

## Proyecto dinosaurio

---

Aventura de 2 a 6 jugadores, año 1936, basada en la película "Proyecto dinosaurio". Los pjs recibirán el encargo de Sir Walter Kidman encontrar a su único hijo, Matthew Barson y cuyas últimas noticias recibidas es una carta enviada desde Kinshasa hace dos meses, donde le informaba que iban a realizar una expedición al interior de la selva, para tratar hallar un ser que no debería existir. Junto con la carta adjuntaba una fotografía.

Si los pjs aceptan la misión viajaran hasta el Congo Belga, para descubrir el paradero de Matthew y en caso de que siga con vida llevarlo de regreso a casa. Pero descubrirá que tras los pasos de Matthew no solo están ellos. Un grupo de alemanes sigue de cerca sus pasos.

### Proyecto dinosaurio

Matthew Barson, hijo ilegítimo de Sir Walter Kidman a desapareció en la selva del Congo Belga persiguiendo la leyenda de Mokelembembe, que vendría ser el monstruo del lago Ness del Congo. Pero antes de dirigirse a Leopoldville Matthew estuvo en una expedición en Egipto, donde compitiendo con un grupo de alemanes encontró un colgante con forma de sol. Se vio obligado a escapar de los alemanes que trataron de hacerse con los objetos que habían encontrado.

Siguiéndole las pistas han llegado hasta el Leopoldville donde se dispone de encontrarlo para recuperar ese colgante. Conocedores de la leyenda de Mokelembembe, tratan de averiguar si hay un acceso hacia el interior de la tierra en la selva. Para ello trataran de sondear el lecho del río, el barco está dotado de un equipo de sonar. Además de En el barco hay cuatro equipos de buceo. Y un sistema que funciona con una gema que proporciona hidrógeno al globo que lleva el barco.

Conocedores de las criaturas que habitan el interior de la tierra los alemanes quieren encontrar la entrada si la hay y controlar su acceso.

Matthew y parte de su grupo encontraron el acceso y fueron a parar al interior de la tierra, pero no han podido regresar.

### Introducción

Sir Walter Kidman es un adinerado australiano que se instaló en el Northampton, una villa situada a las afueras de Allentown, Pensilvania.



Los Pjs a estas alturas se han hecho un renombre en las actividades que realizan, habiendo aparecido en algún artículo de periódico o habiendo realizado alguna publicación de renombre. Recibirán la una invitación escrita a mano por Sir Walter Kidman. Que les invitara a reunirse en su mansión de Northampton. El motivo de la invitación es reunir un grupo de eminentes personalidades para asesorar una misión en la selva del Congo. Junto con la invitación recibirán los pasajes que necesitarían para viajar hasta Pensilvania.

### Allentown 12 Mayo de 1933

Allentown es una ciudad situada en el condado de Lehigh, Pensilvania en los Estados Unidos. Con el aeropuerto Lehigh Valley International Airport inaugurado en 1929.

Dedicada a la industria del acero y el ferrocarril también era famosa por la elaboración de cerveza.

El encuentro de los Pjs podría darse en el

## Proyecto dinosaurio

---

aeropuerto, en la estación de tren o más adelante en la casa del Sir Kidman. Al llegar a Allentown os estarán esperando con un coche que os acompañara hacia la gran mansión del señor Kidman en Northampton.



El vehículo se detiene y el chófer os abre la puerta, es una típica casa de estilo victoriana, muy bien cuidada. En las escaleras de la entrada espera lo que suponéis el mayordomo, de claros rasgos indígenas. Una tirada de **cultura (4)** ayudara a identificarlo como un aborigen australiano, pero su refinamiento y maneras son muy correctas.

Una tirada de **percepción (3)** en el porche de entrada les servirá para ver un vehículo blanco aparcado en un lateral de la casa. En la parte delantera lleva una bandera con una esvástica.

El mayordomo les invita a pasar al interior y les conduce a una sala de espera, ya que el señor Kidman tiene una visita que terminara en breve.

Aquí los pjs disponen de unos minutos para presentarse en el caso que no se conozcan. Pasados unos minutos las puertas se abren y el señor Kidman acompaña a un individuo alto y de claros rasgos arios, hacia la puerta.

Este os echa un vistazo y saluda con un gesto de cabeza y se despide del señor Kidman.

*“-Bienvenidos y espero que perdonen la espera, pasen, pasen a mi despacho estarán deseosos que les informe sobre lo que les ha traído hacia aquí.*

*Necesito su ayuda para encontrar a una persona, Mathew Barson. Hace dos meses recibí esta carta de él, en ella me comenta que se encuentra en el Congo Belga y que han encontrado algo que puede revolucionar el mundo de la ciencia como lo conocemos. Si bien no detalla mucho habla de paleontología y biología. Adjuntaba esta fotografía*



*Mathew es biólogo, arqueólogo y lleva años viajando por el mundo, el problema es que desde que recibí esta carta no he recibido respuesta. He teleografiado en varias ocasiones a Leopoldville y la información que me han dado es que no ha regresado, ...nadie de su equipo. En Leopoldville hablo con un americano Adrian H.*

*Ustedes son el mejor equipo que se puede encontrar, necesito que lo encuentren y si es posible le ayuden a volver a casa.*

*Evidente todos los gastos del viaje correrán a mi cuentan y les ofrezco una recompensa de 5000 \$ a cada uno de ustedes si pueden hallar a Mattew, o si pueden traerme una prueba que ha fallecido... Si aceptan preparar todo allí les esperara Adrian*

## Proyecto dinosaurio

*Plater, es con quien he estado en contacto, en la embajada.”*

Si los Pjs preguntan por el interés del sr, Kidman por el tal Mattew este reconocerá que su hijo bastardo.

*“Hace años tuve un desliz con una empleada y nació Mattew. Mi esposa se opuso a que le diera mi apellido y vivió como un hijo del servicio, le pague los estudios y le dispense una paga, para que pudiera ver mundo. Ella falleció hace un año y he decidido, que Mattew reciba mi nombre y este al lado de su padre, es el único hijo varón que dios me ha dado y deseo tenerlo aquí.”*

Si le preguntan por la presencia de los Alemanes en su casa hace unos minutos.

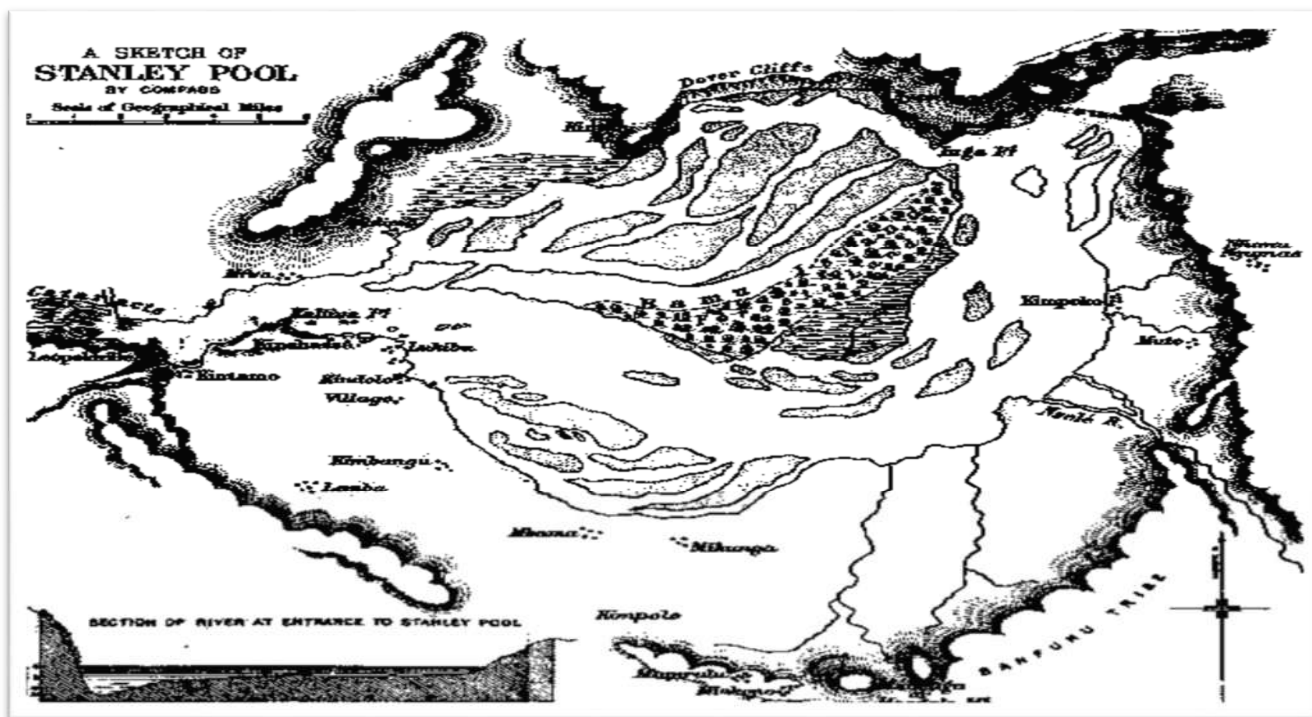
*“Son los nazis, están haciendo una campaña de recolecta de subvenciones para financiar un movimiento similar al que tienen en Alemania, sobre la supremacía de la raza blanca...  
A mí me van a explicar la supremacía, me criaron*

*en Australia junto con aborígenes y ladrones. Se pueden meter su raza blanca por ahí.”*

### Leopoldville (Kinshasa)

Al llegar a Leopoldville lo que os llama la atención la cantidad de gente que hay y el numeroso crecimiento que está tomando la ciudad.

En 1929, la ciudad fue nombrada capital del Congo Belga, sucediendo a la ciudad que hasta ese momento era la capital, Boma, situada en el estuario del río Congo. Este cambio se dio después de la puesta en aplicación del Real Decreto del 1 de julio de 1923 emitido en Bruselas. En esta época, Leopoldville estaba confinada a las comunas de Kintambo y del Gombe actual, desarrolladas en torno de la Bahía de Ngaliema, luego se unieron los municipios de Kinsasa, Braumbu y Lingwala. En los años 1930 se construyeron la mayoría de las viviendas para los empleados de la Chanic, la Filstisaf y la Utex Africa.



## Proyecto dinosaurio

---

En el aeropuerto os espera un americano con un cartel que aparece el nombre de uno de los pj. Se presenta como Robert, trabaja para Adrian, la persona con quien ha contactado el sr Kidman, mientras habla con vosotros veis como utiliza el cartel improvisado para abanicarse, el calor y la humedad son agobiantes. Y todos comienzan a sentir esa incomodidad.

A la salida del aeropuerto les espera un o un par de vehículos que los llevan hasta la embajada americana en la plaza Leopold.



### Embajada

La embajada lleva pocos años emplazada en lo que fue una mansión colonial, allí les espera el señor Adrian Plater. Que les ofrece un te frio para combatir este calor.

Adria Plater en un caballero de unos 40 años ha perdido parte de su cabellera pero no le impide tratar de cubrirla con un flequillo engominado hacia atrás.

*“Bien he estado preparando el material necesario para la expedición que me comento el sr. Kidman. Y también he aprovechado para buscar información sobre Matthew Barson.*

*Se alojó en el hotel Leopold y estuvo 3 semanas por la ciudad, haciendo alguna incursión en la selva con su compañero Stephan Lalee, un fotógrafo francés. La última semana estuvo reuniendo un equipo, para una adentrarse en el interior de la selva.*

*Contrataron los servicios de Diogo Pata, un explorador y buscador de oro portugués y un par de guías nativos. Salieron del aeropuerto la última semana de febrero.*

*El piloto regreso y se encuentra en la ciudad, su nombre es Apt Kuypers, un antiguo militar del ejército belga que se instaló aquí y se dedica a transporte de personas y mercancías en la zona. Lo podrán encontrar en el mercado.”*

Sobre los alemanes que llegaron a la ciudad hace unas semanas, os podrá confirmar que tenían un permiso del gobierno Belga para explorar la selva. Parece tratarse de una expedición científica, su comandante en jefe era el Profesor Henry Von Luften. Por ese nombre no sabréis, a no ser que algún pj haya participado en algún tipo de expediciones arqueológicas en Egipto. Una tirada de **Diplomacia (5)**, conocerá al profesor por la intervención en otras excavaciones, pertenece a la “Sociedad Thule”, un grupo ocultista muy interesados en objetos y artefactos antiguos. Sus métodos no suelen ser muy éticos.

### Hotel Leopold

El hotel está en la misma plaza que la embajada, es un hotel de 3 plantas, una escaleras dan a unas puertas dobles. Estas dan acceso a un luminoso Hall donde a la derecha está situada la recepción. A la izquierda unas escaleras cortas dan acceso al salón restaurante con unas 10 mesas, y una barra larga con taburetes.



## Proyecto dinosaurio

---

### Habitaciones para los Pjs P3.

Pasada la recepción unas puertas de servicio y unas anchas escaleras que llevan a las otras plantas. La distribución de las plantas tiene forma de L, habiendo 7 habitaciones (4/3) en el pasillo y 2 después de la esquina.



### Gente de interés en el hotel:

**Mrs Dorotty Parker**, (P1H3) hija de un comerciante ingles Henry Parker que se encuentra en la ciudad cerrando unos contratos comerciales.

**Hans Gruber y Tomas Arzte**, (P2H8/9) dos soldados alemanes, parte del equipo de



investigación del **Profesor Henry Von Luften**. Son el grupo de apoyo para la misión. Disponen de una radio en la habitación de Tomas, para

comunicarse con la misión. Un cuaderno con códigos y una biblia en alemán, tirada de investigación (5). También hay equipo básico de soldado. Hans posee una insignia de la Thule en su uniforme.

### Habitacion de Mattew (P2H3)

Mattew tiene una habitación reservada, si se habla con el director del hotel, tirada de persuasión (4), este les acompañara a revisar la habitación. Esta se encuentra totalmente revuelta. En la pared hay un fragmento de un mapa de la zona, en la parte que se conserva se ve la referencia del mapa.

En la habitación no encuentran nada relevante, pero una tirada de investigación (5), se halla una pista en la piel del escritorio para escribir. Hay grabado algo que recuerda a un disco solar hecho a mano alzada. La conclusión que sacas es que esto se ha hecho con mucha fuerza o de manera muy repetida. Si consiguen un mapa con la misma referencia, y lo superponen hallaran la zona donde supuestamente encontró la pisada. Y la zona que iba a explorar.

### Tienda de suministros

Tienda donde comprar los suministros y material necesario para la expedición. Pueden sacar algún a cambio de alguna información, el dependiente es muy curioso.

Diogo Pata se encargó de comprar el material para la expedición de Mattew, a diferencias de otras expediciones esta se armó como para ir a hacer una cacería a la sabana, con rifles para cazar elefantes, algo desproporcionado para la fauna de la selva. En otras salidas que habían montado no habían requerido de este tipo de armas.

### Bar TMore

El bar se encuentra cerca de la tienda de suministros. Quien lleva el bar es un hombre de

## Proyecto dinosaurio

---

unos 40 años, grandote, que responde al nombre de **Jorge T. More**, el aspecto del bar deja que desear con cualquier parecido americano o europeo. Pero la calidad de la comida es muy recomendable y la fama del lugar haga que haya mucha gente que venga a comer. Ha diferencia de otros lugares de la ciudad, aquí les está permitido la entrada a los nativos. Allí podrán preguntar por algún guía, al igual que en la tienda de suministros les indicaran que los dos mejores guías para la selva son **Otamo y Dingo**.

En el bar como parte del mobiliario está el piloto. Apt Kuypers perdió la forma física que se debería tener para ser soldado, no sabrías decir qué edad tiene, una barriga prominente y unos colores en las mejillas que denotan que lleva más de una copa. Este les comenta que trabajo para Matthew, les llevo a la misión Baptista y que tras pasar allí un día regreso, para hacer su dura jornada.

La Misión esta regentada por un sueco Elia.V. Sjöblom que tiene una misión en medio de la nada, pero con una pista de aterrizaje. Mathew quería explorar una zona del interior y viajando a la misión reduciría considerablemente el tiempo.

### Rumores de la ciudad

Hace un par de semanas llegaron un grupo de alemanes. Fue algo bastante sonado pues llegaron en un barco con aspecto militar al puerto. Montaron un zepelín que hizo sortear las cataratas de livinston y poder continuar el trayecto río arriba. Se rumorea que es una expedición científica, permitida por el gobierno belga.

El número de peces en el río está disminuyendo, entre los pescadores locales se siente este rumor, algo pasa en el río que ya no tiene peces. Algunos lo relacionan con la leyenda de Mokelembembe. Otros con la llegada de los alemanes.

### No están solos

Hacen unas semanas llegaron a la ciudad un grupo

de alemanes, algunos en uniforme militar. Están a las órdenes del **Profesor Henry Von Luften**, miembro de la thule que tratan de escanear el río buscando unas cuevas subterráneas que lleven al centro de la tierra. El gobierno Alemán llegó a un acuerdo con el gobierno belga para explorar una zona de la selva. Ahora solo quedan un par de ellos que parecen hacen las funciones de enlace. Y espías, dando parte a su equipo que el grupo americano ha llegado y que se prepara seguir los pasos de Matthew. Los códigos son parte de los mensajes, codificados con la biblia alemana, según la primera transmisión recibida.

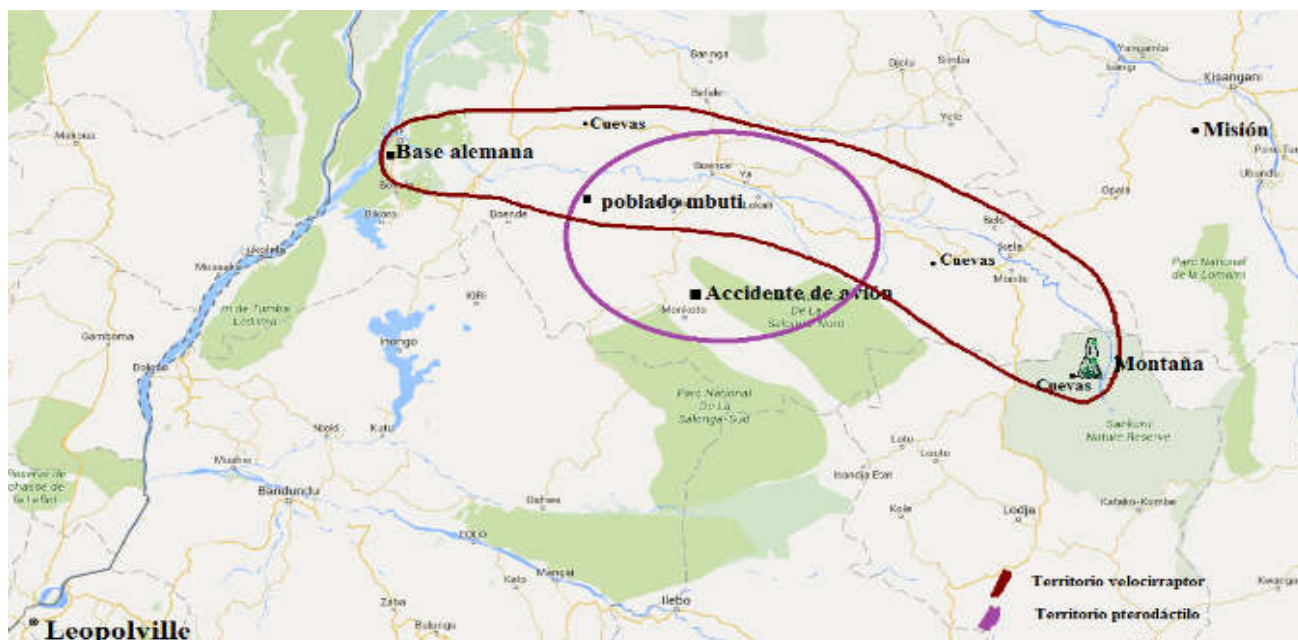
#### Leyenda de Mokelembembe

Mokèle-mbèmbé (en lingala "el que detiene los ríos"). Los relatos y la tradición oral de varias tribus africanas lo describen como un animal de color gris parduzco y de tamaño superior al de un elefante, de unos 4 a 6 metros de alto y 5 a 10 metros de largo. Tiene el cuello largo y flexible y un solo diente, aunque muy grande; otros relatos aseguran que se trata de un cuerno. Unos pocos hablan de una cola musculosa como la de un caimán. Vive en los ríos y trepa a las orillas en pleno día para buscar alimento. Sus huellas se parecen a las del hipopótamo, aunque son mayores y palmeadas; según algunos exploradores, son circulares, del tamaño de una sartén, con tres dedos. Su dieta estaría compuesta mayormente por vegetales, aunque hay reportes de que cazarían humanos e hipopótamos. Es interesante notar que hay una pequeña población de estos últimos en los pantanos del río Likouala.

#### Apartheid 1933

Moviéndose por la ciudad en crecimiento de Leopoldville os dais cuenta que el apartheid está mucho más activo que lo que podría ser en los estados unidos, la mayoría de trabajadores son hombre negros, y la gente que veis en las cafeterías, o en el hotel son todos europeos o hombres blancos.

## Proyecto dinosaurio



### Vuelo hacia la misión

#### Misión baptista

Creada hace 10 años por el sueco E.V. Sjöblom que decidió internarse en la selva para poder apartarse de las ciudades las cuales solo valían para aplastar a la población local. Allí tiene una pequeña iglesia con unos 10 feligreses, que tratan de ayudar a hallar la fe a los habitantes de la selva. Cada dos meses recibe la visita de Apt Kuypers, que le trae suministros y noticias del mundo. Se comunica mediante una emisora de radio, que funciona en función de la climatología.

El vuelo se realiza sin contratiempos, en un Junkers 52, un avión bimotor la visibilidad es escasa al comienzo pero al rato las nubes desaparecen para dar paso a la selva. Una tirada de percepción (3), se observara lo que parece un asentamiento, según los guías es un asentamiento mbuti una tribu nativa que viven al igual que sus ancestros de lo que le proporciona la selva.

Minutos después con otra tirada dificultad (4), se ven unas aves que sobrevuelan una zona, quien lo vea reparara en lo grande de su tamaño, pero quizá sea la distancia.

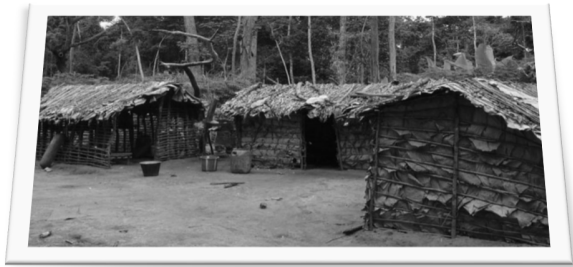
Algo golpeará el motor derecho emitiendo un grito desgarrador, el lateral derecho de la cabina quedara completamente cubierto de sangre y el avión caerá en barrena. Tirada de **pilotar (5)**, para estabilizarlo y estrellarse en la selva. Tira un D3 de lesiones no letales para cada uno. Letales si se ha fallado la tirada. Si hay pnjs en el grupo puede que alguno haya muerto para dar mas dramatismo.

### Aldea BaMbuti [Mbuti]

En el bosque lluvioso africano se encuentran las tribus de los mbuti o los pigmeos del bosque, no suelen pasar del 1.5m de altura, son pacíficos y tienen asentamientos que van de los 15 a 70 individuos, limpian zonas de la selva dejando los arboles intactos que les proporcionan sombra. se dedican a la caza y a la recolección, su contacto con la civilización es muy escasa, pero no se conocen incidentes.

## Proyecto dinosaurio

---



Al llegar a la aldea no se ve a nadie, los guías comienzan a hablar en un idioma que no entendéis, llamando puerta por puerta. El poblado está abandonado, restos de utensilios de moler grano están tirados por el suelo. Una tirada de percepción (5), en una de las casetas con la parte de atrás rotas se halla restos de sangre. Pero no hay huellas recientes. La cabaña central está intacta, la aldea está rodeada de selva salvo por un flanco que da a un río hay dos canoas en apariencia robustas.

Es un punto que es razonable acampar para tratar de recuperarse del accidente y decidir qué hacer. Si descansan o acampan en el campamento al rato de estar en el recibirán la visita de unas crías de pterodactilo (la ½ que un adulto). Tirada de **Zoología (5)** para identificarlas como tal. Aparecerán de forma tímida y curiosa, pero se volverán agresiva. Aparecerán por todas partes de la selva dando saltos o pequeños vuelos, cada turno aparecerán en la escena dos por cada pj. El único sitio que evitan es el río.

### Trayecto por el río

Si intentan seguir río arriba llegara un momento que se topen con cascadas que no podrán sortear por el agua. Y deberán continuar a pie, estando dentro del territorio de los pterodáctilos. Puedes pasar a perdidos en la selva, aunque no descartes un encuentro con los alemanes.

Si continúan por la corriente del río, este serpentea

por la selva, y es sencillo de navegar siguiendo la corriente, al menos han escapado de esas bestias o así lo creen. Si sacan una tirada de **percepción (5)**. Notaran que algo los sigue por uno de los lados del río.

Tras unos 15 minutos de recorrido el río comienza a ser más rápido, tirada de **navegar (3)** para poder manejarlo. Para evitar que la corriente les envíe a una de las orillas, o caer al agua. El caso de caer al agua tirada de **nadar (2)**, para llegar a una orilla. Una vez en orilla recibirán la visita de un par de velociraptores con hambre.

Si consiguen pasar la zona de rápidos, llegaran una zona del río más calmada con algún acantilado donde el agua se parece estar más calmada y más profunda. Unos fuertes golpes comienzan a golpear desde debajo de la canoa, tirada de **destreza (3)**, la situación empeora tras recibir el segundo golpe la canoa se rompe por la base comenzando a entrar agua.

Tirada de **nadar (4)** para llegar a la orilla, o tirada de **atletismo (3)** para remar antes de hundirse. En el agua hay un **Sarcosuchus**, un animal con la apariencia de un caimán enorme, prehistórico de casi unos 7 metros (10 metros es lo normal). Se cebara con la canoa y con el imprudente que se quede en la orilla. Si se meten en la selva dejara de seguirles. Lo que sí es seguro que gran parte de su equipo se ha perdido.

Si continúan recorriendo el trayecto del río, haz que haga una tirada de **supervivencia (3)**, o **percepción (4)**, para detectar unas trampas foso, son de 4x4x5 (D1 contundente por la caída) metros, hechas para capturar lo que parece ser por la huellas que veis en las paredes reptiles de gran tamaño.

Salir del hoyo puede parecer sencillo, pero las paredes están resbaladizas debido a la humedad y se necesitara una buena tirada de **atletismo (4)**. Si alguno de los pjs no ha caído en la trampa haz que al cabo de unos minutos haga una tirada de



## Proyecto dinosaurio

---

**percepción (3).** Si la saca escuchara unas voces hablando en alemán que se acercan, hay un total de 5 alemanes armados con ametralladoras, menos uno que lleva un fusil de dardos tranquilizantes.

*“Achtung!! sind keine Dinosaurier!!”*

Si no caen en la trampa y continúan se toparan con la base alemana

### Base alemana

La base alemana está a las orilla del río, hábilmente cubierta y camuflada por la selva. En esa orilla han puesto diversas trampas para capturar parte de la fauna y proteger la base. Tienen capturados tres velocirraptores en jaulas hechas con troncos, varias tiendas. El barco está cartografiando el fondo marino por lo que su desplazamiento es bastante lento, buscan alguna cueva submarina y cada poco envía a un par de soldados en equipos de buceo. Hasta el momento sin mucha suerte.



Hay un total de 12 hombres, todos armados, más el profesor, en el barco disponen de equipos de inmersión autónoma de 1 hora de duración. También llevan un globo aerostático de unos 15 metros, que emplearían para desplazar el barco por el aire si fuera necesario.

El globo se llena de hidrógeno, que se extrae del agua mediante un extraño artilugio que funciona con un cristal azul y que solo maneja el profesor. Además el barco consta de 3 *Fliegende*

*Sturmtruppen*, tirada de **pilotar (5)** para manejarlo correctamente.

### Capturados

Si los Pjs son capturados por los alemanes, serán maniatados e uno por uno interrogados sobre el paradero de Matthew. Cuando parece que todo está perdido para ellos. Suena una alarma que alerta a todos, el barco ha detectado un gran objeto debajo del agua y se mueve. Las sirenas asustan a los velocirraptores encerrados que comienza a golpear las jaulas, ignorando los golpes que reciben, en 3 turnos estarán destrozadas.

El barco comenzara a recibir golpes que le harán difícil, maniobrar o mantenerse en pie, los buzos no tendrán muchas opciones, o se quedan inmóviles o serán devorados. La bestia que anteriormente envistió a los pj, parece tener curiosidad por este objeto aún más grande.

Una tirada **destreza (4)**, conseguirá aflojar las ataduras. En el barco hay 4 operarios, bajo el agua 2 soldados, 6 soldados están encargándose de los velocirraptores. Y el profesor que tratara de subir al barco. Pues pese a que los embistes de la bestia son brutales la estructura del barco aguanta. Es un momento estupendo para tratar de huir.



## Proyecto dinosaurio

### Perdidos en la selva

Si los guías aún siguen con el grupo, saben cómo moverse por la selva, pero no conocen todos los caminos y al verse obligados a alejarse del río esto les dificultará el viaje. Si los guías ya no están en el grupo aquí intervendrán las habilidades de los pjs.

Tirada 3D3 para determinar posibles encuentros.

3 Antiguo poblado mbuti abandonado

4 Barranco, **atletismo (4)**

5 Arenas movedizas, **atletismo (3)**

6 Mbutis huyendo de unos dinosaurios

7 Cueva de Velociraptors 1D3-1

8 Cuerpo de un antiguo explorador, equipo vario

9 Nido pterodáctilo 1D4 crías

También como recurso tienes a la fauna autóctona del bosque lluvioso.

#### Bosque lluvioso

Congo posee una gran variedad de biomas; desde la sabana en las regiones del sur, la selva montana de las regiones montañosas del este, los grandes lagos Africanos al este y la selva del Congo. La selva o bosque lluvioso es una muralla vegetal, lleva de vida.

Anaconda, Gato salvaje, Gorila, Bonobos, Pájaros, mosquitos, arañas.

### Encuentro con el chamán

El tiempo parece haberse detenido, la abundante vegetación hace casi imposible determinar qué hora es pero está comenzando a atardecer. Una tirada de **Percepción (4)**, ayudara a percataros del ligero olor a humo. Si siguen a su olfato encontraran una pequeña fogata que ha acaba de ser apagada recientemente. Si no se percataron del humo, haz que tiren una **percepción (5)**, para detectar a quien les vigila.

Parece que está oscureciendo y va ser hora de montar campamento. Si por alguna razón la ruta que tomen los pjs les dirige hacia el terreno de los

pterodáctilos. Un hombrecillo con máscara tribal una lanza y un bastón saltaran delante de ellos agitando los brazos y entonando canticos en balse un idioma mbuti. Si hay alguno de los guías este les traducirá que hay peligro en esa dirección. Ahora que tenéis al hombrecillo delante os bien un olor desagradable que procede de él, huele a mierda literalmente.

Una vez os comunicéis con el hombrecillo se calmara y os explicara que por ahí donde ibais no se puede pasar hay “dodo” (Dragones en otro idioma africano, Hausa).

Los dodos les olerán y se comerán explica mientras gesticula con las manos. Para evitar “*ñam ñam*”, mete una mano en una de sus bolsa y saca lo que parece ser una boñiga de velociraptor, que huele a rosas como el pequeño hombrecillo.

Si le preguntan por la expedición de Matthew, o de donde proceden estos dragones.

*“Hace 5 lunas madre enfado-, señalando al bosque- y todo tembló. Después de eso río no peces, los animales se fueron, no pájaros. Madre muy enfada con nosotros, envió dodos. Los mbuti se marcharon, al norte, yo quede para entender madre”*

Pero no es lo único que les puede decir, hace dos noches soñó con los pjs, quizá ellos puedan quitar el enfado a madre. Y ayudarles en su búsqueda. Para ello preparara unas hierbas mágicas y les hará un ritual de visón. De los pjs que deseen realizar la prueba quédate con el que tenga la voluntad más alta, el resto tendrán un viaje alucinante con sus paranoias propias.

**Visión:** *Una esfera brillante te ciega los ojos, no parece ser el sol es más rojizo... Es como el símbolo del talismán. Por un instante tu cuerpo es absorbido por una fuerza que te genera un vértigo increíble y te emborriona la vista. Hasta detenerte en el pie de un montaña, la esfera ha desaparecido es de noche con luna llena. Otra sacudida brutal*

## Proyecto dinosaurio

---

*hacia adelante que te muestran unas carabelas con cuernos colgadas de unos palos, sin saber porque notas que tras ellas hay poder. Sin saber cómo estiras el brazo hacia una de ellas, y de la nada aparece unas fauces de un ser descomunal que se abalanzan sobre ti.*

Si explica la visión al chaman este les dirá que conoce la montaña y que las calaveras custodian una cueva que está prohibida la entrada para los de su pueblo. Evidentemente sino hacen caso al chaman con el zurullo de velociraptor tendrán algún encontronazo nada agradable.

### La cueva de las calaveras

La cueva de las calaveras se encuentra en la montaña Esundedo, cerca de un rio, para acceder a ella es necesario **escalar (4)**.



Son 300 metros de ascensión abrupta en medio de la selva, formada hace mucho tiempo por alguna erupción volcánica violenta y uniforme.

Cuando este en plena ascensión tendrán una visión muy curiosa, el barco alemán surcando los aires dirigiéndose hacia la montaña, por la distancia es difícil que detecte a los pjs. Pero observáis que están haciendo maniobras con el cañón de proa, mientras descienden altitud. Cuando llegue a nivel del agua escuchareis dos sonidos atronadores de los cañones disparando a la de la montaña. Los pjs no lo ven desde donde están pero los alemanes han

encontrado una cueva en el rio que muy posiblemente sea el acceso por donde entraron los dinosaurios, y los cañonazos son para sellar esa entrada.

La montaña temblara, dales motivos a los pjs para que piensen que van a tirar la montaña abajo a base de cañonazos.

En la cubierta del barco comenzara movimiento señalando arriba, un oficial que mira con unos prismáticos. Y tres individuos enfundados en unos *Fliegende Sturmtruppen* saldrán volando hacia donde están los pjs armados con fusiles. El barco iniciara las maniobras de ascensión. Con la intención de capturar o acabar con ellos.



La cueva es una grieta que continua en vertical hasta la cima de la montaña. Esta franqueada por un par de calaveras con cuernos, algo que a los guías perturbara mucho al relacionarlo con el diablo. Pero teniendo a los nazis a su espalda no tendrán dudas de entrar aunque sea para conseguir cobertura.

La cueva parece haber sido producida por una erupción descendiende estrechándose, bastante húmeda, las paredes están cubiertas de musgo, tirada de **destreza (5)** para no resbalarse y caer.

Si se cae se comenzara a resbalar hacia el interior de la misma adquiriendo velocidad, **destreza (3)**

## Proyecto dinosaurio

---

para poder agarrarse a algo. Pero una explosión en la entrada hace temblar todo y resbaláis hasta caer al vacío 30 metros de altura. Cayendo a un pequeño lago. La oscuridad es absoluta y solo se oye vuestro chapoteo y el caer algunas piedras, efecto de la explosión. El agua parece tranquila hasta que una fuerte corriente comience a succionaros, producida por la cesión de una pared. Que succionara a cualquiera que caiga en el agua, la corriente subterránea transportara a los pjs por una serie de circuitos de agua dándoles vueltas y revolcándolos perdiendo la orientación, tirada de **constitución (4)**, para no quedar inconsciente.

Hasta aparecer en una caída de unos 20 metros de altura en el exterior sobre el agua.

La orilla no está lejos, nadáis hasta llegara ella, y por un instante os percatáis que no hay ni rastro de la montaña Esundedo, estáis en una cañada por la que circula un río y habéis aparecido de una grieta de una de las paredes que no para de caer agua.

No hay ni rastro del barco alemán y mientras miráis al cielo una pareja de pterodáctilos pasan volando a distancia pero sus enormes sombras os pasan por encima. En otra dirección escucháis un tremendo rugido de un Tiranosaurio Rex. No lo sabéis aun pero estáis en el interior de la tierra.

*Continuara...*



# Proyecto dinosaurio

---

## Personajes

### Sir Walter Kidman

Arquetipo: Ricachón Motivación: Poder  
Estilo: 3 Salud: 7  
Atributos primarios: Constitución: 3, Carisma: 4, Destreza: 3, Inteligencia: 5, Fuerza: 2 Voluntad: 4  
Atributos secundarios  
Tamaño: 0 Iniciativa: 8 Movimiento: 5 Defensa: 6  
Percepción: 9 Aturdido: 3  
Habilidades Base Niveles Valor Media  
Armas de fuego 3 3 6 (3), Burocracia 5 4 9 (4+)  
Empresarial 10 (5), Diplomacia 4 3 7 (3+)  
Liderazgo 8 (4), Empatía 5 1 6 (3)  
Esafo 4 3 7 (3+), Mentiras 8 (4)  
Historia 5 3 8 (4), Idiomas 5 3 8 (4)  
Intimidación 4 3 7 (3+), Mando 8 (4)  
Talentos: Ninguno  
Recursos: Estatus 3, Riqueza 5 (5000\$ al mes y capacidad de invertir)  
Defecto: Condescendiente (+1 punto de estilo siempre que demuestre su superioridad)  
Armas Valor Tamaño Ataque Media  
38 especial 2L 0 8L (4)L  
Puñetazo 0C 0 0C (0)C

### Mattew Barrow

Arquetipo: Científico Motivación: Verdad Estilo: 3 Salud: 5  
Atributos primarios  
Constitución: 3 Carisma: 2 (3)\*, Destreza: 2 Inteligencia: 3  
Fuerza: 3 Voluntad: 2  
Atributos secundarios  
Tamaño: 0 Iniciativa: 5 Movimiento: 5 Defensa: 5  
Percepción: 5 Aturdido: 3  
Habilidades Base Niveles Valor Media  
Atletismo 3 3 6 (3), Arqueología 3 2 5 (2+)  
Biología 3 5 8 (4), Empatía 3 2 5 (2+), Lenguaje corporal 6 (3)  
Medicina 3 2 5 (2+), Veterinaria 6 (3)  
Supervivencia 3 2 5 (2+), Rastreo 6 (3)  
Trato con animales 3\* 3 6 (3),  
Talentos: \*Afinidad animal 1 (Carisma +1 cuando se trata con animales)  
Recursos: Recursos 2  
Defecto: Tímido (+1 punto de estilo cuando el personaje se niega a hacerse valer)  
Armas Valor Tamaño Ataque Media  
Rifle Winchester 3L 0 3L (1+)L  
Cuchillo 1L 0 2L (1)L  
Puñetazo 0C 0 1C (0+)C

### Diego Pata

Arquetipo: Aventurero Motivación: Avaricia  
Estilo: 3 Salud: 5  
Atributos primarios  
Constitución: 3 Carisma: 2 Destreza: 3 Inteligencia: 3  
Fuerza: 2 Voluntad: 2  
Atributos secundarios  
Tamaño: 0 Iniciativa: 6 Movimiento: 5 Defensa: 6  
Percepción: 5 Aturdido: 3  
Habilidades Base Niveles Valor Media  
Armas de fuego 3 4 7 (3+), Escopetas 8 (4)  
Atletismo 2 4 6 (3), Callejeo 2 2 4 (2)  
Armas c/c 2 2 4 (2), Hurto 3 2 5 (2+)  
Seguridad 6 (3), Idiomas 3 2 5 (2+)  
Descifrado 6 (3), Pelea 2 2 4 (2)  
Talentos: Afortunada (bonificación +2 a cualquier tirada por sesión de juego)  
Recursos: Ninguno  
Defecto: Adicto a las emociones fuertes (+1 punto de estilo cada vez que el personaje se pone en peligro sin necesidad)  
Armas Valor Tamaño Ataque Media  
Cuchillo 1L 0 5L (2+)L  
Escopeta Winchester 4L 0 12L (6)L  
Pistola Colt M1911 3L 0 10L (5)L  
Puñetazo 0C 0 4C (2)C

### Stephan Lalee

Arquetipo: Explorador Motivación: Verdad  
Estilo: 2 Salud: 6  
Atributos primarios  
Constitución: 3 Carisma: 3 Destreza: 2 Inteligencia: 4  
Fuerza: 2 Voluntad: 4 Atributos secundarios  
Tamaño: -1 iniciativa: 6 Movimiento: 4 Defensa: 6  
Percepción: 8 Aturdido: 3  
Habilidades Base Niveles Valor Media  
Armas de fuego 2 4 6 (3)  
Diplomacia 3 6 8 (4)  
Historia 4 2 6 (3)  
Idiomas 4 2 6 (3)  
Investigación 4 3 7 (3+)  
Enigmas 8 (4)  
Supervivencia 4 3 7 (3+)  
Desierto 8 (4)  
Talentos: Alerta +2 percepción  
Recursos: Ninguno  
Defecto: Exceso de confianza  
Armas Valor Tamaño Ataque Media  
Revólver Webley 3L +1 10L (5)L  
Rifle Lee-Enfield 3L +1 10L (5)L  
Puñetazo -1C +1 0C (0)C

# Proyecto dinosaurio

## Profesor Henry Von Luften

Arquetipo: Ocultista Motivación: Poder  
Estilo: 3 Salud: 7  
Atributos primarios  
Constitución: 3 Carisma: 3 Destreza: 3 Inteligencia: 5  
Fuerza: 3 Voluntad: 4  
Atributos secundarios  
Tamaño: 0 Iniciativa: 8 Movimiento: 6 Defensa: 6  
Percepción: 9 Aturdido: 3  
Habilidades Base Niveles Valor Media  
Armas de fuego 3 3 6 (3), Diplomacia 5\* 1 6 (3)  
Empatía 5 1 6 (3), Estafa 5\* 3 8 (4)  
Historia 5 3 8 (4), Idiomas 5 1 6 (3)  
Interpretación 5\* 1 6 (3), Intimidación 5\* 1 6 (3)  
Investigación 5 3 8 (4), Pelea 3 5 8 (4)  
Sigilo 3 3 6 (3)  
Talentos: Sensibilidad Psíquica  
Recursos: Rango (Sociedad Thule: bonificación social +4 y capacidad de solicitar recursos)  
Armas Valor Tamaño Ataque Media  
Luger P08 2L 0 8L (4)L  
Estoque 2L 0 10L (5)L  
Daga 1L 0 9L (4+)L  
Puñetazo 0C 0 0C (0)C

## Soldado nazi

Arquetipo: Soldado Motivación: Deber Estilo: 0 Salud: 4  
Atributos primarios:  
Constitución: 2, Carisma: 2, Destreza: 2, Inteligencia: 2,  
Fuerza: 2, Voluntad: 2  
Atributos secundarios  
Tamaño: 0, iniciativa: 4, Movimiento: 4, Defensa: 4  
Percepción: 4, Aturdido: 4  
Habilidades: Base Niveles Valor Media  
Armas de fuego 2 2 4 (2), Atletismo 2 2 4 (2)  
Armas c/c 2 2 4 (2), Intimidación 2 2 4 (2)  
Pelea 2 2 4 (2)  
Talentos: Fuego automático (bon. fuego automático +1)  
Defecto: Intolerante (+1 punto de estilo siempre que convenza a otro para que odie lo que él odia)  
Armas Valor Tamaño Ataque Media  
Subfusil MP38 2L 0 6L (3)L  
Luger P08 2L 0 6L (3)L  
Daga 1L 0 5L (2+)L  
Puñetazo 0C 0 4C (2)C

## Fliegende Sturmtruppen

Arquetipo: Soldado Motivación: Deber Estilo: 0 Salud: 4  
Atributos primarios:  
Constitución: 2, Carisma: 2, Destreza: 3, Inteligencia: 2,  
Fuerza: 2, Voluntad: 2

### Atributos secundarios

Tamaño: 0, iniciativa: 4, Movimiento: 4, Defensa: 4  
Percepción: 4, Aturdido: 4  
Habilidades: Base Niveles Valor Media  
Armas de fuego 3 2 5 (2+), Atletismo 2 2 4 (2)  
Armas c/c 2 2 4 (2), Intimidación 2 2 4 (2)  
Pelea 2 2 4 (2), Pilotar 3 3 6 (3)  
Talentos: Fuego automático (bon. fuego automático +1)  
Defecto: Intolerante (+1 punto de estilo siempre que convenza a otro para que odie lo que él odia)  
Armas Valor Tamaño Ataque Media  
Subfusil MP38 2L 0 6L (3)L  
Luger P08 2L 0 6L (3)L  
Daga 1L 0 5L (2+)L  
Puñetazo 0C 0 4C (2)C

## Misionero en la jungla

Arquetipo: Misionero Motivación: Fe Estilo: 3 Salud: 5  
Atributos primarios  
Constitución: 3 Carisma: 3 Destreza: 2 Inteligencia 3  
Fuerza: 2 Voluntad: 2  
Atributos secundarios  
Tamaño: 0 iniciativa: 5 Movimiento: 4 Defensa: 5  
Percepción: 5 Aturdido: 3  
Habilidades Base Niveles Valor Media  
Diplomacia 3 3 6 (3), Empatía 3 2 5 (2+)  
Emociones 6 (3), Idiomas 3 3 6 (3)  
Medicina 3 2 5 (2+), Primeros auxilios 6 (3)  
Religión 3 5 8 (4), Supervivencia 3 2 5 (2+)  
Forrajeo 6 (3)  
Talentos: Ninguno  
Recursos: Rango 1 (sacerdote Jesuita)  
Defecto: Pacifista (+1 punto de estilo siempre que el personaje evite derramamiento de sangre)  
Armas Valor Tamaño Ataque Media  
Puñetazo 0C 0 0C (0)C

## Chaman

Arquetipo: Chaman Motivación: Fe Estilo: 0 Salud: 5  
Atributos primarios  
Constitución: 2, Carisma: 4, Destreza: 2, Inteligencia: 3,  
Fuerza: 2 Voluntad: 3  
Atributos secundarios  
Tamaño: 0 Iniciativa: 6  
Movimiento: 4 Defensa: 5  
Percepción: 6 Aturdido: 2  
Habilidades Base Niveles Valor Media  
Armas c/c 2 1 3 (1+), Espadas 4 (2)  
Empatía 4 1 5 (2+), Pelea 2 2 4 (2)  
Sigilo 3 2 5 (2+), Supervivencia 3 3 6 (3)  
Trato con animales 4 2 6 (3), Forrajeo 6 (3)  
Talentos: Sensibilidad psíquica  
Recursos: Ninguno

# Proyecto dinosaurio

---

Defecto: Primitivo (penalización -2 a todas las tiradas relacionadas con tecnología)  
Armas Valor Tamaño Ataque Media  
Lanza 3L 0 6L (3)L  
Machete 2L 0 6L (3)L  
Puñetazo 0C 0 4C (2)C

## Mbuti

Arquetipo: Nativo Motivación: Supervivencia  
Estilo: 0 Salud: 5  
Atributos primarios  
Constitución: 2, Carisma: 1, Destreza: 2, Inteligencia: 2,  
Fuerza: 2, Voluntad: 2  
Atributos secundarios  
Tamaño: 0 Iniciativa: 4  
Movimiento: 4 Defensa: 4  
Percepción: 5 Aturdido: 2  
Habilidades Base Niveles Valor Media  
Armas c/c 2 1 3 (+1), Mazas 4 (2)  
Intimidación 1 1 4 (2), Pelea 2 2 4 (2)  
Sigilo 2 2 4 (2), Supervivencia 2 3 5 (2+), Caza 6 (3)  
Talentos: Aptitud con habilidad (Supervivencia +2),  
Recursos: Ninguno  
Defecto: Primitivo (penalización -2 a cualquier tirada relacionada con la Tecnología)  
Armas Valor Tamaño Ataque Media  
Lanza 3L 0 6L (3)L  
Daga 1L 0 4L (2)L  
Maza 2C 0 6C (3)C

## Bestiario

### Plesiosaurio

Arquetipo: Dinosaurio Motivación: Supervivencia  
Estilo: 0 Salud: 16  
Atributos primarios  
Constitución: 8, Carisma: 0, Destreza: 4, Inteligencia: 0  
Fuerza: 8 Voluntad: 4  
Atributos secundarios  
Tamaño: 4 Iniciativa: 4  
Movimiento: 12 Defensa: 8  
Percepción: 6 Aturdido: 8  
Habilidades Base Niveles Valor Media  
Pelea 8 2 12 (6), Sigilo 4 4 4\*\* (2)  
Supervivencia 0 4 6 (3)  
Talentos: Alerta 1 (Percepción +2), Aptitud en habilidad (Pelea +2), Aptitud en habilidad (Supervivencia +2)  
Recursos: Ninguno  
Defecto: Bestial (no puede comunicarse ni usar herramientas)  
Armas Valor Tamaño Ataque Media  
Mordisco 4L -4 12L (6)L  
\*Los plesiosaurios emplean el valor total de Movimiento cuando nadan y lo reducen a la mitad cuando están en tierra.  
\*\* Los plesiosaurios sufren una penalización de -4 al Sigilo

### Pterosaurio

Arquetipo: Dinosaurio Motivación: Supervivencia  
Estilo: 0 Salud: 12  
Atributos primarios  
Constitución: 6, Carisma: 0, Destreza: 4, Inteligencia: 0,  
Fuerza: 6, Voluntad: 4  
Atributos secundarios  
Tamaño: 2 Iniciativa: 4  
Movimiento: 10 (5)\* Defensa: 8  
Percepción: 4 (8)\*\* Aturdido: 6  
Habilidades Base Niveles Valor Media  
Pelea 6 4 10 (5), Sigilo 4 2 4\*\*\* (2)  
Supervivencia 0 4 6 (3)  
Talentos: \*\*Sentido agudo (+4 a las tiradas de Percepción relacionadas con la vista), Aptitud en habilidad (Supervivencia +2)  
Recursos: Ninguno  
Defecto: Bestial (no puede comunicarse ni usar herramientas)  
Armas Valor Tamaño Ataque Media  
Mordisco 2L -2 10L (5)L  
Garra 4L -2 12L (6)L  
\*Los pterosaurios usan el valor completo de su Movimiento para volar y la mitad cuando están en el suelo.  
\*\*Los pterosaurios sufren una penalización de -2 a las tiradas de Sigilo debido a su Tamaño.

### Velociraptor

Arquetipo: Dinosaurio Motivación: Supervivencia  
Estilo: 0 Salud: 6  
Atributos primarios  
Constitución: 3, Carisma: 0, Destreza: 5, Inteligencia: 1,  
Fuerza: 3, Voluntad: 3  
Atributos secundarios  
Tamaño: 0 Iniciativa: 6  
Movimiento: 8 (16)\* Defensa: 8  
Percepción: 6 Aturdido: 3  
Habilidades Base Niveles Valor Media  
Pelea 3 5 8 (4), Sigilo 5 1 6 (3)  
Supervivencia 1 5 6 (3)  
Talentos: Alerta 1 (Percepción +2), \*Correr (duplica el valor de Movimiento cuando corre)  
Recursos: Ninguno  
Defecto: Bestial (no puede comunicarse ni usar herramientas)  
Armas Valor Tamaño Ataque Media  
Mordisco 0L 0 8L (4)L  
Garra 2L 0 10L (5)L