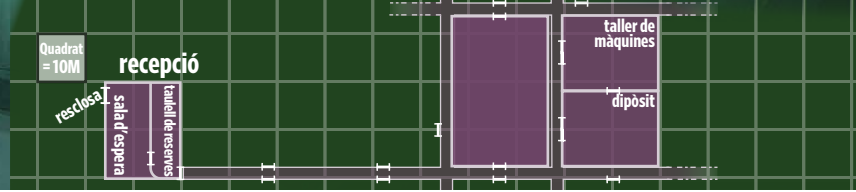


# UNA NANO OP CRIMINAL RECOMPTÈ



Els personatges rescaten la pila cortical d'un aliat de la tríada en una instal·lació de reenfundat dels Rangers Marcians, i la cosa es torça.

## REREFONS

La tríada local contacta amb els PJ per una feina. Els Rangers Marcians assassinen un dels seus vigies, en Shuju. Gràcies a les disfresses i a un ranger giracamises, els PJ s'han colat a la instal·lació de morfs decomissats dels rangers per recuperar la pila d'en Shuju. L'escena comença quan els PJ obren la unitat d'emmagatzemament que conté el cos d'en Shuju, acció que activa una alarma de realitat augmentada a tota l'estació. Els PJ han d'escapar per la recepció i arribar als cotxes que els esperen amb la pila d'en Shuju.

## ELS PERSONATGES

Aquesta escena està dissenyada per un equip de 4 personatges, pots fer servir el teus, adaptar l'equip Guanxi ([l'Amaru](#), [la Berk](#), [l'Elis i en Pivo](#)), o [fer servir els pregenerats de l'aventura Acritud](#). Van disfressats de rangers. Duen l'equip habitual, respiradors i 2 granades per tot l'equip.

## EL DIPÒSIT DE CADÀVERS

Els PJ comencen a l'estació del dipòsit, 15x20 metres. Les parets estan cobertes d'armaris frigorífics plens de biomorfs morts. Repartides per la sala hi ha taules d'autòpsia, estacions de treball i equips de recollida de proves. Quatre tècnics forenses treballen en una sílfide atractiva amb el pit obert. No sospiten fins que sona l'alarma. Si els PJ no els enganyen o persuadeixen, demanaran ajuda, fugiran o potser els plantaran cara.

Sobre una altra taula hi ha un morf beina sense braços, però viu; no té cap ego però se'l pot controlar de forma remota amb una prova de Hackeig. Té una Duresa de 10 i no té armes, tot i que encara pot caminar i percebre l'entorn. Els seus braços cibemètics destrossats són a prop, i malgrat

no se'ls pot reimplantar, es poden fer servir com a arma improvisada.

A la sala hi ha diversos dispositius mèdics que es poden hackejar i operar a distància (**Tirada de Hackejar amb dificultat 8**).

L'extracció de la pila d'en Shuju demana una prova de Medicina: Paramèdic amb un interval de 2 torns d'acció. Per altra banda, també se li pot treure el cap en 1 torn d'acció o destruir la pila amb una granada. En 5 torns d'acció, 1d3 rangers arribaran per investigar l'alarma. La sala té dues sortides: les portes reforçades duen al passadís i al taller de màquines del costat.

## PASSADISSOS I SALES

Per escapar, els PJ han de retrocedir a través de 40 metres de passadís i 2 interseccions fins a la recepció. Els passadissos tenen 3,5 metres d'amplada i 3 metres d'alçada, amb carros, bots de servei i altres obstacles. A part dels oficials que investiguen el dipòsit de cadàvers, diversos rangers (i els seus babuins policies) fan el de sempre, tot i estar més alerta a les cares estranyes i a les activitats sospitoses a causa de l'alarma.

El passadís dona pas a diverses sales laterals, algunes connectades entre elles. Aquestes inclouen un taller de màquines (sintemorfs i bots), un banc de cossos (amb morfs policials), un centre de reenfundat, una gàbia de retenció amb diverses cel·les, sales d'entrevistes, taquilles i dutxes, una sala de descans, un camp de tir, una armeria i algunes oficines amb estacions de treball. El mapa mostra la ubicació de les sales clau: crea'n d'altres per adaptar-ho a la teva escena!

## LA RECEPCIÓ

La recepció fa 15x20 metres, un terç darrere del taulell de reserves (alumini transparent, Consistència 15). La resta és una sala d'espera i una resclosa exterior. Els PJ entraran darrere el taulell, on hi treballa un sol ranger. Hi ha un fusell d'assalt sota el taulell. Una porta, tancada per dins, duu a la sala s'espera. Un ranger artiller pesant i 3 rangers normals escorten un trio de presoners ferits. També hi ha 5 civils que esperen impacients el seu torn.

Els procediments estàndard prohibeixen que ningú surti de l'estació un cop s'ha disparat l'alarma de manipulació de proves, fins que tothom pugui ser verificat al sistema i s'hagi identificat la causa de l'alarma. Quan els PJ entren a la zona de reserves, el ranger de servei els aturarà i intentarà retenir-los dins. Si ha començat el combat, el ranger estarà preparat per fer servir la força i haurà segellat la resclosa exterior de la recepció.

Els presoners transportats aprofitaran qualsevol oportunitat per escapar-se, i si és possible, matar als rangers. Els civils, en adonar-se que estan atrapats, s'espantaran i buscaran refugi. No reconixeran immediatament quin grup de pinxos amats paguen amb les seves taxes, però si resulta evident que algú és un criminal, alguns civils poden atacar amb les seves armes personals. Els rangers de la sala d'espera s'ocuparan, en primer lloc, de controlar els seus presoners, però respondran a les amenaces obertes dels PJ.

L'exterior de la recepció té finestres d'aerogel des del terra fins al sostre (Consistència 16) que donen a l'aparcament (inclosos els cotxes voladors de l'equip) i el gris fosc d'una tempesta de sona marciana que s'acosta. El més probable és que els PJ hagin de travessar aquesta finestra per escapar.

## LA MALLA

L'interior de l'estació està aïllat. Els senyals de malla no poden entrar ni sortir. Les càmeres de seguretat del dipòsit de cadàvers ja estan desactivades, però és possible que els rangers qualsevol que hackegi l'estació accedeixi a les càmeres de la Festa de la instal·lació. Per hackejar el firewall de l'estació és necessària una **tasca dramàtica àrdua**. (4 comptadors de tasca en 3 assalts) amb una dificultat de 8.

Una vegada els PJ arriben a la porta de la recepció, poden establir connexions sense fil amb els cotxes de fora. Això els proporciona una vista de càmera de la recepció a través de les finestres de cos sencer. Els cotxes també poden controlar-se a distància.

## AJUST DE LA DIFICULTAT

Serveix-te dels passadissos per ajustar la durada de l'escena o per desgastar els personatges. Adapta la dificultat adaptant el nombre i armament dels rangers, incorpora tècniques de malla per identificar o atacar als PJ, o utilitza portes per retardar els personatges (o els seus enemics). Si els personatges es troben en ple combat, una ranger giracamises (en secret, a la butxaca de les tríades) apareix per sorpresa amb el seu fusell cercador per atacar als rangers pel darrere i obrir pas, o per proporcionar una tapadora convincent si l'equip lluita per aconseguir sortir.

Recorda als jugadors les eines de què disposen i recompensa la seva creativitat. L'objectiu no és matar als rangers, sinó escapar o destruir les seves piles per evitar que els capturin. Si escapen, la policia els pot encaixar en una persecució de cotxes voladors a través de Nova Xangai!

### RECOMPTÈ

AUTOR **MARC HUETE**

IL·LUSTRACIONS **LORENZ RUWWE**

Rob Boyle • Davidson Cole • Brian Cross • Adam Jury  
Eclipse Phase és marca registrada de Posthuman Studios LLC  
Recompte és © 2019 de Posthuman Studios LLC  
publicat sota Creative Commons BY-NC-SA 4.0:  
[creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)  
eclipsephase.com

## TÀCTIQUES I EMBULLS

Possibles tàctiques per sortir-se'n de la situació:

### RUTES ALTERNATIVES

El passadís és la sortida més directa, però també la més perillosa. Els PJ poden entrar i sortir de les sales laterals, confiar en les seves disfresses o utilitzar Sigilo per evitar els rangers o babuïns en alerta (enfrentada amb Notar). Poden utilitzar els conductes de ventilació per moure's entre les sales.

### DISFRESSA I ENGANY

Les alarmes per manipulació alertaran a tots els rangers de l'estació que algú intenta potinejar proves sense seguir els procediments adequats. La gent pot suposar que es tracta d'un error del sistema habitual, però seguiran un protocol: comprovar les ID de tots els individus implicats i realitzar una anàlisi de la causa. Els PJ tenen disfresses de ranger, però els controls d'ID fracassaran de forma automàtica.

Els PJ poden intentar trucs o parlar per sortir. Engany s'enfronta a tirades de Persuasíó. Com que els PJ són a parts sensibles de l'edifici i semblen desconeguts, pateixen un -2 a les tirades socials per encaixar. Una bona tapadora o l'ús de l'argot adequat elimina aquesta penalització.

### COMBAT

Al començament, els rangers només tindran les seves armes de servei i provaran de bloquejar o retardar els PJ prenent posicions defensives i barrant els passadissos. En 2d6 torns d'acció, arribaran més rangers armats amb fusells d'assalt i armes cercadores. Desplegaran foc indirecte, gràcies a les seves tacnets i a la malla de l'estació, per accorralar i encegar els PJ, i després fer ús de la força letal. Hi haurà confusió, ja que tots els bàndols van vestits de rangers, tot i que els oficials que responen defensaran als rangers que reconguin i no als altres. Un cop els PJ siguin marcats a la malla com a enemics, es minimitzarà la confusió. Un hacker pot donar informació falsa a la tacnet dels rangers per augmentar el desconcert.

### VEHICLES I FUGA

Els PJ tenen dos cotxes aeris. Un cop a recepció, poden controlar-los a distància per a accions com ara envestir la recepció, crear una distracció, etc.

### MORT

L'objectiu principal dels PJ és conservar la pila cortical d'en Shuju, i les seves, davant l'empeny dels rangers. Si els PJ arriben als cotxes, escapen. Si els atrapen o algú mor, també han de recuperar o destruir les seves piles. Si els rangers aconsegueixen la pila d'algú, la missió fracassa.

## Tècnic

**Morf:** Beina bàsica

**Atributs:** Agilitat d6, Astúcia d10 (d8), Esperit d6, Força d8 (d6), Vigor d6.

**Pas:** 6 **Parada:** 4 **Duresa:** 5 **Salut Mental:** 5

**Desavantatges:** Estigma social (-1 a tirades socials).

**Equip:** Bisturí Làser FORÇA+d4+2 (PA 2).

**Habilitats:** Notar d6, Baralla d4, Medicina d8

**Implants:** Pila cortical, Ciber cervell, Potenciació nemotècnica.

## Babuï Ranger

**Atributs:** Agilitat d6, Astúcia d6, Esperit d6, Força d6, Vigor d6.

**Pas:** 6 **Parada:** 5 **Duresa:** 5 **Salut Mental:** 5

**Desavantatges:** comportament modificat (obedient)

**Equip:** defensa extensible (força+d6)

**Habilitats:** Atletisme d6, Notar d6, Baralla d6, Provocar d6  
Convèncer d6, sigil d4, Conoc. Gen. D4

## Ranger marcià

**Morf:** Oxidat

**Atributs:** Agilitat d6, Astúcia d10 (d8), Esperit d6, Força d6, Vigor d6.

**Pas:** 6 **Parada:** 5 **Duresa:** 5 **Salut Mental:** 5

**Avantatges:** Conexions.

**Desavantatges:** Codi d'honor (defendre la llei), Lleial.

**Equip:** manilles de banda, Ull de Fibra, TacNet, armadura corporal (+4), comunicador, pistola pesada (12/24/48, 2d6+1, PA 4), porra estabornidora (FORÇA+d4, veure pàg. 22 Guia Ciencia Ficción). Si cal poden dur armament més potent.

**Habilitats:** Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Baralla d6, Convèncer d6.

## Oficial artiller pesant

**Morf:** Segador

**Atributs:** Agilitat d8 (d6), Astúcia d8, Esperit d6, Força d8 (d6), Vigor d8.

**Pas:** 6 **Parada:** 6 **Duresa:** 9 (6) **Salut Mental:** 6

**Avantatges:** Mando, Kid dos pistolas, Alerta (+2 a Notar), 4 extremitats (ambidextre).

**Desavantatges:** Lleial, Estigma Social (-1 tirades socials)

**Equip:** Ametralladora mitjana (30/60/120, 2d8+1, CdF 3, 100), sable molecular (FUE+d6+2, PA 3), Ciberurpes.

**Implants:** Visió de 360°, Radar, Emissor de raigs-T.

**Habilitats:** Atletisme d4, Coneixement (Tàctiques) d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6+2, Baralla d8, Convèncer d6, Sigil d4.

## Criminal

**Morf:** Fúria

**Atributs:** Agilitat d8 (d6), Astúcia d6, Esperit d6, Força d8 (d6), Vigor d10 (d6).

**Pas:** 6 **Parada:** 5 **Duresa:** 7 **Salut Mental:** 5

**Desavantatges:** Cobdiciós (Major). **Avantatges:** Conexions

**Equip:** Pell energètica (+8 contra làsers), ciberurpes

**Habilitats:** Atletisme d6, Robatori d8, Conduir d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Barallar d6, Convèncer d8, Pilotar d6, Sigil d6.



Adaptada a Savage Worlds per David Montilla

### SORTIR VOLANT-HO TOT

Els PJ poden intentar crear les seves pròpies sortides atacant les parets:

Parets i portes interiors : Consistència 15

Parets exteriors i sostre de formigó: Consistència 20

Els personatges que provin de crear una ruta alternativa a través dels murs interiors, poden acabar a un lloc pitjor, com ara a la sala de descans dels oficials, el camp de tir, o just passada la recepció. Si trenquen una paret exterior, estaran exposats de ple a l'entorn marcià.