

UNA NANO OPERACIÓN CRIMINAL — RECuento DE CADÁVERES

Los personajes recuperan la pila cortical de un aliado de las tríadas de una instalación de reenfundado de los Rangers marcianos - y las cosas salen mal.

TRASFONDO

Los PJ son contratados para hacer un trabajo para una tríada local. Uno de sus vigías, Shuju, fue asesinado por los Rangers marcianos. Con la ayuda de disfraces y un ranger renegado, los PJ se cuelan en el depósito de morfos decomisados de los rangers para recuperar la pila de Shuju. La escena comienza cuando los PJ abren la unidad de almacenamiento que contiene el cadáver de Shuju, activando una alarma de realidad aumentada por toda la estación. Los PJ deben escapar a través del vestíbulo y llegar a los coches que les esperan con la pila de Shuju.

LOS PERSONAJES

Esta escena está diseñada para un equipo de 4 personajes, puedes usar los tuyos propios o adaptar el equipo Guanxi (Amaru, Berk, Elis y Pivo) o usar los pregenerados de la aventura Acritud. Están disfrazados de rangers y llevan su equipo habitual, respiradores y 2 granadas para el equipo.

LA MORGUE

Los PJ comienzan en la morgue de la estación, de 15x20 metros. Las paredes están forradas con armarios frigoríficos que contienen biomorfos muertos. Por la habitación se encuentran dispersos mesas de autopsia, puestos de trabajo y equipos de recolección de pruebas. Cuatro técnicos forenses trabajan en un hermoso sílfide con el pecho abierto. No sospechan hasta que suena la alarma. Si los PJs no los engañan o los convencen de otra manera, pedirán ayuda, huirán o posiblemente se enfrentarán al equipo.

Una vaina sin brazos, pero viva se encuentra en otra mesa; no tiene ego, pero puede ser controlada a distancia sin una tirada de Hackeo. Tiene una Dureza de 10 y no tiene brazos, pero aún puede caminar y percibir. Sus destrozados brazos

cibeméticos yacen cerca; no se pueden volver a conectar, pero sirven como arma improvisada. Otros

dispositivos médicos de la sala pueden piratearse y operarse a distancia (Tirada Hackear 8).

Hacer saltar la pila de Shuju requiere una tirada de medicina con una duración de 2 turnos de acción. Como alternativa, se puede arrancar su cabeza en 1 turno de acción o destruir la pila con una granada. En 5 turnos de acción, llegarán 1d3 rangers para investigar la alarma. Hay dos salidas de la habitación: unas puertas reforzadas conducen al pasillo y al taller adyacente.

PASILLOS Y HABITACIONES

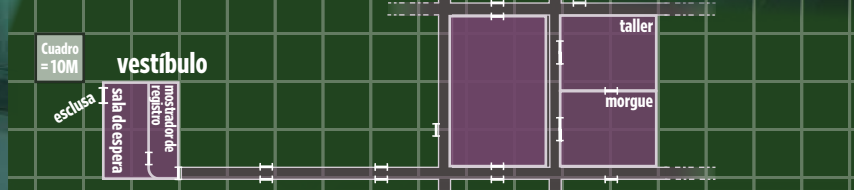
Para escapar, los PJ deben retroceder a través de 40 metros de pasillo y 2 cruces hacia el vestíbulo. Los pasillos tienen 3,5 metros de ancho y 3 metros de alto, con carros, robots de servicio y otros obstáculos. Aparte de los oficiales que investigan la morgue, múltiples rangers (y sus policías babuinos) hacen su trabajo como de costumbre, aunque están más alertas a caras extrañas y actividades sospechosas debido a la alarma.

Múltiples habitaciones se ramifican desde el pasillo, algunas de ellas conectadas entre sí. Esto incluye un taller mecánico (sintemorfos y robots), un banco de cadáveres (con morfos policiales), un centro de reenfundado, un centro de detención con múltiples celdas, salas de interrogatorios, taquillas y duchas, una sala de descanso, un campo de tiro, la ametralladora, y múltiples oficinas con puestos de trabajo. El mapa muestra la ubicación de las habitaciones principales: ¡pon otras habitaciones para adaptarlas a tu escena!

EL VESTÍBULO

El vestíbulo es de 15x20 metros, un tercio detrás del mostrador de registro (aluminio transparente, Consistencia 15). El resto es una sala de espera y una esclusa exterior. Los PJ entrarán por detrás del mostrador, donde trabaja un solo ranger. Hay un rifle de asalto bajo el mostrador. Una puerta, cerrada desde dentro, conduce a la sala de espera. Un ranger artillero pesado y 3 rangers estándar escoltan a un trío de prisioneros heridos. También hay 5 civiles esperando impacientes su turno.

Los procedimientos estándar prohíben que cualquier persona abandone la estación una vez que se haya disparado la alarma de manipulación de pruebas, hasta que todos sean verificados en el sistema y se identifique la causa de la alarma. Cuando los PJ entran en el área de registro, el ranger de turno los detendrá e intentará mantenerlos dentro. Si el combate ha estallado, el ranger estará preparado para usar la fuerza y la esclusa exterior del vestíbulo será sellada.



Los prisioneros transportados aprovecharán cualquier oportunidad para liberarse, matando a los rangers si es posible. Los civiles, al darse cuenta de que están atrapados, se asustan y buscan cobertura. No reconocerán inmediatamente qué grupo de matones armados pagan sus impuestos, pero si alguien es claramente un criminal, algunos civiles pueden atacar con armas personales. Los rangers en la sala de espera se ocuparán principalmente de retener a sus prisioneros, pero responderán a las amenazas obvias de los PJ.

El exterior del vestíbulo tiene ventanas de aerogel de suelo a techo (Consistencia 16) que muestran el aparcamiento (incluyendo los dos coches voladores del equipo) y el gris oscuro de una tormenta de polvo marciana que se aproxima. Lo más probable es que los PJ tengan que atravesar esta ventana para escapar.

LA MALLA

El interior de la estación está aislado; ninguna señal de malla puede entrar o salir. Las cámaras de seguridad de la morgue ya han sido desactivadas, pero las cámaras del resto de la instalación pueden ser accedidas por cualquier ranger o cualquier persona que esté hackeando la estación. Para hackear el Firewall de la estación sería una **tarea dramática ardua** (4 contadores de tarea en 3 rondas) con una dificultad de 8.

Una vez que los PJ llegan a la puerta del vestíbulo, pueden establecer conexiones inalámbricas con sus coches en el exterior. Esto les da una vista de cámara del vestíbulo a través de los ventanales. Los coches también pueden operarse remotamente.

AJUSTAR LA DIFICULTAD

Usa los pasillos para ajustar la duración de la escena o desgastar a los personajes. Adapta la dificultad ajustando el número y armamento de los rangers, incorporando técnicas de malla para identificar o atacar a los PJ, o usando puertas interiores para retrasar a los personajes (o a sus enemigos). Si los personajes están en apuros, un ranger renegado (controlado en secreto por las tríadas) hace una aparición sorpresa con su rifle buscador para atacar a los rangers desde atrás y despejar el camino - o proporciona una coartada convincente en el caso de que el equipo esté en apuros para salir del aprieto con su labia.

Recuerda a los jugadores las herramientas a su disposición y recompénsales por su creatividad. Su objetivo no es matar a los rangers, sino llegar a la salida o destruir sus propias pilas para evitar ser capturados. ¡Si escapan, la policía puede seguirlos en una persecución en coche volador a través de Nueva Shanghai!

RECuento DE CADÁVERES

ESCRITO MARC HUETE •
ARTE LORENZ RUWWE •

Rob Boyle • Davidson Cole • Brian Cross • Adam Jury
Eclipse Phase es una marca registrada de Posthuman Studios LLC
Recuento de cadáveres es © 2019 Posthuman Studios LLC
publicado bajo Creative Commons BY-NC-SA 4.0
creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0
eclipsephase.com

TACTICAS Y COMPLICACIONES

Posibles tácticas para manejar la situación:

RUTAS ALTERNATIVAS

El pasillo es la vía de salida más directa, pero también la más peligrosa. Los PJ pueden moverse dentro y fuera de las habitaciones laterales, confiando en sus disfraces o usando Sigilo para eludir a los guardias o a los babuinos alertados (opuesto a su Notar). Pueden hacer uso de los conductos de ventilación para moverse entre las habitaciones.

DISFRAZ Y ENGAÑO

Las almas de manipulación alertarán a todos los rangers de la estación que alguien ha intentado manipular pruebas sin seguir los procedimientos adecuados. La gente puede asumir que se trata de un error de sistema habitual, pero seguirá el protocolo: comprobará los ID de todos los implicados y realizará un análisis de la causa raíz. Los PJ tienen disfraces de ranger, pero los chequeos de ID fallarán automáticamente.

Los PJ pueden intentar engañar o convencer en su huida. Engañar se enfrenta a tiradas de Persuadir. Como los PJ están en zonas sensibles del edificio y parecen desconocidos, sufren un -2 en las tiradas sociales para integrarse. Una buena tapadera o el uso de la jerga adecuada elimina esta penalización.

COMBATE

Al principio, los rangers sólo tendrán sus armas secundarias de servicio y tratarán de bloquear o retrasar los PJ tomando posiciones defensivas y poniendo barricadas en los pasillos. En 2d6 turnos de acción, llegarán más rangers armados con rifles de asalto y armas buscadoras. Realizarán fuego indirecto, usando sus RedTac y la malla de la estación, para acorralar y cegar a los PJ, y luego atacarán con fuerza letal. Habrá confusión ya que todos los bandos están vestidos de rangers, pero los oficiales que responden defenderán a los rangers que reconocen contra los que no. Una vez que los PJ estén marcados en la malla como enemigos, la confusión se minimizará. Un hacker puede dar información falsa a la RedTac ranger para aumentar la confusión.

VEHICULOS Y FUGA

Los PJ tienen dos coches aéreos. Una vez en el vestíbulo, pueden operarlos remotamente para acciones como estrellarse contra el vestíbulo, crear una distracción, etc.

MUERTE

El objetivo principal de los PJs es evitar que la pila cortical de Shuju, y la suya propia, caiga en manos de los rangers. Si los PJs llegan a sus coches, escapan. Si les atrapan o alguien muere, esas pilas también deben recuperarse o destruirse. Si los rangers consiguen la pila de alguien, la misión falla.

Técnico Forense

Morfo: Vaina básica

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10 (d8), Espíritu d6, Fuerza d8 (d6), Vigor d6.

Paso: 6 **Parada:** 4 **Dureza:** 5 **Salud Mental:** 5

Desventajas: Estigma social (-1 a tiradas sociales).

Equipo: Bisturí Láser FUE+d4+2 (PA 2).

Habilidades: Notar d6, Pelear d4, Medicina d8

Implantes: Pila cortical, Ciber cerebro, Potenciación nemotécnica.

Babuíno Ranger - homínido

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Paso: 6 **Parada:** 5 **Dureza:** 5 **Salud Mental:** 5

Desventaja: comportamiento modificado (obediente)

Equipo: defensa extensible (fue+d6)

Habilidades: Atletismo d6, Notar d6, Pelear d6 Provocar d6 Persuadir d6, sigilo d4, Conoc. Gen. D4

Ranger Marciano

Morfo: Oxidado

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10 (d8), Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Paso: 6 **Parada:** 5 **Dureza:** 9 (4) **Salud Mental:** 5

Desventaja: Código de Honor (defender la ley), Leal.

Ventajas: Conexiones.

Equipo: Banda grillete, Ojo Fibra, Máscara de prisionero, RedTac, armadura corporal (+4), comunicador, esposas, pistola pesada (12/24/48, 2d6+1, PA 4), porra aturdidora (FUE+d4, aturdimiento, ver pág.22 Guía Ciencia Ficción). En caso de necesidad pueden llevar equipo más potente.

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6.

Oficial de artillería pesada

Morfo: Segador

Atributos: Agilidad d8 (d6), Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d8 (d6), Vigor d8.

Paso: 6 **Parada:** 6 **Dureza:** 9 (6) **Salud Mental:** 6

Desventaja: Leal, Estigma Social (-1 tiradas sociales)

Ventajas: Mando, Kid dos pistolas, Alerta (+2 a Notar), 4 extremidades (ambidextro).

Equipo: Ametralladora media (30/60/120, 2d8+1, CdF 3, 100), sable molecular (FUE+d6+2, PA 3), Cibergarras.

Implantes: Visión de 360°, Radar, Emisor de rayos-T.

Habilidades: Atletismo d4, Conocimiento (Tácticas) d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6+2, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d4.

Criminal

Morfo: Furia

Atributos: Agilidad d8 (d6), Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8 (d6), Vigor d10 (d6).

Paso: 6 **Parada:** 5 **Dureza:** 7 **Salud Mental:** 5

Desventaja: Avaricioso (MAYOR). **Ventajas:** Conexiones

Equipo: Piel energética (+8 contra láseres), cibergarras

Habilidades: Atletismo d6, Latrocinio d8, Conducir d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d8, Pilotar d6, Sigilo d6.



Adaptada a Savage Worlds por David Montilla

SALIR ATRAVESANDO

Los PJ pueden intentar crear sus propias salidas atacando las paredes:

Paredes y puertas interiores: Consistencia 15

Paredes exteriores y techo de hormigón: Consistencia 20

Los personajes que intentan crear una ruta alternativa a través de las paredes interiores pueden encontrarse en una posición peor, como la sala de descanso de los oficiales, el campo de tiro o simplemente más lejos del vestíbulo. Si rompen una pared exterior, estarán expuestos a todo el entorno marciano.