**1 - Capela**

No ambiente vazio, a única fonte de luz é a chama vacilante de uma vela acesa em um candelabro antigo. A luz dança sobre as paredes de pedra, criando sombras misteriosas que se movem silenciosamente pela sala. Ao centro, um altar de rocha antiga parece emanar uma aura de antiguidade e poder.

Ao seu lado, repousa um artefato do deus do sol, uma relíquia antiga carregada de significado e poder. Seu brilho dourado contrasta com a escuridão ao redor, destacando sua importância e mistério.

Neste lugar sagrado e solene, você se sente conectado com as forças ancestrais e divinas que moldaram o mundo ao longo dos séculos.

**(Ir embora)**

**2 - Recursos escassos**

Ao verificar o estábulo pessoal de Karadur, você nota que está vazio, sem sinal de animais ou qualquer movimento. No entanto, ao lado, um vagão contendo diversas frutas podres em seu interior revela que os recursos estão se tornando escassos na região.

**(Ir embora)**

**3 - Vista do Castelo**

Diante da bela fonte com água cristalina, você aproveita um momento para apreciar a vista da cidade, deixando seus pensamentos vagarem enquanto observa a paisagem. No entanto, sua contemplação é interrompida pela movimentação constante de tropas que entram e saem pelo portão principal da cidade. Essa cena é um lembrete constante da guerra que assola a região e das tensões que pairam sobre a população.

Apesar do caos e da incerteza trazidos pela guerra, você observa algumas pessoas ainda perambulando pela cidade, tentando manter uma aparência de normalidade em suas vidas diárias. É evidente que, embora a guerra afete a todos, alguns conseguem encontrar momentos de normalidade e rotina em meio ao caos.

**4 - Karadur, o rei**

[**Ir para fluxograma**](https://drive.google.com/file/d/1bYuBD5NMSU5P9oHsqT-iU45U0ZdvYZOz/view?usp=sharing)