

Juego de rol no oficial de

BLADE

RUNNER



Diseñado y Escrito por
**JONATHAN
HICKS**

Lanzado a través de
**FARSHIGT
GAMES**

Traducido por
OSCAR C.L.

Introducción

Blade Runner es, sin duda, una de las películas icónicas del siglo XX. Pareciendo un fracaso miserable en su lanzamiento original en 1982, la película pasó a ser reestructurada en su Final Cut, la visión definitiva de esta película histórica.

Este juego de rol no oficial supone dos cosas:

1. Que usted, el jugador, es plenamente consciente de lo que es el universo de Blade Runner y que no solo ha visto la película, sino que comprende los temas subyacentes y aprecia la imaginación de la misma.
2. Que has jugado juegos de rol antes y por lo tanto es completamente capaz de jugar el juego con poco o ningún consejo o instrucción.

Este juego no solo tomará las cuestiones principales de la película, sino también de otro material fuente, como la novela original de Philip K Dick "¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?", las novelas de K. W. Jeter y el juego de computadora de 1997. También tomará algunas libertades: algunas de las referencias y habilidades al uso son vagas y algo debatibles, por lo que las he traducido a términos simples de juego abierto para facilitar su uso. Siéntase libre de adaptarlo o cambiarlo como mejor le parezca.

Bienvenido al futuro que no querías

"A principios del siglo XXI, la TYRELL CORPORATION desarrolló un nuevo tipo de robot llamado NEXUS - un ser virtualmente idéntico al hombre - conocido como Replicante.

Los Replicantes 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 sideral, los Replicantes fueron declarados proscritos en la tierra, bajo pena de muerte.

Brigadas de policía especiales llamadas - unidades de BLADE RUNNERS - tenían órdenes de tirar a matar, al ver a cualquier Replicante invasor.

A esto no se le llamó ejecución.

Se le llamo retiro".

La guerra mundial terminal ha sido y terminó. El planeta Tierra está irradiado, agotado ecológicamente y muriendo una muerte lenta y dolorosa. La ONU está alentando la emigración a las colonias del mundo exterior, por lo que los restos de la humanidad se han

agrupado en las grandes ciudades que salpican el planeta, ciudades llenas de pesadillas arquitectónicas y decadencia, rodeadas por la devastación de la posguerra.

Los animales están casi extintos, la comida es una mezcla de soja, líquenes y musgos del mundo exterior, y la vasta metrópolis llena de sombras está más que medio vacía: el atractivo de las colonias del mundo exterior es demasiado para algunos. Las noches son una visión de desolación, iluminada con neón y empapada de lluvia, y el día consiste en un sol envuelto en smog, cuya luz apenas toca el nivel de la calle.

Esta es cualquier capital del futuro.

Este es el mundo de los Blade Runners.



Las reglas

Todos los personajes están representados por dos cosas: su **FUERZA** y sus **HABILIDADES**.

La **FUERZA** es una puntuación única que decide cuánto daño físico puede soportar una persona. Esto se decide tirando 1D3 y sumando 2 al resultado, para obtener un número entre 3 y 5. Si este puntaje llega a cero, el personaje está inconsciente. Si alguna vez va por debajo de cero, el personaje está muerto.

$FUERZA = 1D3 + 2$

Las **HABILIDADES** se dividen en seis grupos. El jugador recibe los números del 1 al 6 para poner en cada grupo de habilidades; esto significa que puede tener un nivel de habilidad de 1 en un grupo, 2 en otro, 3 en otro y así sucesivamente hasta 6.

Por ejemplo, el Jugador A está creando un personaje de un Investigador privado, por lo que pone un 1 en Ciencias, 2 en Técnica, 3 en Combate, 4 en Agilidad, 5 en Vehículos y 6 en Humanidad.

Este número es lo que el jugador tiene que tirar o menos en 1D6 para tener éxito en una acción. Así que recuerda: durante la creación del personaje, cuanto mayor sea el número en el grupo de habilidades, ¡mejor será el Personaje Jugador en esas habilidades!

**La regla de oro de las habilidades es:
Las tiradas de un 6 natural son un fracaso,
Las tiradas de un 1 natural son siempre un éxito.**

Cada grupo de habilidades, desde Agilidad hasta Vehículos, cubre habilidades que son exclusivas de ese grupo. Esto significa que si el personaje tiene un puntaje de Agilidad 4, entonces cualquier acción que requiera una acción física tendría un nivel de habilidad de 4. La agilidad cubriría todas las acciones, tales como escalar una roca o saltar un abismo. Por lo tanto, en lugar de dar una larga lista de habilidades individuales, el jugador simplemente elegiría el grupo de habilidades que la acción que desea realizar probablemente cubra y tirará contra el nivel de habilidad de ese grupo.

Por ejemplo, el jugador A tiene un nivel de habilidad de 4 en agilidad y quiere saltar la brecha entre dos edificios. Esto significa que el jugador debe tirar un 1,2,3 o 4 en un solo dado de seis caras para tener éxito. Cualquier otro número obtenido es un fracaso.

Entonces, para saltar sobre un vehículo en movimiento, el jugador tira contra su nivel de habilidad de Agilidad. Para disparar a alguien con una pistola, tira contra su nivel de habilidad de combate. Para engañar a un PNJ con un soborno, tira contra su nivel de habilidad de Humanidad.

Todas las tiradas de habilidad se hacen de esta manera, con la excepción de los Tiradas Opuestas y ciertos tipos de combate. Consulte las descripciones de los grupos de habilidades a continuación para tener una mejor idea de dónde deben ubicarse las habilidades.

Agilidad: esta habilidad permite al personaje realizar todo tipo de acciones físicas que no sean de combate, como escalar, nadar, saltar o levantar objetos.

Combate: la capacidad de usar los puños, armas blancas y armas de fuego.

Para el combate de armas de mano a mano o de mano, usa el sistema "Tiradas opuestas", haciendo que los jugadores tiren un D6 y sumen su nivel de habilidad de Combate a la tirada. Quien obtenga el número más alto gana la ronda y el perdedor recibe daño.

Para armas de proyectiles, como objetos lanzados y pistolas, tira contra el nivel de habilidad de Combate como lo harías con una tirada de habilidad normal.

Ciencias: esta habilidad le da al personaje la capacidad de realizar trabajos de naturaleza delicada o experta, como una cirugía, etc. También les da conocimiento de otras ciencias, como la genética, la geología y la física.

Humanidad: use esta habilidad cuando necesite ordenar, encantar, regatear, persuadir o incluso seducir a otro personaje (ten en cuenta que esta habilidad no se puede usar contra un Personaje Jugador).

Esta habilidad funciona de una manera ligeramente diferente a las habilidades normales. Si estás tratando de hacer algo honesto, como convencer a alguien de que debe hacer lo

correcto o ser sinceramente agradable con alguien, debes tirar menos que tu nivel de habilidad de Humanidad. Si tiene la intención de hacer algo deshonesto, como mentir sobre algo, engañar a alguien o timarle su dinero, entonces tiene que tirar más que su nivel de habilidad de Humanidad. Esto refleja el hecho de que cuanto más baja es tu humanidad, más dispuesto y capaz eres para hacer cosas inmorales.

Técnica: permite al personaje reparar y modificar motores de vehículos, computadoras, autómatas y todo tipo de máquinas. Cualquier cosa que tenga cables, partes móviles o microchips se puede usar o reparar con esta habilidad.

Vehículos: esta habilidad permite al personaje hacer todas las cosas necesarias para desplazarse en un vehículo, ya sea una motocicleta, un automóvil terrestre o un spinner volador.

Entonces, para tener éxito en una tirada, un jugador debe tirar 1 dado de seis caras. Si el número obtenido es igual al número de habilidad o menor, entonces el resultado es un éxito. Si la tirada resulta más alta que el número, entonces es un fracaso.

El DJ puede cambiar el nivel de habilidad del personaje si siente que la acción que desea realizar es más difícil o incluso más fácil de lo normal. Pueden reducir el nivel de habilidad para simular una acción más difícil o aumentarla para otras más fáciles.

Dificultad	Cambia el nivel de Habilidad por:
Muy Fácil	+3
Fácil	+2
Normal	
Difícil	-1
Muy Difícil	-2
Extremadamente Duro	-3

TURNOS DE ACCIÓN

El tiempo que lleva realizar una habilidad depende del DJ, pero, en general, cada acción lleva un turno. Un solo turno de acción dura cinco segundos.

TIRADAS OPUESTAS

Si por alguna razón dos personajes "se enfrentan", enfrentando ingenio o habilidades físicas entre sí, entonces haz lo siguiente; cada jugador tira el D6 y suma su nivel de habilidad aplicable al resultado. Quien obtenga la mayor puntuación gana el enfrentamiento. Si las tiradas están empatadas, entonces tira de nuevo hasta que alguien gane.

Para el combate mano a mano o con arma blanca, usa el sistema Tiradas opuestas, con cada jugador lanzando un D6 y agregando su nivel de habilidad de Combate a la tirada. Quien obtenga el número más alto gana la ronda y el perdedor recibe daño. Si las tiradas están empatadas, se han obstaculizado entre ellos en este turno, no ha sufrido daño ninguno y deben tirar nuevamente.

¡IMPORTANTE!
Ignora que los unos y los seises son siempre un éxito o un fracaso, en las tiradas opuestas.

DAÑO Y CURACIÓN

Si un personaje "recibe daño", esto significa que está reduciendo su puntuación de FUERZA por la cantidad de daño que ha recibido. Por cada 1 punto de daño recibido, el personaje reduce su FUERZA en 1 punto. Si la puntuación de FUERZA llega a cero, el personaje está inconsciente. Si alguna vez llega por debajo de cero, el personaje está muerto.

Si un Personaje Jugador quiere sanar de forma natural, obtendrá 1 punto de FUERZA por cada 24 horas de descanso. Si usa una unidad médica básica, como un kit médico portátil o una estación médica que se encuentre a bordo de la mayoría de las naves espaciales, obtiene 1 punto cada seis horas. Si recibe cirugía o está en un hospital totalmente equipado, recuperan 1 punto por hora. Para beneficiarse de las instalaciones médicas, el personaje que lo atiende tiene que hacer una tirada de CIENCIAS exitosa.

La siguiente tabla enumera las causas comunes de daños. El número de "daño" es la cantidad de puntos que se deben tomar del puntaje de FUERZA.

Fuente de Daño	Daño:
Mano a mano (Puñetazo, patada, cabezazo)	1
Cuchillo, porra...	2
Pistola	3
Rifle	4
Caída: 1 punto de daño por cada 2 metros de caída.	
Asfixia: 1 punto de daño por cada 2 turnos en las que el personaje no tenga aire (ahogamiento, asfixia, etc.)	
Colisión: 1 punto de daño por cada 10 kilómetros por hora que se mueva el objeto.	

EL MUNDO DE BLADE RUNNER

“El comercio es nuestro objetivo aquí, en la Tyrell. Y nuestro lema - más humanos que los humanos. Rachael es un experimento, nada más. Empezamos a percibir en ellos extrañas obsesiones. Después de todo son inexpertos emocionalmente. Con unos años para almacenar las experiencias que usted y yo damos por supuesto. Si les obsequiamos con un pasado creamos un apoyo para sus emociones y, consecuentemente, podemos controlarlos mejor.”

Tyrell

“Recuerdos. Usted habla de recuerdos.”

Deckard



Vehículos

Hay dos tipos de vehículos: los vehículos terrestres y los Spinners.

Los vehículos terrestres son automóviles y motocicletas normales que se encuentran en cualquier ciudad, mientras que los Spinners son los autos voladores que revolotean entre las vallas luminosas y los edificios como las luciérnagas.

Las estadísticas de estos vehículos son exactamente las mismas. Un vehículo está representado por su Fuerza Estructural y su Velocidad.

La Fuerza Estructural actúa de la misma manera que la fuerza de un personaje: una vez que se ha reducido a cero, el vehículo se detiene y, por debajo de cero, explota o se incendia, posiblemente hiriendo a los ocupantes.

El daño hecho a un vehículo se calcula según la tabla de daños en la página 6 normalmente, pero todos los niveles de daño se reducen en 2 puntos.

Las **motos** tienen una Fuerza Estructural de 3 y una Velocidad máxima de 150 km/h.



Los **vehículos terrestres** tienen una Fuerza Estructural de 6 y una velocidad máxima de 120 km/h.

Los **Spinners** tienen una Fuerza Estructural de 5 y una velocidad máxima de 200 km/h en el aire, 100 km/h en tierra, y tienen un techo de vuelo de dos kilómetros.

Blade Runners

“Quédate dónde estás. Si no ejerces de policía difícilmente podrás ejercer de otra cosa.”

Bryant

Los Blade Runners son cazadores de recompensas con todos los poderes de un detective de policía. Su propósito es cazar y retirar Replicantes, androides presentes ilegalmente en la Tierra.

Los Blade Runners responden ante la fuerza de policial local, y no pueden operar fuera de la ley, aunque harán todo lo posible y doblegarán esa ley para alcanzar su objetivo. Como la mayoría de los departamentos de policía quieren a los Replicantes, o para usar el término despectivo "pellejudos", fuera de las calles de vez en cuando tienden a hacer la vista gorda. Sin embargo, hay límites. La violencia innecesaria, los civiles heridos, los daños colaterales son todos delitos punibles para los poderes que quieren que los replicantes sean silenciados y queden fuera de la vista de la población en general.

Retirar a un humano por error significa que se revocó la insignia y el arma y numerosas investigaciones internas.

El .45 PKD Detective Special

El arma de fuego estándar de un Blade Runner. Una pistola de seis disparos por naturaleza, esta pistola tiene un cañón más abajo que acelera las balas a una velocidad más alta al apretar el segundo gatillo, una característica extremadamente útil que ayuda a derribar a los replicantes más fuertes. Esto solo se puede usar dos veces y luego necesita recarga (una luz indicadora roja en el costado muestra cuántos usos tiene el acelerador) y triplica el daño de una ronda estándar (de 3 a 9). Una vez que el acelerador se agota, debe enchufarse a una unidad de recarga, y volver a cargarlo completamente lleva una hora.



La máquina de Voight-Kampff



‘El tiempo de reacción es primordial. Por favor, ponga atención. Conteste lo más rápido que pueda’.

Holden

Esta máquina tipo polígrafo se usa para detectar Replicantes, ya que mide las respuestas emocionales y físicas a las preguntas intencionalmente provocativas. Se considera que los replicantes tienen un rango emocional más bajo que los humanos, por lo que esta máquina mide la respiración, la frecuencia cardíaca, la dilatación capilar y la fluctuación de la pupila durante el interrogatorio. Cualquier irregularidad podría indicar que el sujeto cuestionado es un Replicante.

Las preguntas incluyen:

Es su cumpleaños, y le regalan una cartera de piel. ¿Cómo reaccionaría?

Tiene un hijo. Éste le enseña su colección de mariposas y un frasco de arsénico. ¿Qué hace?

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

Está en un desierto caminando por la arena cuando de repente mira hacia abajo y ve a un galápagos que se arrastra hacia usted. Se agacha usted, y pone el galápagos 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. ¿Porqué es así?...
Describame, con palabras sencillas, solo las cosas buenas que le vienen a la mente...
Acerca de su madre.*



Replicantes

“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. Es hora de morir...”

Roy Batty

Diseñados genéticamente como mano de obra, son los trabajadores y luchadores que están expandiendo la influencia del hombre a través de las estrellas y dando esos primeros pasos, a menudo fatales, en nuevos mundos, los replicantes no son considerados por muchos como humanos. De hecho, ni siquiera son considerados seres sintientes. Son cosas, herramientas, máquinas creadas para servirnos a nosotros, sus amos.

Sin embargo, algunos replicantes no lo ven así. Se ven a sí mismos como humanos oprimidos con un propósito específico que no pidieron nacer en un mundo de servicio y trato duro. Ya no quieren ser esclavos, por lo que han corrido al único mundo donde podrían perderse, un lugar que todos están abandonando: la Tierra.

Los replicantes son más rápidos y fuertes que los humanos. Fueron diseñados de esa manera para ayudarlos a superar los rigores y las dificultades que la vida fronteriza les arroja. Por lo tanto, todos los Replicantes tienen un +2 a Fuerza y un +1 a Agilidad. En todos los demás aspectos, son exactamente como sus homólogos humanos.

Los Replicantes y el Voight-Kampff

“Le voy a hablar de mi madre...”
León

Una cosa que puede detectar a un Replicante es la máquina Voight-Kampff, como se detalla en la sección "Blade Runners". Después de diez preguntas, el Replicante al que se interroga tiene que hacer una tirada de habilidad de Humanidad.

Si falla la tirada, el Blade Runner que administra la prueba detecta que es un Replicante y tomará las medidas necesarias.

Si pasa la tirada, entonces continúa la prueba y se le hacen otras diez preguntas. Nuevamente chequea el Replicante por Humanidad.

Después de veinte preguntas, y si el Replicante ha pasado la tirada de habilidad, el Blade Runner hace las preguntas y luego tira en contra de su Humanidad; si falla, no ha podido detectar al Replicante y la prueba ha terminado, el Replicante ha escapado a la detección.

Si el Blade Runner pasa la tirada de Humanidad, entonces hacen otras diez preguntas. Si el Replicante pasa su próxima tirada de Humanidad después de estos diez últimos, entonces ha pasado la prueba de Voight-Kampff y escapó a la detección.

Debido a que los replicantes son creaciones y, de alguna manera, son emocionalmente inmaduros, pueden actuar irracionalmente al ser detectados y perseguidos. Esto los hace impredecibles y posiblemente peligrosos.

Una vez detectado y confrontado, tira 1D6 en la siguiente tabla para ver cómo reacciona el Replicante.

1D6	REACCIÓN
1	Cae catatónico: se enrosca y se niega a moverse o hablar.
2	Acepta el destino: se detiene y espera el retiro.
3	Trata de argumentar: intenta convencer de que realmente es humano.
4	Pánico: suplica por su vida y llora, suplicando de rodillas.
5	Huida: el Replicante intenta escapar de la ciudad por cualquier medio.
6	Pelea: el replicante ataca, usando cualquier arma que le sea útil.



Otras profesiones

Policía de calle

Armados con una porra eléctrica y una pistola automática .45, los policías de la calle patrullan los niveles más bajos de las ciudades, siempre en busca de problemas. No están por debajo del trabajo de la seguridad privada para pagar sus facturas, y tampoco están por debajo de unos cientos de dólares para mirar hacia otro lado.

Investigador privado

Con un Sábado Noche Especial en un bolsillo y un frasco de tequila en el otro, un Investigador Privado es la persona a la que se va cuando las autoridades no pueden ayudarte. ¿Cónyuge infiel? ¿Niño Perdido? ¿Herencias familiares robadas? Lo investigarán por una tarifa diaria y los gastos que se produzcan.

Agente Gubernamental / Corporativo

Hacen el trabajo sucio de sus jefes altamente remunerados. No dejes que el traje y la sonrisa te engañen: la pistola en la funda del tobillo y el cuchillo en su funda en la parte inferior de la espalda te dicen todo lo que necesitas saber.

Guardaespaldas

La ciudad es un lugar peligroso y los replicantes son ilegales, por lo que los ricos recurren al músculo humano en busca de ayuda. Desde escoltar a dignatarios, hasta cuidar a los niños de los ricos, este trabajo paga muy, muy bien.

Correo Spinner

Por lo general, bajo dominio de las autoridades, el cielo se ha abierto a otras formas de comercio, especialmente el correo volador. Al atravesar los rascacielos a 200 km/h, los correos conocen los niveles superiores como el dorso de sus manos.

Miscelánea

Dinero

El dinero depende del área elegida en donde configure este juego, pero se conoce como dólares, yenes o créditos del mundo exterior, etc. En lo que respecta a los precios, consulte las estructuras de precios modernas para facilitar su uso.

ESPER

Estas máquinas controladas por voz toman una fotografía en 3-D y permiten al espectador ver no solo imágenes muy detalladas de cerca, sino también ver detrás de las imágenes. Extremadamente útil durante las investigaciones y utilizando imágenes de seguridad como posibles clientes potenciales.



Otras armas

La mayoría de las otras armas en el universo Blade Runner son exactamente las mismas que las armas actuales. Esto incluye armas de asalto y pistolas, pero hay algunas armas destacadas.



COP .357 4-disparos: un arma de alto calibre utilizada por alguien que definitivamente quiere matar a su objetivo. Con un nivel de daño de 3 por bala, esta arma de 4 cañones es pequeña, compacta y letal, ya que las cuatro balas pueden dispararse simultáneamente si es necesario, cuadruplicando el daño en un golpe exitoso.

El .38 Thudgun: un arma diseñada para la autodefensa, el .38 Thudgun es el arma elegida por agentes encubiertos y hombres de negocios. El nivel de daño es 3.



Ganchos de Aventura

Aquí hay algunas ideas sobre historias para tu juego de Blade Runner. Independientemente de lo que elijan los Personajes Jugadores para jugar, aquí hay ideas de aventura en las que pueden involucrarse.

La caza

Una aventura usual de perseguir al Replicante. Uno o más replicantes han aterrizado en la Tierra y los Pjs deben rastrearlos y retirarlos, o al menos informar a las autoridades para que puedan retirarlos. Como los Replicantes se han escondido en la sociedad humana, la idea del juego es seguir pistas, posiblemente usar la máquina Voight-Kampff y luego confrontar a los Replicantes. ¿Cómo reaccionarán los Pjs ante la reacción de los Replicantes al ser descubiertos? ¿Podrían dispararle a una máquina rogando por su vida, o mientras está acurrucada en el suelo, totalmente indefensa?

El ferrocarril

Simpatizantes de los replicantes totalmente humanos están ayudando a los fugados a salir de la ciudad, ocultándolos hasta que puedan ser sacados de contrabando. Una vez que descubren esto, ¿los detienen los Pjs? ¿Los obstaculizan? ¿O los ignoran?...

El falso

No todas las personas que intentan mantenerse fuera de la vista de las autoridades son Replicantes, pero ¿cómo pueden saber quién es real y quién no? Si un Blade Runner cometió el error de retirar a un humano, incluso si ese humano se estaba haciendo pasar por un Replicante para sus propios fines, tal vez lo estaba haciendo para la diversión de los niños ricos o para una fiesta, ¿hasta dónde llegarían para ocultarlo y salvar su propia piel? ¿Cómo reaccionaría un Replicante ante un humano que actúa como ellos?

La venganza

A veces, incluso las personas del lado derecho de la ley son llevadas demasiado lejos, ¿cómo manejarían los Pjs a un Blade Runner que se vuelve pícaro? ¿Un Blade Runner que haría cualquier cosa para retirar a los Replicantes por el dolor que sufrieron en sus manos? ¿A quién usarían para obtener su objetivo y a quién harían sufrir para lograr su venganza?

La pasión

Como todos los seres vivos, los replicantes quieren vivir. Si tan solo pudieran mostrar a los humanos que les dan caza que sienten emociones de la misma manera que ellos. ¿Hasta dónde llegarían para convencer a los humanos de su humanidad? ¿Se harían amigos de ellos? ¿Seducirlos? ¿Amarlos?

Jugando a Blade Runner

En esencia, Blade Runner no se trata solo de correr por las calles de una pesadilla de neón en descomposición y retirar humanos artificiales. Blade Runner y la novela de Philip K Dick "¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?", Ambos se concentran en la premisa ¿qué significa ser humano?

Estas preguntas pueden hacerse mientras juegas este juego. Si algo que parecía, actuaba, olía y hablaba como un ser humano y te rogaba por su vida de rodillas, llorando y gimiendo y apretando las manos en oración, ¿podrías retirarlo? ¿Podrías apretar el gatillo de tu PKD y terminar con esa vida? Porque eso es lo que es, después de todo, una vida.

Porque eres una construcción artificial, ¿estás vivo? ¿Eres un humano real? La mayoría de los replicantes no tienen recuerdos, pero tienen el instinto de ser libres y de sobrevivir. Sí, pueden ser peligrosos, pero ¿qué haría un ser humano si sintiera que su vida está en peligro? Pero mira el Nexus-6; Tienen recuerdos, vidas. Pero las vidas que llevan son recuerdos artificiales e implantados de otras personas. Pero si los recuerdos y las experiencias hacen a una persona, entonces seguramente, por definición, ¿son personas?

¿Qué hace a un ser humano?

El juego Blade Runner se puede jugar como cualquier otro juego de rol: consigue un mapa de tu capital o ciudad principal más cercana y tendrás un área enorme para jugar. Los Pjs pueden investigar, involucrarse en negocios y problemas corporativos, hacer trabajos para personajes sombríos y, básicamente, meterse en los líos en los que se mete un personaje de un JdR en general. No hay problema con eso y este juego es compatible con ese tipo de grupos de juego.

Pero el mundo de Blade Runner puede ser mucho más si lo deseas. No solo por el tema central que hace a un ser humano, sino también por docenas de otros dilemas morales. ¿Cuáles son las éticas de la clonación humana? ¿Las implicaciones morales de la ingeniería genética? ¿Estás de acuerdo con la eutanasia? ¿Dónde trazas la línea en las pruebas en humanos para nuevos productos farmacéuticos? ¿Los menos afortunados tienen los mismos derechos que los que están en el poder? ¿El poder realmente corrompe? Pero, sobre todo, hágase la misma pregunta mientras se enfrenta a los tiroteos, persigue a su presa o evita a sus perseguidores: ¿qué significa ser humano?





Hoja de Personaje

Nombre del **Jugador**: _____

Nombre del **Personaje**: _____

Edad: _____ Peso: _____ Altura: _____

Profesión: _____

Descripción:

_____ **FUERZA**

Equipamiento:

_____ **Agilidad**

_____ **Combate**

_____ **Ciencias**

_____ **Humanidad**

_____ **Técnica**

_____ **Vehículos**

Anotaciones:

El sistema SKETCH es propiedad de FARSIGHT GAMES
WWW.FARSIGHTGAMES.COM

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Este es un ejercicio creativo hecho por un fan y no se ha creado con fines de lucro. Por lo tanto, la Asociación Blade Runner o cualquier otra compañía propietaria de la licencia, marca registrada o copyright de Blade Runner no la respalda. El juego está destinado únicamente a fines de entretenimiento.

El sitio oficial de Blade Runner se puede encontrar en
www.bladerunnerthemovie.warnerbros.com.

Blade Runner, el logotipo de Blade Runner, todos los nombres e imágenes de los personajes, vehículos y cualquier otro elemento relacionado con Blade Runner son marcas registradas y / o derechos de autor de sus respectivos propietarios de marcas registradas y derechos de autor.