MapC

**1 - Graegar**

Você finalmente chega a casa de Graegar, um local de luxúria em uma vila simples. Ao entrar você nota seu arsenal com excelentes equipamentos, uma mesa capaz de servir um grande número de pessoas e seu escritório repleto de livros e documentos aparentando ser importantes. Graegar está sentado em sua mesa escrevendo em seu documento, não lhe dando atenção.

**Interação**

**(Não dizer nada)**

1 - Graegar permanece escrevendo por alguns minutos e você percebe que aquele documento possui selo real, o mesmo que recebeu em sua contratação. Ele conclui seu documento e o coloca de lado olhando para você “É raro pessoas entrarem por essa porta e não me interromperem” ele levanta e lhe cumprimenta “sou Graegar o chefe do vale dos cristais e acredito que você seja quem eu contratei”.

**(Se apresentar)**

2 - Graegar coloca o documento de lado e você percebe que aquele documento possui selo real, o mesmo que recebeu em sua contratação. “Sempre interrompem meu trabalho” ele olha para você com desânimo. Sou Graegar o chefe do vale dos cristais e acredito que você seja quem eu contratei”.

**(Falar sobre Voslok)**

3 - Após contar sobre a missão, Greagar andar por sua sala, pega um copo de bebida e fica pensativo. “Voslok já conseguiu se ligar a Fhajar, pois ele sempre foi um ser fraco”, Graegar dá um longo gole em seu copo. “Devemos levar o corpo o mais rápido possível, porém estamos muito distante do castelo de Karadur”

**Resultado  
 + 1 para final bom**

**(Dizer apenas que encontrou Fhajar)**

4 - “Não encontrou Voslok?”. Greagar anda por sua sala, pega um copo de bebida e fica pensativo, “Se ele abandonou o corpo de Fhajar, então ele já se ligou ao deus”. Graegar dá um longo gole em seu copo. “Devemos levar o corpo o mais rápido possível, porém estamos muito distante do castelo de Karadur”

**Resultado**

**-1 para final ruim**

**(Falar sobre o rei Rataz)**

5 - “Então você encontrou o líder deles… eu já fui informado sobre eles” Graegar olha pela janela, “É uma pena que uma civilização antiga se vá, mas não há escolha, foi decisão deles proteger aquele lugar e decisão nossa acabar com a guerra. Decisões em conflitos nem sempre se resolvem em paz”.

**(Falar sobre os soldados de Karadur)**

6 - Graegar o leva para seu arsenal, mostrando seus equipamentos. “Como já sabe, houve outros antes de você, Karadur dedicou a mim a investigar isso” Ele pega um elmo, polindo a armadura com um pano ”Não vou esconder de você que estou agindo como traidor nessa guerra, só desejo que isso acabe mesmo que custe a vida de meu povo”

**(Perguntar sobre a guerra)**

7 - “Estamos ganhando mas a custa de muitas vidas. O Vale do Cristal está longe para ser atacado, porém há rumores de um posto avançado de Karadur a dois dias de viagem..” ele aponta em direção a estrada que segue para o reino de Karadur “...nunca se sabe quando promessas serão quebradas”

**(Perguntar por que está do lado de Karadur)**

8 - “O reino de Lokmar tem mortes iguais ao de Karadur, mas estão cometendo sacrilégio de reviverem os mortos para usá-los como arma…” ele cerra os dentes e aperta seu punho com força, “...Ignorando a dor de ver seus entes queridos apenas como objetos, esse é um dos motivos para se juntar a Karadur e apenas o que você deve saber”.

]

**(E como chegarei no reino de Karadur?)**

9 - “Há duas rotas disponíveis”, Graegar retira dois pequenos pergaminhos e um cubo estranho de uma bolsa, “existem as minas de cristais, o caminho é longo e não sei o que você irá encontrar por lá, por outro lado, há o vale, tendo que cruzar por uma rota alternativa confrontando alguns bandidos que espreitam por lá”

**[Continuar]**

“Os reis aprenderam que carregar ouro ou documentos é arriscado e para protegê-los eles criaram diversos equipamentos. O cubo irá ajudá-lo a armazenar o corpo.

Quando você possui poder e dinheiro, qualquer coisa pode ser criada.” Ele volta a sentar em sua mesa, “Aconselho a viajar de noite, a estalagem pode fornecer o descanso e não tente fugir pois as paredes possuem olhos”. Graegar te dispensa deixando a você decidir o caminho.

**2** **-** **Briga de bar**

Um grupo de homens mal encarados estão sentados em uma mesa, eles observam sua chegada e lhe fazem vista grossa. Ao tentar falar com a responsável da estalagem, um deles lhe chama. “Pessoa de fora?” O outro diz “Vocês forasteiros sempre estragam nossa vila”, eles se levantam da mesa “Se conseguiram chegar aqui provavelmente tem dinheiro, seria uma reparação pelo que causam a nós”. O grupo te encara de forma não amigável.

**(Confrontá-los)**

**Teste de:** Força

**Sucesso:** Com um olhar fulminante e intimidante você causa medo ao grupo de homens, “Desculpe, acho que nos equivocamos, talvez seja melhor que fiquemos em nosso canto” eles repentinamente se sentam e o tentam ignorá-lo demonstrando medo.

**Resultado:**

Nada acontece

**Falha:** Você tenta amedrontá-los mostrando sua espada na bainha e um olhar fixo, mas se torna ineficaz, “Já perdemos tudo, tentar nos amedrontar será inútil” o homem puxa uma adaga mostrando que a única maneira de resolver será pela agressão.

**Resultado:**

Inicia combate com inimigo do tipo **Bandido**

**3 - Descanso merecido**

O responsável da taverna acena para você lhe comprimentando, “Desculpe por essa recepção, não temos mais guardas pela cidade graças a guerra. Posso fornecer abrigo por um tempo e também por um preço, é claro”. Você sabe que após descansar nesse local, só lhe restará a viagem para o castelo de Karadur

**Interação**

**(Pagar a estadia)**

1 - Após enfrentar diversas coisas e viajar um longo caminho carregando um corpo de uma entidade poderosa, um descanso é necessário para concluir sua missão. Ao se deitar você estuda os mapas de Graegar e decide qual rota seguir.

**(Seguir pelas minas)**

2 - As minas de cristais aguardam diversas riquezas para alguns, mas devido a sua complexidade e perigo muitos evitam se aprofundar nelas. Graças ao mapa você pode seguir uma rota que cortará caminho e sairá do outro lado do vale, lhe deixando próximo ao castelo de Karadur. Ciente de uma longa viagem você se prepara para levar suprimentos.

**(Seguir pelo vale)**

3 - Cruzar o vale será um longo caminho. Graças ao mapa você tem acesso a rotas que os exércitos não estão presentes, mas provavelmente encontrará bandidos e armadilhas que espreitam o local. Ciente de uma longa viagem você se prepara para levar suprimentos.

**4 - Ponte quebrada paras minas**

Avistando uma antiga ponte e a entrada de uma mina que aparenta ser abandonada a muito tempo, porém é fácil pular de um lado para o outro. Um homem de meia idade que pesca no local olha para você, “Essa mina foi abandonada quando eu era criança e diziam que lá está cheio de coisas ruins, mas se fossem para sair não teriam dificuldade de chegar aqui” ele fisga um peixe e se concentra em pegá-lo

**Resultado:**

Nada

**5 - Experimento do alquimista**

Ao entrar você vê um alquimista realizando um experimento, ele te nota e rapidamente chega em você e agarra seu braço, “Pote Verde” ele te arrasta até a mesa de alquimia em processo de produção. “Preciso resolver um incidente, cuide disso por favor”. De forma repentina ele sai pelas portas do fundo. Você olha para o aparato de alquimia e decide o que fazer.

**Interação**

**(Realizar um teste)**

1 - Decidido a realizar um teste você nota quatro frascos de vidro separados em conjunto, azul e vermelho, laranja e amarelo. Você se pergunta quais destes deveriam ser usados

**(Esperar ele voltar)**

2 - Após esperar varios minutos ele retorna com um livro na mão, “Obrigado por olhar meu experimento, estou querendo criar uma poção nova” ele mistura alguns frascos coloridos e produz um frasco verde com um olhar animado. “Devido a guerra não possuo nada para vender, mas se quiser saber sobre plantas, cogumelos, pedras, peles …”. Você decide ir partir, deixando o homem em paz.

**Resultado**

Nada

**(Usar frasco azul)**

3 - O componente cai dentro do aparato fazendo borbulhar mas sem causar nenhuma reação estranha, você decide partir para o próximo frasco

**(Usar frasco vermelho)**

4 - Assim que você derrama o componente dentro do aparato, uma explosão surge deixando inutilizável a bancada de experimento. Você decide que é melhor partir antes que o alquimista volte

**Resultado**

* 1 final ruim

**(Usar frasco laranjal)**

5 - Assim que você derrama o componente dentro do aparato, uma explosão surge deixando inutilizável a bancada de experimento. Você decide que é melhor partir antes que o alquimista volte

**Resultado**

* 1 final ruim

**(Usar frasco amarelo)**

6 - O componente entra em contato com o aparato, criando uma poção de cor verde. Ao pegar o frasco em suas mão o alquimista retorna, “Que esplêndido, você conseguiu criar a poção que estava tentado há um tempo” com um grande sorriso em seu rosto “É bom ver que há mais mentes brilhantes por aqui e como presente você pode levar a poção, ela ajudará a lhe manter forte. Agora se me der licença preciso fazer uma poção nova“ Ele retorna a mesa.

**6 - Loja de carnes**

Este local exala um cheiro forte de carne podre, ao olhar o letreiro você percebe que se trata de um abatedouro, porém há uma placa com um aviso “Toda venda de alimento deve passar pela aprovação do chefe Graegar”.

**(ir embora)**

**7 - Estrada para o vale**

Esse caminho segue adentrando o vale, um casal com caravana e alguns guardas avistam você chegar, “Se deseja seguir esse caminho, sugiro que vá pelo lago, tanto os homens de Karadur quanto o de Lokmar irão mata-lo, pois não se importam com quem você é”. Você agradece pelo aviso e retorna para a cidade.

**Resultado**

Nada

**8 - Livro perdido**

Uma menina jovem está à procura de algo, indo de um lado para o outro e até mesmo derrubando alguns livros no processo. Você pergunta se ela precisa de ajuda, “Estou a procura de um livro azul, se chama Terras de Cristais”. Você olha ao seu redor vendo que em todas as prateleiras há diversos livros.

**Teste de:** Destreza

**Sucesso:**

Analisando diversas prateleiras você encontra o livro. Ele está empoeirado e bem escondido. “Você encontrou!”. A jovem corre em sua direção com animação. “Esse livro conta a história desta vila e arredores” Ela agarra o livro com força “Se um dia a gente sair desse local posso levar a história dele para outras pessoas”. Ela sorri e te agradece indo embora com o livro nas mãos. Você se sente feliz mas, percebe como essa guerra é trágica.

**Resultado:**

* **x de vigor**

**Falha:**

Mesmo procurando por diversas prateleiras, você e a jovem não encontram o livro. Ela se desanima: “Acho que já o levaram, aquele livro conta a história desse local e redondezas e se um dia precisarmos fugir daqui, gostaria de levar a história dele comigo” Ela enxuga o rosto em sua blusa “Espero que alguém o encontre”. Ela decide ir embora desanimada. Você se desanima e percebe como essa guerra é trágica.

**Resultado:**

* **x de vigor**

**9 - Livro profano**

[Ir para diagrama](https://drive.google.com/file/d/1BvnMvtNVbg6OLvCl5t3wkgGXb1MvE-XC/view?usp=drive_link)

**10 - Cemitério**

O cemitério está quase cheio, e alguns espaços estão sendo abertos para novas sepulturas. Um homem, sentado com uma pá em seu colo, lhe avisa sombriamente: "Se procura um ente querido, sugiro boa sorte. Só ontem, mais de 200 pessoas retornaram mortas." Ele limpa o suor de sua testa cansada. "Tenho que voltar ao trabalho", diz ele, levantando-se e seguindo com a pá nas costas, deixando você refletindo sobre a tristeza e a morbidade que envolvem o local.

**(ir embora)**

**11 - Mercador**

O homem, visivelmente enfurecido, está parado diante de sua loja. Ao se aproximar, ele lhe dirige um olhar duro e diz: "Se deseja comprar algo, sugiro que vá embora. Tudo o que tenho foi confiscado pelo rei Lokmar. Ele está me pagando uma compensação, mas é muito abaixo do que tenho lá dentro. Se quiser equipamento, tente o ferreiro. Talvez ele lhe seja útil." Sua voz carrega a amargura da injustiça que ele enfrenta, e você percebe a tensão no ar enquanto decide o próximo passo a tomar.

**(ir embora)**

**12 - Padaria**

Ao adentrar a loja, você se depara com um casal ocupado fazendo massas de pães. Eles lhe cumprimentam calorosamente: "Somente os moradores da vila podem pegar sua ração diária, mas podemos vender alguns pães se desejar. O único comércio de alimentos que está proibido no momento é o de carne." A oferta é feita de maneira gentil, e você considera suas opções enquanto observa o ambiente acolhedor da loja.

**(Comprar alguns pães)**

Apesar das condições difíceis provocadas pela guerra, você observa que o pão está em bom estado. Isso traz um certo alívio em meio ao caos ao saber que, pelo menos, há algo nutritivo e satisfatório disponível naquele momento. Você agradece ao casal pela gentileza e segue seu caminho.

**Resultado**

* x de mana
* x vigor e vida

**(Negar gentilmente e ir embora)**

**13 - Estátua do rei Lokmar**

No centro da praça está a estátua do Rei Lokmar, reconhecido por sua força exuberante, capaz de brandir uma espada pesada com apenas uma mão. Uma inscrição na base da estátua declara: "Com força conquistaremos nossos inimigos e com fé alcançaremos a paz." A presença imponente da estátua evoca uma mistura de admiração e temor entre os transeuntes que passam pela praça, lembrando-os da importância da determinação e da fé na busca pela paz e estabilidade.

**(Ir embora)**

**14 - Ferreiro**

Um grupo de ferreiros trabalha incansavelmente em diversas armas e armaduras, demonstrando claramente que estão imersos nesse processo há dias. Um deles lhe avista e com um semblante cansado diz: "Não estamos vendendo nada." Enquanto isso, outro ferreiro passa por perto carregando um punhado de peças de armaduras e acrescenta: "Tudo está sendo entregue para o rei Lokmar." A atmosfera na forja é carregada de tensão e resignação, refletindo a realidade sombria da situação em que se encontram.

**(Tentar convencê-lo a vender algo) ou (Ir embora)**

**Teste de:** Carisma

**Sucesso:**

Você compartilha com o ferreiro seu plano de viajar para longe, atravessando a zona de guerra e enfrentando os perigos que surgirem no caminho. Explica que está se preparando para essa jornada e que precisa de equipamentos confiáveis para garantir sua segurança. Ao ouvir suas palavras e perceber sua determinação, o ferreiro começa a reconsiderar sua decisão. Após uma breve reflexão, concorda em vender alguns dos equipamentos excedentes para você, reconhecendo a importância de apoiar alguém disposto a se aventurar em busca de um futuro melhor. Juntos, vocês finalizam a transação e você parte da forja, agora melhor preparado para enfrentar os desafios que aguardam além das fronteiras da vila.

**Resultado**

* x de armadira e dano base

**Falha:**

Apesar de compartilhar seu plano com o ferreiro e expressar sua determinação em enfrentar os perigos atravessando a zona de guerra, ele permanece inflexível em sua decisão de não vender seus recursos. Com um semblante pesaroso, ele pede desculpas e lhe avisa para se retirar do local, deixando claro que não está disposto a fornecer equipamentos para sua jornada arriscada.

**15 - A jovem da arte**

Na loja repleta de quadros espalhados pelo chão, você observa uma variedade de cenas representadas: algumas retratam vilas em chamas, enquanto outras mostram pessoas em festa e comemoração. No canto da sala, uma mulher está concentrada em sua arte, pintando um quadro com determinação. Ela parece estar ciente de sua presença, mas continua focada em sua obra. Você percebe que o quadro em progresso retrata o rei Lokmar e seu exército conquistando o castelo de Karadur.

"A arte demonstra o momento, e cada momento será representado por essas imagens", ela comenta, sem desviar sua atenção da tela. A profundidade de suas palavras ressoa, enquanto você contempla a habilidade dela em capturar momentos históricos e transmiti-los através de sua arte.

**16 - Prece para deus**

Diante do grande grupo de pessoas reunidas no local, com um sacerdote orando fervorosamente em busca de paz e fim da guerra, você percebe a intensidade do momento e a profunda necessidade de cada indivíduo por esperança e conforto. Observando a expressão desgastada e infeliz das pessoas ao seu redor, você compreende que é melhor não interromper esse momento de comunhão e busca espiritual.

**(Ir embora)**