



## Opis przedmiotu.

*Maciej Grzebień*

Tarcza Indara

+6 do obrony przed atakiem dystansowym

+3 do obrony przed bronią penetrującą

+4 do obrony przed bronią obosieczną

Udźwig: 3.2

Geneza przedmiotu.

Od niepamiętnych czasów byty niebios, których istnienie wykracza poza ramy pojęcia ludzkiego umysłu, krocząc wśród ludzi, ingerując w losy świata. Nigdy osobiście, zawsze z wykorzystaniem ludzi o umysłach wątpliwych i podatnych na moralne zgnicie.

Taką postacią był Indar, ekstrawertyczny szermierz, z przerostem ambicji.

Zaślepiony arogancją i próżnością wyzwiał na pojedynek własnego mistrza, specjalizującego się w mistycznej szermierce. Chcąc wykorzystać Indara jako przestroge, użył jego emocji, które wymagane były przez wszechrzecz poza ciałem i duchem i obrócił je przeciw niemu. Zaklął jego gniew w prostą ozdobną tarczę i uwięził w niej jego duszę. Po dziś dzień, mąż który dzierży tarczę, odchodzi od zmysłów, a wolę jego przepelnia gniew i gorycz, czyniąc go nie podatnym na wszelkie ciosy.

## Dialog: Inspirowane "Iliadą Homera.

*Maciej Grzebień*

Scena gry: *Król Priam siedzi w pałacowych ogrodach spoglądając na Achajów wylewających się przez główną bramę miasta. Do ogrodów wbiega Mistos, dowódca straży przybocznej i zaufany przyjaciel króla.*

**Mistos:**

-Jeszcze jest czas wasza królewska mość

Priam:

- Czas? Rzeknij mi, nauarchu, czas na co?

**Mistos:**

Parys wyprowadza arystokrację z miasta! Błagam Cię, nie zostawaj tu na pewną śmierć!

*Król wstaje i obraca się do rozmówcy*

**Priam:**

Mój drogi, któraż to śmierć nie jest pewna?. Mogę udać się z synem oraz dworem, na wybrzeże i dalej w kierunku Fokaji. Mogę osiąść wśród moich przyjaciół i doczekać mojego czasu w spokoju, otoczony najbliższymi. Gdybym tylko miał wybór.

*Mistos:* Przecież wciąż możesz podj.....

**Priam:**

Bogowie zdecydowali Mistosie. Nic już nie zależy ode mnie. Mojry utkały mój los. Mogę zostać. Mogę uciec. To nic więcej jak iluzja wyboru podjętego za mnie. Możemy się łudzić, iż decyzja o naszym przeznaczeniu spoczywa w naszych rękach...

**Mistos:** Taka jest prawda, wyszukane słowa tego nie zmieniają.

**Priam:** .. jesteśmy ślepyimi arogantami, wierząc, że dzierżymy nici losu. Już rozumiesz, mój drogi? Bogowie poznali mój los, los Troi. Kim jestem aby spróbować zmienić nieuniknione? Czy mędrce próbującym przerwać cykl, czy głupią rybą, naiwnie wierząc, że pisane mi jest coś więcej niż prosty krąg życia?

**Mistos:**

Mój król mówi zagadkami o prostych sprawach. Nie wiem czy dane jest mi pisane tu umrzeć, czy zobaczyć jeszcze synów, zabrać ich na łódzie i pożeglować ku słupom Heraklesa. Wiem natomiast, że decyzja, o mojej przyszłości należy do mnie, nawet jeśli mojry, miałyby mnie wykląć. Dlatego zwracam się do ciebie, nie jak do króla ale do najdroższego przyjaciela.

Rusz z synem i opuść miasto. Troja płonie.

**Priam:** Troja to Ja

**Mistos:** Troi już nie ma! Nim Hejlos pozwoli nam dostrzec pierwsze promienie, otoczą nas zgliszcza. Hades powita w tartarze zarówno naszych synów i córki jak i przeklętych Danajów, którzy los taki na nas zrzucili.

**Priam:** Rzekłem. Troja to ja. Żyłem z tym miastem. Z tym miastem umrę. Pogodziłem się z przeznaczeniem. Los ten pisany jest jednak mi, Ty Mistosie, masz inne zadanie.

**Mistos:** Król mój z wiekiem stał się nieustępliwy bardziej niżeli sam Apollo uganiający się za muzami.

*Król obrócił się od przyjaciela i podszedł do rzeźby kobiety, której dolna część ciała przedstawiona była w postaci węzowego ogona. Dłonią delikatnie sunął wzdłuż ciała, aż koniuszki poczuły ostra zaokrąglenie końca ogona. Począł zdejmować coś z ręki.*

**Priam:** Idź do moich komnat. Znajdziesz tam podobną rzeźbę, lecz nieco mniejszą. Jej węzowy ogon zakończony jest niewielkim rubinem. Wydłub go, a otworzy Ci to przejście do niższych komnat, którymi trafisz bezpośrednio na wybrzeże, nieopodal świątyni Hery. Skieruj się na południe i odnajdź mojego syna. Przekażesz mu ten pierścień

**Mistos:** Pierścień mój Panie? Czymże on jest?

*Położył sygnet na dłoniach nauarcha i przykrył je swoimi.*

**Priam:** Nadzieją przyjaciela. Nadzieją.

**SCENA: INTRO, PRZEBUDZENIE W RUINACH.**

*Justyna Motyka, Nicol Nguyen, Leona Trzeciak, Maciej Grzebień*

Ujęcie z lotu ptaka, pokazujące najpierw piaszczysty krajobraz z widocznymi ruinami, słońce ewidentnie bije z pełną mocą. Widać, że wieje wiatr przez tumany kurzu wzbijające się w powietrze. Kamera powoli zbliża się do ziemi, wchodząc do ruin, zbliżając się konkretnie do ludzkiego kształtu w piasku.

Ujęcie leci wzdłuż wpół zakopanego ciała MC, zatrzymując się dopiero na jego odsłoniętej twarzy.

MC otwiera nagle oczy i raptownie się podnosi na ramionach, siadając, przy okazji wzbijając w powietrze sporą ilość piasku. MC zaczyna się rozglądać.

Ujęcie z pierwszej osoby, z perspektywy MC. Kamera gwałtownie patrzy się raz w lewo, raz w prawo, trzęsąc się. Bohater kilka razy mruga, przy okazji poprawiając ostrość obrazu.

Powrót do kamery trzecioosobowej. MC głęboko oddycha, z lekką paniką na twarzy. Parę momentów spędza na próbie uspokojenia się.

**MC**

*(cicho)*

Cholera jasna... Ale mnie wywiało...

Słychać nagle dziwny, piszczący dźwięk, dobiegający zza pleców MC. Bohater obraca się, by sprawdzić co się dzieje.

Kamera przenosi się powoli na jakiś niezidentyfikowany przedmiot w piasku.

Ujęcie z prawego profilu - MC wzdycha i wstaje ociężale, otrzepując się z piasku. Kamera powoli obraca się, ukazując plecy MC, by przenieść gracza z cinemática do gry. Na UI dostajemy zadanie, by podnieść przedmiot w piasku.

**MC**

No, zobaczmy... Tylko mam nadzieję, że nic się tam na mnie nie czai.

Po podejściu, włącza się kolejny cinematic.

MC klęczy, by wygrzebać to, co jest w piasku. Bohater odkrywa jednak dziwnie świecące na delikatny turkus kości, które jeszcze mocniej zaczęły świecić, jak tylko zbliżył do nich rękę.

Odrzuca go to, ewidentnie się nimi brzydzi, ale ciekawość zwycięża i delikatnie, palcami dotyka kości, które nagle wybuchają światłem, oślepiając go i gracza, cały ekran robi się biały.

Po kilku sekundach, ekran wraca do normy, widzimy MC, który opuszcza sprzed oczu ramię, którymi widocznie zasłonił oczy. Kamera obraca się, pokazując to, co jest przed nim.

Ujęcie rozpoczyna się zbliżeniem na jedną z kości, muzyka zaczyna grać, kiedy do tej pory istniała tylko cisza - z każdym momentem buduje się napięcie. Kamera zaczyna się stopniowo oddalać, ukazując, że jest teraz połączona z resztą znalezionych przez MC kości, aż w końcu kamera pokazuje całego, stojącego, chociaż trzęsącego się szkieleta.

Ujęcie przenosi się na prawy profil MC, pokazując jak stoi przed szkieletem, ewidentnie osłupiały.

Szkielet nagle bierze krok w jego stronę, na co MC krzyczy z zaskoczenia i zamykając oczy, wyrzuca ręce przed siebie, jakby chciał odepchnąć szkieleta. Powoduje to dziwny puls turkusowej energii, co rozważa szkieleta z powrotem na części - kości.

Ujęcie wprost na twarz MC, widać jak otwiera powoli oczy. Kamera powoli oddala się, ukazując jego ręce, z której powoli znika delikatna turkusowa poświata. MC patrzy na swoje ręce, kilka razy zginając wszystkie palce u rąk. Potem patrzy znowu na kości, kamera podążając za jego linią wzroku.

Kamera wraca na MC, który powoli, z wahaniem podnosi znowu dłoń, która zaczyna się znów świecić na turkusowo.

Kamera pokazuje na chwilę znowu kości, które znowu zaczynają świecić i lewitować. Kamera umieszcza się za plecami MC, pokazując jak manipuluje kośćmi, który powoli zaczynają się znowu układać w szkielet. Tuż zanim może to się stać, MC słyszy dziwny dźwięk przypominający bieg przez piasek zza pleców i obraca się raptownie. Widać, że kości znowu spadają w piasek.

Kamera cały czas podąża za linią wzroku MC, zza jego pleców. Nie ma tam jednak nic, oprócz tego, że piasek trochę opada z jednej z wydym.

MC wzdycha głęboko.

**MC**

Co ja w ogóle robię? Muszę się stąd najpierw wydostać, potem mogę sprawdzić o co chodzi z tym... Czymś.

MC spogląda na swoją lewą dłoń i wzdycha. Obraca się pięcie. Kamera pokazuje kości i to, jak ręce MC je zbierają i chowają do sakwy przy jego pasie.

**MC**

Mogą się przydać... Chyba. W końcu nie co chwila można natrafić na kości... Taką mam przynajmniej nadzieję... A teraz trzeba znaleźć stąd wyjście.

Kamera oddala się i umieszcza za plecami MC, przenosząc nas z cinemática do gry. Na UI pojawia się zadanie, by wydostać się ruin.

---

Cinematic. MC wbiega do pomieszczenia, gdzie na skale znajduje nieruchome dziecko. Sprawdza puls, przykładając dwa palce do szyi, po czym delikatnie je potrząsa za ramię. Dziecko wydaje z siebie cichy dźwięk chrapania.

**MC**

Hej, hej! Skąd ty się tu wzięłeś?

Dziecko dalej śpi, ale jego nos marszczy się delikatnie, jakby było niezadowolone.

**MC**

Halo! Wstajemy! Wiesz gdzie jesteś? Albo gdzie są twoi rodzice? Hej!

**DZIECKO**

Ale nie musisz tak krzyczeć... Jeszcze martwych obudzisz...

Dziecko przewraca się na drugi bok, jęcząc z niezadowolenia spowodowanego nagłym wybudzeniem.

**MC**

Co? Hej!

Dziecko znowu zaczyna chrapać, tym razem głośniej, co wskazuje na to, że udaje.

**MC**

Hej! Nie zasypiaj! To nie jest chyba zbyt dobre miejsce na drzemkę!

MC zachodzi skałę, na której leży Dziecko od drugiej strony, gdzie może patrzeć na jego twarz. Kamera podąża za linią wzroku bohatera i skupia się na twarzy Dziecka. Okazuje się, że miało cały czas otwarte jedno oko. Widząc MC, otwiera drugie i przewraca oczami.

**DZIECKO**

Martw się pan o siebie, błagam... Pan idzie dalej, ja sobie tutaj poczekam... Pośpię...

**MC**

Że co proszę? Mam iść dalej? I zostawić takiego maślaka na pastwę losu?

Dziecko zrywa się na to do pozycji siedzącej, wytykając palec w stronę MC, jest ewidentnie obruszone.

**DZIECKO**

Ej! Tylko nie maślak! I dla pańskiej informacji, to sam tu przyszedłem! Samiuteńki!

**MC**

Dobra! Tylko-Nie-Maślacie, w takim razie powiedz mi po kiego czorta tutaj tak samiuteńko przyszedłeś?!

Ujęcie z prawego profilu MC - pokazuje jak MC i Dziecko przez chwilę patrzą się w sobie oczy, jakby konkurowali o to, kto pierwszy mrugnie. Po paru momentach, Dziecko wzrusza ramionami, co sprawia, że widoczny staje się dziwny naszyjnik, który nosi na szyi. Naszyjnik ma delikatnie turkusową poświatę.

**DZIECKO**

Nudno mi było.

**MC**

Nudno ci było?!

Ujęcie pokazuje przód szamotającego się ze słowami MC. Uspokaja się jednak na widok naszyjnika.

**MC**

Ej, młody. Skąd masz ten naszyjnik?

Kamera obraca się, pokazując znów Dziecko, które uśmiecha się niewinnie i przechyla głowę w bok.

**DZIECKO**

A co?

**MC**

Em... Bo jest. Ciekawy... I nie wygląda na biżuterię noszoną przez ma- Osoby w twoim wieku.

Dziecko delikatnie mruży oczy. Po chwili jednak znów wzrusza ramionami i znowu się uśmiecha, machając delikatnie nogami, które zwisają ze skały od momentu, w którym usiadło.

**DZIECKO**

Dobra, zachowaj tam te swoje sekrety... Ja też ci nic nie powiem.

**MC**

Ale-

**DZIECKO**

No chyba, że... Przyniesiesz mi jeszcze taki kolejny. W tych ruinach możesz jeszcze parę znaleźć, a mi się nie chce po nie biegać, więc... Zawrzyjmy umowę! Ty mi przynosisz runę, ja ci tłumaczę o co biega, spoko?

**MC**

Runę?

**DZIECKO**

Przecież tłumaczyłem, że nic nie powiem dopóki jej nie dostanę! Idź pan i to przynieś, to porozmawiamy!

Cinematic dobiega końca. Kamera znowu usytuowuje się za plecami MC, przenosząc nas do rozgrywki. Na UI pojawia się quest związany z prośbą Dziecka. MC jeszcze wzdycha, mamrocząc pod nosem.

**MC**

Co za dziwny dzieciak...

**DZIECKO**

Ej, słyszałem to!

---

Ruiny składają się z trzech istotnych segmentów: zewnętrzna część, gdzie bohater się budzi, a później spotyka dziecko, podziemia, do których schodzimy po rozmowie z dzieckiem - tam znajdują się szkielety, które można wybudzić, aby przetestować mechaniki związane z walką oraz wyjście z ruin - gdzie znajdują się pierwsi przeciwnicy do eliminacji (szabrownicy).

Każdy z segmentów ruin jest wyraźnie dotknięty przez upływ czasu - pomieszczenia są pełne zniszczonych mebli i porozrzucanych książek, dokumentów, itd - generalnie miejsce wygląda jakby ewidentnie ktoś je najpierw zdemolował, najprawdopodobniej w celu odnalezienia czegoś istotnego, a potem to tak już zostawił. W pomieszczeniach panuje półmrok, a jedynym źródłem światła są wpadające promienie słońca przez rozbite szyby.

Przejścia między pomieszczeniami to: schody do podziemi i zardzewiałe drzwi wyjściowe z piwnicy (po ich przekroczeniu kończymy samouczek).

Znajdując się blisko wyjścia natrafiamy na szabrowników, którzy odpowiadają za jeszcze większy chaos w ruinach, gdyż je przeszukują aby znaleźć drogocenne przedmioty. Uważają bohatera za konkurencję, która chce im zabrać łupy, więc rzucają się do ataku. Gra przeskakuje do ekranu walki - są tam prezentowane podstawowe ruchy wraz z wyjaśnieniem jakie mają działanie i w jakich sytuacjach można z nich korzystać. Po zakończonej walce pojawia się cinematic.

Kamera ukazuje końcówkę walki. Widać MC który zadaje ostateczny cios przeciwnikom - ci padają na ziemię. Bohater jest odwrócony przez chwilę plecami do kamery, mocuje z powrotem broń na plecach i odwraca się do leżących na ziemi przeciwników. Można zauważyć, że zaczynają się oni zamieniać w proch - najwidoczniej nie byli ludźmi.

### **SZABROWNIK**

*(mamrocze zachrypniętym głosem)*

Ty... Nie... Jesteś... Świadom... Co... Cię... Czeka...

Bohater patrzy na niego zdezorientowany.

### **SZABROWNIK**

Runy... Klątwa...

Nie dokańcza on swych słów, gdyż po tym całkowicie się przemienia w proch. Po chwili na miejscu przeciwnika pojawia się złoty amulet z wygrawerowanym wężem - bohater go podnosi i przejeżdża palcem po wężu.

Cinematic się kończy. Powrót do normalnego ekranu gry, gdzie wyskakuje komunikat o nowym elemencie w wyposażeniu - amulet. Dodatkowo po drugim przeciwniku pozostał klucz do drzwi wyjściowych, który należy podnieść aby wyjść z pomieszczenia i ukończyć samouczek.

---

Bohater wychodzi z pomieszczenia, gdzie czeka na niego dziecko, które od razu zwraca uwagę na amulet

### **Dziecko**

Miały być runy ale to też się nada  
dziecko wyciąga rękę po artefakt

### **MC**

“Podaje dziecku amulet”

### **MC**

A teraz mów, czym jest ten naszyjnik.

Dziecko powloli zdejmuje biżuterie i podaje ją bohaterowi.

### **Dziecko**

Powód by Ci zaufać. Tyle musisz wiedzieć. Gdy będziesz szukał informacji o szabrownikach i amuletach lepiej żebyś miał go w widocznym miejscu.

MC założył naszyjnik, a przez jego ciało i umysł przeszył ból, jak gdyby oberwał obuchem w potylicę. Podniósł głowę ale dzieciaka już tu nie było, a jego wzrok uległ wyostreniu.