

Operación Panda

Operación panda es un módulo (poco serio) para el juego Zcorps, que se desarrolla durante la 7ª semana de la infección en el Distrito de Columbia, (Washington DC).

Se trata de una misión corta para un grupo de 1 a 5 controladores Zcorps, que puede ser resuelta en una única sesión de juego. Es conveniente que los personajes tengan cierta experiencia en operaciones, aunque es un módulo que puede jugarse con un grupo de novatos.

Contexto

Estados Unidos se enfrenta a la peor plaga conocida por la humanidad, abrumada y debilitada, con su ejército replegado y disperso tratando de contener una infección que parece imparable. Su debilidad es más que patente, una debilidad que puede ser explotada por potencias extranjeras. En este caso, el gobierno chino ha lanzado una ofensiva diplomática con una extraña excusa, la seguridad de los Pandas que se encuentran en territorio estadounidense. Los Pandas Gigantes se consideran patrimonio de la humanidad y el gobierno chino los cede en virtud de tratados a otras naciones con las que tiene relaciones bilaterales. Se consideran extremadamente valiosos y un símbolo nacional. La pérdida de uno de estos animales se considera un insulto a la nación china.

El gobierno de los EEUU se ve de pronto en la comprometida situación de garantizar la seguridad de los Pandas ante las exigencias del gobierno chino, que amenaza con bloqueos comerciales que pondrían de rodillas la ya débil economía de los EEUU. En este contexto, decide organizarse una operación a gran escala para extraer a los pandas a un lugar seguro. La Operación Panda.

Sinopsis

Los personajes son un grupo de ZCorps asignados a la Operación Panda en Washington DC. Su misión será entrar en el zoológico nacional del Smithsonian y rescatar los dos ejemplares de panda gigante que posee este zoo. Para garantizar correctamente el traslado les acompañará la doctora Lin Xiaomei del Centro para la Conservación e Investigación del Panda Gigante de Sichuan.

Los personajes aterrizarán en un campo de fútbol cercano al zoo, deberán avanzar a pie por una avenida boscosa con pocos encuentros y entrar en el zoológico. El zoológico estará desierto, el principal problema es que hay una manada de mandriles zombie, que se han infectado tras devorar los cuerpos de hostiles. Alcanzada la exposición de los pandas, mientras los preparan para salir, se les informará que un grupo armado se acerca a su posición. Se trata de un grupo de saqueadores que quiere los pandas para pedir un rescate. Los personajes tendrán que resistir en el tejado del hábitat de los pandas a que llegue la caballería y los saque de allí, enfrentados a los saqueadores y a una turba de hostiles atraídos por el ruido...

Introducción

Escena 0 : Briefing

Los personajes se encuentran en la base de entrenamiento de ZCorps de Savannah. Han estado de permiso un par de días tras su última misión. Su Maestro Controlador, conocida como “Doble M” (ver manual de Zcorps) les reúne en una carpa de lona en el patio, junto a una cancha de deporte donde unos reclutas hacen ejercicio. Sin decirles nada de nada les entrega unas carpetas con la documentación de la misión. Una mujer asiática bastante atractiva, vestida con un pantalón corto y una camisa blanca de tirantes se encuentra sentada al fondo. Doble M despliega una pantalla blanca y con un proyector pone una fotografía muy mona de dos pandas comiendo bambú. Tras la extrañeza inicial de los personajes, su les explicará la situación:

"-En medio de la crisis Z, el gobierno chino, a través de su embajador en EEUU, ha instado a nuestro gobierno a garantizar la seguridad de lo que consideran sus tesoros nacionales.

El parque zoologico del Smithsonian, en Washinton DC acoge a dos ejemplares de Panda Gigante cedidos por el gobierno chino: Mei Xiang (una hembra) y Tian Tian (un macho). Nacidos en China en el Centro para la Conservación e Investigación del Panda Gigante de Sichuan fueron cedidos tras acuerdos bilaterales a los EEUU. El gobierno de los EEUU compensa al gobierno chino con más de 2.000.000\$ al año por la tenencia de los pandas.

El secretario de Asuntos Exteriores ha solicitado nuestra intervención. Nuestra misión es ir a Washington DC para recoger y transportar a los dos pandas gigantes del Smithsonian a zona segura. Los pandas están acostumbrados al contacto humano y no son agresivos. Sin embargo, pueden ser difíciles de manipular, sobre todo el macho. Para ayudarles en esa tarea les acompañará la doctora Lin Xiaomei del Centro para la Conservación e Investigación del Panda Gigante de Sichuan. "

La doctora, que había permanecido en segundo plano sentada, se levantará y saludará inclinando la cabeza.

-Gracias por permitirme acompañarlos. Procuraré no ser un estorbo en su misión. Tienen información detallada sobre los dos pandas que se encuentran en el Smithsonian en los datos de la misión. Como ya les han dicho, los pandas no son agresivos por naturaleza y además están acostumbrados al contacto humano. Sin embargo, no conocemos en qué estado se encuentran. Cuando les alcancemos, les inyectaré un calmante suave para que estén dóciles.

A partir de aquí pueden hacer preguntas sobre lo que quieran.

Si hacen tiradas de Empatía o Elocuencia podrán sonsacar información a su entrenadora.

-Se trata de una misión poco habitual en el cuerpo de ZCorps.

-La misión es un favor que hace One World al gobierno, que podría haber enviado una unidad militar.

-La misión favorece la imagen de One World y refuerza la imagen del gobierno de los EEUU solucionando rápidamente la crisis diplomática con China.

La documentación que se les entrega tiene el siguiente formato:

OPERACIÓN PANDA

Código de la misión: EXT-DC-WAS-P4T4H3

Objetivos

El objetivo de la misión es la recuperación en perfecto estado de los ejemplares de Panda Gigante (*Ailuropoda melanoleuca*) cedidos por el gobierno chino que se encuentran en el National Museum del Smithsonian (a partir de ahora: el paquete).

El paquete está compuesto por dos elementos:

-Mei Xiang (Hermosa Fragancia) hembra, 15 años, 105 Kg de peso. Nombre en clave para la misión: Sandy

-Tian Tian (Mas y Mas) macho, 16 años, 125 kg de peso. Nombre en clave para la misión: Danny

En caso de la división accidental del paquete se considera PRIORITARIA la extracción de Sandy.

Desarrollo de la misión

La misión se desarrollará con dos equipos.

Equipo Alpha: Encargado de la extracción del paquete.

Equipo Bravo: Encargado de asegurar la zona de recogida del paquete.

A las 0900 ZULU se hará un bombardeo de la zona de aterrizaje Sierra Foxtrot (campo de deporte de Twin Oaks) con agente gris.

El equipo Alpha desplegará desde un helicóptero Black Hawk (nombre en código Pájaro Grande) a las 0910 ZULU. El equipo Bravo garantizará la seguridad del aterrizaje y despliegue de Alpha con cobertura.

Debido a la intensidad de los encuentros hostiles, Pájaro Grande no permanecerá en tierra, despegará y mantendrá una posición cercana con el equipo Bravo a bordo.

El equipo Alpha ganará la posición hasta el paquete, y lo asegurará. Inmediatamente después deberán comunicar su posición a Pajaro Grande y concretar el punto de la extracción. La distancia entre el punto Eco y la posición estimada del paquete es de 1'3 kms.

El equipo Bravo asegurará la zona para la recogida del paquete.

Parámetros adicionales.

La doctora Lin Xiaomei acompañará al equipo para ayudar con el traslado y movimiento de los objetivos. El equipo Alpha deberá garantizar la seguridad de la doctora, que se considera personal VIP NO COMBATIENTE.

Los personajes podrán equiparse con OW pads, fusiles M16-A4, pistolas Beretta M9 A1, y escopetas Mossberg 590. Contarán con chalecos ligeros, medikits LabWatch, una granada de agente gris y una de napalm-Z cada uno. La misión no se considera de alto riesgo, así que este será su equipo básico. La misión debería ser rápida y discreta, sin entrar en combates innecesarios.

Doctora Lin Xiaomei

Bióloga y veterinaria del Centro para la Conservación e Investigación del Panda Gigante de Sichuan. La doctora Lin es una mujer atractiva de 29 años, de cabello corto negro y ojos oscuros. Posee un rostro redondeado y agraciado. Es una mujer simpática que adora su trabajo con los osos panda en Sichuan. Habla de forma rápida y se emociona con facilidad. No es especialmente valiente, pero sabe mantener el tipo. Puede ser el objetivo romántico de alguno de los personajes.

Agilidad 2D: Discreción

Destreza 2D +2: Dedos ágiles 3D +2, Reparar 3D +2

Fuerza 3D

Conocimientos 3D +1: Medicina 4D +1, Erudición 5D +1, Electrónica, Informática, Lenguas (Inglés)

Percepción 3D: Buscar 4D, Investigación, Supervivencia

Presencia 3D: Amaestrar 4D

Desplazamiento: 5

Bonificación al daño: 2D

Nudo

Escena 1: Entrada en el Smithsonian

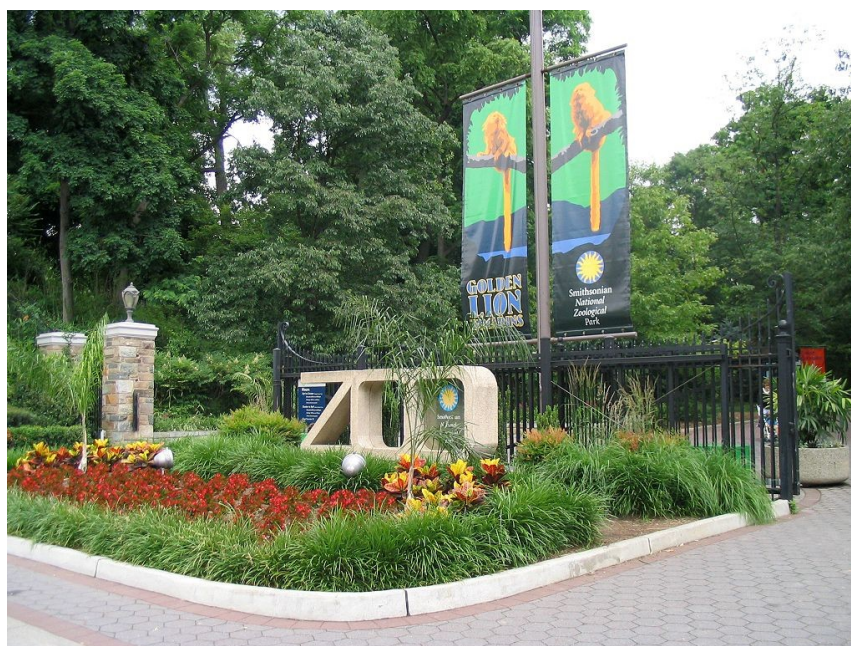
Los personajes llegan a la hora convenida en un helicóptero Black Hawk. Es una mañana calurosa con un sol radiante. Algunos hostiles parecen reaccionar al sonido de los rotores y corren hacia la sombra del helicóptero. Unos pocos vehículos de emergencia se mueven dentro del área de cuarentena de Washinton DC, pero en general apenas hay movimiento. El helicóptero se mantiene sobrevolando el campo de fútbol del instituto Twin Oaks, a un kilómetro del zoológico. El campo, descuidado, está amarillento debido a la falta de riego. La hierba, que ha crecido demasiado, se agita en ondas bajo el aparato. El agente gris parece haber funcionado. A lo lejos se ve algunos hostiles ralentizados que caminan erráticamente.

Hay 1 km entre el campo y el zoológico a través de un parque, sin embargo la ruta que se les sugiere da un rodeo a través de una avenida arbolada (1'5 km).

Si van por la ruta sugerida encontrarán algunos coches estrellados o calcinados aún tienen cuerpos en su interior, podridos y comidos por el sol. Algún hostil camina desorientado. Hay suficientes vehículos abandonados como para avanzar bajo cobertura. Si los personajes no la lían haciendo demasiado ruido, podrán recorrerlos en menos de 10 minutos a paso tranquilo.

Si avanzan por el parque, tendrán encuentro con 6 hostiles que vagabundean entre los árboles. Hay bastante vegetación que proporciona cobertura, por lo que con mucho cuidado, los personajes podrían evitarlos. El terreno es irregular y aumenta en 6 la dificultad de las tiradas de Correr.

Si los personajes hacen demasiado ruido, o algo estúpido, pueden atraer a 2D de hostiles hacia ellos. Y si inician un combate ruidoso atraerán a 1D de hostiles más por cada asalto. Los hostiles no llegarán inmediatamente, aparecerán en su campo de visión y podrán tratar de huir y darles esquinazo.



Al llegar la entrada del zoológico, verán que el parque está cerrado. Los carteles que anuncian las exposiciones están partidos, balanceándose con el viento suavemente. Hay sangre por todas partes y munición por el suelo. La verja está cerrada y hay cadenas que cierran la puerta principal. Tendrán que saltarla, cortarla o derribarla. La valla no excesivamente elevada. La dificultad para saltar la valla es 12, si quieren forzar la cerradura la dificultad será de 14 (el candado de las cadenas no es especialmente bueno). También pueden romper las cadenas, lo cual puede atraer hostiles hacia ellos. La cadena es bastante gruesa y resistente, y romperla con unas cizallas llevará tiempo.

Una vez dentro, deberán llegar hasta el hábitat de los Pandas Gigantes, que está a apenas un centenar de metros de la puerta. La cosa parece muy sencilla...

Escena 2: Mandriles

Los personajes están en el recinto del zoo, y no hay señales de hostiles vivos en el interior. De hecho está todo MUY silencioso, los animales que ven desde la entrada están muertos y en el suelo verán también cadáveres humanos semi-devorados, restos de basura. Un vehículo eléctrico de mantenimiento está volcado junto a las oficinas y tienda de regalos, que se encuentra en una plaza adoquinada justo en la entrada.

La mayor parte de cadáveres son de trabajadores del centro. Si se paran a examinarlos, verán que las marcas de colmillos son muy grandes para ser de seres humanos. Una tirada de Investigar o de Erudición (Biología) con dificultad 15, o de Medicina con dificultad 12 les permitirá ver que algunos de los cuerpos eran infectados, y que han sido derribados y devorados por un grupo de criaturas. No parece obra de un depredador grande.

En realidad, los responsables son un grupo de mandriles que han escapado del recinto de los monos. Los mandriles zombies se han transformado tras devorar a varios hostiles ya que al no disponer de otro alimento, se han estado alimentando de carne de infectados. Finalmente, un accidente de un vehículo de emergencias les sirvió para escapar. Ahora son los amos del zoológico. Han matado a buena parte de los animales y los han devorado también. Los mandriles están refugiados de la luz del sol en el edificio de la tienda de regalos y oficinas, el primer edificio justo a la entrada del parque.

Si los personajes hacen el más mínimo ruido, aunque sea hablar entre ellos o entran en la tienda de regalos, alertarán a los mandriles. Escucharán un ruido agudo, y les verán salir de la tienda de regalos a toda velocidad para atacarles. Son al menos una veintena y están infectados. Los mandriles son muy peligrosos, y una de sus mejores opción es correr. La tienda de regalos no está a más de 100 metros del hábitat de los pandas. Si los personajes se dan prisa podrían entrar en el recinto y resistir allí.

La tienda de regalos y oficinas del personal

Las postales y los peluches están desparramados por la entrada y todo está arrasado y lleno de sangre. Y el interior es mucho peor, lleno de huesos y carroña traído por los mandriles. El hedor es insoportable. Dentro de la tienda de regalos está el cadáver devorado de un responsable del parque llamado Mike Davis que tiene una tarjeta de acceso al hábitat de los pandas. Los personajes no

Operación Panda

Por: SrPanda

deberían perder mucho tiempo en este área. Si quieren registrarla encontrarán que ha sido saqueada y parcialmente destruida por los mandriles.

Mandriles Zombie

Mandriles infectados, muy agresivos... Usan la tabla de heridas de los infectados.

Agilidad 4D: Lucha 4D

Destreza 4D

Fuerza 2D

Percepción 1D

Desplazamiento: 8

Bonificación al daño: 2D

Escena 3: Enter the Panda

El hábitat de los pandas comprende dos zonas, el hábitat externo, que es una zona visible al público, con una zona que recrea y simula las condiciones naturales de los pandas, una cueva en una ladera rocosa con abundante vegetación, brotes de bambú y árboles para que trepen y jueguen y unas instalaciones internas que incluyen una zona de visitas VIP, y un área sólo para personal autorizado, a las que se accede por una puerta blindada que requiere una tarjeta de seguridad para entrar.

Los pandas no se encuentran en el hábitat exterior. Parece que el miedo a los mandriles les ha hecho refugiarse en las instalaciones internas a las que ellos acceden a través de la cueva simulada del hábitat externo. Hay varios cuerpos de mandriles muertos en el interior del hábitat externo. Y es que Tian Tian puede parecer pacífico, pero es un oso de casi 130 kilos con garras y colmillos afilados que puede resultar peligroso cuando se ve en peligro. Los personajes pueden localizarlos desde la zona de visitas VIP o desde la zona de seguridad, observando las cámaras.

Los personajes tendrán que forzar la puerta, hackear la cerradura, encontrar una tarjeta de acceso, o saltar el foso y acceder a través de la cueva falsa de los pandas. Hackear la puerta tiene una dificultad de 18.

Si consiguen entrar, los personajes accederán a los pandas, que se encuentran en este área privada algo estresados (por culpa de los mandriles) y hambrientos. Tian Tian tiene algunas heridas defensivas, ninguna grave, pero no se encuentra contagiado (recordemos que los animales sólo se contagian por la ingesta de grandes cantidades de carne contaminada). Puede que tus personajes no sepan esto, si o los saben, la doctora Lin Xiaomei se lo dirá. También pueden consultarlo en sus OWPad.

Mientras que la hembra se portará de manera dócil y parecerá encantada con la visita de los personajes, deberán tener cuidado con el macho, que se mostrará receloso y hasta agresivo si intentan sujetarlo o cogerlo. Tendrán que conseguir ponerle el tranquilizante para lo cual tendrán que calmarlo, sujetarlo a la fuerza o engañarlo de alguna manera. Tian Tian es muy goloso y si los personajes son astutos podrán sobornarle con chocolate. Algo que la doctora Xiaomei no le agrada nada, pero que aceptará a regañadientes. Si consigue hacer que el panda se calme.

Operación Panda

Por: SrPanda

Tian Tian

Panda Gigante Macho algo estresado

Agilidad 3D: Lucha 4D

Destreza 2D

Fuerza 4D

Percepción 3D

Presencia 3D

Desplazamiento: 6

Bonificación al daño: 2D



Planta baja

1. **Zona exterior:** simula la ladera de un pequeño bosque de bambú y una cueva artificial que da a la zona interior. Los personajes pueden entrar por aquí a la zona interior. Hay un foso de 2 metros de ancho por 4 de profundo que separa esta Zona Exterior del paseo, para evitar que la gente pueda acceder sin permiso y una valla de 3 metros de altura. La ha sido derribada por un vehículo que ha caído al foso, haciendo de puente.
2. **Zona Interior:** Accesible a través de la cueva, simula la madriguera interior de los pandas. Tiene comederos y bebederos. La entrada de la cueva se puede cerrar con una reja corredera. Los pandas se encuentran aquí, el olor a excrementos es muy fuerte. Tiene accesos con puertas correderas a la sala de preparación y al laboratorio. Además unos ventanales permiten la observación desde la zona de visitas. El techo tiene una claraboya que permite la entrada de luz solar.
3. **Zona de visitas:** Se trata de una zona de observación con cristales blindados que permite observar a los pandas dentro del Dormitorio Interior. Este área es accesible a través de una puerta cerrada con llave (la dificultad para forzar la cerradura es de 16). Este área está bastante limpia.
4. **Laboratorio:** El laboratorio tiene una zona veterinaria completa (donde los personajes pueden encontrar vendas, fármacos, etc.) y una zona de guardería para pandas.
5. **Zona de preparación:** Esta zona se encuentra anexa tanto al almacén como al laboratorio, y tiene guantes y monos para manipular a los osos, palas para recoger excrementos, carretillas

y una zona para mezclar y preparar alimentos. Tiene acceso al almacén mediante una puerta corredera, a los aseos del personal, y al cuarto de seguridad (8), mediante una tarjeta de acceso (dificultad 18 para hackearla, dificultad 16 para forzar la puerta con ganzúas, dificultad 20 para derribarla por la fuerza).

6. **WC:** Unos aseos para empleados.
7. **Almacén:** El almacén contiene bizcochos de arroz, brotes verdes de bambú, yogures y otras comidas para los osos. Está todo en mal estado. Tiene una puerta de garaje que accede un camino de servicio. La puerta posee un botón de apertura desde el interior. Para abrirla desde el exterior hace falta una tarjeta de seguridad. La puerta se abre con un motor eléctrico que hace mucho ruido.
8. **Zona de Seguridad:** se accede con tarjeta de acceso, incluye una zona de monitorización, donde una serie de ordenadores graban toda la actividad de los pandas. Pueden utilizarlos para localizarlos (están en el Dormitorio Interior, durmiendo). Tiene acceso a la sala de documentación.
9. **Sala de Documentación:** Archivo de toda la documentación relativa a los pandas. Hay discos duros, y documentación en papel. La doctora Lin Xiaomei pedirá a los personajes permiso para rescatar la documentación, los discos duros al menos. Tendrán que decidir si se lo permiten. Realmente no hay ningún documento secreto y toda la documentación es sobre los comportamientos, reproducción asistida y cuidados de los osos. Algo con mucho valor para ella.
10. **Escaleras:** Escalera de acceso a la azotea.



Azotea

1. **Escalera de acceso:** Este cuartito tiene una escalera de acceso a la planta baja. La puerta se puede cerrar con llave.
2. **Zona despejada:** Esta zona es suficientemente amplia como para permitir el aterrizaje del helicóptero.
3. **Cuarto de Mantenimiento:** En este cuarto se encuentran los cuadros eléctricos, caldera de agua caliente, depósito de agua para extintores, etc.
4. **Claraboya:** Esta claraboya permite ver la zona interior (2) de la planta baja. El cristal es reforzado, pero puede romperse.

Escena 4: Furtivos

Mientras la doctora los prepara para el transporte a los pandas, poniéndoles unos arneses para su alzado y sujeción al helicóptero, recibirán una llamada del equipo Bravo desde Pájaro Grande que les informa que un grupo de saqueadores se acerca a su posición en dos pick ups. Ya han accedido al parque...

Los personajes tienen poco tiempo para pensar. Si quedaban mandriles fuera, escucharán el tiroteo de los saqueadores, muy ruidoso. Los saqueadores han reventado la puerta con una camioneta (independientemente de lo que hayan hecho los personajes) y han montado un ruido terrible. Toda esta falta de tacto ha provocado que una gran turba de hostiles les siga de cerca, al menos dos docenas de ellos entrarán corriendo en el zoo momentos después del paso de las camionetas de los furtivos. Si se monta un tiroteo, seguirán atrayendo hostiles hasta llegar al centenar...

Los saqueadores son criminales habituales que se enfrentarían a una pena de muerte si son arrestados, no entra entre sus planes entregarse. Eso no significa que sean suicidas, tampoco lucharán hasta la muerte, prefieren huir y luchar otro día. En las furgonetas viajan 8 de ellos, van

Operación Panda

Por: SrPanda

armados con escopetas de calibre 12 y pistolas de 9mm. Dos de ellos llevan fusiles M-16 del ejército que “cogieron prestados” de unos soldados muertos. También llevan bates de baseball, cadenas y cuchillos de caza. No son soldados profesionales y luchan de una manera un tanto caótica, tratando de permanecer a cubierto y disparar por encima de la cobertura. Su primera táctica consistirá en poner dos escaleras para saltar el foso y acceder a los pandas por la Zona Exterior (zona 2 de la planta baja) y la cueva. Si son rechazados, tratarán de poner una de las camionetas junto al edificio, junto a la entrada del garaje, y acceder a la azotea trepando por el techo.

Si piden refuerzos, Pájaro Grande les comunicará que se acerca a su posición y que intentarán una extracción de emergencia en la azotea del hábitat de los pandas. El equipo Bravo tratará de darles fuego de cobertura mientras aseguran los osos y suben al helicóptero.

Furtivos

Saqueadores que quieren robar animales valiosos para venderlos.

Agilidad 2D +2: Lucha 3D +2, Esquivar 3D

Destreza 3D +1: Armas de fuego 3D +1, Conducir (Camioneta) 3D +1, Forzar cerraduras 3D +1, Reparar

Fuerza 3D: Resistencia

Conocimientos 2D: Falsificación

Percepción 2D: Callejeo 2D +1, Supervivencia

Presencia 3D: Intimidación 3D +1, Voluntad 4D

Desplazamiento: 7

Bonificación al daño: 2D

Desenlace

Escena 5: Extracción

Si los personajes suben al tejado deberán mantener una línea de defensa mientras se aseguran los osos en el helicóptero. Los infectados se habrán abierto paso dentro del edificio, pero la estrechez de las escaleras evitará que salgan en grupo, así que saldrán de dos en dos por la puerta, corriendo hacia los personajes y el helicóptero.

Una vez los pandas estén a bordo, podrán replegarse. El equipo Bravo les cubrirá con fuego automático mientras suben.

Lo último que deberían ver, si todo va bien, es el tejado del hábitat siendo invadido por un montón de hostiles mientras el helicóptero se aleja. Los pandas, parcialmente sedados, permanecen dóciles atados a sus arneses.

El helicóptero se aleja y dejan de escucharse los gritos y permanece el rugido del rotor del Black Hawk. Poco a poco se alejan de la ciudad hacia las afueras.

Epílogo

Los personajes aterrizan en una zona militarizada donde son descontaminados. Un equipo móvil con camiones blindados y veterinarios está esperando a los Pandas. Tian Tian se pondrá de pie y lamerá la cara de alguno de los personajes con afecto. Tras esto los biólogos llevarán los pandas a una zona de enfermería para limpiarlos y curarlos.

Los personajes han salvado la reputación del gobierno y evitado una crisis diplomática. Doble M estará allí bastante sonriente y les dará bebidas frías mientras estrecha la mano de todos ellos.