

# UNTITLED SCREENPLAY

by

My Name Here

123/456-7890  
no.such@thing.com

(CUTSCENE.01-NON-PLAY) EXT. CAMPOS DE KORMAGA - NOITE

WIDE-PAN. CÉU -> CASTELO:

É uma noite chuvosa, a única coisa que se pode ver são as negras nuvens de chuva e o jogador se encontra desorientado, a vista não quer dizer muita coisa. Uma música melancólica e lenta se inicia.

[LETTERING] Com a contribuição de vários artistas ao redor do mundo. (lettering se dissolve)

[LETTERING] A Playware Team apresenta (lettering se dissolve).

Uma trilha é criada por entre as árvores à distância pelos passos pesados de algo que corre. Dois relâmpagos cortam a cena.

DOLLY. GRADES DAS CRIATURAS:

O castelo de Kormaga guarda criaturas voadoras em poleiros escondidos dentro das torres. Terríveis criaturas que, enfeitadas, procuram um alvo com seus olhos brilhante-amarelos, enquanto penas ou peles não podem ser muito bem identificadas se não fosse a luz branda que entra pelas frestas das grades. As grades sobem. Permitem a saída de algumas delas. Outras se debatem umas contra as outras para sair.

DOLLY. GRADES DAS CRIATURAS -> HORIZONTE

As criaturas voam e a câmera gira, evidenciando ao fundo uma montaria fugindo com um homem à sela. Sabe-se que é uma montaria porque pequenas partículas de barro saltam de suas patas após cada pisada no chão, um brilho azul à distância ofusca.

PAN-VERTICAL. ÁTRIO EXTERNO DO CASTELO

Uma gritaria e sinos podem ser ouvidos ao longe e vários soldados correm para alcançar suas montarias no átrio do castelo, enquanto um portão de ferro se abre, permitindo a passagem de outros soldados já montados. A câmera, já mais objetiva, apresenta as várias criaturas e soldados que saem desesperados à caça daquela sugestiva montaria já um pouco distante.

TRAVELLING(TRÁS). TRILHA DOS CAMPOS DE KORMAGA:

Sem cortes, a câmera busca, ao longe um elemento e encontra as patas da montaria que fugia. Seu galope é forte e se pode ouvir mesmo já não tão próximo ao jogador. Montado nela

vê-se um homem encapuzado que carrega uma bolsa e, na bolsa, um objeto misterioso que brilha azul. Após uma distância considerável já é possível ouvir quem o perseguia.

PAN. PATAS DA MONTARIA -> HOMEM:

O homem faz um leve movimento com a cabeça, percebendo que é perseguido. Então dá instruções à montaria que o responde.

CLOSE-UP. HOMEM E MONTARIA

HOMEM

Continue e tente despistar, eu vou eliminá-los.

MONTARIA

Sim, senhor.

O homem se vira para os perseguidores fazendo uma manobra com as pernas, enquanto a câmera se posiciona no FORMATO 1. A música se intensifica.

--->GAMEPLAY

GAMEPLAY--->

(CUTSCENE.02-NON-PLAY) EXT. VILAREJO ASTRID - DIA

[FADE]

WIDE. VILAREJO

Não há muita movimentação no vilarejo, talvez algumas crianças brincando e algumas mães preocupadas com elas. Uma das crianças para e procura algo no horizonte. No horizonte pode ser ver uma montaria com um homem à sela. É Newell que chega, cansado de ter passado a noite na floresta. Mas desce de sua montaria tranquilamente para receber o filho, que começa a correr em sua direção.

TRAVELLING. GAROTO

O garoto corre insesantemente por entre as casas do vilarejo para receber o pai com um abraço.

MEDIUM. NEWELL E NOLLAN

Algumas pessoas se aproximam para encontrar o homem que chegara de sua jornada. Os mais curiosos perguntam porque foi embora. Newell, sem jeito, retira o artefato azul de sua bolsa e mostra aos aldeões.

ALDEÃO 1

Newell, meu homem, porque partiu?  
Para onde foi?

NEWELL

Fui tomar de volta o que é nosso.

Orgulhoso de sua jornada, apresenta com gosto aos aldeões enquanto o artefato brilha em azul, evidenciando as nuvens que brincam dentro do vidro.

NOLLAN

Pai, o que é isto?

NEWELL

Algo muito importante, meu filho.

Se afastando de toda a roda de pessoas que se formara, Newell caminha em direção ao Templo para devolver o artefato, a câmera acompanha.

[FADE]

INT. TEMPLO DA ÁGUA

WIDE.

Não há muito a se ver dentro do templo, a não ser uma luz gentil que entra pelas frestas do todo há muito destruído e o brilho do artefato que se intensifica ao passo que Newell avança templo adentro. Newell toma o artefato nas mãos, o brilho intenso não o cega, já está acostumado com luzes intensas.

MEDIUM. NEWELL

Newell, segurando o artefato nas mãos para um tempo e analisa a situação. Fixa os olhos no artefato.

CLOSE-UP. ARTEFATO

O artefato brilha intensamente.

CLOSE-UP. NEWELL

Newell estreita os olhos e observa fixamente o artefato, pensativo, suas feições podem dizer muita coisa, mas fato é que está temeroso do que está prestes a fazer.

--->GAMEPLAY

GAMEPLAY--->

(CUTSCENE.03-NON-PLAY) INT. TEMPLO DA ÁGUA

DETAIL. - ARTEFATO

O artefato vibra, como se algo estivesse para acontecer. Algumas ondas relevam do que se trata, O Espírito da Água se releva para Newell, majestosamente saindo de dentro do artefato.

ESPÍRITO DA ÁGUA  
Que bom revê-lo, Newell.

NEWELL  
Perdoe Ramagok, sua ambição não o  
permite pensar racionalmente.

ESPÍRITO DA ÁGUA  
Sei de sua tormenta, Newell, mas  
ações são ações, eu sou o mais  
brando dos deuses, os outros podem  
decidir não poupá-lo.

NEWELL  
Peça para que seja assim, em nome  
de nossa última jornada.

ESPÍRITO DA ÁGUA  
Posso pedir... Seu filho, está bem?

NEWELL  
Queria saber como criar um filho.  
Depois de minha esposa, não sei  
muito o que fazer e quando. Às  
vezes, peço orientação das mulheres  
da vila, mas todas ainda têm seus  
maridos.

ESPÍRITO DA ÁGUA  
Saberá o que fazer quando for a  
hora. Obrigado por recuperar o  
quartzo.

NEWELL  
À disposição.

Newell se afasta do totem enquanto o Espírito some em ondas  
para dentro do quartzo.

[FADE]

EXT. VILAREJO ASTRID - DIA

WIDE

Um novo dia nasce e as pessoas não estão muito preocupadas  
com o que acontece, além do fato que alguns estandartes  
podem ser vistos no horizonte à medida que aproximam-se do  
vilarejo.

MEDIUM

Os estandartes à distância indicam a chegada de um comboio  
real vindo de Astrid. Alguns soldados pesadamente fardados  
chegam em suas montarias com um palimpsesto em mãos. Aldeões  
se aproximam para ver o que acontece. Um soldado pronuncia.

SOLDADO 1

Meus súditos. Nesta madrugada um de vós partiu para o reino vizinho e tomou à força um importante artefato do castelo. Considerado ladrão e culpado por Vossa Majestade, [o rei], em nome do reino e de tudo que é bom decreta reivindica o quartzo e a arma utilizada. O ladrão será levado ao rei imediatamente.

CLOSE-UP

Newell, que sentado em uma tora descacando madeira, olha para a roda de pessoas e ouve atentamente o que o soldado anuncia. Ajeita-se na tora, joga o pedaço de madeira como se estivesse se desfazendo de sua tarefa e se levanta.

MEDIUM

Newell se aproxima da roda e anuncia para os soldados.

NEWELL

Poupe os aldeões, cães. Fui eu o autor do dito crime. O que preferem? Que eu vá amarrado ou caminhando com a corda no pescoço?

CONTRA-PLONGÉE

SOLDADO 1

É corajoso de nos chamar de cães, Newell. Acho que prefiro que vá amarrado.

MEDIUM. ACTION

Os soldados descem de suas montarias com cordas na mão e, com força amarram as mãos de Newell, derrubam-no e amarram seus pés.

PAN. - ALDEÕES

Os aldeões, assustados com a situação, conversam entre si e, por entre alguns deles, Nollan se aproxima e vê seu pai, jogado ao chão, ser amarrado.

LONG

Nollan grita contra os soldados, para que soltem seu pai, enquanto os outros que haviam entrado vilarejo trazem algo largo, que parece ser a arma de Newell.

CLOSE-UP. NOLLAN

NOLLAN

Larguem meu pai, seus cães! O que estão fazendo?

NEWELL  
(tranquilo)  
NOLLAN! SE AFASTE! NÃO FAÇA NADA!

MEDIUM

SOLDADO 2  
É você então o filho desse porco?!  
Hahahaha!

Nollan, vê seu pai ser colocado nas costas de uma das montarias e se desespera. Avança nos soldados, querendo forçar as amarras do pai, para soltá-lo. Os soldados riem e um deles o empurra.

MEDIUM

Nollan, caído no chão, olha para os soldados de soslaio, enquanto se distanciam em suas montarias.

MEDIUM. PLONGÉE

Nollan soca o chão e se levanta rapidamente. Sai correndo para o mesmo rumo dos soldados. Uma das mulheres que estavam na roda de pessoas, estende a mão para alcançá-lo. Nollan é mais rápido, se desvincilha e corre para Astrid, onde seu pai seria executado.

[FADE]

EXT. ASTRID PRAÇA - NOITE

MEDIUM

Os soldados, trazendo Newell amarrado nas costas de uma montaria, tiram-no e posicionam-o frente à uma estaca de madeira presa ao chão, enquanto uma multidão se aproxima e se amultua numa roda. Amarram suas mãos ao poste.

WIDE

Ao passo que a multidão se aglomera, alguns burburinhos correm, especulando que o homem ali a ser executado teria cometido crimes contra as famílias do burgo. Não muito distante da multidão, uma figura corre para dentro da roda de pessoas.

TRAVELLING

Nollan se esgueira no meio das pessoas, parece procurar chegar ao centro da roda. É difícil, afinal ele é muito pequeno para enfrentar uma multidão.

MEDIUM

Chegando ao centro da roda, Nollan se depara com a cena que marcaria a sua vida dali em diante.

LONG DOLLY

Os soldados, em volta da multidão, controlando-a impedem a passagem de qualquer pessoa. Nollan brada para que os soldados soltem o seu pai, mas não consegue nada mais do que gritar enquanto seu corpo é empurrado de volta para a roda de pessoas.

CLOSE-UP. NEWELL

Newell percebe que seu filho se encontra na multidão e observa-o, como se fosse a última vez que o veria.

CLOSE-UP. NOLLAN

Nollan percebe a relutância nos olhos do pai, e grita ainda mais alto.

NOLLAN

PAI! NÃO FAÇAM ISSO COM ELE! PAI! O  
QUE ESTÁ ACONTECENDO?! SOLTEM ELE!

*Note*

*Silêncio*

WIDE

O rei de Kormaga se aproxima ao mastro onde Newell fora colocado, com a escopeta em mãos. Caminha em volta do poste, diz algo inaudível, Newell responde mas não se pode ouvir uma única palavra, estão tão distantes e Nollan tão desesperado que não consegue se concentrar em ouvir, a não ser sua própria voz. As bocas do rei e Newell se mexem, mas são palavras indistintas.

MEDIUM

Romagok, com a escopeta em mãos, se vira para a multidão e anuncia algo. Silêncio. Volta para Newell, mira a grande arma na direção da cabeça de Newell, mais algumas palavras indistintas do rei e BAM! Dispara. O som da arma é alto o suficiente para assustar a todos que, atormentados, se voltam para a situação e lá estava o corpo de Newell.

CLOSE-UP. NEWELL

A cabeça desfigurada. Ensanguentado.

CLOSE-UP. NOLLAN

Um silêncio indescritível se apodera de Nollan. Após o estrondo, todos ficam curiosos para saber o que acabara de acontecer, Nollan olha para a cena, sem saber muito o que pensar ou o que fazer, se desvincilha do soldado que o segurava e sobe rapidamente os dois únicos degraus da plataforma da praça.

WIDE



Sem saber muito como reagir, caminha relutantemente para perto do poste, sua cabeça confusa, sua voz já com nós na garganta. Romagok, já satisfeito com a situação, estende a arma de Newell e a entrega ao rei de Astrid.

NOLLAN

Pai? O que aconteceu? O que fizeram com você?

ROMAGOK

Han... O filho agora? Tirem-no daqui.

MEDIUM

O corpo de Newell está imóvel, sua cabeça desfigurada, metade foi arrancada com o tiro, seu cérebro se pendura para fora do crânio, o sangue já é suficiente para encher uma poça aos pés do corpo e Nollan ainda assim se aproxima para tentar entender a cena. O nó na garganta aperta, já não é mais possível reconhecer o rosto do pai, Nollan sequer sabe como abraçar aquele corpo. Alguns guardas se aproximam do garoto para removê-lo da cena.

NOLLAN

Pai?! Pai! Venha, vamos pra casa...  
Não brinca comigo...

CLOSE-UP. NOLLAN

Nollan derrama algumas lágrimas, mas insiste na ideia de que seu pai ainda vai se levantar. Se ajoelha perante o pai, para observar com mais detalhes. É puxado pelos guardas.

LONG

Nollan se debate contra os guardas, mas seu corpo mais frágil não permite que se movimente ou tenha força para se desvincilhar. Mas está mais inconformado com a morte do pai do que bravo com os guardas. Sua feição de tristeza é muito visível. Se desata a chorar quando os guardas o tomam pelos braços.

NOLLAN

(chorando)

Me soltem! O que fizeram com o meu pai?! Pai! Vamos embora! Seu verme!  
Devolve isso pro meu pai!

CLOSE-UP. NOLLAN

Nollan é atirado ao chão como lixo para de volta na roda de pessoas. Atirado no chão, chora intensamente, grita de tristeza. Se apoia em seus braços e olha intensamente para o horizonte, em prantos.

[FADE]

A câmera se dissolve para mostrar Nollan, agora quatorze anos mais velho.

[LETTERING] Raining Days