

Encuentro en Isla Muró.

- Capítulo 1.

Los super héroes recibirán la noticia de que unos traficantes de droga están haciendo un traspaso en el puerto de la ciudad. Cuando lleguen allí tendrán que luchar contra varios matones que empuñan escopetas Benelli Black Eagle. También habrá un par de matones alterados, siendo un total de 5 con pistola y dos alterados. La droga que pretenden transportar es Shizp.

Matones de pistola:

- Arma Corta: 70%
- PV: 60.
- Iniciativa: 40%
- Axa: 2.
- Daño: 1d10x3 +23.

Matones alterados:

- Combate CaC: 80%
- PV: 130
- AD: 75
- Iniciativa: 40%
- AxA: 2.
- Daño: 1d100+40.

Si investigan un poco se enterarán de que el cargamento provenía de una isla pequeña cercana a Hawaii. Esto los hará tratar de ir a la isla, ya sea por barco o por avión. Da igual el vehículo que elijan. Tanto el barco como el avión lo tendrán que dejar en Hawaii y coger alguna pequeña embarcación pesquera que lo lleve a la isla.

Desgraciadamente corren rumores por entre los pescadores de la zona referente a redes destrozadas por garras, peces brutalmente medio devorados y alguna que otra desaparición. No habrá ninguna embarcación que lo quiere llevar a la isla. La única que hace ese trayecto en estos días es una embarcación de contrabandistas, que aceptará llevarlos, pero tienen que salir por la noche. Esa misma noche podrán salir.

El barco es un pequeño pesquero de unos diez metros de largo por 4 de ancho. Tardarán tres horas en llegar a la isla que se encuentra a 37 Km, ya que no pueden correr mucho para no llamar la atención. Durante la primera hora no pasará nada, pero durante la segunda el sonar del barco detectará tres objetos enormes que se acercan por la derecha. El capitán intentará por todos los medios esquivarlo, pero el choque es inevitable. La embestida es enorme, siendo inevitable el hundimiento del barco. La gente que cae al agua empezará a gritar asustada. Si pasa una tirada de percepción Muy Difícil verá tres figuras enormes que se abalanzan contra todos los tripulantes del barco. Cuando una figura pasa cerca de él, nota un terrible golpe y queda inconsciente.

Al despertar se encontrará en la orilla de una playa tropical. El espectáculo natural es impresionante, aún más si alguno tiene Super Percepción y distingue que, lo que parecían aves en la lejanía, resulta que son aves prehistóricas. También podrán ver en el centro de la isla una construcción extraña que parece una torre. Si investiga un poco por las playas de alrededor detectará un grupo de 9 Tecno-Red que está acampado. El jefe del grupo (John) les contará que han llegado a la isla para de tener a Geb, dios de la tierra, que utiliza la isla como base de operaciones. También les dirá que se cree que la isla está poblada por dinosaurios, por lo que deberán tener cuidado. El jefe les propone que lo ayuden a capturar a Geb y que luego, el mismo los llevará a un lugar civilizado.

Jefe de Tecno-Red:

- Armadura de combate: 80%
- Sistemas de armamento: 60%
- Combate CaC: 100%
- PV: 185 (65).
- AD: 135.
- Iniciativa: 48%
- AxA: 3.
- Daño por fuerza: 1d100+60; Ametralladora: 1d10x5 + 75.

Agentes Tecno-Red:

- Armadura de combate: 65%
- Sistemas de armamento: 50%
- Combate CaC: 90%
- PV: 125 (60).
- AD: 75.
- Iniciativa: 45%
- AxA: 2
- Daño por fuerza: 1d100+25; Ametralladoras: 1d10x5+75.

Partirán hacia el centro de la isla la mañana siguiente y tardarán, aproximadamente, 10 horas en llegar. Durante la noche oirán ruidos y, al despertarse, descubrirán que uno de los agentes de Tecno-Red que estaba haciendo guardia ha desaparecido. Si comienzan a buscarlo, encontrarán restos de sangre y algunos trozos de tecnoarmadura. Al final encontrarán lo que parece la mayor parte del cuerpo y de la tecnoarmadura del agente totalmente destrozado por garras y dientes. Ninguno de ellos podrá identificar de que animal son las huellas que hay alrededor, pero sí sabrán que iba solo. A la mañana siguiente, John les dirá que no empleen las armas de fuego, ya que serían muy fáciles de rastrear tanto para los animales salvajes como para Geb.

Durante su viaje al centro de la isla, el DJ tendrá que tirar cinco veces (uno por cada dos horas de viaje) 1d100 para ver si se encuentran con algún animal con una probabilidad del 65% de encontrarse con animales salvajes. Si se encuentra con alguno, deberá tirar la siguiente tabla con 1d10:

- 1.- Un Tyranosaurus Rex.
 - 2.- 1d4+1 Allosaurus.
 - 3.- Un Ceratosaurus.
 - 4.- Un Styracosaurus.
 - 5.- 1d4+1 Pachycefalosaurus.
 - 6.- 1d6+3 Scutellosaurus.
 - 7.- 2d6 Triceratops.
 - 8.- 2d6+2 Stegosaurus.
 - 9.- 3d4+3 Velocirraptores.
 - 10.- 2d10 Pterodáctilos.
- (Ver suplemento).

Todos los dinosaurios atacarán debido al control que Geb tiene sobre ellos. Estos encuentros son para mermar las fuerzas, tanto de los héroes como de Tecno-Red. Al final los que lleguen se encontrarán con una especie de torre de radar que sólo es la entrada al complejo subterráneo de Geb. Pero no necesitarán entrar, ya que este los estará esperando rodeado de algunas de sus mascotas (a gusto del consumidor). También está allí Thor, para sorpresa de todos.

Este es el final de la aventura. Si logran sobrevivir y capturar a los dioses, tendrán un merecido descanso a su vuelta a casa (¿¡¡¡¡de verdad!!!!?). Si sólo logran escapar, bueno, otra vez será. Si mueren, por lo menos se habrán divertido y, al fin y al cabo, han intentado entrar en la base de un dios. De cualquiera de las maneras, se habrán ganado la enemistad de dos dioses. Bueno, si han muerto no habrán ganado nada.