

LA DESTRUCCION SPUR

RESUMEN

El equipo es contratado por el **Sr. Morgan** para recuperar el dispositivo de almacenamiento y destruir **el prototipo del micro satélite Spur-KL02** de Earth Genesis. Una vez que hayan destruido el Spur-KL02 y recuperado su disco duro, deberán llamar al Sr. Morgan para obtener instrucciones sobre dónde intercambiar el dispositivo por el pago.

PERSONAS Y LUGARES

El **Sr. Morgan** es un consejor corporativo que trabaja para Eidetech. Tiene entorno a los 40 años y se viste con un traje de negocios clásico pero bien confeccionado, con unos punteros ciberoídos claramente visibles. Se pondrá en contacto con el equipo por teléfono y organizará una reunión en un bar moderno del distrito empresarial. Asistirá a la reunión desarmado, pero acompañado por dos agentes de seguridad corporativos relativamente sutiles que verán la reunión desde la barra al otro lado del restaurante.

Spur-KL02 es un novedoso micro satélite que pretende lanzar en breve Earth Genesis. Para su lanzamiento Earth Genesis está buscando inversores a los cuales aspira convencer en una próxima presentación. Actualmente se encuentra almacenado en unas instalaciones de I+D de la corporación, ultimando detalles y haciendo las últimas comprobaciones. Aunque en breve puede ser transportado a una de las lujosas arcologías de Earth Genesis para su exhibición. La seguridad en ambos lugares es alta, aunque el transporte tratará de pasar desapercibido como uno más de los miles de camiones de transporte de Earth Genesis, seguido por un vehículo convencional con un pequeño equipo de seguridad.

El Equipo de seguridad de Spur-KL02 comprende cuatro agentes corporativos altamente entrenados. Escortan al micro satélite entre las instalaciones de I+D y la arcología en un vehículo corriente. Cada operativo usa un chaleco blindado (1 armadura) y porta un arma de mano (pistola pesada: 3-daño contacto/cerca ruidoso) y el automóvil tiene un rifle de asalto (3 -fuerte cerca/lejos automático ruidoso) en un armero del asiento delantero. Cada operativo está ligeramente ciber mejorado, con una mezcla de ciberware sensorial y marcial. Al menos un operativo tiene nervios sintéticos.

Las Instalaciones I+D es una pequeña nave de dos plantas plagada de laboratorios y talleres, con un sótano en el que se encuentra el satélite. Se utiliza exclusivamente para las investigaciones de Earth Genesis y está localizada en un enorme distrito repleto de otros edificios y construcciones para similares funciones. Su seguridad es menor que en la arcología, aunque consiste más en equipos y sistemas instalados que en personal humano. Está a unos kilómetros de la arcología de la Corporación, que se encuentra en pleno Ensanche de la ciudad.

RELOJ DE PREPARACIÓN

1200 Todo está bien.

1500 El equipo está haciendo ruido, pero nada serio ... todavía.

1800 El objetivo escucha rumores vagos.

2100 El objetivo escucha rumores claros pero no confirmados. El reloj de acción comienza en las 1500.

2200 El objetivo tiene información fiable sobre el momento de la operación. El Reloj de Acción comienza en las 1800.

2300 El objetivo tiene información fiable sobre el equipo; el Reloj de Acción comienza en las 2100.

0000 El equipo está identificado con precisión; avanza el Reloj de la Corporación de la corporación de Kurosawa.

RELOJ DE ACCIÓN

1200 Todo está bien.

1500 El equipo de seguridad del Spur-KL02 es cauteloso y desconfiado.

1800 El equipo de seguridad del Spur-KL02 está nervioso y alerta.

2100 El equipo de seguridad del Spur-KL02 se refuerza (seis guardias con armadura indiscreta y armas de mano).

2200 Se despliega seguridad adicional (un equipo de seis con rifles de asalto y chalecos antibalas) para controlar la situación.

2300 Se despliega seguridad adicional (apoyo aéreo u otro equipo) para ayudar con seguridad de Spur-KL02.

0000 Más equipos de apoyo y seguridad vehicular llegan y evacuan el Spur-KL02. Avanca el Reloj de la Corporación de Earth Genesis.

DIRECTIVAS DE MISIÓN

Cuando aceptas el trabajo, marca experiencia.

Cuando decides cuándo y dónde destruyes el Spur-KL02, marca experiencia.

Cuando te hagas con su Disco Duro y destruyas el Spur-KL02, marca experiencia.

Cuando la misión termina, marca experiencia.

EJECUTANDO LA MISIÓN

Tal como está, esta misión es simple. Hacer un poco de trabajo de campo, descubrir la localización del Spur-KL02, extraerle el disco duro y destruirlo. Sin embargo, está abierta a una variedad de enfoques diferentes por parte del equipo. El equipo podría intentar asaltar las instalaciones, el camión cuando es transportado o incluso la arcología. Una infiltración en las instalaciones o la arcología podría ser una buena oportunidad para usar **conducir una operación**.

Esta es una misión perfecta para un equipo con un Conductor, pero no lo requiere. Los Hackers tendrán que pensar creativamente para ser útiles en una emboscada móvil o un escenario de persecución. Sin embargo, se pueden elaborar planes alternativos donde pueden ser vitales.

PREGUNTAS

Pregunta a los jugadores cuando investiguen o descubran en el juego:

»» ¿Para qué sirve el micro satélite Spur-KL02?

»» ¿Cuánto tiempo llevan desarrollando el Spur-KL02?

»» ¿Las instalaciones I+D están desarrollando algún otro proyecto?

»» ¿Como puede cambiar el status actual si el Spur-KL02 se lanza finalmente?