

OPERACIÓN: BLITZ

Los personajes son contratados por un grupo veterano de incursores. Los necesitan como refuerzo para una incursión a la HalNine Systems Corp. Dicha corporación trabaja en la creación de software y hardware para varios países.

El otro grupo incursor no les ofrecerá muchos detalles sobre el asalto que desean perpetrar esta noche, pero si les ofrecerán una buena suma de bityens.

Su misión: Desactivar una central hidroeléctrica que alimenta todas las instalaciones de HalNine Corp. El objetivo es hacer caer la potencia eléctrica para que el principal grupo incursor pueda acceder a la corporación sin llamar la atención y obtener lo que buscaban.

Central Hidroeléctrica HalNine

Es una instalación alejada de la ciudad, en una zona boscosa y construida al lado de un río. La instalación es bastante antigua y según la información de la que disponen, fue adquirida por la Corporación hace 15 años atrás y la rehabilitaron para alimentar los centros de producción de HalNine.

Podrán llegar con facilidad hasta el recinto exterior de la central, pero desde ese punto deberán trazar un plan, ya que la seguridad es bastante elevada.

- El recinto tiene una valla electrificada de 5 metros de alto con focos deslumbrantes cada dos metros que se activan si alguien se acerca a la valla.
- Cámaras de seguridad con infrarrojos y sensores de movimiento.
- Hay patrullando media docena de drones de seguridad, equipados con sensores de sonido y de visión nocturna, así como armados con una arma de fuego adaptada al dron.
- Hay tres grupos de guardas nocturnos patrullando la zona. Cada grupo esta formado por un guarda y un ciberperro.
- Las ventanas del recinto estan cerradas con persianas metálicas y hay dos garitas de control para acceder al recinto.

Los personajes deben infiltrarse en la base para hacer detonar las turbinas de apoyo que alimentan los sistemas básicos de la estación eléctrica. La explosión de las turbinas provocará una reacción en cadena que permitirá a los otros incursores realizar su trabajo.

EL GRAN «PERO»

Pero nada es tan fácil. Los personajes deberán acceder al recinto sin ser detectados.

- Pueden hacerlo usando los conductos del agua que alimentan las turbinas. Para ello el Data debería hackear la Red y detener las aspas de la turbina, una vez logrado podrían llegar al interior subiendo por el conducto que alimenta la turbina y situar los explosivos.
- Incursión desde el aire. Pueden lanzarse en paracaídas o ala delta y aterrizar en el tejado de la estación. Desde allí pueden acceder a la sala de control y desactivar los sistemas de seguridad para llegar sin contratiempos a la sala de las turbinas.
- Asalto frontal y eliminar las tres patrullas de guardia, los ciberperros y los drones.

El problema es que la central es una tapadera, realmente es una central nuclear de fusión fría. La corporación usa las viejas instalaciones de la central hidroeléctrica para no levantar sospechas y usan el agua del embalse para refrigerar el reactor.

Si los personajes detonan una bomba en el interior del recinto dañarán el reactor y este estallará, destruyendolo todo en un radio de decenas de kilómetros. Sin contar que los personajes tendrán pocas posibilidades de sobrevivir.

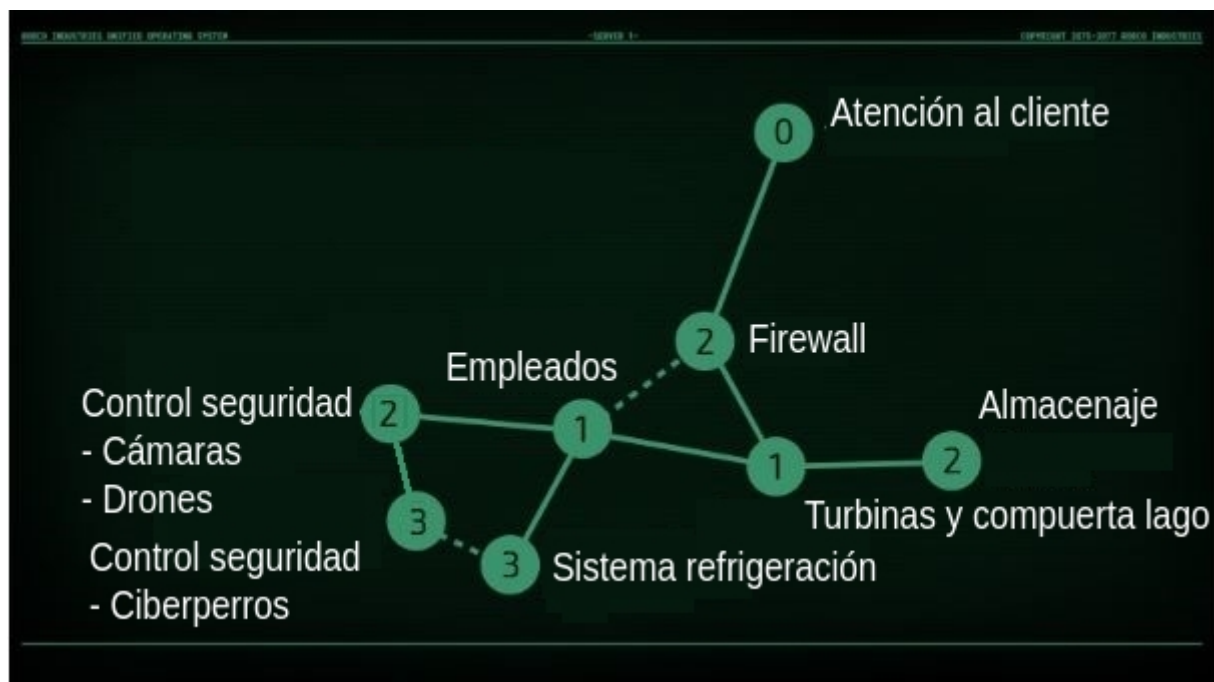
Los personajes podrán averiguarlo si acceden al Nivel 3 de la Constelación de Nodo o cuando se infiltren en la instalación y vean que todo es falso.

Deberán decidir que hacen con la instalación. Si no reducen la generación de electricidad, los otros personajes serán capturados o peor. Si la detonan, provocaran un desastre ecológico con un gran impacto en las vidas de los pueblos más cercanos.

Si deciden desactivar la central, deberán llegar hasta la sala de control y pasar por la verdadera instalación, la cual se encuentra camuflada en el interior de la gran estructura de la central hidroeléctrica.

Antes de llegar a la sala de control, se encontrarán con dos guardias corporativos fuertemente armados que vigilan el único acceso. Cuando los eliminan podrán acceder a la sala de control y detener el flujo de energía. Si lo logran, sus compañeros podrán finalizar la incursión y les estarán eternamente agradecidos.

Constelación de Nodo de la HalNine System Corp.



Si la estación detona, deberán huir de la instalación. En el exterior hay un transporte de despegue vertical o conducir alguno de los todoterrenos que hay en la zona del estacionamiento.

La onda expansiva se iniciará a Distancia Corta de los personajes y tiene una velocidad de 7. No necesita realizar pruebas de maniobrabilidad.

Drones

“Activando protocolo de eliminación.”

PV: 12 / **ATQ:** +1 / **DEF:** 14

Talentos: Se desplaza por el aire a gran velocidad (Mov: 20).

Implantes: Sistema Puntería Inteligente.

Armas: Un soporte para Subfusil (1d6, 3d4, 5d4).

Blindaje: Aleación Ligera (equivalente a Chaleco Antibalas)

Doberman aumentado cibernéticamente

“Gggrrrrrrr...”

PV: 10 / **ATQ:** +2 / **DEF:** 11

Talentos: Sentido agudo (olfato).

Implantes: Ojos protésicos. Potenciador de reflejos ReflexImpulseTM y Piernas sintéticas.

Ataque: Mordisco (1d8).

Policía/Guarda de seguridad

“Ciudadano: Ponga las manos en alto o será ajusticiado por la orden corporativa X-25.”

PV: 9 / **ATQ:** +1 / **DEF:** 14

Armas: Pistola semiautomática (1d6,-,-).

Blindaje: Chaleco antibalas.

Operativo de las Fuerzas Especiales

“El dolor es temporal. El orgullo dura toda la vida”

PV: 15 / **ATQ:** +3 / **DEF:** 16

Talentos: Músculos de acero. Sexto sentido.

Armas: Subfusil (1d6, 3d4, 5d4) con puntero láser y expansión del cargador. Cuchillo.

Equipo: Ropa militar de camuflaje nocturno