MapA

Eventos de mapa

**1 - Brilho na rocha**

Avistando um rochedo pequeno em meio a água, você identifica que além do brilho de luz emitido pelo fogo mágico, algo reluz entre ele. Com um gancho e uma boa pontaria talvez seja possível pegar esse item.

**Teste de:** Destreza

**Sucesso:**

Com sua boa pontaria você arremessa o gancho e com cuidado começa a puxar, fazendo com que o item caia na água mas esteja bem preso ao seu gancho. Ao se aproximar você identifica que se trata de um cristal de mana, sendo útil para aventureiros como você.

**Resultado:**

* x de mana

**Falha:**

Você arremessa o gancho e se certifica que está preso, mas ao puxar, o item acaba se soltando do gancho e indo para as profundezas da água.

**Resultado:**

Nada

**2 - Barcos recentes**

Você encontrou alguns barcos que chegaram recentemente a esse local, restou algumas coisas dentro dele mas não parecem tão úteis.

**Interação:**

**(Vasculhar)**

1 - Decidindo vasculhar você percebe que seu tempo foi em vão e que às vezes a ganância por algo pode ser uma perca de tempo.

**Resultado:**

* x de vigor

**(Seguir seu caminho)**

2 - Sabendo que não há nada útil ali você decide seguir seu caminho e sabe que a ganância por algo pode ser uma perca de tempo.

**Resultado:**

* x de vigor

**3 - Corredor estreito**

Seguindo a beira das rochas, você se depara com uma passagem estreita e em seu caminho está repleto de restos mortais de animais que morreram a muito tempo, sabendo que já não se encontra mais nenhuma vida nessas redondezas.

**Interação**

**(Seguir pelo caminho)**

1 - Decidido a seguir, a cada passo você ouve o estalar de ossos se quebrando fazendo um som irritante mas que já tem costume de ouvir. Você conclui o caminho e percebe que quem ou qual ser usou esse local de refúgio já deve o ter abandonado a muito tempo.

**4 - Aranhas na ruínas**

Este lugar aparentava conter diversas construções que se foram ao longo do tempo, você não sabe o que estava aqui e provavelmente nunca descobrirá, mesmo as aranhas já desistiram desse lugar deixando suas teias e restos de seus alimentos.

**(Sair)  
(Sair)**

**5 - Santuário**

Você encontra um antigo santuário, com dois sarcófagos e em um pedestal está a escultura de um deus que você tenta reconhecer.

**Teste de:** Fé

**Sucesso:**

Esse é o deus das dimensões cultuado por uma civilização antiga chamada Ratakaz. Citavam que todos os mortos enterrados desapareciam de seus túmulos, com destino há um novo mundo. Com isso em mente você se lembra que é um sacrilégio abrir seu sarcófago.

**Resultado**Nada

**Falha:**

Sem conhecimento, você decide abrir os sarcófagos para encontrar algo útil. No momento em que cede uma brecha o sarcófago se destrói, arremessando seus pedaços pelos ares. Você descobre da pior forma que aquele deus era fortemente ligado a esse sarcófago.

**Resultado**

* x de vida

**6 - Entulhos**

Com um cheiro horrível e diversos itens quebrados, esse local foi degradado para nunca mais ser utilizado. Mas alguns itens como roupas e armaduras te intrigam, sendo maior que um humano normal.

**Interação**

**(Olhar o lixo)**

1 - Mesmo com o cheiro ruim, você se interessa em saber o que está armazenado ali, avistando resto de corpos, comidas e itens diversos como símbolos de um homem com cabeça de rato, permanecem em meio aos destroços.Sem saber o que isso quer dizer, você desiste da procura pois o cheiro se torna insuportável.

**Resultado:**

Nada

**7 - Escavação antiga**

Aqui estão alguns equipamentos de escavação que foram consumidos pela poeira, ferrugem e detritos que se formaram com o tempo. Dentre os equipamentos está uma engenhosa máquina que você nunca viu.

**Interação**

**(Vasculhar máquina)**

Você percebe que era utilizada para coletar e moer geodos, sendo dispensados em um compartimento selado. Com um pouco de força você abre o compartimento e vê diversas pedras raras, tantas que seria impossível levar todas.

**Resultado**

* 1 de STR

**8 - Acampamento recente**

Esse acampamento foi utilizado recentemente por um grupo pequeno. No entanto, algo de estranho ocorreu para que deixassem a fogueira acesa e utensílios de pesquisa abandonados no local, deixando apenas o barulho de estalar de lenha.

**Interação**

**(Descansar)**

Você decide que é bom esticar as pernas e respirar fundo, aproveitando o tempo e recursos que foram deixados aqui. Por um longo instante tudo está quieto, até a chegada de um homem rato que o encara com agressividade.

**Resultado**

* vida, vigor

Inicia combate com inimigo do tipo homem rato 1 e 2

**9 - Globo de cristal**

O caminho está manchado por sangue, mesmo sem nenhum corpo em volta. No centro da sala está um globo de vidro e ao se aproximar você nota que dentro dele possui algo, mas não consegue identificar o que seja.

**Interação**

**(Quebrar o vidro)**

Com um poderoso golpe, o vidro se racha. Um líquido gosmento começa a escorrer e com o estilhaçar do vidro, dois embriões com aparência humana deformada. Eles estavam armazenados para preservar suas vidas, você nota que não há mais salvação para aquelas vidas.

**Resultado**

* Final ruim

Texto sobre destruição do globo na entre-fase

**(Deixar o cristal)**

Há coisas das quais é melhor se manter intacta, com isso em mente você decide deixar a sala e segue seu caminho.

**Resultado**

* Final bom

Texto sobre preservação do globo na entre-fase

**10 - Presença na água**

Após um longo caminho com a água em seu joelho, você encontra um poço com diversas estátuas exibindo a feição neutra. Algo aparenta estar no fundo do poço lhe observando.

**(Mergulhar)**

**Teste de**:Carisma

**Sucesso**

Após um salto repentino você afunda e a única luz acima de você some deixando apenas a escuridão. Sem se desesperar você nota que a sensação de olhar surge, mas dessa vez trazendo paz para sua mente. A luz ressurge e ao sair você nota que todas as estátuas estão sorrindo.

* 1 de carisma

**Falha**

Após um salto repentino você afunda e a única luz acima de você some deixando apenas a escuridão. Com agito e desespero você teme por sua vida e sensação de presença o expulsa da água. Após ser arremessado você percebe a feição das estátuas estão tristes e chorando

* x de vida

**11 - Ponte perigosa**

Com passos cuidadosos você tenta atravessar a ponte que foi judiada devido ao abandono. A cada passo o ranger da madeira ecoa pelas paredes se misturando com o barulho de água abaixo da ponte. Você toma precauções para evitar um acidente.

**Teste de:** Destreza

**Sucesso:**

Com passos leves e muito cuidado, percebendo que cair na água poderia trazer graves consequências ou até a morte, você atravessa a ponte sem que nenhum evento trágico aconteça.

**Falha**

A madeira quebra deixando-o cair, com rapidez você se apoia com força na corda garantindo sua sobrevivência mesmo que cause um leve sangramento em suas mãos. Graças a sua agilidade você volta a ficar firme e segue com seus passos cuidadosos.

* x de vida

**12 - Entrada da caverna**

Percorrendo um caminho estreito e improvisado, você se depara com alguns corpos de humanos e homem rato que morreram de forma recente. Alguns foram emboscados perceptível por suas espadas estarem na bainha. No final do caminho há um grupo com forma humana mas aparência de rato e dentre eles há um maior que lhe avista.

**Interação:**

Vocês profanaram este local. Meu povo se dedicou a mante-lo escondido de vocês…” a coisa deixa mostrar que está com um sangramento. “Alguns passaram, mas não vou deixar todos entrarem.” Os que restaram começam a lhe cercar

**(Não estou com eles)**

1 - Te olhando de cima a baixo, ele te examina. “Você não se parece com eles, mas pode ter o mesmo motivo.” Ele se aproxima mostrando seus dentes afiados. “Esse local é sagrado e é nosso dever protege-lo ”

**(Quem são vocês?)**

2 - Te olhando de cima a baixo, ele te examina - “Somos humanos igual vocês, mas para vocês não somos humanos”. Ele se aproxima mostrando seus dentes afiados - “Esse local é sagrado e é nosso dever protege-lo ”

**(O que vocês querem?)**

3 - “Nosso único desejo é que vocês vão embora e nos deixem em paz, já sofremos por causa de vocês”. Com dor em sua fala e tristeza em seu rosto ele se vira para a descida. - “Nosso povo se chama Ratakaz, estamos protegendo esse local a anos e o que está lá em baixo e nossa maldição.”

**(Por que mataram eles?)**

4 - “Eles profanaram o local, impedimos alguns mas não temos mais forças para os outros”. Com dor em sua fala e tristeza em seu rosto ele se vira para a descida. - “Nosso povo se chama Ratakaz, estamos protegendo esse local a anos e o que está lá em baixo e nossa maldição.”

**(O que aconteceu com seu povo?)**

5 - “Meu povo… meu povo”. Com um olhar pensante ele estanca o sangue ” Meu povo era grande e vivia em um lugar lindo e longe daqui, mas graças a maldição dele fomos diminuindo com o tempo. Decidimos nos abrigar aqui e fortificar o local até o fim de nossas vidas”

**(Preciso descer)**

6**(Irá repetir caso não termine as interações)** - “Não deixarei e mesmo que passe não serei o único a impedi-lo”. Com a mão em sua lâmina ele te encara e seus aliados se preparam para luta. - “Você tem a decisão de ir embora ou terminar nesse local”

**Resultado**Inicia o combate com o Ratking

após a luta + 5 de final ruim

**(O que é essa maldição?)**

7 - “Olhe para mim” diz o homem rato com desdém a sua pergunta. - “Graças a ele, nossas esposas davam a luz a crianças mortas, alguns se suicidaram por causa da aparência, outros brigaram por sua força, mas nos mantivemos juntos para cuidar deste local. Pois aquele que o acordar destruirá todos nós”

**(E se eu ajudar?)**

Olhando com desconfiança ele te examina - “E por qual motivo você me ajudaria?” A coisa olha para seus companheiros que demonstram afeto pela oferta de ajuda. - “...Se deseja me ajudar, mate todos os outros que desceram, mas fique ciente que outras coisas irão te impedir”. Ele abre o caminho para você, se sentando em uma pedra para descansar. “Apenas não retire o corpo de Fhajar daqui”. Você concorda com ele e desce as escadarias escuras.

**Resultado**

* 5 de final bom