

Campana para Savage Worlds
Edici3n Aventura



OPERACI3N: Tras el mundo perdido

Una campana donde luchar3s contra
nazis a lomos de dinosaurios.

=====

Ver. 1.0.1



Licencia de uso

=====

La presente obra se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>). Puedes usar este contenido en cualquier forma que te permita la licencia incluso comercial, siempre que incluyas el siguiente texto de atribución:

Este trabajo está basado en la campaña para Savage Worlds OPERACIÓN: Tras el mundo perdido creada por Jorge Monclús Fernández (@Gwarannon) y está disponible de forma gratuita en <https://mundoperdido.gwarannon.com> y el código original puede obtenerse en <https://github.com/gwarannon/TrasElMundoPerdido>. Está licenciada para nuestro uso bajo una licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional cuyo texto legal puede verse en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.es>.



This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.



Hace 65 millones de años los dinosaurios domin...5			
... Y ahora han vuelto para matar nazis. 6			
La Fundación Roxton 7			
El mundo perdido 8			
La expedición Roxton 13			
La Fundación J. Roxton 15			
Lady Roxton 15			
Acerca de los dinosaurios 26			
Cómo llevar dinosaurios 27			
Carácter de los saurios 27			
Vida de los dinosaurios 28			
Dinosaurios vs. tecnología 29			
Dinosaurios en misiones 29			
¿Qué sabe la gente normal de los dinosaurios? 32			
Mantener en secreto a los dinosaurios 32			
Reglas especiales para la campaña 34			
Creación de personajes 35			
Nuevas reglas 37			
Vehículos 43			
Equipo especial 91			
Equipo para dinosaurios 47			
La campaña 52			
Resumen 53			
Preparando las misiones 54			
Los viajes 55			
Personalizando y continuando la campaña 55			
Parte 1: La isla de Skye 58			
Reclutamiento 59			
Primeros pasos 59			
Entrenamiento 61			
Dinosaurios a la fuga 62			
Compañeros para siempre 63			
Primera misión 64			
Huellas en la tierra (Pistas) 67			
Parte 2: Norte de Africa 68			
Sitio de Tobruk 69			
Informe de misión 69			
Tobruk 70			
Entrar en Tobruk 71			
Buscar al activo de la IM 71			
Salir de Tobruk 75			
Visita a Bletchley Park 77			
Mensaje desde Bletchley Park (Pistas) 78			
Parte 3: Islas Orcadas 79			
Ataque a Scapa Flow 80			
Misión de rutina 80			
En todo el fregado 82			
¿Cómo detener un submarino? 85			
Interrogatorio 86			
Saltan las alarmas (Pistas) 86			
Parte 4: Noruega 88			
Operación Gunnerside 89			
Lo que IM puede contarte 89			
Las otras heroínas de Telemark 92			
iiiiDragones!!!! 93			
Vuelta a casa 95			
Realidad o leyenda (Pistas) 96			
Parte 5: Normandía 97			
Preparando el día D 98			
Entrando en La Havre 99			
Estudiando al enemigo 100			
Un pequeño favor 101			
		Sabotaje 105	
		Sembrando el caos 108	
		Espiados (Pistas) 108	
		Parte 6: El frente ruso 110	
		Rompiendo el sitio de Stalingrado 111	
		Encuentros 111	
		Regreso a casa 118	
		Reportes desde el frente (Pistas) 118	
		Parte 7: Regreso a casa 119	
		Por sorpresa 120	
		La visita del general 122	
		Con la mierda hasta el cuello 123	
		Parte 8: Regreso al Mundo Perdido 125	
		El Mundo Perdido 126	
		Carrera al Mundo perdido 127	
		La situación en la meseta 128	
		Misión de rescate 129	
		Evitando un genocidio 131	
		Asociaciones peligrosas 133	
		Aprovechando el terreno y otros trucos 134	
		Batalla del Mundo Perdido 135	
		El zepelín 148	
		Parte 9: La Selva Negra 140	
		Los diamantes 141	
		La IM vuelve y viaje a la Selva Negra 142	
		El castillo de Hohenzollern 146	
		La batalla final 152	
		Y ahora ¿qué va a pasar? 154	
		Relatos salvajes 156	
		El prototipo 157	
		La protesta 159	
		¿Quién es Marion Fairfax? 161	
		Titanes de tiempos pretéritos 164	
		Campo minado 170	
		Operación Columba 172	
		Limpiando el puerto 173	
		Cena de etiqueta 175	
		Arte robado 179	
		Noche de póker 181	
		El secreto de los Branningan 183	
		Nadie 185	
		Espécimen perdido 190	
		Despedidas 193	
		Recomendaciones sobre los relatos salvajes. 194	
		Semillas de aventuras 194	
		Aliados, antagonistas y dinosaurios 196	
		Aliados 197	
		Antagonistas 209	
		Secuaces 214	
		Dinosaurios del Mundo Perdido 221	
		Los accala y otros habitantes del mundo pe... 231	
		Epílogo 237	
		Notas del autor 238	
		Atribuciones 241	
		Otros proyectos que te pueden interesar 243	

An oil painting of two Tyrannosaurus Rex dinosaurs in a prehistoric landscape. One dinosaur is in the foreground, standing on its hind legs with its mouth open, showing sharp teeth. The second dinosaur is behind it, also standing on its hind legs. The background features a blue sky with soft clouds, a green palm tree, and a grassy field with small plants. A silver paperclip is attached to the top right corner of the painting.

Hace 65 millones de años los
dinosaurios dominaron la Tierra ...

CHAS. B. KNIGHT
1986

... Y ahora han vuelto para matar nazis.

=====

Estamos en el verano de 1940 y casi toda Europa ha caído bajo el poder de la maquinaria de guerra nazi.

Tu mando superior te hace llamar a su despacho y te enseña una carta de «arriba» indicando que te cambian de destino. Te mandan a unas instalaciones secretas en Escocia, en la isla de Skye.

Por alguna extraña razón que nadie comprende, y menos tú, te quieren allí para formar parte de una fuerza militar muy especial.

Puede que esté en tus manos cambiar el rumbo de la guerra y salvar al mundo de la barbarie nazi.

¿Aceptarás el desafío?

La Fundación Roxton

El mundo perdido (The Lost World) es una novela de ciencia ficción de 1912 escrita por Sir Arthur Conan Doyle, famoso por crear a Sherlock Holmes. Trata sobre una expedición a una meseta sudamericana perdida en donde aún sobreviven dinosaurios y otros animales prehistóricos.

Esta campaña toma como reales todos los hechos que pasan en esa novela y avanza hasta el verano del año 1940. Europa está sumida en la II Guerra Mundial y tu mesa encarnará a un grupo de comandos que irán haciendo peligrosas misiones por algunos de los escenarios más característicos de esta guerra.

Pero no estarán solos en esas aventuras, sino que irán acompañados de dinosaurios sacados de ese mundo perdido y entrenados para ayudar a tus comandos en todo tipo de misiones.



El mundo perdido

=====

Todo comienza en 1910 cuando el excéntrico y genial doctor en Zoología George E. Challenger, que se encontraba de expedición en el Amazonas, fue llamado por una tribu de aborígenes para curar a un estadounidense que habían encontrado medio muerto cerca de su poblado. Cuando llegó, Maple White, que así se llamaba el vagabundo y pintor, desafortunadamente ya había expirado.



Professor Summerlee, F.R.S. Frontispiece.
 E. D. Malone (*Daily Gazette*) Professor G. E. Challenger, F.R.S., F.R.G.S. Lord John Roxton.
 THE MEMBERS OF THE EXPLORING PARTY.
 From a photograph by William Ransford, Hampstead.

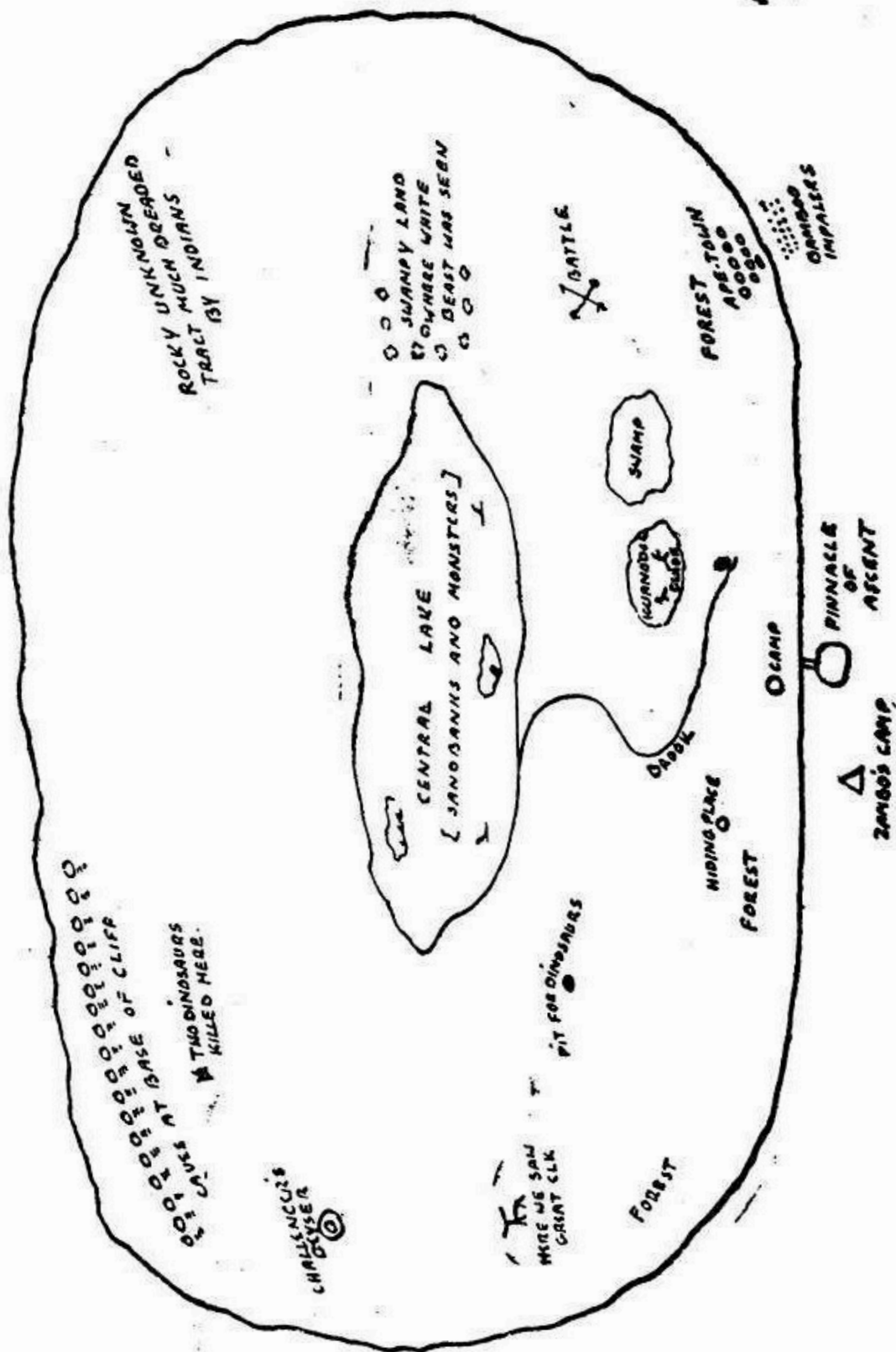
Challenger encontró entre sus objetos personales una libreta de dibujos con extraños bocetos de gigantescas bestias prehistóricas que habitaban una meseta tremendamente alta y seguramente inaccesible a pie.

Challenger encontró el lugar que Maple había dibujado y lo llamó la «Tierra de Maple White», pero no pudo acceder a ella por falta de material de escalada y provisiones. Aunque consiguió fotografías de pteranodontes y algunas pruebas físicas como huesos de dinosaurios, lo perdió casi todo en un accidente a su regreso a Londres. Las pocas pruebas que pudo conservar fueron tachadas de fraude y él de farsante.

A pesar de ello, Challenger consiguió el apoyo de Lord John Roxton, el profesor Summerlee y de Edward Malone, un periodista del *Daily Gazette* y montó una expedición a la selva venezolana para demostrar que su descubrimiento era real.

- **Lord John Roxton:** Era un enamorado de Sudamérica, un fantástico cazador y había luchado por liberar de esclavistas diferentes tribus de indígenas.
- **Edward Malone:** Este joven periodista del *Daily Gazette* se enroló en esta aventura para demostrar su valor ante su enamorada.
- **Profesor Summerlee:** Viejo contrincante intelectual del Profesor Challenger se apuntó como una forma de dar un punto imparcial a la expedición.

ROUGH CHART OF MAPLE-WHITE LAND



ROUGH CHART OF MAPLE WHITE LAND.



Una aventura increíble

Tras varias aventuras y desventuras, la expedición consiguió llegar y acceder a la inaccesible la meseta que nombraron como la Tierra de Maple White. Pero quedaron atrapados en ella debido a la traición y venganza contra Lord Roxton de uno de sus acompañantes que destruyo el acceso que habían conseguido construir con un árbol. Tres porteadores, dos indios aborígenes y un hombre negro llamado Zambo, se quedaron abajo de la meseta ayudando a sus jefes.

En esa tierra descubrieron no solo pteranodontes, sino también iguanodontes, alosaurios, estegosaurios, ictiosaurios y plesiosaurios, además de todo tipo animales desconocidos para la zoología. Tuvieron que luchar contra algunos de los saurios depredadores, pero siempre con éxito.

Una noche, a traición, fueron atrapados y consiguieron escapar de una raza de homínidos muy violentos, al que Challenger y Summerlee consideraron un pitecántropo posterior al hombre de Java. Descubrieron también que estaban en guerra con una tribu de aborígenes humanos que hace cientos de años, si no miles, accedieron a la meseta.

Ayudaron con sus rifles y su munición a los aborígenes, que tenían las de perder, a vencer a los homínidos que fueron diezmados y convertidos en esclavos.

Una vez pacificada la meseta pudieron ponerse a explorar y conocer las maravillas de aquella zona y a buscar una forma de escapar. De hecho, Challenger descubrió unas toberas naturales de las que salía algún tipo de gas inflamable y menos pesado que el aire que quiso usar para fabricar un globo, aunque nunca llego a hacerse realidad.



Los aborígenes no parecían contentos cuando el grupo intentaba salir de la meseta, así sus planes de escape tuvieron que hacerse en secreto. El hijo del jefe de los aborígenes, al que habían salvado de los homínidos, les enseñó una ruta de escape en las cuevas en las que vivían. A escondidas hicieron sus macutos y escaparon con lo que pudieron, menos Challenger que se llevó un gran bulto que resultó ser una cría de pteranodonte.

Malone trató de enviar sus crónicas (por si morían antes de salir del mundo perdido) con los dos indios que se quedaron abajo de la meseta de a los que pidieron que buscarán ayuda, pero estos escritos nunca llegaron a su destino.

Por otro lado, a escondidas de sus compañeros, Lord Roxton descubrió que en un lodo azul que había en el pantano donde anidaban los pteranodontes había diamantes de gran tamaño por valor de 200.000 libras. Estos diamantes fueron el origen de lo que algún día sería la Fundación Roxton.

El pacto de silencio

AVISO IMPORTANTE: A partir de este punto, esta campaña y el libro original difieren totalmente en su desarrollo.

Durante el camino de regreso a Londres, Lord Roxton tuvo tiempo de pensar sobre toda la aventura y el futuro que les aguardaba a ellos y las personas y seres que habitaban la meseta. Aunque habían jurado que ninguno de los 4 componentes de la expedición daría pistas de la ubicación del fascinante mundo perdido que habían conocido, Lord Roxton sabía que la civilización la alcanzaría como había pasado en otras partes de su amada Sudamérica.

Es por ello buscó la manera de que sus compañeros juraran decir que la expedición había sido un fracaso. Como recompensa por su silencio, Roxton les ofreció una cuarta parte del tesoro en diamantes que extrajo del lodo azul del pantano donde vivían los pteranodontes, unas 50.000 libras por cabeza.

Claramente, Challenger fue quien ofreció más oposición, su nombre sería manchado si volvían de la expedición sin encontrar nada. Roxton tuvo que prometerle que, a su debido tiempo, la verdad de la meseta de Maple White saldría a la luz y el nombre del profesor G. E. Challenger se elevaría al olimpo de la zoología.

Challenger gastó su parte en financiar sus locos proyectos, Summerlee se retiró de la enseñanza y Malone siguió con carrera periodística y tuvo cierto éxito como novelista. Roxton también se encargó de que Zambo recibiera una buena suma de dinero y emigro a los Estados Unidos con unos familiares.

La expedición Roxton

=====

Lord Roxton uso sus 50.000 libras para organizar otra expedición al mundo perdido y 1 año más tarde estaba de vuelta en la meseta con un equipo de científicos e investigadoras para estudiar la Tierra de Maple White. Y a diferencia de las anteriores ocasiones, la expedición Roxton sabía de ante mano que iban a encontrar y fue preparada a conciencia y con intención de que durara por lo menos un año.

Otra vez en el mundo perdido

Durante un año y medio, Lord Roxton y un equipo de 40 personas estuvieron estudiando toda la meseta desde todos los ángulos de la ciencia moderna, biología, zoología, geología, botánica, antropología, etc. Podríamos decir que no quedo ni una sola piedra sin remover, ni planta o animal sin estudiar o accidente geográfico sin estudiar, pero mentiríamos. De hecho, 30 años más tarde todavía hay misterios en el mundo perdido.

Lo primero que hizo la expedición fue crear una especie de ascensor que permitía acceder a la meseta a personas y equipo sin necesidad de usar globos o la ruta de los accala.

El propio Roxton capturo con ingeniosos trucos especímenes vivos de todas las especies de saurios que habitan la meseta y los envió a escocia a unas tierras que había comprado en la isla de Skye. Para su transporte compro el viejo carguero «Ambassador» que paso a llamarse el «Mary Anning» y contrato a Dolores Branningan como su capitana.

Sabiendo los problemas que podían suponer las interacciones con los accala, la expedición mantuvo el contacto al mínimo. Por precaución, Lord John cambio su aspecto al máximo (corte de pelo y sin bigotes) para no ser reconocido.

Descubrimientos asombrosos

De lo primero que descubrieron es que la evolución no se había parado en el Mundo Perdido, sino que los saurios habían seguido evolucionando y principalmente su capacidad craneal era mayor que los fósiles de sus antepasados, con lo que se podía deducir que eran más inteligentes que sus antepasados.



De hecho, son capaces de solucionar problemas básicos y de realizar rutinas tras un proceso de aprendizaje.

Pero el gran descubrimiento que hizo Roxton en esta segunda expedición es que todos los saurios tenían cierto grado de domesticación. No eran mascotas como perros y gatos, ni tampoco animales de granja, pero habían convivido con los accalas de la meseta durante miles de años (cosa que no había ocurrido en el resto del mundo) y esto había transformado sus instintos poco a poco.

Los antropólogos y antropólogas de la fundación se dedicaron a estudiar a los aborígenes y descubrieron interacciones entre ambas especies que habían llevado a los saurios a ser en parte domesticados.

Durante la anterior expedición ya vio que los accala habían domesticado iguanodontes criándolos desde huevo. Pero investigaciones más exhaustivas permitieron descubrir algo muy interesante. La tribu accala había aprendido a dejar parte de su caza lejos de sus asentamientos para alejar a los grandes depredadores. También aprendieron a atraer a los herbívoros dejando gran cantidad de frutas en ciertos lugares donde era más fácil cazarlos o alejarlos de sus nidos y entonces robar sus huevos o sus crías.

Estas interacciones fueron con los siglos evolucionado y grabándose en los instintos de los saurios, de forma que saben que salvo en caso de agresión, necesidad o hambre, un humano es más útil vivo que muerto. Este hecho, junto a la selección de los mejores y más inteligentes ejemplares, hizo que la Fundación pudiera domesticar dinosaurios con técnicas avanzadas de condicionamiento positivo en unos 15 años.

La Fundación J. Roxton

=====

Tras el regreso de su segunda expedición y con las sacas llenas de diamantes, Lord Roxton decidió dedicar ese dinero al estudio de los dinosaurios y su protección. Quería mantener la meseta de Maple White tal y como la había conocido. Así pues, creó la Fundación J. Roxton.

Lord Roxton, también vio la necesidad de crear una reserva natural de saurios, en caso de que algo pasara en la meseta. Por ello, la Fundación compró casi una quinta parte de la isla de Skye en Escocia y monto una reserva natural. La Fundación, en su necesidad de preservar a los animales de la reserva, tuvo que empezar a estudiarlo, porque nada de lo que se sabía la ciencia actual sobre los dinosaurios les era de ayuda.

La vida de aventuras de Lord Roxton se convirtió en una vida de burocracia al frente de la Fundación y de estudio no solo de los saurios sino de los aborígenes, convirtiéndose en un experto antropólogo. Pero aun así solía aprovechar algunos viajes a la meseta de Maple White para revivir sus años de cazador/explorador.

La principal razón de lord Roxton para montar las instalaciones de la Fundación en Escocia, es que los posibles avistamientos de monstruos prehistóricos podían verse como un intento más de un loco escocés queriendo llamar la atención sobre el Lago Ness. De hecho, desde 1930 se han multiplicado los avistamientos de monstruos de todo tipo y estos hechos son rápidamente noticias en la prensa amarilla. Esto hace que los testigos sean desprestigiados rápidamente por la opinión pública y la comunidad científica, a pesar de que muchas veces han podido ser reales.

Política de no intromisión

Una de las políticas claves que estableció Lord Roxton en su expedición fue la no intervención en la vida de los hombres y mujeres primitivos, tanto accalas como pitecántropos. Esto incluye todo tipo de intervención que trastocase su modo de vida. No se les da ningún tipo de tecnología, no se les ayuda salvo en cosas muy graves y no se les trata de enseñar ningún tipo de conocimiento.

Lo único que está permitido es un comercio muy básico en el que la Fundación no saca ningún beneficio, solamente usa estos encuentros para estudiar a sus vecinos, los accala. Intercambian pieles, alimentos y algunas herramientas muy básicas.

Siguiendo esta política, se estableció una especie de reserva controlada con los pitecántropos que sobrevivieron y escaparon de los accala. Siguen siendo peligrosos, pero ahora son menos y más controlados.

Lady Roxton

=====

Poco sabía Margaret Roxton, sobrina de Lord Roxton, lo que iba a cambiar su vida cuando el albacea testamentario de su tío se presentó en su para entregarle una fabulosa fortuna y el control de la fundación con su nombre, tras la muerte de su tío por un ataque al corazón.

Pasado el impacto inicial, rápidamente Margaret se hizo a su nueva situación y tras instalarse en Dunvegan, empezó a empaparse de todos lo que rodeaba. En unos meses conocía perfectamente toda la historia de la Fundación, sus recursos, sus reglas, sus actuaciones y formas de trabajar.

Mientras que Lord Roxton trato de mantener ocultos tanto Maple White como la reserva de Skye, Margaret sabía que esa una tarea imposible sin ayuda exterior. El mundo de Margaret era un mundo de fotografías con teleobjetivo, de cámaras de cine y de micrófonos y de radio. Nada podía mantenerse en secreto, tarde o temprano alguien captaría a un pteranodonte volando o se metería en los terrenos de Skye para investigar que había tras sus alambrados.

Su primera gran acción como directora de la Fundación fue intentar hablar con el Gobierno, hablarles de los dinosaurios y del mundo perdido. No consiguió nada, ni una misera audición. Desde el gobierno se la tomo como una loca excéntrica a la que evitar. Pero sus peticiones sí fueron escuchadas por alguien que ella no podía imaginarse. Agentes de Inteligencia Militar (IM) a las órdenes del General Linton se pusieron en contacto con Lady Roxton.

IM empezó a suministrar a la Fundación de todo tipo de especialistas que tenían acceso a las instalaciones y los saurios. Llevaban todo tipo de equipamiento especial y hacía toda serie de nuevos experimentos y pruebas. Gracias a ellos, las investigaciones de la Fundación avanzaron en años, lo que les habría llevado décadas.

A cambio, IM proporcionaba cobertura a la Fundación, por ejemplo, el «Mary Anning» no necesitaba pasar por aduanas al salir o entrar al país y cuando llegaba a Venezuela casualmente nadie quería inspeccionar la carga al salir o al entrar. La Fundación conseguía informes muy detallados de sus posibles investigadores y gente con becas, con lo que podía hacer una selección más eficaz y descartar las personas que podían dar problemas.

También parece ser que desaparecieron todas las posibles señales que hubiera en medios de comunicación y otras organizaciones gubernamentales nacionales y extranjeras, como las notas y cartas Edward Malone de la primera expedición al Mundo Perdido.

La Guerra

El 1 de septiembre de 1939 los nazis entran en Polonia, se desata la Segunda Guerra Mundial y Lady Roxton se encuentra en su despacho dos oficiales de IM con un proyecto centrado en sus dinosaurios que ayudaría a la guerra. Reticente las primeras semanas, no le quedo otro remedio que acceder a las peticiones de IM ante el imparable avance de las fuerzas nazis sobre Francia.

Rápidamente, todos los experimentos y todos los trabajos que había solicitado IM para probar y desarrollar con los saurios tuvieron una nueva dimensión. Simples ejercicios de lanzar y traer para plesiosaurios, podían ser aplicados en misiones militares para recuperar objetos hundidos. Estudios sobre si los pteranodontes podían buscar y encontrar a sus cuidadores y llegar hasta ellos, se convertían en formas muy interesantes de hacer espionaje aéreo de instalaciones nazis.

La IM ya tiene sus «monstruos» preparados para combatir y ahora necesita la parte humana que los controle, así que sus agentes de inteligencia están como locos buscando los activos idóneos para trabajar con los saurios en las misiones que piensan asignarles.

Lady Roxton sabe que había sido engañada, pero ahora hay problemas más acuciantes. Ya solventará todos estos temas después de ganar la guerra.

La Fundación Roxton hoy en día

A día de hoy (verano de 1940) debemos considerar que la Fundación Roxton es una división no militar del IM. Lady Roxton tiene el control financiero de la Fundación y mantiene en secreto la localización de la Tierra de Maple White, pero ha perdido el control de las instalaciones en Skye. Solo conserva el derecho a veto, puede vetar personas y misiones, pero no puede tomar decisiones sobre quién entra o sale o como se llevan a cabo las misiones. Temas menores como organización de eventos o recaudación de fondos siguen en su control.

Aun así Lady Roxton intenta mantener el control de las misiones, de forma que tratará de atraer a su lado a los comandos y al personal científico que trabajan en Skye. De esta forma, está informada de todo lo que hace la IM en la Fundación y puede incluso dar órdenes o asesorar a los comandos en misión.

Las actividades oficiales de la Fundación

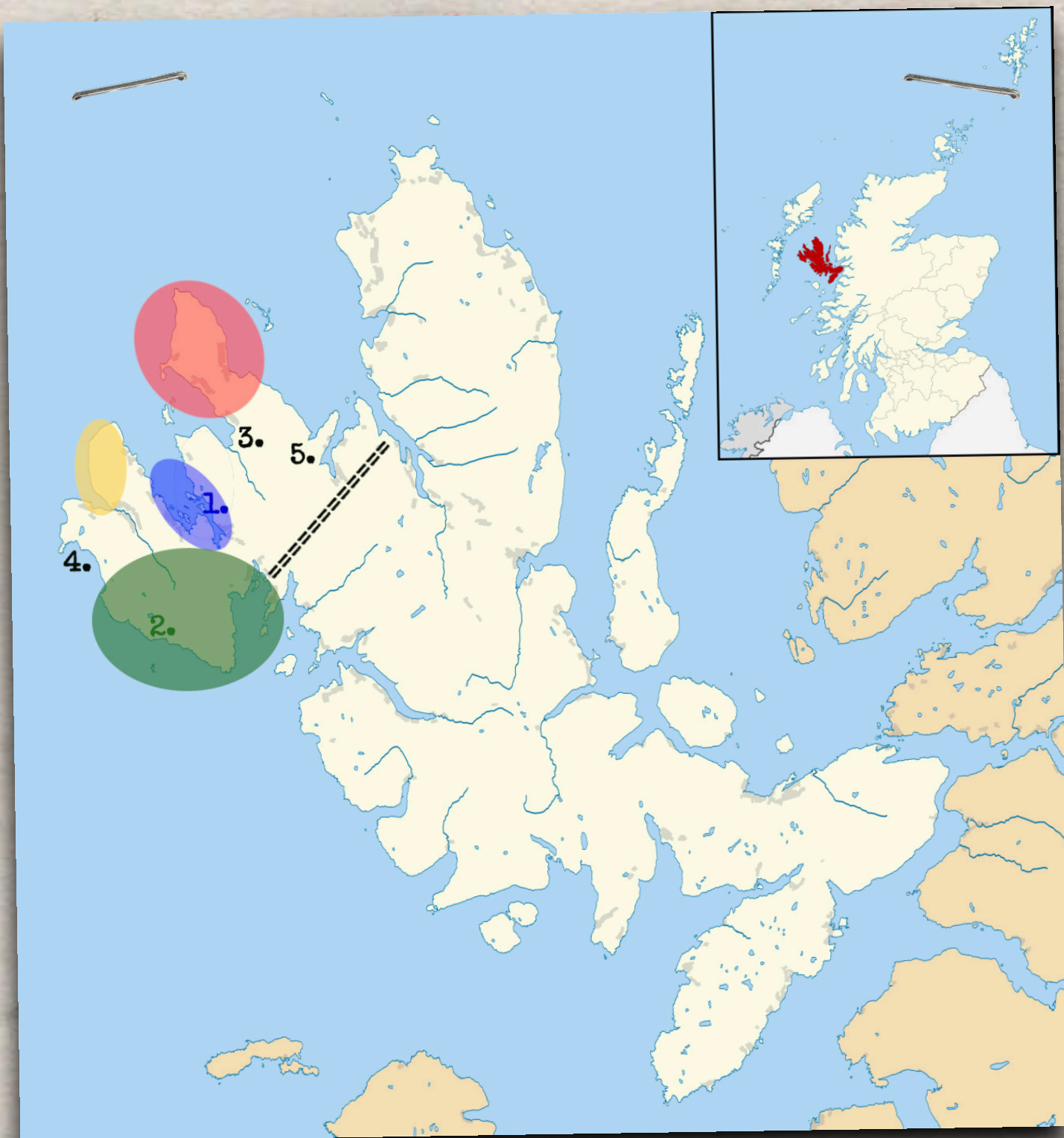
Legalmente, la Fundación Roxton es una organización de defensa e investigación de la vida salvaje y como tal realiza muchas actividades públicas en este sentido. De hecho, los terrenos de la isla de Skye están registrados como una reserva natural de animales en peligro de extinción.

Tiene becas, hace recaudaciones de fondos, hace campañas de concienciación, patrocina eventos de defensa animal y contra la caza, y todas actividades de típicas, pero siempre teniendo en cuenta que va dirigido a las clases altas inglesas.

La Fundación usa a veces estas actividades como tapadera para sus fines reales. Por ejemplo, renovó todo el hospital animal del zoo de Londres y Dublín y se quedó el viejo para sus instalaciones. Un par de veces ya han organizado eventos para invitar a posibles traidores y que IM entrará en su casa a buscar pruebas.

Las instalaciones de la Fundación Roxton en Skye

Lord Roxton trató su las instalaciones de Skye como una simple reserva natural, unos terrenos aislados donde los saurios estaban en libertad y el castillo Dunvegan donde algunos zoólogos de confianza podían trabajar (casi siempre con el visto bueno del profesor Challenger).



Mapa de la isla de Skye

-Rojo = carnívoros -Azul = acuáticos -Verde = herbívoros -Amarillo = voladores

1. Castillo Dunvegan

2. Hospital

3. Taller de Wayland

4. Zona de embarque y fondeo del «Mary Anning»

5. Pieza de artillería antiaérea

===== Valla de la reserva

Fue Lady Roxton quien vio que todo esto era insuficiente. Debíamos estudiar todo este increíble descubrimiento de forma adecuada y no solo los dinosaurios, sino también los aborígenes de la meseta.

Ella perfeccionó los hábitats que cada especie había creado, montó el hospital y el taller. También puso a funcionar la Fundación como sistema para conseguir investigadores e investigadoras de confianza a través de becas. Se becaba a alguien y se le estudiaba, si parecía de confianza se le ofrecía para trabajar en Skye o Maple White según capacidades y estudios.

Distribución de los edificios

Las instalaciones en la isla no están concentradas en un único lugar, sino que están dispersas por los terrenos de la fundación. La idea es evitar que los reconocimientos aéreos nazis descubran las instalaciones. Si no se revisan a conciencia las fotos se considerará que son grupos dispersos de granjas. Los dinosaurios en libertad, a pesar de su tamaño, siguen con instintos de cazador y presa y se ocultan bastante bien entre bosques y maleza alta. Aun así, alguien de la inteligencia nazi puede descubrir el pastel fácilmente si le pone interés.

Hábitats

Tras muchos años de estudio se han ido creando una serie de hábitats para cada especie donde viven y son estudiados. Mientras que los pteranodontes se habituaron rápidamente y sin problemas a los acantilados de la isla donde montaron sus nidos, los carnívoros han sido los más complicados por su carácter, su agresividad y su alimentación. Hábitats actuales.

- **Acantilados del oeste** de la isla es la zona de anidación de los pteranodontes.
- Aprovechando unas **piscinas naturales** en una de tantas calas de la isla se ha montado un hábitat para los saurios acuáticos.
- Las **praderas sur de la reserva** son perfectas para los estegosaurios y los iguanodontes, que parecen no tener problemas con las vacas y ovejas que había en los terrenos de la Fundación.
- Las **praderas norte de la isla** son los dominios de los carnívoros. Se aprovechó una de las penínsulas de la isla que tenía un macizo rocoso en su istmo, poniendo muros y rejillas en el único paso que hay, por la costa sur de la península. El macizo tiene un sistema de cuevas naturales que sirven de refugio.

Los saurios terrestres están en semilibertad, ya que pueden moverse por extensas zonas, pero no pueden salir de la isla y están controlados por los guardabosques de la Fundación. Aun pudiendo moverse casi libremente por la isla, los ataques a humanos casi no existen. Saben que los humanos les son más útiles vivos que muertos y mientras se les tenga bien alimentados, solo los especímenes jóvenes de los carnívoros han dado algún problema.

Los acuáticos y voladores pueden moverse fuera de la isla sin problemas, pero estos no se alejan mucho, aunque ha habido casos de avistamientos. De hecho, hace unos años un plesiosaurio desorientado y enfermo acabó en el lago Ness desatando la locura por Nessy en la zona.

La Fundación, como santuario natural, paga a los pescadores locales para que no faenen en la zona, por ello, los bancos de peces que sirven de alimento a plesiosaurios, ictiosaurios y pteranodontes son muy abundantes. Ante esta situación, muy pocos ejemplares han querido alejarse de la isla.

Castillo de Dunvegan

Este castillo fue alquilado por Lord Roxton a la familia McLeod y las zonas que estaban catalogadas como protegidas fue acondicionado como oficinas, dormitorios y salas de estar para los trabajadores de la Fundación. Lady Roxton usa las dependencias principales como sus aposentos.

Tiene 3 pisos y una altura de 15 metros. En su momento fue un fortín inexpugnable, pero ahora solo ofrece algo de defensa en caso de ataque. Solo es accesible por su lado este, ya que el resto da al mar.

La única línea de teléfono de la isla está en el castillo y Lady Roxton ha pagado mucho dinero para que el viejo castillo tenga electricidad.



IM ha dejado cerca, pero no en el propio castillo, artillería anti-área, aunque claro, una aeronave nazi nunca ha llegado tan lejos.

La forja de Wayland

Este taller y forja está dirigido por Wayland (su mote en la forja), un herrero/ingeniero que la Fundación enroló para hacer todos los artilugios y piezas de metal que necesitan en la isla, desde rejas o cadenas o bardas y escudos.

El taller está construido en una vieja forja, pero las instalaciones están totalmente modernizadas, hornos y equipamiento eléctrico y capacidad de trabajar con todo tipo de materiales, desde acero hasta cerámica, baquelita o titanio.

Hospital de dinosaurios

Además de un pequeño hospital para humanos (los casos más graves se llevan al de Inverness), cuenta con un completísimo hospital para saurios totalmente adaptado a su fisiología y tamaño. Hay establos de recuperación, quirófanos reforzados para los más grandes, máquinas de rayos-x para diferentes especies, etc.

El hospital tiene un pequeño laboratorio para todo tipo de experimentos y pruebas y se usaban laboratorios privados para estudios más complejos. Con la participación de la Fundación en misiones secretas, las pruebas complicadas son enviadas a IM y desde allí se encargan de realizarlas.

Otras instalaciones

- En el Castillo Dunvegan está la mayor biblioteca de paleontología del mundo, con muchos tratados que han hecho los trabajadores de la Fundación investigando los saurios en la meseta y en Skye.
- Cala de fondeo y embarque del «Mary Anning».
- Hay varios jeeps todoterreno para mover y controlar las manadas de saurios y moverse por la reserva.
- Hay varias granjas normales con maquinaria agrícola donde se crían animales para alimentar carnívoros y diferentes frutas y verduras para los herbívoros. También abastecen de comida al personal de la Fundación.

El «Mary Anning» y sus instalaciones

El «Mary Anning» es un barco carguero de tamaño medio botado por la Fundación para el transporte de dinosaurios y comandos.

La fundación le puso el nombre de la famosa paleontóloga georgiana Mary Anning, que hizo grandes descubrimientos en saurios acuáticos como el ictiosaurio o el plesiosaurio.

Durante años fue usado por la Fundación para el transporte de saurios y provisiones vía marítima. Pero cuando estalló la guerra y la Fundación contacto con el Alto Mando, el barco paso en secreto por los astilleros reales.

Todo el espacio de carga fue acondicionado para llevar cómodamente a los dinosaurios y a sus compañeros humanos en sus largos viajes a sus diferentes misiones.

En el resto del espacio libre se crearon diferentes habitáculos con material y equipo útil en sus misiones, desde un hospital de campaña para humanos y dinosaurios hasta una sala oscura para revelar fotos. Cuenta también con grandes zonas de almacenaje y un congelador de tamaño industrial para almacenar las provisiones de los grandes saurios.



La capitán Dolores Branningan y su tripulación tienen años de experiencia tratando con dinosaurios y saliendo airoso de situaciones peligrosas. Es por ello que en caso de necesidad podrían sustituir a un comando en una misión. El barco tiene una tripulación de 24 personas, todos de confianza y bien pagados.

Pieza de artillería antiaérea camuflada

En la cubierta principal, camuflada dentro de un contenedor de madera que se desmonta quitando unos pestillos, hay un cañón de 20 mm antiaéreo.

No es ni de lejos suficiente para enfrentarse a un barco de guerra o un submarino, pero podría derribar a un caza solitario, cubrir la huida de un comando en bote o barrer un puerto si fuera necesario.

Para esta arma puedes usar las estadísticas del cañón de 20 mm de las armas montadas en vehículos que salen en el manual básico.

Sala de misiones

Esta sala llena de pupitres, una gran pizarra y un pequeño proyector de cine y otro de diapositivas sirve para explicar a los comandos la misión en la que se van a embarcar.

Es importante destacar que hay una pequeña caja fuerte que solo los comandos saben la combinación de apertura para guardar documentos importantes.

Sala de radio

Esta radio militar de onda corta, permite al «Mary Anning» comunicarse con la fundación desde cualquier lugar del mundo para mandar información y recibirla.

Durante las misiones, siempre hay alguien de guardia en la sala de radio, las 24 horas en 4 turnos de 6 horas.

Los comandos pueden usar su radio portátil para comunicarse con el barco y este rebotar el mensaje a la Fundación. En un par de horas podrían mandar un mensaje y conseguir su respuesta.

Aunque las comunicaciones pueden ser escuchadas por la inteligencia nazi, se usa un método de nombres en clave para tratar de ofuscar la información lo más posible. Aun así, una persona experta podría sacar el mensaje e incluso triangular la señal.

La esclusa de los plesiosaurios

El «Mary Anning» llena unos tanques de agua para el transporte de los saurios acuáticos. No son especialmente grandes, así que han dotado a esos tanques de una esclusa que permite a los ictiosaurios y a los plesiosaurios salir al mar cuando el carguero va a una velocidad más o menos lenta o está parado en un puerto.

Desde el barco se suele lanzar una boya con la que suelen jugar y con la que hacen carreras cuando el barco está en movimiento. No solo sirve para tenerlos entretenidos y en forma. También hace que no se vayan lejos del barco, por ejemplo, buscando presas.

Pajarera de los pteranodontes

En la cubierta superior, si es necesario, la tripulación del barco puede montar una jaula gigantesca para los pteranodontes. La pajarera tiene una estructura metálica de mecanotubo que se cubre con malla de cuerda reforzada con cable metálico. El tamaño es de 20 m de largo, 5 de ancho y 5 de alto y se tarda 1,5 horas en montarlo.

La idea es tanto servir de refugio a los pteranodontes en caso de clima adverso, como, también, un sitio de tenerlos controlados. Como ya hemos dicho, los aéreos son muy asustadizos en solitario y muy valientes en grupo, lo que hace que ante situaciones de estrés puedan huir o atacar, y como vuelan, es muy fácil que sean avistados. La pajarera les permite tener cierto espacio para moverse, pero los mantiene controlados.

Otras instalaciones del barco

Además de cosas normales en este tipo de cargueros, como cocina o sala común, cuenta con todas estas instalaciones.

- Mini-gimnasio con pesas y algunos artilugios deportivos.
- Celdas para 3 prisioneros/as
- Armería completísima con una pequeña Santabárbara para los explosivos.



El campamento

La Fundación tiene en la meseta de Maple White un campamento fijo de científicos y científicas que estudian la fauna y flora del lugar. También se dedican a la cría y selección dinosaurios para su estudio, mandando los más dotados a la isla de Skye. Por último, dedican esfuerzos a extraer diamantes, siempre cumpliendo las estrictas cuotas que marca la Fundación.

De media hay unas 20 personas viviendo en un enclave de unos 10 pabellones. Son autosuficientes en temas de suministros básicos como agua y comida, y cada cierto tiempo reciben suministros médicos, materiales y equipos nuevos.

Esta comunidad permanente de investigaciones ha establecido relaciones con los accala y han tenido éxito en sus primeros intercambios culturales y comerciales, siguiendo siempre los protocolos establecidos por la Fundación.

Este enclave se sitúa al sur del Lago Central que les provee de pesca y agua. Esto les permite estudiar los saurios acuáticos y estar lo suficientemente lejos de los habitantes de las cuevas para no molestarlos ni interferir en su día a día, pero lo suficientemente cerca para estudiarlos y tenerlos controlados.

Listado normal de residentes:

- 4/6 expertos/as en zoología, paleontología, biología y botánica
- 2 especialistas de laboratorio preparados para hacer cualquier tipo de prueba
- 2 antropólogos/as
- Un/a ingeniero/a 1 su ayudante
- Un/a cocinero/a y su ayudante
- Un/a doctor/a y su ayudante
- Dos cazadores/as encargados de proteger el enclave y conseguir alimento

La Fundación paga grandes sumas de dinero a las autoridades venezolanas para que eviten que se acerquen al mundo perdido cualquier tipo de expedición o que sobrevuelen vuelos comerciales. En teoría posee los derechos de explotación mineral y forestal de la zona a través de varias empresas fantasma, de forma que nadie puede tener intereses económicos en la zona porque no puede explotarlos.

Recursos económicos y no económicos

La fundación Roxton tienes unos recursos increíbles, ya que se ha dedicado durante años a extraer diamantes de la arcilla azul del pantano del Mundo Perdido.

Pero todo esto se ha hecho bajo el más absoluto secreto, de forma que nadie sepa la fortuna real que maneja la Fundación.

Salvo casos especiales, la Fundación Roxton puede conseguir cualquier tipo de material y producto legal y contratar a cualquier persona que sea necesaria.

Como curiosidad, todos los trabajadores de la Fundación tienen un seguro de vida contratado con Guardian Assurance Company de Londres de 100.000 libras en caso de incapacidad y de 300.000 de libras para sus familias en caso de deceso.

Y lo que el dinero de la Fundación no puede conseguir, la IM puede conseguirlo legal o ilegalmente, pero en ese caso siempre será bajo su control y supervisión. La IM puede agilizar burocracias, conseguir permisos especiales o accesos a la última tecnología de guerra.

Acerca de los dinosaurios

Cómo llevar dinosaurios

=====

La idea principal sobre cómo tratar e interpretar a los dinosaurios no es que sean meras extensiones de tus comandos, sino que sean una especie de PNJ llevados a medias por ti y tu mesa de juego.

A la hora de interpretarlos debes considerar que deberían tener un poco de libre albedrío y algo de carácter (definido principalmente por su especie y por la desventaja que le pone su humano) y a la vez seguir las órdenes de su compañero humano. De forma que, por ejemplo, un alosaurio sanguinario y con algunas heridas seguirá peleando pese a que su humano le ordene detenerse.

Recuerda además que hay usos especiales de los benis que pueden cambiar la forma en que los humanos y los saurios interactúan.

Carácter de los saurios

=====

El carácter de los dinosaurios tiene una gran parte marcada por su especie y fisionomía, pero luego hay una parte de su personalidad que se debe a sus experiencias vitales. No tienen una gran memoria, pero hay eventos que se les graban a fuego y forjan su carácter. Para empezar veamos el carácter general de cada especie.

Carnívoros terrestres

A priori, los carnívoros son más agresivos en general. En la naturaleza son cazadores solitarios, con lo que es difícil tratar de coordinarlos con otras especies tanto porque las ven como competidores o como presas.

Carnívoros acuáticos

Los acuáticos suelen ser más distantes. Vivimos en mundos distintos y eso hace que no entiendan tanto a los humanos como a los dinosaurios terrestres o aéreos. Sin embargo, como cazan normalmente en manadas, trabajan muy bien entre ellos.

Carnívoros aéreos

Los pteranodontes tienen a ser bastante competitivos entre ellos, buscando ser el más rápido y mejor cazador y con ello establecer sus relaciones de poder. Esto junto a su capacidad de vuelo hace que sean bastante molestos. Pueden pasarse horas mirando quién de ellos puede chincar más a un carnívoro para salir volando cuando estos se enfadan y les atacan. Pero esa capacidad de vuelo ha hecho también que sean un poco cobardes en general, huyendo a la mínima. Sin embargo, son más valientes y atrevidos en grupo.

Herbívoros

Son quizás los menos agresivos, pero pueden ser tremendamente agresivos cuando tienen que proteger a su manada y sus crías. Tampoco son los más listos, pero establecen fuertes lazos sociales entre ellos y los humanos, formando entre todos una manada y como ya hemos dicho, harán lo que sea para proteger a su manada. Otra de sus características es trabajan bien en equipo. Varios estegosaurios protegiendo una zona con sus colas llenas de pinchos es un espectáculo digno de ver, por no hablar de varios iguanodontes corriendo a los lados de un JEEP para protegerlo de enemigos.



Vida de los dinosaurios

Los saurios traídos de la tierra de Maple White son diurnos, con lo que realizan toda su actividad principalmente de día, pero eso no quiere decir que no estén activos de noche. Pueden realizar todo tipo de tareas de noche, ya que son de sangre caliente y pueden regular su temperatura incluso sin sol, pero como los humanos no están adaptados a moverse de noche.

El plumaje/plumón que tienen algunos de ellos les permite resistir en climas más fríos de lo que se pensaría a priori y también soportar las altas temperaturas. Así pues, pueden sobrevivir en una gran variedad de ambientes y climas, desde la nieve hasta el desierto.

La esperanza normal de vida de un dinosaurio está entre 20 y 30 años, variando según especies. En general, cuanto mayor tamaño tienen más viven, pero tardan también más en llegar a su tamaño adulto. Según estudios hechos en los dinosaurios de la Fundación y en pruebas de campo en la meseta de Maple White, un alosaurio puede vivir hasta los 30 y pico años, pero no conseguirá su tamaño de adulto hasta pasados los 20 años.

Todas estas especies construyen nidos y ponen huevos en ellos. Los incuban entre 3 y 6 meses. Las crías empiezan a ser independientes de sus padres a partir del año.

Dinosaurios vs. tecnología

=====

En principio, los dinosaurios están acostumbrados a la tecnología actual. No tienen miedo a los ruidos fuertes como armas de fuego pesadas o bombardeos, que no quiere decir que les sea tremendamente molesto. No huyen tampoco del fuego o del humo y puede correr sin problemas al lado de coches, camiones o trenes sin tendencias violentas. También pueden ser transportados en vehículos sin problemas como barcos o aviones de transporte.

Así pues, estate seguro de que podrás correr montado en tu alosaurio por un campo de batalla mientras explotan proyectiles de artillería y esquivos nidos de ametralladoras.

Recuerda que si tus comandos quieren un poco de complicación a las aventuras pueden poner a sus compañeros dinosaurios fobias incapacitantes como brontofobia (miedo a ruidos muy fuertes como truenos) o pirofobia (miedo al fuego).

Dinosaurios en misiones

=====

Aunque pueda parecer poco creíble, la variedad de misiones en que estos reptiles gigantes puede ser útiles son muy variadas. Todo es cuestión de conocer sus puntos fuertes y débiles y saber aplicarlos a cada situación adecuadamente. Veamos algunas opciones.

Misiones de infiltración

Para empezar hay que pensar que la mayoría de las misiones van a tener un componente de sigilo e infiltración. Muchas misiones implicarán como mínimo cruzar las líneas enemigas sin ser detectados.

Los dinosaurios atienden a órdenes muy sencillas en estas situaciones como «silencio», «escóndete» o «quieto», a no ser que sus instintos más básicos le digan lo contrario. Por ejemplo, un estegosaurio no se quedará quieto si ve que están atacando y matando a su manada (tus comandos y sus dinosaurios).

Aunque parezca que animales de varias toneladas no pueden esconderse, piensa que durante millones de años la evolución ha ido afilando sus capacidades para el sigilo, tanto los herbívoros para esconderse y no ser atacados, como para los carnívoros con su capacidad de tender emboscadas a sus presas. Ten en cuenta, además, que tienen su camuflaje natural y que la Fundación ha desarrollado diferentes inventos para mejorar su capacidad de infiltrarse.

Misiones de reconocimiento aéreo

Como dinosaurios voladores, estas misiones son cosa de los pteranodontes. Estos saurios voladores han aprendido mediante refuerzo positivo a ir de un humano origen a otro humano destino en más o menos línea recta hasta unos 3 o 4 km.

A partir de ahí solo hay que poner un arnés con cámaras de fotos de precisión con autodisparador y se puede sacar fotos de las instalaciones que el pteranodonte sobrevuele.

Es una misión arriesgada porque expone mucho al pteranodonte a ser visto. La ventaja es que normalmente no miramos al cielo mucho y el ojo no entrenado puede confundirlos con aves de gran tamaño.

Misiones acuáticas

Las misiones acuáticas son exclusivas de plesiosaurios e ictiosaurios. En estas misiones estos dos saurios pueden ayudar a los buzos a moverse más deprisa y a buscar objetos y rescatarlos.

Con el arnés adecuado, un buzo puede sujetarse a un saurio acuático y moverse a increíbles velocidades bajo el agua.

Por otro lado, han sido entrenados para enseñarles un objeto y ellos buscar en el fondo de su piscina un objeto parecido y traerlo. Incluso podrían colaborar dos saurios si necesitan mover un objeto pesado o con forma difícil de manejar.

Misiones de combate

Si bien, hablamos de perfectas máquinas de guerra, su competencia son todos el intelecto humano en forma de armas de fuego y explosivos, barcos de guerra, tanques y aviones de combate. A priori, un alosaurio o un megalosaurio no es rival para un tanque en combate directo, pero este puede acechar al tanque durante días, seguirle por cualquier tipo de terreno y cuando los ocupantes salen a repostar, ser devorados vivos.

Los estegosaurios y los iguanodontes tampoco se quedan atrás. Son seres que han aprendido a sobrevivir en un ambiente muy peligroso, con lo que están dotados de poderosas armas como sus colas con pinchos. Solamente con su peso y su dura piel pueden hacer frente a un pelotón de soldados nazis sin sufrir más que algunos rasguños.

Por último, los pteranodontes e ictiosaurios y plesiosaurios son muy peligrosos en su medio. Quizás no puedan derribar un UBoat o un Messerschmidt. Pero un buzo no es rival para un ictiosaurio y un pteranodonte puede atrapar a un soldado nazi, elevarse hasta 100 metros y dejarlo caer en unos pocos segundos.

La Fundación ha entrenado a los saurios para obedecer órdenes como «ataca», «auxilio» o «huye», aunque ten claro que tu compañero difícilmente huirá si estás en peligro.

Misiones de rescate

Las misiones de rescate pueden ser de cualquier índole y no tienen un equipo perfecto. Siempre depende de las circunstancias del rescate, no es lo mismo rescatar a unos rehenes en un tren en marcha que asaltar un castillo bávaro usado como prisión.

Lo que sí tienes que saber es que siempre necesitarás dos tipos de dinosaurio, el que rescate al objetivo y el que te permita que el anterior rescate al objetivo.

Siguiendo con los ejemplos anteriores, puedes usar la fuerza y la agilidad del iguanodonte para subir al tren saltando desde un puente y rompiendo el techo del tren para sacar a tu rehén y que un pteranodonte se lleve a los prisioneros y prisioneras volando mientras tú con el iguanodonte cubres la retirada.

En el caso del castillo puedes usar un estegosaurio y un megalosaurio para montar una distracción. Estos dos son capaces de sobra de distraer a las defensas terrestres del castillo mientras un comando con un plesiosaurio se infiltra por el pozo de agua a través de una red de acuíferos para rescatar a los prisioneros.

Alimentación durante las misiones

Además de la ocultación de los dinosaurios, el otro problema principal de llevar a los dinosaurios es alimentarlos. A priori, los herbívoros pueden llevar el alimento almacenado en el barco sin problema y en la misión podrían alimentarse de lo que de la tierra y en caso de necesidad conseguir comida fresca de mercados y de granjas locales no debería ser problemático. Seguramente pueden dejar una hora a sus herbívoros en algún manzanar y que se alimenten de sus frutas o

El problema son los carnívoros de gran tamaño durante la misión, ya que en viaje el «Mary Anning» tiene unas grandes cámaras frigoríficas con alimento. Los de pequeño tamaño como pteranodontes o ictiosaurios pueden cazar más o menos de forma segura sin ser detectados por el aire o por el agua.

Como las misiones en principio deberían ser cortas, a lo sumo una semana, los grandes carnívoros deberían poder proveerse sin problemas durante los combates, devorando a nazis y a sus monturas. Piensa que los nazis son una fantástica fuente de proteínas y muchas instalaciones militares solían tener animales de granja como vacas u ovejas para tener ciertos suministros frescos.

En partida se supone que se llevan alimentos de sobra en las misiones y no deberían estar contando si quedan o no provisiones, esto no es «Economic D&D» no vamos a llevar al extremo el consumo/gasto de provisiones. Si fuera necesario, puedes montarle alguna escena para conseguir alimento fresco en el mercado local mientras evitan patrullas nazis.

La regla general es que no hay problemas de alimentación para los carnívoros, a no ser que las misiones sean largas y/o la falta de comida sea parte de la aventura. En estos casos, si quieres que haya un extra de complejidad, puedes presionarles con la falta de comida de sus saurios.

¿Qué sabe la gente normal de los dinosaurios?

=====

En 1940 la paleontología y en concreto los dinosaurios no son algo popular. La gente sabía que hace mucho tiempo habían existido lagartos gigantes que atacaban a los cavernícolas.

Las únicas referencias culturales importantes eran libros de ciencia ficción como Viaje al centro de la tierra o películas de bajo presupuesto como King Kong.

Los dinosaurios eran un monstruo más del imaginario popular junto a otros seres de gran tamaño con pulpos, hormigas o seres del espacio exterior.

Una persona de la calle con estudios medios podría interpretar un avistamiento de dinosaurios como un ataque alienígena, un monstruo congelado en un iceberg derretido, superlagartos mutados, incluso ser un dragón despertado por la magia.

Mantener en secreto a los dinosaurios

=====

Mantener en secreto la existencia de dinosaurios es una de las preocupaciones de la Fundación y como hemos visto, lo lleva haciéndolo desde 1912. De hecho, han arriesgado mucho al ofrecer a sus especímenes más dotados e inteligentes a la IM inglesa, pero como ya sabemos, «tiempos desesperados exigen medidas desesperadas». Así que la Fundación y sus saurios salieron a la luz para unas pocas personas del ejército inglés.

Los Aliados

La existencia de los comandos humanos/dinosaurio no ha salido nunca de salas de la inteligencia inglesa. Ningún aliado sabe de ellas o por lo menos ha dado señales de conocer su existencia.

Pero eso no quiere decir que otras potencias como Rusia o Estados Unidos no tengan sospechas de lo que se esconde en una isla perdida de Escocia.

Nazis

Ni los nazis ni otros países del Eje parecen saber nada de la Fundación y sus activos. Sin embargo, la pasión por el Tercer Reich por lo sobrenatural le ha llevado algunas veces a estar muy cerca.

Un grupo de científicos nazis estudiaron los textos recopilados de la presentación del Doctor Challenger en Viena ante el Congreso de Paleontología de 1909 sobre su primer viaje a la tierra de Maple White. El propio Führer, al enterarse de todo esto, propuso financiar una expedición militar.

Ante esta situación, la Fundación tuvo que buscar y contratar a un grupo de mercenarios para que saboteara e hiciera fracasar la expedición nazi. Este fue el germen que hizo que lady Roxton, a pesar de sus reticencias, pensará en un comando de saboteadores y combatientes formado por saurios y humanos.

Opinión pública

La opinión pública es totalmente ignorante de la existencia de los dinosaurios y de uso en operaciones militares. Solo algunos «conspiranoicos» y cazadores de monstruos tienen constancia de avistamientos de estos seres y casi todos los atribuyen al monstruo del Lago Ness.

También puede que algún periódico sensacionalista haya publicado alguna historia sobre avistamientos de saurios, pero normalmente si darle mucho bombo y siendo desprestigiado rápidamente por la comunidad científica.

Códigos secretos para los dinosaurios

Dentro de la política de ocultación de los saurios, se ha establecido unos nombres claves para cada tipo de dinosaurio que se ha de usar tanto en comunicaciones escritas como de radio. En la descripción de cada dinosaurio viene el nombre en clave de la especie.

Además, cada dinosaurio tiene un nombre humano que se usa para cuando hay que especificar en las comunicaciones información sobre ese espécimen en concreto.



Reglas especiales para la campaña

En este apartado encontrarás toda una serie de reglas que modifican las reglas generales de Savage Worlds Edición Aventura. También encontrarás equipo nuevo específico de esta campaña y reglas para llevar dinosaurios como compañeros de tus comandos.

Creación de personajes

=====

Hay una serie de reglas en esta campaña que modifican las normas generales de creación de personajes. No son muchas, ni muy complicadas, pero tienen su sentido. Veámoslas:

- No se pueden coger Trasfondos arcanos, las Ventajas de poder, la Resistencia Arcana y Voluntad de Hierro.
- Las habilidades arcanas como **Fe, Hechicería o Psiónica no existen** y tampoco las ventajas que pidan esas habilidades como Inventor.
- No hay elementos paranormales en la aventura, con lo que el **Ocultismo se engloba en Humanidades** dentro de ciencias sociales como Historia, Teología, Antropología, etc.
- Hay un nuevo idioma, el accala, el idioma hablado por los aborígenes del mundo perdido.
- **No existe la habilidad Ordenadores.** Electrónica cubre todo tipo de aparatos electrónicos con capacidades computacionales.
- Hay **nuevas Ventajas:** Compañero dinosaurio, Los números primos son rojos y huelen dulces y Sensibilidad celta.
- Hay **nuevas Desventajas:** Alergia a los saurios, Imán de lo extraño, Megalomanía y Paranoia.

Arquetipos

Aquí tienes algunos conceptos sobre los que construir tu PJ.

Agente de inteligencia

Estamos hablando de personas entrenadas en campos tan diversos como la elaboración de perfiles, encriptación y desencriptación de mensajes, interrogatorio, creación y detección de documentos falsificados.

- **Habilidades recomendadas:** Persuadir/Intimidar, Investigar y Latrocinio
- **Ventajas recomendadas:** Conexiones, Investigador/a y Lingüista
- **Desventajas recomendadas:** Apocado/a, Despistado/a y Leal

Comando

Hablamos de personas especializadas en algún tipo de combate y normalmente con buenas capacidades atléticas y de infiltración.

Pueden ser estar especializados en combate cuerpo a cuerpo, armas de fuego a cierta y larga distancia, demoliciones, artillería.

- **Habilidades recomendadas:** Atletismo, Disparar/Pelear, Sigilo
- **Ventajas recomendadas:** Alerta, Bloqueo/Esquiva y Nervios de acero
- **Desventajas recomendadas:** Impulsivo/a, Sanguinario/a y Vengativo/a

Conductor/a

En este caso nos referimos a toda esa gente capaz hacer auténticas acrobacias con cualquier tipo de vehículo y que además saben repararlos y modificarlos para poder llevar a cabo sus misiones.

- **Habilidades recomendadas:** Atletismo, Conducir/Navegar/Pilotar y Reparar
- **Ventajas recomendadas:** As, Manos firmes y Mr. Arreglalo todo
- **Desventajas recomendadas:** Cautivo/a, Exceso de confianza e Impulsivo/a

Espía

Este arquetipo engloba un amplio espectro de habilidades y capacidades. Hablamos de personas carismáticas y seductoras, con grandes dotes para la persuasión y para sacar información.

- **Habilidades recomendadas:** Intimidar, Notar y Persuadir
- **Ventajas recomendadas:** Atractivo/a, Carismático/a y Sentir el peligro
- **Desventajas recomendadas:** Arrogante, Código de honor y Enemigo

Explorador/a

Estas personas saben moverse en la naturaleza como pez en el agua, conseguir agua, comida, refugio y fuego es sencillo para ellos, incluso en el lugar más extremo. Además, saben seguir rastros y orientarse sin perderse.

Normalmente, prefieren la compañía de los animales a las de las personas y seguro que tienen sus razones.

- **Habilidades recomendadas:** Atletismo, Cabalgar, Supervivencia
- **Ventajas recomendadas:** Leñador/a, Soldado y Vínculo animal
- **Desventajas recomendadas:** Fobia, Impulsivo y Mal nadador

Ingeniera/o

No hablamos de la típica cerebrita de laboratorio o del ratón de biblioteca. Hablamos de agentes de campo capaces de reparar y modificar cualquier ingenio mecánico o electrónico con escasos recursos y en tiempo récord.

- **Habilidades recomendadas:** Ciencias, Electrónica y Reparar
- **Ventajas recomendadas:** Erudito/a, McGyver y Mr. Arreglalo todo

- **Desventajas recomendadas:** Apocado/a, Despistado/a y Tozudo/a

Paleontólogo/a

La paleontología es la rama de la ciencia que estudia entre más cosas los dinosaurios, así que se puede decir que son las personas que más saben sobre estos titanes que dominaron la tierra hace millones de años.

- **Habilidades recomendadas:** Ciencias, Humanidades e Investigar
- **Ventajas recomendadas:** Erudito, Hombre/Mujer de recursos e Investigador
- **Desventajas recomendadas:** Apacible, Obsesión y Patoso

Periodista

No solo hablamos de cronistas que lleven un diario de las operaciones y que mantengan un archivo fotográfico de las actividades del comando. También hablamos de gente de mundo que ha viajado mucho, habla varios idiomas y tiene contactos en todas partes de sus viajes como corresponsales por todo el mundo o varias guerras.

Dentro de este arquetipo también se incluye a todo tipo de buscavidas que saben moverse por los bajos fondos y eludir a la ley para llegar al corazón de la noticia.

- **Habilidades recomendadas:** Investigar, Notar e Idiomas
- **Ventajas recomendadas:** Conexiones, Investigador/a y Lingüista
- **Desventajas recomendadas:** Curioso, Manazas y Obsesión

Remiendatajos

Este arquetipo refleja un amplio grupo de profesionales de la medicina y veterinaria capaces de curar y remendar todo tipo de golpes y heridas en humanos y bestias.

- **Habilidades recomendadas:** Ciencias, Conducir y Medicina
- **Ventajas recomendadas:** Curandero, McGyver y Osado
- **Desventajas recomendadas:** Bocazas, Despistado y Exceso de confianza

Nuevas reglas

=====

Nuevo uso de benis: Estos tontos humanos

Un dinosaurio comodín puede gastar todos sus benis (mínimo 1) y conseguir que un humano comprenda el mensaje que el dinosaurio quiere decirle, desde «No vayas por ese que pasillo que huelo enemigos» o «No comas esas bayas venenosas» hasta «Salta sin paracaídas que yo te recojo».

Nuevo uso de benis: Momento de genialidad

Gastando todos tus benis (mínimo 1) puedes conseguir un momento de inteligencia superior en un dinosaurio comodín y podrá ser capaz de realizar actos inteligentes y complejos. Puedes conseguir que de alguna manera muerda el cable azul y no rojo de la trampa explosiva o que pulse el freno del camión militar mientras te peleas a puñetazos con un agente de las SS encima de la cabina.

Nueva ventaja: Compañero dinosaurio

Requisitos: Novato

El comando que adquiere esta ventaja puede convertir a un dinosaurio con el que haya entrenado como su compañero. Esto le da una serie de ventajas:

- Lo primero será darle nombre
- El **compañero dinosaurio se convierte en comodín** con lo que tiene sus propios benis y su dado de héroe.
- Por **cada Rango que alcance el comando, el compañero conseguirá un avance**. Si se coge esta ventaja siendo experimentado, el compañero tendrá derecho a dos avances por Novato y por Experimentado. Cuando alcance el rango de Veterano y siguientes tendrá derecho a un nuevo avance por cada nuevo rango.
- Habrá que ponerle 2 desventajas mayores (o 2 menores) mentales o físicas que marquen su carácter, como Tozudo, Curioso, Sanguinario, etc. y además la desventaja Manía (menor) con alguna cosa curiosa y divertida, tipo «le vuelve loco el queso».
- El compañero animal no atacará al comando bajo ninguna circunstancia normal.
- Si por alguna causa fallece el compañero, el héroe podrá reemplazarlo tras 1d4 días. Si lo desea puede cambiar esta ventaja por otra que cumpla los requisitos y dejará de tener compañero saurio.

Esta ventaja **sustituye a la ventaja Señor de las Bestias**. La ventaja Vínculo Animal solo serviría para dar benis a otros dinosaurios que no sean compañeros de ningún comando.

Nueva ventaja: Los números primos son rojos y huelen dulces

Requisitos: Novato, Astucia d8

Eres un genio de las matemáticas. Tú forma de ver los números es diferente al del resto de la gente y resuelves complicados cálculos en segundos. Recibes un **+2 en tiradas en que las matemáticas sean importantes**, desde Apostar contando cartas, Investigar libros de cuentas o Disparar grandes piezas de artillerías hasta descryptar códigos secretos o calcular trayectorias de misiles, ambas con Ciencias.

Nueva ventaja: Sensibilidad celta



Requisitos: Novato, solo un comando por grupo

El comando tiene un sexto sentido afinado con las energías extrañas que nos rodean, desde los diferentes planos, pasando por otras dimensiones, hasta la magia. Esto se resumen en un sexto sentido que le da ideas en situaciones desesperadas.

En situaciones de estrés y grave peligro, como estar rodeados por nazis, en un avión en llamas o perdidos en la selva, el comando puede gastar todos sus benis (mínimo 1) y el DJ deberá darle una pista que le ayude a salir del embrollo en que este metido. Puede ser buscar un sótano por el que escapar, construir un paracaídas con restos o buscar un punto elevado para orientarse.

La pista puede implicar a veces que como DJ debas cambiar detalles de tu aventura, pero deberían ser justo lo suficiente para tener una posibilidad de salir del apuro.

Nueva desventaja: Alergia a los saurios (mayor)

Tienes alergia al plumón de los saurios. Al entrar en contacto por más de 5 minutos con un saurio (montar, curarlo, ponerle una barda, etc.) empiezas a tener síntomas de alergia, mocos, ojos llorosos, estornudos, ronchas y urticaria en la piel. En caso de alergia tendrás un -1 a todas las tiradas (menos de combate) hasta que pase una hora de estar en contacto con el saurio.

Nueva desventaja: Imán de lo extraño (menor)

Todo lo extraño se siente atraído hacia ti para bien y para mal. Seguro que caerás por el agujero que lleva a la cueva donde duerme el monstruo prehistórico que está buscando tu grupo, abres el armario donde el capitán nazi guarda sus útiles fetichistas o se te cae el tarro del laboratorio del doctor loco que te tiñe la cara de azul.

Como DJ, cuando vayas a hacer tiradas al azar para ver a quién le pasa algo raro, deberías elegir directamente al imán de lo extraño.

Nueva desventaja: Megalomanía (mayor/menor)

La megalomanía se caracteriza porque la persona tiene ideas de grandeza, de manera que puede mentir, manipular o exagerar algunas situaciones o a las personas, a fin de conseguir sus objetivos.

A nivel menor deberá elegir algo en el que quiere el mejor (el más fuerte, el más rápido, el más rico, ...), esto hará que actúe de forma desafiante y agresiva contra las personas que es mejor que él y obtendrá un -1 a todas las tiradas de interacción social con esas personas. A nivel mayor será a nivel general contra toda persona que pueda ser mejor que él en algún campo en el que esté cualificado, es decir, que tenga atributo/habilidad d8 o más.

Nueva desventaja: Paranoia (mayor/menor)

Tu personaje está convencido de que los enemigos están en todas partes, y cree que todos están contra él. Siempre está mirando a su espalda esperando una traición de sus compañeros o tratando de escuchar cómo conspiran a sus espaldas.

Como desventaja menor, tienes un -1 en todas las tiradas de habilidad que exijan concentración (como abrir cerraduras, jugar a las cartas, descifrar un código, ...) cuando otros están a tu alrededor. Si se toma como mayor, además, el bonificador de -1 se aplicará a todas las tiradas de percepción, ya que estará más preocupado desvelando conspiraciones y enemigos ocultos que en vigilar o buscar.

Nueva desventaja: Amnesia y flashbacks (menor/mayor)

El cerebro de tu comando, muy sabiamente, ha bloqueado parcialmente el recuerdo concreto de una situación traumática (cómo le torturaron, cómo presencié un asesinato, ...). No quiere decir que no recuerde ese hecho concreto, pero solo generalmente. Los detalles son lo que ha reprimido y todos sabemos que el demonio está en los detalles.

Esos detalles vuelven a su mente como flashbacks mostrándoles los momentos más traumáticos del evento que produjo la amnesia, los gritos espeluznantes, el olor a sangre podrida, los brillantes ojos del asesino, ...

En juego, supone que una vez por sesión en momentos de estrés puede sufrir esos flashbacks fallando la tirada que vaya a hacer sin posibilidad de gastar un Beni para repetirla. Por estrés entendemos cualquier tirada enfrentada, desde jugar al póquer a discutir con un oponente político o tratar de entrar sigilosamente en la casa del gobernador.

Si se coge como mayor, el DJ podrá hacerle fallar cualquier tirada de combate y dejarle aturdido como si le hubieran hecho una finta o un truco sucio.



Nueva ventaja para dinosaurios: Alas rápidas

Requisitos: Novato, Vuelo, Agilidad d6+

Su capacidad de volar es excepcionalmente rápida, convirtiéndole en uno de los especímenes más veloces en el aire. El Paso de Vuelo del dinosaurio aumenta en +2.

Nueva ventaja para dinosaurios: Aletas fuertes

Requisitos: Novato, Acuático, Agilidad d6+

Su capacidad de nadar es excepcionalmente rápida, convirtiéndole en uno de los especímenes más veloces en el agua. El Paso nadando del dinosaurio aumenta en +2.

Nueva ventaja para dinosaurios: Aviso de peligro

Requisitos: Novato, Herbívoro

Llevar milenios siendo una presa ha hecho que ciertos especímenes de tu especie detecte los peligros y tenga un sistema de alarma.

Obtienes un +2 a Notar para detectar enemigos y además algún tipo de señal (bramido, golpear el suelo con la cola, chocar las alas, etc.) para avisar al resto de la manada.

Nueva ventaja para dinosaurios: Buen paciente

Requisitos: Novato

El saurio es muy buen paciente y se comporta muy bien cuando hay que realizarle pruebas o realizar curas. Las tiradas de Ciencias al practicarle pruebas y experimentos y las de Medicina al curar heridas y enfermedades obtiene un +2.

Nueva ventaja para dinosaurios: Raptor

Requisitos: Novato, Carnívoro

El saurio carnívoro es un experto cazador, con lo que obtiene +2 a Notar al buscar a su presa y +2 a sigilo al tender emboscadas a sus presas.

Nueva desventaja para dinosaurios: Joven (Mayor)

El dinosaurio no es un espécimen adulto y todavía no ha llegado a su tamaño de adulto. Es por ello que tiene 1 punto menos de tamaño que lo normal en su especie, con todas las consecuencias en Dureza, número de heridas, etc.

También supone que el equipamiento que se le ponga no puede usarse en otros dinosaurios de su especie porque es específico para él y viceversa. Adaptarlo de uno a otro llevará 1 hora de trabajo con las herramientas adecuadas.

Podrá quitarse si se quiere gastando un avance conseguido a partir de Experimentado. Si sigue siendo joven cuando empiecen la "Parte 8: Regreso al Mundo Perdido" también perderá esta desventaja. Han pasado muchos meses y ha terminado creciendo.

Nueva desventaja para dinosaurios: Parte de la manada (Menor)

Nuestro saurio siempre ha formado parte de una manada y no actúa bien cuando está solo. Todas las tiradas que haga solo fuera de combate tienen un -1.

Nueva desventaja para dinosaurios: Mal paciente (Menor)

El saurio es muy mal paciente y se comporta muy mal y agresivamente cuando hay que realizarle pruebas o realizar curas. Las tiradas de Ciencias al practicarle pruebas y experimentos y las de Medicina al curar heridas y enfermedades obtiene un -1.

Vehículos

=====

En esta tabla tenemos los vehículos típicos de las películas de la II Guerra Mundial como la BMW R-71, la moto con sidecar que persigue al camión donde escapa el comando, o Volkswagen Typ 82, en que vemos al general nazi moviéndose por el campo de batalla mientras lo conduce el espía inglés vestido de soldado alemán.

VEHÍCULO	TAMAÑO	MANIOBRA.	VEL. MÁX.	DUREZA	TRIPULACIÓN
Motocicleta BMW R-71	1 (Normal)	+1	125 km/h	8	1+1
Motocicleta BMW R-71 con sidecar	2 (Normal)	+1	95 km/h	8	1+2
Jeep Willys MB	3	+1	95 km/h	14(3)	1+4
VW Typ 82 «Kübelwagen»	3	+1	80 km/h	13(3)	1+4
Panzer II	6	+0	65 km/h	24(10)	3-4

Dinosaurios como vehículos

Todos queremos ver persecuciones entre dinosaurios y motos nazis por una carretera de montaña de los Alpes o una carrera entre un alosaurio y unos «Kübelwagen» por las abarrotadas calles del zoco de Marrakech, así que aquí tienes las estadísticas de diferentes dinosaurios como vehículos a la hora de hacer persecuciones.

VEHÍCULO	TAMAÑO	MANIOBRA.	VEL. MÁX.	DUREZA	TRIPULACIÓN
Alosaurio	6	0	55 km/h	17	1+1
Estegosaurio	6	-1	20 km/h	16	1+1
Ictiosaurio	1	+1	40 km/h	7	1
Iguanodon	5	-1	25 km/h	13	1
Megalosaurio	5	-1	50 km/h	15	1+1
Plesiosaurio	3	0	40 km/h	11	1
Pteranodon	2	+1	95 km/h	9	1

Recuerda que los dinosaurios son también parte de la tripulación del vehículo. Así pues, aparte de correr, pueden hacer otras acciones en cada ronda de persecución como atacar al enemigo, derribar árboles para cortar el camino a sus perseguidores, etc.

Equipo especial

=====

Operación: *Tras el Mundo Perdido* tiene equipamiento especial tanto para tus comandos como para los dinosaurios. Este equipamiento no tiene precio, ya que no puede ser conseguido en tiendas legalmente o en los bajos fondos ilegalmente. Normalmente, son cosas que la fundación Roxton entregará a tus comandos para que los use en sus misiones y recogerá de nuevo al terminirlas.

Un artesano/ingeniero diestro podría replicar alguno de estos objetos con los materiales, las herramientas y los planos y especificaciones adecuadas.

Cápsulas de suicidio

Estos dispositivos letales en forma de cápsula permiten al comando suicidarse en caso de que vaya a caer en manos de los nazis. Estas cápsulas no tienen tirada, si el PJ o PNJ deciden tomarlas mueren al instante soltando espuma por la boca y entre estertores.

Recuerda: Este dispositivo es totalmente opcional y es casi más para PNJ que para PJ. Es una forma de darle dramatismo a la muerte de ciertas personas. Si crees que no es adecuado para tu mesa, puedes eliminarlo de tus partidas o aplicar los velos y herramientas de seguridad que creas necesarias. Te recordamos que es suicidio es un tema complicado que deberías tratar con la mayor madurez.

Maletín de revelado de foto

Este maletín, que a simple vista parece de oficinista, contiene todo lo necesario para el revelado de fotos: compuestos químicos, luz roja, papel fotográfico, etc.

Permite el revelado de 3 carretes de 24 fotos, antes de que se agoten sus componentes.

Cualquier persona con Ciencias 46 o más puede revelar fotos con él. Pero se necesitará tirada si se quieren conseguir efectos especiales, intentar corregir fallos en las fotos o revelar microfilms.

Medicamentos

El equipo de biología que trabaja en la meseta de Maple White ha encontrado que un laboratorio donde la naturaleza ha creado miles de compuestos químicos con propiedades increíbles y llevan estudiando su uso en la curación de todo tipo de enfermedades.

A priori, la Fundación puede curar experimentalmente (no ha podido probar con humanos por no ser laboratorio oficial) muchas enfermedades que los comandos pudieran contraer, es por ello que no debieran de preocuparse por contraer enfermedades como el tifus, la malaria, el dengue, etc.

Radio de campaña

Esta radio portátil permite a tu comando recibir y enviar información. El radio de acción es corto y se reduce si hay montañas y otros accidentes geográficos y atmosféricos que afecten a la señal de radio.

Para largas comunicaciones tendrían que comunicarse con el «Mary Anning» y este con su radio de largo alcance reenviar el mensaje a la fundación Roxton o al Alto Mando del Ejército Inglés.

Con un mínimo entrenamiento cualquiera puede usar la radio, pero se necesitará una tirada de Electrónica para hacerla funcionar en condiciones extremas o para conseguir cosas fuera de sus capacidades normales. En caso de problemas de recepción o envío de señales de radio, una tirada de Ciencias estudiando el entorno permitirá descubrir que afecta a las comunicaciones y dará un +2 a la tirada de Electrónica para tratar de solventarlo.

Venenos

Como con los medicamentos, la flora y fauna de la meseta de Maple White, son un laboratorio de venenos del que la Fundación con ayuda de la IM ha podido sacar todo tipo de pócimas y bebedizos con todo tipo de efectos.

Lady Roxton está en contra del uso de venenos y deberán conseguirlo sin que ella lo detecte. Si son reincidentes, Lady Roxton podría expulsarlos de la Fundación o degradarlos de sus puestos actuales.

En partida, todo esto supone que pueden conseguir venenos de cualquier formato (líquido, gaseoso, en pasta, etc.), con cualquier efecto (letal, incapacitante, etc.) y la potencia deseada entre 0 y -2. Los héroes no usan venenos, así que si hacen uso de veneno en sus misiones de forma continua, deberían vacanearles los benis.

Otro equipo especial

Aparte del equipo anterior tendrán acceso a típico equipo de comando o de espía como:

- Diferentes artículos como zapatos o maletines con dobles fondos y compartimentos secretos
- Garfio, lanzador de garfio y equipo de escalada
- Maletín de maquillaje con pelucas y postizos varios (+2 a disfrazarse)
- Mini-cámara fotográfica
- Vestuario completo con todo tipo de ropas desde ropa de trabajo a trajes de noche, incluidos uniformes nazis de varios rangos

Equipo para dinosaurios

=====

Durante años, la fundación Roxton ha ido desarrollando todo tipo de equipamiento para que los humanos y los dinosaurios pudieran trabajar en equipo.

Este equipamiento está pensado en la comodidad no solo del humano sino también del saurio y ha sido adaptado las características y fisonomía de cada especie.

Arnés acuático

Esta estructura de aluminio superresistente, que se amarra y ajusta con cinchas de nailon a un ictiosaurio o un plesiosaurio, permite al submarinista ser transportado a gran velocidad bajo el agua. El buzo se agarra a dos estribos metálicos y se suelta cuando sea necesario. Según hace fuerza con los estribos en un sentido u otro, cambia el peso de su cuerpo e indica al saurio por donde ir.

Adicionalmente, viene con una red de nailon que permite portar hasta 10 kilos en objetos metidos en botes estancos.

El saurio acuático que lleva el arnés y a un buzo pierde 1 punto de paso en el agua, no por el peso, sino porque estropea su hidrodinámica.

Arnés con cámara fotográfica

Este arnés con 1 o más cámaras fotográficas de alta precisión en el pecho se coloca a un pteranodonte y permiten hacerse foto áreas de posiciones enemigas.

*Las cámaras tienen una serie de temporizadores que establecen cuándo y cada cuánto tiempo sacar fotos. Para calcular esto se puede hacer una **tirada de Ciencias o de Supervivencia**. Cuanto mayor sea la tirada, más precisas serán las fotos. Con un éxito conseguirán una descripción detallada del lugar y por cada avance podrán hacer dos preguntas para sacar información que pudiera saberse a través de fotografías áreas.*

Arnés de vuelo

Este arnés de nailon superligero se coloca sobre el pteranodonte como si fuera un chaleco. El chaleco tiene unos mosquetes en el vientre al que se engancha el pasajero. El arnés tiene dos especies de mandos de cometas para que el humano pueda indicarle en líneas generales la ruta a seguir. El pteranodonte no toma los tirones de los mandos como órdenes directas, sino como indicaciones. El saurio es el que decide que acciones de vuelo tomar para más o menos seguir las indicaciones dadas.

Un pteranodonte con un pasajero pierde 1 punto de paso en vuelo. Los comandos sobrecargados de material o de mayor tamaño de lo normal (Fornidos y Obesos) quitan un punto extra de paso en vuelo, al suponer mayor obstáculo a la aerodinámica del saurio volador.

El aterrizaje lo debe ejecutar el humano (tirada de Atletismo). El pteranodonte reducirá su velocidad al máximo y el humano se soltará los mosquetes al tomar tierra y rodará por el suelo hasta pararse, quedando tendido en el suelo. Si falla, recibirá 246 puntos de daño. Por otro lado, podrá gastar avances en conseguir efectos especiales como sacar el arma mientras aterriza o aterrizar de pies en vez de tendido en el suelo.

El pteranodonte no puede iniciar el vuelo con pasajeros desde el suelo, debe lanzarse desde por lo menos 20 metros de altura para poder coger velocidad en la caída y remontar el vuelo.

Barda

Estas armaduras para monturas no son ya muy eficaces en la guerra moderna. Son pesadas, farragosas de llevar y no dan protección frente a armas de fuego modernas. Esto, unido a la protección natural de los dinosaurios, ha hecho que solo sean útiles en muy contadas ocasiones.

La Fundación puede crear en su forja todas las piezas de armadura que se deseen. Se pueden diseñar y forjar bardas de malla (+3), placas(+3) o coraza(+4) y que cubran las partes que se deseen. Recuerda que no son recomendadas en climas extremos como nieve o desierto.

Estas protecciones no son intercambiables. Cada pieza ha sido diseñada para proteger una parte del cuerpo específica de una especie de dinosaurio. Aun así, se puede usar como material base de forma que una persona habilidosa con experiencia en armería podría usar el material de una barda para construir otra para otro dinosaurio. Queda a discreción del o la DJ la cantidad de material necesaria (2 bardas de estegosaurio = 1 barda de megalosaurio) y del tiempo de construcción.

Collar de entrenamiento y mando de control

Este collar lanza dolorosas descargas eléctricas al portador cuando se acciona el mando de control. El mando tiene una opción de descarga masiva tremendamente dolorosa que deja inconsciente al portador del collar, pero agota totalmente la batería del collar.

Este collar es una forma inhumana y cruel de entrenamiento y una forma de control de dinosaurios rebeldes y de hecho no ha sido desarrollo por la fundación Roxton sino por científicos nazis.

Cuando se usan las descargas normales, suponen un -4 a cualquier acción que no sea la orden dada por la persona que controla el mando. En caso de usar una descarga masiva, la víctima deberá pasar una tirada de VLG contra una potencia eléctrica de $d12+2$ o caerá inconsciente durante 48 horas.

Disfraces y otros métodos de ocultación

Puede parecer estúpido, pero la Fundación tiene preparados todo un juego de disfraces y sistemas de ocultación para los dinosaurios. Los hay de tres tipos, pintura de camuflaje, tiendas de camuflaje y disfraces.

Pinturas de camuflaje

Son principalmente pinturas biodegradables y lavables con agua y jabón para cambiar su color de piel (escamas y plumas) y que pueda ocultarse en diferentes ambientes. Blanco para la nieve, ocre para el desierto, negro para misiones nocturnas, etc. La pintura lleva aplicarla tantas horas como el tamaño de dinosaurio.

Tiendas de campaña de camuflaje

Si un comando va a estar mucho tiempo en el mismo sitio, puede llevarse una tienda de campaña donde ocultar a los dinosaurios que simulan todo serie de vehículos e instalaciones. La idea es ocultar a los dinosaurios de espías aéreos. En caso de necesidad vale cualquier tienda o unas lonas, pero los chicos de inteligencia estaban creativos y tenían presupuesto.

Disfraces

La fundación prefiere que en caso de avistamiento la gente hable de dragones o demonios que de dinosaurios. Han creado diferentes dispositivos como cuernos de diablo, alas de seres dracónicos e, incluso, hicieron con resto de telas unas pajaritas de gala por si tenían que ir a una fiesta o una recepción.

Inyección letal

Esta gran jeringuilla hipodérmica contiene un potente relajante muscular que dormirá y paralizará al saurio para terminar muriendo lo más apaciblemente posible. En condiciones normales no puede usarse en situaciones de combate, ya que se necesita tiempo encontrar el punto adecuado y apretar el émbolo.

La idea con que se diseñó este dispositivo es darle una muerte digna a dinosaurio muy malherido y cercano a la muerte.

Recuerda: Este dispositivo es totalmente opcional. Es una forma de darle dramatismo a la muerte de tu compañero dinosaurio y evitarle sufrimiento. No deberías permitir el uso de este objeto porque tu comando quiera cambiar de dinosaurio por uno que le interese más. Si crees que no es adecuado para tu mesa, puedes eliminarlo de tus partidas o aplicar los velos y herramientas de seguridad que creas necesarias. Te recordamos que el maltrato animal es un tema complicado que deberías tratar con la mayor madurez.

Mejoras de combate

Esto incluye todo tipo de objetos y artilugios para aumentar las capacidades de combate de los saurios. Estamos hablando de pinchos afilados para las cabezas o las colas, cubiertas metálicas afiladas para las garras, etc. En general no han sido muy eficientes debido a que, si bien mejoran las capacidades de combate del dinosaurio, terminan haciéndole daño y siendo un problema para su normal actividad y su relación con sus congéneres.

Se ha intentado montar armas de fuego pesadas encima de los dinosaurios, pero sin buenos resultados. Para empezar el ruido de las armas tan cerca resulta tremendamente molesto para el reptil y además no tienen mucha estabilidad para ser eficientes.

Como en el caso del collar de entrenamiento, no deberían ser equipo que deberías permitir usar a tus comandos. Más bien serían las mejoras que un alto oficial de las SS pondría a su alosaurio de combate al que no se preocupa el bienestar de su compañero.

Plaustro

Este carro de madera con estructura metálica está adaptado a las diferentes fisonomías de iguanodontes y estegosaurios y permite transportar gran cantidad de material por terrenos difíciles. Puede adaptarse al lugar y por ejemplo tener esquís para la nieve en vez de ruedas y que el saurio tenga raquetas de nieve.

La capacidad de carga de un dinosaurio tirando de un plaustro se calcula como si su FUE fuera $\times 4$, siempre que la carga vaya en el carro y esté medianamente equilibrada y bien colocada.

Ropa de invierno

Los dinosaurios tendrán que moverse en entornos muy fríos y, aunque de sangre caliente, necesitarán protecciones frente al clima extremadamente frío de lugares como Rusia o Noruega.

Silla de montar y arreos

A priori, las sillas de montar para dinosaurios son básicamente sillas de montar a caballo. Tienen los mismos elementos pero adaptados a la fisonomía del saurio. Cada silla de montar está modificada para cada especie de saurio y no pueden intercambiarse, excepto la del megalosaurio y el alosaurio que son casi iguales de forma y tamaño.

Modificar una silla para ser usada en un dinosaurio para la que no fue diseñado, exige tener un taller con herramientas adecuado y pasar una tirada de Reparar. Todo el proceso lleva 3 horas más la diferencia de tamaño entre las dos especies. Se puede cabalgar sin silla, pero supone un -2 a la tirada de Cabalgar si es un compañero saurio y un -4 si no lo es.

First National Pictures Inc. presents

The Lost World

Sir Arthur Conan Doyle's
stupendous story
By arrangement with
Watterson R. Rothacker
Research and technical director
Willis H. O'Brien

With
Bessie Love
Lewis Stone
Wallace Beery
Lloyd Hughes

La campaña



A First National Picture

Resumen

=====

La campaña tiene una estructura clásica que permitirá a tu comando moverse por diferentes escenarios de la II Guerra Mundial corriendo aventuras y descubriendo una serie de pistas que les llevará a volver al Mundo Perdido en el Amazonas venezolano y finalmente a un castillo en mitad de la selva Negra.

La campaña comienza en la isla de Skye donde tu comando aprenderá a trabajar con sus compañeros saurios. Una vez completado el entrenamiento tendrán su primera misión en el canal de la Mancha y si pasan su bautismo de fuego, podrán moverse a diferentes escenarios de guerra:

- El asedio de Tobruk en el Norte de África
- El ataque a Scapa Flow
- Sabotaje de las fábricas de agua pesada de Telemark, Noruega
- Incursión en la Francia ocupada para preparar el día D
- El asedio de Stalingrado en el frente ruso

Estas localizaciones y los eventos que ocurren en ellas tienen un orden cronológico, pero si no eres muy tiquismiquis con estas cosas puedes jugarlas en el orden que tú o tu comando prefiera.

En cada localización habrá una aventura principal, donde obtendrán pruebas de que hay un traidor en la Fundación, de que los nazis saben de la existencia de los saurios y de que la IM no juega del todo limpio. Las pistas también alimentarán su paranoia.

Un supuesto conspirador se ha vendido a los nazis y les ha entregado el secreto de la Fundación Roxton, la existencia de los saurios. Si Hitler puede hacerse con un ejército de dinosaurios será imparable.

También ha propiciado la caída y la destrucción de la Fundación Roxton. Las instalaciones han sido arrasadas y los dinosaurios que vivían en ellas han sido capturados o asesinados. Así que a partir de este momento volarán solos.

Todos estos eventos les obligarán a empezar una carrera contra los nazis por llegar al Mundo Perdido antes que ellos y sabotear su misión de captura de dinosaurios. Allí descubrirán la auténtica verdad, no existen ni traidores ni conspiradores, la IM montó todo el operativo de los dinosaurios en misiones para atraer a los nazis. La IM sabía que Hitler se volvería loco cuando los dinosaurios fueran detectados y trataría de conseguirse sus propios saurios «arios».

De esta forma, una gran cantidad de las fuerzas y recursos (tropas de combate, espías, submarinos, barcos y grandes cantidades de dinero y combustible) que iban a ser usados en primera línea de combate serían destinados a buscar y capturar unas criaturas «míticas» en la selva boliviana.

La aventura acabará en la Selva Negra donde tu comando deberá tomar un castillo inexpugnable protegido por tropas nazis y los dinosaurios que los nazis capturaron en la Fundación y desbaratar los planes de crear un arma terrible con un descubrimiento que han hecho en el Mundo Perdido, los diamantes de la arcilla azul.

Orden cronológico

Si deseas jugar los diferentes escenarios de guerra en orden cronológico por rigor histórico, esta es la secuencia de eventos.

1. Ataque a Scapa Flow (1939, aunque la partida empieza en el verano de 1940)
2. Sitio de Tobruk (1941)
3. El sitio de Stalingrado (1942-1943)
4. Operación Gunnerside (1943)
5. Preparando el día D (1944)

Preparando las misiones

=====

Preparar la misión antes de partir con Mary Anning es una tarea muy importante, ya que la selección de dinosaurios y el equipo que lleven marcará cómo se desarrollará, convirtiendo una misión suicida en un paseo y viceversa.

Al principio de cada misión (Noruega, Francia, etc.) recibirán una charla informativa con toda la información que IM ha recabado y luego una rueda de preguntas.

A continuación deberán elaborar un listado de dinosaurios que quieren llevar y de equipamiento especial que podrían necesitar. Si se pasan con sus peticiones puedes decirles que el Alto Mando les niega ciertas cosas y si es necesario podrán hacer otro listado.

Dinosaurios

A priori, no hay límites a la hora de formar tu equipo de dinosaurios. Lo normal sería que cada comando llevará a su compañero y a otro dinosaurio y que ninguna especie se repitiera más de 3 veces.

La idea es que vayan siempre con su compañero y tengan un sustituto en el barco por si su dinosaurio desaparece, es malherido o, nadie lo quiera, muera.

Si ves muy descompensado el grupo, puedes restringirles especies y cantidades. Las excusas pueden ser variadas; están en celo y son muy agresivos, están criando y deben cuidar su nido, etc.

Equipamiento

En el tema de equipo, mientras no se pasen con el armamento y los explosivos puedes ser bastante permisivo. Si usan artilugios que no son ni armas ni explosivos, seguramente tienen un plan divertido que deberías por lo menos dejarles probar por loco y poco adecuado que sea. Como mínimo, siempre será divertido.

Los viajes

Como buena historia de aventuras, los viajes no serán importantes, no importa ni el coste ni el tiempo ni si hay submarinos alemanes en esas aguas. Siempre llegarán a tiempo y sin problemas a no ser que el viaje sea la propia aventura.

Vamos a usar el recurso fílmico llamado «viajar por el mapa». Cuando tu comando decida ir a Noruega, como en Indiana Jones, la imagen se fundirá hasta verse un mapamundi viejo y descolorido, y sobre este un barco partirá de Escocia, dejando tras de sí una línea roja punteada de su ruta. Cruzará el mar del Norte y llegará finalmente a la costa de Noruega para fundirse el mapa y volver a ver nuestro comando.

No hay tablas de encuentros aleatorios, ni tiradas de climatología, ni nada por el estilo. Aunque eres libre, si quieres, de meter los encuentros que desees.

Personalizando y continuando la campaña

En este apartado te ofrezco algunas ideas para personalizar y hacer más tu tuya la campaña. Las personalizaciones que te sugerimos van en 4 direcciones distintas, que son fácilmente implementables con el manual básico de SWEA, un poco de trabajo por tu parte como DJ y un rato buscando por internet.

- Más dinosaurios y mundos perdidos
- Más escenarios de guerra
- Añadir magia
- Humor

Más Mundos Perdidos y más especies de dinosaurios

La tierra de Maple White no tiene por qué ser el único mundo perdido. Quizás los nazis hayan descubierto una tierra salvaje en mitad de la Antártida alimentada por el calor de los volcanes donde han sobrevivido otras especies de dinosaurios. Sin olvidarnos que igual en alguna sima oceánica haya gigantescos saurios acuáticos que una bomba nuclear lanzada sobre Japón pueda despertar.

Los dinosaurios elegidos para esta campaña han sido los que aparecen en la novela original de Sir Arthur Conan Doyle, pero puedes encontrar fácilmente las estadísticas de otras especies como el tiranosaurio. Así que mete las especies que quieras, incluso especies más modernas y perfectamente disfrutabas como un tigre dientes de sable o un mamut.

Otros conflictos bélicos

Esta campaña está desarrollada para jugarla en la II Guerra Mundial en Europa y Norte de África, pero con algunos cambios puedes prepararla para otros conflictos bélicos. Vemos algunos ejemplos:

- Podrían enclavarse en la I Guerra Mundial sin mucho problema. La novela de El Mundo Perdido se desarrolla hacia el 1910 así que quedarían todavía 6 años hasta la guerra mundial.
- Podrías trasladar el teatro de operaciones de Europa y Norte de África con base en Inglaterra a por ejemplo el Pacífico con base en San Francisco y sustituyendo a los nazis por imperialistas japoneses.
- Podrías aplicar todo este contenido a una Guerra Fría más o menos beligerante en la que tus comandos se enfrentarán a los comunistas rusos de Stalin.

Ciencia extraña

No hay ningún tipo de magia en esta campaña, pero eso no quiere decir que no puedas meterla. La forma más sencilla y que creo que mejor pega es usar la Ciencia Extraña.

Nunca sobran científicas y científicos locos nazis, así que puedes meter ciertos elementos de Ciencia Extraña para darle un toque más pulp a la aventura. Estamos hablando de soldados nazis con mochilas de salto y pistolas de rayos o sueros de supersoldado que les permitan enfrentarse cuerpo a cuerpo contra los dinosaurios.

Si quieres rizar el rizo y conseguir altas cuotas de pulp, se podría, por ejemplo, hacer que los nazis tengan tecnología alienígena procedente de un platillo volante.

Otras formas de magia

Si la Ciencia Extraña no es lo tuyo, quizás otras formas de magia más tradicionales te parezcan mejor. En este caso, el Ocultismo debería pasar a ser una habilidad con entidad propia y no una parte de Humanidades.

Mentalismo

Hablamos de personajes de miradas penetrantes que pueden leer mentes, mover objetos con el poder de sus pensamientos o de ver el futuro.

Todos estos poderes mentales pueden cuadrar en esta campaña dando a tus némesis nazi la capacidad de combatir a los dinosaurios de tú a tú. Imagínate a tus comandos cargando con sus monturas dinosaurios contra un capitán de las SS que se eleva con el poder de su mente y que lanza gigantescas rocas con sus poderes telepáticos.

Magia negra, vudú y nigromancia

Todos conocemos de la fascinación de los nazis y la magia. Pero no nos vale una magia normal, brillante y luminosa. Hablamos de magia corrupta, de maldiciones, nigromancia, vudú, de rituales sangrientos y de sacrificios animales y humanos.

Que tus comandos sean víctimas de posesiones, que sean atacados en sus sueños, o que tengan que obedecer a un brujo/nazi porque les ha arrancado el corazón y si no le obedecen los matará, son elementos que pueden añadir mucha diversión a esta campaña.

Humor -----

Esta campaña no es especialmente seria, aunque no deja de tener sus momentos serios y dramáticos. Así que el humor es algo que puedes meter, si quieres, en tus sesiones de muchas y variadas formas.

- Los dinosaurios pueden comportarse a veces de forma loca e inesperada. Quizás se coman algo valioso y tengas que esperar a que los caguen o se nieguen a moverse y tengan que sobornarles como chucherías y mimos.
- Aprovecha las Manías que tienen como Compañeros Dinosaurios para crear escenas locas. Quizás siempre intenten ir en el sidecar de la moto nazi o ir de copiloto en un jeep, roben cosas brillantes o se pirren por un alimento y hagan lo que sea por conseguirlo.
- Tendrán que hacer muchas cosas raras para ocultar a los saurios y algunas puede que sean muy divertidas.
- Hay relatos salvajes con buenos momentos de comedia. Por ejemplo, en «Titanes de tiempos pretéritos» deberán rodar una película de dinosaurios y tus comandos participar de extras como cavernícolas. Aprovecha a jugar un par de escenas haciendo todos el mamarracho.
- Mete nazis más tontos con costumbres nazis exageradas como no parar de hacer el saludo fascista y con acentos divertidos. Haz que mueran de formas estúpidas. Recuerda al ejecutivo de Jurassic Park que muere sentado en un váter.



Parte 1: La isla de Skye

Como muchas grandes aventuras, nuestra campaña va a empezar en un lugar pequeño y casi despoblado, el pueblo de Kyleakin, al sur de la Isla de Skye.

Reclutamiento

=====

Puedes aprovechar para hacer una sesión 0 con cada comando en el que le reclutan para una extraña misión en Escocia, bastante lejos de donde está acción ahora mismo en la guerra. Veamos algunas ideas para el reclutamiento.

- Tu superior te dice que te trasladan a Escocia a un proyecto secreto. Firma los papeles y recoge tu macuto, tienes que estar allí en 3 días. Tras mirar los horarios de trenes tienes la noche libre para una última juerga en Londres, Manchester, Dublín, etc.
- IM ha comprado el préstamo que solicitaste para continuar con tus investigaciones y te propone saldarla si trabajas con ellos en un proyecto secreto en Escocia. Al día siguiente de firmar con el IM, cuando entras por la puerta de tu laboratorio no hay nada. Se han llevado todo y solo hay un sobre muy gordo con billetes de tren e instrucciones para llegar a la isla de Skye.
- Tu oficial superior te ofrece la posibilidad de librarte de pasar los años de condena que te quedan en la prisión militar si te enrolas en un proyecto secreto de IM. N te puede decir mucho más, pero que puede ser peor que una fría prisión militar. Si no estás dispuesto a participar, quizás los guardas pueden convencerte cuando nadie mire.
- Un militar al que no conoces aparece en tu laboratorio y te muestra unas extrañas escamas que nunca habías visto o quizás los restos de unos huevos que no parecen de ningún animal actual. Te propone formar parte de un proyecto donde podrás estudiar cosas asombrosas que nunca nadie ha visto hasta ahora. Si no quieres participar, te deja su tarjeta y la extraña muestra para que la estudies, sabe que en cuanto descubras alguno de sus secretos aparecerás en su puerta para aceptar participar en el proyecto.

Si investigan solo sabrán que les trasladarán a la reserva de animales salvajes de la Fundación Roxton en la isla de Skye. Unas buenas tiradas de investigar no sacarán nada extraño a la luz, pero dará a entender que alguien ha limpiado la información que se puede sacar de archivos, bibliotecas y periódicos.

Primeros pasos

=====

Del ferry que une tierra firme con la isla de Skye desembarcan tus comandos con sus macutos. Nadie más ha tomado el ferry, así que se conocen de vista. Delante del grupo se para un pequeño camión y el conductor les mira y les dice con un fuerte acento escocés «Entrad atrás, tenemos bastante camino hasta el castillo y no quiero llegar tarde al almuerzo. Por cierto, soy Willy.»

Mientras se miran unos a otros en el remolque pueden presentarse y describirse. De repente se parará el camión y Willy les dirá que ya han llegado. Al salir podrán ver el impresionante castillo Dunvegan con la luz del mediodía.

Una ama de llaves les pedirá que les sigan y los repartirá por sus habitaciones. Las habitaciones son de 2 personas, así que trata de emparejarlos de forma que den juego y diversión. En media hora la comida estará lista.

La comida con Lady Roxton

Cuando todos los comandos estén el comedor empezarán a servir la comida. Lady Roxton llegará la última al comedor, se presentará a los comandos y presentará la Fundación. Les dirá que están en una reserva de vida animal muy especial y que van a participar en un proyecto secreto de la IM. Puede que este proyecto ayude a acabar con la amenaza nazi.

Evitará hablar de los saurios todavía. Lady Roxton es muy dada a la teatralidad y quiere presentarles a sus chicos de la forma apropiada. Responderá a las preguntas con vaguedades, van a hacer misiones secretas por todo el mundo luchando contra nazis, rescatarán gentes, harán misiones de espionaje, etc. todo bajo sus órdenes y las de la IM.

Cuando terminen la comida Lady Roxton les llevará con su jeep a ver las instalaciones. Ha montado una ruta para ver todos los hábitats con los estegosaurios como presentación y dejando los carnívoros terrestres como colofón final. Si son más de 4 comandos tendrán que poner un segundo jeep.

¡Mira! ¡Es un dinosaurio!

Recuerdas la primera vez que ves un dinosaurio en Jurassic Park, así debería ser esta escena. Mientras Lady Roxton los lleva en un jeep por la tierra de la reserva, se desviara por un camino de cabras para alcanzar una colina. Desde arriba se encontrarán con una manada de estegosaurios pastando en una pradera cercana. Puedes poner incluso la suite principal.

A partir de ahí, Lady Roxton los conducirá por los diferentes hábitats mostrándoles las especies de saurios que hay (iguanodontes, pteranodontes, ictiosaurios y plesiosaurios). Dejará para el final los alosaurios y megalosaurios que se dedicarán a devorar una vaca. En un alarde, Lady Roxton se acercará a los carnívoros y ellos ni se inmutarán.

Si algún comando se baja del jeep y se acerca a Lady Roxton, el carnívoro más cercano se acercará a olerlo. Debería hacer una tirada de miedo cuando se le acerque a olisquearle y note su caliente aliento. Si falla la tirada de miedo igual hasta se mea encima.

Entrenamiento

=====

A partir de este momento empezarán el entrenamiento con los diferentes dinosaurios que pueden durar unas semanas. El objetivo de esta parte es que tus comandos conozcan a los saurios, sus fortalezas y sus debilidades y puedas ver con qué dinosaurio tienen más afinidad. Tendrán diferentes prácticas.

Los entrenamientos estarán dirigidos por la propia Lady Roxton que disfrutará de sus golpes y caídas y humillando a los comandos (solo un poquito) cuando lo hagan mal.

- **Vuelo con los pteranodontes.** Harán prácticas de vuelo, el pteranodonte deberá recogerlos del suelo u llevarlos lejos. El pteranodonte y el humano deberán pasar una tirada de Atletismo para dejarse atrapar y para atraparlo. El pteranodonte podrá llevarlo bastante lejos hasta que unos cientos de metros más allá. Cuantos más avances consigan en las tiradas, más lejos les llevará. Si falla el pteranodonte no le agarrará y si falla el comando se caerá (2d6 de daño de caída). También les enseñarán a darles órdenes básicas de sobrevolar una zona y volver.
- Podrán hacer pruebas de **monta con estegosaurios e iguanodontes** con Cabalgar. Puedes, si no se les ocurre a tus comandos, organizar una carrera. También podrían hacer prácticas de tiro desde sus monturas (recuerda que hay un -2 por disparar sobre una plataforma inestable).
- Puedes hacerles unos **dispositivos contruidos por Wayland que simulen la defensa con la cola de los estegosaurios** y que se lleven unos cuantos porrazos. Deberían hacer tiradas enfrentadas de Atletismo o Pelear contra el Pelear del mecanismo (d8). Tendrán que superar 3 tiradas para atravesar la zona de coletazos. Si el dispositivo que da coletazos saca un avance, roba una de las tiradas pasadas. En
- Prácticas de **submarinismo con los ictiosaurios y plesiosaurios.** Serán ejercicios de inmersión y natación con ellos (tiradas de atletismo de saurio y humano). También podrán lanzarles objetos y que los recuperen del fondo del mar (tiradas de Notar para buscar el objeto y Atletismo para nadar rápido a recogerlo).
- Los entrenamientos con los **carnívoros serán unas pruebas de combate.** Deberán derribar a 5 maniquíes de diferentes materiales, cada uno más resistente al anterior, paja (consistencia 4), madera (6), madera con arpillera (8), madera con refuerzos metálicos (10) y acero (12). Los jinetes pueden apoyar a su montura en combate pasando una tirada de Cabalgar e indicarle la mejor posición o forma de atacar.

Puedes inventarte otros ejercicios, si ves que tu mesa se entretiene con estos minijuegos.

Aparte de trabajar con ellos aprenderán a cuidarlos, alimentarlos y entenderlos, de forma en una semana tendrán un +1 todas las tiradas relacionadas con los saurios que no sean de combate, como curarlos, entender sus señales o reacciones, etc. Puede aprovechar cada vez que van a un hábitat nuevo para contarles algo nuevo de los dinosaurios del lugar.

También conocerán a Wayland. Puede que les toque montar una reja caída en el hábitat de los alosaurios o reparar un jeep al que un estegosaurio ha golpeado con su cola, etc.

Justa con dinosaurios

=====

Las justas con dinosaurios pueden ser un divertido deporte entre comandos para resolver sus diferencias. Cada jinete puede ir montado en un alosaurio con unas protecciones (+3 de dureza) y una lanza de caballería (FUE+d8) diseñadas por Wayland para romperse fácilmente.

1. Cuando dos jinetes de saurios se enfrentan, se sacan cartas de iniciativa. El que saca la carta más alta va primero, si el valor de la carta es igual o hay una diferencia de 1, van al mismo tiempo.
2. Cuando le toca atacar debe hacer un ataque con su habilidad Pelear. Recuerda que tienen un -2 por atacar montados. La montura debe hacer una tirada de Atletismo, si la pasa dará un +2 al daño por la carga y un +4 si consigue dos avances. Las monturas bípedas ganan +1 al daño porque tienen más velocidad y las cuadrúpedas +1 a la tirada de ataque por tener mayor estabilidad y menor velocidad. Recuerda que el iguanodonte puede ser bípedo o cuadrúpedo.
3. Si el atacante impacta en su objetivo y consigue dejarlo aturdido o hacerle una herida, el defensor deberá hacer una tirada de Cabalgar para evitar caerse (recuerda aplicar los penalizadores por herida a esa tirada).
4. La justa son 3 lances. Si el jinete impacta en su objetivo y rompe la lanza (deja aturdido o hace herida al contrincante) gana 1 punto. Si derriba su contrincante gana 3 puntos. Si alguno de los jinetes no puede terminar los 3 lances (por ejemplo por heridas) pierde la justa.
5. En caso de empate a punto hay un 4º lance o los que sean necesarios.

Dinosaurios a la fuga

=====

Una manada variopinta de saurios ha escapado de la ciudad. Hay que capturarla y devolverla antes de que lleguen a grandes ciudades como Inverness, Edimburgo o Glasgow.

Lady Roxton llega en su jeep a donde estén y bastante nerviosa les dirá que un iguanodonte joven ha escapado del hábitat de los herbívoros. No debería poder salir de la isla, pero hay que cazarlo antes de que llegue a algún núcleo urbano. Lady Roxton les deja su jeep y cerca habrá una moto, un caballo u otro jeep, lo que veas más divertido. El jeep de Lady Roxton tiene una radio para comunicarse con ella en el castillo Dunvegan.

A partir de aquí saca el mapa de la isla y déjales que traten de establecer un la posible localización del iguanodonte. Sé generoso con los benis si tienen buenas ideas porque los necesitarán para devolver al saurio al redil.

A continuación, que sigan su plan de búsqueda (con algunas tiradas de Notar y Conducir) hasta que localicen al iguanodonte, entonces empezará una persecución donde el iguanodonte tendrá **2 cartas de ventajas**.

Si fallan en la persecución tendrán que volver a buscarlo, pero habrá un 20% de posibilidades de que lo haya visto alguien, si vuelven a fallar un 40% y así sucesivamente hasta que alguien lo vea. Entonces tendrán que interceptar al testigo (coge las estadísticas de un Menestral/a) y persuadirle sobornarle o intimidarle para que no diga nada.

Si consiguen alcanzarle y hacerle una herida, se dejará caer y no se querrá mover, con lo que la persecución terminará. Tendrán que darse prisa para llevárselo porque están cerca de un camino y por la hora podría pasar algún campesino de vuelta del trabajo y seguramente se acercará a ayudar. Algunas sugerencias que podrían funcionar:

- Sobornarle con comida.
- Tratar de tirar de él con el jeep.
- Camuflarlo con ramas y hojas.
- Asustarle con un alosaurio o similar.

Mientras se encargan del iguanodonte, el comando más charlatán debería vérselas con algún campesino (coge las estadísticas de un Menestral/a) que quiere pasar por donde está el iguanodonte. Tendrá que sacar todo su arsenal, porque el campesino es muy cabezota.

Compañeros para siempre

=====

Durante la fase de entrenamiento y la fuga de dinosaurios deberías formar las parejas de humano/saurio asignándole la ventaja «Compañero dinosaurio» al saurio que veas que mejor conecta con cada comando.

Esta escena debería ser especial para cada comando, así que no la fuerces demasiado, y si ves que no se da la situación puedes dejarla para su primera misión en la isla de Jersey. Veamos algunos ejemplos.

- Quizás el comando le da parte de su comida al saurio y este ya no se separe de él.
- Puede que al saurio lo hayan expulsado de la manada y al acercarse al comando y mostrarle cariño se convierta en su manada.
- Yendo a las historias clásicas, puede que el comando le saque una espina que tenía en una pata y que provocaba mucho dolor. Al quitársela, se granjea la amistad del saurio.

- Seguramente un alosaurio y un megalosaurio se sentirán inclinados a seguir a un comando que ni se inmute cuando estos gigantes depredadores se les acerque a la carrera rugiendo.
- Los pteranodontes son bastante irritantes. Seguramente intentarán robar el almuerzo de algún comando. Si no le puede robar su comida, lo intentará más días hasta que puede que se genere algún tipo de vínculo.
- Los saurios acuáticos quizás sean los más alienígenas y por ello no deberías dejar que haya un vínculo con un comando a no ser que haya una buena razón.

Primera misión

=====

Los comandos y sus saurios tendrán su primera misión en la pequeña isla de Jersey, frente a la costa francesa.

Lady Roxton reunirá a los comandos en su despacho. Van a salir a su primera misión de campo y es importante que lo haga bien para la continuidad del programa.

Los alemanes han destruido las antenas que permitían escuchar la BBC en la isla de Jersey, muy cerca de la costa francesa, en el canal de la Mancha. Tus comandos deben de montar un nuevo tipo de repetidor de señal más pequeña y potente en una de las cimas de la isla sin que los detecten los nazis.

Devolver la emisión de la BBC en las islas del canal es un golpe de efecto. Por un lado, sube la moral de la población y deja en ridículo a los nazis a quienes se les ha colado efectivos ingleses hasta la cocina.

La IM ha encontrado una pequeña colina alejada de los núcleos urbanos. Con los saurios podrán moverse en sigilo por la noche cargando con la nueva antena, que es más pequeña, pero aun así pesa casi tonelada y media. La batería no debería durar más de un día, pero es suficiente para su campaña de propaganda.

Tienen que recuperar las comunicaciones con la pequeña isla de Jersey. Deberán transportar una antena en una ubicación secreta de la isla e instalarla. Deberán llevar un par de estegosaurios para cargar con la antena y dos saurios acuático para ayudarles a desembarcar en la isla. No pueden llevarse ningún saurio más y lo suyo es que haya la mayor cantidad de compañeros saurios posibles.

Embarcando en el «Mary Anning»

Esta será la primera vez que verán el «Mary Anning», el barco que será su hogar lejos de su hogar durante muchas semanas.

Estará fondeado en la costa oeste de la isla a la altura de las tierras de la Fundación. Con barcasas de desembarco podrán subir al «Mary Anning» con sus saurios y la pesada antena. La primera en saludarles será la capitana Branningan que luego presentará a la tripulación,

Pueden aprovechar para conocer las instalaciones básicas del barco y hablar con la capitana, que sabe bastante de transportar saurios en barco, lleva haciéndolo años.

El viaje es corto, unos 3 días, hasta llegar a la costa de Francia, donde está la isla de Jersey. Sin acercarse mucho a costa, tendrán que colocar los flotadores a los estegosaurios (ver el relato salvaje «El prototipo») y luego en una barcaza irán los comandos y las antenas. Los acuáticos en unos pocos viajes habrán desembarcado a todo el equipo sin hacer el mínimo ruido y sin usar luces. Salvo que pasará algo extraño son prácticamente indetectables.



Infiltración

Una vez en la playa más cercana al objetivo y quitados los flotadores, empieza la misión. En principio, el camino hasta el objetivo debería ser sencillo. Es de noche, el comando no hace ningún tipo de ruido, no usan luces y los nazis no se esperan ningún ataque por esa zona.

Puedes hacerles ver algunas luces en movimiento, quizás un campesino volviendo a su casa en su tractor o quizás una patrulla nazi. Como sea, deberán camuflarse o tratar de ponerse fuera de su vista. Incluso algún comando podría tratar de despistarlos llamando su atención desde otra parte. Al final será una camioneta de reparto que vuelve de su ruta.

Colocando la antena

Para empezar a colocar la antena deben cerciorarse primero que están en la posición indicada. Por ello, necesitarán una tirada de Supervivencia a -2 por la baja luminosidad. Si la pasan no se perderán. Si fallan se darán cuenta de que se han equivocado de lugar. Puedes meterles otra escena como la anterior de las luces de un vehículo, si lo deseas. Fracasará supondrá que creen que están en el sitio correcto y, sin embargo, han fallado estrepitosamente. Solo media isla podrá oír la BBC.

Una vez encontrado el lugar donde poner la antena, necesitarán otra tirada de Electrónica para poner en funcionamiento la antena (orientarla y conectarle adecuadamente a las baterías). Deben tener en cuenta que en cuanto la conecten empezará una cuenta atrás. Los nazis tardarán un poco, pero se terminarán dando de que algo permite conectar con la BBC usando las radios y las teles de la isla.

En ese momento, el general nazi encargado de la isla pondrá a buscar la antena y los «traidores» que la han activado. Enseguida la isla se llenará de sonido de camiones, coches y motos nazis que buscan la antena.

Escape de Jersey

El regreso será igual que la ida, pero para su sorpresa un camión nazi con dos soldados nazis (Infantería nazi) por cada comando más un capitán nazi (Oficial nazi) les estarán esperando. Los soldados están registrando la playa donde han desembarcado y si descubren la barcaza podrían sospechar todo el plan.

Si se ven sobrepasados (mueren más de un tercio de los nazis), el capitán, si sigue vivo, intentará escapar en el camión, para pedir refuerzos. Es importante que ningún nazi salga vivo para que nadie pueda declarar la presencia de los saurios.

Si consiguen acabar con los nazis podrán embarcar en el «Mary Anning» con toda tranquilidad.

En futuros viajes podrían intentar cambiar las baterías de la antena para mosquear a los nazis si tienen tiempo y una batería preparada.

El discurso del Rey

Si todo va como marca los planes, mientras le duren las baterías de la antena provisional, los habitantes de la isla de Jersey recibirán mensajes variados de la BBC con varios discursos del Rey y de Churchill. A priori todas estas actividades se considerarán un golpe a la moral de los nazis y un empujón a los isleños de Jersey.

Huellas en la tierra (Pistas)

=====

Algo no suena bien en esta misión. Si tus comandos no se dan cuentan y lo arreglan, estarán dejando huellas de los estegosaurios o iguanodontes en los terrenos de la isla.

En grandes espacios como la tundra noruega es imposible encontrar pistas de los dinosaurios. Sería como buscar una aguja en un pajar, pero en la pequeña isla de Jersey podrían encontrar los rastros de los estegosaurios sin problemas.

Dándole vueltas a todo esto debería ser sospechoso que a la IM no haya visto el problema de las huellas. Todavía no tienen que sospecharlo, pero con el tiempo podrán darse cuenta de que la IM quiere que los nazis encuentren las huellas y las estudien y empiecen a sospechar que existen los dinosaurios.

Parte 2: Norte de África

El Norte de África es una de las ubicaciones más exóticas de esta campaña, arena, sol y calor insoportable. Quizás sea un cambio interesante después de unos meses en la fría Escocia. También puede ser interesante tras congelarse el culo en Noruega o en Stalingrado.

Sitio de Tobruk

=====

El ejército necesita que el comando entre Tobruk y saque a un agente que tiene un objeto de vital importancia para IM. El único problema es que la ciudad está asediada por los «Africa-Korps» por tierra, aire y mar.

Aviso por radio, reunión urgente en el castillo Dunvegan. El teniente Horace Chambers aparece en el comedor con dulces locales escoceses y café de Colombia y un montón de mapas de lo que parece el Norte de África. Viene a encargarles una nueva misión a tus comandos.

Informe de misión

=====

Alegremente, Horace les explica que la misión es bastante simple, saltarse las fuerzas nazis que tienen sitiada la ciudad libia de Tobruk, sacar a un agente de IM con un objeto de máxima importancia y traerlo a Inglaterra.

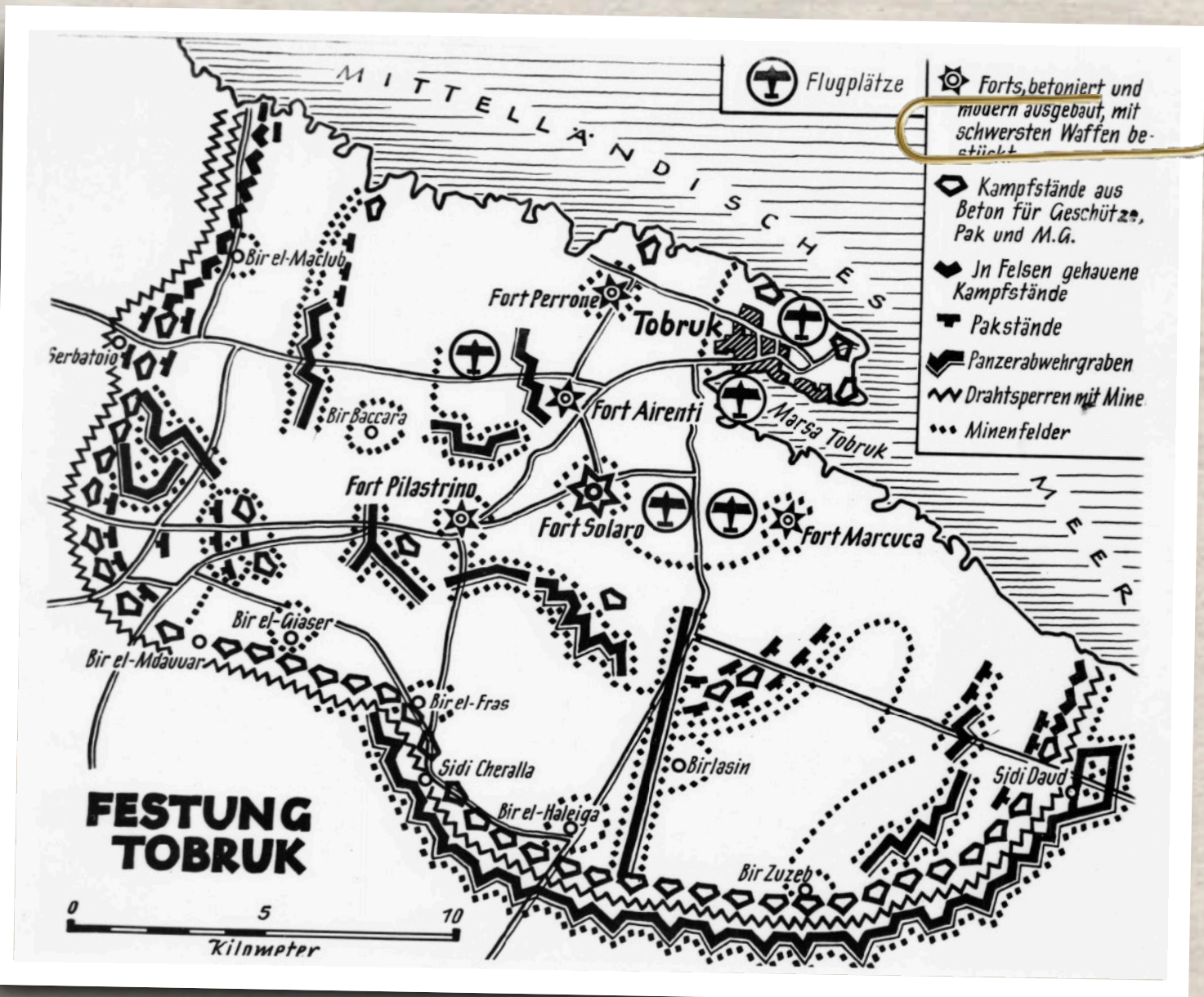
Tobruk es una ciudad portuaria muy bien protegida por ingleses y australianos. Está completamente sitiada por los nazis por tierra y por mar y los intentos anteriores de sacar al activo del IM han fracasado totalmente. Es por ello que el general Linton ha propuesto intentarlo desde otro punto de vista, uno prehistórico.

Es una misión de infiltración pura y dura, si se meten en combate tendrán a todos los «Africa-Korps» de Rommel contra ellos. Deberían desarrollar el plan de entrada y salida basándose en los saurios voladores y acuáticos que pueden entrar y salir de la ciudad sin ser vistos.

Los terrestres no deberían ser de utilidad, pero igual tienen un plan magistral para usarlos. Los plesiosaurios podrían estar días en el puerto sin ser detectados y los pteranodontes podrían refugiarse en los edificios medio derrumbados por bombardeos que hay por toda la ciudad.

Como curiosidad, dentro de la mitología árabe el plesiosaurio podría ser tomado por un orabou, un monstruo mitológico muy parecido al plesiosaurio pero con rasgos felinos. El pteranodonte podría ser confundido con un ave de roc.

El principal problema en esta misión es localizar al agente del IM. la ciudad está infestada de espías nazis y no puede fiarse de nadie.



Tobruk

=====

La ciudad de Tobruk es la típica ciudad costera árabe del Norte de África. La ciudad tiene los elementos típicos como la medina, bazares y zocos, un alcazar, un maidán o plaza pública y, como no, un puerto. Sus calles estrechas y laberínticas la caracterizan y la actividad en ellas no para nunca, ni de día ni de noche.

Una parte importante de la ciudad ha sufrido con los continuos ataques que ha recibido de aliados y fuerzas nazis, por ello hay muchas casas derrumbadas o medio derrumbadas. Estos edificios son los pocos tranquilos donde hacer reuniones secretas lejos de ojos y oídos indiscretos.

Tobruk es un puerto fundamental para la campaña del Norte de África, de hecho es fundamental. El puerto protege los barcos en las peores situaciones y al estar la ciudad en una península es fácilmente defendible en el istmo con muy pocas unidades.

Actualmente, se encuentra defendido por fuerzas inglesas y australianas y sitiado por fuerzas nazis. Hay un perímetro defensivo alrededor de la ciudad a base de trincheras antitanques, erizos checos, campos minados y alambradas, además de una red de nidos de ametralladoras y artillería.

Tus comandos tienen acceso a un mapa de la ciudad de antes del sitio con nombres en inglés y árabe. Tiene actualizaciones a mano como tachones en los edificios destruidos. Aunque la mayoría de la población es árabe, mucha gente chapurrea inglés y francés, así que la comunicación básica es relativamente sencilla y con el mapa en bilingüe deberían poder moverse por la ciudad sin problema.

Entrar en Tobruk

=====

El «Mary Anning» tomará camino a Creta todavía en manos inglesas y desde allí tratará de acercarse a Tobruk esquivando la marina nazi. El carguero se quedará a unas 12 millas de la costa, lejos de los barcos que sitian la ciudad y lo suficientemente cerca para que los plesiosaurios pueda llegar a tierra.

Deben tener en cuenta que aunque Tobruk esté controlado por aliados, no es seguro y nadie ha sido avisado de su misión por temor a los espías nazis infiltrados. De hecho, podrían ser considerados espías por las fuerzas de defensa de Tobruk si hacen movimientos extraños.

Entrar en Tobruk debería ser fácil, enganchados a los plesiosaurios con el equipo en contenedores estancos deberían poder alcanzar el puerto con facilidad al anochecer para no ser vistos. Pregúntales por los objetos que llevan en los contenedores porque será su único equipo en la misión, si necesitan algo más tendrán que buscarse la vida.

Los pteranodontes podrán seguir a los saurios acuáticos y podrían pasar por albatros en la lejanía. Al anochecer deberían ser difíciles de ver en el cielo sin luna.

Deberían pasar una tirada de Sigilo al salir del agua sin llamar la atención y con trajes de buceo. Dales modificadores tras pasar una tirada de Notar, si tratan de buscar sitios como muelles sobre columnas que permitan meterse debajo donde nadie les vea.

Otra opción sería desembarcar fuera de la ciudad, lejos de miradas indiscretas, pero podrían encontrarse con patrullas aliadas vigilando el perímetro de la ciudad. Además, los plesiosaurios deberían quedarse en esa zona y son más útiles en el puerto. Los voladores si pueden seguirles por tierra e incluso ayudarles en caso de problemas.

Buscar al activo de la IM

=====

El activo del IM a rescatar es Jocelyn Dubois. Quizás ya la conozcan de la misión en Francia, o sea la primera vez que se la encuentran. Está escondida en un piso franco de la IM y no se atreve mucho a salir. Es el tercer intento de sacarla de la ciudad y ha salido viva de milagro del último operativo de rescate. Todo su equipo pereció en esa operación.

Jocelyn sabe con certeza que en el último intento de rescate alguien les vendió a los nazis. Todo esto hará que sea muy recelosa, sobre todo de unos locos que hablan de dinosaurios.

Buscando a Jocelyn

Durante el informe de misión les dieron varios posibles escondites (en el centro, el norte, el sur y en el este de la ciudad) y tendrán que revisarlos para encontrarla. Curiosamente, estará en el último que busquen. Tira en la tabla o elige la opción más interesante.

1d4	Descripción
1	Edificio destruido: El edificio ha sido derrumbado por algún proyectil explosivo. Si Jocelyn estaba dentro, es muy probable que esté muerta. Deberán investigar entre las ruinas si encuentran algo o preguntar a los vecinos si vivía alguien y fue rescatada, quizás la trasladarán a un hospital. Si calculan fechas del derrumbe y del último intento de rescate sabrán que fue destruido antes, así que no está aquí.
2	Creo que aquí no es: En el supuesto piso franco hay una familia viviendo, quizás los datos del informe están equivocados, quizás el comando se ha equivocado de piso o número, incluso de calle. También podría ser que se hayan colado. Tendrán que investigar en el edificio qué ha pasado y si Jocelyn ha estado allí.
3	Vacío: El lugar es el correcto, pero no hay señales de que nadie haya estado allí en meses. Quizás no se ha usado o tal vez Jocelyn es una paranoica que no deja ni una prueba de su presencia. Tendrán que hablar con los comerciantes locales y los vecinos para ver si dan una pista.
4	Registrado: La puerta está rota y el piso franco ha sido registrado a fondo, cajones sacados, armarios volcados, sillones y colchones rajados. No hay nada sin revisar. Como siempre, habrá que hablar con los vecinos por si fueron aliados o enemigos quienes registraron el piso. Tal vez haya pistas que indiquen si Jocelyn huyó y hacia donde pudo ir. Si investigan encontrarán un rastro de sangre seca en una de las ventanas, pero no pueden precisar cuanto lleva allí. Como otras veces tal vez deban preguntar en hospitales y médicos privados.

La idea de esta tabla es dividir al grupo lo más posible y que llamen la atención haciendo preguntas y husmeando por todas partes. Así alguien del grupo registrará un piso franco, otro comando preguntará a los lugareños, otro buscará en los hospitales, etc.

Cerca del anochecer solo les quedará un piso que visitar. Pueden hacer que los pteranodontes les sigan, ya que son difíciles de detectar en el cielo del crepúsculo.

En el cuarto piso encontrarán a Jocelyn. Usando la contraseña secreta podrán identificarse y Jocelyn les abrirá la puerta. Parece nerviosa y da la sensación de que hace días que no sale de allí. El piso está sucio y lleno de restos de comida y cosas tiradas por todos lados.

Jocelyn les mostrará una extraña pieza mecánica y les contará que se lo robo al general Theodor von Liebenfels en El Cairo. Es el rotor principal de una máquina enigma y desde que consiguió no dejan de perseguirla espías y asesinos nazis. Les contará que ya van dos misiones de rescate que fallan y mirándoles de arriba abajo no cree que cambie su suerte.

La máquina enigma



Enigma es una máquina electromagnética para cifrar y descifrar mensajes. Es usada por todas las ramas del ejército nazi para encriptar y desencriptar sus comunicaciones. Jocelyn no ha conseguido una de estas máquinas enteras, pero ha conseguido una de sus partes fundamentales, los rotores de conversión. Estudiándolos se podría llegar a crear un sistema para descifrar los mensajes interceptados rápidamente.

Jocelyn consiguió robar el rotor principal de la máquina con las modificaciones que los nazis hicieron al modelo original. Esto puede ayudar muchísimo a encontrar una forma de descifrar sus mensajes, así que su valor es inestimable y hay gente dispuesta a hacer lo que sea por esa pieza de la

máquina enigma.

¡Es una trampa!

De repente, habrá golpes en la puerta. «¡Policía militar! Abran la puerta. Están arrestados. Si no abren derribaremos la puerta.» Tienen 3 turnos antes de que tiren la puerta y cada comando puede hacer una acción.

- Si miran por las ventanas que dan a la calle principal verán tres destartalados coches (con dos soldados en cada uno) en la puerta del edificio y cuatro.
- Si miran por las ventanas que dan al callejón lateral verán unos 5 soldados para evitar que escapen por aquí. También verán pequeño trimotor de reparto.
- Si miran por la mirilla de la puerta verán a 6 soldados con las armas preparadas dispuestos a entrar.
- Pueden mover armarios y sofás para trabar la puerta (tirada de FUE), cada éxito que consigan detendrá a los soldados un turno con un máximo de 23.

Si tiran Notar verán que los uniformes parecen falsos, son pequeños fallos, como galones incorrectos o demasiado nuevos y sin usar para llevar semanas sitiados y sin recibir repuestos.

En este punto pueden luchar o huir. Si luchan deberán enfrentarse a los tres grupos de soldados, los del pasillo, los del callejón que subirán al oír los disparos y los conductores. Si acaban con todos podrán coger un coche y largarse.

Puedes cortar el combate cuando quieras haciendo aparecer una patrulla de soldados australianos que ha oído los disturbios. Los nazis se dispersarán y desaparecerán en ese caso.

Cada grupo está formado por soldados nazis y uno de ellos será un oficial nazi. Si quieres complicar los combates puedes cambiar algún soldado nazi por algún soldado acorazado o con ametralladora pesada.

Si huyen, tendrán dos vías de escape; acabar con los enemigos del pasillo y subir a la azotea del edificio y escapar por los tejados. La otra opción es acabar con la gente del callejón y robar el trimotor y escapar por los callejones de la medina. Debajo de su ventana hay un toldo sobre la que podrían tirarse. Con una tirada de Atletismo no se harán daño que quedarán tendidos en el suelo. Con un avance rebotarán en el toldo y caerán de pie y preparados para combatir. Si pifian queda a tu elección, desde daño por caída a perder su arma o romper el toldo y que nadie pueda usarlo.

Si intentan robar los coches de los nazis deberán primero bajar por las escaleras o por las ventanas (tras acabar con la gente del pasillo o del callejón), tendrán también que acabar con los conductores que estarán parapetados y protegidos dentro de los coches y hacerles el puente (Reparar) o buscar las llaves (Notar).

La huida por las azoteas es una persecución con las siguientes reglas:

- Habilidad de manejo: **Atletismo**
- El grupo del callejón está en la primera carta, el de los coches en la segunda y tus comandos en la cuarta carta.
- Si se trajeron a los pteranodontes, uno de los comandos puede usar su acción para mandarles atacar a sus perseguidores. Recuerda que esta acción dejará al descubierto la existencia de saurios prehistóricos si los perseguidores salen con vida de la persecución.
- Recuerda que está anocheciendo, eso supone un -2 por iluminación en los ataques y acciones similares. No se te olvide del -2 por disparar desde un vehículo.
- Van saltando de azotea en azotea, por lo que los incidentes que pasen tendrían que ser relacionados con esto. Tejados que se hunden, tejas que se deslizan, gente que se cae, etc.

La huida por las callejuelas de la medina de Tobruk es una persecución con las siguientes reglas:

- Habilidad de manejo: **Conducir**
- El grupo del pasillo está en la primera carta, el de los coches en la segunda y tus comandos en la tercera carta.
- Aunque los coches tienen mayor velocidad que el trimotor, en la persecución son iguales porque ninguno puede ir al máximo en las callejuelas de la medina llenas de gente y tenderetes.

- Todos los ataques a distancia tienen un +1 por la poca visibilidad (toldos, esquinas y otros obstáculos).
- Recuerda que está anocheciendo, eso supone un -2 por iluminación en los ataques y acciones similares.
- Circulan por calles muy estrechas, llenas de gente y de trastos, por lo que los eventos al sacar tréboles y en las pifias deberían ir en este sentido. Tiran un puesto de frutas, se llevan los hilos tintados y secados en la calle, el vehículo se llena de gallinas al atropellar un carro, etc.
- Las calles de la medina a veces están cubiertas. Si tu carta de acción es 3, 5, 7, 9, Q o A y la de otro vehículo también, ambos equipos estáis al descubierto. Uno de tus comandos puede usar su acción para mandar a los pteranodontes atacar a sus perseguidores. Recuerda que esta acción dejará al descubierto la existencia de saurios prehistóricos si los perseguidores salen con vida de la persecución.
- Para los coches de los nazis usa las estadísticas del Jeep. Para el trimotor usa las siguientes estadísticas.

VEHÍCULO	TAMAÑO	MANIOBRA.	VEL. MÁX.	DUREZA	TRIPULACIÓN
Trimotor de reparto	3	+1	35 km/h	8	1+4



El trimotor de reparto tiene un +1 a las tiradas de Conducir al realizar una acción de Escapar.

Una vez hayan escapado de sus perseguidores o los hayan derrotado, deberán buscar un sitio seguro. Las ruinas del edificio donde se esconden los pteranodontes puede servir. En ese momento podrán hablar más tranquilamente con Jocelyn y establecer un plan de escape de Tobruk.

Si son alcanzados en cualquiera de las dos persecuciones, deberán enfrentarse a los dos grupos de soldados.

Salir de Tobruk

=====

La salida de Tobruk debería ser tan fácil como la entrada, pero con el encuentro anterior los espías nazis están sobre aviso y vigilan toda la ciudad y la Policía Militar empezará a investigar los disturbios.

Una vez más tranquilos, Jocelyn sacará su petaca y tras dar un buen lingotazo la pasará al resto. Tienen que mirar que van a hacer.

La salida debería ser como la entrada, sumergidos con los plesiosaurios. Pero antes deberán hacer las presentaciones y Jocelyn debe conocer a su vía de escape, a no ser que ya se conozcan de Francia.

Pueden intentar otras cosas que les ayuden en su salida.

- Pueden desplegar los pteranodontes para tener imágenes «satélite» de la ciudad y sus alrededores a ver si pueden ver algo. También serían útiles para IM.
- Pueden ir a las autoridades militares aliadas y buscar ayuda. Aun así no pueden sacarles de la ciudad y los infiltrados nazis podrían encontrarlos y preparar otro ataque.
- Pueden irse solos con el rotor y abandonar a Jocelyn. Sería fácil, pero no le sentaría bien a ella.

El problema principal es que, cuando vayan a salir del puerto, habrá un barco lleno de nazis vigilando la salida. Seguramente estén fuertemente armados e irán con potentes focos de pesca para la noche. Deberán tirar Notar para detectar la trampa.

La idea es sumergirse y pasar por debajo del barco y salir a respirar cuando estén fuera de su alcance. Eso suponen 6 rondas debajo del agua, tres antes de llegar al barco y 3 después.

- Cada ronda cada comando tira Vigor. Si falla, deberá pedir al plesiosaurio salir a respirar la siguiente ronda. Si pasa la tirada, aguanta la respiración, pero tiene un -1 a su siguiente tirada de Vigor. Si consigue dos avances, no tiene el negativo.
- Si salen a la superficie a respirar, podrán atacarle si le detectan con Notar (con los focos solo tienen un -1 de negativos por la noche). Harán fuego de supresión sobre la zona con lo que podrán dañar al saurio y a los dos comandos con su Browning M2 (ver estadísticas en el libro básico).
- Si fallan la tirada de Notar para detectar el barco nazi recibirán un ataque como si hubieran salido a respirar.

Tras las 6 rondas habrán salido a mar abierto y estarán lejos de sus enemigos. Podrán ir nadando hasta donde les espera el «Mary Anning».

Los pteranodontes les seguirán volando. Pueden hacer que ataquen al barco nazi una vez por ronda, pero solo si algún comando sale a respirar. Lo único que harán será molestar si pasan la tirada de ataque normal y pondrán un -2 al ataque de la barcaza.

Recuerda que, si has empezado el relato salvaje «Arte robado», Jocelyn tiene escondidas dos estatuas romanas de gran valor arqueológico. Puede sacarlas como si fueran un comando más que no necesita respirar. El problema es que no tengan suficientes saurios acuáticos para hacerlo en un viaje.



Visita a Bletchley Park

=====

Mientras están de regreso en el «Mary Anning», recibirán órdenes de escoltar ellos mismos a Jocelyn y al engranaje hasta las instalaciones militares de Bletchley Park.

Branningan cree que lo mejor es desembarcar en Portsmouth, de ahí a Oxford y luego Bletchley Park. Tendrán que alquilar un vehículo y buscar transporte público. El «Mary Anning» con los dinosaurios seguirá por el mar de Irlanda hasta Skye.

El viaje puede durar un par de días, con lo que tendrán que pernoctar mínimo una noche. Un «Bed & Breakfast» en mitad de la campiña inglesa puede ser una opción interesante y con cierto encanto romántico. Aun así, deberían tomar precauciones como atrancar la puerta y montar guardias.

No deben fiarse de nadie hasta llegar a su destino. IM está seguro que hay nazis en suelo inglés con órdenes de destruir el rotor.

Independientemente del medio de transporte que tendrán una emboscada de un grupo de asesinos nazis (1,5 asesinos por cada comando, incluida Jocelyn). Alguien que vigilaba las estaciones ha reconocido a Jocelyn.

- Si van en tren, intentarán asesinarlos en su compartimento.
- Si alquilan un coche, les emboscarán en alguna carretera secundaria.
- Quizás vayan en un autobús de línea. En ese caso, los asesinos irán disfrazados de militares buscando espías alemanes. Detendrán el bus y los sacarán para «interrogarlos» lejos del resto de pasajeros.

Asesino nazi

Estamos hablando de asesinos entrenados y dispuestos a cumplir las órdenes que les den sus líderes nazis. Estamos hablando de personas sin escrúpulos y fanáticas del Tercer Reich que no les importa a quién deben matar.

- **Atributos:** Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d12
- **Habilidades:** Atletismo d10, Cabalgar d10, Conducir d10, Disparar d10, Idioma alemán d6, Idioma inglés d6, Notar d6, Pelear d12, Sigilo d10, Tácticas d10
- **Paso: 6; Parada: 9(1); Dureza: 9(1)**
- **Ventajas:** Acróbata, Ambidextro, Ataque repentino, Con un par, Bloqueo, Soldado, Sin piedad
- **Desventajas:** Secreto (asesina profesional), Fanático (SS), Deseo de muerte
- **Equipo:** Kukri (FUE+d6), Pistola, Ropas de cuero (dureza +1)

Si salen vivos de su encuentro con los asesinos podrán continuar su viaje, ya de forma segura, hasta las instalaciones militares de Bletchley Park.

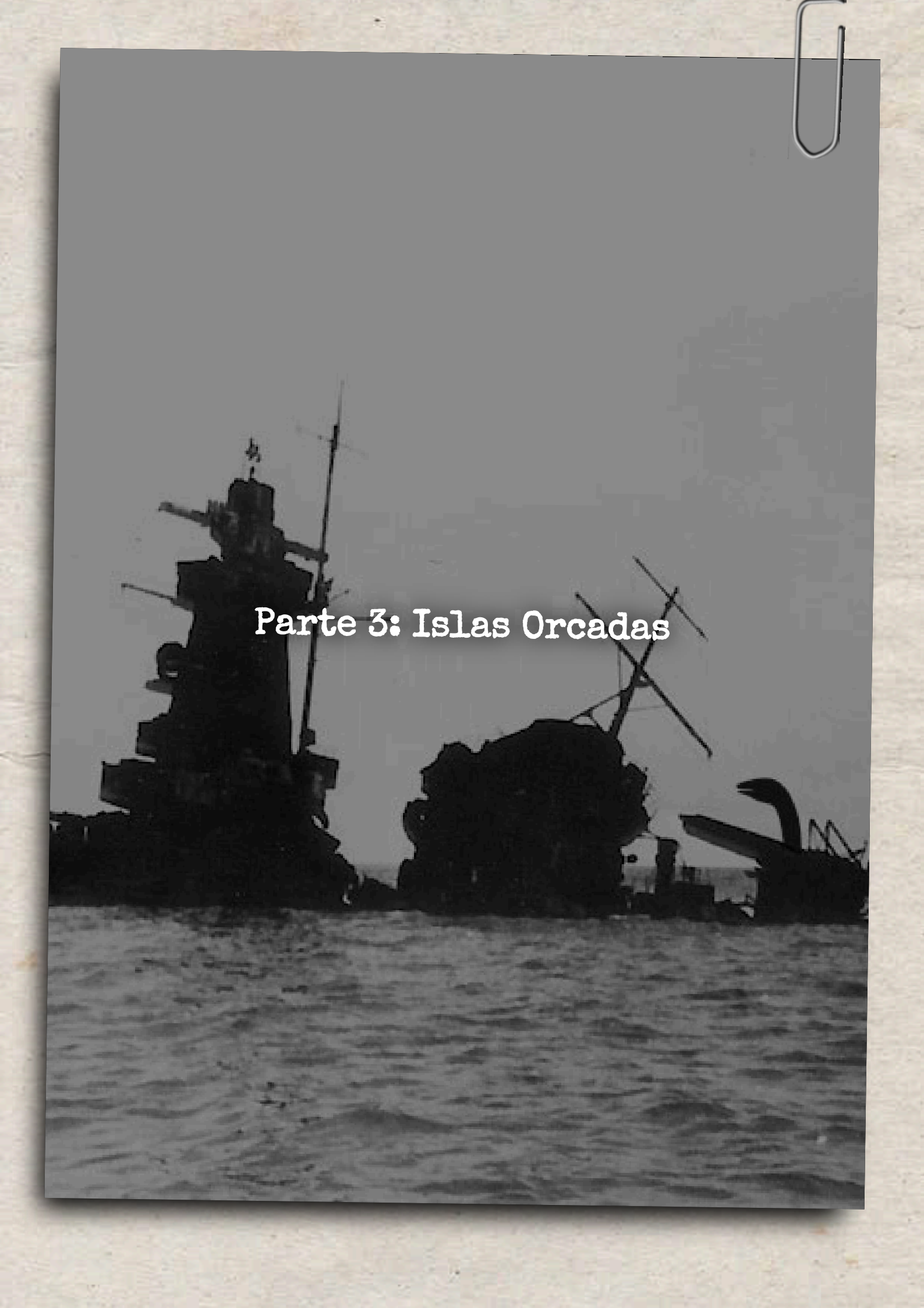
Si hay fans de la informática en tu mesa, quizás sea un detalle bonito que Alan Turing o Jean Clarke recojan el rotor, se quiten las gafas estupefactas y exclamen «Esto podría cambiar el curso de la guerra. Habéis salvado miles si no millones de vidas».

Mensaje desde Bletchley Park (Pistas)

=====

Cuando vuelvan a irse de misión, Lady Margaret les enseñará un documento de Bletchley Park. Con las posiciones que tenía el rotor antes de sacarlo de la máquina Enigma han sacado unas palabras: Fundación Roxton infiltrado.

Esto supone que la Fundación está en el radar de las SS. Algo deben sospechar los nazis si usan una compleja máquina de cifrado para enviar mensajes referentes a la Fundación. Con una tirada de Investigar podrás datar este mensaje a semanas antes de que tus comandos ingresarán en la Fundación.

A black and white photograph of a shipwreck in the ocean. The ship's hull and masts are visible above the water. The text "Parte 3: Islas Orcadas" is overlaid in the center. A paperclip is visible in the top right corner of the page.

Parte 3: Islas Orcadas

Las islas Orcadas es un destino donde tus comandos triunfarán si son rápidos y entienden a sus saurios acuáticos y saben sacar provecho de sus excepcionales habilidades en el agua.

Ataque a Scapa Flow

=====

La base naval de Scapa Flow es la más importante base naval inglesa. La marina británica la considera inexpugnable, pero los nazis tienen sus propios planes. Tus comandos pueden evitar un duro golpe a la Royal Navy, si desbaratan los planes de la Kaiserliche Marine nazi.

En el evento real, llamado el ataque de Scapa Flow, en que se basa esta misión, un espía alemán se pasó 10 años estudiando la base naval y buscando la mejor forma de entrar en Scapa Flow saltándose todas sus defensas. Cuando lo descubrió pasó la información a la marina nazi que envió el submarino U-47 bajo el mando del capitán Günther Prien. Este as del combate submarino hundió el destructor «HMS Royal Oak» y acabó con la vida de más 800 tripulantes.

Sin embargo, aquí están tus comandos y sus saurios para evitarlo o por lo menos lo intentarán.

Misión de rutina

=====

Esta misión no empieza como otras, con Horace Linton dando una soporífera charla. Se ha pedido desde IM a la Fundación que con sus saurios acuáticos haga una serie de revisiones y trabajos en la base naval de Scapa Flow.

Según ha dicho IM, necesitan que «una entidad externa» haga una auditoria a todas las defensas antisubmarinos de la Scapa Flow y envíe un informe. Parece ser que temen un ataque nazi a las instalaciones y no quieren filtraciones.

La base naval de Scapa Flow

La base Naval de Scapa Flow está en las islas Orcadas que están a solo unos 290 km al noreste de la isla de Skye. Scapa Flow es una masa de agua bastante grande rodeada por las diferentes islas Orcadas de forma que es un fondeadero tranquilo, ya usado por los vikingos.



La base naval está protegida con todos los elementos posibles (redes antisubmarinos, portones, minas, cañones, etc.). Además, siempre cuenta con varios barcos de guerra que se encargan de su defensa.

Scapa Flow siempre ha sido una obsesión para los nazis y siempre ha estado en el punto de mira de la marina del Führer.

En el momento en que vayan tus comandos están fondeados en las aguas de Scapa Flow:

- **HMS Royal Oak:** Acorazado de la clase «Revenge».
- **HMS Pegasus:** Porta hidroaviones.
- **HMS Iron Duke:** Acorazado de la clase «Iron Duke».
- Además de 3 cargueros medios con materiales para la base y el «Mary Anning».

Trabajo basura

La misión que van a tener que llevar a cabo tus comandos es tremendamente tediosa. Durante días tendrán que revisar todas y cada una de las defensas. Pieza por pieza, tornillo por tornillo y realizar unos tediosos informes.

Hazles tirar cada día Notar o Reparar por la mañana y por la tarde y haz como que apuntas los avances para que crean que algún tipo de prueba. Si fallan, quítales avances sin ningún tipo de sentido para que sea un poco más caótico. Es lo que tienen los trabajos alienantes, que no tienen sentido.

Si lo desean pueden ir haciendo tiradas diarias de Tácticas con la nueva información recaba cada día para ver qué falla en las defensas y dónde están los lugares por los que podrían atacar. Dales positivos aleatoriamente a la tirada. Puedes dejarles que intenten hablar con los mandamases de la base si detectan alguna brecha grave, pero esto solo debería servirles para pegarles

La idea de toda esta parte es hacerla lo más aburrida y tediosa posible, ya que realmente su informe no sirve para nada en la trama. Pero tampoco lo alargues mucho (5-10 minutos) y si ves que alguien empieza a coger papel y lápiz, corta. Lo que buscamos es que de repente, sin previo aviso y sin estar preparados, aparezca el enemigo y ver como reaccionan ante la posibilidad de que si no lo hacen bien se pierdan miles de vidas.

Cómo lo dirigiría yo: Todo lo anterior es algo opcional y si no crees que encaje en tu partida eres libre de obviarlo todo, describirles el trabajo que realizan en la base naval y pasar al siguiente punto. Recuerda que «tu mesa, tus reglas».

En todo el fregado

Nadie lo sabe, pero mientras estaban trabajando un submarino nazi en el fondeadero. Ha entrado por una entrada oriental llamada Kirk Sound, un estrecho y turbulento brazo de mar entre las islas de Pomona y Lamb Holm.

Tus comandos casi chocan con él en su trabajo de inspección. Se lo encontrarán a altura de periscopio y parece que está en modo combate y va directo hacia el «HMS Royal Oak». En cuanto esté a distancia de torpedos, lanzará su ataque.

Escudo anti-torpedos

Tus comandos y sus saurios son la única defensa que tiene el «HMS Royal Oak». Para cuando puedan avisarles del ataque y se preparen, el acorazado ya estará haciendo aguas.

Deben actuar ya, moverse rápido y desviar los torpedos de su trayectoria, siendo certeros con sus ataques. Con suerte el Royal Oak salga indemne del ataque y pueda contraatacar.

El submarino U-47 de Prien tiene dos tipos de torpedos:

- Torpedo G7a que alcanzaba una velocidad de 44 nudos (80 km/h). Muy rápido y con un alcance de 5.000 m, pero su motor era muy ruidoso y dejaba una estela de burbujas que mostraba su ruta.
- Torpedo G7e con una velocidad de 30 nudos (55 km/h). Más lento y con menor alcance (3.000 m) pero muy silencioso y casi invisible. Tenía un motor eléctrico que no dejaba una estela de burbujas por los gases del motor a combustión. Pero que exigía mayor mantenimiento y, por tanto, tendían a fallar más.

Como recordatorio rápido, los plesiosaurios y los ictiosaurios tienen una velocidad máxima de 22 nudos (40 km/m).

El submarino nazi va a intentar hundir el «HMS Royal Oak» y tus comandos con sus plesiosaurios e ictiosaurios deben crear un escudo anti torpedos.

Campo de batalla

Crea una cuadrícula de 6x10. En un extremo estará el buque de guerra y en el otro extremo el submarino.

El primer turno y cada dos turnos (1, 3, 5, 7, etc.) el submarino lanza un torpedo y tiras d6 (en secreto) para saber por cuál columna va a moverse el torpedo. Saca una carta para saber el tipo, rojo G7a y negro G7e. Si sale un Joker vuelve a sacar otra carta para saber el tipo y, además de las ventajas propias del Joker, el torpedo G7e más cercano al buque de guerra se le estropea el motor, se hunde y explota al tocar el fondo.

Movimiento por el campo de batalla

Cada turno, por cada torpedo activo saca una carta, si sale trébol se mueve una casilla hacia adelante y si no se mueven dos casillas hacia delante (y como antes un Joker supone que falla un G7e). Los saurios acuáticos se mueven 1 casilla y con una tirada de Atletismo podrá moverse otra casilla adicional.

Si falla, sigue moviéndose la casilla extra, pero recibe 1 punto de fatiga (efectivo al terminar su turno). Si pifia, ni obtiene la casilla extra y recibe el punto de fatiga.



1 2 3 4 5 6

Impactos

--	--	--	--	--	--

Buque

Plantilla del combate contra el submarino

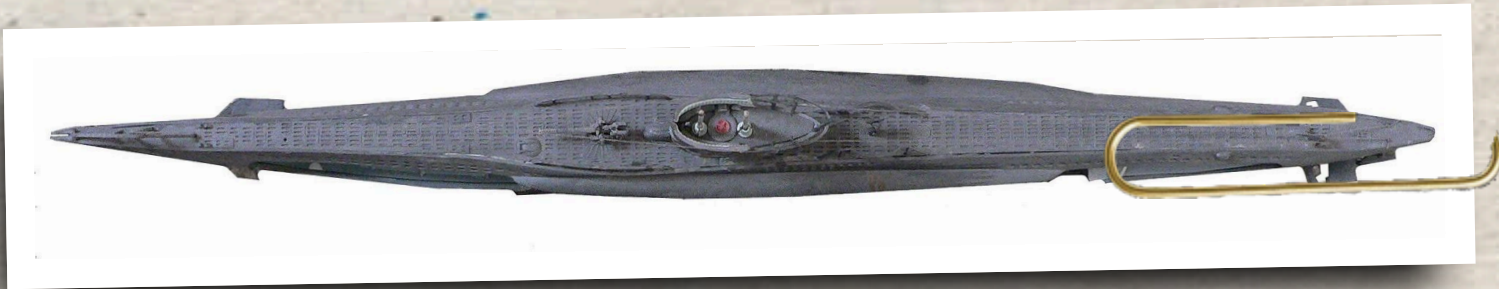
Los G7a se les detecta muy fácilmente y desde la casilla 1 se ve su trayectoria, pero lo G7e son invisibles para tus comandos hasta que un comando pasa por su casilla o una adyacente. En ese momento, podrán detectarlo y ver qué columna de la cuadrícula sigue.

Desviar un torpedo

Para deflecar un torpedo, el plesiosaurio debe estar en la misma casilla que el torpedo. Cada vez que un torpedo entra en una casilla ocupada por comando o el comando y su saurio entra en una casilla ocupada por un torpedo, puede intentar desviarlo para que no impacte contra el «HMS Royal Oak».

No pueden desactivar ni detener los torpedos, solo pueden desviarlos. Es por ello que tendrán que hacer primero una tirada de Atletismo para nadar y acercarse por el lado adecuado. Cada avance da un +1 a la tirada de FUE enfrentada a la FUE del torpedo (dl2 para el G7a y d8 para el G7e).

Si pasan la tirada, el proyectil recibe tal impacto que es desviado de su ruta y no impacta contra el barco. Si fallan, el torpedo sigue su ruta y si empatan el torpedo cambia de carril al azar (par a la izquierda, impar derecha y si sale de la cuadrícula se pierde). Si pifian las dos tiradas, el torpedo explota (6d6 de daño para el plesiosaurio y su jinete).



Fin del combate

Cuando un torpedo lleva a la última casilla de su columna, impacta el buque de guerra. El combate acaba en dos situaciones

- Cuando el barco recibe 3 impactos o 2 impactos en la misma localización. En este caso, el buque de guerra ha recibido demasiado daño y empezará a hundirse.
- Cuando el submarino lanza 15 torpedos y no consigue hundir su objetivo.

¿Cómo detener un submarino?

=====

El U-47 se ha quedado casi sin torpedos y solo le queda escapar, pero no será tan fácil con un grupo de saurios acuáticos persiguiéndote en aguas enemigas. Tus comandos debe buscar la forma de detener el submarino antes de que alcance Kirk Sound, el punto de entrada y salida a Scapa Flow.

Tus comandos no tienen capacidad para detener un submarino ellos solos, pero el submarino tiene que moverse muy lentamente entre los arrecifes de Kirk Sound. Podrían intentar alguna de estas opciones.

- Si saben por donde entro (lo averiguaron cuando inspeccionaban las defensas) podrían adelantarse y tenderles una emboscada. Quizás sepan de una mina cercana que pueda mover.
- Podrían intentar enredar una red antisubmarinos en los motores del sumergible nazi.
- De alguna forma podrían delatar la posición del submarino, por ejemplo atando una boya al submarino, de forma que el Royal Oak pueda atacarlo.
- Quizás puedan volver loco al sonar del submarino generando mucho ruido y dejarlo ciego.

Si consiguen detener el submarino, el capitán Prien rendirá la nave por radio y saldrá a superficie.

Interrogatorio

=====

Si consiguen detener al U-47 y Prien rinde su nave, podrán interrogar a los capturados. IM no les dejará interrogar al capitán y los oficiales, pero pueden interrogar a la marinería. Pueden sacar algo de chocolate y café y tratar de ganarse la simpatía de algún marinero nazi (tiradas de Persuadir). Cosas que pueden sacarles.

- Todo el submarino está alucinando por haber fallado casi todos los torpedos contra un navío desprevenido.
- Cree que consiguieron comunicarse con su base para explicar qué ha pasado antes de rendirse.
- Si no es su primera misión, hay rumores de que los ingleses tienen seres mágicos, gremlins o espíritus o su servicio.
- Muchas unidades están dejando el frente para trabajar en proyectos secretos y el general Theodor von Liebenfels siempre está relacionado con ello.

Puedes aprovechar estos rumores para introducir también tus propias tramas.

Saltan las alarmas (Pistas)

=====

El sistema de detección y desvío de torpedos con saurios acuáticos tiene que haber vuelto loco al capitán de corbeta Prien. Ha tenido que alucinar al ver como todos sus torpedos acababan fallando contra un enemigo desprotegido y desprevenido. Lo normal es que reporte a sus jefes que los ingleses tienen una tecnología anti-torpedos y que la han probado en combate.

En unos días un relojero alemán afincado desde 1929 en las Orcadas llamado Alfred Wehring llegará a Londres y en pocos días la inteligencia nazi sabrá que el capitán Prien fallo inexplicablemente.

Es importante tener en cuenta que Prien es un as de la guerra submarina y su fracaso no estaba contemplado. También hay que entender que Alfred Wehring era un espía nazi que llevaba desde 1929 estudiando Scapa Flow y cómo entrar. Si dice que algo evitó que impactará en el «HMS Royal Oak» e hizo fracasar a Prien es que los ingleses tienen alguna nueva tecnología.

Esto hará que los espías alemanas en Inglaterra se pongan a buscar cualquier pista que les lleve a descubrir que han desarrollado e instalado en el «HMS Royal Oak». Esto puede hacer que los espías sigan líneas de investigación diferentes y raras que no han seguido otras veces y con un poco de mala suerte descubran que se cuece en la fundación Roxton.

Por otro lado, es mucha casualidad que justo estuvieran los comandos y sus saurios cuando los nazis atacaron Scapa Flow. Si tus comandos son un poco paranoicos, todo esto no debería olerles bien del todo.



Parte 4: Noruega

La helada Noruega es un destino diferente, no hay un frente donde se desarrolle la guerra. Noruega es territorio controlado por los nazis, moverse es peligroso y ante cualquier fallo no hay lugar al que huir, vayas donde vayas, todo es terreno enemigo. Si tienes suerte, puede que la resistencia noruega te ayude.

Operación Gunnerside

=====

Sabotear las fábricas de agua pesada de Telemark es fundamental si queremos ganar la guerra. Sin ellas los nazis no podrán desarrollar la bomba y sin la bomba puede que pierdan.

La operación Gunnerside necesita una distracción para poder hacer su trabajo. La IM ha decidido que la mejor distracción puede ser una horda de dinosaurios asesinos sembrando el caos y la muerte es la tundra Noruega. Cuantas más unidades atraigan, más fácil será la misión de sabotaje.

La fascinación de los nazis por los mitos nórdicos es de sobra conocida, así que IM pretende disfrazar a los saurios como monstruos mitológicos y dejar que la loca imaginación de los nazis haga el resto.

Como siempre, la misión empezará con una visita del teniente Horace Chambers y como siempre ha traído té y una gran cantidad dulces, una inusual cantidad de croissants y parecen franceses e inusualmente frescos. Ha debido estar en Francia hace poco.

Lo que IM puede contarte

=====

Horace no puede dar muchos detalles de la operación Gunnerside, solo dirá que otros agentes en Noruega necesitan una distracción y tus comandos serán los encargados de generar la distracción. Cuantas más unidades nazis consigan atraer sobre ellos, más fácil será el trabajo del otro equipo.

El general Theodor von Liebenfels

El general Theodor von Liebenfels es el militar de más alto rango de Noruega y se encarga de apaciguar y controlar la zona. En realidad, su misión, directamente encargada por el Führer, es proteger las fábricas de agua pesada de la región de posibles sabotajes y conseguir que la producción se mantenga al ritmo actual.

Horace les pasará un perfil psicológico del general. En él podrán ver qué es típico general nazi, cruel, sádico y megalomaniaco. No tiene problemas en mandar soldados a una muerte segura si eso le consigue sus objetivos. Sus ayudantes y, en general, la gente de su alrededor no dura mucho. El mínimo fallo y manda fusilar o algún destino peor que la muerte.

El punto débil que IM quiere explotar es su obsesión por el ocultismo y la mitología nórdica y crear algo tan atractivo que se olvide de su misión principal.

Dragones nórdicos



Por todo esto, han pensado en **revivir los mitos nórdicos de los dragones** y convencerle de que existen. Piensan que von Liebenfels se obsesionará con conseguir dragones para su Führer (y también para él), seguramente esto le reservará un lugar en el Valhalla que está convencido que existe.

Horace empezará a poner una serie de diapositivas de dibujos medievales de dragones y a hablar de los dragones en la mitología nórdica. Tiene un doctorado en historia medieval y este es su momento de lucirse.

Es tremendamente aburrido aun hablando de dragones. Si algún comando falla una tirada de Espíritu se quedará dormido y si no le despiertan no podrá tomar parte en

las decisiones. Se siente, es lo que pasa cuando te duermes en clase.

Según Horace, los nórdicos no tenían una concepción del dragón como un ser alado, sino como un reptil/serpiente de gran tamaño y fuerza. Les hablará de 3 ejemplos:

- **Níðhöggr:** Este gran reptil devora las raíces del árbol mundo Yggdrasil y después del Ragnarok atormentará las almas de humanos.
- **Fafnir:** Un ejemplo clásico de dragón. Un avaricioso enano que se convirtió en un dragón para custodiar su tesoro de oro y joyas.
- **Jörmundgander:** Un dragón serpiente que Thor lanzó al mar y creció hasta poder dar una vuelta al mundo.

Según sus estudios, los terópodos, los saurios que van a dos patas, serían dragones perfectos. Así pues, deberían llevar alosaurios, megalosaurios e iguanodontes jóvenes que se mueven a dos patas en vez de a cuatro.

Como ya sabes de otras aventuras, el soporte aéreo de los pteranodontes siempre es de gran ayuda.

Equipo especial

Horace tiene claro que esta misión va a necesitar equipo muy especial, tan especial como la propia misión. Horace aboga por pintura de camuflaje negro y diferentes cuernos postizos, pero está abierto a sugerencias. Tal vez tus comandos quieran algo más demoníaco con pintura roja y cuernos rojos. También podrían plantearlos más fantásticos, con diseños tribales o con símbolos rúnicos pintados en sus escamas.

Recuerda que IM tiene un prototipo de material reflectante (relato salvaje «El prototipo») que puede quedar increíble de noche.

Disfraces para saurios

Los disfraces para saurios es algo que IM y la fundación ya tenía desarrollado antes de esta misión, así que simplemente hay que ir al granero donde lo guardan y buscar lo más apropiado.



Disfraces para humanos

La IM piensa que quizás los jinetes pueden ir disfrazados de dioses nórdicos, así que tiene también un vestuario completo de disfraces de vikingo para tus comandos. Vikingos como se creían en 1940, más cercanos a Hollywood que a la realidad. Cascos con cuernos, barbas y pelucas rubias o pelirrojas, capas de pieles, etc. Si quedan un poco ridículos para nuestra mentalidad moderna es que van perfectos.

Pueden tirar Conocimientos generales (para vestirse rollo Hollywood) o Humanidades (para vestirse más académicamente correcto). Si consiguen dos avances obtendrán un +2 siempre que tengan que convencer a alguien de que son dioses vikingos (ver más adelante).

Si han participado en el relato salvaje «Titanes de tiempos pretéritos» pueden aplicar lo que aprendieron en esa aventura a la hora de hacerse pasar por dioses

nórdicos.

Lanzallamas

Weyland ha preparado unos lanzallamas de efectos especiales que simulan llamaradas de dragón (truquitos de «Titanes de tiempos pretéritos»). Cada dispositivo tiene 3 cargas. El fuego no se puede usar de arma, es puro efecto visual, pero puede incendiar algo inflamable. No tiene olor a combustible que los delate y crea una llamarada roja muy aparente.

Se activa tirando de un cordel que se pasa por las riendas. Si se usa cuando el saurio intenta intimidar a sus enemigos, da un +2 a la tirada.

Las otras heroínas de Telemark

=====

Esta misión empezará directamente en Skien, la principal ciudad de la zona de Telemark, donde el general von Liebenfels tiene su residencia. El «Mary Anning» dejó a los comandos en la costa de evitando la marina nazi y tus comandos se movieron por la desierta tundra noruega hasta llegar a Skien.

Puedes montar, si quieres, algún encuentro en el viaje por las tierras heladas de Noruega. Tal vez alguna patrulla nazi buscando a algún rebelde escapado o un grupo de lapones con sus rebaños de renos y tengan que comprar alguno para los saurios carnívoros.

Están establecidos en una granja abandonada a las afueras y tienen papeles de viaje como ingenieros alemanes. No deberían necesitarlos más que cuando contacten con Arntine, su contacto local en esta misión.

Contactando con Arntine

Lo primero es contactar con Arntine, la colaboradora local, que trabaja de criada para el general. Su misión es informarles de las actividades diarias de von Liebenfels para conseguir que se obsesione totalmente con los dragones y se olvide del agua pesada.

Cuando la visiten en su humilde casa les ofrecerá comida y bebida, a pesar de que su economía no es muy boyante. Allí conocerán a su hija Sunny que está embarazada.

Ella no tiene acceso a las reuniones secretas ni a documentos clasificados, pero puede ver qué humor tiene el general, que grita a sus subalternos, que no para de leer libros viejos, revisa fotos, casi ni come, etc. Ese tipo de cosas que con unas tiradas de Astucia les dirán si están haciendo bien o mal su trabajo.

Pueden visitarla cada cierto tiempo en su casa o montar algún tipo de sistema de mensajes que no la comprometa. Tipo colgar en su casa ropa de un color u otro o dejar, algunas marcas en algún sitio de camino de casa del general a su casa.

Si en algún momento le preguntan por qué trabaja de informante para el IM, les contará su historia (ver su ficha de PNJ). Debería quedar claro que la IM se está aprovechando de una viuda a la que si los nazis descubren matarán. También deberían tener bastante claro que el IM seguramente se desentenderá de ella cuando la operación Gunnerside termine.

Tus comandos, si son medianamente decentes, deberían meter en sus planes cómo sacar a Arntine y su hija embarazada de Noruega y deberían de tratar de protegerlas y no poner su seguridad en peligro. Sé generoso con los benis si se meten en problemas por ayudarlas.

!!!!Dragones!!!!

=====

Tras el primer contacto con Arntine deberán empezar con su labor de distracción. La idea principal es atacar a unidades de soldados nazis y las noticias de estos ataques lleguen a von Liebenfels. Eso supone que cada combate contra nazis que ganen supondrá una tirada de Espíritu de von Liebenfels. Cuando acumule 4 fallos se dejará llevar por sus obsesiones, se olvidará del agua pesada y se preparará para cazar dragones.

Las tiradas de Espíritu son secretas, pero pueden ver si han tenido éxito haciendo una tirada de Investigar a partir de los informes de Arntine. Si pasan la tirada, sabrán si von Liebenfels ha pasado o no la tirada. Si fallan no será concluyente.

Montando las distracciones

Antes de entrar en combate deben decidir dónde, cuándo y cómo van a actuar para atraer la atención de los nazis. Veamos algunas ideas que podrían tener:

- **Dejar que alguien escape o salga vivo:** Es importante que alguien salga vivo y cuente la historia. Si no sale nadie vivo, el relato solo serán suposiciones de huellas gigantes y heridas de garras y dientes terribles. Sin supervivientes, el general tendrá un bonus de +2.
- **Atacar de noche:** Atacar de noche no da malus, pero como en las pelis malas permitirá que otras opciones sean efectivas como el lanzallamas. Las sombras, los sonidos, los ojos brillantes en la oscuridad, etc. harán que las historias sean más terroríficas y los detalles menos precisos.
- **Disfraces de dinosaurio:** Los disfraces darán un malus de -1 y pueden usarse una segunda vez si les hacen algún cambio radical como ponerles reflectantes o tal vez hacer cosas como que huelan a carne podrida.
- **Disfraces de dioses y diosas nórdicas:** Si cuando se presentan ante la unidad nazi van disfrazados y pasan una tirada de Interpretar obtendrán un -2 a la tirada de Espíritu.
- **Lanzallamas:** Este truquito de Weyland es efectivo, pero esperado y solo da un -1 a Espíritu. Solo puede usarse 3 veces, tantas como cargas tiene el lanzallamas.
- **Devorar nazis:** Ver como un dragón devora vivo a una persona es un espectáculo terrible. Realizar esta maniobra puede dar un malus de -2 a Espíritu.
- Si se les ocurre alguna idea buena puedes darles algún negativo e incluso benis.

Como hemos visto, todas esas opciones pueden darles negativos al Espíritu de von Liebenfels, pero si usan mucho una opción puede perder efecto porque el general se acostumbra. Cada opción se puede usar tantas veces como su bono y a partir de ahí no darán malus.

Por ejemplo, los disfraces de dioses y diosas nórdicas pueden afectar un par de veces, ya que tienen un -2, pero luego se convierten en algo normal y no dan negativo.

Una vez planeada la distracción tendrán que ejecutarlas. Buscar unidades de soldados es relativamente fácil, especialmente en la solitaria tundra. Pueden esperarles en las carreteras cuando se trasladan, o llamar su atención con fuegos y explosiones o con la destrucción de instalaciones como cables telefónicos.

Cada encuentro debe ser más difícil que el anterior, empezando por una unidad con tantos soldados como comandos y saurios haya en el grupo. Con cada fallo de Espíritu de von Liebenfels las unidades deben ser más duras, puedes meter nazis acorazados o con lanzallamas, incluso algún otro enemigo nazi de otros relatos.

Después de cada encuentro podrán reabastecerte con el material que dejen las unidades nazis derrotadas. Quizás puedan usar el combustible de los lanzallamas para algún truco de efectos especiales o recoger granadas para algún artillero explosivo o trampa.

La caza de los dragones

Cuando von Liebenfels tenga 4 fallos, el objetivo de tus comandos está cumplido. El general anda por su mansión con ropas vikingas antiguas, preparando brebajes, etc. y ha destinado más efectivos a buscar a los *draches* que a proteger las fábricas de agua pesada. El problema es que ahora casi una legión entera de soldado nazi recorre la tundra en su búsqueda.

Cuando Arntine detecte la locura total de von Liebenfels empacará sus pocas pertenencias y con su familia irá en busca tus comandos para salir con ellos de Noruega.

Von Liebenfels ha dejado claro a sus tropas que si se encuentran con los dragones no ataquen, solo avisen y se queden vigilando. El general ha creado una unidad llamada los drachenjägers con él a la cabeza, con la que va a enfrentarse a los dragones.

Cuando creas oportuno aparecerá una serie de vehículos todoterreno con unos 5 drachenjägers por pareja de dinosaurio/comando que rodearán a tus comandos.

Durante el combate, von Liebenfels estará en la retaguardia lanzando «hechizos» que no tendrán ningún efecto real, pero puedes hacer aparecer las dotes de mando del general como parte del hechizo.

El combate debería ser largo y duro y si se pone muy fácil puedes meter soldados nazis normales. Si intentan atacar a von Liebenfels este se pondrá a la defensiva, incluso podría protegerse en el vehículo todoterreno blindado. Si recibe una herida se retirará del combate. En cualquier caso, debería sobrevivir a este encuentro, aunque puede llevarse alguna cicatriz.

¡Sabotaje!

Cuando veas que es un buen momento y va a quedar bien, los sabotadores destruirán las plantas de producción de agua pesada. Una inmensa explosión y una gigantesca llamarada iluminará el cielo y las montañas cercanas.

Si von Liebenfels sigue en el combate, mirará horrorizado la explosión sabiendo que ha fallado a su Führer. Esto hará que intente con más fuerza atrapar los dragones, quizás así Hitler le perdone su fallo.



Drachenjäger (Cazadragones)

El general von Liebenfels ha montado una escuadra especial de soldados pensando en los rumores y medias verdades que ha oído las últimas semanas de los supervivientes de los ataques de *dragones*. Ha reclutado de entre sus tropas a una panda de psicópatas fanáticos que no tienen miedo a nada.

Von Liebenfels está convencido que las armas modernas no pueden hacer daño a los dragones, así que ha saqueado las armas y armaduras de los museos de historia de la zona y ha equipado a su escuadrón de drachenjägers con espada, escudos y armaduras antiguas.

El propio von Liebenfels ha realizado algún tipo de ritual de magia o plegaria a los aesires (dioses nórdicos) para que las armas puedan herir a los dragones. También ha bendecido unas redes metálicas (consistencia l2) para poder atraparlos.

Naturalmente, todo esto no funciona, pero los cazadragones son tan fanáticos y están tan locos que en parte se lo creen.

- **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d10, Vigor d10
- **Habilidades:** Atletismo d8, Conocimientos Generales d4, Disparar d8, Idioma alemán d6, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d10, Persuadir d4, Sigilo d4
- **Paso:** 6; **Parada:** 8; **Dureza:** 10(3)
- **Ventajas:** Bloqueo, Impávido, Sin piedad, Soldado
- **Desventajas:** Fanático (SS), Deseo de muerte, Obligaciones (mayor, ejército)
- **Equipo:** Espada vikinga (FUE+d8), Camisote de malla (+3 torso y brazos), casco abierto (+4 cabeza), escudo medieval mediano (parada +2, cobertura -2)

Vuelta a casa

=====

Si consiguen derrotar a los drachenjägers podrán escapar a la costa norte de Noruega a través de la tundra donde les espera el «Mary Anning». Puedes hacerles llegar directamente a su barco, narrando el plan de escape que hayan diseñado, o puedes hacerles buscar la forma de esconder su rastro y de llevar a una embarazada si van a sacar a Arntine y su familia.

Si llegan a Inglaterra con Arntine, Lady Roxton las acogerá en Dunvegan mientras trata de legalizar su situación. Arntine no quiere limosna y se pondrá a trabajar como empleada del hogar y ayudando en el campo.

Realidad o leyenda (Pistas)

=====

Si una de las prioridades de IM es esconder los dinosaurios, por qué los convierten en el centro de una operación de distracción. No tiene sentido, como en misiones anteriores, algo no cuadra. ¿Puede ser que IM esconda algo?

Por otro lado, si hay algo que puede volver loco a Hitler y sus generales es poder hacer desfiles de la victoria montados en dinosaurios. Eso solo lo mejora hacerlo montados en dragones. Podríamos pensar que Hitler cambiaría toda el agua pesada de Noruega por un dragón y de hecho eso es lo que piensa von Liebenfels al desviar tantas tropas a buscar a tus comandos y sus saurios.

Si no se dan cuenta de todos estos fallos en la misión y no se empiezan a hacer preguntas, puedes ponerles en su siguiente misión carteles de propaganda nazi con Hitler montando un dragón y conquistando el mundo. También puede ser que los vean en algún noticiario de los que ponen antes de las películas o en algún tabloide sensacionalista con algún titular como «¿Hitler tiene dragones?». Esto debería empezar a encauzarlos a pensar que igual IM quiere que Hitler descubra los saurios.



Parte 5: Normandía

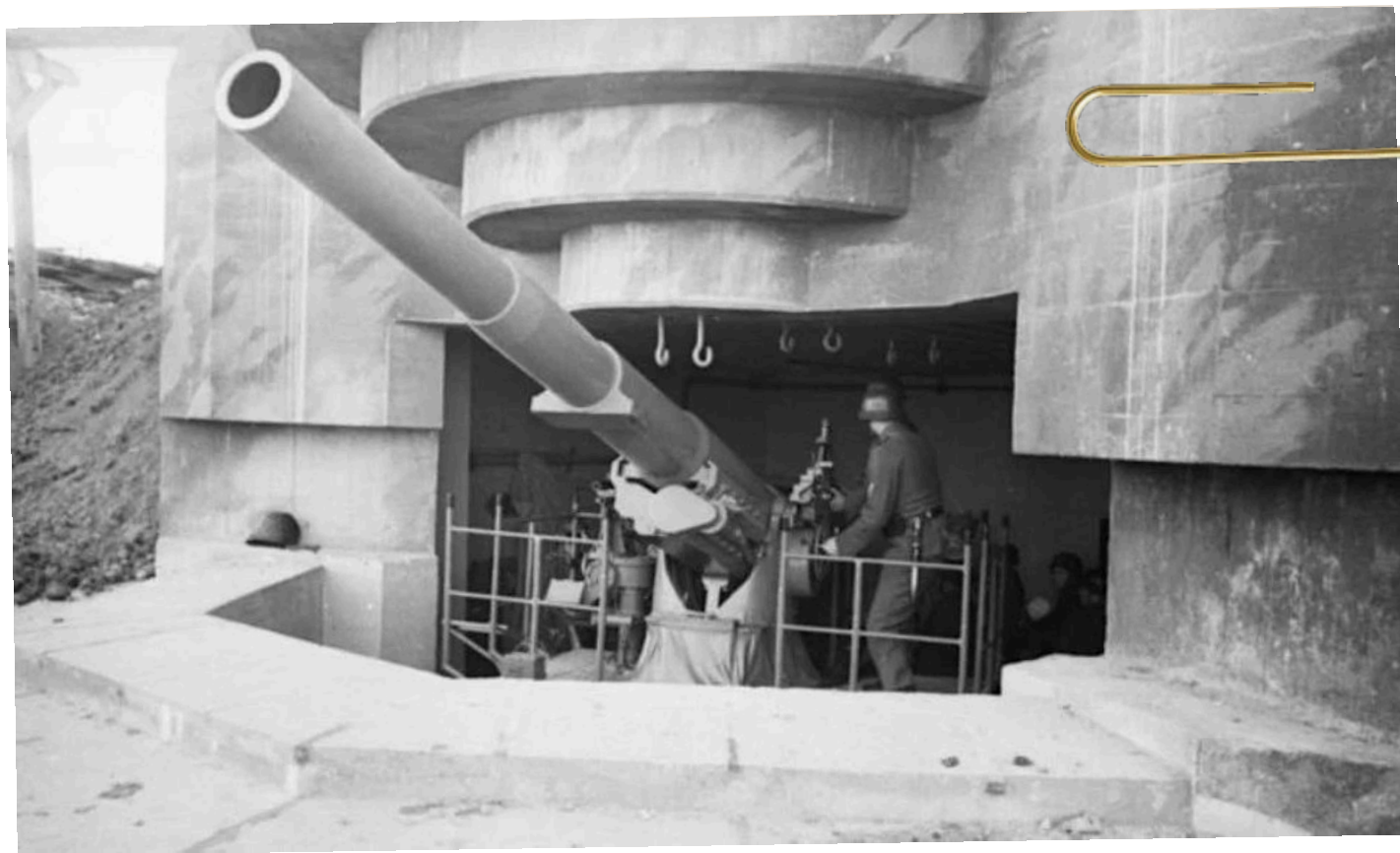


La Francia ocupada es un escenario clásico. Pero mientras que las historias normales tratan del día D y del desembarco de Normandía, esta historia va la preparación de ese enfrentamiento. Tus comandos se moverán por la Francia ocupada, más en concreto por Normandía, sabotando instalaciones nazis para la IM.

Preparando el día D

=====

La IM necesita boicotear una serie de instalaciones antes del día D y tus comandos parecen el equipo perfecto para la tarea.



Horace, como siempre, trae un montón de fotos y mapas, esta vez de Normandía, y una bandeja con té y galletas de chocolate. Tras una introducción sobre la historia de Normandía y la invasión de Inglaterra que no viene a cuento, Horace empezará con el informe de misión.

La Wehrmacht de la Alemania nazi ha transformado la ciudad de La Havre (en la costa de Normandía) en una base militar, y han construido la «Festung Le Havre», una línea de fortificaciones y baterías de artillería.

Este dispositivo forma parte del Muro atlántico, la línea defensiva que protege la Europa Nazi de posibles ataques desde Inglaterra.

Un punto muy importante es que La Havre está en centro de las comunicaciones de Normandía y si cortan la comunicación, todo el cinturón defensivo de Normandía quedará aislado del resto. Si alguien atacará las playas de Normandía, tardarían horas en pedir refuerzos y apoyo, horas cruciales para tomar posiciones y que un posible desembarco tenga éxito.

La misión sería estar escondidos en La Havre, estudiando las defensas y sus puntos débiles, y cuando reciban las órdenes sabotear el sistema de comunicaciones. Una vez saboteadas las comunicaciones, deberían quedarse sembrando el caos en La Havre hasta nuevas órdenes.

IM está involucrada en el desembarco de Normandía y quiere usar a tus comandos como una pieza más de su partida. Tus comandos, una vez cortadas las comunicaciones poco antes del desembarco de Normandía, se supone que distraerán a todas las fuerzas nazis que puedan hasta que los aliados lleguen a La Havre. Cuando caiga La Havre, el «Mary Anning» los recogerá y volverán a casa.

Las sugerencias de Horace es que siendo una misión de infiltración en ciudad costera **deberían llevarse saurios voladores y acuáticos** como ya hicieron en Tobruk.

Entrando en La Havre

=====

Tus comandos pueden pensar que entrar en La Havre puede ser tan sencillo con cuando entraron en Tobruk, pero nada más lejos de la realidad. Para empezar en Tobruk iban a territorio aliado y aquí van a territorio enemigo.

Segundo, La Havre ha sido totalmente fortificado por los nazis. Hay vallas, muros, alambre de espino, torres de vigilancia y controles en todas partes. Y si piensan colarse por el puerto está minado y vigilado 24 horas desde el agua y desde el puerto.

Si quieren probar por el aire, los potentes focos y las armas anti-áreas darán buena cuenta de ellos.

En resumen, solo con ayuda externa se puede entrar con seguridad en La Havre y eso solo puede dártelo Jocelyn Dubois. Quizás conozcan ya a Jocelyn de Tobruk e incluso tengan una relación intensa con ella. Según Linton, está ahora mismo en La Havre, su ciudad natal, en una misión propia para la IM. Tengo una radio de onda corta y podrían comunicarse con ella si se acercan a la costa francesa.

Jocelyn tienes varias formas de entrar en la ciudad, pero según le caigan tus comandos puede ser más maja o más cabrona. La opción maja es por la playa de La Havre. Los pescadores locales le dijeron que una barca cerca de la costa puede salir a alta mar sin ser detectado y sin acercarse a las minas. De la playa pueden ir al norte a una zona boscosa y ocultarse hasta que Jocelyn vaya a buscarlas. Puedes pedirles unas tiradas de Sigilo para moverse hasta el bosque sin ser detectados.

La opción cabrona es hacerles entrar en la red de alcantarillado de la ciudad. Al norte de la ciudad una gran alcantarilla da al mar se pueden sumergir y entrar por gran tubería de alcantarillado hasta llegar al colector principal. Luego deberán seguir las instrucciones de Jocelyn hasta el colector principal donde les recogerá para llevarlos a algún sitio seguro. Puede que tu grupo se encuentre con alguna patrulla nazi que vigila las alcantarillas. No deberían tener problemas, el problema será si algún nazi escapa y avisa de que hay intrusos en la ciudad.

Estudiando al enemigo

=====

Cuando lleguen al piso franco, Jocelyn les presentará Ibrahim Adaui, un ladrón de guante blanco que le ha ayudado en otras misiones en Francia. Ibrahim es de gran ayuda si necesitan colarse en algún sitio o robar algo y él estará encantado de ayudar. Lo que sea por joder a los nazis.

Déjales unos días para que estudien la ciudad, las fuerzas de ocupación que hay, las estructuras que han montado los nazis, etc. Tendrán que cartografiar búnkeres, vigilar cambios de guardias, número de unidades en cada parte de la ciudad, tiempos de respuesta, etc. Si consiguen montar un informe detallado de la ciudad con toda esa información, puedes darles positivos cuando preparen su estrategia de sabotaje o cuando entren en acción y tengan que tomar decisiones rápidas e improvisadas.

Adaui puede, si le consiguen ejemplares similares, hacer falsificaciones bastante buenas de todo tipo de documentos y salvoconductos.

Jocelyn puede ponerles en contacto con la resistencia local, pero esto no darán esa información gratis y puede que les pidan algo, como recursos o algún trabajito, como sacar alguien de alguna cárcel o robar en alguna armería nazi. Puedes hacerles una pequeña aventura o simplemente narrarlo, pero desde luego ese tipo de actos deberían a la larga tener a los nazis más atentos, haciendo más controles y mejorando la seguridad.

El piso franco

El piso franco de Jocelyn debía pertenecer a su familia, está en la parte comercial de la ciudad y es bastante grande, aunque tus comandos tendrán que dormir juntos en una habitación o en el sofá del salón. Tiene cocina equipada y despensa llena y hay un pequeño habitáculo, donde la familia guardaba los objetos de valor, que Jocelyn ha convertido en una armería y zona de intendencia militar. De la limpieza y las compras se debe encargar algún familiar lejano de confianza de Jocelyn, aunque no le hayáis visto nunca.

Jocelyn está rara

Si ya conocen a Jocelyn de Tobruk, se darán cuenta de que está rara, más irascible y más callada. Puede ser los nervios de la misión, pero deberías dejarles claro que no es la misma Jocelyn que viajó con ellos la última vez. Hay algo más.

Si buscan por el piso, encontrarán mucha documentación sobre el Mayor Nezhoda, fotos, dossiers, noticias del periódico local, pero puede parecer algo normal de su propia misión.

Un pequeño favor

=====

Jocelyn les hizo un favor al conseguirles una vía de entrada segura a la ciudad y va a cobrarse ese favor. Jocelyn quiere matar al mayor Nezhoda, el máximo representante nazi en la ciudad. Y no es una misión del IM, es una venganza. El mayor Nezhoda (usa un oficial nazi y hazlo comodín) mando matar a casi toda su familia y a la pareja de Adaury. Todo eso pasó mientras estaba de misiones en el Norte de África y se enteró al volver a Francia. Está claro que tiene que pagar con su vida.

En algún momento de relax, cuando tengan bastante info para su misión, pero sin tener un plan claro, Jocelyn se acercará a tus comandos para pedirles ayuda en su misión. No puede contarles su plan real, así que lo disfraza de un robo de documentos secretos. No necesita que tus comandos maten a Nezhoda, eso es algo reservado para ella sola, pero necesita que le permitan acercarse lo suficiente.

Según el plan de Jocelyn, el general da una fiesta de disfraces para la plana mayor del ejército nazi y la gente rica de la ciudad. Cualquiera que se considere alguien en la ciudad tendrá una entrada y asistirá al evento del año. También puede ser que un grupo de soldados nazi vayan a tu casa y te fusilen si no apareces por la fiesta con tus mejores galas.

La ciudad bulle de emoción; las tiendas están llenas de servidumbre comprando telas, brocados y abalorios para hacer disfraces y hay prisas y carreras con paquetes por todas partes.

La fiesta de disfraces es perfecta para robar documentos secretos. Con un disfraz y una invitación podrá entrar cualquiera sin que nadie sepa quiénes son, habrá bastante descontrol y jaleo en el ayuntamiento (que Nezhoda ha convertido en su residencia) y podrán meter todo tipo de objetos raros que pudieran necesitar.

La fiesta de disfraces es además una situación en la que no podrá usar a sus saurios, esta vez están solos, no tienen ayuda prehistórica.

Preparativos

Pero lo primero de todo es conseguir un transporte adecuado para ir a la fiesta, un buen disfraz y una invitación y tienen menos de 24 horas para conseguirlo.

El coche es relativamente fácil, pueden alquilarlo o robarlo a alguna familia rica de la ciudad. Tiene que tener cierto prestigio social y clase o los vigilantes de la fiesta podrían sospechar.

Las entradas podrán falsificarlas si ven alguna o robarlas. Pueden hacer un doblete robando un coche que vaya a la fiesta y quitándoles las entradas.



THE FANCY-DRESS BALL.

Drawn by Lucien Davis, 1881.

El disfraz puede ser de lo más divertido. Pueden ir de compras y montarse disfraces con lo que pillen. También pueden pillar cosas que tengan en su equipo. Igual tienen algún turbante de Tobruk, partes de los disfraces de dioses nórdicos de Noruega o ropajes de cavernícolas de la filmación de "Titanes de tiempos pretéritos". Es una fiesta de postín y deberán ir limpios y aseados.

Tal vez busquen mapas de alcantarillas o del ayuntamiento para buscar rutas de escape por si algo sale mal, pero han de tener en cuenta que esos actos son muy sospechosos y podrían levantar sospechas y decidir si eso les compensa.

La fiesta

La idea de esta escena y las siguientes es que sea muy improvisada por parte de tus comandos. No han tenido tiempo de prepararse nada y van un poco a ciegas. Como mucho, quizás, antes de la fiesta han podido emborrachar a alguien que trabaja al servicio de Nezhoda y sacarle información útil, como que la fiesta será en la primera planta y el estudio de Nezhoda está en la segunda planta y tiene una puerta roja. La sala de reuniones está en la primera planta, pero estará cerrada.

Si se ponen a pensar su próximo movimiento en la fiesta, dales un minuto y que te digan que van a hacer. El objetivo es que sea un desastre cada vez mayor, pero que vayan avanzando.

Al llegar verán la seguridad exterior. Hay por lo menos unos 30 soldados en las calles adyacentes, vigilando el acceso a la plaza donde está el ayuntamiento. Si tenían pensado huir por alguna ventana del edificio serán casi seguro detectados. Las calles de alrededor están muy iluminadas y no hay muchos sitios oscuros donde esconderse de la vigilancia.

Para darle color a la fiesta, en la plaza hay una instalación de fuegos artificiales para el final de fiesta. Con una tirada de Reparar podrían encenderlos y durante 20 turnos tendrán una distracción visual y sonora.

Cuando dejen su coche y entreguen sus entradas podrán entrar a la fiesta. Dales un beni si se les ocurre dejar en el coche a un comando o un aliado de conductor. Todo robo necesita un conductor atento a todo que ponga el vehículo de fuga en la entrada para salir pitando.

A la entrada de la fiesta está Irma Bormann, lugarteniente de Nezhoda y agente local de las SS, revisando las entradas y buscando posibles intrusos. Será muy simpática e incluso seductora, haciendo preguntas casuales pero estudiando a los invitados.

La fiesta es todo lo ostentosa que te puedas imaginar. Nezhoda ha sacado su mejor vajilla, hay banderas y pendones nazis colgando de todas partes, cubertería y candelabros de plata, servilletas de la mayor calidad y un par de chefs de alto renombre de París están preparando exquisiteces para los invitados. Música en directo por parte de un cuarteto de cuerda y la servidumbre arriba y abajo con bandejas de canapés.

Hay gente bailando, gente comiendo y gente charlando. Según pasen las horas, gracias a las máscaras y al alcohol, las buenas formas se irán y los más bajos instintos se apoderarán de la reunión; personas borrachas gritando, otras cotilleando y criticando por la espalda, otras besándose en las esquinas oscuras y otras confabulando en secreto. Y los peores serán los oficiales nazis.

Dentro del baile no hay soldados encargados de la seguridad, pero sí bastantes oficiales nazis disfrutando de la fiesta y disfrazados, pero una tirada de Notar les dirá que hay varios disfrazados con Lugers reglamentarias. Nezhoda quiere montar una mezcla de fiesta salvaje y orgía y con soldados vigilando dentro puede cortar a los asistentes.

Mete cosas divertidas, por ejemplo, si alguien va disfrazado de cocinero le metan en la cocina o si va de gallina le pidan que haga como que pone un huevo mientras el público aplaude y ríe. Cada puerta que abran puede ser una sorpresa con alguna escena rocambolesca.

Abriendo puertas

Cuando la fiesta empieza a degenerar será el momento de empezar a buscar el despacho de Nezhoda donde Jocelyn dice que están los documentos secretos. La gente desaparece entre las cortinas y entra en las habitaciones. Los oficiales nazis sobrios tienen suficiente con detener las peleas y las discusiones, con lo que no estarán muy atentos, si se sube al piso de arriba.

Jocelyn se ofrecerá a vigilar las escaleras por si se presentan problemas en forma de oficiales nazis o el propio Nezhoda que va disfrazado de Genio de la Lámpara. Ibrahim les ayudará en el piso superior por si hay que abrir cerraduras o forzar cajas fuertes.

En el piso superior tiene 10 habitaciones entre dormitorios, despachos y baños. Para encontrar el estudio y tendrán que jugar al juego de las puertas. El problema es que si abren una puerta y está alguien puede que de la voz de alarma. Una tirada de Investigar les quitará 2 puertas más 1 por cada avance, ya que parecen de baños o de armarios para las escobas.

Según vayan abriendo puertas descríbeles alguna escena divertida y sin sentido, por ejemplo, una persona disfrazada de domador haciendo trucos con un león de peluche y otras dos personas aplaudiendo. Cuando quieras, la puerta que abran, será la del estudio.

Al entrar en el estudio se encontrarán a dos personas disfrazadas de cuerpo entero de liebre y de tortuga practicando sexo. La tortuga les señalará y la liebre saludará lascivamente y hará un gesto invitando al que tenga el disfraz más ridículo de tus comandos.

En ese momento hay varias opciones: noquearlos, echarlos y que seguramente alerten a los soldados, rechazar la invitación y empezar a buscar mientras la pareja sigue a lo suyo y, por último, aceptar la invitación y que el resto siga su búsqueda si es que no van solos.

No tendrán que buscar mucho, en un cajón la mesa de despacho hay un maletín de piel lleno de documentos secretos, órdenes y claves y parece que Nezhoda los ha estado estudiando por las notas que hay entre los papeles que tienen. Parece que Nezhoda está muy confiado en que controla la ciudad y sus habitantes y estos no pueden hacerle nada. Es por eso que no ha metido en su caja fuerte el maletín.

Todo se desmadra

Ahora les toca huir con los secretos robados. A priori, debería ser algo fácil salir por la puerta con el maletín entre los pliegues de sus disfraces o repartiendo los dossieres entre varias personas.

Cuando bajen al piso inferior, Nezhoda estará llamado la atención para hacer un brindis. Más que un brindis será un discurso. Según se vayan moviendo por la pista de baile, la voz del general se ahogará y la punta un cuchillo sobresaldrá de su pecho y caerá al suelo muerto. Jocelyn cubierta de sangre y con el cuchillo gritará *Vive la France* y saldrá corriendo esquivando.

Mientras la gente se da cuenta de lo que pasa y reaccionan (recuerda que la mayoría está borracha), tienen unos 3 turnos para llegar a la puerta principal de la mansión. Después, algunos invitados, sobre todo nazis, se les enfrentarán. Igual algún comando se pone a cantar la «marsellesa» a pleno pulmón. Una tirada buena de interpretar podría sacar el patriotismo de los invitados franceses y que empiecen a atacar a los nazis para dar tiempo a escapar a tus comandos. Sea como Irma Bormann les espera en la puerta y tratará de detenerlos, pueden derribarla o pueden esquivarla, pero deberán ser rápido.

Si en algún momento Jocelyn corre peligro, Ibrahim Adauy hará lo que sea para salvarla, incluso sacrificarse para que ella pueda escapar.

Si alguien se quedó en el coche como conductor, podrá tirar Notar para oír los gritos de los invitados, los disparos y el posterior barullo. Podrá encender motores y esperar al resto en la puerta del *hotel de la ville*.

Escapando a la carrera

La forma más rápida de escapar es coger el coche y salir pitando del ayuntamiento. Los guardias les seguirán algunos en moto y otros en coche a no ser que les hayan saboteado los vehículos. Si quieres puedes montar una persecución, donde tus comandos irán en un Citroën C4 o similar. Si han tenido la precaución de esconder armas en su coche, podrán responder a los ataques de los soldados nazis.

VEHÍCULO	TAMAÑO	MANIOBRA.	VEL. MÁX.	DUREZA	TRIPULACIÓN
Citroën C4	6	0	90 km/h	10	1+4 ¹

¹ pueden ir dos personas más por fuera sobre los estribos, una por cada estribo.



Imagínate la situación, tu mesa con sus coloridos trajes de disfraces cruzando a toda velocidad la ciudad en un elegante coche, mientras intercambian disparos con nazis en moto y coche.

Mientras los soldados buscan un vehículo, pasará el tiempo suficiente para que haya dos cartas entre perseguidores y perseguidos. Si se les ocurre disparar a los fuegos artificiales (disparo apuntado de -4 a las mechas) tras salir de la plaza, estos prenderán y la luz y el ruido dejarán aturridos a sus perseguidores y obtendrán una tercera carta de separación. Deberán

deshacerse de sus perseguidores antes de ir al piso franco. Si se separan, los soldados seguirán al grupo más grande.

En la persecución podrían hacer señales luminosas y recibir ayuda de los pteranodontes, pero la idea de este encuentro que lo hagan solos, pero eres libre de usar a sus saurios en esta parte.

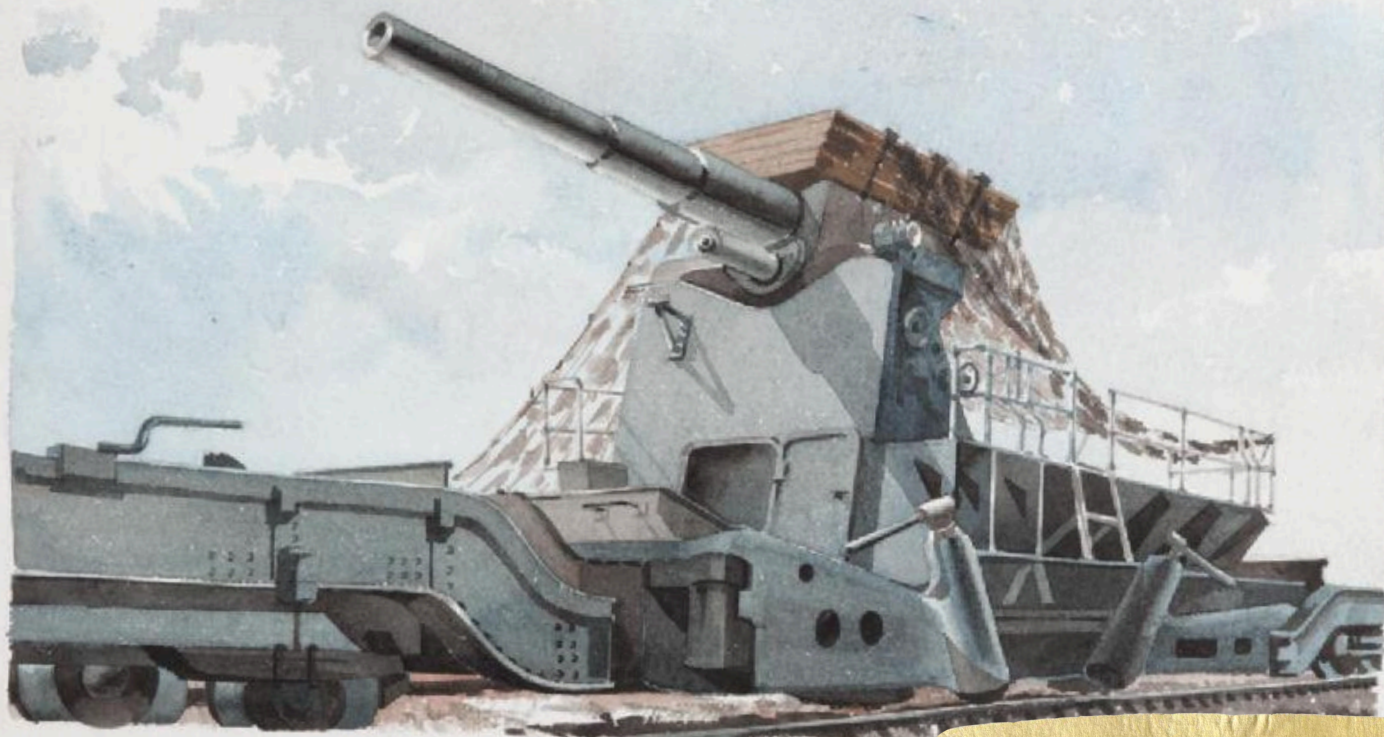
Jocelyn se negará a hablar de lo que acaba de pasar y desaparecerá a la primera que le quiten la vista de encima. No quiere dar explicaciones. Saldrá de Francia e irá a esconderse temporalmente a Londres, mientras piensa que hará ahora con su vida.

Sabotaje

=====

Con Nezhoda muerto, el ejército necesita un nuevo mandamás y pone a Irma Bormann que estaba en La Havre como agente de las SS en la zona y segunda al mando de Nezhoda. Enseguida toma las riendas del gobierno local y empieza a ejecutar las técnicas de control típicas de las SS, el terror y el asesinato. No quiere acabar como Nezhoda y tiene órdenes de controlar con mano de hierro la zona, La Havre es fundamental dentro del cinturón defensivo de Normandía.

*German Mobile Gun Complex at
LE-DUVE - 4. 2. 45*



Si han hecho sus deberes, sabrán que el nudo principal de comunicaciones es una torre de radio en el centro de la ciudad. Destruir la torre sería un problema para el ejército nazi, pero aun así, no estarían incomunicados. Debajo de la antena hay un búnker que controla las comunicaciones por radio y por cable. Para dejar mudos y sordos a los nazis deberán destruir el búnker.

Si han hecho un buen trabajo de investigación, pueden haber descubierto el generador eléctrico que dota de energía al búnker. El generador puede ser sustituido en un día, pero ese es el tiempo necesario que necesitan las tropas para tomar las playas de Normandía.

En teoría les avisarán de que deben realizar el sabotaje con horas de adelanto, pero no saben bien cuando. Tendrán que buscar un plan que pueda dejarse medio preparado y ejecutarlo cuando les ordenen. Así que seguramente necesitarán algunas o todas de estas cosas:

- Trajes de soldados y oficiales nazis.
- Diferentes papeles y salvoconductos que les abran puertas. Hasta ahora les podía ayudar Ibrahim Adaury, pero ahora están solos.
- Podrán actuar en el sabotaje los que sepan alemán (haciéndose pasar por nazis) o francés (haciéndose pasar por trabajadores franceses). El resto deberán estar en la retaguardia esperando que los dejen entrar.

Demoliendo el búnker

El búnker solo puede ser destruido desde dentro, así que tendrán que entrar y colocar las cargas explosivas. El búnker está cerrado a cal y canto y solo engañando a los soldados y oficiales de su interior podrán entrar. Es por ello que tendrán que buscar un plan.

Los soldados del búnker cambian cada 8 horas y los oficiales usan unos santos y señas al abrir el búnker para los cambios de guardia. En resto del tiempo, salvo algún desastre, accidente o enfermedad, no salen hasta que les toca cambiar. Hay órdenes directas de Irma Bormann que podrían invalidar los protocolos de seguridad del búnker. Si revisan los documentos robados a Nezhoda, encontrarán firma de Irma.

El búnker es una sala central cuadrada, donde se controla las comunicaciones de la zona, con 3 salas en cada lado, donde hay una especie de cocina/comedor/baños, un almacén/armería y la sala de oficiales. En el cuarto lado está la entrada al búnker.

La puerta está blindada y es de grueso metal (tiene una consistencia de l5) y un pequeño buzón para entregar o recibir mensajes, papeles, etc. Solamente con explosivos potentes se podría abrir. Dentro hay dos oficiales y 8 soldados, armados y preparados para defender el lugar.

El búnker tiene varias entradas de aire y ventilación, pero en caso de cerrarse o meter algún tipo de gas, los soldados tienen máscaras de gas.

Ante cualquier problema pueden pedir refuerzos que estarán allí en unos minutos.

Cortando la luz

El proceso de cortar la luz, es muchísimo más fácil. El búnker está conectado a una subestación eléctrica cercana y cualquier explosión que destruya las instalaciones dejaría inutilizado el búnker de comunicaciones durante un día hasta que deriven la electricidad de otra estación. Como ya hemos dicho, un día es tiempo más que suficiente para ayudar en el desembarco de Normandía.

Por la subestación pasa una patrulla de 6 soldados cada hora, con lo que sabotearla debería ser fácil.

Pueden usar el sabotaje de la subestación, como forma de entrar en el búnker y destruirlo totalmente. De esa manera, los problemas de comunicación en la zona de Normandía durarían días.

Huida

Tras las explosiones deberán huir del centro de la ciudad, usando el Citroën C4 u otro vehículo robado. Si el conductor falla la tirada de Conducir, serán interceptados por una patrulla motorizada de 3 motocicletas BMW R-71 con sidecar que tratarán de detenerles. Si van andando/corriendo las 3 motocicletas les darán casa y tendrán un combate en algún callejón de la ciudad.

Sembrando el caos

=====

Esta parte de la misión es totalmente opcional y sinceramente es una excusa para matar nazis porque sí. Si no quieres liarle, puedes narrarles cómo acaban con algunas unidades de soldados nazis que habrían puesto más difícil el desembarco en Normandía.

Desde el escondite de Jocelyn e Ibrahim pueden salir a extender el caos. Veamos algunos posibles escenarios si no se les ocurre nada a tus comandos.

- Pueden **atacar y tomar una patrullera (2 soldados nazis por comando + 1 oficial) en el puerto de la ciudad** con los saurios acuáticos y lanzarlo contra otros barcos nazis.
- Quizás puedan acercarse sin ser vistos en alguno de **los búnkeres de artillería y destruirlo**. El problema no sería tanto la resistencia nazi (1,5 soldados por comando + 2 oficiales) como el poner cargas en los sitios adecuados y que exploten sin matarlos. Necesitarán tiradas de Ciencias para buscar los puntos débiles de la estructura del búnker y Reparar para hacer los ingenios explosivos y colocarlos.
- Otra opción es **destruir un depósito de munición de artillería**. Los depósitos sí estarán muy bien defendidos (4 soldados nazis por comando + 1 oficial por comando y 2 soldados acorazados). Como con el búnker de artillería necesitarán tiradas de Ciencias para buscar los mejores puntos para hacer estallar todo y Reparar para hacer los ingenios explosivos y colocarlos.
- Otra forma no violenta de ayudar es **elaborar un mapa de la ciudad con objetivos interesantes en caso de bombardeo**. Hará más certeros los ataques y evitará víctimas colaterales. Necesitarán un mapa de la ciudad actualizado (tal vez tenga uno algún oficial nazi) y buenas tiradas de Notar para rellenar el mapa. Un vuelo al atardecer/anocheecer en pteranodonte permita elaborar mejores mapas sin ser descubiertos. También pueden hacer fotografías aéreas de la ciudad.
- Si consiguen **materias militares** en alguna de las misiones anteriores y localizan a **la resistencia**, pueden entregárselo para que a su vez generen más problemas a los nazis, mediante las tácticas de guerrilla y el sabotaje.

Quando se hayan divertido lo suficiente, las fuerzas nazis caerán ante el avance de los aliados y recibirán el aviso por radio de que el «Mary Anning» les está esperando a unas millas de la costa.

Espiados (Pistas)

=====

Una vez de vuelta al «Mary Anning» podrán revisar todo el papeleo que han conseguido del mayor Nezhoda. Encontrarán, con facilidad, una serie de carpetas con los perfiles psicológicos/hoja de servicios/curriculum de tus comandos. No dicen nada que no venga en su ficha de personaje como ventajas y desventajas, excepto cosas como Secreto.

Es de ingenuos pensar que la IM no investigaría a los comandos antes de trabajar con ellos, pero desde luego lo que es preocupante es que está información haya caído en manos nazis. O lo que es peor (y ahí entra que juegues con su paranoia) que algún agente de la IM se haya vendido y haya filtrado esa información o que algún espía nazi haya tenido acceso a ella y haya conseguido pasarla a sus jefes.

Les llamará la atención de una orden firmada por el general von Liebenfels de requisar todos los diamantes de prisioneros de guerra y de minorías perseguidas con ciertas características de tamaño y color y enviarlos a un castillo de la Selva Negra. Los requiere un tal Doctor Artur Eckart, para unos prototipos que está desarrollando.

Parte 6: El frente ruso



El frente ruso y más en concreto el sitio de Stalingrado es una misión bastante diferente al resto de misiones, ya que aquí no va a haber ni infiltración, ni investigación, ni persecuciones, ni nada por el estilo. Stalingrado va una sucesión de combates de los que solo sobrevivirán los más resistentes.

Rompiendo el sitio de Stalingrado

=====

Las tropas rusas y nazis llevan meses enfrentándose en las calles de Stalingrado sin que la victoria se decante a un lado u otro. IM quiere mandar a sus armas biológicas a sembrar el miedo y el caos en las filas nazis.

Esta misión no parece algo típico de IM, así que a diferencia de otras misiones, Horace Linton no les hará la presentación con sus mapas y sus fotos. En la sala de misiones del «Mary Anning» les pasarán unos informes con mapas de Stalingrado y diferentes localizaciones importante para el ejército nazi, como campamentos, trincheras, depósitos de material y víveres, etc.

Si leen el informe verán que su barco les dejará lo más cerca de Stalingrado a través del Mar Negro. Deberán avanzar con sus dinosaurios hasta llegar al frente y allí hacer las fuerzas nazis el mayor daño posible. Es una misión de destrucción y muerte. La idea es crear un revulsivo que desatasque la situación en la ciudad.

En este caso IM ha sido muy claro con los saurios a llevar, carnívoros terrestres para la batalla y herbívoros terrestres para llevar el material en trineos.

No deben entrar en contacto con el ejército rojo y si algún comunista los encuentra deberían acabar con ellos. IM considera que tampoco sería bueno rebelar la existencia de dinosaurios a las fuerzas rusas.

El informe recuerda, más bien hace mucho hincapié, que llevan en el equipo las cápsulas de suicidio si se ven atrapados.

Encuentros

=====

Una vez hayan llegado al frente, tendrán que participar en varios combates contra diferentes antagonistas nazis. La idea de IM es que sigan una política de tierra quemada, por donde pasen no debería quedar nada. Así que tendrán explosivos a su disposición para destruir todo vehículo o estructura nazi que se encuentren.

Cuando creas que han sufrido lo suficiente y están a punto de caer, el ejército rojo saldrá de sus trincheras y hará retroceder a las fuerzas nazis comenzando el contraataque aliado.

Si ya se han enfrentado al general von Liebenfels en Noruega, puedes decirles que la mayoría de las órdenes y demás papeleo que encuentren en la misión está firmado por él. Si no se dan cuenta ellos solos con una tirada de Tácticas podrán ver que seguramente le han degradado por el fiasco de Noruega.

Reglas entre combates

Los combates son normales y puedes modificarlos a tu gusto o meter otros, pero aquí tienes algunas reglas entre combates que harán que cada vez vayan más justos de fuerzas y se les ponga todo cuesta arriba. La idea es que vayan perdiendo fuerza y se vean obligados a ser más creativos en sus combates.

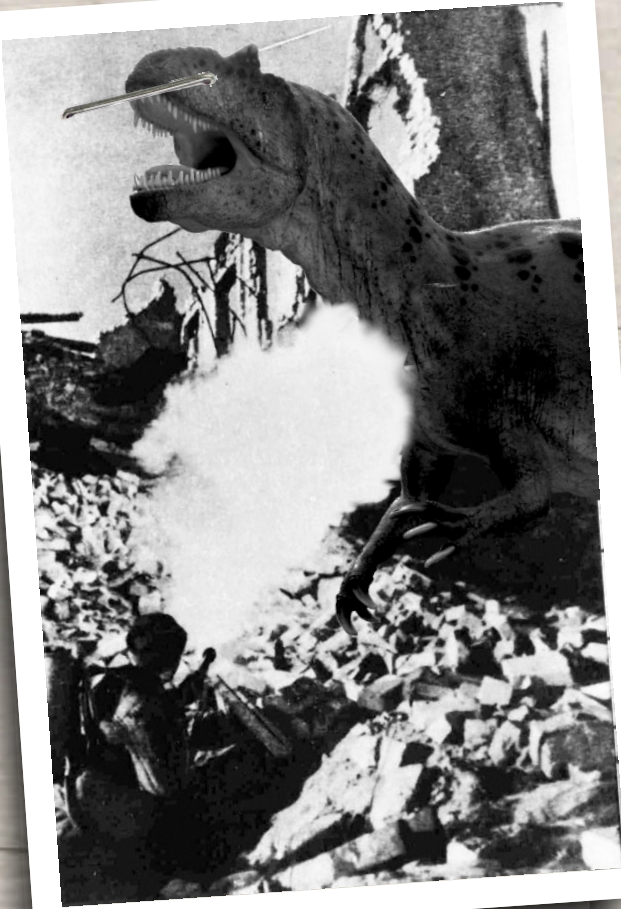
- **No hay tiempo para planes:** No deberían tener tiempo para hacer vigilancias y hacer y ejecutar planes. La mayoría de las veces no podrán hacer nada, solamente atacar y destruir. Si pillan a su objetivo por sorpresa, tienen como mucho una hora para montar un plan rápido y simple. Si quieren parar a planificar algo complejo, díles que llegan refuerzos o que se van y atacan ahora o pierden la oportunidad.
- **No hay tiempo para curarse:** Solo pueden intentar curaciones en la hora de oro. Luego no tendrán ni el tiempo ni los materiales. Si aun así insisten sácales un encuentro básico (10/15 soldados) para cortar las curaciones.
- **No hay tiempo para descansar:** Cada dos encuentros tendrán que pasar una tirada Vigor para evitar un nivel de fatiga por cansancio extremo. El problema es que no pueden descansar para recuperarse de la fatiga. Si aun así insisten sácales un encuentro básico (10/15 soldados) para cortar los descansos.
- **Frio extremo:** Aunque ya hemos hablado de que no deberías preocuparte el frío, en las misiones en Stalingrado es tan extremo que puedes meterlo en la aventura como un enemigo más. En caso de querer aplicar las reglas de frío del Manual Básico de SWEA has de tener en cuenta que la media de temperatura son entre -20° y -25°.
- **Sin supervivientes:** No deberían dejar supervivientes o gente que escape. Si alguien escapa podrá avisar y volver con refuerzos. En tal caso sácales un encuentro básico (10/15 soldados).

Soldados cansados

Según avanzan por la nieve, tus comandos se encontrarán con una trinchera de poca profundidad y que parece hecha rápidamente. Si la siguen llegarán a una parte donde unos **3 soldados de infantería nazi por comando y saurio** están apiñados tratando de protegerse de frío. La trinchera tiene dos casillas de ancho y para salir de ella debes gastar una acción de movimiento y pasar una tirada de Atletismo para escalar la embarrada pared.

Los soldados están congelados y hambrientos y solo tratan de sobrevivir a este infierno de hielo. Se defenderán hasta la muerte si no tienen escapatoria, pero tratarán de huir a la mínima si les dan opción. A penas tienen munición, no tienen nada con lo que calentarse y hace días que malviven con raciones medio podridas.

Puedes dejarles echar un vistazo rápido a escondidas para saber a qué se enfrentan o hacer una mínima estrategia como dividirse e ir cada uno por lado de la trinchera para hacerles una pinza.



Desde el infierno

Los oficiales nazis ya no saben qué hacer para abrir brecha en las fuerzas rusas, así que han preparado un grupo de soldados con lanzallamas. Tal vez funcionaría si no fuera porque el grupo de soldados con sus Flammenwerfer 35 se van a encontrar con algo que no esperaban.

Mientras tus comandos avanzan por las calles de un barrio residencial de las afueras, se encontrarán con la unidad de infantería con lanzallamas sin posibilidad de hacer nada más que lanzarse al combate. Puedes poner en tu campo de batalla diferentes obstáculos, como coches y carros, zonas de terreno difícil, como socavones de bombas y zonas de cascotes, y cosas que puedes prender como árboles y arbustos.

Los enemigos van en **parejas de infantería normal e infantería con lanzallamas**. La idea es que el soldado normal cubra las

espaldas del lanzallamas y por eso nunca se separa. Son **una pareja por comando y saurio**, pero estarán como a unas 12 casillas de distancia y sus lanzallamas no llegan tan lejos. Pueden aprovechar esos turnos a lanzar granadas.

Cortar la cabeza a la hidra

Un antiguo palacio de la nobleza rusa está siendo usado por oficiales nazis como su residencia.

Tus comandos encuentran huellas recientes de un vehículo en la nieve y el barro que llevan hasta una gran mansión. Está anocheciendo y se ven luces y se oyen ruidos de personas.

Parece que un grupo de oficiales dentro han montado su puesto de mando. A priori puede ser un combate sencillo, pero el problema es que los saurios no serán muy útiles dentro del palacio y serán tus comandos quienes tendrán que ir sala por sala ejecutando nazis.

Este encuentro en realidad son 5 mini-encuentros. La mansión tiene 10 habitaciones (comedor, cocina, biblioteca, etc.) con tamaños que varían de 5x5 casillas a 5x10 casillas.

Solo en la mitad de las habitaciones hay un oficial con 3 soldados de infantería parapetados esperando a los intrusos. Puedes si quieres hacer que haya dos grupos en la misma habitación haciendo el combate más complicado.

Mientras tus comandos no usen granadas, los nazis tampoco lo harán, no quieren destruir el buen refugio que han conseguido.

Como regla opcional, puedes tirar que haya un 50% de habitaciones con ventanas y hacer que los alosaurios devoren algún soldado u oficial por sorpresa a través de los grandes ventanales de la mansión.

Como hemos dicho antes, podrán encontrar fácilmente entre el papeleo órdenes firmadas por von Liebenfels que parece el general encargado del sitio de Stalingrado.



El último carro de combate

Uno de los últimos carros alemanes funcionales y con combustible se pone a tiro de tus comandos. Su blindaje es un problema, pero con un poco de ingenio pueden solucionarlo.

En mitad de un parque hay un Panzer II (2x3 casillas) con un grupo de infantería nazi (una infantería nazi por cada comando y saurio). El Panzer II está equipado con un Cañón 40 mm y una Ametralladora media (ver datos en el manual básico de SWEA). La tripulación está compuesta por 3 personas, el capitán de la pieza, el artillero y el conductor.

El tanque es casi impenetrable con armas convencionales, necesitarán meterle explosivos para abrirlo. También es difícil pillarlo por sorpresa mientras tenga infantería cerca. Puede que los saurios puedan romper ciertas partes de los carros de combate como torretas u orugas, incluso igual puedan doblar los cañones de las armas.

El parque no tiene zonas de cobertura, pequeños setos y algunos árboles, así que lo que venga será visto de lejos y si tus comandos los ven ellos ven a tus comandos. Así que en combate empezará nada más verse, sin posibilidad de planificar.

Tus comandos no deberían temer el cañón automático del tanque, pero la ametralladora mediana sí puede ser un peligro.

Tripulación tanque nazi

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8
- **Habilidades:** Atletismo d6, Conducir d8, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Idioma alemán d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Reparar d4, Sigilo d4
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7(1)
- **Ventajas:** Soldado
- **Desventajas:** Obligaciones (mayor, ejército), Fanático (SS)
- **Equipo:** Pistola, chaqueta cuero (+1 dureza)

A través de la mira del fusil

Tus comandos están en el punto de mira de un grupo de francotiradores. Es complicado acabar con un enemigo que no se deja ver.

Avanzando por una desértica calle del centro de la ciudad, entran una zona de disparo de una pareja de francotiradores.

Hay dos francotiradores escondidos en los edificios de la calle y al ver a los dinosaurios los han visto como caza mayor. Esta puede ser la pieza que termine definitivamente con su rivalidad, el que derribe a un saurio será el mejor francotirador de todos y quizás pueda salir de este infierno helado.

Este combate es un tanto especial por varias razones:

- En principio no va a ser sin mapa. Puedes dibujar algo por hacerse una idea.
- Los objetivos de los francotiradores son los saurios. Es por ello que, salvo, tiros muy claros dispararan a los gigantescos reptiles apuntando a sitios como ojos o cabeza.
- Los francotiradores, una vez encontrados, no son rival y huirán antes de ser alcanzados. Deberán evitarlo siguiendo las órdenes recibidas.
- Los comandos pueden moverse sin problemas de una protección a otra de la calle. Pero los saurios estarán a la vista, pudiendo como mucho conseguir media ocultación.

- Cada vez que se muevan podrán usar su acción normal en buscar a los francotiradores desde la nueva ubicación con Notar contra la tirada de Sigilo+4(ocultación parcial)+2(traje de camuflaje nieve) que hicieron los francotiradores al principio del combate.
- Si detectan a un tirador, este estará a distancia media de su arma y si consiguen impactarle, este huirá.
- En su huida podrán atacarle todos con armas a distancia durante 4 turnos antes de que desaparezca. Estos 4 turnos suponen recoger el equipo (1 turno), bajar de la azotea (1 turno) y por último perderse entre las ruinas de la ciudad por la ruta de escape que se haya preparado(2 turnos y es distancia media). No debería responder al fuego, pero debería tener bonos por ir guareciéndose en distintas protecciones.
- Los dinosaurios no serán útiles en este caso porque no pueden meterse entre las ruinas y por dentro de los edificios.
- Pueden intentar seguir su rastro, pero tirarán Supervivencia contra su Sigilo+2 por conocer el terreno.

Este encuentro tiene como objetivo mermar las fuerzas de los saurios y que tus comandos sientan miedo por ellos, porque un disparo malo y podrían morir.



Francotirador nazi

- **Atributos:** Agilidad d12, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8
- **Habilidades:** Atletismo d10, Conducir d6, Disparar d12, Idioma alemán d6, Notar d10, Pelear d8, Sigilo d10, Tácticas d6

- **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6
- **Ventajas:** Arma distintiva (rifle de francotirador), Soldado, Sin piedad, Temple
- **Desventajas:** Obligaciones (mayor, ejército), Fanático (SS)
- **Equipo:** Traje de invierno con camuflaje de nieve (+2 a esconderse), rifle francotirador (usa las estadísticas del M1 Garand con mira)

El ejército ruso

Tus comandos se encuentran con una patrulla de soldados del ejército rojo. Deberán decidir si acaban con ellos, como dictan sus órdenes o tratan de huir y evitar la matanza.

Para su desgracia, tus comandos se han encontrado con una unidad de infantería rusa de patrulla en una zona industrial de la ciudad.

Habrà un soldado ruso (usar las estadísticas de infantería nazi) por cada comando y saurio. Puede que haya obstáculos donde parapetarse como carros y coches e incluso pueden meterse dentro de las fábricas.

No debería ser un combate difícil a no ser que vayan muy tocados. Este encuentro es más para ponerles un desafío ético y moral que realmente un desafío de combate. Tendrán que elegir si se enfrentan a ellos y acaban con todos o si huyen y desobedecen las órdenes que les han dado. Si discuten que hacer no les des mucho tiempo, 5 minutos máximo y si quieres y puedes agobiarles preguntándoles que qué van a hacer.

Si van a huir, con que se retiren 3 turnos hacia atrás mientras intercambian tiros será suficiente.

Lo que hagan en este encuentro no tiene consecuencias en la campaña, pero dejará clara la caradura moral de tus comandos. Si se comen la cabeza un rato sobre como deberían haber actuado, el objetivo de este encuentro se ha cumplido.

Como siempre, si crees que este encuentro no es adecuado para tu mesa, óbvialo o crea otro en su lugar.

Si deciden dejar vivos a todos o algún soldado ruso, este podrá contar lo que han visto. Puedes usar este encuentro para meter una trama en que agentes rusos investigan a la Fundación, el mundo perdido y sus dinosaurios.

Regreso a casa

=====

Todo el caos, explosiones y muerte que han sembrado tus comandos servirá como revulsivo del ejército ruso. Con las explosiones y las masacres tanto rusos como nazis mandarán unidades a investigar y eso hará que la rueda del combate que se había parado vuelva a rodar. Los rusos se envalentonarán al ver como una unidad solitaria ha creado tanto daño y los nazis tendrán miedo del nuevo enemigo que ha aparecido de la nada y del que no sabe nada.

Enseguida tus comandos podrán ver como hay movimientos por toda la ciudad, explosiones y tiroteos, movimiento de vehículos, la artillería vuelve a sonar, etc. Esa será la señal de volver a casa. Tendrán que volver a las costas del Mar Negro y embarcar en el «Mary Anning».

Reportes desde el frente (Pistas)

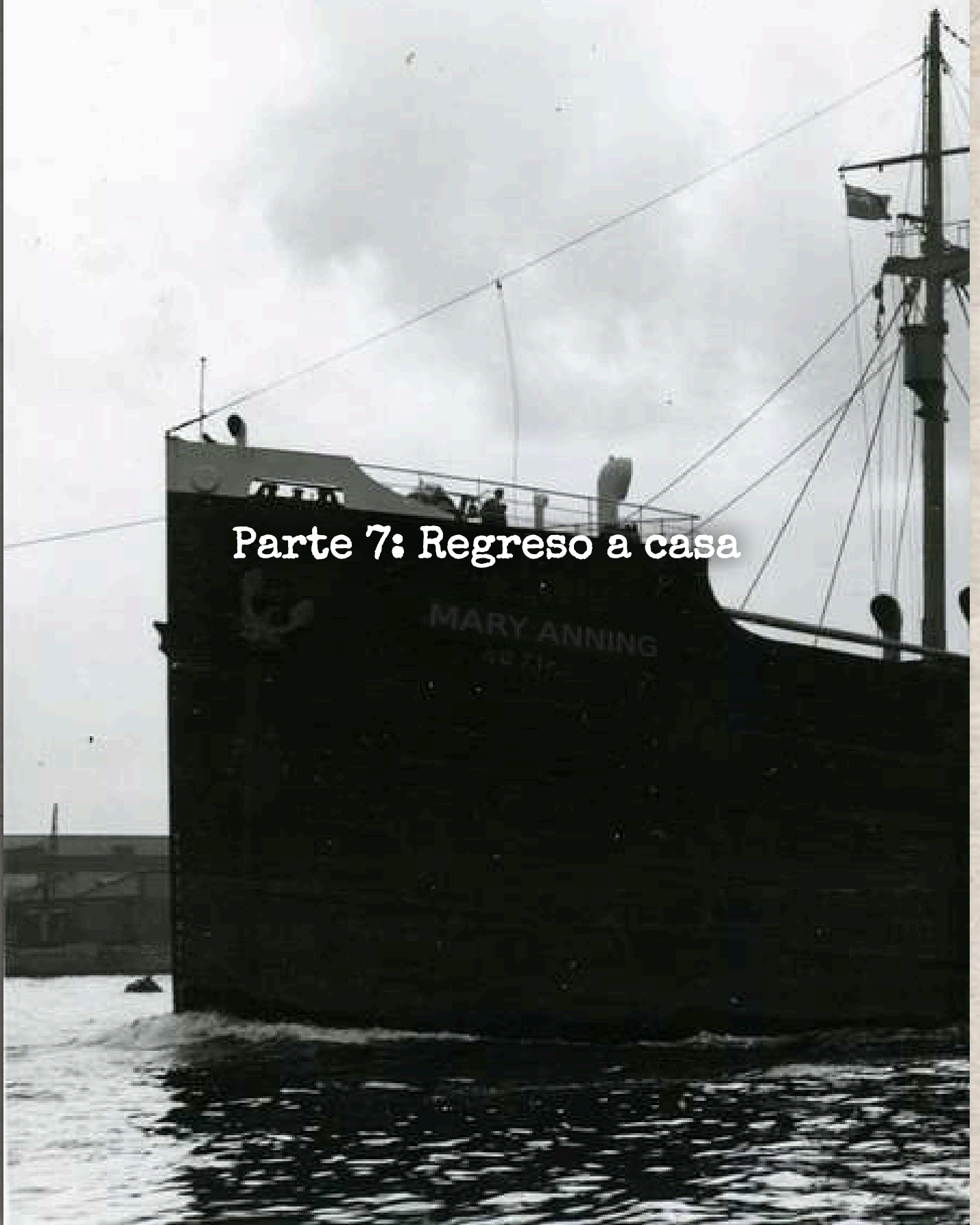
=====

Realmente esta es una de las misiones con más sentido. Tienes una unidad especial y la mandas a frente a matar nazis y hacer el mayor daño posible. Y realmente lo es, lo que pasa es que lo que IM buscaban era que murieran allí y que los nazis encontrarán los saurios.

Necesitan dejar una prueba ya palpable de que los ingleses tienen dinosaurios y que se vuelvan locos por conseguirlos destinando tropas y recursos que ya no tienen quitándolos de los diferentes frentes.

El viaje de regreso puedes dejarles caer, si no se han dado cuenta antes, que es bastante peligroso que fueran con uniformes ingleses a una misión como esta. Debería haber ido sin uniformes.

Parte 7: Regreso a casa



A priori este capítulo debería empezar cuando acaben todas las misiones anteriores, pero puedes lanzarlo sin necesidad de haber completado el resto de misiones anteriores. Tu campaña, tus reglas, pero recuerda que una vez empieces la campaña se encarrila hacia su final.

Por sorpresa

=====

Tras su última misión, tus comandos volverán a la isla de Skye para encontrarse todo destruido, hay heridos y muertos y la mayoría de los dinosaurios han sido capturados y se los han llevado a alguna localización secreta.

Cuando el «Mary Anning» se acerque a Skye, tus comandos se encontrarán con una desagradable sorpresa. Primero verán grandes columnas de humo negro de varias zonas de los terrenos de la Fundación. Al acercarse más, verán en el cielo un Zepelín con insignias nazis y dos acorazados en el mar en dirección oeste. Si preguntan a Dolores no son rivales y no pueden seguirlos, con el nivel de combustible que tienen no pueden hacer mucho.

Al bajar a tierra el panorama será desalentador. Parece que ha habido una escaramuza entre los nazis y la gente de la fundación en la que ha perdido la Fundación. Hay incendios que apagar, humanos y saurios que curar, etc. Un vistazo rápido les dirá que los nazis atacaron las instalaciones y se llevaron a una importante cantidad de saurios y humanos. Lo que se resistieron, sobre todo saurios, fueron ejecutados. El ataque ha debido durar unas dos horas, ya que las fuerzas de defensa locales no han podido responder (tampoco se lo esperaba nadie).

Salvando vidas

Si algo de acción diferente o quieres evitar que tus comandos no traten de seguir como sea a los nazis, puedes ponerles algunos encuentros en forma de desastres que deberían retrasarles. Estas son algunas ideas:

- **Incendio en el castillo Dunvegan:** Deberían asegurarse de que no haya nadie en el castillo, así que deberán meterse en un infierno en llamas y sacar alguna persona que se refugió dentro. Tendrán que organizar cadena humana de cubos de agua para sofocar el fuego.
- **Vallas rotas:** El combate ha roto parte de los alambrados que evitan que las manadas de saurios escapen y las han espantado. Algunos jinetes de saurios deberían reunir el "ganado" como cowboys y cowgirls de las películas de Hollywood.

- **Vendajes y suturas:** Si hay personal médico entre tus comandos deberían estar tratando a los heridos.
- **Saurio atrapado:** Algún saurio está atrapado bajo los escombros de alguna estructura. Está herido y reacciona agresivamente cuando tiene dolor y le puedes hacer daño al quitar los escombros.
- **Pteranodontes caídos:** Deberán rescatar a un par de pteranodontes que al caído al mar al ser heridos con el armamento del zepelín. Los ictiosaurios y plesiosaurios pueden ayudar.
- **Alejar a los mirones:** Con toda su buena voluntad, las gentes de la isla han venido a ayudar con lo que tenía a mano, pero deberán controlarlos y que vea lo menos posible de los secretos de la Fundación.

Secuestrados

Los nazis han capturado a una serie de personas:

- **Lady Roxton.**
- **Teniente Horace Linton.** Esperaba la vuelta de tus comandos para hacer el informe de la última misión.
- **Marina Flowers,** si estaba en las instalaciones. Si es el interés romántico de algún comando puede darle mucho juego.
- Si trajeron a la isla a **Arntine Lyngstad y su familia,** von Liebenfels la reconoció de Noruega y se la ha llevado. Quiere interrogarla para saber más del fiasco de Telemark.
- **Cualquier PNJ de tu propia cosecha que estuviera en la isla de Skye** es susceptible de haber sido secuestrado.

Si bien en teoría no pueden hacer nada, puedes usarlos en momentos de necesidad narrativa como una pista. No sería de extrañar que Lady Roxton se libraría de sus captores y huyera hasta encontrar a tus comandos con información que les dé una pista de lo que hacer. Tampoco sería de extrañar que Horace Linton les mande algún tipo de mensaje por radio de su ubicación si tiene oportunidad.

Buscando pistas

Una vez solucionado todos los problemas y calculadas las bajas y detectados los rehenes de los nazis, pueden empezar a investigar que ha pasado y de sacar sus propias conclusiones.

Entrevistar a los supervivientes: Una vez este todo más tranquilo. Si interrogan a los supervivientes contarán que el zepelín apareció en el cielo y los buques de guerra empezaron a disparar contra tierra. El zepelín aterrizó cerca del castillo sin ninguna oposición y de él salieron montones de soldados nazis.

Enseguida controlaban todo, se llevaron algunos rehenes y atraparon bastantes saurios que subieron a bordo de los navíos de guerra en barcasas de desembarco.

Una tirada de Tácticas les dirá que esta misión estaba muy preparada, planificada al milímetro y ejecutada sin fallos. Debían tener mucha y muy buena información para llegar hasta aquí sin encontrarse con enemigos y luego para ejecutar su plan en pocas horas.

Pieza de artillería: Si revisan la pieza de artillería antiaérea con una tirada de Reparar o de Disparar, podrán ver que no ha sido disparada en tiempo. Lo cual es raro porque lo lógico habría sido usarlo contra el zepelín de von Liebenfels. Si preguntan a los supervivientes, confirmarán todo esto.

Saurios: Una buena tirada de Notar encontrará en la playa los restos de unos collares eléctricos rotos del tamaño del cuello del alosaurio. Parece que es la forma

de controlar a los saurios, con descargas eléctricas. También parece que han llevado otros aparatos de control de animales como redes metálicas superresistentes o porras eléctricas por las quemaduras de algunos saurios que han escapado.

Secuestrados: Si analizan los secuestrados, no se han llevado a cualquiera. Se han llevado a Lady Roxton y a Horace Linton, dos piezas muy importantes. Debían conocer a Lady Roxton muy bien porque por como viste y se arregla de normal parece otra trabajadora más de la Fundación. Esto se suma a los puntos anteriores y queda claro que el ataque estaba muy planeado.

La visita del general

=====

Cuando tus comandos anden dando vueltas a las cosas que han averiguado, un jeep o una barcaza militar aparecerá y el General Linton saldrá de ella. Se acercará a tus comandos y ceremoniosamente les dará unas cartas de licenciamiento (que su secretario rellena aceleradamente a su lado). Ya han terminado su trabajo y el ejército inglés y la IM ya no necesitan más sus servicios. La idea es que esto mosquee muchísimo a tus comandos. Si le gritan o amenazan, mucho mejor tienen a sus hombres para protegerle.

El general les explicará que el proyecto ha terminado abruptamente porque los nazis lo descubrieron y lo han destruido. IM tratará de rescatar a los secuestrados, pero su principal interés ahora mismo es la guerra en el continente tras el desembarco en Normandía.

Les dará un par de días para sacar sus cosas de los restos de la Fundación, ya que a partir de ese momento IM pasará a controlar lo que ha quedado de la Fundación y clausurará sus instalaciones.

En esta parte es importante que aunque no lo diga el general, les deje muy claro mediante indirectas que todo lo que ha pasado es culpa suya. Si hubieran hecho bien su trabajo, esto no habría pasado. Si tratan de argumentar con todos los fallos de seguridad que han visto en las misiones por parte del IM o sus sospechas de espías y filtraciones desde la IM, Linton responderá que se hagan responsables de sus errores y les acusará de ser todo culpa suya.

Tiene que seguir con la farsa incluso ahora por si hubiera espías. Está muy cerca de conseguir que Hitler siga quimeras por la selva venezolana y que miles de soldados que pudieran estar luchando en el frente se estén movilizando para llevar dinosaurios a Berlín.

Con la mierda hasta el cuello

=====

La situación de tu comando ha cambiado drásticamente, a priori han perdido casi todos los recursos de la Fundación y la IM les ha dicho que no va a ayudarles. Aunque les fuera a ayudar tampoco deberían fiarse de la IM. Ya deberían tener suficientes pistas de que no han jugado limpio con ellos.

En este punto deben pensar qué van a hacer y reunir todos los recursos y aliados que puedan, porque les espera un viaje muy peligroso si quieren salvar a los secuestrados. Recuérdales que no tiene todo el tiempo del mundo. Dales una semana como mucho para reunir recursos y aliados, mientras se preparan para partir a Sudamérica. De hecho, Linton les ha dado un par de días para irse de la isla.

Recursos

Si quieren montar una misión de rescate y desbaratar los planes de von Liebenfels necesitan recursos, sobre todo económicos. Ahora mismo están sin ese tipo de recursos, pero siempre hay de donde rascar. Desde vender algunos de los objetos y equipamiento de la fundación que ha sobrevivido al ataque o tirar de fortunas personales a desenterrar tesoros o vender obras de arte. Sé flexible con el dinero y como conseguirlo y piensa que deberle dinero a alguien es un buen empujón para futuras aventuras.

Si ves que no se les ocurre nada y no han jugado el relato salvaje "El secreto de los Branningan", Dolores podría proponerles la aventura y en un par de días tratar de rescatar oro suficiente para poder ir a salvar a sus amigos y aliados.

Buscando aliados

Por suerte no están solos. En sus misiones han hechos contactos, ayudado a gente y conseguidos recursos propios. Es hora de usarlos.

- **Ningún compañero saurio** ha sido atrapado y podrán encontrarlos en los terrenos de la fundación.
- **Jocelyn Dubois.** Si miran su correspondencia, alguien puede que tenga una carta Jocelyn contando por qué mato a Nezhoda y que está escondida en Londres desde la misión en Normandía. También pone su dirección. Quizás sea hora de que de cobrarse algún favor.
- **Dolores Branningan y la tripulación del «Mary Anning».** Por supuesto que la valiente tripulación del «Mary Anning» está preparada para ayudar a tus comandos y hacer lo que sea para rescatar a Lady Roxton y matar nazis. Y si no quieren Dolores le dará una buena zurra.
- **Wayland.** Consiguió escaparse de los nazis, haciéndose pasar por un mozo de granja y escabulléndose cuando no miraban los guardias. Por supuesto que ayudará a tus comandos a matar nazis, de hecho, lo está deseando.
- **Ibrahim Adaury.** Si Jocelyn se une al grupo, él se apuntará sin pensárselo.
- **Cualquier PNJ de tu propia cosecha que estuviera en la isla de Skye** es susceptible de haber escapado de los nazis y querer ayudar a tus comandos en su nueva misión. También pueden llamar a PNJ de todo Reino Unido, pero de más lejos no daría tiempo a contactar y a que estén en Skye antes de partir.

Si consiguen contactar con el campamento en la meseta de Maple White, quizás puedan estar preparados para la que se les viene encima. No son los suficientes para hacer frente a una escuadra nazi, ni hay muchos sitios donde esconderse, ni pueden huir ellos solos de la meseta y el viaje de semana hasta la civilización. Pero pueden esconder material y armas y algunos pueden irse a las cuevas de los accalas para evitar ser atrapados.

Parte 8: Regreso al Mundo Perdido

Tus comandos vuelven a donde todo empezó, el mundo perdido, y aquí van a librar una gran batalla contra las fuerzas nazis de von Liebenfels. Pero primero, tu mesa deberá reunir fuerzas entre los diferentes grupos que habitan la meseta de Maple White y para conseguir su favor deberán ayudarles.

El Mundo Perdido

=====

Esta será la primera vez que tus comandos verán el mundo perdido. Veamos cómo es esta sorprendente tierra.

Así describió Edward Malone en sus notas la Meseta de Maple White:

*El sol estaba justamente rozando la línea del horizonte por el oeste, y el atardecer era especialmente brillante y claro, de modo que toda la extensión de la meseta se ofrecía ante mi vista. Vista desde esa altura, se presentaba como un **óvalo de unas treinta millas de largo por unas veinte de ancho**. Su conformación general era la de un **embudo poco profundo**, que descendía en declive por todos sus lados hasta un **lago bastante grande que había en su centro**.*

*El lago debía de tener **unas diez millas de circunferencia** y se extendía muy verde y hermoso a la luz del atardecer, con una espesa orla de cañaverales en sus orillas y su superficie quebrada por algunos amarillos bancos de arena que brillaban como el oro al suave resplandor del sol. En los bordes de aquellas manchas arenosas se veían cantidades de objetos largos y oscuros, demasiado gruesos para ser caimanes y demasiado largos para ser canoas. Con mis gemelos pude ver claramente que estaban vivos, pero no pude imaginar cuál podría ser su naturaleza.*

*Desde el lado de la meseta en que estábamos descendían las tierras boscosas, con ocasionales claros que se desplegaban hacia el lago central en una extensión de cinco o seis millas. Pude ver a mis mismos pies el calvero de los iguanodontes y, más lejos, una abertura redonda entre los árboles señalaba la ciénaga de los pterodáctilos. Sin embargo, por la parte que quedaba frente a mí, la meseta presentaba un aspecto muy diferente. Allí, **los riscos basálticos del exterior se reproducían por el interior**, formando una escarpa de unos doscientos pies de altura, con una pendiente boscosa por debajo.*

A lo largo de la base de estos riscos rojizos, a cierta altura sobre el suelo, pude ver con ayuda de mis prismáticos una cantidad de agujeros negros, que debían ser las bocas de cuevas, según conjeturé. En la entrada de una de ellas resaltaba débilmente algo blanco, pero no pude descubrir qué era. Me puse a dibujar el mapa de la comarca hasta que el sol se puso y estuvo demasiado oscuro para distinguir los detalles.

Extracto de la obra El Mundo Perdido de Sir Arthur Conan Doyle

Carrera al Mundo perdido

=====

Tus comandos están contrarreloj, tienen que llegar lo más rápido a la meseta de Maple White para intentar detener a las fuerzas de von Liebenfels. El problema es que ya no cuentan los recursos de la Fundación e IM parece que ya no tiene interés en ayudar tus comandos y sus saurios, ni en rescatar a los capturados por los nazis y tampoco de proteger el mundo perdido del expolio.

Como en misiones anteriores, el viaje no debería ser importante, pero esta vez es importante para dar contexto de la misión. Además, su falta de recursos para el viaje es toda una misión en sí misma.

Preparativos

El único problema en este punto es el dinero para zarpar a Venezuela, deben comprar combustible para el barco y víveres para el viaje. El resto de cosas que pudieran necesitar pueden comprarlo a un precio asequible o sacarlo de lo que queda de la Fundación. Como sea necesitaran 4.000 libras para los gastos. Si no tiene acceso a esa suma considerable de dinero igual puedan pedir un préstamo a personajes como el mafioso Sheridan o vender algún cuadro rescatado a los nazis.

Si reúnen o tienen el dinero suficiente, Branningan podrá preparar el viaje, pero deberán darse prisa y no tardar más de 1 semana o cuando lleguen los nazis habrán destruido el mundo perdido.

El viaje

Veamos como será el viaje de las fuerzas nazis de von Liebenfels y de tus comandos.

Los nazis

El general von Liebenfels, tras atacar la isla Skye, partió con sus fuerzas hacia Venezuela. Su convoy está formado por su zepelín y dos acorazados. En mitad del Atlántico se les unirá un barco de transporte con equipamiento vario y que usarán para llevarse los saurios que consigan en el Mundo perdido.

Desde Venezuela, la ruta terrestre es más complicada que la original de la expedición Challenger, pero por aire, usando el zepelín, es mucho más corta y segura.

El zepelín está haciendo viajes entre la costa y la meseta transportando tropas y tanques. Esto es posible a su capacidad de aterrizar y despegar en vertical y a la gran capacidad de carga de su góndola.

Solo pasarán 10 días desde el ataque a la isla Skye y que los nazis tomen tierra en la meseta de Maple White. Hitler ha dado carta blanca a von Liebenfels, tiene todo lo que necesite, pero debe conseguirle un saurio con el que desfilan el día de la victoria por Londres.

Tus comandos

La ruta tradicional de la expedición Challenger es la ruta que deberían seguir tus comandos y es la que la Fundación Roxton tiene preparada, con, por ejemplo, almacenes solitarios en Manaos donde ocultar los saurios de gran tamaño o sus propias barcas para subir por el Amazonas y el afluente del que lleva la meseta Maple White.

Su viaje es mucho más lento, llevándoles unas dos semanas entre cruzar el Atlántico y remontar el Amazonas y su afluente, el Toramba.

Cuando lleguen, verán el zepelín de von Liebenfels triunfante sobre la meseta, dejándoles claro que no son los primeros en llegar. A pesar de lo que se pudiera pensar, los nazis no se han preocupado del ascensor que montó la Fundación. El general von Liebenfels, en su prepotencia, no considera probable que nadie venga a la meseta a luchar contra él y por ello no lo ha destruido. Además, es una forma de salida que puede usar si falla su dirigible. Aun así, ha puesto vigilancia, unos 5 soldados que no deberían ser un problema, pero que si desaparecen dejarán patente que ha entrado alguien de fuera.

La situación en la meseta

=====

Cuando tus comandos accedan a la meseta se encontrarán con una situación bastante peliaguda. Si se ponen a investigar desde algún lugar alto como la copa de un árbol, podrán ver, gracias a la curiosa forma de la meseta, cuál es la situación actual del mundo perdido.

- **Donde estaba el campamento de la Fundación, han montado su campamento las tropas de von Liebenfels.** Han despejado una zona grande de terreno para que aterrice el dirigible.
- Hay **tropas y blindados en las cuevas que habitan los accalas**, lo que denota que son prisioneros de los nazis.
- Si vigilan durante largo rato podrán ver a **unidades nazis trayendo dinosaurios al campamento.** También verán a **tropas nazis trabajando en los pantanos de los pteranodontes.** Tus comandos no tienen por qué saberlo, pero están sacando los diamantes del fango azul.
- **No parece que haya patrullas vigilando la meseta**, así que o no tienen tropas suficientes o creen que controlan la meseta y no esperan que vengan fuerzas de fuera. Es una mezcla de ambos, von Liebenfels no tiene tropas suficientes y prefiere usarlas en cazar saurios y extraer diamantes.

Misión de rescate

=====

Cuando el zepelín sobrevoló el Mundo Perdido, descubrió el campamento de la Fundación y mando un grupo de asalto que tomo fácilmente el control de las instalaciones. Lo primero de tus comandos debería ser liberar a los prisioneros.

Rescatar a los rehenes es la misión que primero deberán acometer tus comandos. Liberando a los rehenes podrán saber qué está pasando y cuáles son los planes de von Liebenfels.

Planeando el rescate

=====

En el campamento nazi hay como unas 80 personas. Es un gran rectángulo de tiendas campañas en la zona oeste de la meseta, con una gran zona despejada donde aterriza el dirigible y donde están aparcados los vehículos blindados. El campamento está al lado del lago para tener acceso a agua para limpiar y asearse, pero tienen sus propias provisiones de agua de beber.

Cada lado del rectángulo tiene una especie de trinchera con una ametralladora y un gran foco que vigila que no se acerquen saurios peligrosos. Hay además, 2 patrullas que recorren el perímetro del campamento (4 soldados) y está siempre en lados opuestos.

Dentro del campamento hay actividad las 24 horas y focos por las noches iluminado las zonas de cocina y comida. Hay fogatas para cocinar y calentarse de noche y suelen ser las zonas de más actividad.

En el centro del campamento hay un gran pabellón (más grande que el resto de tiendas) que usa von Liebenfels como dormitorio y como sala de guerra. A no ser que infiltren en el campamento, no podrán saber que los rehenes están en un pabellón adyacente al de von Liebenfels, vigilado por 2 soldados 24 horas. Están atados a los postes con esposas (consistencia 8) y solo los liberan para interrogarlos o darles de comer.

Si hacen algún tipo de fotografía aérea con los pteranodontes del campamento nazi, puedes darles un +2 a las tiradas de planificar la ruta o cuando tengan que salir del campamento.

Rescatando a los rehenes

El plan de rescate es cosa de tus comandos y deberían llevarlo a cabo como quieran y cuando quieran, pero si esperan el zepelín traerá más tropas. Ten en cuenta estas cosas cuando planteen y llevan a cabo su plan.

- Los nazis estarán sobre aviso de que están en la Meseta si atacaron a los soldados del ascensor.
- Hay un 50% de posibilidades de que haya luna.
- Los nazis no salen del campamento para nada, así que montar distracciones fuera del campamento no funcionarán a no ser que sea algo muy grande como un gran incendio.
- Si el dirigible está en el aire, será muy complicado escapar de su vista y de sus focos.
- Entre los vehículos que ha traído von Liebenfels hay motos que pueden ser usadas para perseguir a los prisioneros que escapan del campamento.
- Los soldados han aprendido a temer a las bandadas de pteranodontes. Se han llevado a varias personas a sus nidos. Suelen disparar para espantarlos y por conseguir su carne. Los individuos solitarios no suelen causar problemas y los evitan.
- Los saurios que se acercan al campamento son derribados con las ametralladoras y suelen sacar carne de ellos para las raciones de los soldados.

¿Qué cuentan los rehenes?

Lady Roxton confeso bajo tortura, de hecho tiene todavía heridas de los golpes y quemaduras producidas durante los interrogatorios, la ubicación de la Meseta de Maple White y lo que es peor, el secreto de los diamantes. Según ella, tenían demasiada información sobre la Fundación. Cuando creían que estaba inconsciente, von Liebenfels hablo con uno de sus lugartenientes de que los diamantes eran adecuados, pero no sabe que significaba.

Arntine Lyngstad ha sufrido torturas porque sí. Von Liebenfels termino reconociéndola y tras juntar los puntos se dio cuenta de que fue culpable en parte de su fracaso en Noruega. Todo el sadismo

Al final la conciencia de Horace Chambers saldrá a la luz y confesará todo el plan de IM y del general Linton. Contará como IM organizo todo esto para atraer a los nazis, como Linton decidió sacrificar la Fundación y su gente y sus animales, para sacar a miles de soldados, barcos, equipo y recursos de los diferentes frentes de la guerra.

Él creía en el plan, en tiempos difíciles se toman decisiones difíciles, y sacrificar unas pocas personas para salvar a miles, si no millones, le pareció totalmente lógico. Pero se ha dado cuenta de que nada justifica las acciones de la IM. Hacer esas cosas no les hacen mejores que los nazis.

Horace Chambers también ha sido interrogado y torturado, pero a diferencia del resto, él tenía un guion que seguir para engañar a von Liebenfels y solo tenía que ir soltándolo poco a poco.

Por último, el campamento no fue rival para el ejército nazi, pero pudo esconder ciertos recursos, como material médico y componentes de la radio suficiente para arreglar la original. Podrían rescatarlo gastando medio día.

Evitando un genocidio

=====

El general von Liebenfels considera que los accalas de la meseta emponzoñan los ideales raciales nazis y se propone a exterminar a toda la tribu, si alguien no lo evita.

Los accalas son la fuerza de combate más importante de la meseta y sin conseguir su ayuda la batalla está abocada al fracaso. Así pues, es fundamental salvarlos de los nazis y conseguir que se unan a tus comandos.

Rescatar a toda una tribu no es lo mismo que a unos pocos rehenes, exige otra estrategia muy distinta. Las lanzas y los arcos de los accalas no son rivales para las armas de las tropas nazis. Además, tienen el problema del tiempo, Horace sabe que von Liebenfels quiere exterminar a todos los accalas y no va a esperar mucho. Así que habrá que probar otros métodos y rápido.

Cuevas secretas

Siguiendo las órdenes de von Liebenfels, las tropas nazis han reunido a todos los accalas en las cuevas donde viven. Un par de tanques con ametralladoras pesadas cubiertos con unos 20 soldados vigilan las salidas de las cuevas. Tus comandos deberían ser rivales para esas fuerzas, si se enfrentan directamente. Además, los nazis podrían disparar con los tanques contra la entrada de las cuevas y provocar derrumbamientos y decenas de muertos entre los accalas.

Si hablan con Lady Roxton, está sabe que las cuevas de los accalas forman una red de cavernas bastante amplia, pero los accalas casi no las han explorado. Pero como mínimo hay una entrada/salida en los acantilados del norte de la meseta. Aunque están a media altura en los acantilados, podrían usarlos como forma de sacar a los accalas de las cuevas. También pueden buscar otra salida de las cuevas que sea más accesible.

Si deciden buscar otra salida deberán entrar en el sistema de cuevas, descendiendo a la salida que conocen y explorarlas en busca de otra salida. Necesitarán una tirada de Atletismo para descender con cuerdas hasta la salida en los acantilados y luego podrán hacer 1 tirada de Supervivencia cada medio día buscando por explorador en las cuevas.

Si consiguen 5 éxitos o avances encontrarán una salida que da a una fosa al norte del lago central. Si en un turno fallan todos se perderán y perderán un punto de los cinco. Esta opción es más cómoda y fácil para la tribu, pero será una pérdida de tiempo importante que permitirá que lleguen más tropas nazis.

La exploración de las cuevas puede ser un buen momento para que saques si quieres alguna abominación escondida del mundo perdido. Desde bandadas de murciélagos gigantes a algún tipo de gusano gigante (Manual Básico, pág. 268) terrible que se esconde y caza en las cuevas. También podrían encontrar algún objeto que te sirva de gancho para futuras aventuras.

Si han traído algún científico del campamento podrán comunicarse con los accalas, si no tendrán que hacer mímica o dibujos (literalmente deberán hacer gestos y dibujar cosas en papel) para explicar su plan a Chatla (el actual jefe, hijo del anterior jefe al que la gente de la expedición Challenger liberó de los pitecántropos).

Una vez encontrada la nueva salida o si deciden usar la que ya conocen, deberán hablar con los accalas y buscar la manera de sacarlos sin que sus vigilantes los encuentren. El problema es que cada cierto tiempo los nazis llaman a los accalas para obligarles a hacer determinadas tareas como limpiar los tanques y el campamento, recoger leña y encender fuego o simplemente reírse de ellos haciéndoles bailar disparando a sus pies y cosas semejantes.

Eso supone que un grupo de unos 5 accalas deberán quedarse para que los nazis no sospechen. Lo más probable es que cuando descubran la fuga los fusilen. Unos 6 o 7 ancianos y ancianas de la tribu se ofrecerán. Son muy mayores y no creen poder escapar, así que decidirán sacrificarse con las generaciones más jóvenes.

Tus comandos podrían intentar salvarlos y presentarse ellos con ropas de accalas, pero no darían el pego y la fuga sería descubierta mucho antes.

Si cogen la salida de los acantilados, puedes poner algún tipo de obstáculo para hacer la escalada más interesante, como el ataque de una bandada de 5 o 6 pteranodontes que intentarán atrapar a un escalador para la cena.

Cuando salga toda la tribu podrán ir a la zona boscosa donde huyeron con los rehenes liberados. Recuerda que la tribu escapará con víveres, mantas y utensilios de supervivencia. Con lo que eso no será un problema.

Recuerda a tus comandos que sacar a la tribu por el acantilado será casi un día y medio, mientras que por la fosa del lago solo llevará medio día. Como decisión salomónica y no muy heroica, pueden tardar solo un día en sacarlos por el acantilado si abandonan a los ancianos.

Negociando con los accalas

Los accalas no quieren nada a cambio de su ayuda, saben perfectamente que si no derrotan a los nazis como hicieron con los pitecántropos hacen años acabarán mal. Pero hay un problema muy importante, el equipo que le den a los accalas se quedarán. No habrá forma de recuperarlo. Así que deberán decidir si darles armas modernas o no.

Los protocolos de la Fundación dicen que no se debe influir en la cultura accala, pero claro la intervención de los nazis ha marcado un antes y un después en la historia de los accalas, así que tus comandos tendrán que mirar que es mejor y las implicaciones éticas de entregar tecnología moderna a culturas mucho menos avanzadas tecnológicamente.

A nivel de batalla los accalas supones 2 tokens, 3 si se les entregan armas de fuego. Quizás toda esa tecnología sea mala, pero primero deben sobrevivir al exterminio al que les someterán los nazis si no se gana la batalla contra los nazis. Sé generoso con los benis, si no dejan a nadie atrás.

Asociaciones peligrosas

=====

Los pitecántropos libres son pocos, pero su apoyo pueden ser fundamental para expulsar a los nazis de la meseta. El problema es lo que pedirán ellos a cambio.

Si tus comandos visitan la reserva de los pitecántropos, encontrarán una comunidad de unos 60 seres que han construido sus nidos/casas en los árboles alrededor de un claro del bosque. Los seres crueles y violentos que describían las historias de Lord Roxton no representa a este grupo, que parece que está empezando a descubrir la artesanía básica y empiezan a controlar el fuego. Tampoco parece que hayan vuelto a hacer sacrificios humanos y parecen bastante hospitalarios.

Alguna persona del campamento podrá ser usada de traductor. Así que podrán hablar con Madas, la matriarca del clan. La comunicación no será fácil, pero para dar su ayuda a tus comandos, su cabecilla lo que les exige son armas de metal. Saben por propia experiencia del poder de las armas de fuego, pero no son tan hábiles como para usarlas. Por eso quieren ese armas cuerpo a cuerpo de metal. Conseguirles algunas armas, como machetes, cuchillos de combates o bayonetas no debería ser problema, es una cuestión más ética y moral.

Según Madas, el poder extra que dar las armas de metal es la única forma de poder proteger a su gente de la violenta naturaleza de la meseta. Ahora mismo están en lo más bajo de la cadena alimentaria y esas armas les podrían dar una posición más ventajosa.

¿Deben darles acceso a una tecnología avanzada a unos seres tan primitivos y que saben a ciencia cierta que son malvados? Recordemos que disfrutaban sacrificando a humanos tirándolos por el acantilado de la meseta sobre unas piedras puntiagudas. Pero está claro que han podido volverse mejores y haber aprendido de sus errores y las armas de metal son su única forma de supervivencia en un mundo tan peligroso como este mundo perdido.

Madas no va a usar para el mal esas armas, solo es una forma de proteger a su gente, pero tus comandos no pueden saberlo (solo ver las pistas) y tendrán que decidir si darles una segunda oportunidad.

También tendrán que decidir si les entregan las armas antes o después de la gran batalla. Pero después de la batalla no tendrá casi importancia porque estarán todos muertos o podrán cogerlas de los cuerpos muertos de aliados y nazis.

Los pitecántropos no son ni muchos ni muy fuertes, pero si están en su terreno, el bosque, se vuelven muy peligrosos. Pueden moverse a gran velocidad, atacar por sorpresa desde los árboles y desaparecer en las copas por segundos. Madas puede reunir **unos 30 combatientes que pueden dar un token** a tus comandos en la batalla.

Aprovechando el terreno y otros trucos

=====

La gran ventaja que tiene la gente de la Fundación en su lucha contra las tropas nazis es que conocen el terreno. Saben po en las tiradas de Tácticas durante el combater donde moverse y por donde no. Y pueden intentar montones de tretas que les darían ventaja en la batalla.

Veamos algunos ejemplos de uso interesante del terreno.

- **Terreno pantanoso:** Pueden tratar de meter a las tropas nazis en terrenos pantanosos para que pierdan unidades, tanto de soldados como de vehículos. Si consiguen que la gran batalla sea en terreno pantanoso, las tropas de tus comandos no tendrán tanto problema como la fuerzas nazis y sus vehículos blindados que se hundirán en el fango. Esto no da token, pero debería dar ventajas. Como lo hagan ya será cosa suya.
- **Estampida de dinosaurios:** Pueden tratar de provocar una estampida de dinosaurios herbívoros y lanzarlos contra la línea del frente nazi. Para crear la estampida deberán usar saurios carnívoros que primero reúnan y luego espanten a los herbívoros. Necesitarán un día de trabajo y podrán hacer 5 tiradas de Cabalgar por comando y saurio carnívoro. Si consiguen 5 tiradas exitosas (los avances cuentan como otro éxito) en un día, reunirán una buena manada que podrán lanzar en la batalla y les dará un token extra. Esta estrategia no funcionará si quiere meter a las fuerzas nazis en terreno pantanoso. Los grandes saurios herbívoros evitarán entrar en el pantano y reducirán su carrera.

- **Fumarolas:** La meseta es una zona volcánica activa y hay muchas fumarolas que emiten extraños líquidos y gases. Tus comandos podrían diseñar (Ciencias) y construir (Reparar) algún tipo de explosivo o fuego griego y usarlo en combate. Si ponen a algún equipo (accalas, campamento, etc.) a trabajar dos días enteros pueden conseguir un token extra.
- **Pteranodontes:** Usar los pteranodontes como fuerza aérea podría ser una buena idea si no fuera porque los únicos adiestrados para estas tareas son los de los comandos y no son suficientes para ser una fuerza a tomar en cuenta en la batalla. Aun así, igual tienen alguna idea loca como lanzar carne podrida a sus enemigos para hacer que los pteranodontes ataquen en campamento nazi.

Aparte de estas ideas, tus comandos pueden tener todo tipo de ideas originales y bastante plausibles que pueden enriquecer la partida. Quien dice que no se les ocurra tratar de sorprender al enemigo moviéndose por los acantilados de la meseta hasta ponerse en su espalda y aparecer detrás de él con la ventaja que eso puede suponer. Trata de ser generoso en benis con esas ideas. Piensa que directamente te están haciendo la partida ellos solos.

Batalla del Mundo Perdido

=====

Solo un milagro permitirá a tus comandos y sus salvajes aliados ganar la batalla final contra las fuerzas de von Liebenfels, pero si han de morir que sea a lo grande y matando nazis.

El general von Liebenfels contará con 100 hombres y 4 carros (5 tokens) de combate cuando lleguen tus comandos y cada dos días recibirá 20 soldados más y un carro de combate (1 token extra) que el zepelín traerá del grueso de la expedición nazi que está llegando desde la costa.

La única forma de subir tropas a la meseta es mediante el zepelín, así que es un recurso muy importante y muy vigilado y von Liebenfels sabe que si lo pierde, él y sus tropas están aisladas.

Tus comandos sabrán todo esto por la gente del campamento que ha estado observando las idas y venidas del zepelín y los soldados y vehículos que han traído, mientras eran prisioneros.

Tus comandos deberán calcular cuánto les llevará reclutar a cada grupo, tender trampas o preparar estrategias y decidir si siguen con esos trabajos o se lanzan a la batalla, porque cada dos días su enemigo se hace más grandes y poderoso. Han de tener en cuenta que el comando ya cuenta como un token frente a los 5 con los que empiezan las nazis.

Declarando la guerra

Cuando tus comandos lo crean adecuado, deberán reunir sus fuerzas y lanzarse contra las fuerzas nazis. Déjales que lo monten a su gusto desde un mensajero montado en un estegosaurio que entregará un mensaje a von Liebenfels, que se presenten frente al campamento nazi todos juntos viniendo cada grupo de una dirección distinta.

En ese momento debes contar los tokens de cada grupo y eso te dirá las fuerzas de cada grupo y podrás asignar los 10 marcadores de fuerza a la facción más poderosa y los marcadores proporcionales a la otra facción.

El personaje con mayor Tácticas debería liderar el bando de tus comandos, mientras que von Liebenfels con su d8 en Tácticas será el comandante de las fuerzas nazis.

Si tus comandos no son muy de estrategia, Horace Chambers es un pequeño genio militar con otro d8.

Tus comandos pueden actuar durante los turnos de batalla y sus aliados deberían apoyarles, pero no dejes que se lleven la gloria. Solo debería actuar si tus comandos fallan y la batalla se pone muy complicada.

Von Liebenfels cuenta también con sus paladines para que actúen durante la batalla, Irma Bormann y Günther Prien (si no fue capturado y que se ha encargado de la parte marítima de la misión).

Batalla perdida

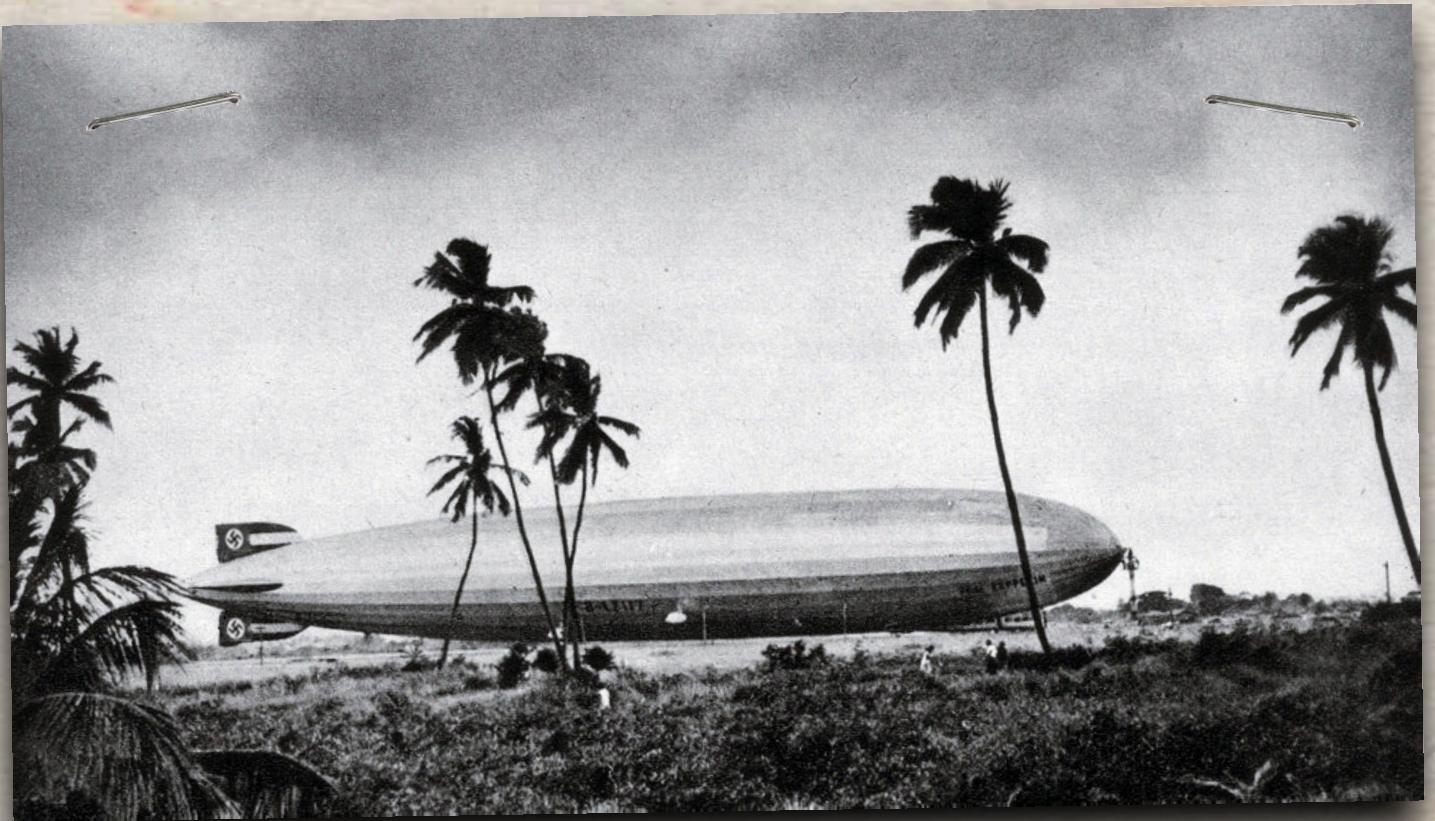
Si tus comandos fallan en la batalla, puedes continuar la aventura de forma que sean capturados y llevados al castillo de Hohenzollern donde serán encerrados y torturados. Sus saurios deberían ser capturados y entrenados para obedecer a los nazis. Puede ser interesante la fuga del castillo y que traten de liberar a tus saurios de sus collares de control. Una vez liberados de sus captores, podrían seguir la misión tratando de frustrar los planes del Doctor Eckart.

Cómo lo dirigiría yo: Juega con la épica y deja a tus comandos hacer alguna escena emocionante como chocar las armas, dar una arenga o simplemente hacerle un calvo al enemigo. Incluso podrías dar algún positivo a las tiradas de Tácticas de la primera ronda de combate.

El zepelín

=====

El general von Liebenfels ha perdido la batalla, pero no está todo perdido para los nazis. Su zeppelin huye con algunos tesoros que las fuerzas nazis han sacado del mundo perdido y puede que todavía puedan ganar el siguiente y definitivo asalto.



Es importante dejar claro que en esta parte de la aventura tus comandos deberían fracasar, para que puedan ir a la parte 9 y enfrentarse a los nazis en un castillo de la selva Negra. Pero eso no quiere decir que si se lo montan excepcionalmente bien y los dados acompañan puedan terminar la aventura aquí mismo y también está bien.

Cuando la batalla termine, solo debería quedar funcional el zepelín nazi. Quizás tenga algo de daño, pero al ser volador solo debería tener impactos pequeños de armas de fuego en los cristales y quizás haya sufrido algún pequeño incendio o rasgones en el globo.

Su principal problema es que ha acabado con toda la munición y ha dejado de ser efectivo. El capitán ha dejado una pequeña reserva de balas por si tienen algún problema en el viaje de regreso a Alemania.

La escena del zepelín puedes montarla de varias maneras y puedes ser muy divertido si les das un final desastroso pero muy pulp. Veamos opciones:

Persecución aérea: La primera opción que se les ocurrirá a tus comandos es engancharse a un pteranodonte y salir volando. No es muy útil porque en cuanto el zepelín coja velocidad los dejará atrás en segundos. Puedes hacer que les disparen desde las ventanillas de la góndola con armas normales y ellos respondan.

Pueden, incluso, aterrizar en la parte superior del zepelín, pero en cuanto coja velocidad, el viento no debería dejarles moverse, tiradas de FUE para mantenerse agarrado y con avances podrán hacer cosas como moverse o descender por las cuerdas a la góndola (3 acciones de movimiento). Si fallan FUE se caerán.

Maroma o escala: Si deseas, el zepelín en su huida apresurada se ha dejado alguna escala o maroma sin recoger. Si corren y saltan (Atletismo) tal vez puedan alcanzarla e intentar subir escalando por ella.

Si consiguen acercarse a la góndola, debería aparecer un nazi que hará el saludo nazi y cortará las cuerdas con su hacha de abordaje. Pueden intentar disparar, pero recuerda que tienen negativo por plataforma inestable, tendrán que desenfundar y el nazi tiene protección parcial.

Persecución por tierra: Pueden tratar de montar en algún saurio terrestre y perseguir al zepelín. Quizás sea la opción más estúpida, ya que en algún momento se les acabará la meseta.

Si quieres puedes hacerles unas tiradas de Notar para dejar de mirar al cielo y que detecten el final de la meseta y no se caigan por sus acantilados. Si eso pasa siempre puedes hacer tiradas de Atletismo y acabar agarrados al borde del precipicio en un auténtico cliffhanger.

Como hemos dicho antes, la posibilidad de éxito es factible. Puede que tus comandos se lo monten muy bien y consigan entrar en el zepelín mientras huye y hacerse con su control o estrellarlo. Tal vez hayan creado una catapulta para la batalla y ahora con ella derriben al zepelín.

Si se lo merecen no les quites su victoria en favor de la historia. Con unas modificaciones mínimas puedes convertir el último capítulo de la campaña en una aventura de un par de sesiones en que eviten que los nazis fabriquen una superarma.

El resultado de muchas de las acciones anteriores contra el zepelín serán caídas al vacío que deberían ser mortales. Como todos sabemos en el pulp los héroes y las heroínas no mueren en caídas, siempre pasa algo y se salvan.

Puedes salvarles de muchas formas. Un pteranodonte que lo agarra en plena caída o caer sobre árboles y llevarse algo de daño pero sin ser mortal.

Quizás el resto de comandos han creado un colchón para su caída o si quieres alguno de los géiseres de la zona volcánica explota en el momento justo y le salva.

Cómo lo dirigiría yo: Dale dramatismo, narra como el suelo se acerca muy rápido y como se siente el viento en la cara. Ver su vida pasar ante sus ojos puede estar bien. Calcula lentamente el daño y coge uno a uno el montón de dados que tienes que tirar. Hazlo sonar en tus manos y cuando vayas a tirarlos, te paras y un pteranodonte le agarrará en plena caída y lo dejará en el suelo sano y salvo.

VEHÍCULO	TAMAÑO	MANIOBRA.	VEL. MÁX.	DUREZA	TRIPULACIÓN
Zepelín nazi	18	+1	128 km/h	16	18+2d6 ¹

¹ 18 (comandante, 2 pilotos, navegador, operador de radio, bombardero, 4 mecánicos, 4 carpinteros, 4 artilleros), +2d6 soldados nazis.

Armamento: 6 ametralladoras pesadas en plataformas giratorias, 2 en la parte superior, 2 en la parte delantera de la góndola, 2 en la parte trasera de la góndola (cada una tiene munición ilimitada)

Parte 9: La Selva Negra

Esta es la última misión que afrontarán tus comandos, una batalla épica a la par que loca en un castillo de la Selva Negra lleno de dinosaurios enloquecidos, inventos extraños, contra un científico loco nazi con el objetivo de que Hitler no tenga una superarma que le daría la victoria. ¿Qué puede haber mejor?

Los diamantes

=====

Parece que los nazis no solo buscaban dinosaurios para su ejército, también buscaba los diamantes de la arcilla azul, descubrieron las ventas periódicas de diamantes de la Fundación y vieron que eran los que el Doctor Eckart necesita y lleva meses buscando. Parece que van a crear una arma terrible con los diamantes que puede cambiar el curso de la guerra a su favor.

Lo único que se salvó de la batalla fue el zepelín de von Liebenfels que llevaba algunos dinosaurios carnívoros y un gran cargamento de diamantes de las fumarolas de arcilla azul. La misión ha sido un desastre y Hitler no tendrá su ejército de saurios. Pero esos diamantes son lo que el Doctor Eckart lleva meses buscando para completar su rayo de la muerte.

Tras llegar a territorio nazi en la Europa continental y entregar la fortuna en diamantes a las SS, estos vieron que cumplían a la perfección las especificaciones que el Doctor Eckart había dado para la requisa de diamantes a prisioneros de guerra y presos de los campos de concentración. Según el zepelín repostó combustible y víveres, partió al interior de Alemania, al castillo de Hohenzollern en la Selva Negra, para llevar su preciosa carga al doctor.

Cuando el Doctor Eckart vio la pureza y las características de los diamantes, hizo un prototipo portátil que dio excelentes resultados en test de campo. Todo avaló todas las teorías que había desarrollado sobre su rayo desintegrador y se puso a fabricar su ingenio a gran escala.

A día de hoy, su rayo mortal está casi al 95% y espera tenerlo en unos días. Lo que si ha podido es producir varias copias de su prototipo portátil que se han usado dentro de las defensas del castillo.

Arma de rayos portátil de Doctor Eckart

=====

Estas armas son tan grandes como una Ametralladora pesada y además una mochila. De hecho, es tan pesada que el que la porta está sobrecargado y se mueve muy lento. Su portador elige una línea recta y tira Disparar.

Si tiene éxito un chorro de energía sale del arma y todos los seres que estén en esa línea recta deberán tirar Atletismo o Pelear para evitar ser golpeados por el rayo. La dificultad es la tirada de Disparar del portador del arma.

El arma hace 3d10 de daño a todos los que fallen la tirada de esquivar. Los objetos que se pongan delante del rayo son pulverizados y el rayo puede atravesar paredes y techos. Con una buena tirada de disparar podrían abrirse puertas en paredes, suelos y techos. Si se dispara a la mochila (-2 a Disparar) esta explota si recibe daño (Consistencia 12) haciendo 1d12+2 al portador bajando un nivel por cada 5 pies.

Si consiguen alguna de estas armas de rayo, pueden usarlas, pero necesitan una tirada de Reparar para desmontarla y volver a montarla. No puedes quitártela solo y pesa unos 40 kilos, así que casi fijo estarás sobrecargado.

La IM vuelve y viaje a la Selva Negra

=====

Cuando consigan restablecer las comunicaciones, arreglando la radio del campamento, recibirán noticias desde Inglaterra. El general Linton sabe que tus comandos están en la meseta de Maple White (de hecho casi lo esperaba) y quiere saber qué ha pasado. Sus espías han visto pasar el zepelín de von Liebenfels cruzando media Europa camino a Berlín.

Necesita saber qué ha pasado y que se ha llevado el zepelín de la meseta de Maple White. Tus comandos saben que tienen algunos ejemplares jóvenes de saurios y que descubrieron los diamantes del cielo azul. Pueden recordar las órdenes de entregar los diamantes de prisioneros de guerra y presos de campos de concentración al Doctor Eckart.

En este momento pueden contarle todo a Linton que les hablará del Doctor Eckart y sus locuras, o pueden callárselo porque el general no es de fiar. De hecho, como ya saben, lleva usando a tus comandos desde el día 1 y todo lo que han hecho durante meses era una farsa.

Si vuelven confiar en Linton, se sincerará con tus comandos y confesará todo el plan de distraer a Hitler y sus fuerzas buscando seres fantásticos por toda Europa. Y les dice que tiene una última misión para ellos, truncar los planes del Doctor Eckart. Cuando crucen el Atlántico volverán a hablar.

Si prefieren apagar la radio, Horace les contará todo lo que sabe del Doctor Eckart, de sus locos inventos y de su fortaleza en la Selva Negra. De hecho, los collares de control de los saurios son algo que Eckart inventaría.

Lo que van a averiguar de Linton o de Horace:

- Eckart es un loco, pero muy listo. Si necesitaba diamantes es porque tenía algún tipo de arma de destrucción masiva que podría poner la balanza del lado de los nazis.
- Eckart tiene saurios y seguramente experimentara con ellos sin importarle su salud y su sufrimiento. Si tiene que hacer una vivisección, la hará.



Cuando lleguen a costas Europeas, Linton volverá a la carga, si le rechazaron en Maple White, e incluso podría interceptarles en algún navío menor de la marina inglesa.

Sea como sea, si quieren llegar al corazón de Alemania le necesitan. Así que tendrán que negociar con Linton las condiciones de la misión.

Linton prometerá no volver a mentirles y es un hombre de palabra. No tiene muy claro que tiene entre manos Eckart, pero no puede arriesgarse, así que apoyará, si ellos le dejan, a tus comandos.

Puede conseguirles un avión y soltarlos con sus saurios sobre la Selva Negra. No hay trucos. No los va a usar como distracción,

ni nada parecido.

Pueden negociar algunas cosas extras con el general.

- Acabar con el programa de comandos y saurios y devolverlos a la meseta de Maple White.
- Destruir toda la información sobre el proyecto para que durante por lo menos unas décadas más la meseta esté tranquila.
- Algún tipo de licenciamiento e incluso algún tipo de paga vitalicia.
- Incluso podría conseguir algún tipo de preacuerdo de que el gobierno inglés restaure la Fundación Roxton a su situación antes de la guerra.

Sea como sea, deben por lo menos aceptar el avión del general para llegar al Castillo de Hohenzollern.

El grupo de ataque puede ser formado por tus comandos y quien necesiten. Cualquier aliado estará deseoso de participar. Pero tampoco deberían ser muchos. Déjales discutir quién les acompañará y haz que Horace responda con generalidades a preguntas sobre la misión.

Hacia el corazón de Alemania

Una vez llegado a un acuerdo, habrá que preparar la misión de infiltración en la Selva Negra.

Deberán ir en el «Mary Anning» hasta Sicilia, que acaba de ser liberada y allí les espera un avión de transporte (un viejo Junkers capturado a los nazis con descarga trasera) en un pequeño aeródromo de Siracusa que hace años que no se usa.

El avión viene con un piloto. Erin Cain, un viejo amigo de Linton que está retirado (usa el oficial aliado y ponle Pilotar d10). Ya sabe de qué va la misión y no va a decir nada de lo que vean.

Si alguno de tus comandos es piloto, puedes dejarle llevar el avión solo o con Erin. Pero en el primer caso (porque no se fían de la gente de Linton) tendrá que saltar del avión con sus compañeros y dejar que se estrelle el avión de carga.

Linton puede asegurar durante unas 12 horas la ruta que seguirá el avión, así que no deberían tener problemas. Sabe que la Luftwaffe estará ocupada en otros frentes y la ruta del Junkers no debería tener problemas. Además, el avión alemán no debería levantar muchas sospechas.

Caída libre



No pueden aterrizar en ningún sitio cercano al castillo de Hohenzollern, en minutos estarían rodeados de enemigos. Por ello deberán lanzarse en paracaídas, tanto comandos como dinosaurios. Eso supone que solo podrán contar con sus compañeros saurios. Solo estos saurios serían capaces de viajar sin problemas en avión y luego saltar al vacío.

El viaje es un buen momento, para que tus comandos hablen e interpreten un poco. El final se acerca y sería interesante saber qué piensan. Si no se anima nadie, algún aliado puede empezar a hablar de lo que

hará cuando termine la guerra.

Cuando lleguen al punto de salto será de noche. La luz roja se encenderá y deberán saltar. Los comandos llevan paracaídas normales y los saurios unos de carga. Ambos estarán en automático, es decir, el paracaídas se abre cuando saltan. Los comandos podrán saltar sin problemas a no ser que tengan algún tipo de fobia, los que tengan compañeros saurios aéreos no tendrán el mínimo problema. Para que **los compañeros saurios salten, estos deberán pasar una tirada de Espíritu o gastar un beni**. Si se quieren chulear, puedes dejarles tirar Espíritu a los comandos, cuantos más avances más impresionante será su salto.

El aterrizaje será duro y puede hacer hasta 3d6 de daño. Exigirá una tirada Atletismo, el éxito y cada avance quitará un dado de daño. Esto va tanto para comandos como saurios. Los pteranodontes no tendrán problemas en el aterrizaje.

Si hay saurios aéreos y quieres un poco de emoción, puedes hacer que falle el paracaídas de algún comando al azar y que el saurio aéreo y su comando deban salvarlo. El pteranodonte deberá hacer tiradas para atrapar al comando en caída libre y luego entregarlo a otro compañero para que baje con su paracaídas.

HOHENZOLLERN CASTLE

PATREON.COM/MILBYSMAPS
MILBYSMAPS.COM

3F

- 1 - Bedroom
- 2 - King's Salon
- 3 - Servants' Quarters
- 4 - Guest Room
- 5 - Princess' Bedroom
- 6 - Prince's Bedroom
- 7 - Armory
- 8 - Junior Officers' Quarters
- 9 - Soldiers' Quarters
- 10 - Baths
- 11 - Marshal's Room

2F

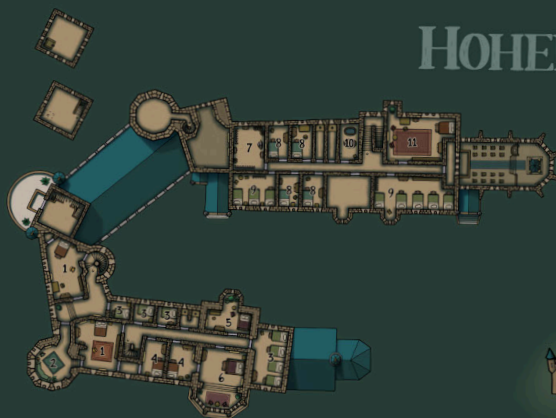
- 12 - Balcony
- 13 - Dining Hall
- 14 - Library
- 15 - Parlor
- 16 - King's Bedroom
- 17 - King's Dressing Room
- 18 - Queen's Salon
- 19 - Hall of Ancestry
- 20 - Meeting Room
- 21 - Captains' Quarters
- 22 - Quartermaster's Room
- 23 - Officers' Lounge
- 24 - Soldiers' Common Room

1F

- 25 - Watch Tower
- 26 - Kitchen
- 27 - Pantry
- 28 - Service Room
- 29 - Garrison Commander's Office
- 30 - Garrison Commander's Room
- 31 - Protestant Chapel
- 32 - Chaplain's Apartment
- 33 - Castellan's Apartment
- 34 - Catholic Chapel
- 35 - Cistern

B

- 36 - Food and Wine Cellar
- 37 - Icehouse
- 38 - Officers' Mess Hall
- 39 - Scullery
- 40 - Soldiers' Mess Hall
- 41 - Storage Cellar
- 42 - Stables
- 43 - Servants' Common Room
- 44 - Storeroom
- 45 - Crypt



Mapa del castillo de Hohenzollern en la Selva Negra.

El castillo de Hohenzollern

=====

El castillo de Hohenzollern es la guarida secreta del Doctor Eckart, una fortaleza inexpugnable protegida por un zepelín, dinosaurios enloquecidos y nazis con los locos inventos del doctor. Acabar con el arma que el doctor está construyendo en sus catacumbas es una auténtica misión suicida.

El castillo de Hohenzollern se encuentra en la cumbre del monte Hohenzollern, perteneciente a una sierra llamada Jura de Suabia. El castillo está a una altitud de 855 metros. Data de 1847, aunque todavía hay resto de otros dos castillos anteriores destruidos en diferentes guerras. La ciudad más importante es Stuttgart que está a 50 kilómetros al sur del castillo. Se le considera una versión menos fantástica del famoso castillo de Neuschwanstein, conocido por ser inspiración de los castillos de las películas de Disney.

El castillo fue construido en un macizo rocoso, por lo que excavar un túnel para entrar es casi imposible y tampoco hay estructuras cavernosas en su subsuelo que puedan usarse.

Los muros de todo el castillo son de piedra y dan protección contra todo tipo de arma de fuego, mientras no sea artillería pesada. Sin embargo, sus grandes ventanales de estilo neogótico inglés serán la delicia de francotiradores.

El castillo ha tenido varias reformas, de forma que por ejemplo pueden acceder a él coches y camiones mediante los carriles asfaltados en forma de 8. Lo bueno de estas rampas es que son tan empinadas y curvadas que ningún vehículo puede coger mucha velocidad y lanzarse contra la puerta principal.

Tiene varios niveles, cada uno de ellos amurallados. Las murallas no son realmente un obstáculo insalvable, de hecho casi no tienen valor defensivo en caso de un ataque a gran escala, pero sirven para separar las diferentes partes del exterior del castillo. Aun así, es necesario escalarlos (unos 2 y 3 metros de altura) o atravesar las puertas fortificadas que tienen.

Cuenta con varias zonas ajardinadas donde tus comandos pueden esconderse en sus arbustos y parapetarse detrás de sus árboles.

La muralla exterior del castillo tiene forma de una estrella de 7 puntas y cada punta cuenta con un puesto de vigilancia que controla las laderas boscosas que dan acceso al castillo. Estos puestos tienen ametralladoras pesadas para defender el castillo. El puesto de vigilancia que está sobre las rampas de acceso son los más importantes y con más vigilancia para controlar el acceso al castillo y un par de ametralladoras pesadas para detener cualquier vehículo no blindado.

De normal puede haber unas 100 personas en el castillo entre soldados, oficiales y personal de servicio del Doctor Eckart. Están continuamente moviéndose por todo el castillo en diversas tareas o durmiendo o comiendo. De normal hay 3 soldados por puesto de vigilancia y 6 en el que vigila la entrada.

Atacar de noche o de día no debería dar mucha ventaja, ya que el castillo está muy bien iluminado, así que a no ser que saboteen las líneas eléctricas y los generadores de emergencia no habrá problemas de iluminación.

Los saurios acuáticos no pueden acceder al castillo de ninguna forma, por lo que no son útiles en esta parte. Puedes darles a los comandos con compañeros saurios acuáticos los benis de sus compañeros para su uso en estas sesiones, de forma que cada sesión empiecen con 6 en vez de los 3 normales.

Dinosaurios capturados

Los dinosaurios capturados en la isla de Skye y en la meseta han sido trasladados al castillo como parte de sus defensas. Sus jinetes los controlan por la fuerza mediante los collares de entrenamiento y los mandos de control, sin olvidar otros castigos e insuficiente alimentación.

El maltrato recibido los hace muy agresivos y más primitivos, con lo que han perdido parte de su inteligencia. Aquí vemos algunos cambios frente a las estadísticas normales de los saurios.

- Un nivel de dado menos de Astucia y las habilidades basadas en Astucia como Notar.
- Son más agresivos, pero no tan hábiles debido a las malas condiciones en las que viven, con lo que tienen -1 a todas las tiradas de ataque y +2 al daño.

A la hora de usarlos en combate, los nazis no son cuidadosos con ellos y se lanzan con ellos contra sus enemigos sin preocuparse de su seguridad. Si mueren, pues mueren. Son solo armas, vivas, pero armas.

Si tus comandos tratan de no hacerles daño, deberías darles benis por sus actos de bondad.

Rompiendo los collares de entrenamiento, los saurios serán libres de hacer lo que quieran y normalmente será atacar a sus torturadores. Si se apunta a los collares (-6 al ataque) y pasan su consistencia de 8, el collar se estropeará y el mando de control será inútil.

Los saurios carnívoros liberados atacarán a su jinete y seguramente escaparán. Los herbívoros se desharán del jinete y puede que se unan a la manada. Si se libera del control a un herbívoro, un compañero saurio herbívoro puede hacer una tirada de Espíritu para atraerlo a la manada y que combata con él. Si falla, el dinosaurio huirá del combate.

Un par de ejemplares de saurios carnívoros jóvenes han sido llevados al zoo de Berlín, los han ocultado. Hitler los reserva para entrar en Londres montado en ellos. Puede ser una buena semilla de aventura, tras la campaña, que tus comandos rescaten esos saurios del zoo de Berlín antes de que entre el ejército rojo.

El zepelín

El zepelín de von Liebenfels está suspendido sobre el castillo de forma que pueden usarlo como un recurso del que sacar unidades nazis. Si ves que los combates en las murallas y el patio son muy fáciles. Pueden descender soldados de todo tipo haciendo rápel o incluso podrían disparar con ametralladoras pesadas para barrer la zona de combate (hiriendo también a sus tropas).

En un momento de máximo dramatismo, incluso podrías hacer una escena en que von Liebenfels estrella su zepelín con él a los mandos contra tus comandos y sus saurios para tratar de detenerlos, mientras les grita en alemán todo tipo de consignas nazis y suena de fondo "La marcha de las valquirias" de Wagner.

Si ves que la presencia del zepelín, influye demasiado en los planes de ataque, puedes hacer que desaparezca o que se vaya haga rondas de vigilancia de varias horas de forma que no influya tanto en sus planes de ataque.

Ya hemos hablado de las versiones portátiles del rayo desintegrador del Doctor Eckart, si fuera necesario puedes sustituir una de las ametralladoras que porta por una de estas mortales armas de rayos.



Defensas exteriores

La única forma de hacer un ataque a gran escala al castillo es por la puerta principal, que claramente es el punto mejor defendido de la muralla exterior. Si tus comandos tratan de entrar por otros lados subiendo por las laderas de los montes, pueden hacerlo, pero entrarán solos al castillo, ya que ningún terrestre podrá superar el muro exterior del castillo.

Si has visto la cuesta en ocho que hay para llegar a la puerta principal del castillo puede hacer un combate muy entretenido, ya que hay varios niveles para atacar desde arriba y desde abajo, túneles donde refugiarse y opciones de salto de unos caminos a otros. Encima de la puerta principal hay dos ametralladoras pesadas con 2 tiradores y soldados protegiéndolas. Deberán deshacerse de ellas para poder acercarse a la entrada.

El portón de la entrada estará cerrado y se abre o cierra con un ingenio eléctrico (FUE 1d12+1). Pueden intentar enganchar cadenas a la puerta y aun saurio y que tire. Deberán ganar 3 tiradas seguidas de FUE enfrentadas a la maquinaria de la puerta para sacarlas de sus bisagras.

Al quitar la puerta se encontrarán a 3 estegosaurios que los oficiales nazis obligan a dar coletazos sin parar para evitar el avance de tus comandos. Desde detrás estos saurios 4 soldados dispararán a los intrusos. Una tirada de notar identificará los collares de control en el cuello de los saurios.

Si tus comandos se retrasan mucho puedes traer gente de otros puestos de vigilancia con sus ametralladoras pesadas. Si no, formarán parte de las defensas interiores. A no ser que hayan planeado deshacerse de ellos de alguna forma.

Defensas interiores

Tras pasar las defensas exteriores llegarán a la planta en forma de estrella 7 puntas. Es una parte llena de jardines y zonas para pasear. De hecho, para seguir avanzando tendrán que atravesar un jardín bastante grande.

Desde el patio central, un grupo de soldados bajan al jardín para detener el ataque. Por cada comando hay una pareja de soldados nazis, uno normal y otro con una extraña arma del tamaño de un fusil conectada a una mochila. Los soldados normales son los guardaespaldas de los soldados rayo, que portan una arma desintegradora portátil del doctor Eckart.

El jardín no tiene más que algunos puntos donde protegerse de los rayos, como las fuentes o los bancos de piedra, pero una vez que se han usado como defensa, son destruidos por el rayo y no se puede usar más.

Puedes hacer el combate más divertido y complicarlo haciendo que los rayos desintegradores corten los árboles. Esto hará que los troncos supongan terreno difícil y las copas de los árboles sean obstáculos que no pueden atravesar. También puedes traer más soldados con ametralladoras de los puestos de vigilancia de las defensas exteriores.

Soldado rayo nazi

Estos soldados portan dos grandes inventos del Doctor Eckart, su armadura de polímeros superresistente y su arma de rayos portátil. Son lentos y torpes pero increíblemente destructivos. Por eso suelen tener un compañero de fatigas que les guarda las espaldas.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8

- **Habilidades:** Atletismo d4, Conocimientos Generales d4, Disparar d10, Idioma alemán d6, Pelear d6, Notar d8, Persuadir d4, Sigilo d4
- **Paso:** 6 (sobrecargado: paso 4 y no puede correr); **Parada:** 5; **Dureza:** 10(4)
- **Ventajas:** Soldado, Reflejo de combate
- **Desventajas:** Obligaciones (mayor, ejército), Fanático (SS)
- **Equipo:** Arma de rayos portátil de Doctor Eckart, peto de polímero superresistente del doctor Eckart (+4 dureza), casco de polímero superresistente del doctor Eckart (+4 dureza cabeza)

Patio del castillo



El patio del castillo es un gran espacio libre con una parte ajardinada donde aparca los camiones, coches y motos que usan las fuerzas nazis en la defensa del castillo. El suelo está adoquinado y los adoquines hay zonas donde están pulidos por el paso continuo de personas y vehículos. Permite a través de varias puertas acceder a las estancias interiores del castillo y tiene un gran roble centenario en su centro.

Una tirada de Notar les permitirá encontrar una zona cuadrada de 5x5 metros que parece algún tipo de trampilla por la que podría salir algo o alguien.

Puedes hacer un combate tipo escaramuza contra 3 soldados y un oficial por comando y saurio, entre los cuales habrá por lo menos 3 soldados con rayos mortales del Doctor Eckart. Pero quizás haya otras opciones mucho más interesantes. El patio es un lugar perfecto para cambiar el estilo de combate y si lo deseas puedes montar una especie de justa a muerte.

Cuando consigan llegar al patio, podrán ver a varios oficiales nazis (tantos comandos con saurios que puedan ser usados como monturas). Tendrán el control de varios alosaurios, megalosaurios y estegosaurios y han decidido ponerse partes de armaduras del castillo y unas lanzas de caballería. Estarán armados en mitad del patio y sobre sus monturas dinosaurio esperando a tus comandos.

Si tus comandos disponen de alosaurios o megalosaurios se establecerá con unos cruces de miradas un acuerdo tácito entre los oficiales nazis y tus comandos para hacer una justa. Los caballeros nazis entregarán algo de equipo (lanzas y escudos) a tus comandos.

El equipo que gane la justa ganará el combate y se espera que nadie interfiera en los lances de la justa, ni haga cosas raras, como tender trampas o sucias estrategias del estilo. La justa decidirá quién gana, pero a diferencia será a inconsciencia o muerte. Si no puedes montar o mueres, pierdes la justa. No hay puntos, solo honor y sangre.

Caballero nazi ☛

Estos oficiales nazis quieren seguir las antiguas tradiciones y han montado esta justa improvisada. Se han armado con equipo del castillo y tienen una armadura de malla, un escudo y lanza.

- **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d6, Cabalgar d8, Conducir d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Idioma alemán d6, Idioma Inglés d4, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d10, Persuadir d6, Sigilo d6, Tácticas d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 9(2); **Dureza:** 5
- **Ventajas:** Mando, Soldado, Bloqueo, Bloqueo mejorado
- **Desventajas:** Obligaciones (mayor, ejército), Fanático (SS), Elige 1 (Avaricioso, Sanguinario, Vengativo, Sobreconfiado)
- **Equipo:** Lanza de caballería (FUE+d8, PA 2 cuando carga, Alcance 2, solo se puede usar montado), Camisote de malla (+3 torso y brazos), casco abierto (+4 cabeza), escudo medieval mediano (parada +2, cobertura -2)

Estancias interiores del castillo



Las estancias interiores es un pequeño descanso antes de la gran batalla final. Pueden aprovechar a curarse y curar a los saurios, recargar las armas, conseguir munición, reparar algo de equipo roto. Pueden conseguir algo de comida en la cocina donde están algunos sirvientes escondidos en la despensa. En las habitaciones pueden hacer vendas para los saurios con la ropa de cama.

La completa biblioteca del castillo será la perdición de cualquier ratón de biblioteca

y entre tus incunables puede haber libros antiguos que sirvan de semilla de aventura para tus futuras aventuras.

Déjales unos 10 o 15 minutos de descanso y si no se mueven puedes hacer que un grupo de soldados entren en las estancias y empiecen a buscarlos para espolearlos y que se pongan de nuevo en movimiento. También puedes empezar a disparar con el rayo mortal desde el zepelín atravesando el techo y los suelos del castillo. El único sitio seguro será el sótano donde el suelo de piedra servirá contra el arma desintegradora del zepelín.

El doctor Eckart tiene una pequeña pinacoteca de 10 cuadros en el comedor principal del castillo de Hohenzollern. Son todos de la pintora francesa impresionista Berthe Morisot. Tus comandos deberían tratar de recuperarlos sin que sufran daño, con un agujero de bala o con una esquina quemada perderían parte de su valor.

El laboratorio en el sótano

En el ala norte del castillo, hay unas escaleras que lleva a la bodega del castillo. Una vez tuvo una de las mejores vinotecas de Europa en sus estantes, pero el Doctor Eckart lo ha convertido en su laboratorio.

La bodega aprovechó unas cuevas naturales y tiene una altura de unos 5 metros y parte de la bodega es natural y parte ha sido excavada.

El laboratorio está lleno de equipo científico carísimo en mesas, miles de probetas con todo tipo de productos químicos humeantes, aparatos lanzando arcos voltaicos, etc. Un comando con conocimientos científicos podrá montar cualquier cosa rápida con ese equipo. Hablamos de explosivos, gases mortales, etc.

Al final de la cueva hay una especie de plataforma elevadora con una gran estructura metálica con una parabólica de 2 metros de radio llena de diamantes. Una tirada de Ciencias les confirmará que es la versión gigantesca de los rayos destructores portátiles que han visto hasta ahora. Las bordes de parabólica se está iluminando y por experiencias anteriores eso significa que se prepara para disparar, cuando la parabólica esté completamente iluminada, podrá ser disparada.

Al lado suyo está el Doctor Eckart montado en un alosaurio con barda y equipado con dos rayos destructores en cada brazo. Cuando les vea entrar, hará el saludo nazi, accionará un mando y la plataforma elevadora lo sacará al patio. Si intentan disparar los disparos chocarán contra el cristal blindado que rodea la plataforma elevadora.

La batalla final

Esta es la batalla final de esta aventura, el combate entre el bien y el mal. Si pierden los nazis ganarán la guerra con la nuevo arma del Doctor Eckart. Si ganan, el nazismo será derrotado y tus comandos y sus saurios serán los héroes invisibles de la mayor guerra de la historia. ¿Hacia qué lado se inclinará la balanza del destino?

Reglas de la batalla

Veamos algunas reglas que puedes usar esta gran batalla final para hacerla más épica y apasionante.

- La batalla final se jugará en el patio, un sitio ya conocido por tus comandos. Es difícil ocultarse, ya que es un espacio abierto, sin obstáculos, pero pueden moverse hacia la zona ajardinada o parapetarse dentro de las estancias interiores y disparar desde las ventanas.
- En principio, no hay apoyos. Ya han acabado con ellos por el camino, pero siempre está el zepelín, del que puede bajar soldados o usar sus armas contra la gente del patio.
- No se puede negociar con Eckart, está demasiado ido para convencerle con la lógica, la persuasión o la intimidación.
- El rayo destructor está cargándose y parece que está apuntando a algún punto a cientos o miles de kilómetros (Ciencias para tener una idea que apunta a París que acaba de ser liberada) y puede hacer una gran masacre. Eso hace que tienen que desactivarlo en 10 turnos (o más según veas) o lanzará su energía destructora. Para parar el disparo hay que usar a llave de seguridad que lleva Eckart al cuello. Recuérdales lo que pasa cuando explota la versión portátil del rayo, si quieren destruirlo el prototipo gigante.
- El Doctor está embadurnado de un polímero de su invención que le da +3 a la armadura y no le afecta la PA de las armas. Le da un aspecto brillante. Quizás puedan quitárselo con agua a presión o similar.
- Si se destruye la palanca de control, el alosaurio será libre y se tragará al Doctor Eckart.

El hitlersaurio ❄

Este alosaurio modificado por el Doctor Eckart es una versión más agresiva y mortal de un alosaurio de la Meseta de Maple White, pero también menos inteligente. El collar de control ha sido sustituido por una especie de palanca con varios botones en la base del cuello, con la que el doctor dirige a esta poderosa bestia. Además, sus manos sujetan dos rayos destructores y sus baterías se encuentran en su espalda. Las baterías tienen más protección, ya que no importa el peso (consistencia 16).

La expresión de dolor del saurio es fácilmente identificable por cualquiera que haya tenido trato con estos animales. Es fácil pensar que si se destruye la palanca de control del alosaurio (-6 a Disparar, consistencia 8) se volverá contra su jinete de forma más brutal posible.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu dl2, Fuerza dl2+6, Vigor dl0
- **Habilidades:** Atletismo d6, Intimidar dl2+1, Notar d4, Pelear d8, Supervivencia d6
- **Paso:** 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 19(5)
- **Ventajas:** Nervios de Acero Mejorados
- **Capacidades especiales:**

* **Agresivo:** Son más agresivos, pero no tan hábiles debido a las malas condiciones en las que viven, con lo que tienen -1 a todas las tiradas de ataque y +2 al daño.

- * **Armadura +5:** Piel escamosa y dura. Además, ha sido embadurnado de un polímero de invención del Doctor que hace aún más resistente. El polímero le da un toque brillante muy llamativo. Puede que el agua puedan disolver el polímero y quitarle esa protección.
- * **Rayos destructores:** Cada turno, adicionalmente a su ataque, puede lanzar un rayo destructor, pero tienes que tirar al azar en que dirección sale (1d3 para elegir por cuál casilla delantera sale). Si quiere apuntar, entonces no podrá hacer el ataque normal.
- * **Mordisco:** FUE+d8+2.
- * **Miedo -2:** Quien vea un poderoso alosaurio deberá hacer una tirada contra miedo con una penalización de -2.
- * **Impávido:** Es inmune a las tiradas de miedo e Intimidar.
- * **Grande:** +1 herida. Los enemigos de tamaño normal obtienen un +2 en tiradas de ataque contra ellos.
- * **Tamaño +6:** +6 a Dureza
- * **Pisotón:** Daño FUE. El pisotón del alosaurio cuenta como arma pesada. Un enemigo pisoteado debe realizar una tirada opuesta de FUE contra el alosaurio para liberarse. Mientras el alosaurio no se mueva, continuará causando daño de FUE a la víctima en cada ronda (aunque normalmente la morderá hasta matarla una vez que la tenga atrapada), y obtiene un +2 al golpe y al daño de su mordisco contra su presa.
- * **Tragar entero:** Los alosaurios pueden tragarse enteras presas de Tamaño +1 o inferiores. Mientras está dentro del estómago, el objetivo es agarrado según el libro de reglas básico y sufre 2d6 de daño por asalto debido a los jugos digestivos, hasta que se lo come o le corta el estómago. La armadura no ofrece protección.

Y ahora ¿qué va a pasar?

=====

Pues realmente lo que tú quieras. Recepción de la reina, medallas militares, asensos militares, becas de investigación, títulos de Sir y Dame, etc. Si tus comandos han llegado a hasta aquí se lo han currado y no deberías cortarte en contarles todo lo que ha traído su lucha y su victoria sobre las fuerzas nazis.

Oficialmente, la campaña ha acabado y tienes un relato salvaje titulado "Despedidas" que cubre como podría ser el final de la campaña cuando tus comandos devuelven a su entorno natural a sus saurios.

Pero esta historia no tiene por qué acabar. La guerra no ha acabado y si como DJ quieres meter más aventuras, tienes semillas de aventuras que puedes usar o elaborar una trama, por ejemplo, en la que llegan a Berlín.

Como siempre si el tema de comandos con saurios te ha gustado, quizás puedas embarcarlos en alguna loca aventura pulp, como la búsqueda de la Atlántida o enfrentarlos a algún tipo de invasión extraterrestre o de horror cósmico. Nunca desdeñes la fuerza narrativa que tienen palabras como "Cthulhu vs. dinosaurios".

En esta última aventura hemos dejado entrar la Ciencia Extraña, así que podría haber algún artilugio temporal que permita traer más saurios del pasado. O si jugaste el relato "Nadie", puedes servirte de esta como enlace para meter aventuras tipo Julio Verne y sus "20.000 leguas de viaje submarino". Quizás encontrar los restos del Nautilus y su tecnología perdida sea la gran aventura que tu mesa busca.

Por último, en el libro original de El Mundo Perdido proponen montones de cosas misteriosas que hay escondidas en la meseta de Maple White que puedes seguir explotando.

Sea como sea, a partir de aquí esto tuyo. Espero que te hayas divertido y te hayas quedado con ganas de seguir tu propia historia :)

Relatos salvajes

Todos los relatos salvajes que encontrarás en este capítulo son aventuras que puedes intercalar dentro de la campaña en el momento que desees y que no tienen una ubicación concreta o un momento histórico exacto. Muchos de estos relatos puedes jugarlos entre capítulo y capítulo cuando regresan a la base en la isla de Skye.

Están pensadas como interludios divertidos en los que tu mesa podrá desarrollar el trasfondo de sus comandos, hacer contactos, conseguir o devolver favores o simplemente conocer más cosas de este mundo.

El prototipo

=====

La gente de IM tiene nuevos inventos e ingenios para saurios y necesita que sean testados en una misión real. Quizás en su próximo viaje puedan llevárselos y hacer una prueba de campo.

Esto no es exactamente un relato, sino una serie de ingenios y cachivaches que pueden llevarse en cada misión para probarlos. Son cacharros con funciones locas que fallan un montón y que tienden a explotar. Tómalo como algo divertido y humorístico que meter en las grandes misiones. Si el humor no encaja en como llevas esta campaña, obvia completamente esta parte.

Los comandos no deberían conocer como funcionan, solo lo que les digan desde IM, deberán averiguarlo en sus misiones.

Antena de radio para estegosaurios

Desde IM han creado una especie de fundas de tela metálica con cables y antenas para colocar en las placas dorsales de un estegosaurio y que funcionarían como antena amplificadora de señal de radio. Es bastante efectiva, pero al mínimo movimiento del saurio, la señal puede desaparecer o amplificarse demasiado.

Cuando lo usen, tira un d6, con 1 la señal se corta, 2-5 funciona normal y con 6 se amplifica. Si se amplifica, pueden pillar mensajes del enemigo con información valiosa, si los ves perdidos, o puedes usarlo para meter relatos salvajes. Haz la tirada cada vez que necesiten comunicarse, si se ponen a jugar con la radio no conseguirán nada.

La antena podría usarse para disfrazar al estegosaurio de algún tipo de ser extraterrestre si lo apoyan con luces y humo. No se me ocurre en que situación les podría venir bien, pero la posibilidad existe.

Flotadores para dinosaurios

Los dinosaurios carnívoros terrestres no son buenos nadadores y la gente de IM han decidido crear unos flotadores en forma de rosca para alosaurios y megalosaurios. Estos flotadores con colores de camuflaje se colocan entre los brazos y las piernas. Cabe decir que se ven ridículos en el agua con los flotadores. Lo malo es que hay que tirar de ellos, ya que no pueden nadar, solo flotar.

Para los herbívoros, que nadan algo mejor, tienen unos en forma de barra que se ajustan con cinchas a los lados y les permiten andar a lo perrito, con lo que son más autónomos en el agua.

A los herbívoros les permite nadar con sus extremidades 1 casilla por turno. Los carnívoros solo flotan. No pueden hundirse a no ser que el flotador se rompa. Cuesta 5 turnos ponerlo y otros 5 quitarlo y mientras los tengan puestos tienen un -2 a intimidar.

Ruidos de la selva

En IM han metido en un mini-fonógrafo ruidos de la selva para que los dinosaurios se sientan como en casa en casos de estrés. Varían según la especie, así que hay varios discos etiquetados para cada saurio.

Ponerles la música de la selva da un +2 a las tiradas de Medicina para curarles cuando están escuchándolos. El problema es que los relaja tanto que mientras escuchan la música y la hora posterior tienen un -1 a todas las tiradas.

Material reflectante

Espías industriales del MI6 han conseguido en EUA (en los laboratorios de la empresa M3) unos prototipos de material reflectante. Este material refleja la luz de forma que son visibles, aunque las condiciones de luz sean mínimas.

Desde IM han les han proporcionado 2 planchas de 4 m² de este material para que lo prueben en misiones. Pueden usarlo como quieran, desde hacer pequeñas piezas para marcar zonas de aterrizaje o marcar una ruta de escape de las alcantarillas, hasta ponerlo en las placas del estegosaurio y que sea visible a muchos metros de distancia y pueda recogerlo un helicóptero.

Hay que recordar que solo es útil de noche o con poca luz y como con otros de los prototipos de este relato, este material puede usarse como parte de un disfraz.

Usar material reflectante en un objeto, animal o persona hace que pierda 2 puntos en su bonificación de sigilo por falta de luz con trozos pequeños (de un palmo o menos). Con trozos más grandes queda a discreción del Df.

La protesta

Un joven activista medioambiental se ha encadenado a la entrada principal del muro exterior del castillo Dunvegan y amenaza con prenderse fuego si no paran los experimentos con animales que se realizan en el castillo.

Cuando tus comandos vuelve una misión se encuentran a un chaval de unos 15 o 16 años encadenado (3 cadenas con 3 candados, -2 Latrocinio cada candado, cada cadena tiene una consistencia de 9) a la puerta principal de los terrenos de la fundación. Tiene varios carteles donde se puede leer «Lady Roxton experimenta con animales en peligro de extinción» o «La Fundación Roxton es una tapadera del ejército para experimentar con animales». Tiene un hornillo para cocinar y calentarse y un gran macuto (también encadenado) con provisiones para 7 días.

Tendrán que buscar la manera de deshacerse de Gerald, bien por la fuerza, bien con el engaño o bien con la persuasión. Lady Margaret no quiere que nadie de fuera entre en las instalaciones. Bajo ninguna circunstancia debería dejársele entrar.

Por la fuerza es el camino más rápido, pero no pueden hacerle nada porque está fuera de los terrenos. Si le dañan de alguna manera les pondrá una demanda, habrá un juicio por lesiones y demás. Puede aparecer alguien de la prensa cuando vayan a actuar contra Gerald para complicarlo.

Pueden intentar engañarle, prometerle que le dejarán entrar y ver las instalaciones y cuando se desate no hacerle ni caso. En esa situación, al volver de otra misión, Gerald volverá a estar con dos compañeros, así con más gente hasta que le deje entrar.

Si tratan de persuadirle de que desista o que se canse cuando se le acabe la comida. Es casi imposible, es terriblemente tozudo. Solo unas muy buenas tiradas podrían convencerle.

La última poción es investigar el pasado de Gerald y tratar de que Lady Margaret le deje entrar en el recinto. Si investigan su pasado, está limpio, ninguna relación con nazis y tras asombrarse al ver los dinosaurios pedirá ir al campamento como becario.

Gerald Durrell, joven activista medioambiental ❀



Este, joven naturalista y activista medioambiental va a ser un pequeño quebradero de cabeza para la Fundación. Gerald lleva rodeado de animales y estudiándolos desde pequeño. Son su amor y su obsesión y no va a permitir, como cree, que la Fundación haga experimentos con animales para los militares y los maltrate.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Ciencias d8, Disparar d6, Idioma inglés d6, Idioma griego d6, Pelear d4, Notar d8, Persuadir d8, Sigilo d8

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5

- **Ventajas:** Afortunado, Vínculo animal
- **Desventajas:** Joven (menor), Pobreza, Tozudo
- **Equipo:** Cadena gruesa, candado, mochila con agua y provisiones y una manta

Sugerencia de interpretación: Eres muy cabezota. Si piensas que están experimentando con animales hasta que no entres y lo veas con tus propios ojos, nada podrá convencerte de lo contrario.

¿Quién es Marion Fairfax?

=====

En 1924 en Hollywood una guionista/actriz llamada Marion Fairfax intentaba vender un guion de cine que era casi calcado a la expedición de Challenger. La Fundación Roxton compró los derechos cinematográficos a través de una empresa pantalla e hizo desaparecer el manuscrito del guion.



Hoy esa guionista en ciernes, es una famosa escritora de ciencia ficción que está de visita en Londres para promocionar su libro. La Fundación quiere aprovechar y averiguar cómo su guion era tan acertado. Si hubo en su momento una filtración, es importante saberlo y solucionarla.

Se va a hospedar durante 4 noches en el «Savoy», uno de los hoteles más elegantes y caros de Londres. Como curiosidad, la entrada del «Savoy» es el único lugar de toda Inglaterra donde se circula por la derecha.

Se dedicará a firmar sus obras y hacer lecturas en 4 librerías de Londres (Foyles, Daunt Books, Hatchards y por último los almacenes Liberty). También tiene el último día una cena con otras célebres escritoras como Agatha Christie. El quinto día, a primera hora, volverá a Nueva York en barco.

Intentos fallidos

Pueden intentar acercarse a Marion en el «Savoy» o en una de las librerías. Pero estos intentos deberían fallar todas. Algunas opciones:

- Hay tal cantidad de fans esperando hablar con su autora preferida que es imposible acercarse. Si se ponen violentos, los fans se volverán locos y habrá una turba de fans enloquecidos.

- La seguridad de la librería o del «Savoy» cree que los comandos son sospechosos y los expulsará del local.
- Cuando consigan acercarse a Marion habrá una alarma de incendio o incluso un aviso de bombardeo y evacuarán el local.
- Al estar cerca de ella, estará indispuesta y tendrá que ir al baño y ya no volverá. El agua y la comida inglesa es demasiado para su estómago americano.
- Su editora os confunde como editores ingleses y no se despega de ellos, intentando negociar algún tipo de trato con las novelas de su escritora.
- Un grupo de fans muy locos no permite acercarse a Marion.
- Si le envían algo, lo filtra todo su editora y no quiere que la distraiga nada, así que lo para todo.

Si se lo trabajan bien puedes darles algunos benis, pero lo divertido es que fracasen e incitarles a cada vez llevar a cabo planes más locos, como disfrazarse de fans, colarse como camareros o infiltrarse en plan ninja en el hotel.

Cena de escritoras

La última oportunidad será una comida de escritoras famosas como Agatha Christie, Virginia Woolf, Pamela Lyndon Travers (autora de Mary Poppins). A esta altura y con todos sus planes anteriores fallando, deberían buscar un plan realmente loco. Si no les ves animados, recibirán un telegrama de Lady Roxton metiéndoles presión.

Marion siempre va acompañada de su editora, Alice Gerald (usa la ficha de Burócrata), que no se separa de ella nunca. Así que el primer paso será deshacerse de Alice para poder acercarse a Marion. Puedes deshacerse de ellas de varias formas, pero como mínimo un comando tendrá que estar con ella. Pueden seducirla, ponerle laxantes en la bebida, perderla cuando coja un taxi, etc. Puedes manejarla como un Terminador, su objetivo es estar junto a Marion y nada la detendrá.

La cena es privada en un exclusivo salón del Savoy. El personal del Savoy ya debería conocer a tus comandos y no les dejará acercarse. Tendrás que disfrazarse de personal de sala o de cocina.

Cualquier plan es posible. Quizás puedan disfrazarse de alguna escritora/editora invitada que no se deje fotografiar. Podrían hacer un pequeño incendio y colarse como bomberos.

Si Marina Flowers (Titanes de tiempos pretéritos) está en el país, quizás puedan conseguir que les ayude, pero deberán saber manejar sus rarezas.

En la biblioteca del castillo Dunvegan tienen el guion original que escribió Marion. Si consiguen que lo vea, aunque sea de lejos, se quedará ojiplática. Ya ni se acordaba de esos tiempos en Hollywood y se acerca directamente, les pedirá que vayan a un lugar privado a hablar sobre el tema.

El secreto de Marion

Una vez que consigan acercarse a Marion y le expliquen quienes son (sea verdad o mentira lo que le digan) estará encantada de contar la historia de su primer guion.

La explicación es bastante sencilla, la cocinera de su familia contaba la historia de un primo suyo llamado Zambo, el leal ayudante negro, que acompañó a la expedición Challenger.

No era ninguna lumbrera y la Fundación no consideró que fuera una posible fuga de información. De hecho, muchos amigos y familiares creían que estaba loco y que se había inventado toda la historia. Pero la contaban entre ellos porque era muy divertida.

Como regalo les dará una copia de su último libro dedicado y firmado y les dirá que si pasan por san Francisco vayan a visitarla y es verdad.

Marion Fairfax, famosa escritora de ciencia ficción

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d6, Ciencias d6, Conocimientos Generales d10, Humanidades d10, Idioma inglés d10, Interpretar d10, Investigar d8, Notar d6, Persuadir d8, Sigilo d4
- **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5
- **Ventajas:** Famosa
- **Desventajas:** Curiosa
- **Equipo:** Bolso grande lleno papeles para tomar notas, cámara de fotos, algún libro de teoría del cine

Sugerencia de interpretación: Marion es un amor de persona, simpática, agradable y siempre sonriente. Se desvive por sus fans, firma libros hasta tener calambres y siempre tiene tiempo para hablar con ellos, también contesta todas sus cartas. No les puede negar nada.

Titanes de tiempos pretéritos

=====

La gente de IM ha tenido una idea genial, usar a los saurios en una película de bajo presupuesto. De forma que si alguien ve a los dinosaurios puedan decir que era un truco cinematográfico.

Lady Roxton quiere hablar con tus comandos. Mientras descansan entre misiones, tiene un pequeño trabajo que puede que incluso sea de su agrado. Cuando Lady Roxton les atiende les preguntará si les gusta el cine y les pasará una copia del guion. Si le dan un vistazo rápido es un guion de una película de serie B de dinosaurios llamada «Titanes de tiempos pretéritos», un título muy pretencioso para una cutre película.

IM quiere que se usen dinosaurios reales y no efectos especiales para recrear a los dinosaurios. La genial idea que han tenido es que si alguien ve a uno de los saurios, hace una foto o incluso los graba en celuloide, poder decir que es un truco del cine y poner «Titanes de tiempos pretéritos» como ejemplo de lo que la gente de Hollywood puede hacer.

Revisando el guion

Si revisan el guion que les da lady Margaret podrán ver que tendrán que rodar escenas estando disfrazados de trogloditas y luchando contra unos dinosaurios. También parece que rodarán con Marina Flowers, una estrella en ascenso de Hollywood, que tiene fama de ser problemática.

Un equipo de cine del IM que se dedica a rodar propaganda de guerra rodará las escenas con los dinosaurios y se ha instalado en una de las granjas cercana a unas cuevas. Van a montar unos decorados y están preparando el atrezzo, han hecho pinturas rupestres en las cuevas y han hecho taparrabos de pieles, lanzas de piedra, etc.

Marina hace su entrada

Marina hará su entrada unas horas después, montada a caballo y vestida con un kilt. Llegará al galope gritando como una posesa. Se presentará como Marina McFlowers y tras saludos y besos preguntará por su habitación e ira a refrescarse. No se la volverá a ver hasta

La IM quiere a Marina en esta película porque es una actriz con bastante fama que atraerá a mucha gente a las salas, pero sobre todo porque tiene fama de inventarse historias raras, de fantasear bastante y en general de comportarse de forma excéntrica. IM sabe que no contará nada de los saurios (firmado está y ella cumple sus contratos), pero si lo hiciera podrían desacreditarla fácilmente.



Es importante que los especialistas principales de cada secuencia no se repitan y en caso de tener que repetirse no deberían ser seguidas. Si alguna escena se complica y no pueden hacerla, puedes recurrir a que el director, un joven y pedante director de documentales patrióticos llamado Bill Sullivan (usa la ficha de Artista), grite «¡Corten, se acabó por hoy! Ya arreglaremos este desastre en la sala de edición».

1ª secuencia

Para la primera secuencia Marina solo va a hablar con gruñidos y palabras inventadas tanto dentro como fuera del set de rodaje.

La primera secuencia será de una estampida de saurios. Marina y un par de cavernícolas deberán huir corriendo de un montón de saurios herbívoros que están huyendo de algún tipo de explosión volcánica.

Por una de las praderas del hábitat de los herbívoros deberán correr los actores escapando de la estampida. Unos de los cavernícolas debe caerse y ser aplastado por los saurios. Que decidan entre tus comandos quién va a morir en la escena.

Cuando el director de la señal debería dejarse caer y gritar como si lo hubieran aplastado. Deberá pasar **3 tiradas enfrentadas de Atletismo contra el Atletismo de dos estegosaurios y un iguanodonte**. Si la gana, lo esquivo rodando por el suelo, si falla recibe la FUE del saurio de daño. Un compañero saurio no pisará a su humano.

Además de las tiradas de Atletismo tendrá que **hacer una tirada de Interpretar para hacerse bien el muerto**. Si falla la tirada, el director volverá a rodar la escena con otro comando. Si fallan todos, hará una segunda ronda. Si vuelven a fallar, cogerá la escena del comando que obtuvo mejor tirada. Recuerda que tus comandos pueden fallar a propósito su tirada para fastidiar a sus compañeros.

Puede ser divertido que pongas el Grito Wilhelm cuando algún comando finja su muerte.

2ª secuencia

Para la filmación de esta secuencia Marina, tiene preparado una sorpresa para todos los extras, una pistola de tatuaje (y demás parafernalia) que vete tú a saber de donde lo ha sacado. Quiere que todos se tatúen una huella de dinosaurio en una nalga.

Marina y otros cavernícolas harán esquí acuático usando a los plesiosaurios como lanchas. Se pondrán unos esquíes cubiertos de corteza de madera para parecer prehistóricos y los plesiosaurios empezarán a tirar de ellos para que floten sobre el agua. Uno de los cavernícolas, deberá caerse al agua dando unas cuantas volteretas en el aire.

Marina y los comandos deberán **pasar una tirada de Atletismo -2 para hacer esquí acuático**. Si alguno falla deberán repetir la secuencia. Además, alguno deberá **conseguir un aumento para hacer alguna acrobacia** y luego una tirada de **Interpretar para fingir una caída** y que le ataque un ictiosaurio.

Tienen todas unas bolsas de sangre preparadas para romperlas y que el agua se tiña de rojo. Si fallan sus acrobacias o su actuación al morir volverán a repetir las secuencias.

3ª secuencia

Como es costumbre, Marina llegará al set de rodaje con una de sus rarezas, ha conseguido unos troncos y quieren practicar lanzamientos de troncos, un deporte tradicional de las tierras altas.

La secuencia de hoy exige que una bandada de pteranodontes capturen a Marina y la lleven a su nido donde están sus crías. Esta escena tiene dos partes, una en que están reunidos Marina y los comandos/cavernícolas y de repente los pteranodontes raptan a Marina y a un figurante cavernícola. La segunda parte es que al extra lo tiran al mar, mientras que a Marina la dejan en uno de los nidos de los acantilados.

Los pteranodontes no tienen problema es atrapar a un humano y llevárselo volando, el único problema es la caída al mar. El cavernícola tendrá que hacer dos tiradas. **Una de Interpretar para mover las piernas y los brazos frenéticamente** (metraje que saldrá en la película con el grito Wilhelm) y otra de **Atletismo para hacer una zambullida al mar sin llevarse al daño** (que no saldrá en la película).

Si falla la primera tirada, tendrán que repetir la escena. Si falla, la segunda se llevará 3d6 de daño por la panzada contra el agua.

4ª secuencia

Las rarezas de Marina lo dan todo en la última secuencia que van a rodar y ha conseguido el atrezo de alguna representación amateur de Sueño de una noche de verano y además ha traído un barrilete de whisky escocés para la fiesta post filmación.

Esta secuencia es la batalla final contra el alosaurio. Esta vez Marina liderará a un grupo de cavernícolas contra el malvado depredador. Con lanzas y hachas de cartón-piedra se enfrentarán al alosaurio. El alosaurio deberá coger a uno de los cavernícolas con la boca y luego lanzarlo. Tras eso, Marina acabará con el alosaurio clavándole una lanza en la tripa.

Todos los cavernícolas (incluida Marina) deberán **pasar una tirada de Pelear para atacar con sus armas al alosaurio y otra de Atletismo para hacer alguna acrobacia para esquivar al alosaurio**.

La víctima llevará debajo de las pieles una planchas de cuero muy fuerte para que los dientes del alosaurio no le hagan daño. Deberá **tirar Interpretar para agitarse cuando lo atrape con sus mandíbulas** (con grito Wilhelm como siempre) y romper una cápsula de falsa sangre. Si falla, a repetir la escena. Tendrá que hacer además otra de **Atletismo para caer y no hacerse 2d6 de daño** cuando le lance lejos. Esta segunda tirada no hace repetir la escena.

Otras secuencias

Si quieres hacer más secuencias, aquí tienes algunas ideas divertidas.

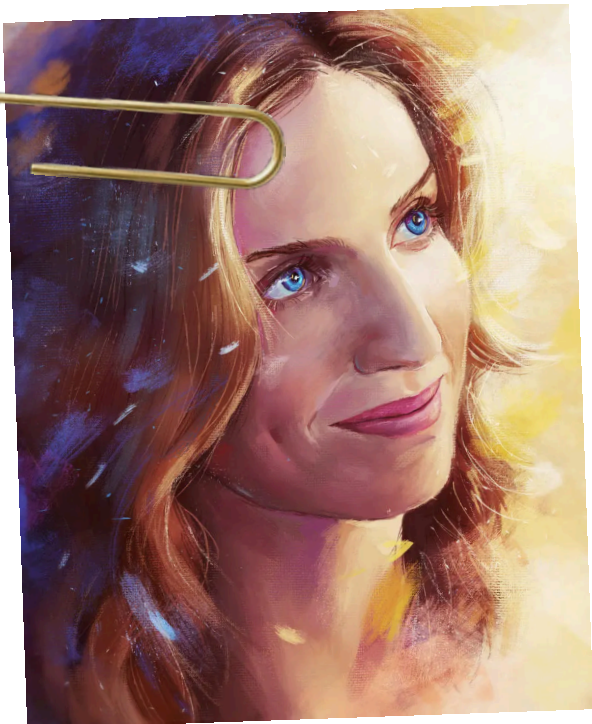
- Los cavernícolas deben robar un huevo gigante sin romperlo mientras esquivan a sus progenitores. Al final se harán una tortilla gigante (basado en una de las escenas de la película «Cavernícola» de 1981).
- Los y las cavernícolas hacen unos extraños (y extremadamente ridículos) bailes en la cueva a la luz de la hoguera para atraer a posibles parejas sexuales y románticas.
- alguna secuencia acuática con los ictiosaurios y los plesiosaurios. Quizás buceen para robar una perla gigante de una ostra aún más gigante.

Fin de rodaje

Para el final del rodaje ha preparado una fiesta con alcohol (un barrilete de whisky), disfraces de hadas y duendes, música y baile. Mañana volverá a Estados Unidos y quiere disfrutar de un poco de acción. Deberían beber y bailar como irlandeses y arrepentirse de todo al día siguiente. Sería gracioso que al día siguiente partieran con toda la resaca rumbo a una nueva misión.

Toda esta semana de actuar les va a dar todos los que fingieron su muerte exitosamente en algunas de las secuencias anteriores un +2 a interpretar para hacerse los muertos.

Marina Flowers, reina de la serie B ❁



Marina Flowers es la reina de las películas de Serie de B. En sus películas ha sido secuestrada por todo tipo de seres, desde marcianos hasta hormigas gigantes o monstruos marinos. Su legión de fans incondicionales asegura una taquilla decente en todas sus producciones y eso le asegura siempre trabajo, mediocre pero trabajo. Es famosa por sus desmayos, la crítica los describe como los mejores, y por sus locuras.

No es excéntrica, ni va de diva, simplemente tiene ramalazos raros y de repente coloca la comida del catering por colores, se despierta a media noche y riza el pelo de todas sus pelucas o desaparece para aparecer horas más tarde con lazos naranjas para toda la gente de la producción. Si se le pregunta suele contar extrañas historias para justificar esas conductas. Por lo demás, es una bellísima persona.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d6

- **Habilidades:** Atletismo d8, Cabalgar d6, Ciencias d6, Conducir d6, Conocimientos Generales d6, Humanidades d6, Idioma Inglés d8, Idioma castellano d6, Interpretar d10, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d8, Sigilo d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5
- **Ventajas:** Atractiva, Carismática, Muy Famosa
- **Desventajas:** Rarezas (mayor). Cada día debe hacer algún tipo de actividad rara. Puede evitarla tirando ESP, pero cada día sin hacer rarezas tiene un -1 a tiradas de habilidades de ESP o AST, incluida la propia tirada de ESP para evitar hacer rarezas.
- **Equipo:** Maquillaje, Kilt, Caballo

Sugerencia de interpretación: Eres muy carismática y habladora, siempre interesándote por lo demás y ayudándoles en lo que sea. Te gusta flirtear, y hacerte querer. En general da gusto estar contigo hasta que tu cerebro hace clic y te dejas llevar por tu lado raro.

Compañero saurio

Puede ser interesante que durante el rodaje Marina establezca un vínculo con alguno de los dinosaurios. Esto hará que marina y sus rarezas puedan aparecer cada cierto tiempo por el castillo Dunvegan a visitar a su compañero saurio. Puedes usarlo como un comando pre-generado para un jugador o jugadora que quiera jugar una sesión o como un PJ que les dé apoyo en sus aventuras, sobre todo en los relatos salvajes.

Puede ser en alguna escena en que algún saurio la ataca o los cavernícolas la capturan, otro saurio de fuera de la escena salga a defenderla.

Interés romántico

Marina también puede ser el interés romántico de cualquiera de tus comandos, no importa ni su género ni su condición sexual. Como he explicado en el apartado anterior, Marina puede ser un personaje muy interesante y divertido para la campaña y este puede ser otro gancho para meterla en las aventuras.

Sospechas

Si tus comandos pueden acceder al visionado de la película durante la edición o en su estreno, con una tirada de Humanidades verán que las tomas son tremendamente realistas. Las marionetas de otras películas no tienen primeros planos para que no se vean los cables, pero en «Titanes de tiempos pretéritos» hay planos muy cercanos.

La idea de la película es que sirva de excusa si alguien dice haber visto un saurio, pero parece que quieran que los expertos en saurios puedan darse cuenta de que son reales.

Atrezo

Todo el atrezo de la película lo dejarán los cineastas del IM en las instalaciones de la Isla de Skye, así que si necesitarán disfrazarse de cavernícolas en el futuro, como por ejemplo, cuando vuelvan a la Meseta de Maple White en la parte 8ª de la campaña, podrán llevárselo. Dale un bení al que se le ocurra esta idea.

El atrezo consta de ropas hechas de pieles, sandalias, lanzas y hachas de piedra (las partes afiladas son de goma), pelucas y maquillaje para oscurecer la piel. También hay grandes piedras de cartón-piedra, muslos gigantes asados de dinosaurio y objetos por el estilo dignos de los Picapietra.

Campo minado

Mientras tus comandos atraviesan una zona despejada de terreno, descubren para su desgracia que se han metido en un campo de minas.

En algún momento, mientras tus comandos recorren la campiña francesa, la tundra helada de Noruega, las arenas del Sahara o las calles de Stalingrado, alguien pisa algo metálico que hace un clic metálico (tirada de Notar) y no debería hacerlo. Han entrado en un campo de minas y uno de los comandos ha pisado una mina.

Puede que la haya detectado y si levanta el pie explotará o que no la detecte y reciba daño. Si has pisado una mina y no ha explotado tienes 2 opciones.

- **Saltar tirando Atletismo**, el éxito y cada avance quita un dado de daño.
- Un compañero podría acercarse y **desactivarla haciendo una tirada de Reparar** (-4 si no tienen herramientas y -2 si no tienen herramientas de desactivación de explosivos). Un fallo supone daño para los dos comandos.

Lo que dice el manual en estas situaciones

Una vez solucionado el primer problema tienen que salir del campo de minas.

1. Haz un mapa de 20x20 casillas. Marca el lado por el que han entrado.
2. Coloca a tus comandos y saurios separados por una casilla entre ellos. Recuerda las casillas que ocupa cada saurio al colocarlos.

3. Apunta las coordenadas de tantas minas como (comandos + saurios) x 2. Recuerda que las minas explotan por simpatía. Si la honda expansiva llega a otra mina, esta explotará. Recuerda que debería haber menos minas por el lado donde entraron.
4. Coloca (comandos + saurios) casillas con elementos seguros sin minas como árboles, grandes rocas, pozos, abrevaderos, etc.



El objetivo es salir del mapa y cada turno (10 minutos) pueden moverse una casilla en la dirección que quieran. Deben tirar Notar por cada casilla en la que entren. Si la pasan, si hay mina detectarán la mina y podrán marcarla como minada. Deberán evitarla por si explota sin querer. Si no hay nada pueden marcar la casilla como segura y nadie necesitará tirar Notar al pasar por ella.

Si fallan la tirada de notar y no hay nada, no sabrán si es segura. Pueden perder otro turno para explorarla de nuevo tirando Notar. Si fallan el Notar y hay mina explotará.

Lo lógico es que el comando con más notar marque una ruta segura que el resto debería seguir. El problema es que cada comando está solo hasta llegar a la ruta segura.

Otras soluciones imaginativas

El manual dice como actuar en caso de entrar en un campo minado, pero no tiene en cuenta que tus comandos cuentan con dinosaurios. Esto abre mucho las posibilidades de actuación.

Podrían tratar de salir volando del campo con pteranodontes (como saltar pero tirando el Atletismo del pteranodonte + 2) o que los estegosaurios empujarán algo como una piedra que haga estallar las minas. Quizás se suban arriba de los saurios y desde encima sondeen el terreno buscando minas con largos palos.

Sé generoso con los benis para las buenas ideas, ya que seguramente los necesitarán si quieren salir ilesos del campo de minas.

Realmente las minas explotan al pisarlas, no al quitar el peso, pero he sido incapaz de resistirme a este mito de las películas bélicas en que una persona no puede moverse porque ha pisado una mina y si se mueve explota.



Operación Columba

=====

Una paloma con un extraño canutillo cae herida a los pies de uno de tus comandos. Parece ser una paloma mensajera, ¿qué puede pasar por leer el mensaje que lleva?

Operación Columba fue el nombre en clave que el ejército inglés utilizó para referirse al lanzamiento de más de 16.000 palomas tras las líneas enemigas nazis con el objetivo de mantener la comunicación con el frente.

Uno de tus comandos encuentra una paloma con un canutillo de metal atada a la pata. Está malherida por alguna bala o el ataque de un halcón. Si quitan el sello de plomo del canutillo, debería haber dentro un mensaje secreto de gente como la resistencia francesa, partisanos o rebeldes italianos y griegos.

El MIL4 estará muy interesada en esta paloma y el mensaje que porta. O igual pueden descifrar el mensaje y sacarle provecho a la información privilegiada del mensaje.

Si son héroes deberían curar a la paloma, es una militar como tus comandos que está luchando a su manera contra los nazis. Sé generoso con los benis por curar y cuidar de un compañero de fatigas.

Veamos las opciones que tienen tus comandos.

- Dejarla seguir su camino.
- Quedarse con el canutillo y sin abrirlo entregarlo al MIL4.
- Abrir el canutillo, ver el mensaje y actuar en consecuencia.
- Abrir el canutillo, ver el mensaje y volver a cerrarlo sin que se note. Luego pueden dejar a la paloma libre o entregarla al MIL4.
- Una opción para comandos maquiavélicos sería meter un mensaje falso y soltar a la paloma o entregar la paloma MIL4. Puede ser que por alguna razón esto les dé alguna ventaja en el futuro. Esto es muy difícil porque exige descifrar el mensaje original y cifrar su mensaje, es decir, doble trabajo.

Si abren el canutillo, verán un mensaje cifrado. Si descifran el mensaje (Humanidades -4 y un día completo de trabajo), eres libre de darles el mensaje que quieras. **Te recomiendo que la uses como semilla de aventura.**

Si no son capaces de descifrarlo, pueden consultar a algún experto en cifrado como la gente de Bletchley Park de la Parte 2 de la campaña.

Cómo lo dirigiría yo: Si no quieren abrir el canutillo y te conviene que lo abran, puedes jugar con su paranoia; igual es una paloma mensajera nazi que lleva importantes mensajes al propio Hitler o igual hay información sobre la Fundación que pueda serles útil. Solo abriendo el canutillo podrán saberlo.

Limpiando el puerto

=====

Durante un trayecto en el «Mary Anning» llegan a un puerto que los nazis han tomado recientemente y han bloqueado el puerto llenándolo de minas. Quizás podrían aprovechar a fastidiar un poco a los nazis desactivándolas sin que lo sepan.

Si las desactivan con la ayuda de los saurios acuáticos, los nazis creerán que el puerto está controlado, pero los contrabandistas podrán entrar y salir delante de las narices de los nazis. En caso de ataque de los aliados podrán evitar estas defensas y pillar a los nazis con la guardia baja.

El «Mary Anning» fondeará en algún puerto natural cercano y podrán desembarcar a la playa. Volverá en 24 horas para continuar su ruta. El puerto en que les metas debería tener lógica con su ruta en barco y a poder ser donde se hable un idioma que controle alguno de tus comandos.

La misión debe hacerse con rapidez, antes de que los nazis detecten el «Mary Anning». Eso exigirá que el comando se divida en dos partes, una que desactive las minas con ayuda de los saurios acuáticos y otra que desembarque en el puerto y busque alguna célula rebelde para informarles de que las minas están desactivadas y pueden entrar y salir del puerto con, por ejemplo, soldados huidos de campos de prisioneros o material para sus actos de sabotaje.

Desactivando minas



Hay unas 20 minas en el puerto. Podrían desactivar todas o pueden desactivar la mitad y crear un paso seguro para entrar y salir del puerto. No hay opción buena o mala, solo son distintas. Desactivar todas hace que el puerto pueda ser tomado más fácilmente por los aliados, pero puede que los nazis descubran la treta más fácilmente y desarmando la mitad, todo lo contrario, es más difícil tomar el puerto, pero también es más difícil de detectar.

Si hacen un poco de investigación en el puerto antes de lanzarse a la acción, verán que hay una pequeña patrullera con una ametralladora y 5 soldados nazis que

recorre el puerto, el rompeolas y las calas adyacentes. Podría detectar a los comandos si les pilla en el puerto. La ronda dura unas 2 horas y empieza con el salir el sol y acaba cuando se pone.

Por la noche parece que solo vigilan por tierra el puerto y el rompeolas. El problema es que es imposible hacer el trabajo de noche. Es algo delicado que necesita luz y si van con focos, los vigías del puerto les detectarán.

Cada mina consume 1 minuto en acercarse a ella y 4 minutos desarmarla y el trabajo deben hacerlo dos comandos y dos saurios acuáticos. Ese supone que pueden desactivar 24 minas en 2 horas, más de las que hay en el puerto. Para desactivar una mina necesitas pasar una tirada Reparar, pero antes hay que sacar una carta, si se sacan tréboles la mina está vieja, muy oxidada, llena de lapas y tiene un -2 a la tirada.

Si se falla, no se consigue desactivar y tendrán que gastar otros 4 minutos y tirar de nuevo Reparar. Si se pifia, la mina no está desactivada, pero el comando cree que sí. Cada tirada pifiada supone 5% de probabilidad de estallar, si querían quitar todas o un 10% si solo querían abrir un camino cuando luego el otro equipo quiera demostrar que las minas estas desarmadas. Si quieren, pueden gastar 2 minutos, en revisar la mina y detectar las pifias.

Al de dos horas, deberán de dejar de trabajar e irse o serán detectados por la patrullera. Puedes pedirles tiradas de sigilo a comandos y saurios para acabar alguna desactivación pasadas las 2 horas.

Solo tienen una oportunidad de desactivar las bombas, luego será imposible entre el cansancio de la ronda anterior, los cambios en las mareas, mal tiempo, etc.

Contactando con la resistencia local

Mientras un equipo desactiva bombas, el otro debería desembarcar en alguna playa cercana y tratar de evitar a los nazis y los colaboracionistas y encontrar a la resistencia local. Deberán usar sus habilidades de Investigar, Notar y Persuadir para hacer contacto.

Si ves que no saben cómo hacerlo, puedes hacer alguna escena en que la resistencia se enfrenta a los soldados nazis. Estamos hablando de algún tiroteo, alguna detención ilegal, un ataque sorpresa desde un vehículo e incluso pillastres haciendo pintadas en las paredes del cuartel nazi.

Una establezcan contactos deberán explicarles qué han hecho y ofrecer alguna prueba, quizás podrían entrar y salir del puerto con los rebeldes para demostrarles que han hecho lo que dicen.

Cómo lo dirigiría yo: Si van a enseñarles como entrar y salir del puerto, puedes jugar con la paranoia que al desactivar igual hubo alguna tirada mala y no está del todo desactivada o tal vez si no han desactivado todas se equivocan de la ruta segura. Luego tú decides si usas el porcentaje de minas pifiadas del paso anterior y solo haces rodar los dados.

Recompensas

Lo único que pueden conseguir tus comandos tras esta aventura es buena comida y bebida local y la satisfacción de haber hecho una buena acción y de haber estropeado los planes de los nazis. Aparte pueden tener un puerto seguro donde refugiarse y esconderse si se meten en problemas. La resistencia se encargará de buscarles una casa segura donde ocultarse. El tema de si aceptarán a las bestias prehistóricas que les acompañan es otro tema.

Cena de etiqueta

La Reina quiere agasajar a las heroínas y héroes de la fundación Roxton con una cena en el Castillo de Balmoral donde podrá conocer a los dinosaurios que les acompañan en sus peligrosas misiones.



La reina Isabel quiere conocer a los comandos a sus asombrosos compañeros, así que van a preparar una cena en el Castillo de Balmoral en Escocia, residencia de verano de la realeza británica.

IM tiene preparado el transporte terrestre de los saurios. Son unas 6 horas en camión, así que saldrán a medio día para llegar a Balmoral a la hora de cenar. La idea es que vayan Lady Roxton como cabeza de la Fundación junto con los comandos y sus compañeros, pero de no ser posible (por ejemplo por estar heridos o ser acuáticos) pueden buscar sustitutos.

Si Marina Flowers está en la isla, será invitada junto a los comandos. Y si te parece divertido meter otros personajes dentro de la comitiva, pues perfecto. Esta aventura es un divertimento con tintes de comedia de enredos que no lleva a ninguna parte más que pasar una sesión divertida metiendo a tus comandos en algunas situaciones para las que no están preparados y de las que no saben salir.

Clases rápidas de protocolo

Lady Roxton tiene 24 horas para enseñar un mínimo protocolo a tus comandos y su lema es que la letra con sangre entra. Aquí tienes algunas ideas para sus enseñanzas.

- Puedes hacerles andar con un libro en la cabeza (tirada de Agilidad). Si fallan, reglazo de Lady Roxton.
- Los cubiertos se usan de dentro afuera, pero podrían identificar el tenedor de caracoles o la pala de pescado (tirada de Conocimientos Generales). Si fallan, reglazo. Si comen con la boca abierta o sorben la sopa, reglazo.

- Practicarán el besamanos a la reina (tirada de Conocimientos Generales) con Lady Roxton como la reina. Ya sabes qué pasa si fallan.

Dales positivos si tienen ideas originales, pero que no se pasen, que van a cenar con la reina. Si quieres hacerlo más divertido cada golpe de Lady Roxton quita un bení y si intentan esquivarlos te dará dos y perderás dos benís.

Los dos comandos que reciban más golpes de reglas les pondrá un capirote de zopencos y decidirá que no son aptos para cenar con la reina. Irán solo como cuidadores de los saurios. Sé generoso y dales algunos benís a los que van a la cena.

Además, Lady Roxton tratará de buscar ropa adecuada para los comandos menos afines a la moda. Una tirada de Conocimientos Generales permitirá al comando elegir la ropa más adecuada de lo que tenga disponible, otra cosa es que luego sepa llevarla con estilo y clase (tirada de Espíritu) o por la percha (tirada de Vigor).

También pueden aprovechar para acicalar a sus compañeros y de hecho Wayland ha hecho unas pajaritas de tela para los saurios. Hay que estar elegantes si vas a ver a la reina.

La recepción real

La recepción consistirá en un besamanos a la reina en la sala de recepciones del castillo. La reina parece entusiasmo, posiblemente porque en un ambiente de noticias de guerra esta cena es algo diferente.

Acto seguido pasarán al exterior a los jardines donde se ha instalado un cenador. Allí estarán con los saurios los comandos que no hayan pasado el corte con unos buzos azules cuidando de los saurios. La reina se quedará muy impresionada por los animales sobre todos los pteranodontes y aguantará con bastante entereza cuando el alosaurio acerque sus terribles dientes y resople cerca de su cabeza.

Algún comando avisado puede intentar montar algún ejercicio con los dinosaurios para que su majestad pueda ver de primera mano sus extraordinarias capacidades. Pueden montar y cabalgar con ellos, derribar algún árbol o similar o hacer ejercicios de vuelo con los pteranodontes (que será lo que más impacte a la reina). Esto será tarea de los ayudantes, ya que los homenajeados no pueden mancharse de tierra y verdín. Lady Roxton como un halcón se encargará de vigilar estos ejercicios y salvo con mucha persuasión/distracción permitirá que la reina participe en los ejercicios,

Acto seguido, **la reina Isabel concederá a Lady Roxton la medalla de la Orden del Imperio Británico** por sus logros. A partir de este momento pasarían a ser también Dame. Si alguno de tus comandos realizo alguna gesta en los escenarios de combate digna del tal nombre, podrías otorgarle la Cruz de la Victoria (incluso póstumamente), pero digamos que tiene que ser una gesta muy heroica.

Si alguno de los compañeros saurios ha caído en combate, se le concederá la medalla Dickin, que puede ser considerada como un equivalente de la Cruz Victoria para los animales que sirven en el ejército inglés.

La cena

Mientras que la cena transcurrirá con tranquilidad, a no ser que algún invitado haga una tontería, fuera, en el cenador, se empezará a mascar la tragedia.

Aunque parezca increíble, las ocas y gansos que hay en los terrenos del castillo no les gusta la presencia de sus tatarabuelos evolutivos y se están juntando para acabar con ellos. Una manada de unos 15 gansos y ocas se va a reunir en las sombras cerca del cenador, preparados para expulsar a sus enemigos prehistóricos.

Unas tiradas de Notar y tus comandos descubrirán el *graznido* de gansos. Son bastante agresivos y no se amilanan por nada. En el momento que uno de los comandos intente asustarlos y dispersarlos, se desatará el desastre. Los gansos se lanzarán al ataque (Miedo -3) e increíblemente los saurios huirán de las ocas y los gansos. Tus comandos tendrán que pasar la tirada de Miedo o también saldrán corriendo.

Mientras, si algún comando de la cena se anima, puede contar alguna anécdota graciosa de sus aventuras. Puedes pedirles tirar Interpretar. Si fallan la reina no cogerá la historia y fingirá reírse. Si la pasan se reirá de buena gana y por cada avance la reina se atragantará de risa o echará sopa por la nariz por las carcajadas.

Desastre a los postres

Sin saber muy como se organizará de una estampida de dinosaurios, humanos, ocas y gansos. Los saurios saldrán hacia el castillo y empezará una estampida por las habitaciones y pasillos del castillo. Puedes narrarle la escena con gente gritando y corriendo, dinosaurios destrozando mobiliario y humanos tratando de evitar destrozos. O puedes hacerles jugar alguna posible situación.

- Alguno de los comandos podría salvar a la reina de una malvada oca o evitar que un ganso se coma el carrito de postres. Usa las estadísticas del águila del Manual Básico.
- Puedes hacerles tirar atletismo para recoger la porcelana de una estantería que una de ocas está tirando.
- Montar a pelo un saurio (tiradas de Cabalgar) para sacarlo fuera esquivando a los gansos.

En un rato todo volverá a la normalidad si no fuera porque está todo lleno de plumas, porcelana rota y restos de comida. Sigue describiéndoles los destrozos y cuando veas que se ponen nerviosos la reina empezará a reírse a carcajadas. La situación es tan absurda que la reina se lo ha tomado bien y el tapiz de su abuelo luce mejor con un garrazo de dinosaurio.

La reina sacará una botella de Ginebra de su reserva privada, repartirá el alcohol y brindará por Inglaterra y por la victoria.

Algo no tiene sentido

La IM está forzando las cosas al máximo. La reina puede ser una de las personas del Reino Unido más espiada por los nazis y el IM sabe perfectamente que el propio Hitler verá fotos de esta cena con la reina y sus dinosaurios.

Hasta ahora IM había sido sutil a la hora de dejar señales de la existencia de saurios prehistóricos, pero cada vez tienen que ser menos sutiles y más claros, si quieren que su plan llegue a buen puerto.

Si sus perfiles psicológicos son correctos, Hitler se volverá al saber que la reina de Inglaterra tiene algo que él no puede tener. Su apuesta es que el Führer haga lo que sea por tener sus propios dinosaurios.

Esta aventura es perfecta para aquellas ocasiones en que no este toda tu mesa. Si falta alguien, no importa, no va a pasar nada importante. Es una aventura rápida que no necesita preparación y, sobre todo, divertida y loca, perfecta para una tarde tonta.

Arte robado

Tu comando debe ayudar a los «Monuments Men» a recuperar arte robado por los nazis.

El oficial James Rorimer se pondrá en contacto con tus comandos en alguna visita a Londres o quizás se presente en el propio castillo Dunvegan. Trabaja para «Programa de Monumentos, Arte y Archivos» de las fuerzas aliadas, más conocidos como los «Monuments Men», y necesita toda la ayuda posible para recuperar arte robado por los nazis.

Tiene contactos en el IM, de hecho juega a polo con el General Eugene Linton, y ha conseguido permiso para hablar con los comandos. No sabe nada de los saurios, pero sí sabe que el equipo va a moverse por todo el mundo combatiendo a los nazis. Con un poco de suerte pueden rescatar obras robadas por los nazis.

Piezas robadas

Puedes poner cuadros y estatuas robadas en cualquier parte de la aventura o Rorimer puede informarles del arte robado que podrían encontrar en cada misión.

Salvo casos muy claros, será necesario una tirada de Humanidades para reconocer las piezas robadas. Sería gracioso que se jugaran la vida para rescatar un cuadro pintado por el propio Hitler pensando que era un Da Vinci.

Aquí tienes algunas ideas.

- Jocelyn Dubios ha escondido varias esculturas romanas en un almacén de Tobruk. Si no los saca de la ciudad, seguramente serán destruidas en los combates o robadas por los nazis. Si no los sacan, deberían por lo menos sacarlos de la ciudad y enterrarlos en el desierto para que Jocelyn los rescate cuando acabe la guerra.
- El general von Liebenfels se presentará con varias piezas del museo de historia de Skien que pertenecieron a varios reyes vikingos. Estamos hablando de un caso, hombreras, cinturón y un martillo de guerra. Podrían recuperarlo y ponerlo a salvo en el British Museum hasta que termine la guerra (véase la ironía). Sus drachenjäger también llevan equipamiento vikingo (espadas, cotas de malla, cascos y escudos) que se tendrían que preservar.
- El mayor Nezhoda tiene un par de Picassos de pequeño tamaño en su despacho, son de su época azul.
- El general von Liebenfels tiene 4 pequeños Rembrandts requisados a una familia judía de Ámsterdam en su lujoso camarote de su zepelín.
- El doctor Eckart tiene una pequeña pinacoteca de 10 cuadros en el comedor principal del castillo de Hohenzollern. La cúpula nazi suele granjearse su amistad regalándole obras de impresionistas francesas, tiene predilección por la pintora francesa impresionista Berthe Morisot.
- Los nazis que atacaron el castillo Dunvegan se llevaron algunos cuadros que colecciono en vida Lord Roxton y que heredó su sobrina. Son 3 cuadros del pintor romántico William Turner por los que Lord Roxton tenía gran estima.

La idea de este relato es añadir una dificultad extra a las aventuras si crees que pudieran resultar muy fáciles. Piensa que escapar de un sitio como Tobruk con una estatua griega de mármol se complica bastante.

La recompensa

A priori no hay recompensa por rescatar todos esos cuadros y estatuas, pero puedes darles contactos en el mundillo del arte.

También pueden quedarse algunas o todas las obras para su jubilación y hacer una tontina como los el abuelo Simpson y el señor Burns en el capítulo de los Peces Voladores.

Noche de póker

=====

Wayland suele organizar noches de póker y esta vez ha invitado a tus comandos. Lo que no saben ninguno es que Lady Roxton se ha enterado y se va a autoinvitar.

Wayland ha montado una timba de póker en su taller. Hay una mesa con sillas, cartas nuevas, fichas, picoteo escamoteado de la cocina y cerveza y ron jamaicano. Wayland es bastante malo como jugador, pero disfruta de la interacción humana, de la comida, de la bebida y de los habanos que guarda para estas ocasiones. Si Marina Flowers está en la isla, también participará en la noche de póker.

Cuando estén a punto de repartir las primeras cartas aparecerá Lady Roxton con ropa cómoda y material para hacer gintonics. Se disculpará por llegar tarde y actuará como si la hubieran invitado. Parece ser que ha caído en sus manos un libro sobre técnicas modernas de Relaciones Laborales y está probando cosas. Puede que al principio les intimide un poco, pero los gintonics lubricarán las asperezas y acabarán todos cantando, gritando, contando chistes y jugando al poker.

Lady Roxton meterá una nueva regla a la partida para darle aliciente a la partida, el que pierda todas sus fichas deberá contar una historia vergonzosa de su vida.

Jugando a póker

=====

La noche de póker tendrá tantas rondas como participantes menos uno y en cada ronda un participante será eliminado hasta que solo haya un ganador o una ganadora.

Reparte una carta bocabajo y otra boca arriba a cada tahúr, esa será su mano. Usa la tabla para saber su mano.

Cartas	Mano	Bono
Dos cartas seguidas	Escalera	+0
Dos cartas del mismo color (rojo o negro)	Color	+1
Dos cartas con el mismo número	Póker	+2
Dos cartas seguidas del mismo color (rojo o negro)	Escalera de color	+2

El resto de manos no tienen valor y dan un bono de -1. El Joker vale por cualquier carta que se desee, pero solo da positivos u otros efectos si está boca arriba. Una vez por ronda, siguiendo el orden de reparto de cartas, podrán gastar un bono y pedir una carta boca arriba o boca abajo.

En cada ronda deberán tirar Apostar y el que saque la peor tirada será el perdedor de la ronda y no podrá volver a jugar porque ha perdido todas sus fichas. Una vez en toda la partida podrás retirarte de una ronda y no participar en la tirada de Apostar.

Historias vergonzosas

El perdedor de cada ronda de póker deberá contar una anécdota graciosa y vergonzante de su comando y como D4 debería darles al final de la sesión a cada comando algún beneficio muy específico relacionado con su historia. Puede ser un +2 al participar en concursos de comida, un +2 a identificar razas de ganado, etc. Solo el ganador no tendrá que contar ninguna historia vergonzosa, pero si quiere podrá hacerlo.

- La historia de Lady Roxton es que escribió un fanfic en que Hercule Poirot viaja en el tiempo, tras perderse en un templo egipcio, para detener a Jack el Destripador. Se lo envió a Agatha Christie y esta le pidió que no volviese a intentar escribir. Si se lo piden, puede enseñar la carta firmada por la propia Agatha.
- La historia de Marina es que uno de los primeros trabajos fue de mono en una película de Tarzan y se enrolló con otro mono sin quitarse los disfraces y sin hablar solo haciendo sonidos de monos. Nunca ha sabido con quién se lió.
- Wayland contará por mímica que su primera borrachera fue con vino misal robado del misionero que le acogió. Cree recordar que meó en la pila bautismal, pero esa parte está nublada en su memoria. Sabe que le encontraron durmiendo, acurrucado en el regazo de la virgen y mamando de una de sus tetas.

El secreto de los Branningan

=====

En la familia Branningan llevan siendo marinos desde hace siglo, lo que no cuentan es que durante un tiempo fueron corsarios al servicio de Inglaterra.

Ahora que regresan a casa, por el camino, la capitán Branningan tiene una oferta interesante que proponerles. Conoce la ubicación de un galeón hundido lleno de oro. Si le ayudan a rescatarlo, compartirá con ellos una parte a negociar. Dolores acaba su propuesta con un «Así, cuando acabe esta maldita guerra, podremos retirarnos y vivir como reyes en alguna isla del Caribe bebiendo ron y bailando salsa.»

Si aceptan el trato, Dolores variará el rumbo hacia la costa sur de Gales. El mar está en calma y la predicción meteorológica es buena, así que todo perfecto para un rescate submarino.

Preparaciones

Si no sabían, la capitán dará unas clases básicas de buceo en el tanque de los plesiosaurios. Ya deberían estar acostumbrados, ya que se hicieron prácticas en la instrucción en la isla Skye.

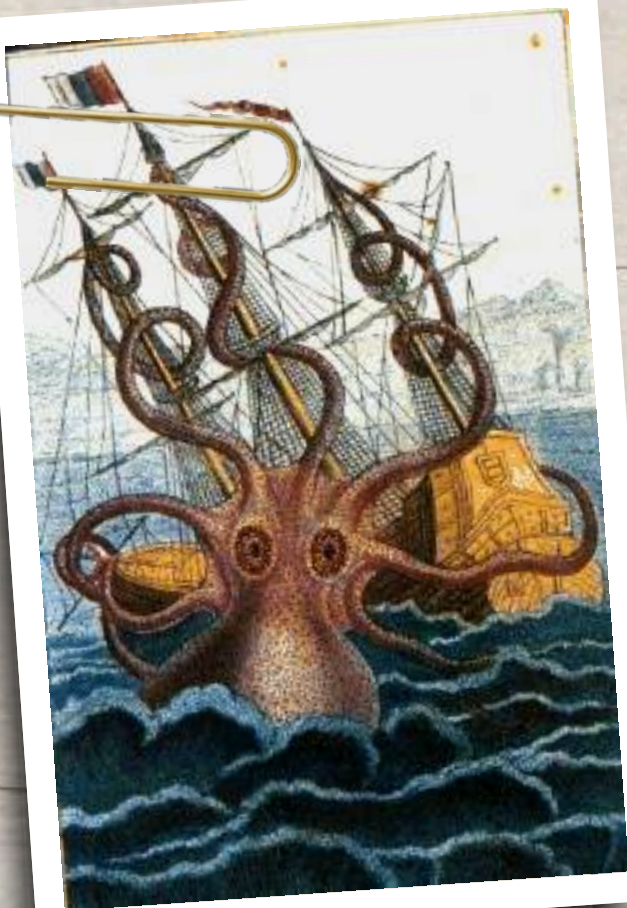
Dolores tiene mapas y esquemas del pecio que llevan en su familia siglos. Van en busca de un galeón inglés de la flota corsaria de Sir Francis Drake. Estaba lleno de oro y plata robada a los españoles.

Según Dolores, está a poca profundidad, unos 50 metros, pero al borde de una sima. Y puede caer por ella en cualquier momento. Si eso pasará sería imposible de rescatar.

Como locos a por el oro

Puedes hacerles unas tiradas de Atletismo para subir y bajar del pecio y alguna tirada de Vigor para evitar la fatiga, mientras suben y bajan y cargan y descargan las alforjas de sus saurios acuáticos.

Cada viaje suben 5 lingotes, por si quieren hacer cuentas. Pero en realidad no lo van a tocar y tampoco lo van a necesitar mientras trabajen para la Fundación, que tiene fondos infinitos.



iiiKraken!!!

Igual que han sobrevivido dinosaurios y otros seres prehistóricos en la meseta de Maple White, en esta zona habita un monstruo de tiempos ancestrales, un kraken, un calamar gigante capaz de hundir barcos pequeños.

El calamar gigante vive en la sima, pero sube hasta el precio a pescar. No es un experto en Sigilo, pero tampoco tendrá problemas en pillarlos por sorpresa. Quizás meta uno de sus tentáculos por los agujeros del casco o espíe el interior del barco por los ventanucos.

Es fácil esquivarlo y subir a la superficie, sobre todo con los saurios acuáticos, pero se siente curioso y quiere saber por qué los humanos entran y salen del pecio. El problema es que está haciendo moverse al barco y puede precipitarse dentro de la sima.

En la superficie puedes pasarles arpones, para volver a bajar y expulsar al kraken. Si recibe 3 heridas, huirá y desaparecerá en la fosa.

Cada vez que reciba una herida o haga un ataque a un enemigo y le haga herida. Deberá tirar Fuerza y si consigue un avance, las contorsiones y golpes del kraken harán moverse al pecio. Si mueve el pecio 5 veces, este caerá a la sima.

Si el kraken tiene agarrado a alguien, se lo llevará con él al abismo oceánico. La víctima tienes 3 turnos para liberarse o morirá por la presión de la rápida presión. Tus comandos pueden intentar ayudarlo.

Si expulsan al kraken sin que caiga el precio a la suma podrán seguir sacando oro, pero el calamar gigante podría volver enfadado.

Kraken ☼

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu dl2, Fuerza dl2+6, Vigor dl2
- **Habilidades:** Atletismo d8, Notar d4, Pelear dl0,
- **Paso:** 10 nadando; **Parada:** 7; **Dureza:** 16(3)
- **Capacidades especiales:**
 - * **Acuático:** Puede respirar bajo el agua y tiene paso 10 nadando.
 - * **Mordisco:** FUE+d8. Debe agarrar primero (ver tentáculos). El kraken puede morder a un solo objetivo agarrado como ataque gratuito.

- * **Tentáculos:** Fue+dl0. Con un aumento en su tirada de ataque, agarra al objetivo y lo arrastra hacia su boca para morder la siguiente ronda si es comestible, o lo levanta y lo arroja al agua si no. Liberarse con fuerza bruta es casi imposible; Es más probable liberarse con una tirada de Agilidad de -2.
- * **Miedo -2:** Quien vea un poderoso kraken deberá hacer una tirada contra miedo con una penalización de -2.
- * **Piel dura +3:** Su piel dura y lisa no solo le protege del frío del mar, también de ataques de otros animales.
- * **Enorme:** +2 heridas. Los enemigos de tamaño normal obtienen un +4 en tiradas de ataque contra ellos.
- * **Tamaño +8:** +8 a Dureza

¿Qué hacemos con el tesoro?

La idea de Branningan es guardar el tesoro hasta después de la guerra, así que su idea, si no proponen otra cosa, es enterrarlo en los terrenos de la Fundación, que es un lugar bastante seguro y conocido.

Cuando tus comandos lleguen a la Parte 7. Se quedarán sin los recursos económicos de la Fundación para seguir con sus aventuras. Puede que el tesoro del galeón hundido sea su única fuente de ingresos. Acceder al dinero será fácil si lo enterraron en Skye, pero podría complicarse si está guardado en otro sitio.

Nadie

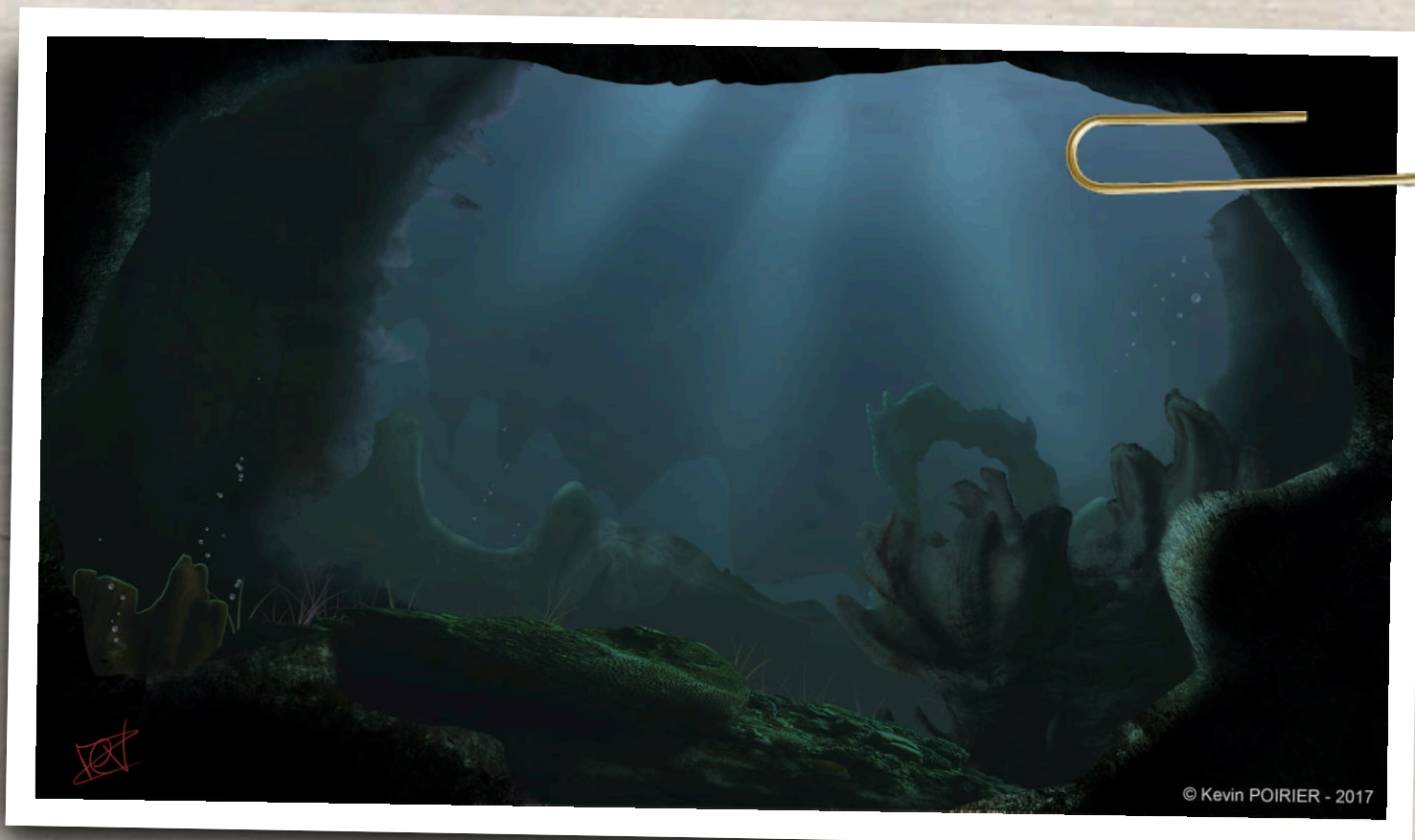
=====

Mientras el «Mary Anning» surcaba el mar, uno de los plesiosaurios que viaja con él, ha aparecido con un extraño objeto en la boca. Quizás no es mala idea pararse y buscar donde lo ha encontrado.

Los saurios acuáticos están entrenados para recuperar cosas del fondo marino, sobre todo si son brillantes y metálicas. Lo ha dejado caer al suelo y ha hecho mucho ruido. Si lo examinan, parece algún tipo de caja metálica con partes de que debían ser de cristal y una especie de cables colgando. Si miran atentamente encontrarán una N en cursiva en el pie que no podrán reconocer.

Una tirada de Ciencias deja ver que parece alguna lámpara eléctrica, pero la pátina dice que tiene unos 100 años, mucho antes de la bombilla de Edison. Además, no parece que haya estado en el agua, ya que no tiene corrosión ni tiene señales de algas o moluscos, Ha estado en un ambiente seco mucho tiempo.

Si consiguen algún avance puedes dejarles pistas como que los cables son de una aleación oro o que la estructura metálica es muy ligera, quizás de alguna aleación extraña de titanio. Todo esto tiene que haber despertado su interés como para parar las máquinas e intentar una inmersión.



Inmersión

La inmersión debería ser sencilla, la profundidad de la zona es baja y con la ayuda de los plesiosaurios no deberían tener problemas a no ser que te interese poner alguna dificultad.

Los plesiosaurios bajarán al fondo y conducirán a tus comandos a una cueva submarina de gran tamaño, tanto que podría entrar un submarino. Al adentrarse en ella llegan una gigantesca cámara de aire y pueden salir del agua y quitarse los trajes de submarinismo.

A simple vista parece una cueva natural, pero una tirada de Reparar mostrará que alguien ha trabajado en las paredes arrancando estalagmitas y estalagmitas para poder moverse mejor y que el suelo está allanado relleno con tierra los socavones.

También verán un gancho en el techo con cables desgarrados y resto de cristales debajo en el suelo. Ahí debía estar colgada la lámpara que trajo el plesiosaurio.

La cueva se estrecha, aunque sigue siendo grande, y desciende poco a poco hasta llegar a una gran puerta doble metálica con una N gigante grabada. La puerta no tiene ni picaporte ni parece que tenga cerradura.

Pero en el lateral, en la pared hay una especie de teclado numérico. Al apretar un botón suena un pip y si sigues metiendo números al azar al de 5 números suena un pip largo.

Parece que (tirada de Ciencias) la puerta se abre con un código numérico de 5 dígitos. El pitido largo es un aviso de error. 5 cifras suponen 100.000 combinaciones, lo cual son muchas combinaciones. Deberán comerse la cabeza para darse cuenta de que la combinación es 17539, que forma una N en el teclado numérico.

Si no lo deducen, recuérdales la N o déjales tirar. Notar y que vean las teclas más desgastadas que serán, claro, las de la combinación de apertura. Ahora solo queda ordenarlas.

Si la combinación es correcta hará 3 pips seguidos. Los pip suenan a componentes electrónicos, así que hay electricidad y puede que parte funcione.

Abrirla por la puerta es muy difícil, pero no imposible y necesitarán explosivos que no tienen. Abrirla de otras maneras como abriendo el panel alfanumérico y trasteando en sus circuitos exige 2 avances en Electrónica.

El refugio submarino

Ante ellos se abrirá una gran estancia a oscuras, esta sí, excavada en la roca. Parece que ampliaron una cueva natural.

Tiene iluminación eléctrica funcional, de hecho pueden encenderla con una tirada de Notar para encontrar una caja de mandos excesivamente decorada con motivos marinos. Al activar los mandos, la luz se encenderá por toda la caverna y verán su gigantesco tamaño.

Parece algún tipo de instalación pensada como almacén, ya que hay estanterías, armarios y demás elementos de organización y almacenaje. Todo está cubierto de una gruesa capa de polvo de haber estado mucho tiempo sin tocarse.

Si empiezan a revisar las estanterías podrán encontrar todo tipo de herramientas y útiles. También hay armas que una tirada de Humanidades identificará como el siglo pasado y armas cuerpo a cuerpo mucho más antiguas pero muy bien conservadas o restauradas.

En una esquina hay una puerta metálica con advertencias en varios idiomas: ¡¡¡Peligro!!! Planta de energía. Solo acceder con equipo de protección. De ella sale un potente zumbido desde que han activado los mandos de control. Unas tiradas de Ciencias o Electrónica les dirán que es algún tipo de generador eléctrico.

Si buscan, encontrarán un armario con una especie de trajes medio buzón, medio guerra química actual. Si se atreven a entrar, tendrán un extraño generador eléctrico de diseño desconocido. Tiene miles de válvulas y medidores y está profusamente decorado. Es una mezcla de obra de ingeniería y de arte. Si entran sin protección recibirán alta radiación.

Hay una zona de materiales, donde hay vigas y láminas de todo tipo de metales, maderas de varias calidades y para su sorpresa habrá dos estanterías llenas de lingotes de oro y plata. Humanidades identificará desde lingotes romanos u oro español de América. Reparar les dejará claro que todo ese oro y plata era considerado un material más. Recuérdales los cables de oro de la lámpara.

En el techo, además de lámparas, hay una especie de rieles donde debían engancharse poleas y demás artilugios para mover materiales pesados.

La estatua

Al otro lado de la estancia, en la pared opuesta a la puerta de entrada, hay una estatua de obsidiana a tamaño natural de un hombre mayor con barba que porta un tridente. Tiene mucho porte y parece una especie de Neptuno griego, pero lleva ropajes de corte hindú, turbante, khalat, padukas, etc.

Quiere seguir los estilos clásicos, pero se ve que es moderna y tiene incrustaciones de coral y madreperla para ciertos detalles.

Tu mesa puede que reconozca al capitán Nemo, pero tus comandos tendrán que tirar Humanidades para conocer la historia del terrorista anarquista que hundía barcos en su extraño buque sumergible.

El sistema de seguridad

Cuando entren saltará un sistema de seguridad que esperará unos 10 minutos a que se desactive. Para desactivarlo hay que pulsar un botón secreto en los zapatos de la estatua (Notar -4 a detectarlo).

Pasados los 10 minutos la puerta principal se cerrará sola sin posibilidad de abrirla (a no ser que pongan algo resistente para evitarlo) y de diferentes puntos de las paredes saldrán unos mecanismos metálicos (tantos como comandos) que van por los rieles moviéndose a gran velocidad y que lanzan arcos eléctricos de gran potencia.

Electrocutadores Los electrocutadores son un constructo sin inteligencia. No se les puede persuadir ni engañar, simplemente siguen su patrón lanzado rayos.

Tienen consistencia 18 y solo puedes ser atacados a distancia, ya que están a 5 metros de altura, incluso encima de las estanterías no llegarían a ellos. Si reciben una herida, son destruidos y si son aturridos, pierden su siguiente turno. Si vuelven a ser aturridos durante ese turno, reciben una herida y se destruyen.

Cada turno cada electrocutador tiene un 25% (1 en d4) de pasar cerca de un comando (elige al azar) y atacarle con Disparar d10 pudiendo aplicar coberturas, acciones defensivas y otras ventajas. Si impacta el daño es de 3d6 de tipo eléctrico.

Los electrocutadores tienen un patrón complejo de movimiento pero predecible. Si alguien los estudia durante dos o más turnos y pasa la tirada de Notar -2 descubrirá el patrón y los electrocutadores tendrán un -2 a atacarlos. Gastando otro turno explicándolo al resto de comandos, estos también lo tendrán.

Si estudian otros 2 turnos, esta vez sin tirar, verán que solo hay 3 zonas seguras, fuera del almacén si pueden abrir la puerta, alrededor de la estatua y en la sala del generador.

La única forma efectiva de detenerlos es dejarlos sin corriente. Una tirada de Electrónica o Ciencias les dirá que la energía les viene por los raíles. Si rompen los raíles (consistencia 12) el electrocutador se parará. La red de raíles es tan compleja que debe hacerse dos cortes para cada electrocutador dejándolo en medio.

Si destruyen o apagan el generador, cosas que les llevará por lo menos 20 turnos, el sistema de seguridad dejará de funcionar, pero también la iluminación y la puerta principal. Si la encienden de nuevo el sistema de seguridad se activará de nuevo donde estaba.

Una vez destruidos podrán volver a explorar la estancia, sin más incidencia.

El tesoro del capitán Nemo

Como en el relato «El secreto de los Branningan» tendrán acceso a un gran tesoro en oro y piedras preciosas que, aunque tengan que compartir con la tripulación de «Mary Anning», seguirá siendo un montón.

Si no lo venden y lo convierten en dinero, no pueden hacer uso de él. El problema es que no van a tener el tiempo necesario para convertirlo en riqueza, deben frustrar los planes de conquista de los nazis. Como en ese relato puede llevárselo y esconderlo en algún lugar o pueden dejarlo aquí.

Puedes dejarles llevarse algunos lingotes y piedras preciosas para que se den una fiesta en tierra firme, ayuden a gente como Arntine y su familia o lo usen para sobornos y propinas.

Cuando tus comandos lleguen a la Parte 7. Se quedarán sin los recursos económicos de la Fundación para seguir con sus aventuras. Puede que el tesoro del capitán Nemo sea su única fuente de ingresos. Acceder al dinero será fácil si lo sacaron y lo escondieron, pero en ningún sitio estará más seguro que en este refugio submarino.

Tecnología

La tecnología que se muestra en este relato es muy avanzada a propósito como una forma de que metas, si lo deseas, cosas como Ciencias Extraña o armas láser.

También es muy valiosa, sobre todo en mitad de una guerra. Tus comandos pueden sentirse tentados de arramblar con ella y usarla en su beneficio. Si crees que tu mesa sería capaz de ello y al explotarla para su beneficio pueda estropear tu partida, eres libre de hacerla más normal. Por ejemplo, convirtiendo los láseres en lanzallamas y el generador nuclear en alguna especie de generador geotérmico.

Comenzando una gran aventura

Este relato puede servirte como introducción a tus propias aventuras. Entre los objetos rescatados puede haber algún tipo de documento que sirva de semilla de tus propias aventuras.

Quizás haya un mapa de algún lugar misterioso como Lemuria o la Atlántida, diseños de alguna extraña máquina hipertecnológica nazi, un grabado con la ubicación de otro mundo perdido, etc.

Espécimen perdido

=====

Al volver a Skye os informan de que un huevo de pteranodonte ha desaparecido de su nido. Han encontrado pisadas cerca y los padres tienen señales de lucha.

Todo indica que alguien ha entrado en los terrenos de la fundación y ha robado un huevo de pteranodonte. Ha tenido que ser algo planeado, ya que ha necesitado equipo de escalada para llegar a los nidos de los saurios. Lady Roxton considera esto un fallo de seguridad grave que habrá que solucionar.

Buscando al ladrón

=====



Si preguntan en el ferry, no ha venido nadie nuevo en los últimos días y todavía no ha salido el ferry de hoy. Ha habido mal mar estos días y no debería haber nadie de los pueblos costeros que se arriesgaría a cruzar a alguien a la isla en un bote de pescador.

Por lo tanto, el ladrón es alguien que ha llegado por sus propios medios. Si empiezan a rastrear la costa este de la isla que da a tierra firme encontrarán una pequeña barca escondida entre la vegetación de una playa.

Pueden intentar tenderle una trampa en la barca o buscarle siguiendo más o menos una línea entre la barca y la fundación.

Si esperan en la barca no llegará nunca. Si se ponen a buscarle, encontrarán su cuerpo en un refugio de pastores. Lleva ropas militares, pero sin marcas, y está lleno de cortes y rasguños, seguramente del combate con los padres del huevo robado. Parece que las heridas de los pteranodontes se le infectaron y murió. El refugio está lleno de latas de comida. Así que llevaba tiempo en la isla estudiándola y buscando el mejor momento para el golpe.

El huevo está en una mochila, cubierto de trapos para que no se rompa, pero sin fuente de calor, el feto de su interior debe haber muerto.

Si registran el cadáver, solo encontrarán algunas libras y un papel con un nombre Sheridan y una dirección en Edimburgo. Es fácil deducir que es el lugar de entrega. Si alguien es escocés o vivió allí, sabe que esa dirección es un mal barrio de la ciudad.

Cuando hablen con Lady Roxton lamentará la muerte de la cría del huevo y del ladrón. Si no lo plantean tus comandos, Lady Roxton planteará tirar del hilo y descubrir a la persona que contrato al ladrón para tratar de averiguar cuál era su objetivo y cómo supo de la existencia de los saurios.

La entrega

Una vez en Edimburgo encontrar la dirección es fácil, es un local de apuestas, de un mafioso local apodado Sheridan, así que todo concuerda

Pueden entrar sin problemas al local y si preguntan por Sheridan, el gerente empezará a hacer más preguntas, quiénes son, qué quieren, etc. No parará de preguntar hasta que enseñen el huevo o digan que han conseguido el huevo.

Les hará pasar a la trastienda y de ahí al piso de arriba. Donde dos camorristas les registrarán y requisarán todas las armas no ocultas (tienen Notar d8).

Tras cruzar la puerta darán paso a una especie de estudio/loft horteramente decorado. Cosas carísimas que no pegan entre sí, y todo muy ostentoso. En un sofá de terciopelo rojo estará Sheridan, un tipo grandote, con pinta de mafioso y un fuerte acento escocés. Tiene la nariz partida y cicatrices de peleas, quizás fue boxeador o luchador profesional.

Le cubren cuatro guardaespaldas desperdigados por toda la estancia. Todos armados y con las pistolas a la vista. Seguramente cerca tienen armas más grandes como escopetas escondidas.

Sheridan se presentará como un empresario local y les preguntará quiénes son y por qué tienen el encargo de Matthew. Él mismo encargó el trabajo a Matthew y no entiende por qué no ha venido él. Tendrán que ser muy creativos para contestar, pero si no le convencen, Sheridan hará una seña y sus guardaespaldas sacarán las armas y empezará el combate. Si le convencen les pedirá el huevo y les lanzará un sobre lleno de billetes.

Si intentan seguir con la conversación y preguntarle más cosas, les dirá que no le gustan tantas preguntas y les insinuará «amablemente» que se vayan. En ese momento puede irse sin sacar ninguna información o quedarse y que empiece una pelea.

La pelea

Si se monta la pelea, los guardaespaldas son fáciles, pero Sheridan es un mostrenco con puños de acero, que se ensañara con un enemigo hasta derribarlo para seguir con el siguiente, así hasta derrotar a todos tus comandos.

Cuando creas conveniente en el combate, el huevo eclosionará y saldrá la cría de pteranodonte. Esto debería cambiar el sentido y objetivos del combate. Hasta ahora el huevo no importaba y ahora debería tratar de recuperarla sin que la débil cría reciba daño.

Si quieres meterle dramatismo, Sheridan podría usar la cría como rehén y el combate se parará para convertirse en una situación con rehenes.

Tras ganar el combate, si interrogan a Sheridan, solo sabe que alguien medio encapuchado le contrato por mucho dinero (dando la mitad por adelantado) y debía poner un anuncio en un periódico local si conseguía el huevo para que él y solo con él intercambiara el huevo por la otra mitad del dinero.

En pocos minutos vendrá la policía, así que tus comandos deberán decidir si llevarse a Sheridan o no. Si le libran de la policía estará en deuda con ellos y podrían conseguirles armas y productos ilegales en un futuro.

Si tratan de poner el anuncio, nadie acudirá. Han hecho mucho ruido y el misterioso encapuchado sabrá que es una trampa. La realidad es que el propio general Linton es el encapuchado. Buscaba otra forma más de mover el tema de los saurios, convencido que toda esta historia llegaría a oídos de espías nazis en suelo escocés.

Sheridan, ex-boxeador y jefe criminal ✱

Este ex-boxeador metido a jefe mafioso controla una parte importante de las calles de Edimburgo y pocos negocios turbios quedan sin pasar por sus manos y sin llevarse tajada. Es bastante inteligente, aunque a veces tiene flashbacks de su época de boxeador y no sabe donde está y qué hace.

- **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d10
- **Habilidades:** Atletismo d8, Disparar d10, Idioma inglés d8, Intimidar d8, Latrocinio d8, Notar d10, Pelear d10, Reparar d6, Sigilo d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 8(1); **Dureza:** 10(3)
- **Ventajas:** Bloqueo, Grande, Matón, Gorila, Nervios de acero
- **Desventajas:** Buscado (Mayor, por crímenes varios), Amnesia y flashbacks (mayor, sus días de boxeador)
- **Equipo:** Ropa elegante hecha a medida, puños (FUE+d6) y pistola

Sugerencia de interpretación: Eres un jefe criminal y tienes que hacerte respetar, puedes ser divertido e incluso soltar chascarrillos a tus guardaespaldas, pero cuando el negocio sale en la conversación tu tono de voz cambia, es mucho más serio y duro.

Devolviendo la cría

Milagrosamente, la cría ha sobrevivido a toda esta aventura y es hora de devolvérsela a sus padres. Nadie cree que sus padres lo acepten, pero no hay nada que perder.

Deja a tu mesa que piense como hacer la presentación y si crees que debe funcionar funcionará, los padres reconocerán a la cría como suya y la aceptarán en su nudo.

Puedes si te gusta la idea que sea rechazado y se convierta en la mascota de tus comandos. Algún comando con un compañero saurio pteranodonte podría adoptarla para enseñarles entre los dos a volar, cazar y demás.

Despedidas

=====

La guerra se ha acabado y quizás es el momento de que los dinosaurios vuelvan a su mundo.

Este relato salvaje no es un relato normal, es más bien una serie de ideas para ese momento en que quieras terminar la campaña y tus comandos deban despedirse de sus compañeros saurios o comenzar una nueva vida con ellos. Es de esperar que tras una campaña larga tus comandos hayan desarrollado cierto apego por sus dinosaurios y creo que es importante que la campaña termine cerrándolo todo bien. Veamos algunas ideas:

- Tus comandos deben volver a su vida normal donde no hay espacio para reptiles gigantes, es por ello que debería haber una escena de despedida. La despedida debería ser en la meseta de Maple White volviendo el saurio a la naturaleza salvaje.
- Otra opción, si el trasfondo del comando lo permite, es que vaya a trabajar la meseta de Maple White, de esa forma no habría despedida y podrían seguir juntos.
- Los saurios acuáticos o voladores son de menor tamaño y no entran en contacto con los seres humanos de forma normal. Podrían vivir sus propias aventuras, quizás como pescadores, submarinistas, pilotos, etc. Deberían irse a un lugar aislado, lejos de miradas indiscretas.
- La Fundación no va a permitir tu comando y su saurio de gran tamaño como el alosaurio o el estegosaurio anden sin control por vete tú a saber donde, el mundo todavía no está preparado para saber que los dinosaurios existen.
- Quizás es divertido que los saurios tengan crías y tu comando se haga cargo de una o varias de ellas.

Algo que debes pensar es cuando va a ocurrir esta despedida antes o después del fin de la guerra. Cada opción tiene sus implicaciones si quieres seguir jugando con el mismo PJ. Si la guerra está activa, todavía puedes hacer aventuras de guerra en las que luchan contra nazis. Si la guerra ha acabado, las tramas no deberían contener temas militares o no ser su punto central. No tendrán sentido las historias donde tengan que saltar un sitio de una ciudad o que deban escapar de un campo de prisioneros.

Recomendaciones sobre los relatos salvajes.

=====

Es muy recomendable intercalar las misiones principales donde la trama avanza con estas pequeñas aventuras donde los personajes muchas veces estarán fuera de lugar haciendo cosas fuera de su red de seguridad como es investigar o pelear. Quizás tengan que participar en una película, seguir la pista a una esquiadora o ayudar a la resistencia local a luchar contra las fuerzas nazis.

No hace falta que las leas todas, pero tienen un pequeño texto gancho que te dará una idea de que tratan. Así podrás ver si se ajustan a tu estilo de partida. De todas formas son pequeñas y se leen en un pispas.

Personalmente, creo que es muy recomendable jugar «Noche de poker», «Cena de etiqueta» y «Titanes de tiempos pretéritos» porque creo que son relatos muy divertidos y diferentes al resto de la trama.

«Arte robado» y «El prototipo» no son aventuras al uso, sino una forma de complicar y liar las misiones generales, teniendo que hacer un esfuerzo extra como sería probar algún invento estúpido (El prototipo) o rescatando de la oficina de von Liebenfels un cuadro impresionista (Arte robado).

«Campo minado» y «Operación Columba» puedes usarlos como un «encuentro aleatorio» dentro de algún viaje.

La idea de «Despedidas» es cerrar la campaña con un viaje lacrimógeno a la meseta de Maple White donde tus comandos se despedirán de sus compañeros saurios.

Semillas de aventuras

=====

Además de los relatos salvajes, aquí te propongo una serie de semillas de aventuras si quieres alargar tus partidas o darles más profundidad.

Samuráis y ninjas

El Tercer Reich pide ayuda al ejército imperial japonés y estos envían a un grupo de ninjas y samuráis para hacer frente a tus comandos y sus saurios. Quizás puedas animar las partidas con ataques de ninjas mientras duermen en un tren nocturno a París o tal vez tus comandos tengan que enfrentarse a un samurái que para las balas con su espada e invoca su ki a través de ella.

La gran evasión

Algún de tus comandos, incluso todos, han caído prisioneros de los nazis y deberán escapar de un campo de prisioneros al más puro estilo «La gran evasión».

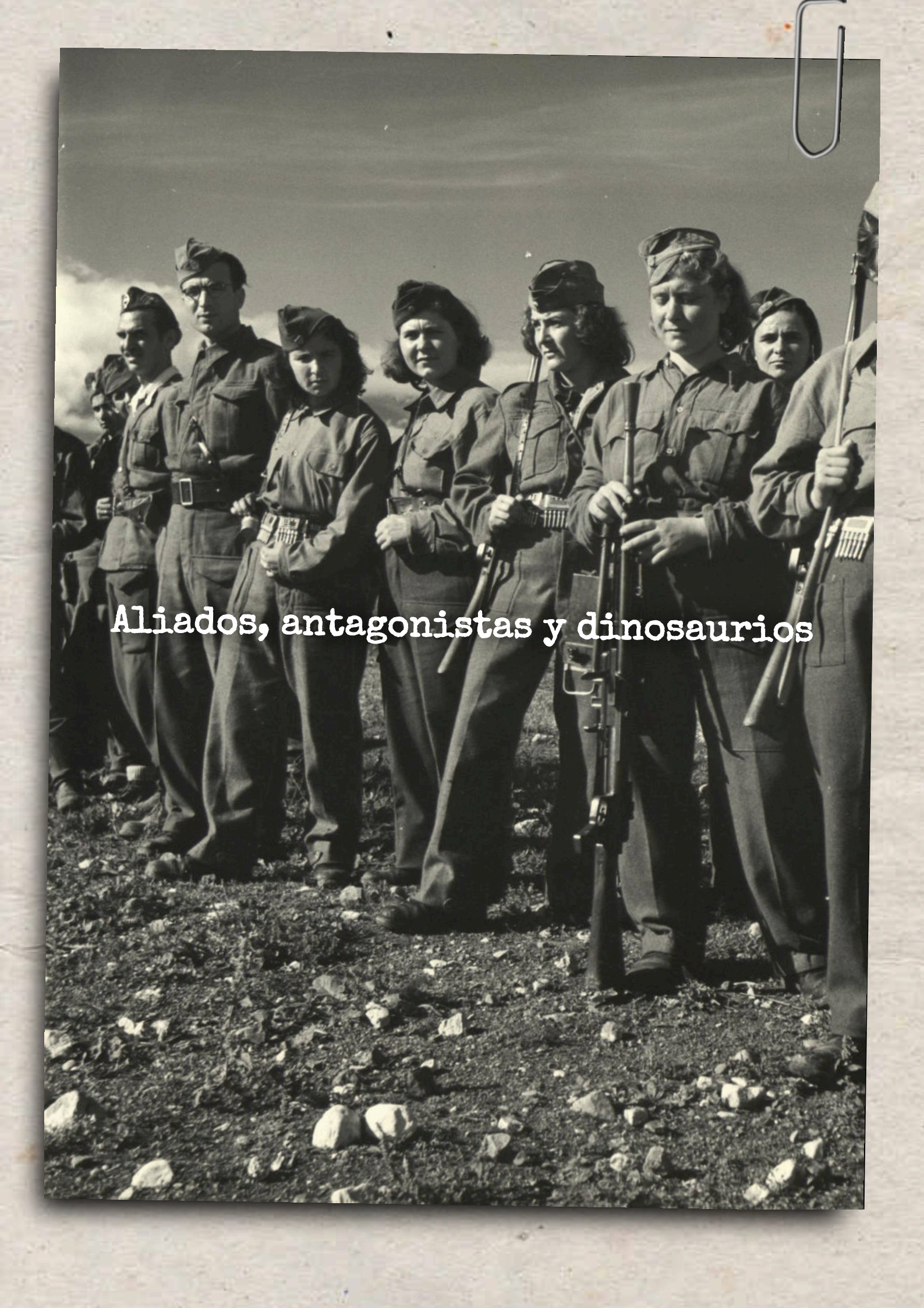
La epidemia

Desde el campamento llegan malas noticias, una enfermedad está afectando a todos los saurios de la meseta. Quizás la cura exija buscar gente y productos por todo el mundo, incluso igual en el propio Berlín.

Las aventuras del profesor Challenger

El profesor Challenger aparece en otras dos novelas de sir Arthur Conan Doyle. La zona envenenada, donde la tierra atraviesa una zona de éter especial envenenado y todo el mundo en la tierra sucumbe y cae «muerto». En El país de la bruma, Challenger se enfrenta con temas de espiritismo.

Quizás los nazis hayan encontrado la forma de conseguir éter ponzoñoso o una forma de hablar con los muertos, o incluso de hacerlos combatir en el campo de batalla a su lado.



Aliados, antagonistas y dinosaurios

En este capítulo vamos a ver todos los personajes que van a poblar esta campaña desde Lady Roxton, hasta una simple tabernera de un pueblo perdido de Normandía.

Aquí tienes, primero, aliados de tus comandos, miembros de la Fundación, altos cargos de IM. Continuamos con antagonistas, todo una serie de malvados nazis que van a ponérselo difícil a tus comandos. Además, tenemos toda una serie de secuaces que llenarán tus aventuras de todo tipo de personajes.

Por último, tenemos una sección con los auténticos protagonistas de esta campaña, los dinosaurios con extensas descripciones, ilustraciones, escalas en relación con los humanos, etc.

Recuerda que todo PJ con este símbolo (⊗) en su nombre son considerados comodines, con todo lo que ello conlleva.

Con cada PJ viene una «sugerencia de interpretación». Como bien dice su nombre es una sugerencia y eres libre de seguirla o no. Es tu aventura, no la nuestra.

Aliados

=====

Don Quijote no sería nada sin su Sancho Pancho y tus comandos no serían nada sin sus aliados. En este apartado encontrarás a los principales aliados de tu mesa, gentes de la Fundación, de IM y PNJ que encontrarán en cada escenario.

Las vidas sentimentales y sexuales de los personajes de esta ambientación han sido dejadas a propósito sin definir para que las adaptes como más te interese. Así que cualquier persona de tu mesa podrá «romancear» con cualquier PNJ que encuentres aquí. Recuerda también que en los pocos casos en se habla de familia, no se especifica a propósito cómo es y quiénes la componen. Míntate las relaciones sexo-afectivas y familiares que mejor se ajusten a tus gustos y los de tu mesa y con las que todos os encontréis cómodos.

Lady Margaret Roxton, rica filántropa ❁



La tranquila vida en Londres de Margaret Roxton se vio alterada cuando heredó el título de su tío, Lord John Roxton, su gran fortuna, su espectacular colección de armas de fuego y su reserva de animales en Escocia.

Margaret creció con las historias de caza que su tío le contaba cuando visitaba a su hermana y su familia. Eran grandes aventuras de África y sobre todo de Sudamérica, de la que estaba enamorada; cómo se había enfrentado a esclavistas, cómo había recorrido los rápidos de afluentes del Amazonas, las costumbres de las tribus indígenas, etc.

Margaret supuso un cambio radical en la Fundación, no solo en la forma de tratar a

los saurios, sino de como estudiar y protegerlos a ellos y toda la fauna y flora de la Meseta de Maple White. Además, eliminó todo el rancio elitismo de su tío. Lady Roxton salió del castillo y trabajo en el campo como sus ayudantes, se hundió en el barro y mierda de saurios, sufrió fiebres de pteranodontes y tiene cicatrices de garras de megalosaurio.

Tampoco debemos olvidar que ella ofreció a sus queridos saurios para ayudar en la guerra, sabiendo lo que se jugaba la humanidad en esta guerra y que no ha dudado nunca en poner los fondos de la Fundación al servicio de su país contra los nazis.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d6, Cabalgar d6, Ciencias d6, Conducir d6, Conocimientos Generales d4, Disparar d6, Humanidades d6, Idioma Inglés d4, Latrocinio d4, Medicina d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d8, Provocar d6, Repara d6, Sigilo d6, Supervivencia d6, Tácticas d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5
- **Ventajas:** Alcurnia, Rica, Asquerosamente Rica
- **Desventajas:** Heroica, Obligaciones(mayor, Fundación Roxton)
- **Equipo:** Ropas de trabajo de calidad, Herramientas de granja, Cartas y teletipos sin leer

Sugerencia de interpretación: Tus modales de alta sociedad hace mucho que han desaparecido y estás más cerca de un mozo de cuadra que de una adinerada mujer de la alta sociedad. Ríete a carcajadas, grita, sorbe el té y come con las manos, no tienes ni ganas ni tiempo para las chorradas de la alta sociedad.

Dolores Branningan, capitana del «Mary Anning» ❀



El agua salada lleva corriendo por las venas de los Branningans desde hace generaciones. Siempre han estado ligados al mar desde tiempos de Drake. Cuando la Fundación en 1916 compro el viejo carguero «Ambassador» y le cambió el nombre por el «Mary Anning» contrataron a la capitana Dolores como parte del contrato de compraventa.

Dolores lleva toda la vida en un barco y cuando pisa tierra firme está rara e incómoda. Espera retirarse a alguna isla del Caribe bebiendo ron y bailando bachata.

Como buena irlandesa es vividora y fiestera y si sus manos no están sujetando un timón están sujetando una pinta de cerveza.

Dolores siempre cuenta que en su familia llevan siendo marinos desde hace siglo, lo que no cuenta es que durante un tiempo fueron corsarios al servicio de Inglaterra. Y entre los chismes familiares hay uno que fascina a Dolores desde niña, el que cuenta la ubicación de un galeón hundido lleno de oro.

Dolores va a ser uno de los personajes con los que tus comandos más van a tener más relación durante sus aventuras. Es por ello que hay recalcar que es importante que caiga bien a tus comandos. Mi consejo es que busques la forma de que les caiga bien, quizás siendo divertida y chistosa, sacando unas copas de whisky cuando las cosas se ponen difíciles o diciendo un buen epitafio en el funeral de un comando o un saurio fallecido en combate.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d8, Apostar d6, Conducir d8, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Idioma Inglés d8, Idioma Español d6, Intimidar d8, Navegar dl0, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6, Pilotar dl2, Reparar d8, Sigilo d4, Supervivencia d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5

- **Ventajas:** Afortunada, Muy Afortunada, Sensibilidad celta
- **Desventajas:** Habito (menor, alcohol), Manía (menor, supersticiosa), Manía (menor, malhablada)
- **Equipo:** Uniforme de capitán de la marina mercante, pistola, prismáticos, brújula

Sugerencia de interpretación: Eres una irlandesa arquetípica, pendenciera, bebedora, fiestera y como marina eres malhablada y supersticiosa. Eso sí, harías lo que fuera necesario con tu familia y amigos.

Wayland, armero e ingeniero ❁



Este joven jamaicano es un genio de la mecánica. Parece que las máquinas obedecieran sus órdenes y que hablara con ellas. Su don con las máquinas compensa con su mudez desde su nacimiento. Aprendió lengua de signos y a leer y a escribir de unos misioneros.

Puede reparar lo que sea y en tiempo récord y si le das el equipo adecuado puedes hacerte lo que necesitas. Wayland es autodidacta, nunca ha ido a la universidad o instituto profesional, todo lo ha aprendido de pasar horas en el taller y leyendo libros de mecánica, electrónica, etc.

Wayland no es su nombre verdadero, fue el mote que le pusieron en la Fundación al ver sus asombrosas capacidades con herrero e ingeniero. Su auténtico nombre es Marcus Tosh.

La Fundación le reclutó, cuando el «Mary Anning» tuvo que hacer reparaciones en Jamaica tras una terrible tormenta. Resucitó de entre los muertos el motor del barco y consiguió mejorar su rendimiento un 5%.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d10
- **Habilidades:** Atletismo d6, Ciencias d8, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Idioma Inglés d8, Idioma Español d4, Interpretar d6, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d4, Reparar d12, Sigilo d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7
- **Ventajas:** McGuiver, Mr. Arreglalo todo
- **Desventajas:** Mudo
- **Equipo:** Herramientas de buena calidad, Mandil de cuero de herrero (+1 pecho y piernas), Soplete de acetileno, Papel y lápiz para escribir

Sugerencia de interpretación: Siempre estás alegre, bailoteando las canciones que ponen en tu radio, la cual nunca apagas. Te entusiasman los nuevos retos y estás deseoso de que alguien aparezca por tu taller con algún reto que ponga a prueba tus capacidades.

General Eugene Linton, director de la IM y enlace con el alto mando ❁



Este viejo soldado de caballería lleva tanto tiempo entre cuarteles y campos de batalla que ya se ha olvidado lo que es la vida civil. Tras una brillante carrera militar durante la segunda guerra contra los bóeres y en la IGM, consiguió el rango de general. Retirado del frente y la lucha directa, termino siendo uno de los jefes de la Inteligencia Militar Británica.

Su forma de pensar «fuera de la caja», con sus planes imaginativos y diferentes, es lo que le hace excepcional en su trabajo al frente de IM. Además, es capaz de hacer planes previendo los movimientos del adversario y adelantándose a ellos de formas eficaces y sobre todo inesperadas.

Todo el proyecto de los comandos de dinosaurios es una gran estratagema ideada por él para confundir a los nazis y sacar del frente al mayor número de unidades.

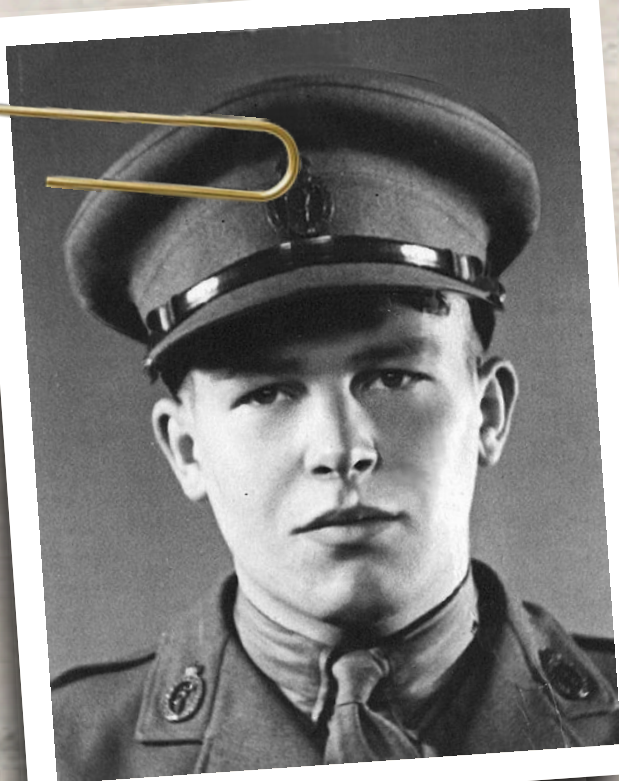
Su única otra pasión es el fútbol y su amado Manchester City, el equipo de su niñez, por el que siente verdadera devoción. El resto del tiempo es un militar como la copa de un pino, pero cuando el Manchester City está jugando en un hincha más. La única forma de traspasar su armadura de duro general inglés es con el fútbol.

Linton sabe que el conflicto actual será su última batalla y quiere irse por la puerta grande, dándole a los nazis en todos el morro y riéndose en su cara, sabiendo que han estado persiguiendo un espejismo por todo el mundo que él ha planeado al mínimo detalle.

- **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d8, Cabalgar d8, Conducir d8, Conocimientos Generales d8, Ciencias d6, Humanidades d4, Investigar d6, Disparar d8, Idioma Inglés d8, Idioma Francés d8, Medicina d6, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d8, Reparar d6, Sigilo d6, Supervivencias d6, Tácticas d8
- **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 5
- **Ventajas:** Alcurnia (General), Mando, Osado, Soldado
- **Desventajas:** Manía (fútbol y Manchester City), Obligaciones (mayor, ejército)
- **Equipo:** Uniforme de militar con galones de general, pistola reglamentaria, maletín con informes de alto secreto

Sugerencia de interpretación: Eres un viejo soldado que ha pasado toda su vida en el ejército, de una guerra a otra, luchando por tu país. Eres duro, más duro que un clavo en un ataúd, no tienes tiempo para sentimentalismo, porque si tomas malas decisiones o las haces tarde hay mucha gente que muere. Solo hay un momento en que relajas el rictus y es cuando hablas de fútbol y de tu querido Manchester City (de hecho llevas un lazo en la muñeca con sus colores).

Teniente Horace Chambers, mano ejecutora de la IM y el General Linton ❁



Horace Chambers es la persona más alejada de lo que pensarías que es un espía y, sin embargo, es una pieza importante en IM. Su visión totalmente diferente de la vida hace que piense fuera de la caja, cosa que IM ha aprovechado varias veces con éxito.

Tiene vastos conocimientos de cultura pop como chismes y cotilleos, datos curiosos, trucos de cocina, etc. A eso se junta su licenciatura en historia del arte, una gran afición a leer los libros de estrategia militar antigua. Todo eso ha conformado una mente excepcional para buscar soluciones imaginativas a problemas importantes que ha tenido IM.

Fue Horace quien, mientras servía té al general Linton, vio un informe de la Fundación Roxton y le dijo sin darle la mínima importancia que Hitler se volvería loco por conseguir un tiranosaurio con el que desfilan por Berlín.

Es un adicto confeso a la azúcar y es raro verlo sin algo azucarado en la mano. Deja una caja de pastas abierta al lado suyo y cuando te gires habrá desaparecido.

- **Atributos:** Agilidad d4, Astucia dl0, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d4, Conducir d4, Conocimientos Generales dl2, Ciencias dl0, Disparar d6, Humanidades dl0, Idioma Inglés dl0, Investigar d8, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d4, Sigilo d4, Tácticas d8
- **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5
- **Ventajas:** Investigador, Erudito (Ciencias), Erudito (Humanidades)
- **Desventajas:** Obligaciones (mayor, ejército), Leal, Patoso
- **Equipo:** Uniforme de militar con galones de teniente, pistola reglamentaria, mapas, dossieres, cajas con dulces, taza de té

Sugerencia de interpretación: Siempre estás comiendo, aprovecha a abrir los aperitivos cuando hagas de Horace, habla con la boca abierta y haz mucho ruido al masticar. Te encanta la historia, así que siempre metes datos históricos totalmente inútiles para la misión y al final todo el mundo acaba aburrido y bostezando.

Aparte de un alivio cómico, Horace puede ser una excusa para dar pistas a tus comandos cuando los veas perdidos. Haz que suelte alguna frase que parezca estúpida, pero que si la piensan un poco les dé alguna buena idea para solucionar el problema al que se enfrentan. Quizás les recuerde que la corona de la familia real británica tiene 4 puntas y eso les sirva para detectar documentos falsos.

Jocelyn Dubois, espía y aventurera ❁



Desde muy pequeña, Jocelyn lleva viajando con su familia, comerciantes de origen francés, o por su cuenta a ambos lados del Mediterráneo. Habla 6 idiomas fluidamente y sabe mezclarse con la gente y desaparecer. Es por ello que fue reclutada por la IM inglesa para trabajar como espía cuando Francia cayó ante los nazis.

Fue entrenada en habilidades básicas de espionaje, investigación y combate y la mandaron a diferentes misiones por Francia, Italia, Marruecos, Libia y Egipto, de las que siempre ha salido airosa.

También es una apasionada de la historia, de hecho su tapadera principal es la de una diletante estudiante de arqueología que viaja por el Mediterráneo estudiando ruinas de todas las civilizaciones que han surcado sus aguas.

Jocelyn será un personaje importante en dos escenarios de esta campaña, la Francia Ocupada y el Norte de África. Por eso puede ser interesante y divertido que coquetea con alguno de los comandos en el primer escenario para que tengan un interés extra en el segundo escenario.

- **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d8, Vigor d8
- **Habilidades:** Apostar d6, Atletismo d8, Conocimientos Generales d8, Disparar d8, Humanidades d8, Idioma Inglés d8, Idioma Árabe d6, Idioma Alemán d8, Idioma Italiano d6, Idioma Francés d8, Investigar d8, Latrocinio d8, Medicina d6, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d8, Sigilo d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6
- **Ventajas:** Acróbata, Afortunada, Investigadora, Ladrona
- **Desventajas:** Exceso de confianza, Fobia (menor, ratas)
- **Equipo:** Varios pasaportes de diferentes nacionalidades y dinero en diferentes divisas (escondido en un lugar secreto), ropa cómoda de viaje, libros y herramientas de arqueología, pistola y daga (FUE+d4)

Sugerencia de interpretación: Eres una vividora. Te gusta la vida en todos sus aspectos, la buena comida, la buena bebida, bailar y cantar y pasártelo bien en dormitorio. Trata siempre de disfrutar de los pequeños placeres de la vida, incluso en las peores situaciones. Puede que estés en medio de un tiroteo con unos soldados nazis, pero eso no quiere decir que no puedas llevarte un par de botellas de un vino italiano para la cena.

Arntine Cornelia Marie Edwardsdatter Lyngstad, campesina noruega convertida en espía inglesa ❁



Arntine Lyngstad es una paria entre su gente, su hija Synni es una «tyskerhoren» (zorras de los alemanes), mujeres nórdicas que se juntaron con soldados alemanes dentro de programas de mejora de la raza aria. Cuando su yerno desapareció en combate en el mar del Norte, su hija embarazada de una niña y ella perdieron el apoyo del gobierno nazi y también fueron repudiadas por sus compatriotas.

Esta situación fue aprovechada por IM para convertir a Arntine en uno de sus colaboradores a cambio de una paga y la promesa de poder ir a vivir en Inglaterra después de la guerra.

Siguiendo órdenes de los ingleses, Arntine se movió por todo el país, trabajando siempre para los alemanes en trabajos de bajo nivel como criada, costurera, etc. Esto le permitía entrar en cualquier sitio y ser

casi invisible al ser considerada inferior por sus empleadores alemanes.

Ahora mismo está viviendo en la zona de Telemark y al ser el agente inglés de menor valía se le ha puesto a trabajar con los comandos de la fundación Roxton, ya que su pérdida no supone ninguna pérdida importante.

La niña que Synni lleva es su vientre es Frida, la cantante morena de grupo ABBA. Gracias a tus comandos todos podemos cantar «Mamma Mia» o «Waterloo».

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu dl2, Fuerza d6, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d6, Conocimientos Generales d8, Idioma Noruego d8, Investigar d8, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d8, Sigilo d8
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5
- **Ventajas:** Investigadora, Osada
- **Desventajas:** Marginada (menor, tyskerhoren), Obligaciones (menor, criada de von Liebenfels), Pobre
- **Equipo:** Ropa de criada y productos y herramientas de limpieza

Sugerencia de interpretación: Tu voluntad es inquebrantable, por mucho que lo intenten, por mucho que te echen encima, no pueden doblegarte. Seguirás adelante protegiendo a tu familia en una de las peores épocas de la historia.

Ibrahim Adauly, un ladrón de guante blanco ❁



Ibrahim es el epítome del ladrón de guante blanco, es ágil, sigiloso y diestro. No hay pared que no pueda escalar o cerradura que no pueda abrir. Podría robarle su strudel a un oficial nazi de las manos sin que se diera cuenta.

Ya tuvo que huir de Argelia por problemas a ambos lados de la ley, y como siga así tendrá que abandonar también Francia. La policía y la PM nazi han puesto una recompensa por su captura y a los criminales de la zona no les cae muy bien por su exceso de confianza que le lleva a arriesgar demasiado.

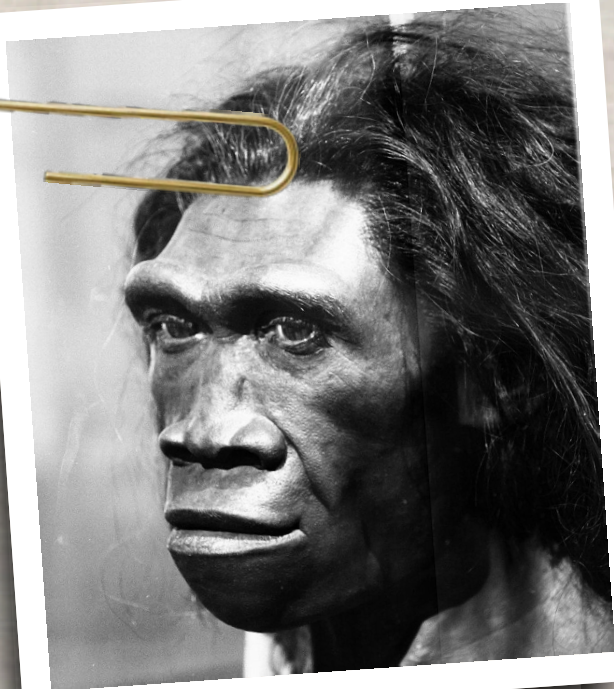
Contratar a Adaury es una opción muy interesante si tus comandos necesitan conseguir algún objeto muy bien custodiado. Además, siempre anda con problemas de dinero por su ludopatía, con lo que se le puede comprar fácilmente.

Cuando haces tratos con Alí has de saber que tienden a pasar cosas extrañas a su alrededor y siempre termina metiéndose en situaciones extrañas y bizarras. Pero desde luego, al lado de Ibrahim nunca te vas a aburrir.

- **Atributos:** Agilidad d12, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8
- **Habilidades:** Apostar d6, Atletismo d12, Conocimientos Generales d8, Interpretar d8, Idioma francés d8, Latrocinio d12, Notar d4, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d10
- **Paso:** 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 6
- **Desventajas:** Exceso de confianza, Hábito (menor, ludopatía), Imán de lo extraño
- **Ventajas:** Acróbata, Atractivo, Callejear, Ladrón, Pies ligeros
- **Equipo:** Daga (FUE+d4), ropas oscuras, herramientas de ladrón y cuerda y garfio de escalada

Sugerencia de interpretación: Ibrahim es el típico ladrón de guante blanco de películas clásicas de robos. Es elegante, de buenas maneras, modales finos y gustos caros. Cuando no estás trabajando disfrutas de los placeres de la vida en restaurantes y teatros. Coquetea continuamente y no dejes de halagar a la gente de alrededor, los halagos te han librado de prisión más veces que tus acrobacias.

Madas, matriarca del clan de pitecántropos ❁



Madas, es la matriarca del clan de pitecántropos de la meseta. A diferencia de sus predecesores, ha preferido usar la inteligencia y la diplomacia a la fuerza, reservando esta última solo para protegerse de los peligros que acechan entre el follaje del mundo perdido.

Madas es más lista que la media y puede ser una buena negociante, aun así tu pensamiento es muy lineal y no entiende ironías o sarcasmos y en caso de mentir son mentiras muy básicas. A pesar de todo, no podrán engañarla, si no le prometen las armas no llevará a su gente a la guerra.

En la batalla Madas, como su gente, es brutal, pero nunca permitirá atacar y matar a enemigos que se hayan rendido. Quiere aprovechar la oportunidad de dejar claro

que son peligrosos, pero solo si se les ataca.

- **Atributos:** Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8
- **Habilidades:** Atletismo d10, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d6, Supervivencia d8
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7(1)
- **Ventajas:** Acróbata, Mando
- **Desventajas:** Heroico (mayor)

Capacidades especiales:

- * **Armadura +1:** Piel dura como el cuero curtido.
- * **Mordisco:** FUE+d4 de daño.
- * **Vista y oído agudo.** Su buena vista y oído le da +2 a las tiradas de Notar y Supervivencia que impliquen vista u oído.
- * **Buen trepador:** Paso 8 trepando. Los pitecántropos pasan gran parte de su vida en los árboles y su cuerpo está adaptado a ello. Añaden +2 a sus tiradas de Atletismo cuando trepan.
- **Equipo:** Garrote endurecido (FUE+d6)

Sugerencia de interpretación: Gruñe, chilla y haz ruidos raros. Gesticula sin mucho sentido y golpea la mesa. Si cree que puede ser divertido para todos, lanza los ganchitos que tengáis por la mesa.

Chatla, impulsivo jefe accala ❄



Chatla ha crecido desde que era el joven guerrero hijo del jefe, pero no ha madurado mucho. Sigue siendo impulsivo e impetuoso, pero la vida adulta de jefe le ha hecho sentar la cabeza. De hecho ha formado una familia, tal vez porque era lo que debía hacer un futuro jefe, pero cada noche sueñas con cazar alosaurios y montar sobre ellos como los grandes héroes.

Aun así Chatla no es tonto, sabe del poder de las armas modernas y sabe que no pueden hacer nada contra los monstruos de hierro reptadores y el monstruo gigante volador que han traído los nuevos extranjeros. Su gente no duraría nada con ellos. Así que está esperando a la mínima oportunidad para rebelarse.

- **Atributos:** Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10

- **Habilidades:** Atletismo d10, Cabalgar d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d10, Intimidar d6, Notar d8, Pelear d10, Sigilo d8, Supervivencia d8
- **Paso:** 6; **Parada:** 8(1); **Dureza:** 8(1)
- **Ventajas:** Ataque repentino, Bloqueo, Matagigantes, Temple
- **Desventajas:** Manazas (menor), Analfabeto (menor), Impulsivo (mayor)
- **Equipo:** Pielles (+1 armadura pecho y piernas), hacha de piedra (FUE+d4) o arco simple, lanza de punta de piedra (FUE+d4, parada +1, alcance 1, dos manos)

Sugerencia de interpretación: Sigues siendo el muchacho impulsivo que lanzó a su tribu contra los terribles pitecántropos y salió victorioso y llevas toda la vida volver a revivir aquellos momentos. Puede que ese momento haya llegado y tus estás ansioso por ello.

Antagonistas

=====

Una historia es tan buena como sus antagonistas y aquí tienes a los villanos y villanas que van a hacer la vida imposible a tus comandos, haciendo que se jueguen su vida y la de sus saurios en cada misión.

Theodor von Liebenfels, general nazi y ocultista ❁



Von Liebenfels es un auténtico fanático de dos cosas, el Führer y la mitología nórdica. Su fanatismo por Hitler y su causa es de sobra conocida. Todo lo que diga Hitler es cierto y sus ideas nunca están equivocadas.

Su obsesión con los mitos nórdicos, la magia rúnica y los aesires es algo que mantiene más en secreto. Con varios libros antiguos ha intentado realizar hechizos de magia rúnica sin mucho éxito, pero está convencido que descubrirá algún día las fórmulas mágicas correctas y con ellas ayudará al Führer a ganar la guerra y limpiar el mundo de impurezas.

Theodor es uno de generales más importantes de las fuerzas militares nazis y es enviado a las misiones más especiales por el propio Hitler fuera de la línea del frente. Hitler sabe que von Liebenfels ve el mundo de otra manera y le gusta la posibilidad de que uno de sus generales le

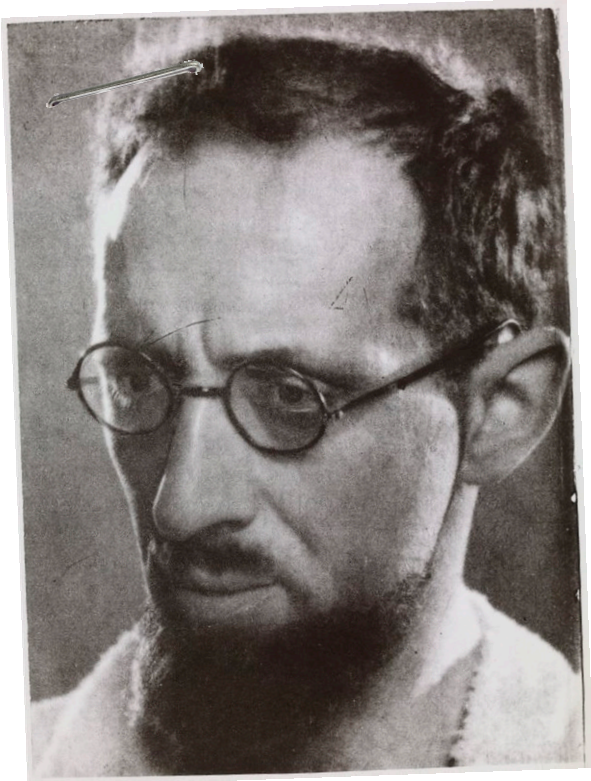
permita acercarse ese mundo sobrenatural.

- **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8
- **Habilidades:** Atletismo d4, Conducir d6, Conocimientos Generales d8, Disparar d8, Humanidades d10, Idioma Alemán d8, Intimidar d10, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d4, Tácticas d10
- **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6 / 9(3) con el camisote de malla
- **Ventajas:** Sensibilidad celta, Mando, ¡Mantened la formación!, Táctico
- **Desventajas:** Fanático (SS), Sanguinario, Vengativo, Delirio (mayor, la magia rúnica y los dioses nórdicos existen)
- **Equipo:** Pistola, Uniforme nazi impoluto, Bolsa de cuero con runas, Bolsa de componentes mágicos

- **Equipo de combate:** Espada vikinga (FUE+d8), Camisote de malla (+3 torso y brazos), casco abierto (+4 cabeza), escudo medieval mediano (parada +2, cobertura -2)

Sugerencia de interpretación: Eres todo lo que se espera de un general racista, machista, cruel, sádico (de hecho disfrutas con el dolor ajeno y propio) y con un total desprecio por la vida humana. Los fallos los castigas duramente, muy duramente. En cuanto empiezan a salirte mal las cosas, comienzas a chillar a todos y a moverte frenéticamente.

Doctor Artur Eckart, científico loco nazi ❄



Este genio de la ciencia (de hecho, será una de las personas más inteligentes del mundo) es capaz de crear inventos increíbles, pero en vez de ponerlos al servicio del mundo se decantó por los nazis. Aunque no cree en su causa, como no le ponen impedimentos éticos y morales a sus experimentos, lleva asociado con ellos desde hace años. No tiene problemas en probar todo tipo de ingenios y descubrimientos científicos en prisiones de guerra y de campos de concentración, según él siempre en beneficio de la ciencia.

Su mayor descubrimiento ha sido desarrollar una especie de rayo láser hipercalorífico que puede destruir ciudades enteras en segundos dejando nada más que cenizas, el problema es que para que el arma sea efectiva necesita una ingente cantidad de diamantes con unas características muy específicas de color y de tono que los hacen muy difíciles de encontrar. Ha podido ofrecer al propio

Hitler versiones funcionales de su invento, pero a pequeña escala, para lograr una arma definitiva necesita gran cantidad de esos diamantes especiales.

Ante este éxito parcial, Eckart consiguió que le montarán un laboratorio con todos los avances de la ciencia actual en el castillo de Hohenzollern. En principio dispone de fondos económicos infinitos para hacer sus experimentos y el ejército nazi le ha proporcionado algunas de sus mejores unidades de combate para su defensa.

Pero este genio loco no solo ha trabajado en su rayo mortal, también ha mejorado de forma efectiva a los soldados que protegen su castillo con todo tipo de inventos desarrollados por él.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia dl2+2, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d4

- **Habilidades:** Atletismo d4, Ciencias dl2, Ciencia extraña dl2, Conducir d6, Conocimientos Generales d4, Disparar d8, Humanidades d6, Idioma Alemán dl2, Idioma Inglés dl0, Investigar d8, Medicina dl0, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d4, Reparar d6, Sigilo d4
- **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 4
- **Ventajas:** Trasfondo arcano (Ciencia extraña), Inventor, McGyver, Mr. Arreglalotodo, Los números primos son rojos y huelen dulces
- **Desventajas:** Paranoia (mayor), Megalomanía (mayor)
- **Ciencia extraña:** 15 pp. Rayo mortal portátil (Chorro), Campo de fuerza (Desvío)
- **Equipo:** Bata blanca, Libros de consulta de física y química, Útiles científicos varios

Sugerencia de interpretación: Tu locura está al nivel de tu genialidad científica, así que estás muy muy loco. Gritas y susurras en la misma frase y hablas contigo mismo. Te preguntas y te respondes con diferentes voces incluso, discutes a gritos contigo mismo. Y de repente vuelves a la normalidad durante unos segundos pareciendo totalmente normal.

Irma Bormann, agente de las SS ❁



Irma es la *femme fatale* por excelencia, seductora y misteriosa, pero también sádica y mortal. Nadie puede escapar de sus encantos ni de sus salas de tortura e interrogatorio.

Le encanta el lujo, la riqueza y la moda, pero le gusta más seguir a ciegas las creencias del nazismo y de las ramas más duras de las SS tanto por convicción como forma de medrar socialmente.

Mientras es una subalterna, es muy eficiente cumpliendo órdenes, una hábil espía y una gran consejera, pero en el momento que consigue subir en el escalafón de mando poder, Irma se convierte en una adicta al poder y a su sadismo natural se le une una tremenda megalomanía.

Puede mandar fusilar a una familia entera y derribar su casa sin pestañear si eso le permite a las tropas bajo su mando tardar 1 minuto en llegar al frente.

- **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu dl2, Fuerza d8, Vigor d8

- **Habilidades:** Atletismo d8, Apostar d6, Cabalgar d, Conducir d6, Conocimientos Generales d8, Humanidades d8, Idioma Inglés d6, Idioma Alemán d8, Intimidar d10, Latrocinio d8, Pelear d8, Notar d8, Persuadir d10, Reparar d6, Sigilo d8
- **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6
- **Ventajas:** Acróbata, Atractiva, Carismática, Ladrona
- **Desventajas:** Despiadada (mayor), Exceso de confianza, Megalomanía
- **Equipo:** Impresionante traje de noche de alta costura, bolso a juego con pistola dentro, stiletos

Sugerencia de interpretación: De normal, la intimidación y la fuerza no son tu estilo. Lo tuyo es el carisma, el *sex appeal* y la zalamería. Unas palabras bonitas y aduladoras y unas miraditas provocativas y tienes a todo el mundo comiendo de tu mano. Para que abrir una cerradura con ganzúas si puedes engañar a la persona que la vigila para que te abra. Todo va bien hasta que tu lado sádico sale a la superficie, en ese momento la careta cae y conocerán el dolor.

Günther Prien, capitán de submarino ❄



Günther Prien es uno de los mejores cazas barcos de la marina nazi. Su sola mención hace que cualquier tripulación se «santigüe» y le rece a sus dioses.

A pesar de sus orígenes humildes, pudo entrar en la escuela de oficiales de la Kaiserliche Marine, llegando a ser uno de sus capitanes de corbeta más jóvenes.

Günther Prien es un hábil capitán de submarino. Con su U-47 ha conseguido varias victorias, obteniendo bastante renombre no solo entre militares sino también la opinión pública y los medios. Es por ello que la marina nazi lo ha elegido para entrar en la inexpugnable base de Scapa Flow. La verdad es que si hay alguien capaz de lograrlo es él.

Es muy querido por sus subordinados, por su buen trato y por preocuparse por ellos. Todos sus marineros y oficiales harían lo que fuera por él.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

- **Habilidades:** Atletismo d6, Conocimientos Generales dl0, Dispara d8, Humanidades d8, Ciencias d8, Idioma alemán d4, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d6, Pilotar (submarino) dl2, Sigilo d4, Supervivencia d6, Tácticas dl0
- **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 5
- **Ventajas:** As, Osado, Calculador
- **Desventajas:** Obligaciones (mayor, ejército), Leal
- **Equipo:** Pistola, uniforme de capitán, cazadora de cuero

Sugerencia de interpretación: Eres bastante afable y risueño para ser un capitán de submarino nazi. Te tomas las cosas como vienen, no merece la pena comerte los malos rollos de la guerra. Las cosas vienen como vienen y a veces poco se puede hacer.

Secuaces

=====

Aquí te presentamos toda una galería de personajes no jugadores genéricos que van a pulular por las cubiertas de tus barcos, los barracones de tus instalaciones militares y las trincheras y campos de batalla. También los puedes usar como base para tus PNJ. Si el capitán al cargo de la muralla norte de Tobruk va a ser importante, coge a un oficial y adórnalo con tus propios detalles.

Recuerda que en esta campaña muchos de estos PNJ genéricos puedes personalizarlos con diferentes habilidades y ventajas. Quizás el soldado que lleva un camión puede que tenga un d6 en Conducir o la líder guerrillera pueda tener un Persuadir alto para arengar a sus tropas.

Infantería

Hablamos de combatientes de baja graduación de cualquier rama del ejército. Se pueden personalizar según su trabajo normal, por ejemplo, +1 nivel a Reparar si es repara vehículos o +1 nivel a Disparar si está en primera línea del frente, etc.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Idioma materno d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d4
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5
- **Ventajas:** Soldado
- **Desventajas:** Obligaciones (mayor, ejército), Leal
- **Equipo:** Fusil, bayoneta(FUE+d4), casco (+1 dureza cabeza), 2 granadas

Oficial

Hablamos de todo tipo de oficiales que hace años que no han pisado un campo de batalla o una trinchera. Siempre van con su uniforme inmaculado y sus botas brillantes. Se pueden personalizar según su trabajo normal, por ejemplo, +1 nivel a Tácticas si trabaja en el alto mando o +1 nivel a Intimidar o Persuadir si se encarga de interrogatorios, etc.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d6, Conducir d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Idioma materno d6, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d6, Tácticas d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5
- **Ventajas:** Mando, Inspiración

- **Desventajas:** Obligaciones (mayor, ejército), Leal
- **Equipo:** Pistola, casco (+1 dureza cabeza)

Mujeres y hombres de ciencia

Hablamos de todo tipo de especialista en cualquier campo de la ciencia, desde paleontólogas a zoólogos, físicos, químicas, astrónomos, biólogas, etc. Deberían tener formación universitaria y puede que tengan formación militar o de supervivencia si son militares o han participado en expediciones por todo el mundo.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d4, Ciencias d8, Conocimientos Generales d8, Idioma materno d8, Notar d8, Persuadir d4, Sigilo d4
- **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5
- **Ventajas:** Elige 1 (Persona de recursos, Mr. Arreglalo todo, Investigador, McGyver)
- **Desventajas:** Elige 1 (Avergonzado, Despistado, Fobia, Patoso)
- **Equipo:** Equipo científico adecuado a su especialidad y material de escritura

Tripulante del «Mary Anning»

Los y las tripulantes del «Mary Anning» son de lo mejor que la marina mercante puede ofrecer. Saben enfrentarse con valentía a lo que el mar les pueda echar y no son capaces de saltarse bloqueos marítimos y meter contrabando sin que los nazis lo detecten. Hablan inglés y español de sus constantes viajes a Sudamérica.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8
- **Habilidades:** Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Dispara d6, Latrocinio d6, Idioma Español d6, Idioma Inglés d6, Navegar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Reparar d6, Sigilo d4, Supervivencia d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6
- **Ventajas:** Manos firmes
- **Equipo:** Machete(FUE+d6), Salvavidas, Caja de herramientas

Combatiente de la guerrilla

Incluye a cualquier tipo de persona que empuñe un arma y defienda sus tierras de los invasores nazis. Desde jóvenes sin experiencia y con mucho ánimo hasta personas ancianas, experimentadas pero cansadas de luchas.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Idioma materno d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d8, Supervivencia d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5
- **Desventajas:** Leal
- **Equipo:** Fusil, machete(FUE+d6), 1 granada

Líder de la guerrilla

Toda guerrilla cuenta con un líder o un líder carismático capaz de mover a sus combatientes hacia el combate y salir victoriosos de las más graves situaciones de combate.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8
- **Habilidades:** Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Idioma materno d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d4, Sigilo d8, Supervivencia d6, Tácticas d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6
- **Ventajas:** Mando, Osado
- **Desventajas:** Enemigo (Mayor, Nazis)
- **Equipo:** Fusil, machete(FUE+d6), 1 granada

Infantería nazi

Hablamos de combatientes de baja graduación de cualquier rama del ejército nazi. Se pueden personalizar según su trabajo normal, por ejemplo, +1 nivel a Supervivencia si es un explorador o +1 nivel a Conducir si vigila las carreteras en una moto BMW R-71, etc.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8
- **Habilidades:** Atletismo d6, Conducir d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Idioma alemán d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6
- **Ventajas:** Soldado
- **Desventajas:** Obligaciones (mayor, ejército), Fanático (SS)
- **Equipo:** Fusil, bayoneta(FUE+d4), casco (+1 dureza cabeza), 2 granadas

Oficial nazi

Hablamos del típico oficial nazi, altivo, déspota, seguramente muy sádico y que siempre está gritando. No tengas ningún reparo en acabar con ellos, la lista de crímenes de guerra y de lesa humanidad que haya cometido será seguramente larguísima, perfectos para que se los coma de un bocado un alosaurio.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d6, Conducir d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Idioma alemán d6, Idioma Inglés d4, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d6, Tácticas d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5
- **Ventajas:** Mando, Soldado, Inspiración
- **Desventajas:** Obligaciones (mayor, ejército), Fanático (SS), Elige 1 (Avaricioso, Sanguinario, Vengativo, Sobreconfiado)
- **Equipo:** Pistola

Infantería nazi con armamento pesado

Este soldado nazi es por así decirlo una arma de destrucción personal. Tiene una especie de arnés que le permite sostener una ametralladora pesada y moverse (lentamente) con ella. Mientras los saurios no estén cerca de él, es un temible adversario. Su problema es que en cuerpo a cuerpo es torpe y lento.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d4, Conocimientos Generales d4, Disparar d10, Idioma alemán d6, Pelear d4, Notar d4, Persuadir d4, Sigilo d4
- **Paso:** 6 (sobrecargado: paso 4 y no puede correr); **Parada:** 4; **Dureza:** 5
- **Ventajas:** Soldado, Manos firmes
- **Desventajas:** Obligaciones (mayor, ejército), Fanático (SS)
- **Equipo:** Ametralladora pesada con arnés de sujeción (necesita un turno completo para deshacerse de este equipo) y gran cantidad de munición, casco (+1 dureza cabeza)

Infantería nazi acorazado

La idea de este soldado nazi es crear una persona que sea un tanque. Con tanto blindaje encima que no tenga problemas en meterse directamente en la línea de fuego del enemigo con sus armas automáticas. Como en otros casos, su capacidad de movimiento es limitada debido al peso de la armadura y de su armamento. Por todo esto es más fácil evitarlo que enfrentarse a él directamente.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d4, Conocimientos Generales d4, Disparar d8, Idioma alemán d6, Pelear d4, Notar d4, Persuadir d4, Sigilo d4
- **Paso:** 6 (sobrecargado: paso 4 y no puede correr); **Parada:** 4; **Dureza:** 9(4)
- **Ventajas:** Soldado, Disparo rápido
- **Desventajas:** Obligaciones (mayor, ejército), Fanático (SS)
- **Equipo:** Subfusil de asalto, peto de malla acorazado (+4 dureza), casco (+1 dureza cabeza)

Infantería nazi con lanzallamas



Este soldado nazi está especializado en el uso de lanzallamas como arma de combate. Con esta desbastadora arma se puede incinerar a un grupo de enemigos en segundos e incendiar vehículos enemigos. Pueden hacer grandes quemaduras en los de gran tamaño que son más fáciles de acertar. Su tremenda capacidad de destrucción se compensa con las altas posibilidades que el lanzallamas falle y su portador muera envuelto de fuego de queroseno.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Idioma alemán d6, Pelear d4, Notar d4, Intimidar d6

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 7(1)

Ventajas: Soldado, Sin piedad

Desventajas: Obligaciones (mayor, ejército), Fanático (SS), Deseo de muerte

Equipo: Lanzallamas, traje ignífugo (+1), casco nazi (+1 dureza cabeza)

Menestral/a

Estamos hablando de personas que tiene un oficio manual; desde la herrera del pueblo o el alfarero, hasta los tejedores o los albañiles y carpinteros. Son gente que sabe mucho de su trabajo, pero poco más. Hacen un buen trabajo, cobran por ello y tratan de sobrevivir. Puedes gastar un par de puntos de habilidad en especializarles.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d4, Ciencias d4, Conocimientos Generales d6, Idioma materno d6, Notar d4, Pelear d4, Reparar d8, Sigilo d4
- **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5
- **Ventajas:** Elige 1 o más: Mr. Arreglalo todo, Hombre de recursos
- **Desventajas:** Elige 1 o más: Avaricioso (Mayor), Feo (Menor), Habito (Mayor, Alcoholismo), Pobreza (Menor)
- **Equipo:** Cuchillo o una herramienta de su oficio (FUE+d4)

Mercader

Vamos desde dependientes de tiendas hasta taberneros y toda la estructura de gente que trabaja en las empresas comerciales, desde almaceneros hasta los capataces. Puedes gastar un par de puntos de habilidad en especializarles.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d4
- **Habilidades:** Atletismo d4, Ciencias d4, Conocimientos Generales d6, Idioma materno d6, Idioma extra d6, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d6, Sigilo d4
- **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 4
- **Desventajas:** Elige 1 o más: Avaricioso (Mayor), Bocazas (Menor), Cauto (Menor), Habito (Mayor, Alcoholismo)
- **Ventajas:** Elige 1 o más: Intimidador, Callejear, Alcurnia, Rico
- **Equipo:** Cuchillo (FUE+d4)

Burócrata

Estamos hablando desde cargos oficiales como alcalde o la alcaldesa a las personas encargadas del registro, pasando por la gente que recauda los impuestos o chupatintas que están detrás de un mostrador en los juzgados.

- **Atributos:** Agilidad d4, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d4
- **Habilidades:** Atletismo d4, Conocimientos Generales d6, Humanidades d6, Idioma materno d6, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d6, Sigilo d4
- **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 4
- **Desventajas:** Elige 1 o más: Avaricioso (Mayor), Bocazas (Menor), Habito (Menor)
- **Ventajas:** Elige 1 o más: Alcurnia, Callejear, Responsable, Rico
- **Equipo:** Cuchillo (FUE+d4) y objetos de burócrata como papel, pluma estilográfica o sellos oficiales

Artista

Bailarines y bailarinas, actores y actrices, intérpretes musicales de cualquier tipo, comediantes, ...

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Humanidades d6, Idioma materno d8, Interpretación d8, Notar d6, Persuadir d6, Sigilo d4, Sigilo d4
- **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5
- **Desventajas:** Elegir 1: Hábito (menor alcohol, marihuana, etc.), Curioso, Cojo, Patoso
- **Ventajas:** Elegir 1: Carismático, Famoso, Atractivo
- **Equipo:** Ropas vistosas, instrumento musical, herramientas relacionadas con su arte

Delincuente de los bajos fondos

Los oscuros callejones de las grandes ciudades están llenas de este tipo de personajes. Tenemos matones, descuideras, cortabolsas, timadores, ladronas, etc.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d4, Idioma materno d6, Intimidar d6, Latrocinio d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5
- **Desventajas:** Buscado (Mayor, por robos), Elige 1 o más: Avaricioso (Mayor), Canalla (Menor), Cojo (Mayor), Feo (Menor), Habito (Mayor, Cocaína), Manco (Mayor), Mudo (Mayor)
- **Equipo:** Cuchillo (FUE+d4)

Dinosaurios del Mundo Perdido

=====

Las diferentes expediciones que han visitado el Mundo perdido han encontrado solo un limitado número de saurios, exactamente 8 además de 4 especies de animales «antediluvianos» incluido unos homínidos y unos humanos prehistóricos.

Que no hayan sido encontradas, no quiere decir que en la tierra de Maple White no existan, así que siéntete libre de meter todas las especies nuevas que quieras.



Alosaurio

Carnívoro | Terrestre | 4x2 casillas | Código: Matilda (por el tanque inglés Al2 Matilda II)

El alosaurio es el mayor de los saurios que sobreviven en la tierra de Maple White y al más terrible de ellos. Es un terópodo, es decir que es bípedo, pero a diferencia de otros terópodos, como el tiranosaurio, sus brazos eran más largos y podían ser usados para atacar y sujetar las presas.

Como depredadores, pueden llegar a cazar estegosaurios, aunque siempre especímenes jóvenes, viejos o enfermos. Su vista les permite calcular bastante precisamente las distancias, con lo que son bastante efectivos en sus ataques por sorpresa.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu dl2, Fuerza dl2+6, Vigor dl0
- **Habilidades:** Atletismo d6, Intimidar dl2, Notar d6, Pelear d8, Supervivencia d6
- **Paso:** 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 17(3)
- **Ventajas:** Nervios de Acero Mejorados

Capacidades especiales:

- * **Armadura +3:** Piel escamosa y dura.
- * **Mordisco:** FUE+d8.
- * **Miedo -2:** Quien vea un poderoso alosaurio deberá hacer una tirada contra miedo con una penalización de -2.
- * **Impávido:** Es inmune a las tiradas de miedo e Intimidar.
- * **Grande:** +1 herida. Los enemigos de tamaño normal obtienen un +2 en tiradas de ataque contra ellos.
- * **Tamaño +6:** +6 a Dureza
- * **Pisotón:** Daño FUE. El pisotón del alosaurio cuenta como arma pesada. Un enemigo pisoteado debe realizar una tirada opuesta de FUE contra el alosaurio para liberarse. Mientras el alosaurio no se mueva, continuará causando daño de FUE a la víctima en cada ronda (aunque normalmente la morderá hasta matarla una vez que la tenga atrapada), y obtiene un +2 al golpe y al daño de su mordisco contra su presa.
- * **Tragar entero:** Los alosaurios pueden tragarse enteras presas de Tamaño +1 o inferiores. Mientras está dentro del estómago, el objetivo es agarrado según el libro de reglas básico y sufre 2d6 de daño por asalto debido a los jugos digestivos, hasta que se lo come o le corta el estómago. La armadura no ofrece protección.



Un alosaurio adulto de talla media crece hasta 12 metros de longitud de la cabeza a la punta de la cola y pesa entre 1.500 y 2.000 kg. Todo esto convierte a este cazador solitario en el mayor depredador de la tierra de Maple White.

Sus potentes piernas también le convierten en el dinosaurio terrestre más rápido del mundo perdido con una velocidad máxima de 55 km/h.

Oficialmente en la novela de El mundo perdido no hay T-Rex, pero si sientes la necesidad de que tu campaña tenga T-Rexes, puedes usar las estadísticas de alosaurio subiéndole un punto al tamaño.



Estegosaurio

Herbívoro | Terrestre | 3x2 casillas | Código: Bren Carrier (Vehículo blindado de transporte de tropas)

Debido a sus distintivas espinas de la cola y sus placas dorsales, el estegosaurio es uno de los más reconocidos dinosaurios. Es el mayor herbívoro del mundo perdido y gracias a su masa y a su fuerte y elevada cola puede hacerle frente, incluso derrotar a un alosaurio. Sus placas dorsales son una mezcla de sistema de termorregulación y de protección.

En general son lentos y tranquilos, pero la creencia de que eran poco inteligentes por su pequeño cerebro es falsa. Viven en manadas y son muy protectores con sus crías. No hay que olvidar que debajo de su imagen de tranquilos herbívoros hay unas máquinas letales capaces de hacer frente a cualquier enemigo mucho más si no está solo.

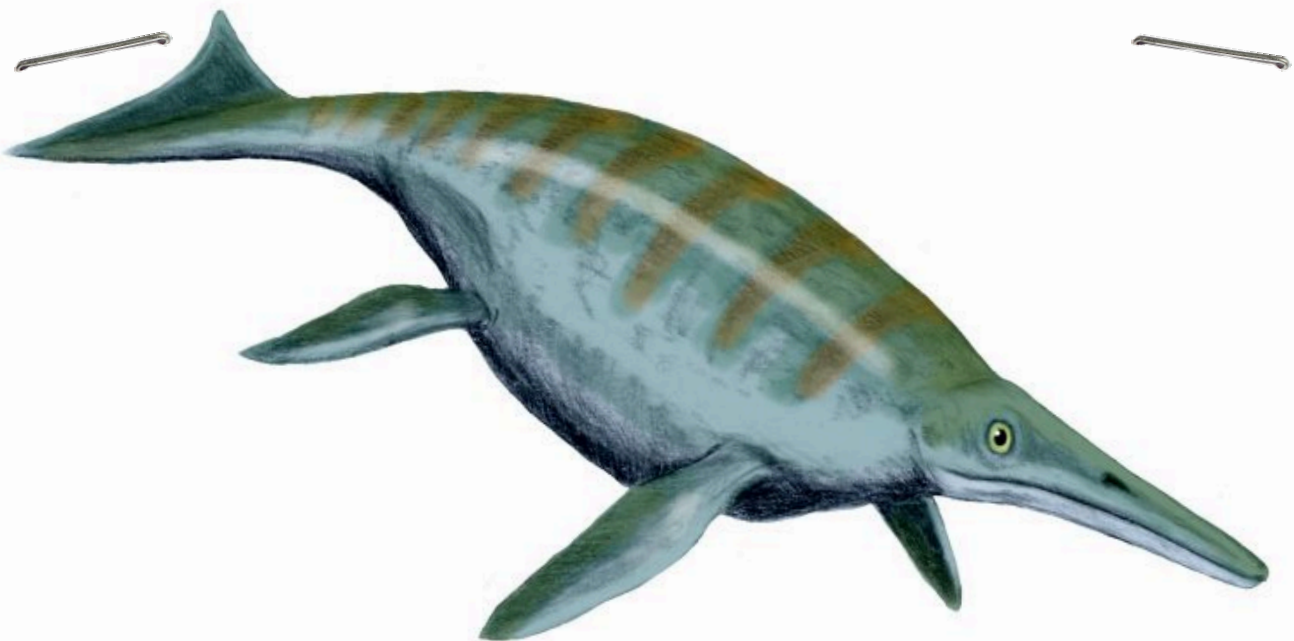
- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d8, Fuerza dl2+3, Vigor dl2
- **Habilidades:** Atletismo d4, Notar d8, Pelear d8
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 16(2)
- **Ventajas:** Atletismo d6, Pelea d6, Notar d8
- **Capacidades especiales:**
 - * **Armadura +2:** Piel escamosa.
 - * **Grande:** +1 herida. Los enemigos de tamaño normal obtienen un +2 en tiradas de ataque contra ellos.
 - * **Tamaño +6:** +6 a Dureza

- * **Coletazo:** FUE+d6. Si durante su turno no se mueve, puede hacer un ataque de área en 3 casillas adyacentes entre sí y alrededor suyo. Hace una tirada por cada enemigo en el área. Todo enemigo que pase por esa zona hasta el siguiente turno del estegosaurio recibe un ataque. Varios estegosaurios puede combinar estos barridos con sus colas con pinchos de forma que crean una barrera defensiva que nadie en su sano juicio querría atravesar.
- * **Placas dorsales:** Las placas de su espalda hacen que los ataques cuerpo a cuerpo de enemigos más altos o que solo puedan atacar desde arriba sean más difíciles y tengan un -2.



El estegosaurio pesa 3 y 4 toneladas y crece hasta 9 metros de largo de la cabeza a la punta de la cola y 4 metros de alto.

Como ya hemos comentado, este saurio es famoso por sus placas dorsales y también tiene cuatro espigas en la cola, cada una de 60 a 90 cm de largo, que usa para su defensa.



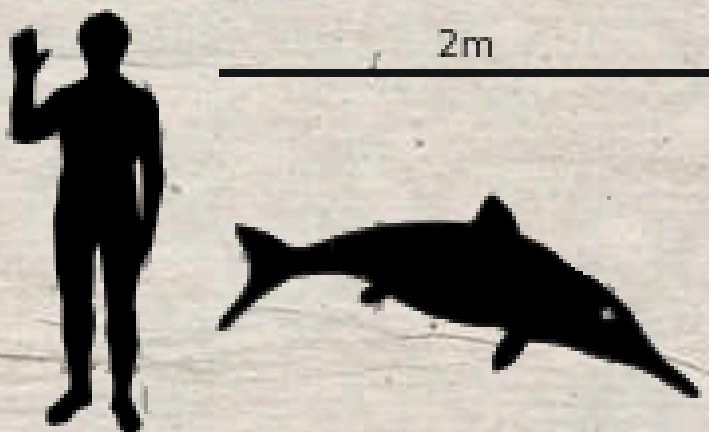
Ictiosaurio

Carnívoro | Acuático | 2x1 casillas | Código: LCA (Lancha de desembarco)

Los ictiosaurios descienden reptiles que volvieron al mar, como hicieron delfines y ballenas. Como ellos respiran aire con lo que cada cierto tiempo tienen que subir a la superficie a tomar aire. Están totalmente adaptados al medio acuático y se alimentan de peces y calamares.

Ictiosaurio fue el primer fósil completo descubierto a principios del siglo XIX por Mary Anning en Inglaterra.

- **Atributos:** Agilidad d10, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8
- **Habilidades:** Atletismo d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 7(1)
- **Capacidades especiales:**
 - * **Acuático:** Paso 10 nadando.
 - * **Mordisco:** FUE+d6
 - * **Piel dura +1:** Su piel dura y lisa no solo le protege del frío del mar, también de ataques de otros animales.
 - * **Grandes ojos:** Tiene una vista excelente dentro del agua de forma que no sufre ninguna penalización de visibilidad debajo del agua.



El ictiosaurio mide unos 2 metros de largo y pesa entre unos 150 y 170 kilos. Se caracterizan por tener unos grandes ojos adaptados perfectamente para ver debajo del agua.

Su forma es una mezcla de pez espada y delfín lo que le convierte en un depredador rápido y ágil que puede llegar a los 40 km/h en condiciones óptimas.

Iguanodon

Herbívoro | Terrestre | 3x2 casillas | Código: Willys (por el vehículo todoterreno Jeep Willys MB)

Estos saurios han sido reconstruidos a lo largo de los años muchas veces y cada una de ellas erróneas. Ahora sabemos que podía andar a dos o cuatro patas, siendo más rápidos a dos patas, aunque con la edad dejan de andar de forma bípeda y se impone andar a 4 patas.

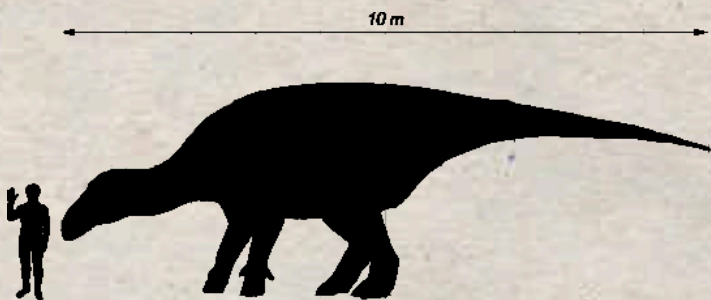
Quizás su característica más interesante sean sus extremidades superiores. En las patas delanteras tenían 5 dedos, tres dedos forman una especie de pezuñas, capaces de soportar su peso al andar. Tienen, además, un cuarto dedo, un pulgar con una gran garra para defensa y un menique articulado que le permitía manipular objetos como frutas o ramas.

- **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d12+1, Vigor d8
- **Habilidades:** Atletismo d8, Notar d6, Pelear d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 13(2)

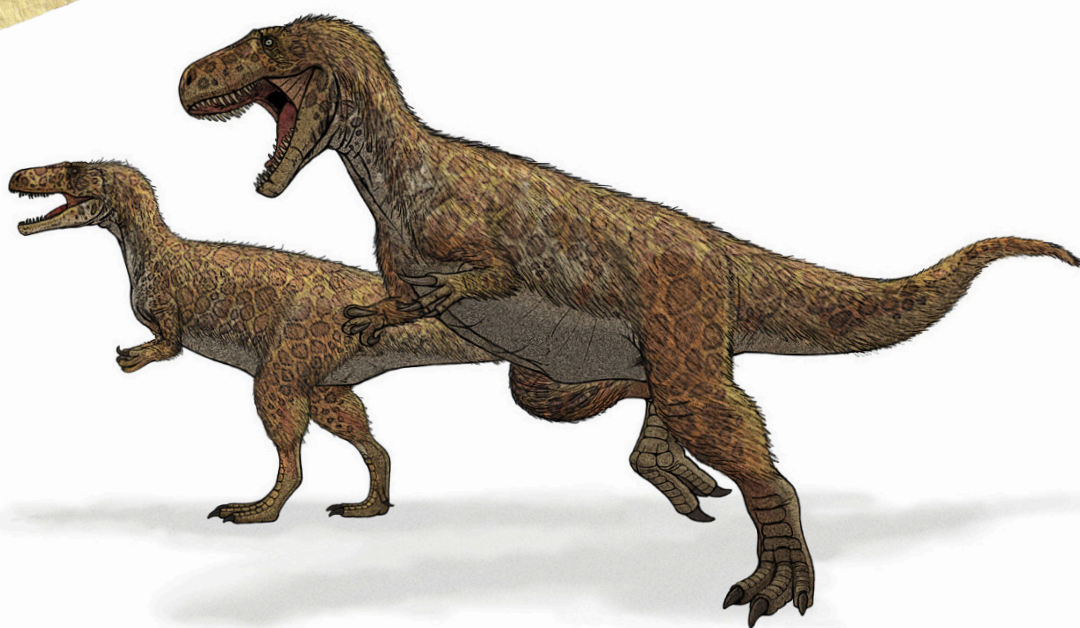


- Capacidades especiales:

- * **Armadura +2:** Piel escamosa.
- * **Garras/pico:** FUE+d4
- * **Grande:** +1 herida. Los enemigos de tamaño normal obtienen un +2 en tiradas de ataque contra ellos.
- * **Manos prensiles:** Puede manipular botones, palancas y manillas de forma eficaz gracias a sus largos brazos y su meñique articulado.
- * **Tamaño +5:** +5 a Dureza. 3 toneladas de peso y unos 10 metros de cabeza a punta de la cola



Estos herbívoros pesaban un promedio de 3 toneladas y medían cerca de 10 metros de largo, de punta a punta, pudiendo alcanzar en algunos casos los 13 metros, y hasta 2,7 m de altura.

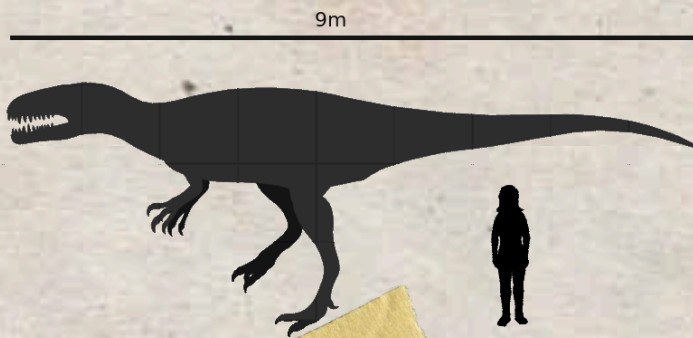


Megalosaurio

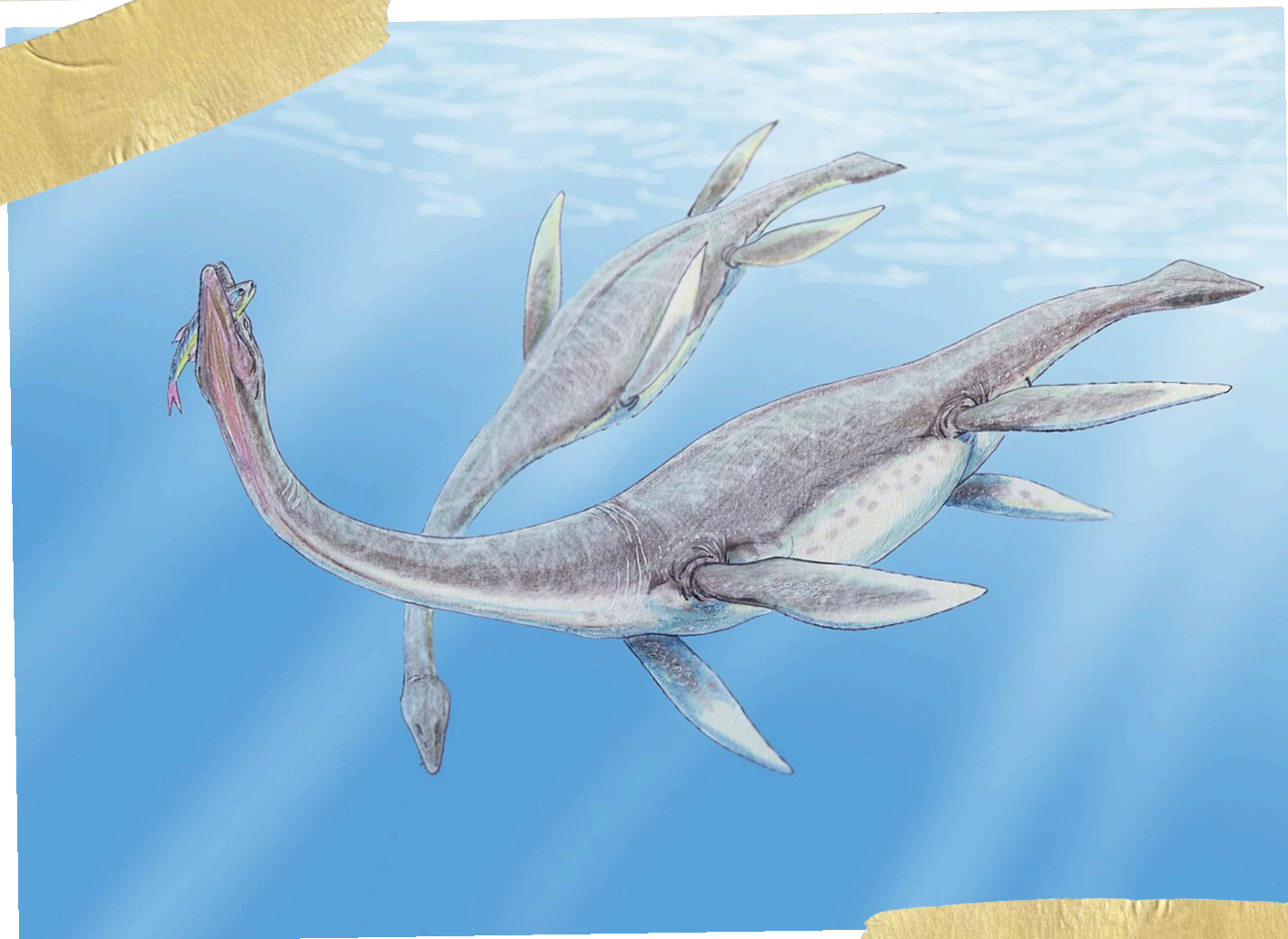
Carnívoro | Terrestre | 3x2 casillas | Código: Long Tom (cañón de gran tamaño)

El megalosaurio es el segundo gran depredador de la meseta de Maple White. Es de menor tamaño que es alosaurio, pero como él caza crías o ejemplares jóvenes o muy viejos de iguanodontes y estegosaurios. También caza megaloceros y otras criaturas terrestres de tamaño medio. Aunque su tamaño es grande, es de pequeña constitución, con lo que pesa mucho menos de otros saurios de su mismo tamaño.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza dl2+4, Vigor dl2
- **Habilidades:** Atletismo d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6, Supervivencia d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 15 (2)
- **Capacidades especiales:**
 - * **Armadura +2:** Escamas resistentes
 - * **Mordisco:** FUE+d6
 - * **Grande:** +1 herida. Los enemigos de tamaño normal obtienen un +2 en tiradas de ataque contra ellos.
 - * **Tamaño +5:** 9 m de largo y una altura de unos 2,5 m con un peso total de una tonelada



El tamaño de largo de un megalosaurio adulto ronda los 9 m y una altura de unos 2,5 m. Su peso se estima en una tonelada. Como la mayoría de terópodos (dinosaurios bípedos) y a diferencia del alosaurio, sus extremidades superiores eran cortas y no le servían de mucho.



Plesiosaurio

Carnívoro | Acuático | 3x1 casillas | Código: DUKW (Pronunciado como DUCK, PATO en castellano)

Otro reptil que volvió al mar como el ictiosaurio, pero quizás en vez de evolucionar a algo parecido a delfines o peces espadas, lo hizo hacia mamíferos marinos como focas y morsas.

Su largo cuello les permite sacar la cabeza fuera del agua y poder mirar en todas las direcciones y evitar ataques por sorpresa. Su boca tienes unos poderosos dientes capaces de romper los caparazones de los crustáceos de los que se alimenta.

- **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d8, Fuerza dl2, Vigor dl2
- **Habilidades:** Atletismo dl0, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d6
- **Paso:** —; **Parada:** 6; **Dureza:** 11

Capacidades especiales:

- * **Acuático:** Paso 10 nadando.
- * **Mordisco:** FUE+d6
- * **Tamaño +3:** Mide de 3 a 5 metros de longitud y pesa entre 500 y 700 kg.



Un plesiosaurio adulto de talla media crece entre 3 a 5 metros de longitud y pesa entre 500 y 700 kg.

Su cuerpo está totalmente adaptado a la vida acuática. Su piel no es escamosa, sino lisa para una mejor hidrodinámica. Tienen un largo cuello que mide más o menos la mitad de su cuerpo y que usa como timón a la hora de nadar. Para terminar, sus extremidades

de un metro cada una formaban aletas alargadas, en forma de remo.



Pteranodonte

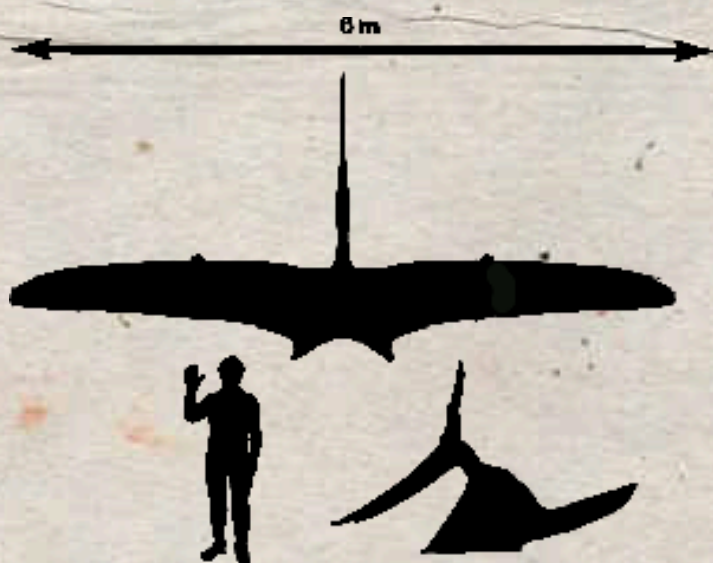
Carnívoro | Volador | 3x1 casillas | Código: Spitfire

Que los reptiles aprendieron a volar y que las aves descienden de estos dinosaurios voladores es de sobra conocido. Los pteranodontes son el culmen de los reptiles voladores y aunque torpes en tierra, son los amos de los aires.

Los pteranodontes pasan mucho tiempo pescando en el mar y como las grandes aves marinas, su vuelo se basaba más en el planeo con sus grandes alas que en el aleteo.

Como bien nos ha enseñado el cine (en realidad no) son capaces de lanzarse contra sus presas o enemigos, agarrarlos y elevarse con ellos para llevarlos a su nido para alimentar a sus crías o para dejarlos caer de grandes alturas.

- **Atributos:** Agilidad d10, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8
- **Habilidades:** Notar d10, Pelear d6
- **Paso:** 4; **Parada:** 5; **Dureza:** 9(1)
- **Capacidades especiales:**
 - * **Armadura +1:** Piel escamosa.
 - * **Picotazo/Garras:** FUE+d6.
 - * **Volar:** Los pteranodontes tienen un paso de volando de 12 (solo 4 en la primera ronda, porque sus enormes cuerpos les dificultan volar inicialmente). Tienen una subida de -1.
 - * **Ataque volador:** Cuando el pteranodonte vuela a toda velocidad, puede realizar un ataque volador, obteniendo un +2 al daño. Si consigue un avance en su tirada de ataque cuando vuela contra un humano o un oponente de menor tamaño, lo atrapa y se lo lleva, probablemente, a su nido.
 - * **Tamaño +2:** Podían llegar a tener una envergadura de alas de 5 o 6 m y un peso de unos 60 kilos.
 - * **Lento:** En el suelo solo tiene Paso 4 y no puede correr.
 - * **Veneno:** Después de un combate contra pteranodontes, si recibes una herida, debes tirar VIG. En caso de fallar, el día siguiente tendrá un nivel de fatiga, que se recupera tras dormir una noche, debido a la fiebre y malestar general generados por la infección de las bacterias de su pico y sus garras.

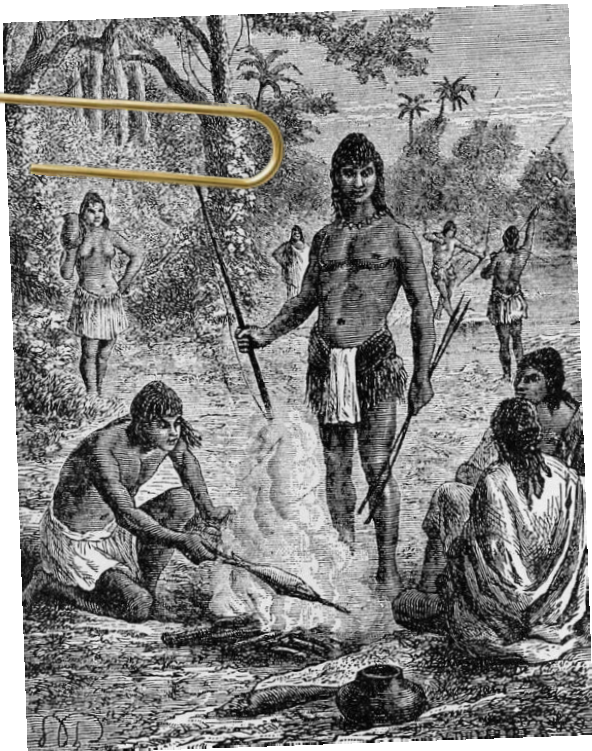


Los pteranodontes son unos de los saurios voladores de mayor tamaño, llegando a 5 o 6 metros de envergadura de alas y un peso entre 30 y 90 kilos. Se caracterizan frente a otras especies por su cresta de infinidad de formas y tamaños.

Los accala y otros habitantes del mundo perdido

La expedición Challenger no solo encontró dinosaurios, también otros animales prehistóricos como el megaloceros o el glyptodon. También estuvieron en contacto con homínidos anteriores a los humanos e incluso con aborígenes de la selva que llegaron a la meseta de Maple White.

Indios accala



Esta tribu primitiva de aborígenes llevan siglos si no milenios viviendo en la meseta. De menor estatura que los humanos modernos, son más fuertes y resistentes por su dura vida.

Son principalmente cazadores y recolectores, por no decir carroñeros, pero también han domesticado a ciertos saurios.

Son capaces de crear y usar armas y herramientas sencillas como lanzas, cuchillos y arcos que usan para cazar, curtir pieles, trenzar cuerdas, hacer cestos, etc. Controlan el fuego, lo que les da una gran ventaja en su mundo.

Han desarrollado técnicas para enfrentarse, sobre todo en grupo, contra seres mucho más grandes que ellos, de forma que puede combatir con relativo éxito a alosaurios y megalosaurios.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8
- **Habilidades:** Atletismo d6, Conocimientos Generales d4, Dispara d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6, Supervivencia d8
- **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6
- **Ventajas:** Matagigantes
- **Desventajas:** Manazas (menor), Analfabeto (menor)
- **Equipo:** Piel (+1 armadura pecho y piernas), hacha de piedra (FUE+d4) o arco simple, lanza de punta de piedra (FUE+d4, parada +1, alcance 1, dos manos)

Deberías personalizar las estadísticas y equipo de cada accala que saques en partida, según su profesión y posición social.



Glyptodon

Herbívoro | Terrestre | 2x1 casillas

Este gran mamífero acorazado miden unos 3 m de largo y 1,5 de alto y podían llegar a las 2 tn de peso. Su caparazón es una buena defensa contra depredadores y su cola reforzada de placas óseas es muy fuerte, lo que la convierte en una efectiva arma contundente.

Tienen muy mala visión de día y solo ven bien de noche, por eso prefieren los bosques frondosos donde la luz del sol no les molestaba tanto.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza dl2, Vigor dl0
- **Habilidades:** Pelear d8, Notar d4
- **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 14(4)
- **Capacidades especiales:**
 - * **Armadura +4:** Caparazón óseo.
 - * **Mordisco:** FUE+d4 de daño.
 - * **Cola:** FUE+d8 de daño.
 - * **Tamaño +3:** Mide de media unos 3 metros de largo y pesaba cerca de una tonelada.



Megaloceros

Herbívoro | Terrestre | 2x1 casillas

A pesar de su aspecto más cercano a los alces (de hecho se les conocía como alces irlandeses) están emparentados con los gamos. A estos herbívoros les gustan las praderas y los bosques abiertos. Su altura hasta la grupa es de unos 2 metros y la cornamenta podía llegar a los 3,5 metros de punta a punta.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d8, Fuerza dl2, Vigor dl0
- **Habilidades:** Notar d6, Pelear d8
- **Paso:** 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 9(1)
- **Ventajas:** Pies ligeros
- **Capacidades especiales:**
 - * **Armadura +1:** Piel dura.
 - * **Cascos:** FUE+d4. Pueden golpear hacia delante o hacia atrás, como deseen.
 - * **Cornamenta:** FUE+d8. Si hace una acción de correr para desplazarse, al menos, cinco pasos (10 m) y golpea con ellos, añade +4 al daño de un único ataque de Pelear con éxito.
 - * **Tamaño +2:** Mide de media unos 2 metros hasta la grupa y mucho más según el tamaño de la cornamenta.



Pitecántropo

Herbívoro | Terrestre/Arbóreo | 1x1 casillas

Estos homínidos que pueden andar de pie son considerados el eslabón perdido entre el primate y el humano. Son muy buenos trepadores y muy fuertes como sus ancestros primates. Son agresivos y territoriales y los pocos que sobreviven libres habitan los bosques de la meseta de Maple White.

No son tan inteligentes como un humano, pero usan herramientas como garrotes y piedras y tiene un lenguaje de gruñidos muy básico basado en la supervivencia (peligro, comida, agua, etc.), pero que todavía no les sirve para transmitir información.

Vive en los árboles en estructuras a medio camino entre nidos y casetas.

- **Atributos:** Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d10, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6, Supervivencia d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6(1)
- **Ventajas:** Acróbata
- **Desventajas:** Cobarde (mayor)
- **Equipo:** Garrote (FUE+d4)

Capacidades especiales:

- * **Armadura +1:** Piel dura como el cuero curtido.
- * **Mordisco:** FUE+d4 de daño.
- * **Vista y oído agudo.** Su buena vista y oído le da +2 a las tiradas de Notar y Supervivencia que impliquen vista u oído.
- * **Buen trepador:** Paso 8 trepando. Los pitecántropos pasan gran parte de su vida en los árboles y su cuerpo está adaptado a ello. Añaden +2 a sus tiradas de Atletismo cuando trepan.



Phorusrhacos

Carnívoro | Terrestre | 1x1 casillas

Estas grandes aves depredadoras no voladoras miden alrededor de 2.5 metros de alto y pesan aproximadamente 130 kilogramos. Usan las garras de sus patas y sus enormes picos para matar a pequeñas presas, también se alimentan de carroña.

Se les encuentra normalmente en bosques y pastizales. Se considera entre las mayores aves carnívoras que hayan existido.

- **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d8, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d8
- **Paso:** 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 6
- **Ventajas:** Pies ligeros
- **Capacidades especiales:**
 - * **Tamaño +1:** Ronda los 2,5 m de alto y los 130 kg.
 - * **Picotazo/Garras:** FUE+d6
 - * **Camuflaje:** Los colores de su plumaje les permite camuflarse en bosques y pastizales. +1 a Sigilo en bosques y pastizales.

Epílogo

Notas del autor

=====

Seguramente nadie llegue a leer este apartado, pero aquí os dejo información, ideas y consejos sobre esta campaña que os podrán ser de ayuda.

¿Por qué Savage Worlds?

Simplemente, porque me encanta Savage Worlds, es uno de los sistemas genéricos de juegos de rol con el que más cómodo me siento. Si voy a meterle muchas horas a esta campaña quiero hacerlo con un RPG que me sea fácil y familiar.

¿Por qué dinosaurios contra nazis?

Toda esta campaña es principalmente producto de mi gusto por los crossovers en diferentes géneros. Puede parecer increíble, pero es una mezcla entre mi gusto por películas bélicas como La gran evasión, Los cañones de Navarone o El desafío de las águilas y querer poder meter algo parecido a Pokémon pero sin derechos. Es por ello que escogí dinosaurios, que tienen un rollo Pokémon. Son criaturas «fantásticas» con capacidades muy especiales que no tienen el resto de seres vivos.

Y sinceramente porque los dinosaurios molan.

Veracidad histórica

Ninguna, ya que para empezar hay dinosaurios. El espíritu de esta campaña está más cerca del pulp y de las películas de evasiones y misiones imposibles de la II Guerra Mundial que de los hechos históricos. La veracidad ha sido sacrificada en pos de la aventura. Por ejemplo, se busca más que haya un épico combate a puñetazos sobre la superficie de un zepelín al hecho de estos cayeron en desuso antes de empezar la guerra.

¿Puedo hacer lo quiera con esta campaña?

Sí, puedes. Con referenciarla puedes hacer lo que quieras. Si te gusta como se trata la II Guerra Mundial, olvídate de los dinosaurios y juega una aventura de comandos. O puedes usar las estadísticas de los dinosaurios y hacer una aventura en el Mundo Perdido.

Participar en el proyecto

Si te gusta el proyecto, quieres participar y sabes de Git, puedes hacerlo a través de GitHub en este [proyecto](#). Si no estás familiarizado con Git, pues me mandas un DM en Twitter a [@Gwannon](#) y hablamos.

Define los velos y herramientas de seguridad

Antes de iniciar la aventura, todos los miembros de la mesa debéis definir las herramientas de seguridad que queráis utilizar y los temas o escenas que deben evitarse durante la partida para que nadie se sienta incómodo durante la sesión de juego. Podéis escoger los elementos que no queráis incluir durante la partida previamente o podéis utilizar un mecanismo de seguridad cuando estos aparezcan. No importa cuál sea la herramienta de seguridad o el tipo de mecanismo utilicéis, pero es importante recordar que el rol es un juego y todos deben pasarlo bien. En caso de que consideréis entre todos que no necesitáis una herramienta de seguridad tampoco pasa nada, pero en ese caso es necesario que el director de juego se asegure de forma más activa de que ningún miembro de la mesa se sienta incómodo o lo esté pasando mal. Por: Fausto Rolero

Aquí tienes algunas herramientas de seguridad que puedes usar:

- DEVIR
- NetCon

Participación de la mujer en la II Guerra Mundial

Si pierdes 5 minutos buscando en internet podrás ver que la participación de la mujer en la II Guerra Mundial fue mucha y muy importante tanto en primera línea de combate, como en lejos del frente con el esfuerzo de guerra en fábricas y campos, como espías y descifrando códigos, etc. Si en tu mesa oyes que no puede o debe haber PJ femeninos, ya te digo que mejor vete de ahí.

He tratado de hacer esta ambientación lo más inclusiva y abierta que puedo y es por ello que estoy seguro de que habré hecho muchas cosas mal.

He tratado de que haya diversidad entre PNJ con todo tipo de opciones de género, raza, etc. y sin definir su orientación sexual para que DJ puedas decidirla a tu gusto. También he intentado evitar clichés y espero haberlo hecho, pero sois muy libres de cambiarlo a vuestro gusto y de hacerme llegar vuestras críticas y sugerencias sobre el tema.

Maltrato animal

Estoy totalmente en contra del maltrato animal y espero que las personas que vayan a jugar esta campaña sientan el mismo respeto que yo por los animales y el medio ambiente en general. Mi idea al crear esta campaña es que los dinosaurios fueran personajes importantes en la trama, que luchen y sufran como los PJ y que se haga lo que sea necesario para protegerlos y viceversa.

La muerte de un dinosaurio no puede ser algo banal, debe tener una justificación y ser importante en una trama, ya que son tan importantes como los PJ de las personas de tu mesa. Si en tu mesa se usan a los compañeros dinosaurios como objetos de usar tirar y donde no importa si sufren o mueren, tómatelo como una tremenda «red flag».

Para aportar mi granito de arena os diré que el servidor donde se aloja esta ambientación es un servidor verde certificado por la Green Web Foundation.

Suicidio

El suicidio es un tema tratado, aunque sea un poco de pasada, en esta campaña. Es un tema espinoso que no debemos tomarlo a la ligera. Es por ello que creo que debes ser cuidadoso a la hora de mostrarlo o eliminarlo si crees que tu mesa no está preparado. Como hemos dicho antes, establece, si lo ves necesarios, los velos y las herramientas de seguridad necesarias para tratarlo.

Fascismo y nazismo

Esta campaña va de joder los malvados planes de los nazis, así que cualquier tipo de actividad en partida que suponga simpatizar con nazis y fascistas y su ideología debería ser una «red flag» clarísima. Si tus compañeros y compañeras de mesa ensalzan de alguna manera las ideas de nazis y fascistas, deberías levantarte e irte y si eres tú, él o la que las ensalza que sepas que eres un pedazo de mierda.

Licencias con la obra original

Me he tomado una serie de licencias con la obra original de Sir Arthur Conan Doyle a la hora de desarrollar esta campaña, que pueden resumirse en los siguientes puntos:

- Los dinosaurios son muchísimo más inteligentes que en el libro. En el original se les representa como seres estúpidos fáciles de engañar. Su cerebro es muy pequeño y esa es su principal debilidad. En esta campaña se considera que sus cerebros han evolucionado gracias a la interacción con los accalas.
- Siguiendo con el punto anterior, los aborígenes no se dedican a cazar y matar dinosaurios, sino que han aprendido a semi-domesticarlos.

- Los intentos de comunicación de Edward Malone con la civilización fallaron todos, de forma que su historia nunca fue conocida por el gran público.

Atribuciones

=====

- Los dinosaurios están basados en Savage Free Bestiary
- Las descripciones de dinosaurios y de los eventos de la II Guerra Mundial están desarrolladas a partir de textos de la Wikipedia.
- Libro original en inglés con ilustraciones

Imágenes

No soy propietario de ninguna de las imágenes de este documento. Estoy usando imágenes con licencia CC y atribuyéndola a su propietario. Si hay algún error, hacédmelo saber para corregirlo. Estas son las imágenes que por diseño no he podido atribuir de manera adecuada enlazándolas correctamente.

- Portada «Hace 65 millones de años los dinosaurios dominaron la Tierra ...»
- Portada «La fundación Roxton»
- Portada «Acerca de los dinosaurios»
- Portada «Reglas especiales para la campaña»
- Portada «La campaña»
- Portada «Parte 1: La isla de Skye»
- Portada «Parte 2: Norte de África»
- Portada «Parte 3: Islas Orcadas»
- Portada «Parte 4: Noruega»
- Portada «Parte 5: La Francia Ocupada»
- Portada «Parte 6: El frente ruso»
- Portada «Parte 7: Regreso a casa»
- Portada «Parte 8: Regreso al mundo perdido»
- Portada «Parte 9: La Selva Negra»
- Portada «Relatos salvajes»
- Portada «Aliados, antagonistas y dinosaurios»
- Epílogo

- Fondo de la portada y contraportada
- Fondo de las páginas interiores
- Sello Top Secret
- Siluetas de dinosaurios
- Clip
- Celo

Otros proyectos que te pueden interesar

=====

Si os ha gustado esta campaña podéis probar otros de mis proyectos para Savage Worlds. Animaros y dadles un poco de cariño.



¡Arrrr! Cthulhu: Aventuras de piratas en el Caribe de los Mitos de Cthulhu



Mil y Un Ghüles: Aventuras de horror cósmico en los cuentos de las Mil y Una Noches

Tras el Mundo Perdido

Creado por Gwannon

«OPERACIÓN: Tras el Mundo Perdido» es una campaña de puntos argumentales donde lucharás contra nazis a lomos de dinosaurios.

Este libro contiene:

1. Una **campana de completa con 8 localizaciones por todo el mundo**, desde el norte de África a Noruega o la selva venezolana, donde realizarán peligrosas misiones contra los nazis.
2. **15 relatos salvajes de 1 o 2 sesiones** para meter entre misiones que les llevarán desde conocer a la reina Isabel o participar en una película de serie B a rescatar el tesoro de un galeón hundido o recuperar obras de arte robadas por las SS.
3. **Reglas para crear tu comando de jinetes de dinosaurios.**
4. Estadísticas de **dinosaurios y otros seres prehistóricos**, así como de diversas y **desquiciantes unidades del ejército nazi** para meter en tus aventuras.
5. **Semillas de aventuras** a lo largo de todo el libro para que tus comandos puedan continuar con sus aventuras una vez acabada la campaña.

Para jugar esta campaña solo necesitas el Manual Básico de Savage Worlds Edición Aventura.

