The last Nightfall

Por

Facundo Agüero G

Copia Personalizada

Prohibida Estrictamente Su Reproducción

The last Nightfall Escena 1

OSCURIDAD (ANTES DE EMPEZAR EL JUEGO):

*UN HOMBRE BUSCA SU DESTINO,*

*EN UN MUNDO QUE NO TIENE ROSTRO PARA EL.*

*SIN RESPUESTAS, SIN DIOSES NI GUIAS,*

*FORJA SU CAMINO, CON DUDAS, Y MIL CREENCIAS.*

*Aanudor Feguo C.*

Las palabras se desvanecen lentamente en un vaivén lento, como si flotaran sobre el agua.

The last Nightfall Escena 2

OSCURIDAD:

Suena una canción serena desde un volumen bajo, se escucha el oleaje del mar y de a poco se le suma el sonido de la madera mojada, un drakkar rompe las olas y aborda los sonidos en escena. Unas risas llegan por lo bajo y las aves de mar graznan a lo lejos.

Las risas se apagan

La madera deja de sonar, y las olas amainan.

Una pausa en la oscuridad y el silencio ambiental, la música continua.

Las olas vuelven paulatinamente. Se escuchan voces, pero no se comprende lo que dicen, están ahí pero jamás entran en el marco de importancia de los sonidos, son solo voces, unos relámpagos por lo lejos las hacen invisibles, la madera cruje y el viento golpea con fuerza la vela del barco.

Lainar

-ODIN! – Grita una voz iracunda.

El silencio vuelve de a poco, la lluvia y el oleaje se mantienen pero las voces se apagan, la madera deja de crujir y el viento amaina.

Una pausa en la oscuridad y el silencio ambiental, la música continua unos segundos.

La música cambia su tono y los sonidos vuelven de a poco, hay movimiento entre las armaduras, las cotas de maya tintinean y de pronto las maderas crujen, unas flechas impactan de lleno en el drakkar.

Lainar

-Shield Wall! - La voz iracunda vuelve

Las flechas caen desde lo alto, la madera suena y los escudos cubren los rostros de los viajeros del drakkar, las armaduras chasquean con mas fuerza y el sonido del agua se vuelve cada vez más poderoso. Unos cuervos graznan distinguiendo su sonido del de las aves de mar, las flechas vuelan por los aires y el sonido se funde con el vacío para no dejarnos escuchar nada más que la leve brisa del viento y las ultimas gotas de lluvia.

El viento se extingue y La lluvia es lo último desaparecer

The last Nightfall Escena 3

EXT PIES DEL MAR

La escena se abre de a poco de entre la oscuridad del inicio en una leve transición. La música sigue ahí, oculta entre la brisa, pero su tono cambio por completo, su ritmo es lento. Los truenos se escuchan a lo lejos y los cuervos vuelven a graznar fuera de la pantalla.

Una vez que la escena se abre por completo el sonido del mar vuelve en una transición frágil, el agua toca la costa con delicadeza y la madera del drakkar cruje sin siquiera verse en cámara. Una planicie se muestra en todo su esplendor y en ella se encuentra recostado boca abajo Rauner **(PLANO ENTERO (PE))**, las líneas de las llanuras de su alrededor son paralelas e irregulares como su cuerpo tendido en el suelo. Las luces respiran al igual que la densa niebla que cubre la pantalla (La niebla corre en la misma dirección que el personaje debe ir, hacia la derecha). Rauner esta solo, y en pantalla no podemos ver otra cosa con vida más que su cuerpo y la costa extendiéndose en el horizonte.

La música aumenta su volumen y se une a Rauner mientras se levanta del suelo. Esta herido, y su caminar es lento. La cámara se levanta junto a él y lo toma en un **PE**

**RAMIFICACION DE ESCENA**

**Cuando Rauner se acerca al pie del mar, se encuentra con el drakkar vacío, si este lo pierde de vista después de haberlo visto por primera vez, el drakkar desaparece dejando tras de si el sonido de las velas abriéndose y la madera crujiendo.**

The last Nightfall Escena 4

EXT BOSQUE DE ACERO

Rauner se dirige hacia el bosque de acero con una caminata lenta y pausada, la música y el trasfondo ambiental lo siguen. En la entrada de un bosque, junto al primer árbol, un pájaro lo espera y ante su caminar este chilla, luego de hacerlo dos veces este emprende vuelo hacia las profundidades del bosque y tras su vuelo, el sonido del viento crece solo un poco, la copa de los arboles comienzan a moverse y la niebla avanza con más velocidad.

The last Nightfall Escena 5

INT BOSQUE DE ACERO

La caminata es larga y los sonidos se mantienen, la música sigue su paso lento y luego de un tiempo, Rauner se detiene por completo entre los árboles. De pronto vuelve a su posición original de caminata, se encorva y toca su vientre, esta vez su velocidad es distinta, avanza dando tumbos, pasos largos que hacen vibrar los sonidos de la música(esta vuelve a tener un bombo presente) y delante de Rauner, los cadáveres aparecen, su paso entre ellos es lento y torpe, avanza hasta que reconoce el cuerpo de Lainar, se arrodilla a su lado(el plano se vuelve mucho más cercano) el foco del fondo se pierde por completo y solo queda su figura y las de los arboles más cercanos totalmente enfocados, sostiene su cabeza, un relámpago ilumina el cielo y el trueno llega junto a él. La cámara avanza entre los árboles y al pasar por detrás de uno, nos deja ver como Rauner tiene una flecha atravesada en su espalda. Al cruzar un segundo árbol la flecha habrá desaparecido. Rauner deja el cuerpo en el suelo con mucho cuidado y vuelve a erguirse, para cuando termina de pararse la música ya habrá terminado, y el plano vuelve a extenderse a su posición original.

The last Nightfall Escena 6

INT BOSQUE DE ACERO

Los sonidos ambiente mencionados con anterioridad continúan.

La caminata sigue y los cadáveres se extienden por todo bosque, en el camino algunos pájaros vuelan entre la copa de los arboles dejando así por detrás de ellos una hilera de hojas que caen desde lo más alto.

(La cámara sigue un poco el vuelo de las aves dejándonos a Rauner a un tercio del final de la pantalla, en el lado izquierdo)

Al caminar

Frente a Rauner un hombre se pone de pie y lo mira de frente, ambos están a un tercio de la pantalla, permitiéndonos encontrarlos enfrentados y en puntos vitales para el foco en pantalla **(Eje de simetrías).** El hombre desconocido es el primero que comienza a caminar contra un Rauner totalmente desarmado, en su caminata, este hombre cambia de forma, deformándose y volviéndose a formar una y otra vez, portando una espada, y luego un hacha, para luego volver a la espada una vez mas. sus ropas cambian y hasta su postura se ve afectada, pasando de erguido a encorvado.

Cuando este hombre lo alcanza se abalanza sobre él y lo tira al suelo, forcejean. Rauner reune fuerzas y entre un ida y vuelta consigue robar un hacha de un cadáver del suelo matando a su contrincante.

**RAMIFICACION DE ESCENA**

**En caso de que Rauner Mate al hombre desconocido que portaba el hacha. La escena se abre en dos con un relámpago en el centro superior de la pantalla. Los Cuervos vuelan desde la copa de los arboles**

**RAMIFICACION DE ESCENA**

**En caso de que Rauner Mate al hombre desconocido que portaba una espada, Una campana sonara por lo lejos con un sonido en off, casi inaudible, y un martillo pesado se oirá castigando metales. La escena se abre en dos con un relámpago en el centro superior de la pantalla. Los Cuervos vuelan desde la copa de los arboles**

**RAMIFICACION DE ESCENA**

**Cuando Rauner avanza unos pasos más luego de levantarse y dejar el cuerpo en el suelo, los cuerpos una vez quedan fuera de escena, desaparecen.**

The last Nightfall Escena 7

Al avanzar tan solo unos pasos Rauner consigue una lanza y un escudo, suelta el hacha que había conseguido entre unos árboles y se desvénense sobre estos, quedando arrodillado. Luego de esto se vuelve e erguir, esta vez sin llevarse el brazo derecho al estómago, desde ese momento Rauner caminara con la cabeza en alto.

Anotación 1

Es muy importante manejar unos buenos tiempos entre estas 7 escenas, puesto que el jugador apenas hará algo más que apretar derecha (S) para caminar, y los actos scripteados serán demasiados. Si bien para algunos de estos el jugador no detendrá su caminata, ni mucho menos se ralentizará, tampoco estará en una posición cómoda o divertida.

FALTA APARICION DE LA MUJER DE RAUNER Y LOS PRIMEROS SONIDOS DE ESCUCHA EN DONDE EMPIEZA A APARECER GARM

The last Nightfall Escena 8

INT BOSQUE DE ACERO

**RAMIFICACION DE ESCENA (Rauner Catolico)**

**Con un caminar lento y unos sonidos cada vez más apaciguados, el silencio va aumentándose. Los sonidos se esconden cada de a uno detrás de una “burbuja” en donde apenas podemos oírlos. Entre estos sonidos, se escucha como algunas ramas se mueven y unas pisadas hacen una pequeña aparición, luego un centenar de ellas cruje y los pequeños pasos se vuelven un trote. Los sonidos salen de a poco de la burbuja y la respiración agitada de un canino aumenta hasta alcanzar la brutalidad del trote. Entre las arboledas del fondo se puede ver como una silueta a cuatro patas parecida a la de un perro corre desaforadamente por el bosque dejando destrozos por donde pase, los arboles crujen y las hojas revolotean entre las sombras.**