

Resgate Da Princesa Ishtar (morena de olhos verdes):

Introdução:

Você, capitão mor da guarda real do planeta LongisPraKarambis, foi escolhido por suas habilidades especiais e destacada inteligência para o resgate da princesa Ishtar, que foi raptada pelo vilão Malus, o Terrível. Após semanas de investigações, seus homens descobrem que a princesa está presa no asteroide principal do quadrante sul da galáxia, o temível DalhiNinguemScapus. Poderá você resgatar a princesa desta terrível armadilha?

Action 1: Hall de entrada

Você finalmente chega ao DalhiNinguemScapus, que seria um asteroide como qualquer outro se não se destacasse pelo tamanho e por sua aparência sinistra, parecendo formar a face de uma caveira em um dos lados. Você pousa sua nave pelo lado norte, sabendo que ali se encontra uma estreita passagem para a sala principal. Munido apenas de sua pistola laser, uma lanterna e muita coragem, você abre a cabine de sua nave e se encontra em frente a duas portas, uma a direita e outra a esquerda. O que você faz?

Sala da esquerda:

Você passa pela porta a esquerda e se depara com uma sala escura, sendo impossível ver o que há na frente. Ao acender a lanterna, você verifica um teclado numérico, e uma porta mais a frente.

Não há nada que você possa fazer aqui. Você então apaga sua lanterna e caminha para a saída, tropeçando em um caixa de ferramentas.

Sala da direita:

Você passa pela porta da direita e se encontra em uma sala bem iluminada, porém completamente vazia. No chão há uma espécie de controle com uma grande botão vermelho escrito “Não aperte” no centro, que parece estar quebrado. Você usa o kit para consertar o controle, e ao apertar o botão, o chão se abre abaixo do seus pés.

.

Action 2: No subsolo

Você se encontra no subsolo. O ambiente está completamente úmido e escuro, sem a menor possibilidade de enxergar nada. Você acende sua lanterna e a sala se ilumina, revelando que não há portas, porém você nota uma grande janela no alto da sala, que não pode ser alcançada. A sua direita você se depara com um esqueleto de um humanóide gigante, morto há tempos para sua felicidade. Ao examinar o humanóide, você encontra uma bomba de nêutrons escondida. Você então usa a arma laser em direção ao esqueleto, transformando-o em uma pilha de ossos, usando para subir e chegar até a janela.

Action 3: Na sala intermediária

Você chega a uma sala com grandes computadores, possivelmente usado pelos humanóides gigantes. Há duas portas, uma a direita e uma a esquerda, também de tamanho descomunal. Sabendo que a bomba de nêutrons têm a capacidade de anular componentes eletrônicos, você retira uma pequena cápsula do bolso de cor azul-esverdeada, e atira contra o chão. De repente a porta a sua esquerda se abre, e um dos gigantes corre em sua direção rapidamente, pronunciando palavras que para você são impronunciáveis. O que você faz?

1 – Saca a pistola laser e atira contra o gigante;

2 – Começa a chorar;

3 - Se abaixa e rola para baixo da mesa;

1- Você rápido como raio e feroz como um dragão de Draxila, saca sua pistola, fazendo um rombo no corpo do gigante, que tomba morto a seu lado. Porém como sua pistola estava ajustado para a carga máxima, também faz um rombo nas paredes da sala, fazendo entrar um gás tóxico pela abertura. No mesmo instante seu corpo começa a ficar trêmulo, sua visão embaçada e você cai ao chão. Instantes antes de morrer, seus pensamentos giram em torno da linda princesa Istar, de vocês casando e tendo filhos, com a benção do rei. Em seguida você se vê trocando a fralda dos seus filhos, as contas chegando e a princesa reclamando que você não limpou os sapatos antes de entrar em casa, que você está fedendo a cerveja Weissfuder, que é um inútil, etc, etc,etc. Então você morre, feliz por ter escapado de semelhante destino.

FIM

2 – Você começa a chorar e o seu medo faz com que você urine nas calças. Infelizmente o gigante não se comove com a sua reação, pegando você pelo pescoço e o examinando de cima a baixo. Em seguida ele o estrangula lentamente, até você perder a consciência e morrer. Tsc,tsc,tsc, esperava um fim mais heróico para um capitão estelar!

FIM

3 - Você se abaixa e rapidamente rola para baixo de um dos computadores laterais. Seu movimento é tão rápido que o gigante tropeça em seus próprios pés e cai violentamente, batendo a cabeça a porta a da esquerda, abrindo-a.

Action 4: No Mesanino holográfico

Ao entrar na sala, você verifica que não há nada na sala, a não ser três botões grandes, um conjunto de teclas numéricas. Ao apertar os botões, uma imagem holográfica se projeta no centro, com dois códigos: 1234 e 4567. Você digita os números 4567 e de repente você é transportado novamente para o Hall de entrada.

Action 5: Novamente no Hall de Entrada

Você se encontra novamente no Hall de entrada, porém desta vez somente a porta da esquerda está aberta. Você entra na porta, acende a lanterna e um teclado holográfico surge a sua frente. Você digita a senha e a porta a frente se abre, com a princesa Istar a sua frente. Ela o reconhece imediatamente e corre aos seus braços, envolvendo-o com o seu corpo pequeno e perfumado, fitando-o com os seus lindo olhos verdes, cheios de lágrimas. Vocês voltam para nave e decolam para casa, deixando para trás o terrível DalhiNinguemScapus.

FIM