

INTRODUÇÃO

Deserto do Saara, 1917. Os jogadores são novatos e recém alistados na Legião Estrangeira. Faz três meses que os heróis estão em treinamento (que a cada dia que passa se torna mais difícil) e hoje não haveria descanso. O pelotão foi escalado para uma marcha através do deserto em busca de rebeldes, porém, a sensação que preenchia o ar era de que alguma coisa muito ruim aconteceria naquela vastidão isolada. Sem avisos, uma misteriosa tempestade de areia formou-se, engolindo nossos heróis que não tiveram chance alguma de procurar um abrigo.

PARTE I: NO MEIO DO CAOS

Os heróis começam em desespero, eles se encontram cegos no meio da tempestade de areia (a visão dos heróis está fortemente ofuscada, impedindo que enxerguem qualquer coisa além de 1 metro a frente) e só resta a eles se unirem para saírem dela. Peça para os jogadores um teste de NOTAR com redutor de -4 (veja no fórum o aprofundamento das regras de Iluminação em Savage Worlds) para manterem-se próximos e um teste de AGILIDADE com redutor de -2 (por causa da força da tempestade) para conseguirem caminhar a metade de sua velocidade (veja no fórum o aprofundamento das regras de Movimentação) pela tempestade. Em determinado momento eles cairão duna a baixo até pararem as margens de um pequeno lago.

PARTE 2: OÁSIS NO MEIO DO NADA

Assim como a tempestade começou, ela terminou. O grupo está desorientado, cansado (veja no fórum o aprofundamento das regras de Fadiga), mas vivos. Eles estão nas margens de um pequeno lago em um Oásis não muito extenso. Do outro lado, há uma tenda, velha e descuidada. A frente dela, preso em um coqueiro, há um camelo.

No interior da tenda, o grupo encontra um velho que beira seus 70 anos, trajes nobres, porém gastos (quase rasgados). Sua feição é cansada. Está sentado em uma almofada de tecido esverdeado e fuma um nargelê decorado em prata e ouro (o aroma que preenche a tenda é adocicado). Suas mãos possuem vários anéis e em sua cintura uma cimitarra de lâmina gasta.

Ele conta ao grupo que eles foram arremessados dentro da Maldição de Hasman Al-Asabi. As lendas de sua juventude dizem que Hasman era um rico comerciante

que foi atacado por saqueadores enquanto sua comitiva se refrescava em um Oásis como aquele em que estão. As mulheres foram presas e levadas com os bandidos para um antigo templo no meio do deserto. Hasman morreu executado jurando vingança contra os saqueadores. A tempestade de areia começou nessa época, a pouco mais de duzentos anos e as pessoas que são pegas por ela acabam chegando a este Oásis. O velho ainda conta que avisa aos viajantes sobre a maldição; muitos escutam, outros riem, mas nunca mais os vê.

Os heróis estão presos em uma fenda temporal, ali o tempo não passa e por vezes podem enxergar vultos (sombras) das pessoas do outro lado, o que parecem com fantasmas, as falas são desconexas e parecem sussurros grotescos. A areia também tem um tom de cor diferente, mais avermelhado, e seus grãos parecem mais finos (como se fossem refinados).

O velho (que diz ter esquecido seu nome há muito tempo atrás) afirma que existe apenas uma maneira de voltar ao próprio tempo: acabando com a maldição.

PARTE 3: TEMPLO DE AREIA

Não será difícil para os heróis encontrarem o templo, logo que eles saem do oásis eles conseguem enxergar ao longe o que parece uma torre. Será uma caminha um tanto árdua e está anoitecendo e a temperatura começa a cair rapidamente. No meio do caminho o grupo será atacado por escorpiões de mais ou menos meio metro de tamanho.

A torre é circular e à medida que sobe rumo aos céus afina. O material utilizado em sua construção parece ser a própria areia molhada e endurecida (o herói consegue quebrar alguns pedaços). Entrando pela porta, eles encontram-se de frente com um altar e em cima dele uma escultura disforme do que parece ser um Deus Egípcio (caso alguém tenha conhecimento em história, peça para rolar, mas o deus simbolizado não parece fazer parte do panteão conhecido). Logo à frente a uma escada que leva ao andar inferior.

A escada, após cerca de 200 degraus, acaba em um corredor escuro e que parece ser esculpido na própria areia (há pequenos deslizamentos de areia espalhados ao longo do corredor). Em ambos os lados, há esculturas de criaturas disformes semelhantes a da entrada, todas esculpidas no mesmo material da torre. O corredor está iluminado por tochas (aplique a regra de iluminação daqui por diante, até o final desta parte) e o gotejo parece levar cerca de 1 minuto para tocar no chão. O

corredor termina em uma porta feita de madeira, revestida por couro de camelo.

Ao abrirem a porta o grupo se depara com um grande salão também esculpido na areia e iluminado pelas mesmas tochas. A frente (cerca de 8" de distância) há pelo menos 15 homens ajoelhados e curvados e a frente deles (20" de distância e de costas para os heróis) há um homem trajando um manto confeccionado com linhas de ouro e uma máscara cerimonial. Ele segura uma faca curvada e balbucia o que parece ser um cântico em uma língua obscura. A frente dele, há um altar com uma jovem, de pouco mais de 15 anos, adormecida. Do outro lado do altar há uma escultura de mais de quatro metros. O grupo entrará em combate (os inimigos são visivelmente zumbis), é necessário impedir o sacerdote de sacrificar a jovem.

PARTE 4: O DEVORADOR DA AREIA

Os heróis vencerão e libertarão a jovem (assim espero)... A maldição de Hasram Al-Assib foi quebrada... Mas nem tudo acabou para nossos legionários. Logo após saírem de dentro da torre, esta começa a desmoronar e do salão inferior a grande escultura, viva, levanta-se para enfrentar os legionários.

FIM

Após destruírem a criatura (que estava enfraquecida pelo tempo em que ficou aprisionada na maldição de Hasram Al-Assib) os jogadores são pegos pela tempestade de areia, porém, dentro dela, eles enxergam a areia formar um homem (Hasram – que na verdade é o velho do oásis) que recebe de braços abertos a jovem e ambos se desfazem em minúsculos grãos de areia, misturando-se na tempestade que cessa logo em seguida. A frente deles, a mais ou menos 20 minutos de marcha, eles enxergam o forte onde estão alocados.

CLIFFHANGER

O Devorador de Areia realmente foi destruído? O Saara esconde outros segredos tão obscuros como esse? O que aconteceu com o resto do pelotão?

EXPERIÊNCIA

Dê um ponto para todos os jogadores por participarem desta aventura, mais um ponto por representação e divertimento (se merecedores). Faça seus jogadores escolherem o melhor entre eles e o bonifique com mais um ponto (o voto do mestre é de minerva).

ESCORPIÕES

Atributos: AGI d8, SAG d4, ESP d4, FOR d6, VIG d6.

Estatísticas Secundárias: Carisma: +0; Deslocamento: 8; Defesa: 6; Resistência: 7.

Habilidades: Lutar d8, Coragem d6, Intimidar d6, Notar d8, Furtividade d8.

Habilidades Especiais: Garra (FOR); Cauda (STR+1d4 - ver regra de veneno); Casco (+2 de resistência).

Equipamento: Nenhum.

ZUMBIS

Atributos: AGI d6, SAG d4, ESP d4, FOR d6, VIG d6.

Estatísticas Secundárias: Carisma -2; Deslocamento 4; Defesa 5; Resistência: 7.

Habilidades: Lutar d6, Intimidar d6, Notar d4, Atirar d6.

Habilidades Especiais: Garras (dano igual a FOR); Sem Medo (imunes a Medo e Intimidação); Morto-vivo: (+2 para recuperar do estado de Abalado); Tiros de Precisão não causam dano extra - exceto na cabeça); Fraqueza (cabeça - tiros na cabeça do zumbi causam +2 de dano).

Equipamento: Faca curvada (FOR+1d4), Cimitarra (FOR+1d8).

SACERDOTE ZUMBI

Atributos: AGI d6, SAG d6, ESP d6, FOR d6, VIG d6.

Estatísticas Secundárias: Carisma -2; Deslocamento 6; Defesa 5; Resistência: 7.

Habilidades: Lutar d6, Intimidar d8, Notar d4, Atirar d6.

Habilidades Especiais: Garras (dano igual a FOR); Sem Medo (imunes a Medo e Intimidação); Morto-vivo: (+2 para recuperar do estado de Abalado); Tiros de Precisão não causam dano extra - exceto na cabeça); Fraqueza (cabeça - tiros na cabeça do zumbi causam +2 de dano).

Equipamento: Faca curvada (FOR+1d4).

DEVORADOR DA AREIA

Atributos: AGI d6, SAG d6, ESP d6, FOR d8, VIG d10

Estatísticas Secundárias: Carisma -2; Deslocamento 6; Defesa 6; Resistência: 8.

Habilidades: Lutar d8, Coragem d6, Intimidar d12, Notar d6.

Habilidades Especiais: Tentáculos (2 ataques por rodada - usar regras de ataques múltiplos - dano igual a FOR - pode agarrar o oponente); Sem Medo (imunes a Medo e Intimidação); Tamanho (grande, +2 para acertá-lo; +4 na defesa - porém ele sofre -2 devido ao enfraquecimento por estar submetido a maldição).

Equipamento: Nenhum.

GAME DESIGN
RETROPUNK

Este jogo faz referência ao sistema de regras Savage Worlds, disponibilizado pela Pinnacle Entertainment Group no site www.peginc.com. Savage Worlds e todos os logotipos e logomarcas são de propriedade da Pinnacle Entertainment Group. Usado com permissão. Pinnacle não faz representações ou garantias quanto a qualidade, viabilidade ou propósito deste produto. RetroPunk Game Design e logos relacionadas são de propriedade da RetroPunk Publicações Ltda.