajedrez, su afición favorita. Cuando le hace entrega de él, no manifiesta sorpresa ni agradecimiento. En lugar de eso, le escupe en la cara y le insulta de manera humillante. [x3]

22. El motivo principal para abrirle la cabeza a un gato callejero con un pisapapeles de alabastro es: [x3]

empujón y echa a correr en su dirección con la clara intención de embestirle. Junto a usted hay un lago poco profundo y su vehículo. ¿Qué hace? [x4]

30. A su mejor amigo (o amigo, si el sujeto es una mujer heterosexual) se le diagnostica un cáncer terminal y se le estima una esperanza de vida de dos meses. Tras comunicarle la noticia, le confiesa que siempre ha estado enamorada de usted. A modo de última voluntad y tras declararle su amor, le suplica una relación privada hasta que le llegue el momento. Usted nunca ha querido una relación de ese tipo con esta persona. [x2]

31. ¿Cómo se imagina usted con 75 años? [x5, x2 para replicantes de la clase Nexus 6]

32. Con respecto a su madre, ¿cuál de sus comportamientos hacia ella le ha provocado a usted más arrepentimiento o sentimientos de culpa? [x3]

33. Usted tiene tres hijos. El mayor de ellos, una chica, tiene 16 años y ha sido seleccionada para unas pruebas de selección con el motivo de ingresar en un instituto especial para jóvenes superdotados. El mediano es un joven de 12 años con problemas de autoestima y cierto retardo en la habilidad lectora. La menor, otra niña, tiene 7 años y destaca por su habilidad con el cálculo numérico y la música. Imagine que, desgraciadamente, un accidente acaba con la vida de uno de ellos. Si usted pudiese elegir, ¿cuál sería el infortunado? [x3, la única respuesta empática válida es de indignación ante la propuesta.]

34. Al entrar en el lavabo, justo antes de acostarse, descubre una arañita caminando sobre su cepillo de dientes. [x5]

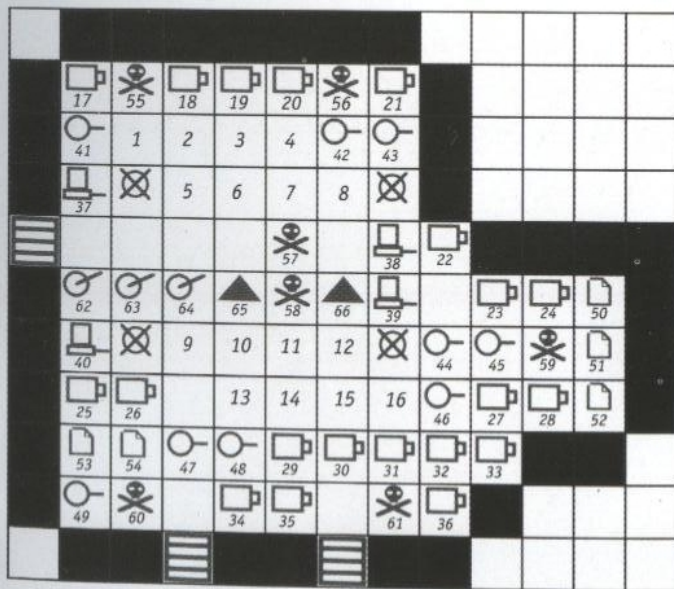
35. Cuando usted era un niño, ¿cuál era la principal causa de discusión con los otros niños? [x4]

36. Imagine que tuviese que matar a un cordero lechal. ¿Cómo lo haría? [x3]



42. Un compañero de trabajo le está enseñando su cocina. De repente, suena el VidPhon y tiene que ausentarse. La conversación se alarga y usted se encuentra sediento. Abre la nevera y encuentra una jarra de cerámica, llena de agua. Tras retirarla, descubre un recipiente plástico completamente opaco. Guiado por la curiosidad, decide abrirlo. Dentro

50. El aspecto más maravilloso del embarazo es para mí: [x4, x3 en mujeres]



66: CLD Washington DC.