MapB

Eventos de mapa

**1 - Caixões abertos**

**Teste de:** Fé

Você encontra diversos caixões abertos, deixando visível os restos mortais daqueles que uma hora habitavam essas terras. Em um canto do local estão alguns equipamentos de pesquisas, indicando que alguém estava a procura de algo no local. Ao verificar um caixão, um esqueleto segura um amuleto e você se pergunta se alguma vez já viu aquele símbolo.

**Sucesso**

Graças aos anos de estudos em teologia, você identifica que símbolo é dedicado ao deus da dor e da colheita de uma religião que a muito tempo foi extinguida, sendo acusados de sacrificar humanos para crescimento de suas plantações. Com seu conhecimento você faz uma oferenda de sangue e cita uma reza para terra em troca do amuleto.

**Resultado**

Fé + 1

Um aliado recebe 1 de dano

**Falha**

Você não consegue identificar aquele símbolo mas mesmo assim decide pegar o amuleto. No momento em que você o toca, o corpo esquelético agarra sua mão e você salta para trás conseguindo se afastar e manter o amuleto em suas mãos, porém você nota que mais corpos se levantam mostrando que mesmo mortos eles estão dispostos a lutar.

**Resultado**

Fé + 1

Inicia um combate com inimigos do **tipo** esqueleto

—-------------------------------------------------------------------------------------------------

**2 - Oferenda estranha**

Próximo ao fluxo de água, há algumas velas em algo que parece ser uma oferenda. Você se pergunta por que e para que serve essa oferenda.

**Interação:**

1 - Destruir a oferenda

Você decide destruir a oferenda, porém nada acontece. Talvez seja melhor assim.

**Resultado:**

Nada acontece

2 - Jogar a oferenda na água

Você decide jogar a oferenda na água, após alguns instantes um afogado aparece mostrando toda sua fúria. Você percebe que não foi a melhor decisão.

**Resultado:**

Inicia um combate com inimigos do **tipo** afogado

**3 - Plantação de cogumelos**

Você encontra um local com diversos cogumelos e percebe que alguém se dedicou a cuidar desse lugar. Talvez há algo que você possa pegar, mas tem dificuldade em identificar qual cogumelo levar.

**Teste de:** Inteligência

**Sucesso:**

Ao vasculhar, você encontra alguns cogumelos da realeza, conhecidos por fortalecer e recarregar a energia daqueles que o ingerem.

**Resultado:**

Todos os aliados reabastece + 4 vida, 8 de mana e 10 de vigor

**Falha:**

Mesmo após vasculhar diversas vezes, você não reconhece nenhum deles e decide que é melhor deixá-los de lado.

**Resultado:**

Nada acontece

**Falha Crítica:**

Ao vasculhar, você se atrai por um cogumelo brilhante e decide ingeri-lo, mas percebe que não foi a coisa certa.

**Resultado:**

Todos os aliados recebem - x vida, -x de mana e -x de vigor

**4 - Ninho de aranhas mutantes**

Uma longa passagem estreita está coberta de ovos abertos de aranhas mutantes, é possível avistar alguns exploradores que não tiverem sorte e acabaram enrolados por teias. Você acaba notando que os cadáveres morreram recentemente e seus equipamentos estão em um bom estado, mas sabe que não será fácil removê-los das teias.

**Teste de:** Força

**Sucesso:**

Você consegue usar sua força para cortar os fios grossos de teias sem dificuldade, deixando os cadáveres acessíveis. Ao coletar os equipamentos, você nota que na armadura de um explorador está o símbolo do reino de Karadur e se pergunta por que um soldado do rei estaria nesse local.

**Resultado:**

Todos recebem +1 de armadura

Desbloqueia uma interação com Volsok

**Falha:**

Mesmo usando sua força e técnica você não consegue romper os fios de teias, após desistir e olhar por alguns segundos para o cadáver você nota que em sua armadura está o símbolo do reino de Karadur e se pergunta por que um soldado do rei estaria nesse local.

**Resultado:**

Desbloqueia uma interação com Volsok

**5 - Aranhas no antigo acampamento**

Ao chegar próximo do local você nota que há muitos exploradores mortos, presos em teias e outros sem parte de seu corpo. Você se pergunta se é uma boa ideia chegar perto do antigo acampamento.

**Interação**

1 - Você decide passar pelo antigo acampamento mesmo sabendo do perigo iminente das aranhas. O acampamento está todo destruído e nada pode ser reaproveitado. Após alguns olhares em volta você percebe que não está sozinho e terá que se defender.

**Resultado:**

Inicia um combate com os inimigos do **tipo** aranha

**6 - Caminhos escuros**

A sua frente está um caminho apertado e escuro onde nem mesmo uma tacho será de grande ajuda, após encarar a escuridão por um tempo você consegue ouvir passos pesados ecoando pela passagem. Você decide que não é bom seguir esse caminho

**Resultado:**

Nada

**7 - Slimes**

Ao olhar de longe, você percebe que há um amontoado de gosmas verdes entre seu caminho e nunca viu algo desse tipo antes, se perguntando de onde essas coisas surgiram.

**Interação**

1 - Ao se aproximar das gosmas é possível sentir um cheiro de podridão e morte, elas se separam em grupos e segue em sua direção consumindo todos os restos mortais que estão no local

**Resultado:**

Inicia um combate com inimigos do tipo Slime

**8 - Passagem de madeira**

Uma grande barreira de madeira improvisada foi montada aqui impedindo que algo ou alguém passe, após analisar a estrutura você percebe que com uma boa pancada é possível abrir uma passagem

**Teste de:** Força

**Sucesso:**

Com uma boa pancada na estrutura você consegue derrubar a pilha de móveis improvisados para impedir o caminho, percebendo que qualquer monstro desse local poderia fazer o mesmo.

**Resultado:**

Libera caminho para interação 15

**Falha:**

Mesmo com sua força os móveis e tábuas improvisadas ainda permanecem em pé, você acaba se cansando e decide que é melhor encontrar outro caminho.

**9 - Inscrições na parede**

Você encontra os restos mortais de dois exploradores, um deles segura uma faca com a ponta desgastada por mau uso. Na parede próxima aos exploradores você percebe que possui diversas inscrições, analisando você tenta entender o que elas transmitem.

**Teste de:** Inteligência

**Sucesso:**

As inscrições citam um conto antigo que pertence às terras do Céu Vermelho, citando o amor de um casal que se entregaram ao deus do fogo para permanecerem unidos e combater o mal no pós vida. Você se sente inspirado, mas logo percebe que os exploradores são um casal e infelizmente perderam a vida nesse local.

**Falha:**

Você não consegue identificar o que as inscrições passam, mas sabe que antes de morrerem aqueles exploradores tentaram transmitir algo para o mundo.

**Resultado:**

Nada

**10 - Homem preso**

Você avista uma cela e se pergunta por que algo como isso está dentro dessa caverna, no fundo dela há um homem surrado e em pânico ao te ver, ele diz “Por favor eu já sofri muito, acabe comigo de uma vez”. Você se aproxima da cela e diz “você tem minha palavra que vou te tirar com segurança daqui”, o homem se aproxima de você.

**Teste de:** Carisma

**Sucesso:**

**“**Você não está com Voslok?” com uma expressão de esperança ele se aproxima da grade, “Você deve acabar com ele, sua paranoia com aquele cadáver levou todos nós à morte e ele sequer se preocupou com isso. você deve fugir”, homem com tamanha destreza alcança a faca em sua cintura e rapidamente corta a garganta. Você nada pode fazer, apenas assistir aquele pobre homem morrer.

**Falha:**

“Você… Você não devia estar aqui, todos irão morrer, aquele… aquele maldito cadaver”, o homem com tamanha destreza alcança a faca em sua cintura e rapidamente corta a garganta. Você nada pode fazer, apenas assistir aquele pobre homem morrer.

**11 - Suprimentos**

Diversos suprimentos estão estocados aqui, com variedade de poções e comidas que poderiam durar meses para um grande grupo.

**Interação**

1 - Você bebe algumas poções se preparando para o que vier

**Resultado:**

Todos os aliados recebem + X de vida, mana e vigor

**12 - Resto mortais**

A sala está repleta de esqueletos e recentes cadáveres que estão no processo de decomposição, com tanta morte e desespero você sente o peso das almas daqueles que tiveram um fim trágico

**Interação**

1 - Você decide fazer uma reza, citando as palavras do deus da passagem de vida esperando que as almas encontrem um caminho seguro. Com suas palavras o peso do ambiente se esvai em troca do surgimento de dois demônios

**Resultado:**

Inicia o combate com 2 inimigos do tipo esqueleto e 1 demônio

2 - Ao decidir sair do local, as almas se sentem injustiçadas e profanadas aumentando o caos dentro do ambiente e com isso trazendo forças malignas

**Resultado:**

Inicia o combate com 3 inimigos do tipo demônio

**13 - Máquina de reencarnação**

Você avista um tambor gigante, sem entender como algo desse tamanho foi construído neste lugar. Dentro dele está cheio de sangue e em sua volta há pilares de energia pulsando, fazendo uma conexão.

**Interação**

1 - Você olha dentro do tambor e além do sangue, possui restos mortais mostrando que muitas vidas foram ceifadas para preencher esse nível de sangue, mas que com esse sacrifício possa ter algum retorno. Após o fim da missão a máquina será mantida.

**Resultado**

* 1 para final do mal

2 - Com desdém por essa máquina, você segue seu caminho e algo maligno nesse nível não é bom ser encontrado por ninguém. Após o fim da missão a máquina será destruída.

**Resultado**

* 1 para final do bem

**14 - Livros amaldiçoados**

Uma biblioteca nesse local esconde uma variedade de segredos que podem ser usados de diversas formas, com uma tentação inexplicada um livro é arremessado diante seus pés folheando diversas páginas.

**Interação**

1 - Decidindo fechar o livro, algo em sua mente se esvai trazendo tontura se recuperando após alguns segundos.

**Resultado:**

-1 de inteligência / + 5 de vida

2 - Pegando o livro e lendo a página no qual parou, você nota que aquilo se retrata de um ritual em troca da benção do conhecimento e de forma espontânea meras palavras saem de sua boca sentindo a presença de algo o possuindo.

**Resultado**

* 1 de inteligencia - 15 de vida

**15 - Bote encostado**

Um bote está encostado próximo a água e seguindo por esse caminho levaria uma longa e perigosa viagem contornando as rochas e rochedos, mas uma boa camuflagem para ninguém lhe avistar ou seguir.

**Interação**

Nada

(Apenas sair)

**16 - Voslok**

Você avista um homem próximo de um corpo mumificado, citando palavras de um língua desconhecida, ele olha para você mostrando seu rosto marcado com uma grande cicatriz.

Seus olhos brilham, mas você sente que há algo por trás, como se seus olhos fossem de outro ser. Ele o encara por um momento esperando que você diga algo.

**Interação**

**(Não dizer nada)**

1 - Você prefere não dizer nada, mas se mantém atento. O homem diz “Não devia estar aqui, esse lugar já não tem mais vida”, ele folheia um manuscrito que está no pedestal ao lado da múmia, “Como chegou aqui?” diz ele com o manuscrito em mãos.

**(Perguntar quem é ele)**

2 - “Quem é você?” você diz, ele abre a boca mas não diz nada por alguns instantes. “Não sou ninguém e continuarei assim”, ele folheia um manuscrito que está no pedestal ao lado da múmia, “Como chegou aqui?” diz ele com o manuscrito em mãos.

**(Dizer a verdade)**

3 - “Um líder de Krastvo nos contratou para encontrar uma expedição desaparecida a anos”, ele fecha o manuscrito, ”Graegar ainda vive?” perguntando com desdém, “Então ele que estava me atrapalhando todo esse tempo”

**(Dizer seu nome)**

4 - “Seu nome é Voslok certo?”, após dizer seu nome ele derruba o manuscrito no chão, seus olhos perdem o brilho por um momento, “Graegar te envio para cá” perguntando com desdém, “Então ele que estava me atrapalhando todo esse tempo”

**(Como ele conhece Graegar)**

5 - “Como conhece Graegar?” Ele pega uma lâmina manchada com sangue limpando-a com os dedos, sem se preocupar em ficar manchado. “Assim como eu, você é uma peça de Graegar, e ele, uma peça de Karadur, aposto que não lhe contaram sobre o Fhajar” ele aponta para a múmia em seu pedestal de pedra

**(O que é essa múmia?)**

6 - Ele pega uma lâmina manchada com sangue limpando-a com os dedos, sem se preocupar em ficar manchado. “Algo maligno para alguns ou fonte de poder para outros, aposto que não lhe contaram nada sobre o Fhajar” ele aponta para a múmia em seu pedestal de pedra.

**(Quem foi Fhajar)**

8 - Vostok olha para cadáver, “Cultuado como deus, porém abandonado como um humano, não sendo digno nem de enterro. Fhajar foi um dos primeiros a pisar na terra após os nascimento dos deuses”, passando a mão no sobre o cadáver, “Seu desejo por poder o amaldiçoou o prendendo em outra dimensão e esse desejo é igual de Karadur”

**(Porque Graegar quer Fhajar)**

9 - Vostok olha para cadáver, “Graegar é a mão de Karadur em Krastvo, ele apenas faz o que o que seu rei manda”, passando a mão no sobre o cadáver, “Fhaja teve desejo por poder o amaldiçoando e o prendendo em outra dimensão e esse desejo é igual de Karadur”

**(O que Karadur pode fazer?)**

10 - Ele se vira para você olhando fixo com seus olhos brilhantes, “Eu fui enviado por ele, acredito que busca algo diferente de mim, mas não estou disposto a entregá-lo para alguém tão perverso como Karadur”, em sua mão uma escuridão se forma.

**(Por que só restou você aqui?)**

11 - Ele se vira para você olhando fixo com seus olhos brilhantes “Ele os levou, foi uma mal necessário, mas não estou disposto a entregar Fhajar para alguém tão perverso como Karadur”, em sua mão uma escuridão se forma.

**(Pedir para entregar Fhajar)**

12 - “Karadur o quer para usar na guerra, e essa guerra já destruiu toda minha civilização, não quero estender isso”

**12.1 - Convencer em ajudar**

**Teste de:** Carisma

**Sucesso:**

**“**Estou disposto a encerrar essa guerra assim como você**”,** Voslok o encara com seus olhos brilhantes e diz, “Talvez possamos usar Fhajar como isca para chegarmos em Karadur e se manter sua palavra, mudaremos o rumo dessa guerra”

**Resultado**

* 5 de final do mal

Encerra a missão

**Falha**

**“**Estou disposto a encerrar essa guerra assim como você**”,** Voslok o encara com seus olhos brilhantes e diz, “Assim como Karadur você tem ganância por poder e eu preciso acabar com isso”. De forma repentina algumas sobras surgem à sua volta, com seus olhos brilhantes e raiva interior

**Resultado**

Inicia o combate com Voslok

**(Pegar Fhajar a força)**

13 - Você dá alguns passos em direção a Volsok demonstrando que está disposto a brigar para recuperar o cadaver. “Assim como Karadur você tem ganância por poder e eu preciso acabar com isso”. De forma repentina algumas sobras surgem à sua volta, com seus olhos brilhantes e raiva interior”.

**Resultado**

Inicia o combate com Voslok

**Após a luta**

Com diversas feridas, Voslok o encara, “Isso não acabou, você está fazendo a decisão errada e irá as consequências”, Sendo consumido pela escuridão de seu corpo ele desaparece sem deixar qualquer vestígio

**SEQUÊNCIA DE EVENTOS**

**1 libera 3 e 4**

**2 libera 3**

**3 libera 4, 5, 6**

**4 libera 3 e 5**

**5 libera 8**

**6 libera 7 e 9**

**7 libera 12**

**8 libera 15**

**9 libera 10**

**10 libera 11**

**11 libera 16**

**12 libera 13**

**13 libera 14**

**14 libera 16**

**15 libera 16**

**16 encerra o jogo**