PROLOGUE STARTS

0.1 — கற்வன ஆசிரமத்தில் பயிற்சி (புதிய விறுவிறுப்பான தொடக்கம்)

Training at the Stone Forest Ashram (New Crisp Opening)

ஆதன் தேசத்து இளவரசன் **செழியனும்**, மல்ல தேசத்து இளவரசன் **ராயாவும்** கற்வன ஆசிரமத்தில் (Stone Forest Ashram) போர்ப்பயிற்சி மேற்கொள்கின்றனர்.

0.2 — ஆசிரமக் காட்சிகள் (உலகம், ஒழுக்கம், முரண்பாடு)

Ashram Montage (World, Discipline, Contrast)

கடைசி காட்சியின் பின்னணியில் குருவின் குரல் ஒலிக்கிறது:

"ஒழுக்கமே உண்மையைக் காட்டும். உன் வலிமை அல்ல, உன் தேர்வுகளே நீ யார் என்பதைத் தீர்மானிக்கும்."

0.3 — புனிதப் பயணத்திற்கானத் தேர்வு

Chosen for the Pilgrimage

குரு கலா இளவரசர்களை அழைத்து, மலைக்குகையில் நடக்கவிருக்கும் ஆன்மப் பரிசோதனையைப் பற்றி அறிவிக்கிறார். சோதனை மனத்தெளிவை தேடுவதாகும். செழியன் பணிவுடனும், ராயா போட்டி மனப்பான்மையுடனும் ஏற்கிறார்கள்.

0.4 — ஆசிரமத்திலிருந்து புறப்படுதல்

Departure from the Ashram

செழியன் திரும்பிப் பார்த்து அமைதியை உள்வாங்கிக் கொள்கிறான்; ராயாவோ சவாலை எதிர்கொள்ளும் ஆர்வத்தில் முன்னோக்கிப் பார்க்கிறான். பனிமூட்டம் சூழ்ந்த பாதை புனிதமான உச்சியை நோக்கி செல்கிறது.

0.5 — முனிவரும் சந்தேகப் பார்வையும்

The Meditating Saint

மலைப்பாதையில், ஒரு மரத்தின் அடியில் சாந்தமான முனிவர் ஒருவர் அமர்ந்திருப்பதைக் கண்டு இளவரசர்கள் குதிரைகளை நிறுத்துகிறார்கள்.

அவர்கள் இறங்கி அவருக்கு மரியாதை செலுத்துகிறார்கள். ஆனால் முனிவரோ, அருகில் மேய்ந்து கொண்டிருந்த ஒரு மானை ஒருவித சந்தேகப் பார்வையுடனும், ஆழ்ந்த சிந்தனையுடனும் பார்த்துக்கொண்டிருக்கிறார்.

0.6 — மலைப்பாம்பும் செழியனின் செயலும்

The Python Approaches

திடீரென, புதருக்குள்ளிருந்து ஒரு மலைப்பாம்பு சத்தமின்றி அந்த மானை நோக்கி ஊர்ந்து வருகிறது.

இதைப் பார்த்த செழியன், சற்றும் தாமதிக்காமல் உடனடியாக செயல்படுகிறான். மானைக் காப்பாற்றும் நோக்கில், தன் கையில் இருந்த வில்லை அதிவேகமாக வீசி எறிந்து மானை திசைதிருப்புகிறான்.

0.7 — முனிவரின் புன்னகை

The Deer’s Escape & The Smile

மான் தப்பியதைக் கண்டு செழியன் உள்ளுக்குள் மகிழ்ச்சி அடைகிறான்.

ஆனால், முனிவர் செழியனைப் பார்த்து மெதுவாகப் புன்னகைக்கிறார். குழப்பமடைந்த செழியன், "ஏன் சிரிக்கிறீர்கள்?" என்று கேட்கிறான்.

அதற்கு முனிவர் கூறுகிறார்:

"விதி உன் கருணையைப் பயன்படுத்தியே தன் ஆட்டத்தை ஆடியிருக்கிறது. மான் சென்ற பாதையில் என்ன நேர்ந்தது என்று போய் பார்."

0.8 — புதருக்குள் அதிர்ச்சி

Fate’s Twist

முனிவரின் வார்த்தைகளைக் கேட்டு, செழியனும் ராயாவும் மான் ஓடிய திசையை நோக்கி, புதர்களுக்கு அருகில் விரைகிறார்கள்.

அங்கே காத்திருந்த காட்சி அவர்களை அதிர வைக்கிறது. மறைந்திருந்த ஒரு **புலி**, அந்த மானை தன் வாயில் கவ்விப் பிடித்திருக்கிறது.

0.9 — கர்மவினையின் விளக்கம்

The Saint’s Lesson

அவர்கள் அதிர்ச்சியுடன் முனிவரிடம் திரும்பி வருகிறார்கள். முனிவர் அமைதியாக விளக்குகிறார்:

"அந்த மானின் கர்மவினை ஒரு **நாற்கால் விலங்கால்** தான் முடிய வேண்டும் என்று விதி இருந்தது. உனது கருணை, அந்த விதியை நிறைவேற்ற உதவியது. விதியை யாராலும் மாற்ற முடியாது."

0.10 — குறுகிய பாறைப் பாதைச் சோதனை

The Narrow Ledge Trial

முனிவரின் பாடத்தால் சலனமடைந்த நிலையில், இளவரசர்கள் குறுகிய பாறைப் பாதையில் முன்னேறுகிறார்கள். செழியன் நிதானமாகவும், ராயா அட்ரினலின் தூண்டுதலுடனும் செல்கிறான்.

0.11 — சியும் கற் பாதை

The Collapsing Stone Path

பாதை இரண்டாகப் பிரிகிறது. செழியன் பாதுகாப்பான, மெதுவான பாதையைத் தேர்ந்தெடுக்கிறான்; ராயா வலிமையை நம்பி குறுக்குவழியில் பாய்கிறான்.

0.12 — விதியின் குகை தோன்றுதல்

The Cave of Destiny Appears

மலையில் ஒரு முழக்கம் எதிரொலிக்க, 'விதியின் குகை' திறக்கிறது. பழமையான குறியீடுகள் ஒளிர, குகை இளவரசர்களை அடையாளம் கண்டுகொண்டது போல ஒரு மௌனம் நிலவுகிறது.

0.13 — பண்டைய ஞானத்தின் சோதனைகள்

The Trials of Ancient Wisdom

13A - The Upside-Down Hall (Gravity Challenge)

தலைகீழ் மண்டபம் (புவி ஈர்ப்பு சவால்)

- **விளக்கம்:** குகைக்குள் நுழைந்ததும், புவி ஈர்ப்பு விசை **தலைகீழாக** மாறிய ஒரு பிரம்மாண்டமான மண்டபத்தை அடைகிறார்கள். பழங்காலக் கடவுள் சிலைகள் கூரையிலிருந்து தலைகீழாகத் தொங்குகின்றன. இங்கு, நிலையற்ற பாதையில் பயணிக்க, வீரர்கள் தங்கள் **புவியீர்ப்பு உணர்வை** சமாளிக்க வேண்டும்.

13B - The Snake Pit Path (Obstacle Course)

பாம்புக் குழிப் பாதை (தடை ஓட்டம்)

- **விளக்கம்:** மண்டபத்தைக் கடந்ததும், கீழே ஆயிரக்கணக்கான பாம்புகள் நெளியும் ஒரு ஆழமான பள்ளம் வருகிறது. அதன் மேலே மிகக் குறுகிய, உடைந்து விழும் நிலையில் உள்ள ஒரு **பாறைப் பாலத்தைக்** கடக்க வேண்டும். அசுர வேகமும், அசாத்தியத் துல்லியமும் இங்கு அவசியம்.

13C - The Void Valley (Leap of Faith)

சூனியப் பள்ளத்தாக்கு (நம்பிக்கையின் தாவல்)

- **விளக்கம்:** இறுதியாக, பொக்கிஷ அறைக்கு முன் ஒரு மிகப்பெரிய சூனிய இடைவெளி (Void) உள்ளது. பாலங்கள் இல்லை. குகையின் **ஆற்றலை நம்பி** இருவரும் ஒரே நேரத்தில் அந்தரத்தில் **தாவிக் குதிக்க** வேண்டும். இது மனவலிமையின் இறுதிச் சோதனை.

13D - The Wisdom Selection Gate (Intelligent Symbol)

ஞானத் தேர்வு வாயில் (புத்திசாலித்தனமான குறியீடு)

- **தலைப்பு: புதிர்க் குறியீட்டு வாசல்**
- **விளக்கம்:** தடைகளைத் தாண்டி மைய அறையை அடைகிறார்கள். பொக்கிஷ அறைக்குள் நுழையும் **கல் வாயிலில்** பல **பண்டைய குறியீடுகள் (Symbols)** பொறிக்கப்பட்டுள்ளன அவர்களின் விருப்ப சின்னங்களின் தேர்வு மூலம் கதவு திறக்கிறது.. **புத்திசாலித்தனமான தெரிவு** மூலம் மட்டுமே வெற்றி பெற முடியும்

0.14 — SWORD Selection சக்தி வெளிப்பாடு

கைகள் அந்தப் பொருட்களைத் தொட்டதும், அறை அதிர்கிறது.

ராயா 'செருக்கு வாளை' (Sword of Pride) தேர்ந்தெடுக்கிறான்.
· ராயா: வாளை எடுத்ததும், ஒரு வித இருண்ட சக்தி அவனுள் பாய்கிறது. வெளியேறும் வழியில் துரோகம் (தீமையின் வளர்ச்சி): குகையின் வாசலை நோக்கி இருவரும் நடக்கிறார்கள். செழியனின் மகிழ்ச்சியான முகத்தையும், ஒளி வீசும் இறக்கைகளையும் பார்க்கப் பார்க்க ராயாவுக்குள் பொறாமை தீயாக வளர்கிறது.

0.15 — WING Selection சக்தி வெளிப்பாடு

கைகள் அந்தப் பொருட்களைத் தொட்டதும், அறை அதிர்கிறது

சக்தி வெளிப்பாடு (மகிழ்ச்சி):
· செழியன் 'இறக்கை மையத்தை' (Wing Core) தேர்ந்தெடுக்கிறான்.
· செழியன்: இறக்கை மையத்தைத் தொட்டதும், அவனுள் தூய்மையான மகிழ்ச்சி பொங்குகிறது. பளிங்கு இறக்கைக் கவசம் உருவாகி, அவன் காற்றில் மிதக்கிறான்.

0.16 — குகை நுழைவாயிலில் கொலை

The Killing at the Entrance (Revised)

ராயாவின் எண்ணம்: "இவன் என்னிலும் மேலானவனா? இந்தச் சக்தி எனக்கு மட்டுமே சொந்தம்."   குகை வாசலில் சூரிய ஒளியைக் கண்டதும், ராயா பின்னாலிருந்து செழியனைத் தன் செருக்கு வாளால் தாக்கிப் படுகொலை செய்கிறான்.

செழியன் தன் **இறக்கைக் கவசத்துடன்** வீழ்ந்து கிடக்கிறான்; இறக்கை கவசம் உடைந்து சிதறுகிறது. ராயா அவனை அங்கேயே விட்டுவிட்டு கோபத்துடன் அங்கிருந்து விரைந்து செல்கிறான்.

0.17 — குரு கலாவின் படுகொலை

Guru Kala's Murder (Revised)   ராயா ஆசிரமம் திரும்பி, யாரும் வளர்வதைத் தடுக்க வேண்டும் என்ற உள்வெறியுடன் ராயா: "இனி யாரும் வளரக் கூடாது!" என்று கர்ஜித்து, குருவின் உடலை வீழ்த்துகிறான். பின்னர், தன் ஆதிக்க வெறியுடன் அந்த இடத்தை விட்டு வெளியேறுகிறான்.

0.18 — மனைவியும் சித்தரும் தப்பித்தல் (திருத்தம்)

The Widow and the Sidh's Escape (Revised)

குரு கலாவின் முன்கூட்டிய கட்டளைப்படி, **சித் &** (Sidh) செழியனின் **மனைவி கௌரியும்** (Gowri) குகை வாசலுக்கு வந்து செழியனின் உடலைக் கண்டுபிடிக்கின்றனர்.

அவர்கள், கவசத்தின் உடைந்த இறகுச் சிதறல்களைச் சேகரித்து, செழியனுக்கு இறுதி சடங்குகளைச் செய்து முடிக்கின்றனர். பின்னர் ராயாவின் கோபத்திலிருந்து தப்பிப்பதற்காக, அவர்கள் ஒரு **தீவுப் பகுதிக்குப்** பயணிக்கின்றனர்.

0.19 — தலைப்புத் தோற்றம்

Title Reveal

அவர்கள் பயணிக்கும் படகு மறைகிறது. ஒரு வெற்றிடம் நீடிக்கிறது.

இருளிலிருந்து தலைப்பு எழுகிறது: "**யாளி — இறக்கையின் நிழல்கள்**" **(YALI — SHADOWS OF THE WING)**

0.20 — இருபது ஆண்டுகளுக்குப் பிறகு

Twenty Years Later

காலம் வேகமாக ஓடுகிறது:

கட்டாய உழைப்பாலும் போர் வரிகளாலும் மக்கள் அவதியுறுகின்றனர். ராயாவின் சாம்ராஜ்யம் கொடுங்கோன்மையாலும் சந்தேகத்தாலும் வடிவமைக்கப்பட்ட ஒரு வெறுமையான கூடாக இருக்கிறது.

நிலத்திலிருந்து நம்பிக்கை மறைந்துவிட்டது — அதற்குப் பதிலாக, ஒரு காலத்தில் 'இறக்கையின் ஒளியைச்' சுமந்த, வீழ்ந்துபோன ஒரு இளவரசனின் கதைகள் மட்டுமே எஞ்சியுள்ளன.

PROLOGUE ENDS

MAINPLAY STARTS

- **1. காணிக்கை விடியல்:**

- தீவு அரண்மனையில், ராணி **மேகனா** மற்றும் மந்திரி **சித்** பேரரசிற்கான வரிகள் அடங்கிய வண்டிகளை மேற்பார்வையிடுகின்றனர். தொலைதூர கோபுரங்களிலிருந்து ஒலிக்கும் முரசுகளால் சூழலில் பதற்றம் நிலவுகிறது.

- **2. அருவியில் பதுங்கித் தாக்குதல்:**

- முகமூடியணிந்த **ரூத்ரா** மலைப் பள்ளத்தாக்குப் பாலத்தில் வாகன அணிவகுப்பைத் தாக்குகிறான்; குதிரைகள் மிரண்டு, காவலர்கள் கீழே விழ, பனிமூட்டத்தின் வழியே **மிளகு, முத்துக்கள், நறுமணப் பொருட்கள் மற்றும் பொன் (தங்கம்) அடங்கிய பெட்டிகள்** சிதறுகின்றன — அவனது கிளர்ச்சி தொடங்குகிறது.

- **3. சுரங்கத்தில் தப்பித்தல்:**

- ரூத்ரா இடி மின்னல் போன்ற அருவியின் கீழே உள்ள நிலத்தடி நீர்வழிப் பாதைக்குள் பாய்கிறான்; மீனவர் **கோரன்** வாயிலைத் திறந்து, திருடப்பட்ட பெட்டிகளைப் பவளக் குகைகளில் மறைக்கிறார்.

- **4. அபாய ஒலி அமைப்பு:**

- பள்ளத்தாக்கு முழுவதும் அபாய மணிகள் ஒலிக்கின்றன; குதிரை வீரர்கள் கோபுரங்களுக்கு இடையே விரைந்து, குறியிடப்பட்ட சுவடிகளை அருகிலுள்ள முகாம்களுக்கு அனுப்புகிறார்கள் — பேரரசின் கண்காணிப்பு விழிப்படைகிறது.

- **5. விருக்காவின் சீற்றம்:**

- தலைநகரின் பளிங்குக் கூட்டத்தில், ராஜகுரு **விருக்கா** அபாயச் சுவடியைப் பெற்று, தனது கைத்தடியை ஓங்கி அடித்து, "**திருடனைக் கண்டுபிடி, இல்லையேல் அவர்களின் காலனிகளை எரிப்பேன்!**" என்று கர்ஜிக்கிறார்.

- **6. தீவின் ஆணை:**

- திருடன் தீவில் பிறந்தவன் என்றால், காணிக்கை இரட்டிப்பாகும் என்று அரச தூதுவன் ஆணை அறிவிக்கிறான். குற்றவாளி தங்கள் இளவரசன் என்று அறியாமல், ராணியும் **சித்தமும்** விசுவாசமாகச் சத்தியம் செய்கின்றனர்.

- **7. கடற்கரையில் உறுதி:**

- ரூத்ரா ஆணையைப் பதுங்கிக் கேட்கிறான்; குற்றவுணர்வு உறுதியாக மாறுகிறது — பேரரசின் பேராசையை உள்ளிருந்தே முடிவுக்குக் கொண்டு வருவேன் என்று. கடற்கரையை நோக்கிப் பார்த்தபடி அலைகள் மோதுகின்றன.

- **8. சுரங்கப் புறப்பாடு:**

- இரவில், கோரன் “ நீ மறுபடியும் உளவு ராஜாவா போற. ஜாக்கிரதையா இரு. நான் எப்பவும் இங்க காத்திருப்பேன்”. என்று எச்சரிக்கிறார். ரூத்ரா பயண உடையை அணிந்து, வெளி உலகத்தை நோக்கிய நீருக்கடியில் உள்ள வழியில் மறைகிறான்.

- **9. கருப்பசாமி மாயை:**

- காவற்படைக்கு அருகில், பழங்குடிச் சிலைக்குப் பின்னால் ரூத்ரா தீப்பந்தங்களை ஏற்றுகிறான்; நிழல்கள் மாறி மாறி, சிலை உயிருடன் இருப்பது போல் தோன்றுகிறது. பயந்துபோன வீரர்கள் ஓடிவிட, அவன் கண்ணில் படாமல் நழுவிச் செல்கிறான்.

- **10. தலைநகர் ஊடுருவல்:**

- பிரதான நிலப்பரப்பில் வெளியே வந்த ரூத்ரா, வர்த்தகர்களிடையே மறைந்து, கருவூலப் பாதைகளை வரைபடமாக்குகிறான், அதே நேரத்தில் பேரரசின் கொடுமையை அருகிலிருந்து பார்க்கிறான்.

- **11. அரண்மனை முற்றத்தில் சித்திரவதை:**

- கோவில் தளத்திற்கு அருகில், அடிமைப்படுத்தப்பட்ட சிற்பிகளை மேற்பார்வையாளர்கள் சவுக்கடி கொடுப்பதை அவன் காண்கிறான்; அவனுள் அமைதியான கோபம் குவிகிறது.

- **12. சமையலறை துரத்தல் — க்ஷாலா வருகை:**

- பழங்குடிப் பெண் **க்ஷாலா**, பட்டினி கிடக்கும் தன் உறவுமுறையினருக்காக (சிற்பிகளை) உணவைத் திருடுகிறாள்; ரூத்ரா தலையிட்டு, நிலவொளியில் நடந்த சண்டையில் அவளைக் காப்பாற்றுகிறான் — முதல் தீப்பொறி.

- **13. வனத்தில் ஆர்வம்:**

- அவளது தைரியத்தால் ஈர்க்கப்பட்ட ரூத்ரா, அவளது கழுத்தில் உள்ள யாளிப் பதக்கத்தால் ஈர்க்கப்பட்டு, க்ஷாலாவை ஆழமான காட்டுக்குள் பின்தொடர்கிறான்.

- **14. பாழிப் பள்ளத்தாக்கு சடங்குகள்:**

- பாறைகளுக்குப் பின்னால் மறைந்திருக்கும் ரூத்ரா, பாழிப் பழங்குடியினர் யாளிச் சிலைகளைச் செதுக்கி, காட்டு மிருகங்களுடன் பயிற்சி எடுப்பதைக் கவனிக்கிறான். க்ஷாலா தன் கைகளுக்குள் இருக்கும் சிறிய மணி போன்ற கற்களை, பெருவிரல் மற்றும் மற்ற விரல்களால் தட்டி **தாளமான சத்தத்தை** எழுப்பி மிருகங்களைக் கட்டுப்படுத்துவதையும் காண்கிறான்.

- **15. பெரியவரின் பாடம்:**

- ஒரு பழங்குடிச் சாமியார் குழந்தைகளுக்குப் போதிக்கிறார்: " **பயம் என்பது ஆழம், சக்தி, அறியப்படாத வேகம் ஆகியவற்றுடன் தொடர்புடையதாக இருக்கலாம், எனவே அதை நீங்கள் சுற்றிப் பார்ப்பது போன்ற வடிவத்தில் கண்டறியவும்.**
- குழந்தையின் மீது கையை நீட்டுவதன் மூலம். ஒரு குழந்தையிடம் சிங்கத்தின் வடிவத்தைக் காட்டி, மனித உருவில் சிங்கமாக மாற முடியும் என்பதை நிரூபிக்கிறார்,
- **வலிமை என்பது ஆக்ரோஷம் அல்ல, விழிப்புணர்வுதான்**." இந்த உண்மையை ரூத்ரா உள்வாங்கிக் கொள்கிறான்.

- **16. தீவுக்குத் திரும்புதல்:**

- விடியற்காலையில், அவன் இரகசியச் சுரங்கங்கள் வழியாக வீட்டிற்குள் நுழைகிறான்; கோரன் அவனது அமைதியான கண்களைக் கவனிக்கிறார் — இளவரசனுக்குள் ஏதோ மாறியுள்ளது.

- **17. அரச சம்மன்:**

- பேரரசின் ஒரு சுருள், அனைத்து காலனி மந்திரிகளையும் அரசனுக்கு முன்னால் ஆஜராகும்படி கட்டளையிடுகிறது; கீழ்ப்படியாமைக்கு அஞ்சி ராணி **சித்தத்தைப்** போகும்படி வற்புறுத்துகிறாள்.

- **18. நிழல் பயணம்:**

- **சித்தம்** காவலர்களுடன் தலைநகரை நோக்கிப் புறப்படுகிறார்; ரூத்ரா ரகசியமாகப் பள்ளத்தாக்குகள் வழியாக, நிலவொளியின் கீழ் கண்ணுக்குத் தெரியாமல் பின் தொடர்கிறான்.

- **19 A. கவுன்சில் ஹால் — மிதக்கும் கல் கோரிக்கை:**

- பிரமாண்டமான சபையில், ராஜகுரு விருக்கா புதிய கோவிலுக்காகச் **சித்தத்தின்** தீவில் இருந்து மிதக்கும் கற்களைக் கேட்கிறார். சித்தம் தயக்கத்துடன் ஒப்புக்கொள்கிறார். அவர் புறப்படும்போது, சிற்பிகள் ஒரு நரபலி — அரச இரத்தப் பலி — வரவிருப்பதைப் பற்றி கிசுகிசுப்பதைக் கேட்கிறார்.

- **19 B. ஜோதிடரின் எச்சரிக்கை:**

- நகரச் சுவர்களுக்கு வெளியே, **சித்தம்** ஒரு வயதான ஜோதிடரைச் சந்திக்கிறார். அந்தச் சடங்கின் விதியை அவர் வெளிப்படுத்துகிறார்: "களங்கமற்ற அரச இரத்தம் மட்டுமே வாளுக்குச் சக்தியளிக்கும்; ஒரே ஒரு காயம் அவனது உயிரைக் காப்பாற்றும்." ரூத்ரா தான் இலக்கு என்பதை உணர்ந்த **சித்தம்**, அவனைக் காப்பாற்றத் தீர்மானிக்கிறார்.

- **20. இரண்டாவது சந்திப்பு / பொய்:**

- அந்த இரவு அரண்மனைக்கு வெளியே, ரூத்ரா மீண்டும் கூஷாலாவைச் சந்திக்கிறான், அவள் தானியங்களைத் திருடும்போது அவளைப் பிடிக்கிறான். விருக்காவின் உத்தரவின்படி, ஒவ்வொரு காலனியிலும் ஆபத்துகள் இருப்பதாக **சித்தம்** மக்களை அச்சுறுத்தி, தீவு மக்கள் மற்றும் பழங்குடியினருக்குத் துன்பத்தைத் திட்டமிடுவதாக ரூத்ரா நம்புகிறான். எனவே, அவன் கூஷாலாவை நோக்கி: "**அவர் (சித்தம்) துரோகம் செய்துவிட்டார். அவர் மென்மையானவர் என்பதால் சரியான செய்திகளை அறிய, அவரை உயிருடன் கொண்டு வாருங்கள். நான் வேறொரு மந்திரியைச் சரிபார்த்து உண்மையான செய்தியைத் தெரிந்துகொள்கிறேன்**," என்று பொய்யாகச் சொல்கிறான். தனது பழங்குடியினருக்காகப் போராடுவதாக நம்பும் கூஷாலா ஒப்புக்கொள்கிறாள்.

- **21. வலை விரிக்கப்படுகிறது:**

- தீவுக்குத் திரும்பி, **சித்தம்** ரூத்ராவை காயம் ஏற்படுத்தி காப்பாற்றுவதற்காக ஒரு வேட்டையாடும் பயணத்தைத் திட்டமிடுகிறார். ரூத்ரா அமைதியாக இடத்தைச் கூஷாலாவின் பதுங்கித் தாக்கும் மைதானத்திற்கு மாற்றுகிறான்.

- **22. பதுங்கித் தாக்குதல் — நோக்கங்களின் மோதல்:**

- வனப்பகுதியில், கூஷாலா முதலில் தாக்குகிறாள் — கடுமையான வேகத்துடன் காவலர்களை வீழ்த்துகிறாள். முகமூடி இல்லாத இளவரசனான ரூத்ரா, **சித்தத்தைப்** பாதுகாக்க முன்வருகிறான். குழப்பம் வெடிக்கிறது; அவன் பேரரசின் கூட்டாளி என்று நம்பி, கூஷாலா ரூத்ராவைச் சரிவில் ஆற்றுப்பகுதியை நோக்கித் தள்ளுகிறாள்.

- **23. ஆற்றில் விழுதல்:**

- ரூத்ரா செடிகள் வழியாகக் கீழே உள்ள ஆழமற்ற நீரோட்டத்தில் விழுகிறான். கூஷாலா தன் குதிரையில் ஏறி, பிடிபட்ட **சித்தத்தை** ஒரு பிணைக் கைதியாக அழைத்துச் செல்கிறாள். கூஷாலா விரைந்து மூடுபனிக்குள் மறைகிறாள்.

- **24. விசாரணை — உண்மைகளின் இரவு:**

- கைவிடப்பட்ட கண்காணிப்புக் கூடத்திற்குள், கூஷாலா **சித்தத்தைக்** கட்டுகிறாள். காயமடைந்து, உடைந்த சுவருக்குப் பின்னால் மறைந்திருக்கும் ரூத்ரா, **சித்தம்** முழு உண்மையையும் — நரபலி தீர்க்கதரிசனம், குகைத் துரோகம், மற்றும் ராயா செழியனையும் குரு கலாவையும் கொன்றது பற்றிய உண்மைகளைக் கேட்கிறான்.

- **25. உணர்ச்சிப் பிளவு:**

- தான் ஒரு நிரபராதியைப் பிடித்துள்ளதை கூஷாலா உணர்கிறாள். **சித்தத்தின்** இறுதி முணுமுணுப்பு — "வாரிசு வாழ்கிறான், என்னால் பாதுகாக்கப்படுகிறான்" — இரவைக் கதிகலங்க வைக்கிறது. சுவருக்குப் பின்னால், ரூத்ரா துக்கம் மற்றும் குற்றவுணர்ச்சியால் அமைதியாகச் சரிந்து விழுகிறான்.
-

- **26. விலகல் / விடியல் மறைவு:**

- முதல் வெளிச்சத்தில், ரூத்ரா நிழலிலிருந்து வெளியேறுகிறான். க்ஷாலாவைப் பார்த்து மெதுவாக, "**அவரை விடுவி. நான் பின்னர் விளக்குகிறேன்... மறைந்திருங்கள்**," என்கிறான். அவன் உதிக்கும் சூரியனுக்குள் மறைகிறான்.

- **27. ரூத்ராவின் மௌனமான திரும்புதல்:**
  - ரூத்ரா சுரங்கத்தின் வழியாக அமைதியாகத் தீவுக்குத் திரும்புகிறான். கோரன் அவனது நடுங்கும் கைகளையும், நிலைகுலைந்த பார்வையையும் கவனிக்கிறார். இளவரசன் யாரிடமும் ஒரு வார்த்தை கூட பேசாமல் அனைவரையும் கடந்து செல்கிறான்.
- **28. கவசத்தின் துண்டுகள்:**
  - இரவில் தனியாக, ரூத்ரா தனது தாய் ராணி மேகனாவிடம் தனது தந்தை செழியனைப் பற்றிக் கேட்கிறான். ராணி தயக்கத்துடன் ஒரு சீலிடப்பட்ட பெட்டியைத் திறக்கிறாள். அதில் துருப்பிடித்த கைக்கவசங்கள் (armguards), உடைந்த தோல் மற்றும் உலோக இறகுகள் அடங்கிய பழைய நினைவுச்சின்னங்கள் உள்ளன.
- **29. விழிப்படைந்த கவசம்:**
  - ரூத்ரா அந்த நினைவுச்சின்னங்களைத் தொடும்போது, அவற்றின் மீது மங்கலான ஒளிக் கோடுகள் அலை போலப் பரவுகின்றன — அந்த கவசம் அவனது இதயத் துடிப்புக்கு பதிலளிக்கிறது. செழியன் இறக்கைகளுடன் வானில் எழுந்து பறக்கும் நினைவுகள் அவனுக்குத் தோன்றி, அவன் கீழே விழுகிறான்.
- **30. அரச சம்மன்:**
  - அடுத்த நாள் காலையில், பேரரசின் வீரர்கள் ஒரு சுருளுடன் வருகிறார்கள். ராஜகுரு விருக்கா, தீவின் இளவரசன் அரசவைக்கு வர வேண்டும் என்று கோருகிறார். ராணி அதிர்ச்சியடைய, **சித்** அமைதியாக, "**அவன் போக வேண்டும். நான் பின்தொடர்வேன்**," என்கிறார்.
- **31. இரட்டைச் சுமை:**
  - ரூத்ரா அமைதியாக ஏற்றுக்கொண்டு **குதிரையில்** ஏறுகிறான். பேரரசின் வீரர்கள் அவனை **கல்லால் ஆன பாலத்தின்** வழியாக அழைத்துச் செல்கிறார்கள். ராணி கப்பல் துறையிலிருந்து பார்க்கிறாள், தனது மகன் முகமூடியையும் கவசத்தையும் தனக்குள் சுமந்து செல்கிறான் என்பதை அறியாமல்.

சிறையும் இறக்கையின் விழிப்பும்

- **32. அடிமைச் சிற்பிகளின் அவலம்:**
  - பேரரசின் சலவைக்கல் நுழைவாயிலில், ரூத்ரா அடிமைகள் கோவிலுக்கான கல் பாறைகளை இழுத்துச் செல்வதைப் பார்க்கிறான் — யாளிச் சிற்பங்கள் பாதியிலேயே உள்ளன, சங்கிலியால் பிணைக்கப்பட்ட கலைஞர்கள் தாளத்துடன் உளியால் தட்டிக் கொண்டிருக்கிறார்கள். அந்த ஒலி அவனது ஆழ்மனதைக் கீறுகிறது.
- **33. பாதாளச் சிறை:**
  - விருக்கா ரூத்ராவை அன்புடன் நடிப்பைப் போல வரவேற்று, பின்னர் கட்டளையிடுகிறார்: "**சடங்கு முடியும் வரை இவனை அரண்மனைக்குக் கீழே, சூரிய வெளிச்சம் படாத இடத்தில் அடைத்து வையுங்கள்**." கோவில் கற்களால் செதுக்கப்பட்ட நிலத்தடிச் சிறையில் ரூத்ரா பூட்டப்படுகிறான்.
- **34. கனவில் இறக்கையின் பிறப்பு:**

○ இருளுக்குள் ரூத்ரா தூங்குகிறான். கூரையின் காற்றோட்டப் பாதையிலிருந்து ஒரு சிட்டுக்குருவி உள்ளே வந்து அவனருகில் கொத்துகிறது. அவனது கனவில், இறக்கைகள் அவனது முதுகிலிருந்து வெடித்துச் சிதறுகின்றன — மென்மையான, மங்கலான, பின்னர் உண்மையான இறக்கைகள். பறவை வெளியே பறக்க, ரூத்ரா ஆவியாக அதைப் பின்தொடர்கிறான்.

- **35. பகுதி மாற்றம்:**

○ ரூத்ரா விழித்தெழும்போது, ஒளியின் இறகுகள் சிதறிக் கிடப்பதைக் காண்கிறான். அவன் எழுந்து நிற்க, சில விநாடிகள் அவன் பாதி மனிதனாகவும், பாதி இறக்கைகள் கொண்டவனாகவும் மாறுகிறான் — திகிலடைந்தும், அதே சமயம் பிரமிப்பும் அடைகிறான். க்ஷாலாவின் பழங்குடியினரின் யாளி வார்த்தைகள் அவனது மனதில் எதிரொலிக்கின்றன: "**பயம் வடிவமாகிறது**."

- **36. சிறையிலிருந்து தப்பித்தல்:**

○ தனது பகுதி மாற்றத்தைப் பயன்படுத்தி, ரூத்ரா இரவில் தனது அறையிலிருந்து தப்பி, சுரங்கங்கள் மற்றும் மாடங்கள் வழியாகப் பறக்கிறான். மேலே இருந்து, அவன் தலைநகர் முழுவதையும் வேவு பார்க்கிறான் — கருவூலக் கூண்டுகள், கோயில் முற்றம், மற்றும் மலைகளுக்கு அப்பால் உள்ள ஆற்றின் பிறப்பிடம்.

யுத்தத்திற்கான திட்டம்

- **37. சித்துடனான இரகசியச் சந்திப்பு:**

○ கோயில் சாரக்கட்டுக்குக் கீழே மாறுவேடத்தில் உள்ள **சித்தை** ரூத்ரா சந்திக்கிறான். **சித்**: "**வாளின் சக்தி விழித்துக் கொண்டிருக்கிறது. சரியான நேரம் வரும் வரை அமைதியாக இரு**," என்று ரகசியமாகக் கூறுகிறார். ரூத்ரா இன்னும் உறுதியுடன் தலையசைக்கிறான்.

- **38. க்ஷாலாவின் கோபம்:**

○ எல்லைக் காட்டில் ரூத்ரா க்ஷாலாவைக் கண்டுபிடிக்கிறான். **தன் அடையாளத்தை மறைக்க வேண்டுமென்ற நோக்கத்தோடு ரூத்ரா தன் மீது தானாகவே காயத்தை ஏற்படுத்திக்கொண்ட உண்மையை அவள் அறியவில்லை**. அவன் தனது முகமூடியை அகற்ற, அவளது கண்கள் அதிர்ச்சி, கோபம் மற்றும் வலியால் விரிகின்றன. அவள் ரூத்ராவின் மார்பில் அடித்து, "**நீ பொய் சொன்னாய்!**" என்று கத்துகிறாள். கண்ணீரில் அவளது கோபம் மங்க, அவள் அவனது கைகளில் சரிந்து விழுகிறாள். அவர்கள் நிலவொளியில் திட்டமிடுகிறார்கள்: அவன் வாளை நிறுத்துவான், அவள் தனது பழங்குடியினரை விடுவிப்பாள்.

- **39. கடவுளின் கோபம்:**

○ தலைநகருக்குத் திரும்பும் ரூத்ரா, கோபுர ஆலயங்களைச் சுற்றி மீண்டும் நெருப்பையும் ஒலியையும் பயன்படுத்துகிறான். சிலைகளின் நிழல்கள் நகர்கின்றன; கைகள் இல்லாமல் மணிகள் ஒலிக்கின்றன. வீரர்கள் அதை "**தெய்வத்தின் கோபம்**" என்று கூறி ஓடுகிறார்கள். அவன் கவனிக்கப்படாமல் தனது அறைக்குள் திரும்புகிறான்.

- **40. ராயாவின் சோதனை:**

○ ராயா சகுனங்களைப் பற்றிக் கேட்கிறான். விருக்கா, ஒற்றர்கள் மூலம் அறிந்த தகவலாக, ரூத்ராவின் பிறப்பு இரகசியமான "**இறக்கைகள் கொண்ட வாரிசு வாழ்கிறான்**" என்பதை அரசனிடம் தெரிவிக்கிறார். ராயாவுக்குக் கோபம் மூளுகிறது. "**அவனைச் சோதியுங்கள். அந்தப் பையனின் தகுதியை நான் பார்க்கிறேன்**."

- **41. மரண சவால்:**

- பெரிய முற்றத்தில், ரூத்ரா அரசனுக்கு முன்னால் கொண்டு வரப்படுகிறான். அரசனின் பின்னால், ரூத்ரா ஒரு பெரிய அரக்கன் மனிதனைப் (monster man) பார்க்கிறான்; அவனை ரூத்ரா சண்டையிட வேண்டும். ராயா அவனை ஒரு சண்டைக்கு அழைக்கிறான். ரூத்ரா சோர்வடைந்தவன் போலத் தன்னைக் காட்டுகிறான். ராயா வாளின் ஆணவம் வெளிப்பட அனுமதிக்கிறான். ரூத்ரா சண்டையிடுவதை அரசன் பார்த்துக் கொண்டிருக்கிறான். விருக்கா அரசனைத் தடுக்கிறார்: "**சடங்கு செய்வதற்கு முன் இரையைக் காயப்படுத்தாதே**."
- **திருத்தம்: சண்டைக்குப் பின், அரசனின் உத்தரவின்படி, விருக்கா தனது ஒற்றர்களை அனுப்பி, ராணி மேகனாவை மரண தண்டனை நிகழவிருக்கும் முற்றத்துக்கு வரவழைக்கிறார்.**

- **42. மூன்று ஆயத்தங்கள்:**

- **சித்தும்** க்ஷாலாவும் தனித்தனியாகத் தங்கள் வேலைகளுக்குத் தயாராகின்றனர். **சித்** சடங்குச் சுவடிகளை மாற்றி, தன்னை ராஜகுருவாக வேடமிடுகிறார். க்ஷாலா கருவூலத்தை அடைய அரண்மனைச் சாக்கடைக்குள் நுழைகிறாள். ரூத்ரா விடியலுக்காகக் காத்திருந்து தியானிக்கிறான்.

- **43. வெள்ளத்திற்கான கவுண்ட்டவுன்:**

- ரூத்ரா முழுவதுமாக ஒரு பெரிய யாளி ஆக மாறுகிறான். அவன் தனது அறையிலிருந்து வெளியேறி, மலைப்பகுதிக்குச் சென்று, பிரமாண்டமான கல்லை நகர்த்தி, ஆற்றைத் தலைநகரை நோக்கித் திசை திருப்புகிறான். வெள்ளத்திற்கான கவுண்ட்டவுன் தொடங்குகிறது.

- **44. சடங்கில் சித்:**

- கோவிலில், **சித்** உண்மையான ராஜகுருவை ஒரு பாதியிலேயே தோண்டப்பட்ட கருவறைக்குள் கட்டிப்போட்டு, சடங்கில் அவரது இடத்தைப் பிடிக்கிறார். அருகிலுள்ள காலனிகளில் ரூத்ரா மட்டுமே இளவரசனாக இருப்பதால், அவனே நரபலிக்குத் தேர்ந்தெடுக்கப்பட அதிக வாய்ப்புள்ளது. கூட்டம் கூடுகிறது, பள்ளத்தாக்குகள் வழியாக நீர் கண்ணுக்குத் தெரியாமல் பாய்கிறது.

- **45. தாயின் சாபமும் அரசன் முகமும்:**

- ரூத்ரா தூக்கு மேடைக்குக் கொண்டு வரப்படுகிறான். **ஏற்கனவே அழைக்கப்பட்டிருந்த ராணி மேகனா**, உதவியற்ற நிலையில் பார்க்கிறாள். ராயா வாளை உயர்த்தும் போது, அரசனின் கொடூர முகம் உலகிற்குக் காட்டப்படுகிறது. வாள் கருஞ்சிவப்பு நிறத்தில் ஒளிர்கிறது. ராணி மெதுவாக அவனைச் சபிக்கிறாள்: "**உன் ஆணவம் உன்னையே மூழ்கடிக்கும்**."

- **46. வெள்ளத்தின் சீற்றம்:**

- அரசன் வாளை உயர்த்தும்போது, ரூத்ராவின் இறக்கைகள் ஒளிர்கின்றன. வெள்ள நீர் அரண்மனை வாயில்கள் வழியாகப் பாய்ந்து, சுவர்களையும் வீரர்களையும் தகர்க்கிறது. குழப்பம் ஆட்சி செய்கிறது.

- **47. சக்தி மோதல்:**

- வெள்ளத்தின் நடுவில், ரூத்ரா ஒரு பிரமாண்டமான இறக்கைகள் கொண்ட யாளியாக நடுவானில் உயர்கிறான். ராயா தனது வாளின் அசுரத் தீயை அவிழ்த்து விடுகிறான். மண் சக்திக்கும் வான சக்திக்கும் இடையே இடியுடன் கூடிய சீற்றத்தில் மோதல் நிகழ்கிறது.

- **48. க்ஷாலாவின் விடுதலை:**

- குழப்பத்தின் மத்தியில், க்ஷாலாவும் அவளது பழங்குடியினரும் கருவூலக் கூண்டுகளைத் தாக்கி, பிணைக்கைதிகளை மீட்கிறார்கள், கோவிலின் சடங்குகளில் ஒரு காலத்தில் பயன்படுத்தப்பட்ட விலங்குகளையும் விடுவிக்கிறார்கள். பேரரசின் செல்வம் விடுதலையாக மாறுகிறது.

- **49. க்ஷாலாவின் தாளம்:**

- சோர்வடைந்த ரூத்ரா தடுமாறுகிறான். இடிந்து விழும் வளைவின் மேலே க்ஷாலா தோன்றி, யாளி கட்டுப்பாட்டுத் தாளத்தை (கற்களைத் தட்டுதல், மூச்சு மற்றும் சைகைகள்) செய்கிறாள். ரூத்ரா மீண்டும் கவனத்தைப் பெறுகிறான்; பயம் அமைதியான தெளிவுக்குள் கரைகிறது.

- **50. இறுதி வெற்றி:**

- வாளின் தீ, மேலே எழும் வெள்ளத்திற்கு எதிராகச் சாகிறது. ரூத்ரா ராயாவின் கவசத்தைத் துளைத்து, **சித் & க்ஷாலாவின்** உதவியுடன் அவனை முடிக்கிறான். பேரரசின் மணிகள் முதல் முறையாக அமைதியாகின்றன.

- **51. புதிய உதயம்:**

- ராணி அரியணை ஏறி, அடிமைத்தனத்தை முடிவுக்குக் கொண்டு வருவதாக அறிவிக்கிறாள். **சித்** அவளது ஆலோசகராகிறார்; க்ஷாலா சிற்பிகளின் சுதந்திரத்தைப் பாதுகாக்கிறாள். அரண்மனை பலத்தால் அல்லாமல், கருணையுடன் மீண்டும் கட்டப்படுகிறது.

- **52. யாளி பறத்தல்:**

- ரூத்ரா அரண்மனை மாடிக்கு நடக்கிறான். எல்லா இடங்களிலும் யாளியின் சிற்பங்களைக் காண்கிறான் — அவை பயத்தின் மிருகங்கள் அல்ல, வலிமையின் பாதுகாவலர்கள். அவன் தனது இறக்கைகளை ஒரு கடைசி முறையாக விரித்து, புதிய சூரியனுக்கு மேலே பறக்கிறான்.

PROLOGUE STARTS

வ.எண்	**கதைச் சுருக்கம் (Summary)**	**காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)**
0.1	**கற்வன ஆசிரமத்தில் பயிற்சி:** இளவரசன் செழியனும், ராயாவும் ஆசிரமத்தில் கடுமையான போர்ப்பயிற்சி மேற்கொள்கின்றனர்.	**Gameplay (Tutorial)** **இடம்:** கற்வன ஆசிரமம் (Stone Forest Ashram) **பாத்திரங்கள்:** செழியன், ராயா
0.2	**ஆசிரமக் காட்சிகள்:** "ஒழுக்கமே உண்மையைக் காட்டும். வலிமை அல்ல, தேர்வுகளே நீ யார் என்பதைத் தீர்மானிக்கும்" என குருவின் குரல் ஒலிக்கிறது.	**Cutscene (Montage)** **இடம்:** ஆசிரமம் **பாத்திரங்கள்:** குரு (குரல் மட்டும்)
0.3	**புனிதப் பயணத்திற்கானத் தேர்வு:** குரு கலா இளவரசர்களை மலைக்குகையில் நடக்கவிருக்கும் ஆன்மப் பரிசோதனைக்கு அழைக்கிறார். செழியன் பணிவுடனும், ராயா போட்டியுடனும் ஏற்கிறார்கள்.	**Cutscene** **இடம்:** ஆசிரம முற்றம் **பாத்திரங்கள்:** குரு கலா, செழியன், ராயா
0.4	**புறப்படுதல்:** செழியன் அமைதியாகப் பார்க்கிறான்; ராயா முன்னோக்கிப் பாய்கிறான். பனிமூட்டம் சூழ்ந்த பாதை உச்சியை நோக்கிச் செல்கிறது.	**Gameplay (Traversal)** **இடம்:** மலைப்பாதை **பாத்திரங்கள்:** செழியன், ராயா

வ.எண்	கதைச் சுருக்கம் (Summary)	காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)
0.5	**முனிவரும் சந்தேகப் பார்வையும்:** மலைப்பாதையில், ஒரு மரத்தின் அடியில் சாந்தமான முனிவர் ஒருவர் அமர்ந்திருப்பதைக் கண்டு இளவரசர்கள் குதிரைகளை நிறுத்துகிறார்கள். அவர்கள் இறங்கி அவருக்கு மரியாதை செலுத்துகிறார்கள். ஆனால் முனிவரோ, அருகில் மேய்ந்து கொண்டிருந்த ஒரு மானை ஒருவித சந்தேகப் பார்வையுடனும், ஆழ்ந்த சிந்தனையுடனும் பார்த்துக்கொண்டிருக்கிறார்.	**Cutscene** **இடம்:** மலைப்பாதை (மரத்தடி) **பாத்திரங்கள்:** முனிவர், செழியன், ராயா, மான்
0.6	**மலைப்பாம்பும் செழியனின் செயலும்:** திடீரென, புதருக்குள்ளிருந்து ஒரு மலைப்பாம்பு சத்தமின்றி அந்த மானை நோக்கி ஊர்ந்து வருகிறது.இதைப் பார்த்த செழியன், சற்றும் தாமதிக்காமல் உடனடியாக செயல்படுகிறான். மானைக் காப்பாற்றும் நோக்கில், தன் கையில் இருந்த வில்லை அதிவேகமாக வீசி எறிந்து மானை திசைதிருப்புகிறான்	**QTE (Quick Time Event)** **இடம்:** மலைப்பாதை **பாத்திரங்கள்:** செழியன், ராயா, மலைப்பாம்பு
0.7	**முனிவரின் புன்னகை:** மான் தப்பியதால் செழியன் மகிழ்கிறான். முனிவர், "விதி உன் கருணையைப் பயன்படுத்தியே ஆடுகிறது" என்கிறார்.	**Cutscene** **இடம்:** மலைப்பாதை **பாத்திரங்கள்:** முனிவர், செழியன்
0.8	**புதருக்குள் அதிர்ச்சி:** இளவரசர்கள் சென்று பார்க்கையில், மான் தப்பிய இடத்தில் ஒரு புலி அதை வாயில்	**Cutscene** **இடம்:** புதர்கள் (அடர்ந்த காடு)

வ.எண்	**கதைச் சுருக்கம் (Summary)**	**காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)**
	கவ்வியிருப்பதைப் பார்த்து அதிர்கின்றனர்.	**பாத்திரங்கள்:** செழியன், ராயா, புலி
0.9	**கர்மவினையின் விளக்கம்:** முனிவர், "உனது கருணையே அந்த மானின் விதியை (நாற்கால் விலங்கால் மரணம்) நிறைவேற்ற உதவியது" என்று பாடம் புகட்டுகிறார்.	**Cutscene** **இடம்:** மலைப்பாதை **பாத்திரங்கள்:** முனிவர், செழியன்
0.10	**குறுகிய பாறைப் பாதை:** முனிவரின் பாடத்தால் சலனமடைந்த நிலையில், செழியன் நிதானமாகவும், ராயா வேகத்துடனும் பாறைப்பாதையில் செல்கின்றனர்.	**Gameplay (Balancing)** **இடம்:** செங்குத்தான பாறைப் பாதை **பாத்திரங்கள்:** செழியன், ராயா
0.11	**சரியும் கற் பாதை:** பாதை பிரிகிறது. செழியன் பாதுகாப்பான பாதையையும், ராயா ஆபத்தான குறுக்குவழியையும் தேர்ந்தெடுக்கின்றனர்.	**Gameplay (Choice)** **இடம்:** மலை உச்சி **பாத்திரங்கள்:** செழியன், ராயா
0.12	**விதியின் குகை:** மலையில் முழக்கம் ஏற்பட, ஒளிரும் குறியீடுகளுடன் 'விதியின் குகை' திறக்கிறது.	**Cutscene** **இடம்:** விதியின் குகை நுழைவாயில் **பாத்திரங்கள்:** செழியன், ராயா

வ.எண்	கதைச் சுருக்கம் (Summary)	காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)
13 A	தலைகீழ் மண்டபம் (புவி ஈர்ப்பு சவால்): குகைக்குள் நுழைந்ததும், புவி ஈர்ப்பு விசை தலைகீழாக மாறிய ஒரு பிரம்மாண்டமான மண்டபத்தை அடைகிறார்கள். பழங்காலக் கடவுள் சிலைகள் கூரையிலிருந்து தலைகீழாகத் தொங்குகின்றன. பாதை குழப்பமாக உள்ளது.	Gameplay (Puzzle/Platforming) இடம்: விதியின் குகை - தலைகீழ் மண்டபம் பாத்திரங்கள்: செழியன், ராயா
13 B	பாம்புக் குழிப் பாதை (தடை ஓட்டம்): மண்டபத்தைக் கடந்ததும், கீழே ஆயிரக்கணக்கான பாம்புகள் நெளியும் ஒரு ஆழமான பள்ளம் வருகிறது. அதன் மேலே மிகக் குறுகிய, உடைந்து விழும் நிலையில் உள்ள ஒரு பாறைப் பாலத்தைக் கடக்க வேண்டும்.	Gameplay (Balancing/Traversal) இடம்: பாம்புக் குழி பாத்திரங்கள்: செழியன், ராயா
13 C	சூனியப் பள்ளத்தாக்கு (நம்பிக்கையின் தாவல்): இறுதியாக, பொக்கிஷ அறைக்கு முன் ஒரு மிகப்பெரிய சூனிய இடைவெளி (Void) உள்ளது. பாலங்கள் இல்லை. குகையின் ஆற்றலை நம்பி இருவரும் ஒரே நேரத்தில் அந்தரத்தில் தாவிக் குதிக்க வேண்டும்.	Gameplay (Co-op Action / QTE Jump) இடம்: சூனியப் பள்ளத்தாக்கு பாத்திரங்கள்: செழியன், ராயா

வ.எண்	கதைச் சுருக்கம் (Summary)	காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)
13 D	பொக்கிஷங்களின் அறை (இறுதித் தேர்வு): தடைகளைத் தாண்டி மைய அறையை அடைகிறார்கள். அங்கே பல புனிதப் பொருட்கள் மிதக்கின்றன. அவர்களின் ஆழ்மன விருப்பப்படி: .	Cutscene (Interaction) இடம்: பொக்கிஷ அறை பாத்திரங்கள்: செழியன், ராயா
14	சக்தி வெளிப்பாடு (ஆணவம்): ராயா 'செருக்கு வாளை' (Sword of Pride) தேர்ந்தெடுக்கிறான். · ராயா: வாளை எடுத்ததும், ஒரு வித இருண்ட சக்தி அவனுள் பாய்கிறது. வெளியேறும் வழியில் துரோகம் (தீமையின் வளர்ச்சி): குகையின் வாசலை நோக்கி இருவரும் நடக்கிறார்கள். செழியனின் மகிழ்ச்சியான முகத்தையும், ஒளி வீசும் இறக்கைகளையும் பார்க்கப் பார்க்க ராயாவுக்குள் பொறாமை தீயாக வளர்கிறது. .	Cutscene (Transformation/Emotion) இடம்: பொக்கிஷ அறை பாத்திரங்கள்: செழியன் (மகிழ்ச்சி), ராயா (ஆணவம்)

வ.எண்	கதைச் சுருக்கம் (Summary)	காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)
15	சக்தி வெளிப்பாடு (மகிழ்ச்சி): · செழியன் 'இறக்கை மையத்தை' (Wing Core) தேர்ந்தெடுக்கிறான். · செழியன்: இறக்கை மையத்தைத் தொட்டதும், அவனுள் தூய்மையான மகிழ்ச்சி பொங்குகிறது. பளிங்கு இறக்கைக் கவசம் உருவாகி, அவன் காற்றில் மிதக்கிறான். .	Cutscene (Betrayal / Climax of Prologue) இடம்: குகை வெளியேறும் வழி பாத்திரங்கள்: ராயா, செழியன் (இறப்பு)
16	ராயாவின் எண்ணம்: "இவன் என்னிலும் மேலானவனா? இந்தச் சக்தி எனக்கு மட்டுமே சொந்தம்." குகை வாசலில் சூரிய ஒளியைக் கண்டதும், ராயா பின்னாலிருந்து செழியனைத் தன் செருக்கு வாளால் தாக்கிப் படுகொலை செய்கிறான். செழியனின் இறக்கைக் கவசம் உடைந்து சிதறுகிறது	Cutscene இடம்: குகை நுழைவாயில் பாத்திரங்கள்: ராயா, செழியன்
0.17	குரு கலாவின் படுகொலை: ஆசிரமம் திரும்பும் ராயா, யாரும் வளர்வதைத் தடுக்க குரு கலாவைக் கொன்று உடலை வீழ்த்துகிறான்.	Cutscene இடம்: ஆசிரமம் பாத்திரங்கள்: ராயா, குரு கலா
0.18	மனைவியும் சித்தரும் தப்பித்தல்: சித் மற்றும் கௌரி (செழியனின் மனைவி) செழியனின் உடலை மீட்டு, சிதறிய கவசத் துண்டுகளைச் சேகரித்துத் தப்பிக்கின்றனர்.	Cutscene இடம்: மலை / கடற்கரை

வ.எண்	கதைச் சுருக்கம் (Summary)	காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)
		பாத்திரங்கள்: சித் (Sidh), கௌரி
0.19	தலைப்புத் தோற்றம் (Title Reveal): படகு மறைகிறது. "யாளி — இறக்கையின் நிழல்கள்" என்ற தலைப்பு எழுகிறது.	Cinematic Title Sequence இடம்: கடல் / வெற்றிடம் பாத்திரங்கள்: -
0.20	இருபது ஆண்டுகளுக்குப் பிறகு: ராயாவின் சாம்ராஜ்யம் கொடுங்கோன்மையால் ஆளப்படுகிறது. 'இறக்கையின் ஒளி' பற்றிய கதைகள் மட்டுமே எஞ்சியுள்ளன.	Cutscene (Narrative) இடம்: ராயாவின் சாம்ராஜ்யம் பாத்திரங்கள்: மக்கள், ராயா (நிழலாக)

PROLOGUE ENDS

வ.எண்	கதைச் சுருக்கம் (Summary)	காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)
1	**காணிக்கை விடியல்:** ராணி மேகனா மற்றும் மந்திரி சித் பேரரசிற்கான வரிகளை அனுப்புகின்றனர். முரசுகளால் பதற்றம் நிலவுகிறது.	**Cutscene** **இடம்:** தீவு அரண்மனை **பாத்திரங்கள்:** ராணி மேகனா, சித்

வ.எண்	கதைச் சுருக்கம் (Summary)	காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)
2	**அருவியில் பதுங்கித் தாக்குதல்:** முகமூடியணிந்த ரூத்ரா பாலத்தில் வாகனங்களைத் தாக்கி, பொருட்களைக் கைப்பற்றுகிறான்.	**Gameplay (Combat/Ambush)** **இடம்:** மலைப் பள்ளத்தாக்கு பாலம் **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா (முகமூடியுடன்)
3	**சுரங்கத்தில் தப்பித்தல்:** ரூத்ரா அருவியின் அடியில் பாய்ந்து, நிலத்தடி நீர்வழிப் பாதைக்குள் செல்கிறான். மீனவர் கோரன் உதவுகிறார்.	**Gameplay (Traversal/Swimming)** **இடம்:** நிலத்தடி சுரங்கம் / பவளக் குகை **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, கோரன்
4	**அபாய ஒலி அமைப்பு:** பள்ளத்தாக்கில் அபாய மணிகள் ஒலிக்கின்றன. வீரர்கள் உஷார்படுத்தப்படுகிறார்கள்.	**Cutscene** **இடம்:** பள்ளத்தாக்கு கோபுரங்கள் **பாத்திரங்கள்:** குதிரை வீரர்கள்
5	**விருக்காவின் சீற்றம்:** ராஜகுரு விருக்கா அபாயச் செய்தியறிந்து, திருடனைக் கண்டுபிடிக்காவிட்டால் காலனிகளை எரிப்பேன் என மிரட்டுகிறார்.	**Cutscene** **இடம்:** தலைநகர் சபை **பாத்திரங்கள்:** விருக்கா
6	**தீவின் ஆணை:** திருடன் தீவைச் சேர்ந்தவன் என்றால் வரி இரட்டிப்பாகும்	**Cutscene**

வ.எண்	கதைச் சுருக்கம் (Summary)	காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)
	எனத் தூதுவன் அறிவிக்கிறான். ராணியும் சித்தும் சத்தியம் செய்கின்றனர்.	**இடம்:** தீவு அரண்மனை **பாத்திரங்கள்:** ராணி, சித், தூதுவன்
7	**கடற்கரையில் உறுதி:** ரூத்ரா ஆணையைப் பதுங்கிக் கேட்கிறான். பேரரசின் கொடுமையை உள்ளிருந்தே அழிக்க உறுதியேற்கிறான்.	**Cutscene** **இடம்:** கடற்கரை **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா
8	**சுரங்கப் புறப்பாடு:** கோரன் எச்சரிக்கையுடன் ரூத்ராவை வழியனுப்புகிறார். ரூத்ரா பயண உடையுடன் நீருக்கடியில் செல்கிறான்.	**Gameplay (Stealth/Departure)** **இடம்:** சுரங்கப் பாதை **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, கோரன்
9	**கருப்பசாமி மாயை:** பழங்குடிச் சிலைக்குப் பின்னால் தீப்பந்தங்களை ஏற்றி, சிலையை உயிருடன் இருப்பது போல் காட்டி வீரர்களை பயமுறுத்தி நழுவுகிறான்.	**Gameplay (Stealth/Puzzle)** **இடம்:** காவற்படை முகாம் **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, வீரர்கள்
10	**தலைநகர் ஊடுருவல்:** வர்த்தகர்களிடையே மறைந்து, ரூத்ரா தலைநகரை அடைகிறான். வரைபடங்களை உருவாக்குகிறான்.	**Gameplay (Stealth/Exploration)** **இடம்:** தலைநகர் வீதிகள் **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா

வ.எண்	கதைச் சுருக்கம் (Summary)	காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)
11	**அரண்மனை முற்றத்தில் சித்திரவதை:** அடிமைச் சிற்பிகள் சவுக்கடி படுவதைக் கண்டு ரூத்ரா கோபமடைகிறான்.	**Cutscene** **இடம்:** அரண்மனை முற்றம் **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, சிற்பிகள், காவலர்கள்
12	**சமையலறை துரத்தல் — க்ஷாலா வருகை:** க்ஷாலா உணவு திருடுகிறாள். ரூத்ரா அவளைக் காப்பாற்றுகிறான். இருவருக்கும் முதல் சந்திப்பு.	**Gameplay (Combat/Escape)** **இடம்:** சமையலறை / பின்புறம் **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, க்ஷாலா
13	**வனத்தில் ஆர்வம்:** க்ஷாலாவின் கழுத்திலுள்ள யாளி பதக்கத்தைக் கண்டு, ரூத்ரா அவளைக் காட்டுக்குள் பின்தொடர்கிறான்.	**Gameplay (Tracking)** **இடம்:** காடு **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, க்ஷாலா (NPC)
14	**பாழிப் பள்ளத்தாக்கு சடங்குகள்:** பழங்குடியினர் யாளி சிலைகளைச் செதுக்குவதையும், க்ஷாலா தாளம் மூலம் மிருகங்களைக் கட்டுப்படுத்துவதையும் ரூத்ரா காண்கிறான்.	**Cutscene** **இடம்:** பாழிப் பள்ளத்தாக்கு **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, க்ஷாலா, பழங்குடியினர்
15	**பெரியவரின் பாடம்:** "பயம் என்பது வடிவம். வலிமை என்பது ஆக்ரோஷம்	**Cutscene / Mini-game**

வ.எண்	**கதைச் சுருக்கம் (Summary)**	**காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)**
	அல்ல, விழிப்புணர்வு" எனப் பெரியவர் போதிப்பதை ரூத்ரா கற்கிறான்.	**இடம்:** பழங்குடி முகாம் **பாத்திரங்கள்:** பெரியவர், ரூத்ரா
16	**தீவுக்குத் திரும்புதல்:** விடியற்காலையில் ரூத்ரா வீடு திரும்புகிறான். கோரன் அவனது மாற்றத்தைக் கவனிக்கிறார்.	**Cutscene** **இடம்:** தீவு சுரங்க வாயில் **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, கோரன்
17	**அரச சம்மன்:** அனைத்து மந்திரிகளும் அரசனிடம் வர வேண்டும் என உத்தரவு. ராணி சித்தைப் போகச் சொல்கிறாள்.	**Cutscene** **இடம்:** தீவு அரண்மனை **பாத்திரங்கள்:** ராணி, சித்
18	**நிழல் பயணம்:** சித் தலைநகர் செல்கிறார். ரூத்ரா ரகசியமாகப் பின்தொடர்கிறான்.	**Gameplay (Stealth/Following)** **இடம்:** மலைப்பாதை **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, சித்
19A	**கவுன்சில் ஹால்:** விருக்கா மிதக்கும் கற்களைக் கேட்கிறார். நரபலி பற்றிய கிசுகிசுப்பை சித் கேட்கிறார்.	**Cutscene** **இடம்:** கவுன்சில் ஹால் **பாத்திரங்கள்:** சித், விருக்கா

வ.எண்	கதைச் சுருக்கம் (Summary)	காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)
19B	**ஜோதிடரின் எச்சரிக்கை:** "களங்கமற்ற அரச இரத்தம் தேவை; ஒரே ஒரு காயம் உயிரைக் காப்பாற்றும்" என ஜோதிடர் கூறுகிறார். சித் ரூத்ராவைக் காப்பாற்றத் துணிகிறார்.	**Cutscene** **இடம்:** நகரச் சுவர் வெளியே **பாத்திரங்கள்:** சித், ஜோதிடர்
20	**இரண்டாவது சந்திப்பு / பொய்:** ரூத்ரா க்ஷாலாவைச் சந்திக்கிறான். சித் துரோகம் செய்வதாகப் பொய்யுரைத்து, அவரை உயிருடன் பிடிக்கச் சொல்கிறான்.	**Cutscene / Dialogue Choice** **இடம்:** அரண்மனை வெளியே **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, க்ஷாலா
21	**வலை விரிக்கப்படுகிறது:** சித் வேட்டையாடும் பயணத்தைத் திட்டமிடுகிறார். ரூத்ரா இடத்தை க்ஷாலாவின் பகுதிக்கு மாற்றுகிறான்.	**Cutscene** **இடம்:** தீவு / காடு **பாத்திரங்கள்:** சித், ரூத்ரா
22	**பதுங்கித் தாக்குதல்:** க்ஷாலா தாக்குகிறாள். ரூத்ரா சித்தத்தைக் காக்கிறான். குழப்பத்தில் க்ஷாலா ரூத்ராவைத் தள்ளுகிறாள்.	**Gameplay (Combat)** **இடம்:** வனப்பகுதி **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, க்ஷாலா, சித்
23	**ஆற்றில் விழுதல்:** ரூத்ரா ஆற்றில் விழுகிறான். க்ஷாலா சித்தத்தைக் கடத்திச் செல்கிறாள்.	**Cutscene** **இடம்:** ஆற்றுப் பகுதி

வ.எண்	கதைச் சுருக்கம் (Summary)	காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)
		பாத்திரங்கள்: ரூத்ரா, க்ஷாலா
24	**விசாரணை — உண்மைகளின் இரவு:** சித்தத்திடம் க்ஷாலா விசாரிக்கையில், ராயா மற்றும் செழியன் பற்றிய முழு உண்மையும் ரூத்ரா கேட்கிறான்.	**Cutscene (Eavesdropping)** **இடம்:** கைவிடப்பட்ட கண்காணிப்புக் கூடம் **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, சித், க்ஷாலா
25	**உணர்ச்சிப் பிளவு:** தான் தவறு செய்துவிட்டதை க்ஷாலா உணர்கிறாள். ரூத்ரா உண்மையை அறிந்து சரிகிறான்.	**Cutscene** **இடம்:** கண்காணிப்புக் கூடம் **பாத்திரங்கள்:** க்ஷாலா, ரூத்ரா
26	**விலகல்:** ரூத்ரா வெளிப்பட்டு, "அவரை விடுவி" என்று கூறி மறைகிறான்.	**Cutscene** **இடம்:** கண்காணிப்புக் கூடம் **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, க்ஷாலா
27	**ரூத்ராவின் திரும்புதல்:** ரூத்ரா அமைதியாகத் தீவு திரும்புகிறான். யாருடனும் பேசாமல் செல்கிறான்.	**Cutscene** **இடம்:** தீவு **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, கோரன்

வ.எண்	கதைச் சுருக்கம் (Summary)	காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)
28	**கவசத்தின் துண்டுகள்:** ரூத்ரா தாயிடம் தந்தையைப் பற்றிக் கேட்கிறான். ராணி பழைய இறக்கைக் கவசத்தைக் காட்டுகிறாள்.	**Cutscene** **இடம்:** ராணியின் அறை **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, ராணி மேகனா
29	**விழிப்படைந்த கவசம்:** ரூத்ரா கவசத்தைத் தொட்டதும் அது ஒளிர்கிறது. செழியனின் நினைவுகள் வந்து மயங்கி விழுகிறான்.	**Cutscene / Flashback** **இடம்:** அறை **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா
30	**அரச சம்மன்:** இளவரசன் (ரூத்ரா) அரசவைக்கு வர வேண்டும் என அழைப்பு வருகிறது.	**Cutscene** **இடம்:** தீவு அரண்மனை **பாத்திரங்கள்:** ராணி, சித், வீரர்கள்
31	**இரட்டைச் சுமை:** ரூத்ரா முகமூடியையும் கவசத்தையும் மறைத்துக்கொண்டு கிளம்புகிறான்.	**Cutscene** **இடம்:** துறைமுகம் **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, ராணி
32	**அடிமைச் சிற்பிகளின் அவலம்:** தலைநகரில் அடிமைகள் படும் கஷ்டத்தை ரூத்ரா காண்கிறான்.	**Cutscene (Walkthrough)** **இடம்:** தலைநகர் நுழைவாயில் **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, அடிமைகள்

வ.எண்	கதைச் சுருக்கம் (Summary)	காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)
33	**பாதாளச் சிறை:** விருக்கா ரூத்ராவை நிலத்தடிச் சிறையில் அடைக்கிறார்.	**Cutscene** **இடம்:** பாதாளச் சிறை **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, விருக்கா
34	**கனவில் இறக்கையின் பிறப்பு:** ரூத்ராவின் கனவில் இறக்கைகள் முளைக்கின்றன. அவன் ஆவியாகச் சிட்டுக்குருவியைப் பின்தொடர்கிறான்.	**Gameplay (Dream Sequence/Flight)** **இடம்:** கனவு உலகம் **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா
35	**பகுதி மாற்றம்:** விழித்ததும் ரூத்ரா பாதி மனிதன், பாதி இறக்கை கொண்டவனாக மாறுகிறான்.	**Cutscene** **இடம்:** சிறை **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா
36	**சிறையிலிருந்து தப்பித்தல்:** இறக்கைகளைப் பயன்படுத்தி ரூத்ரா பறந்து தப்பிக்கிறான். நகரை வேவு பார்க்கிறான்.	**Gameplay (Stealth/Flight)** **இடம்:** சுரங்கங்கள் / வான்வழி **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா
37	**சித்துடனான இரகசியச் சந்திப்பு:** ரூத்ரா சித்தை ரகசியமாகச் சந்திக்கிறான். "சரியான நேரம் வரும் வரை காத்திரு" என சித் கூறுகிறார்.	**Cutscene** **இடம்:** கோவில் சாரக்கட்டு **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, சித்

வ.எண்	**கதைச் சுருக்கம் (Summary)**	**காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)**
38	**கூஷாலாவின் கோபம்:** ரூத்ரா தன் அடையாளத்தை வெளிப்படுத்துகிறான். கூஷாலா கோபப்பட்டு பின் இணைகிறாள். இருவரும் கூட்டணி அமைக்கின்றனர்.	**Cutscene** **இடம்:** எல்லைக் காடு **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, கூஷாலா
39	**கடவுளின் கோபம்:** ரூத்ரா சிலைகளைப் பயன்படுத்தி வீரர்களைப் பயமுறுத்துகிறான் ("தெய்வக் குற்றம்").	**Gameplay (Stealth/Sabotage)** **இடம்:** கோபுர ஆலயங்கள் **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா
40	**ராயாவின் சோதனை:** "இறக்கைகள் கொண்ட வாரிசு" பற்றி ராயா அறிகிறான். ரூத்ராவைச் சோதிக்க உத்தரவிடுகிறான்.	**Cutscene** **இடம்:** அரசவை **பாத்திரங்கள்:** ராயா, விருக்கா
41	**மரண சவால்:** ரூத்ரா ஒரு அரக்கனுடன் சண்டையிட நேர்கிறது. அவன் வேண்டும் என்றே தோற்பது போல் நடிக்கிறான். ராணியை வரவழைக்கின்றனர்.	**Gameplay (Arena Fight - Survival)** **இடம்:** சண்டை முற்றம் **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, அரக்கன், ராயா
42	**மூன்று ஆயத்தங்கள்:** சித் சுவடியை மாற்றுகிறார்; கூஷாலா சாக்கடை வழியாக வருகிறாள்; ரூத்ரா தியானிக்கிறான்.	**Cutscene / Preparation** **இடம்:** பல்வேறு இடங்கள்

வ.எண்	கதைச் சுருக்கம் (Summary)	காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)
		பாத்திரங்கள்: சித், க்ஷாலா, ரூத்ரா
43	**வெள்ளத்திற்கான கவுண்ட்டவுன்:** ரூத்ரா யாளியாக மாறி, ஆற்றைத் திசை திருப்புகிறான்.	**Gameplay (Puzzle/Strength)** **இடம்:** மலைப்பகுதி / அணை **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா (யாளி வடிவம்)
44	**சடங்கில் சித்:** சித் ராஜகுருவாக வேடமிட்டு சடங்கில் நுழைகிறார். ரூத்ரா நரபலிக்குத் தயாராகிறான்.	**Cutscene** **இடம்:** கோவில் கருவறை **பாத்திரங்கள்:** சித், ரூத்ரா
45	**தாயின் சாபம்:** ராயா வாளை உயர்த்தும்போது, ராணி "உன் ஆணவம் உன்னையே அழிக்கும்" எனச் சபிக்கிறாள்.	**Cutscene** **இடம்:** பலிபீடம் **பாத்திரங்கள்:** ராயா, ராணி, ரூத்ரா
46	**வெள்ளத்தின் சீற்றம்:** ரூத்ராவின் இறக்கைகள் ஒளிர, வெள்ளம் அரண்மனையைத் தாக்குகிறது.	**Cutscene (Spectacle)** **இடம்:** அரண்மனை **பாத்திரங்கள்:** -

வ.எண்	கதைச் சுருக்கம் (Summary)	காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)
47	**சக்தி மோதல்:** ரூத்ரா யாளியாகப் பறக்கிறான். ராயா அசுர வாளுடன் மோதுகிறான். வான் மற்றும் மண் சக்தி மோதல்.	**Gameplay (Final Boss Fight)** **இடம்:** வானம் / வெள்ளக்காடு **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா (யாளி), ராயா
48	**க்ஷாலாவின் விடுதலை:** க்ஷாலா கருவூலத்தைத் திறந்து மக்களையும் விலங்குகளையும் விடுவிக்கிறாள்.	**Gameplay (Side Objective)** **இடம்:** கருவூலம் **பாத்திரங்கள்:** க்ஷாலா
49	**க்ஷாலாவின் தாளம்:** சோர்வடைந்த ரூத்ராவுக்கு க்ஷாலா தாளம் மூலம் ஊக்கமளிக்கிறாள்.	**Cutscene / QTE** **இடம்:** இடிபாடுகள் **பாத்திரங்கள்:** க்ஷாலா, ரூத்ரா
50	**இறுதி வெற்றி:** ரூத்ரா ராயாவை வெல்கிறான். பேரரசின் மணிகள் அமைதியாகின்றன.	**Cutscene (Victory)** **இடம்:** அரண்மனை உச்சி **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா, ராயா
51	**புதிய உதயம்:** ராணி அரியணை ஏறுகிறார். சித் ஆலோசகராகிறார். சுதந்திரம் மலர்கிறது.	**Cutscene (Epilogue)** **இடம்:** புதிய அரசவை

வ.எண்	கதைச் சுருக்கம் (Summary)	காட்சி வகை / இடம் / பாத்திரங்கள் (Gameplay/Cutscene / Location / Characters)
		பாத்திரங்கள்: ராணி, சித், க்ஷாலா
52	**யாளி பறத்தல்:** ரூத்ரா யாளிச் சிற்பங்களைக் காண்கிறான். அவன் இறக்கைகளை விரித்துப் புதிய சூரியனை நோக்கிப் பறக்கிறான்.	**Cutscene / End Credits** **இடம்:** அரண்மனை மாடி / வானம் **பாத்திரங்கள்:** ரூத்ரா