

# RESCATE EN ISLA MUERTA

Un módulo ambientado en *Jurassic Park* para el juego de rol  
*Aventuras y Misterios*, de ENEKO MENICA  
(<http://eltomocarmesi.blogspot.com>) y ENEKO PALENCIA  
(<http://www.nogarung.com>).

## INTRODUCCION

*El proyecto de John Hammond va viento en popa. Está creando un fabuloso parque con el que espera, en no mucho tiempo, sorprender al mundo con sus criaturas jurásicas. Mientras que el futuro emplazamiento del mismo es la Isla Nublar (Zona A), en la isla Sorna (Zona B) se están criando diversas especies de dinosaurios a modo de granja de producción para luego transportarlos a isla Nublar. Sin embargo, una parte de los científicos de InGen está trabajando en un método de control de dinosaurios para casos extremos (como la huida de las islas): la creación de una falla endocrina que los hace incapaces de generar lisina, por lo que si no la consumen en sus alimentos entran en estado de coma y mueren.*

*InGen está ensayando estas pruebas en numerosos dinosaurios transportados desde la Isla de Sorna a la Isla Muerta (Sitio C) a través de un programa de control de comisarios de las Naciones Unidas (ya que esta isla no es propiedad de la empresa de Hammond). Durante los experimentos, los científicos de InGen están obligados a informar por radio a Isla Sorna de las pruebas con lisina en dinosaurios cada cinco horas. Lo hacen desde el puesto avanzado de las Naciones Unidas, al norte de Isla Muerta. Sin embargo, desde hace un día no ha habido comunicaciones por parte de los científicos o los comisarios. InGen ha decidido contratar y enviar de manera discreta un pequeño equipo de exploración (entre los que están los PJ). Si este contratiempo saliera a la luz, el prestigio y su sueño del parque Jurásico se irían a pique.*

## INFORMACION PARA JUGADORES

**La Isla Muerta:** se trata de la isla más grande del Archipiélago de las Cinco Muertes, situada a 200 millas de la costa de Costa Rica, y es una reserva de tierras altas y llanuras cubierta por bosques de coníferas, rodeada en sus costas por grandes acantilados (excepto una cala en la parte sur). También está habitada por otros animales no saurios y está constantemente envuelta en niebla. Los distintos dinosaurios ocupan diferentes áreas en la isla.

**El plan de exploración:** Un helicóptero de la compañía aterrizará de madrugada en la pista de vuelo de las Naciones Unidas en el norte de la isla. Una vez en tierra los PJ deberán dirigirse hasta el puesto avanzado a unos 10 km al sur del helipuerto. Habrán de comprobar si los científicos y comisarios siguen allí. En cualquier caso, tendrán que informar de la situación por radio a InGen y volver todos hasta el helipuerto, donde el helicóptero les recogerá tras esperar un máximo de 4 horas (ya que por la noche se concentran las horas donde los Tyrannosaurus Rex, predadores que habitan esa zona, descansan de su cacería).

## ESCENA / SUBIDA AL PUESTO AVANZADO

Tras el aterrizaje, el grupo viajará través del terreno durante una hora. Se trata de una zona boscosa de tierras altas repleta de pinos y robles. Podrán ver a lo lejos una camada de Stegosaurus descansando en una explanada al borde de una zona rocosa. En algún momento, con una tirada difícil (5) los PJ podrán escuchar unos sonidos breves, agudos y repetitivos. Cualquiera en el grupo sabrá que algún tipo de animal los acecha (pues no sólo hay dinosaurios en Isla Muerta). Una tirada normal (4) hará comprender que se tratan de rugidos de acecho característicos de los velociraptores. Hagan lo que hagan, el grupo tendrá que superar dos tiradas fáciles (4) para evadirse, correr o escabullirse de la inminente persecución de estos saurios, que saltaran sobre ellos para devorarlos. En el caso de superarla se habrán librado por poco, y en caso contrario habrán de luchar contra ellos. Una vez recuperados, verán en la falda de la montaña el puesto avanzado.

Nada más llegar, el grupo podrá comprobar se trata de una moderna instalación de estudio de dinosaurios y observación de animales. Lo curioso es que alrededor de todo el edificio existe gran estructura enrejada, a modo de jaula, con forma de cúpula semiesférica (esto es una medida de protección contra los repetidos ataques de Pteranodón). Verán que delante de la entrada se ha colocado un vehículo propiedad del puesto, como para evitar que las puertas se abran desde el interior. El jeep está en buenas condiciones, (excepto numerosos arañazos y dentelladas en algunas partes de la carrocería), y habrán de retirarlo para acceder al interior del lugar. En su interior, el grupo encontrará varias salas:

**Hall de entrada:** donde un gran cartel informativo junto a un esqueleto de allosaurus da la bienvenida a los observadores, y se describen exhaustivamente todas las medidas de seguridad que se han de tomar en el centro. También un mapa del lugar indicando el resto de salas del observatorio.

**Sala de luces y mantenimiento:** Los jugadores podrían activar el cuadro de luces de la instalación, lo cual daría haría funcionar el sistema de vigilancia y los equipos de radio y comunicaciones.

**La sala de comunicaciones:** en ella se encuentran grandes paneles y pantallas de vigilancia de todo el perímetro y



rincones del puesto avanzado. Hay varios ordenadores desde los que se puede acceder al registro de dinosaurios de Isla Muerta. Podrán comprobar los animales que viven en ella. Además, con una tirada difícil (5) se podrá acceder a la base de datos de los vídeos de vigilancia. En ellos podrá verse cómo un grupo de cuatro personas corren cerca del garaje del puesto, siendo finalmente atacados por un dilophosaurus. Pueden apreciarse varias ráfagas de disparos, aunque no logra verse qué ocurre después. Existen también un par de equipos de radios desde los cuáles poder informar en cualquier momento al puesto de Isla Sorna.

**Torres de observación:** existen dos torres de observación a modo de faro en cada uno de los extremos del centro. En la torre oeste pueden divisarse decenas de kilómetros del vasto terreno conocidos como “las llanuras de inundación”. Además, si acceden a este lugar serán atacados por un dilophosaurus escondido allí; en la torre este pueden apreciarse a lo lejos los acantilados de Isla Muerta, y encontrarán una pistola de fuego cargada en el suelo junto a un improvisado nido de Pteranodón en lo alto de la torre, la cual está a cielo descubierto (su techo está destrozado en su totalidad). Desde esta torre puede verse un gran agujero en la cúpula que rodea el puesto avanzado (señal de que los dinosaurios voladores terminaron por agujerear la cúpula de protección).

**Sala de reuniones y barracón de convivencia:** Existen dos salas en la planta baja destinadas al trabajo y al descanso de los observadores de las Naciones Unidas: una es una gran sala de audiencias y reuniones con numerosa documentación del puesto. La otra es un gran barracón de habitaciones de descanso, baños, cocinas y un pequeño polvorín de armas para el personal de seguridad. Si acceden a éste último verán que existe un botiquín de primeros auxilios (que podría ayudar en tiradas fáciles (4) para realizar curas), y un pequeño almacén metálico para guardar armas, ahora abierto y tan sólo con un rifle de dardos tranquilizantes de largo alcance, así como un estuche con cuatro dardos. Nota: el efecto de cada dardo tranquilizando dura una hora para cada dinosaurio.

**Garaje:** verán los cuerpos de tres personas devoradas presumiblemente por dinosaurios, rodeadas de numerosos casquillos de bala. Si vieron las grabaciones de seguridad notarán que faltan algunas personas; y si no lo hicieron verán el rastro de varias huellas neumáticas alejándose del garaje (otro jeep y una motocicleta).

Cuando salgan del puesto avanzado (antes de cruzar del recinto semiesférico) el gran Pteranodón que ha hecho un nido en la torre atacará al grupo delante de la entrada (tal vez utilicen el vehículo para huir). Una vez lo venzan o tal vez si acaban huyendo de su presencia, aparecerá por el acceso al recinto enjaulado del puesto un Spinosaurus, alterando la posible vía de escape del grupo, tras lo cual los perseguirá.

Mientras el grupo huye de una u otra manera (tal vez enfrentarse a él suponga el final de la aventura) verán el rastro de los otros vehículos que se alejan por un lateral del terreno y llegan a otra gran abertura de la cúpula a nivel del suelo (es una zona del perímetro destrozada por un gran impacto). Serán necesarias un par de tiradas fáciles (4) para huir y no ser alcanzados por el Spinosaurus. Si las superan llegarán a un precipicio donde quedarán a merced del animal. La única manera de salvarse será saltar el gran acantilado que desemboca en un gran río formado por la caída de una catarata en el extremo opuesto...

Los PJ perderán automáticamente un punto de vida (a no ser que les quede sólo un punto de vida, en cuyo caso el resto de tiradas hasta el final de la aventura, si no es curado de alguna manera, tendrán siempre un punto añadido de dificultad).

## ESCENA// NUEVOS DESCUBRIMIENTOS

Los PJs despertarán en la orilla del río decenas de metros más abajo, momento en el cual amanecerá. Toda esperanza de volver en el helicóptero se habrá esfumado, y cualquier intento de comunicación será en vano. Enseguida oirán una ráfaga de disparos no muy lejos de su posición, en la ladera de la montaña. Tal vez vayan a comprobar quién está disparando, o en caso contrario dejarán de hacerlo y dos personas (una mujer y un tipo con uniforme de seguridad y ametralladora) saldrán de entre el bosque de pinos, corriendo hasta su posición. Instarán al grupo a hacer lo mismo a base de advertencias y aspavientos con los brazos.

En esos momentos serán perseguidos por el mismo Spinosaurus. El guarda de seguridad gritará que sigan corriendo. Finalmente verán un jeep similar del puesto avanzado y una motocicleta estacionadas en un pequeño claro (los vehículos que huyeron del puesto avanzado). Sobre la moto hay otro hombre y al volante otra mujer. Cuando el grupo suba a los vehículos huirán todos, mientras el guarda de seguridad disuade la persecución del dinosaurio a base de ráfagas de bala. Llegará un momento que el Spinosaurus deja de perseguirlos, alejándose en otra dirección.

Mientras se dirigen al sur de la isla sobre el jeep, le preguntarán al grupo que quiénes son. Por su parte, ellos son los únicos cuatro supervivientes de ese día: una científica de InGen, dos comisarios de las Naciones Unidas y uno de los guardas de seguridad. La científica narrará cómo, tras un apagón en el puesto avanzado, los dinosaurios lograron penetrar en la instalación (el Pteranodón desde el aire, y el Spinosaurus y dilophosaurus rompiendo el perímetro exterior), y antes de poder informar a Isla Sorna tuvieron que escapar en los vehículos del garaje. El resto de trabajadores del centro y otros comisarios han desaparecido en la huida o han sido devorados por los dinosaurios. La cuestión de la entrada de los animales al recinto sonará extremadamente raro a los PJs, pues las medidas de seguridad del puesto no tienen nada que ver con el suministro eléctrico (de hecho, superar una tirada fácil les hará percibir la mentira en las palabras de la científica).



Si exigen a la mujer saber qué oculta, ésta no dirá nada a priori (en manos del director queda cómo averiguar sus intenciones). **Nota para el director:** lo cierto es que en el centro de Isla Muerta se ubica instalación dedicada a la clonación algunas especies de dinosaurios mediante una avanzada tecnología que los hace más fuertes, debido al costoso y secreto proyecto de combinación de ADN de varias especies. Ésto los hace mucho más fuertes e inteligentes, y por tanto más peligrosos; por eso algunos dinosaurios con los que se experimentaba pudieron acceder al puesto avanzado.

La intención del grupo es viajar hasta la playa sur, es decir, atravesar toda la isla, y esperar a que algún barco los divise (pues no tenían conocimiento del rescate). Claro que, antes han de alcanzar la instalación de clonación, han de pedir ayuda por radio a Isla Sorna desde su sala de comunicación, y aguardar ayuda en la playa.

## ESCENA /// PELIGRO EN LAS LLANURAS

El grupo se encuentra en el territorio de las llanuras, a unos 60 kilómetros de distancia de la instalación de clonación. Han de cruzar toda la gran llanura rodeando algunas montañas, ya que atravesarlas es imposible. Durante el viaje encontrarán una pequeña manada de Ankylosaurus y algunas bandadas de Pterodáctyles volando en las alturas. Sin embargo se encuentran en el área de los Tyrannosaurus, y no tardarán en divisar uno que se está alimentando de otro animal junto a un arroyo. Girará su cuello y quedará mirando el paso de los vehículos fijamente, pero no abandonará su almuerzo para perseguirles.

Cuando hayan recorrido algo más de la mitad del camino el motor del jeep se gripará provocando una gran humareda y la detención del vehículo. Al grupo le continuará andando y durante este tramo podrán sufrir los siguientes encuentros (Lanzar 1d6):

**1-4:** Notarán que el suelo tiembla, y antes de que puedan reaccionar, los miembros del grupo se verán envueltos en una gran estampida de Gallimimus procedente de las estribaciones aledañas. Habrán de superar una tirada fácil (4) para evitar ser alcanzados y golpeados por alguno de ellos. En caso contrario perderán un punto de vida.

**5:** Encontrarán una atalaya metálica de vigilancia de unos ocho 10m de altura, rodeada de un perímetro circular de vallas también metálicas. Se trata de un puesto de observación. El acceso superior es a través de una escalera vertical. El puesto consta de una única sala de planta cuadrada con tejado, sin más mobiliario que un armario con vendas y otro estuche con tres dardos tranquilizantes. Además, cuando alguno de los PJ baje por la escalera, descenderá picado desde los cielos un Pteranodón solitario dispuesto a atrapar a su presa. El PJ habrá lanzarse al suelo para evitar el impacto. Perderá 1 punto de vida a no ser que supere una tirada fácil para lograr caer bien en el terreno.

**6:** Verán cómo otro científico de InGen sale de los bosques cercanos y corre hacia el grupo pidiendo ayuda a gritos. De entre los árboles emerge uno de los dos Carnotaurus que hay en Isla Muerta, el cual le persigue y acaba alcanzándolo y devorándolo. Ello hará que después vea al grupo y también quiera cazarlo. A los PJs sólo le quedará correr. Para escapar deben superar dos tiradas fáciles para poder huir a todo trapo y perderle de vista. En caso contrario han de enfrentarse a él...

Tras superar estos encuentros no tendrán más sorpresas hasta llegar al centro de clonación de la isla, excepto el comienzo de una lluvia torrencial, acompañada de la espesa y característica niebla de la isla que comenzará a helarles los huesos.

## ESCENA /// REUNION INESPERADA

Una vez alcancen la instalación de clonación verán que se trata de una base científica a cierta altura, rodeada por un pequeño perímetro de vallas altas y electrificadas. Según la científica posee un dispositivo avanzado de transformación de energía calorífica (procedente del subsuelo de la isla) en energía eléctrica, dedicado al funcionamiento del centro y el perímetro vallado. Según relata, el centro de clonación es un lugar aún en construcción, pese a que se han hecho algunos experimentos con éxito en él, como ya comentó. Por eso no encontrarán personal en su interior. El edificio consta de un gran pasillo central en el que van adosándose las siguientes salas:

**Laboratorio de Clonación:** se trata de una sala amplia aséptica con numeroso instrumental mecánico de última generación: brazos electrónicos, extractor automático de muestras, ordenadores para controlar el proceso clonativo y microscopios de última generación, entre otros juguetes de la compañía InGen. Existen un par de refrigeradores de gran tamaño para guardar muestras de dinosaurios y otros animales, pero los encontrarán vacíos.

**Taller de crianza:** es una sala acondicionada para el cuidado de las crías clonadas, con una gran jaula en su interior con un acceso a un balcón exterior, así como un par de puertas de acceso para cuidadores.

**Sala de Comunicaciones:** al igual que el puesto avanzado, cuenta con una sala de control del circuito cerrado de vigilancia del centro (cuyas cámaras de seguridad no mostrarán ninguna sorpresa ni presencia animal dentro de la instalación), así como un moderno equipo de radio con el cual los PJs podrán comunicarse con Isla Sorna. Cuando contacten con ellos les pedirán un informe de la situación y tras unos minutos les instarán a esperar allí las próximas dos horas, tiempo tras el cual dos helicópteros de la compañía sobrevolarán la zona y los rescatarán. Antes no podrán acudir debido a la mala previsión meteorológica.



**Sala de convivencia:** Se trata de una sala de descanso para trabajadores, con neveras, baños y asientos. El grupo podrán descansar y curarse con alguno de los botiquines de emergencia existentes.

**Puesto de seguridad:** Consta de un pequeño barracón con literas y dos armarios repletos de armas (un estuche con 3 dardos tranquilizantes con rifles de disparo, 3 bengalas, 2 granadas y una ametralladora), de las cuáles los jugadores podrán surtirse como quieran. Claro que, primero habrán de abrir el mecanismo de cerradura de la taquilla de armas mediante una tirada difícil (5) de manipulación. Existe también un cuadro de mandos con pantallas para manipular el flujo eléctrico de la valla electrificada.

En cierto momento, cuando el grupo haya explorado toda la instalación, podrán oír un rugido lejano de dinosaurio. Si alguien supera una tirada normal (4) para percibir o escuchar sabrá que algún animal se acerca por el camino que los llevó hasta la instalación. Si ojean las pantallas que muestran las grabaciones del circuito de cámaras observarán que las que están ubicadas en la entrada del recinto perimetrado recogen a un dinosaurio acercándose bajo la lluvia y la niebla. A los PJ les parecerá el regreso del Spinosaurio.

Hagan lo que hagan oirán otro estruendo, una especie de golpe seco y más rugidos, esta vez justo en el exterior de la instalación. Asomándose por alguna de las ventanas, puerta principal o alguna de las cámaras de seguridad, los PJ podrán ver luchando a las puertas del recinto al Spinosaurio contra dos Tyranosaurios Rex. Los bramidos de los tres saurios son desconcertantes y aterradores. **Nota para el director:** el Spinosaurio aparecido en el puesto avanzado ha seguido el rastro del grupo desde hace horas, adentrándose en la zona de depredación actual, es decir, la de los Tyranosaurios Rex. Dos de los ejemplares Rex de la isla, percatándose de ello, pretenden dar caza Spinosaurio debido a la intromisión en su territorio.

Estén donde estén, los PJ podrán ver la lucha entre los tres ejemplares (una tirada fácil (5) sobre paleontología o comportamiento animal hará comprender cómo los Tyranosaurios no están cazando, sino que sólo defienden su territorio). Tras enzarzarse durante minutos en una cruenta lucha asesina, uno de los Rex y el Spinosaurio se desplomarán a la vez debido a sus mutuas dentelladas, cayendo sobre la gran valla electrificada y quebrándola en ese trajo. Debidos a las heridas de la pelea y al contacto con la valla, ambos morirán por los daños sufridos.

Sin embargo, el otro Tyranosaurio irrumpirá en la instalación, atraído por el olor de los PJs e irrumpirá en el centro de clonación arrasando todo a su paso. Tal vez el grupo esté ya preparado para la acción o tal vez traten de huir y evitar al saurio; sea como sea, el Director es libre de dirigir los devastadores pasos de Rex para enfrentarse a los PJs sala a sala (confrontaciones directas, tiradas de huidas, huida por la selva, etc.), así como de decidir el destino de los PNJs acompañantes. Además, tras los tantos peligros sufridos por los protagonistas, los dos helicópteros llegarán al rescate (tal vez justo en el momento indicado) para recoger a los supervivientes (puede que incluso uno de los copilotos dispare con un rifle de dardos tranquilizantes al Tyranosaurio como medida facilitadora).

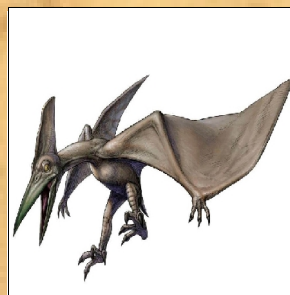
## DRAMATIS PERSONAE:

### VELOCIRAPTOR



**Papel:** Dinosaurio bípedo  
**Habilidades:** Velocidad y sigilo desarrollados  
**Objetos:** Uña-garra para presas  
**Contadores de estado:** 2  
**Longitud:** 1,8 m.  
**Altura:** 2 m.  
**Peso:** 60 Kg.  
**Periodo:** Cretácico Superior

### PTERANODON



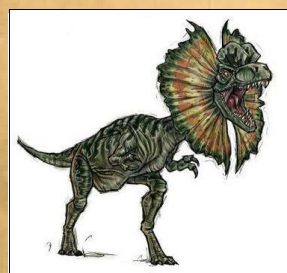
**Papel:** Reptil volador  
**Habilidades:** Vista privilegiada  
**Objetos:** Pico perforador  
**Contadores de estado:** 2  
**Envergadura:** 7,5 m.  
**Altura:** 2 m.  
**Peso:** 30 Kg.  
**Periodo:** Cretácico Superior

### CARNOTAURUS



**Papel:** Dinosaurio depredador  
**Habilidades:** Resistencia de carrera  
**Objetos:** Cuernos de choque  
**Contadores de estado:** 3  
**Longitud:** 7,6 m.  
**Altura:** 3,5 M  
**Peso:** 1,5 toneladas  
**Periodo:** Cretácico superior

### DILOPHOSAURUS



**Papel:** Dinosaurio carroñero  
**Habilidades:** -  
**Objetos:** Veneno cegador  
**Contadores de estado:** 2  
**Longitud:** 7 m.  
**Altura:** 2,5 m.  
**Peso:** 350 Kg.  
**Periodo:** Jurásico Inferior

### SPINOSAURUS



**Papel:** Dinosaurio depredador  
**Habilidades:** Intimidación depredadora  
**Objetos:** Joroba termorreguladora  
**Contadores de estado:** 4  
**Longitud:** 16-18 m.  
**Altura:** 5 m.  
**Peso:** 8,5 toneladas  
**Periodo:** Cretácico

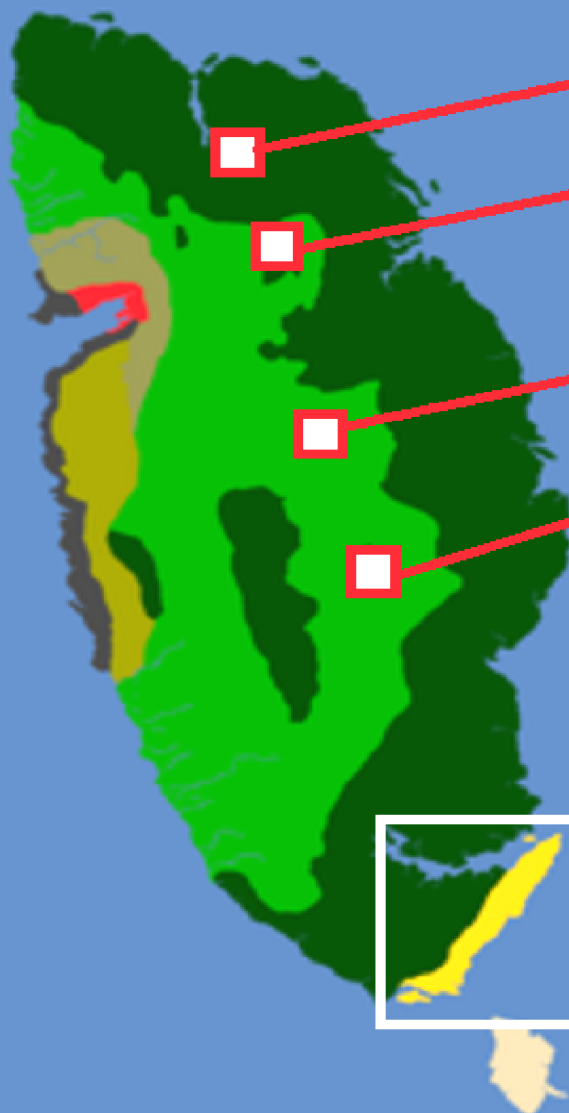
### TYRANNOSAURUS REX



**Papel:** Dinosaurio carroñero-depredador  
**Habilidades:** Fuerza muscular extrema  
**Objetos:** Cola larga y pesada  
**Contadores de estado:** 3  
**Longitud:** 12 m.  
**Altura:** 4 m.  
**Peso:** 6 toneladas  
**Periodo:** Cretácico Superior

## ISLA MUERTA

A 200 MILLAS DE LA COSTA DE COSTA RICA



HELIPUERTO

PUESTO AVANZADO  
DE LAS NACIONES UNIDAS

ATALAYA DE VIGILANCIA

INSTALACION  
DE CLONACION

PLAYA