

Istamira

W bezkresnej pustyni, gdzie wydmy przysłaniają ruiny dawnej potęgi, a kryształ piasku przebłyskuje wspomnieniami dawnych dziejów, przyjdzie nam odnaleźć i połączyć zaginione fragmenty historii Ilviana.

Akcja zaczyna się w Arenthorze - obszarze sąsiadującym ze wspomnianą wyżej Istamirą.

Prolog (Cutscene)

Scena 1

I. PL. Noc. Gościniec nieopodal lasu. Burza - ulewny deszcz i okazjonalne uderzenia piorunów.

Na trakcie i w jego bliskim obrębie znajduje się kilka leżących ciał i jedna klęcząca pomiędzy nimi - spoglądająca w ziemię - postać z założonym kapturem. Wszystkie sylwetki mają podobne ubrania - szare płaszcze z subtelnymi ozdobami na ramionach spięte na ramieniu klamrami. Po bliższym przyjrzeniu można dostrzec, że klęcząca osoba jest cała skąpana we krwi.

Z lasu wyłania się kilku tajemniczych osobników(8). Wolnym krokiem podchodzą do miejsca masakry.

Brimgar:

(najmasywniejsza postać, niski głos, lider grupy)

Parszywa robota, ktoś nas ubiegł - mówi spokojnym tonem, rozglądając się po okolicy.

Co tu się stało? - Zwraca się w kierunku klęczącej postaci i z pogardliwą miną spogląda na zmasakrowane ciała dookoła.

Ilvian(gracz) nie odpowiada.

Brimgar:

Widzę, że ta awantura pozbawiła cię nie tylko sporej ilości krwi, ale i języka - powiedział z przekąsem.

Garitha:

(smukła sylwetka, skrzeczący głos)

Może to on ich wykończył i wstydzi się przyznać - zarechotała.

Brimgar:

Wątpię, wygląda na artefakciarza.

To mówiąc podchodzi i chwyta za ramię klęczącą postać. Ta bezwładnie upada u jego stóp. Co wywołuje poruszenie wśród towarzyszy. Następnie Brimgar schyla się i sprawdza puls.

Brimgar:

wzdycha z ulgą Zabierzcie go, wracamy. Sprawdźcie ciała i zajmijcie się nim tak jak poprzednimi.

Garitha:

Przeżyje w ogóle? Ciężko będzie się z nim przeprawić. Już w tą stronę nie było łatwo, a przypominam, że mamy mało czasu.

Brimgar:

Możliwe, że będziemy musieli zrobić jeszcze jedną małą przerwę po drodze.

Garitha:

Kolejną? Po co?

Brimgar:

Będziemy kopać grób i jeśli ten tutaj nie przeżyje, to klnę się na Boga, sam własnoręcznie cię z nim zakopie - odpowiedział wyraźnie zirytowany.

Grupa w milczeniu zabiera nieprzytomnego i przeszukuje ciała.

Koniec sceny 1

Scena 2

II. WN. Noc. Obozowisko w lesie. Namiot. Parę dni później.

Quest 1

Kamera pierwszoosobowa

Ilvian(gracz) jest zakneblowany i związany. Minęło kilka dni, więc rany jeszcze się nie zagoiły. Wszelkie ruchy sprawiają mu duży ból. Rozgląda się i szuka sposobu na ucieczkę.

Za pomocą klawiszy WASD wyczołguje się z namiotu. W bliskiej odległości - przed namiotem - znajduje się siekiera wbita w pień. Po lewej kilka osób rozmawia przy ognisku.

Gracz powoli czołga się w stronę pieńka, musi uważać, czy siedzący przy ognisku nie patrzą w jego stronę.

Jeśli/ zostanie zauważony usłyszymy niepokojącą muzykę i reakcje osób siedzących przy ognisku

Morvain

Brimgar patrz.

Garitha

Co jest?!?

Brimgar

Ptaszyna próbuje uciec, chyba pora uciąć jej
Skrzydełka.

Brimgar podchodzi i chwyta gracza za szyję, następnie uderza, aż gracz traci przytomność. Gra wraca do momentu odzyskania przytomności w namiocie.

Jeśli/ uda mu się niezauważenie znaleźć przy pieńku sukcesywnie klikamy klawisz E - z każdym kliknięciem uderzamy barkiem o pieńek, który w końcu się przewraca.

Następnie, przy pomocy klawisza F przecina więzy o ostrze zrzuconej uprzednio siekiery.

Uwalnia się i dyskretnie kieruje w stronę stanowiska dla koni.

Tam widzi chrapiącego mężczyznę (Mondrick), który „pilnuje” koni.

Wsiada na jednego i jak najciszej próbuje oddalić się z obozowiska.

W tym momencie budzi się Mondrick i alarmuje towarzyszy, którzy rzucają się w pogoń.

Gracz galopuje na koniu przez ciemny las słysząc za plecami odgłosy gonitwy. Słyszy wołania oprawców.

Błyskawice rozświetlają drogę. Gracz - szuka odpowiedniej ścieżki, żeby przedostać się przez gęsty las unikając przeszkód:

- przeskakuje nad kłodami
- omija konary

Cutscene 2

Koń potyka się o konar i przewraca zrzucając gracza. Gracz toczy się po zboczu, aż w końcu ląduje na dnie kotliny. Z góry zbocza dobiegają coraz głośniejsze odgłosy gonitwy. Ilvian nie może się ruszyć, w panice zamyka oczy i w myślach żegna się z życiem. Wyczerpany, przed utratą przytomności słyszy jeszcze donośny kobiecy głos.

Nealara

Nie pozwolę byś tak zginął. Twoja walka jeszcze się nie skończyła. Wszyscy na Ciebie liczymy.

Ostatnie co widzi to kopyta konia. Po czym następuje ciemność.

Scena 3.

Gracz dociera do pustynnej krainy Istamiry, zsuwa się z konia wycieńczony i traci przytomność.

Koniec prologu