



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DE ARTE
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

RODRIGO GARCIA ALVES

PATRÉLA

BELÉM

2022

RODRIGO GARCIA ALVES

PATRÉLA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção de grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual, Faculdade de Artes Visuais, Instituto de Ciências de Arte, Universidade Federal do Pará.

Orientador: Prof. Msc. Bruno Monte de Assis

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

G216p Garcia Alves, Rodrigo.

Patrêla / Rodrigo Garcia Alves. — 2022.

IX, 244 f. : il. color.

Orientador(a): Prof. Me. Bruno Monte de Assis

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências da Arte, Faculdade de Cinema, Belém, 2022.

1. Tragédia. 2. Paidia. 3. Ludus. 4. RolePlaying. 5. Narrativa. I. Título.

CDD 791.437

BELÉM
2022

RODRIGO GARCIA ALVES

PATRÉLA

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual, pela Universidade Federal do Pará.

Data de aprovação:

Banca Examinadora:

A Jane e Edilson por acreditarem em meus sonhos e me incentivarem para que isso se tornasse possível.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente e acima de tudo, agradeço a minha família que sempre me apoiou numa carreira extremamente difícil e sozinha como é a de assistente de direção, desde as viagens, as distâncias, a saudade, eles sempre estiveram ao meu lado. Jane, Edilson e Juliana, obrigado por aguentarem cada decisão que eu tomava e sempre estarem ao meu lado, me ajudando a ver que era possível.

Agradeço também aos meus amigos, principalmente aos que no começo da pandemia, estiveram comigo no que foi o princípio da minha história com RPG e que agora semanalmente são participantes de um mundo nosso, criado por nós mesmos. Obrigado Yuri, Daniel, João Matheus, Iago, Marco, Odmar, Paulo, Rafael, Rian, Vanessa e Marcus por fazerem parte do Poço Interplanar.

E obrigado Juliany, por me apoiar meu amor por RPG, pela criação de histórias e me fazer compreender que se eu amo tanto escrever, meu último trabalho no curso de cinema deveria ser sobre isso, e foi, graças ao teu primeiro incentivo.

Esse trabalho pertence tanto a vocês quanto pertence a mim.

RESUMO

Patrêla se trata de uma história trágica e melancólica, composta de simbolismos voltados e inspirados principalmente nas tragédias gregas e no conceito de tragédia de Aristóteles descrito no livro *Poética*. Este trabalho descreve a utilização do RPG (*Roleplaying Game*) para escrever um roteiro audiovisual através da imersão proporcionada por este, onde o autor chama alguns de seus amigos que se tornaram coautores da obra por meio de suas personagens, escolhas e contribuições para o mundo como um todo. Ele explica os métodos de jogo utilizados para que este fosse possível, desde a criação do mundo, das personagens até as regras e acordos necessários para que a narrativa ocorresse. O *RPG* é um de jogo onde algumas pessoas se reúnem para contar uma história em conjunto, se trata de uma narrativa colaborativa, um pedaço de literatura pós-moderna que dificilmente é observada como tal devido ao mito da Paidia ser uma forma de brincadeira somente para crianças. Com os estudos de Caillois (1990), Huizinga (1951) e Murray (2003) o autor descreve e analisa os conceitos de Paidia e Agência dentro do RPG, assim como utiliza de Nephew (2003) e Hutchinson (1983) para sustentar os aspectos pós modernos do jogo.

Palavras-chave: Tragédia. Paidia. Ludus. Roleplaying. Jogos. Narrativa. Interatividade.

ABSTRACT

Patr la is a tragic and melancholic story, composed of symbolsisms focused on and inspired mainly by Greek tragedies and Aristotle's concept of tragedy described in his book *Poetics*. This memorial describes the use of RPG (Roleplaying game) to write a script through the immersion provided by it, where the author calls some of his friends who became co-authors of the work through their characters, choices and contributions to the world. This work explains the game methods used to make it possible, from the creation of the world, the characters, rules and agr ments necessary for the narrative to happen. RPG is a game where people come together to tell a story, it's a collaborative narrative, a piece of postmodern literature that is hardly observed as such due to the myth of paidea being a form of play for children Only. With the studies of Caillois (1990), Huizinga (1951) and Murray (2003) the author describes and analyzes the concepts of Paidea and Agency within the RPG, as well as uses Nephew (2003) and Hutchinson (1983) to sustain the post modern aspects of the game.

Keywords: Tragedy. Paidea. Ludus. RolePlaying. Games. Narrative. Interactivity.

LISTA DE ILUSTRAÇÃO

Imagem 01 – Registro das duas primeiras sessões.....	14
Imagem 02 – Criação de personagens.....	27
Imagem 03 – Primeira sessão, introdução e começo do ato I.....	34
Imagem 04 – Kol’gun conversa com seu martelo dentro da cela.....	35
Imagem 05 – Helena em seu laboratório, seu pai se aproxima ao fundo.....	36
Imagem 06 – Illykami pega itens do corpo de um vivente que se jogou da muralha.....	36
Imagem 07 – Lidimo corre atrás da Carruagem que leva seus pais.....	37
Imagem 08 – Reações ao fim do Ato I.....	38
Imagem 09 – Os quatro caminham no Deserto de Ôntela.....	41
Imagem 10 – Illykami descobre os segredos de Nísikia.....	42
Imagem 11 – Illykami em frente ao templo, ao lado dos irmãos.....	43
Imagem 12 – Final do Reino de Nisíkia.....	43
Imagem 13 – Os quatro aproveitam o festival de Anatókri.....	44
Imagem 14 – Lidimo Deixando seus pais em Anatókri.....	44
Imagem 15 – Kol’gun forja sua adaga no trono de monáxia.....	45
Imagem 16 – Kol’gun decide forjar sua adaga.....	45
Imagem 17 – Helena recebe a flor de sua mãe em Parasofrýni.....	46
Imagem 18 – Helena chora com as palavras de sua mãe.....	46
Imagem 19 – O Fim de Patrêla.....	49
Imagem 20 – A Mulher Misteriosa observa os Quatro juntos após o fim.....	50

SUMÁRIO

1	COMO SURTIU A IDEIA?.....	10
2	O QUE É RPG DE MESA?.....	11
3	SOBRE O TRABALHO	14
4	PAIDIA E AGÊNCIA.....	16
5	AS MECÂNICAS DE JOGO E COMO INFLUENCIAM A NARRATIVA	18
6	INFLUÊNCIAS PARA A ESCRITA.....	19
7	A CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS E DO MUNDO.....	25
7.1	O mundo para as personagens.....	25
7.2	As personagens.....	26
7.1.2	Acordo.....	26
7.1.3	Kol’gun, A Solidão.....	27
7.1.4	Lidimo Solus-Alvorá, A Tristeza.....	28
7.1.5	Helena, A Loucura.....	29
7.1.6	Illykami, O Rancor.....	30
8	INTRODUÇÃO.....	32
9	ATO I: PATRÉLA.....	35
10	ATO II: O DESERTO E A FLOR.....	39
11	ATO III: LYSSA DAEMON.....	48
12	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
	REFERÊNCIAS.....	52
	APÊNDICE A – Anotações.....	53
	APÊNDICE B – <i>Pen Drive</i> com conteúdo audiovisual do projeto.....	67
	APÊNDICE B – Roteiro.....	68

1 COMO SURTIU A IDEIA?

Desde que entrei no curso de cinema, meu sonho foi trabalhar com direção, de modo a transmitir para os outros os sentimentos que apareciam diante de mim, a emoção de uma história bem contada, com começo, meio e fim definidos e que se amarrassem durante a trama. Durante as disciplinas compreendi que isso se estendia para além do roteiro e que a participação de todos aqueles presentes durante uma produção é insubstituível para que o espectador consiga alcançar o lugar de suspensão único que um filme proporciona. No decorrer dos anos, entendi que para compreender cada setor, sem passar presencialmente por eles, deveria seguir o caminho do *Assistente de Direção*, onde aprendi muito mais do que imaginava, e, felizmente, tudo que queria. Ainda assim, algo faltava, o sentimento de realização após uma produção era satisfatório, mas de uma forma mínima e, com a visão de trabalho que possuo, não suficiente para com o que eu sonhava do “Fazer Cinema”.

Veio a pandemia, e com ela o isolamento, a falta de trabalho, fatores que juntos me levaram a um estudo narrativo inserido dentro de um tipo de Jogo, o *RPG de Mesa* (*TableTop Role-Playing Game* ou *Jogo de Interpretação de função em Mesa*). Isto foi um achado e me apresentou não somente a um *hobby* divertido com meus amigos, mas também a um formato narrativo de baixo custo, e que usa da interatividade de formas que eu não conhecia. Filmes como *Bandersnatch* (2018), utilizam da escolha do espectador para levá-lo ao lugar que ele deseja ir, vivenciando possibilidades que, mesmo finitas, dão a sensação de poder narrativo e foi essa ferramenta que chamou minha atenção, não voltada necessariamente a um público enorme, mas sim aqueles sete amigos que ouviam minhas histórias como suas personagens e tomavam decisões, alterando completamente o rumo de como uma linha narrativa aconteceria.

2 O QUE É RPG DE MESA?

Sob o ponto de vista da forma, pode resumidamente, definir-se jogo como uma acção livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz, contudo, de absorver completamente o jogador; uma acção destituída de todo e qualquer interesse material e de toda e qualquer utilidade; que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscritos, decorrendo ordenadamente e segundo regras dadas e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de mistério, ora acentuam, pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo habitual. (HUIZINGA, 1951, pp.34-35).

O autor demonstrou através de sua obra “Homo Ludens”, a importância do jogo no desenvolvimento cultural, artísticos e filosófico das sociedades atuais, na citação acima é perceptível o senso do desprendimento da necessidade de realidade para que o jogo aconteça, ele é único e avulso ao mundo real, imersivo, sendo capaz de absorver significados a si, transmitindo-os de maneiras simples e compreensíveis.

Jogos no estilo *RPG* entregam ao jogador um mundo interativo e aparentemente infinito, onde ele possui diversas ações e cada uma dessas possui outras dezenas de reações, gerando diversas formas que a estória pode ser e como ela será contada. Isso, infelizmente, ainda é limitado por um Banco de Dados, independente do quão grande esse seja, essa limitação acontece até mesmo na utilização de Inteligência Artificial - I.A., pois esta é limitada a algum algoritmo, seja esse aprender com a forma de jogar de um jogador, seja com outro. Este tipo de *RPG* não é sobre o qual preciso falar, mas sua menção é necessária para contexto, o trabalho e o roteiro utilizam como base de construção Narrativa o *RPG de mesa*.

O *RPG* é um jogo de interpretação de personagens que consiste em um grupo de jogadores que se reúne e utiliza diferentes materiais – podendo ser desde papel, lápis e dados, até tabuleiros, escudos, maquetes e pequenas miniaturas de personagens – para jogar um jogo de “faz-de-conta” com regras, no qual os jogadores interpretam personagens como em um teatro (CASSARO, 2000). O conceito de *RPG de mesa* vem da utilização da Criatividade, Jogadores (Agentes) se reúnem para interpretar personagens que serão os meios pelo qual a estória irá tomar uma direção, junto deles um “Mestre” (o mundo), que possui a função de Narrar e interpretar não somente os detalhes do ambiente e as personagens neste presente, como também construir e Adaptar a jornada pela qual os Jogadores irão caminhar. Como definido por Assis e Costa (2016, p.29), o conjunto de situações criadas pelo narrador e as ações dos jogadores,[...], constrói, colaborativamente o desenrolar da narrativa do jogo, definindo a direção que a aventura pode tomar dentro do limite imposto pelo sistema de regras.

Digamos que, o *Mestre* prepara uma história na qual as personagens devam impedir evento X de acontecer. Esse tipo de exposição não é entregue aos jogadores, ela é sutilmente construída através de ferramentas narrativas, e mesmo assim, a decisão de impedir ou não tal evento é unicamente das personagens, ou seja, caso sua intenção leve a caminhos diferentes da premissa da história, Evento X não será impedido, Como isso afetará a narrativa? Talvez evento X volte e influencie o caminho tomado pelos protagonistas, seja de forma branda ou devastadora; talvez as ações tomadas, apesar de não impedirem, preparam as personas o suficiente para enfrentarem o que está por vir. O importante é a noção de que ações possuem reações, escolhas tem suas consequências.

O jogo começa da seguinte forma, o mestre descreve aos jogadores o *Setting* onde esses irão jogar, especificando informações importantes como nomes que eles devem saber, políticas, histórias conhecidas desse mundo, o tema e o tom da aventura, tudo que é necessário para que a estória comece e para que as personagens que serão criadas consigam ter uma guia de como podem ser. Poder é a palavra importante nessa situação, pois normalmente, mesmo com um *setting* e uma estória criada, o mestre costuma adaptar estes para as personagens de seus jogadores, gerando uma imersão maior do grupo como um todo. Em seguida, caso estes ainda não compreendam o sistema no qual a trama ocorrerá, regras serão explicadas para que todos estejam na mesma página quando o jogo começar.

Dependendo do sistema de jogo utilizado, fichas de personagens serão criadas, estas são guias exclusivos e únicos de cada persona, apresentando suas habilidades, trejeitos, itens, história, tudo que seja necessário para ajudar o jogador a interpretar e jogar o RPG. Os RPG's mais famosos atualmente como *Dungeons & Dragons 5 edição (D&D5e)*; *Vampiro, a Máscara*; *Fate* e *Chamado Do Cthulhu (edições 6 e 7)* utilizam da rolagem de dados, mesmo que seja bem diferente entre um sistema e outro. Em *D&D5e*, por exemplo, a rolagem básica que carrega o jogo é com o dado de vinte faces, ele tem o resultado somado a atributos de cada personagem; enquanto isso em *Vampiro*, é utilizado um sistema de dificuldade que inicia em seis e pode diminuir até um ou aumentar a dez, o jogador então joga um dado de dez faces e tenta atingir o mínimo requisitado.

Após as fichas serem criadas e regras explicadas, o jogo começa e segue uma ordem: A Narrativa do mestre ambienta e as ações dos jogadores movem a trama. O mestre descreve o mundo para que os jogadores consigam imergir e interpretar suas personagens dentro da situação proposta da forma que decidirem e com o tempo que a conversa entre eles acontecer. Existem situações que, dependendo do sistema, se tornam mais metódicas, como desafios e combates, normalmente estes acontecem em turnos decididos ou através das personagens ou

através de uma rolagem de iniciativa, isso ocorre para que as regras possam ser aplicadas e a dificuldade daquele momento se torne mais tangível, e que, dependendo do sistema, acaba se ligando diretamente com o aspecto estratégico deste obstáculo.

É importante ressaltar que existem *RPGs* de mesa que não utilizam da rolagem de dados, pois seu foco não está na possibilidade do sucesso e do fracasso, mas no contar histórias. Jogos como *Wanderhome* (2021) são puramente narrativas colaborativas que possuem mecânicas auxiliares para que esta contenha problemáticas e se torne mais interessante. Os jogadores criam personagens com classes pré-definidas que possuem ações livres durante o jogo, porém, existem algumas que custam ou presenteiam *tokens*, esses são a principal mecânica do jogo e fazem com que este se movimente.

Inicialmente é fácil olhar para essa disposição e pensar que tudo é sempre simples, porém, os valores mudam em algumas situações, dependendo das escolhas dos jogadores, o que inicialmente é Ação (mestre) e Reação (jogadores) facilmente se torna o contrário. Dependendo de como jogam e como as escolhas são feitas, chega o momento onde é o mundo, o mestre, que reage as ações das personagens, e assim essa troca de funções continua acontecendo e criando uma história.

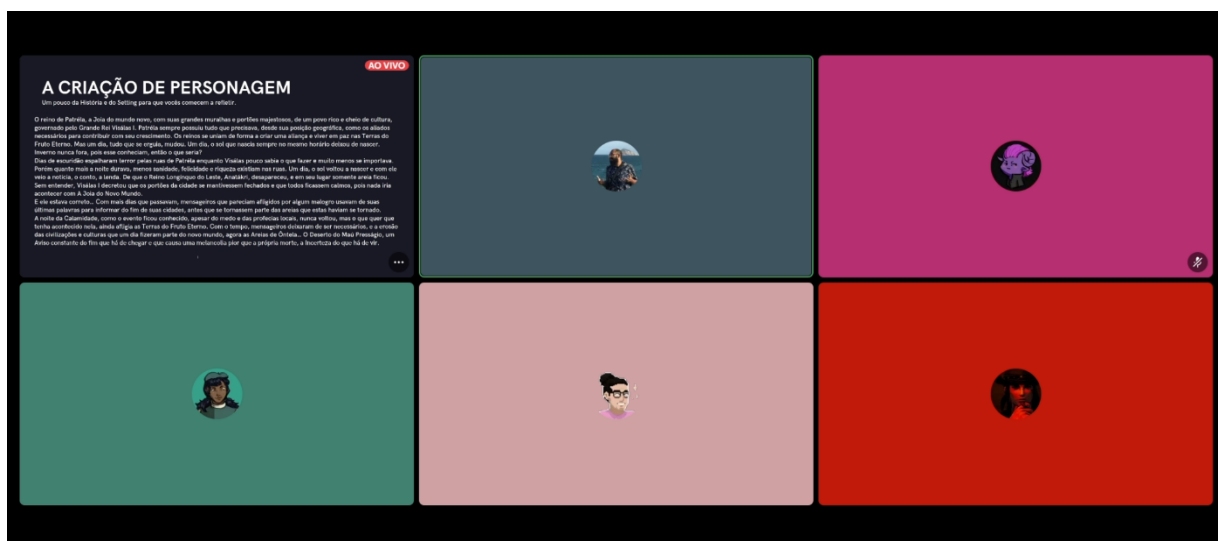
Por serem pessoas interagindo com outras (relação Mestre e Jogadores), a construção e escolha narrativa não é de via única, pois em filmes e outras mídias interativas (como *Bandersnatch*, citado acima, ou o Jogo “*Beyond two souls*”), apesar do jogador possuir sim uma escolha, ela é limitada a algo já pré-definido, seu caminho em algum ponto irá se igualar a outro, enquanto no *RPG* de mesa a estória, mesmo que possua um alicerce, uma trama “principal”, pode ser completamente alterada no decorrer da sua escrita.

3 SOBRE O TRABALHO

Antes de explicar sobre o trabalho, é sensato comentar sobre como o RPG de mesa é literatura pós-moderna, desde sua criação até a expansão de seu conceito, pois é um jogo literário. Para Hutchinson (1983, p. 14) um jogo literário se define como (traduzido) “qualquer forma Lúdica, autoconsciente e estendida pelas quais um autor estimula seu leitor a deduzir ou especular, e na qual encoraja este a ver uma relação entre diferentes partes do texto, ou entre o texto e algo externo a ele”. Dedução e especulação são partes chaves para uma boa aventura de RPG, tanto dos jogadores desvendando os mistérios, quanto do mestre observando e se surpreendendo pelos caminhos tomados por eles. Segundo Nephew (2003, p.25), “a estimulação de pensamento dedutivo é a definição de um jogo literário, e *Gamefulness* (termo sem tradução, mas que se entende como “a qualidade experiencial e comportamental de um jogo”) é em si uma parte integral do pós-modernismo.”

Além de um roteiro, Patrêla, nome que vem da adaptação das palavras gregas *Póli* (cidade) e *Trêla* (loucura), se trata de experimentação, sobre sair do método de escrita tradicional e até mesmo de alguns mais modernos como a sala de roteiristas. Neste trabalho utilizo de minha experiência como narrador de *RPG* para construir, ao lado dos meus jogadores, um roteiro a partir da experiência de seis sessões, mais duas de preparação que incluem construção de mundo e criação de personagem, essas foram gravadas (Imagem 1) com a autorização de todas e posteriormente transcritas para o formato de Roteiro Audiovisual, com adaptações narrativas para que coubessem num formato de longa-metragem.

Imagem 1 – Registro das duas primeiras sessões.



Fonte: Autoria Própria, 2022.

Ressalto que, apesar de ter criado o cenário no qual eles interpretaram suas personagens, o fiz de maneira mais aberta possível, para que nos primeiros encontros, durante a criação de personagens, eles tivessem a liberdade criar fatores e histórias do mundo como seu, tornando os jogadores mais próximos do cenário no qual estão presentes e fazendo com que suas personas possuam uma originalidade maior dentro da história. Mesmo com suas criações e alterações, a ideia da qual a trama surgiu não se perde, isso porque, durante a criação eles foram orientados por mim com relação ao *tema* e o *tom* do Roteiro que seria criado. Com o intuito de utilizar do fator de RPG e adaptação narrativa no roteiro, a ideia para a trama principal é igualmente adaptativa, e ela se define em uma palavra: Melancolia.

Quando comecei a desenvolver a ideia para o roteiro, decidi criar um conceito simples e que se encaixaria no formato narrativo, independentemente de como fosse mudado durante sua execução; a melancolia aparece por abraçar diversos sentimentos humanos e derivar ou amplificar outros. Patrêla é sobre isso, uma história melancólica, de quatro personagens descobrindo quem elas são no mundo através de si, daqueles que caminham ao seu lado e do próprio ambiente ao seu redor.

Meus amigos assumem a função não somente de jogadores, mas também de coautores, por isso o aspecto de *RPG*, apesar de presente, está caracterizado por trás dessa responsabilidade de não somente tomar decisões arbitrárias, mas sim pensadas, cuidadosas, e que além de tudo sejam interessantes para a narrativa, que está sempre caminhando para frente. Pois, a importância maior dentro da história que nos juntamos para construir, está no desenvolvimento das personagens, na diferença entre como elas eram no começo, quem elas são no meio e quem elas se tornam no final.

4 PAIDIA E AGÊNCIA

Jogos são mídias extremamente complexas em sua composição, desde sua criação, seu significado social, até o ato de jogar. A classificação de jogos é uma tarefa complicada, pois mesmo através da observação e comparação, devido a quantidade de jogos e forma de jogá-los, resultados tendem a ser ineficazes visto que, segundo Caillois (1990, p.31) “determinado jogo pode mobilizar várias qualidades ao mesmo tempo ou não exigir nenhuma.” Para classificá-los, é necessário observar aspectos mais simples desses jogos e não necessariamente suas peculiaridades, pois estas quando combinadas ao estado natural dele podem causar certas confusões.

“Proponho para tal uma divisão em quatro rubricas principais, conforme predomine, nos jogos considerados, o papel da competição, da sorte, do simulacro ou da vertigem. Chamar-lhes-ei, respectivamente *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.”(CAILLOIS, 1990). Esses quatro conceitos funcionam como quadrantes que agrupam jogos similares entre si, como Damas (*Agôn*), loteria (*Alea*), imitar um pirata (*Mimicry*) e ficar confuso e desorientado após girar por muito tempo (*Ilinx*). Estas classificações se tornam ainda mais importantes devido a outros dois conceitos opostos entre si que englobam cada um dos quadrantes citados acima, estes são: *Ludus* e *Paidia*.

Uma necessidade crescente de a subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, de cada vez mais a contrariar criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado. Este torna-se, assim, perfeitamente inútil, uma vez que exige um número sempre crescente de tentativas, de persistência, de habilidade ou de artifício. – Definição de Ludus por Caillois (1990).

Um princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida que se pode designar por *Paidia*. (Caillois, 1990)

Dormans, J., no Artigo “*On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules*” (p.4) descreve os conceitos de Roger Caillois sobre *Ludus* e *Paidia*, e como Regras de jogo se adaptam a ambos. O Ludus trabalha diretamente com um estado final objetivo, a vitória ou a derrota, utilizando das ditas regras para determinar as formas como é possível alcançar o Fim. Enquanto isso, *Paidia* se trata mais sobre a diversão do que a competitividade, (Traduzido) “O indivíduo deve aprender as regras para jogar o jogo.

Mas, como muitos livros de Regras frisam, não existem vencedores e perdedores em jogos de interpretação de personagem (*Roleplaying Games*). Tampouco um objetivo fixo.” (Dormans, 2006, p. 4)

Com a liberdade de interpretação e tomada de decisões que geram desenvolvimento de personagem e, por consequência, maior interesse e diversão das partes, fica clara a presença de RPGs no conceito de Paidia, visto que o fenômeno observado envolve a utilização das regras com o objetivo de se divertir e não de ganhar.

Entretanto, mesmo que a vitória não seja o objetivo final de uma narrativa de RPG, a relevância das ações de cada personagem é de extrema importância, visto que, através dessa interação que a imersão ocorre.

Quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele. Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característicos dos ambientes eletrônicos – o sentido de Agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. (MURRAY, 1997, p.127).

A autora de *Hamlet on the Holodeck* segue descrevendo como em jogos de azar, os jogadores podem passar horas ocupados, mas não possuem sentido real de agência, visto que suas decisões pouco importam devido a aleatoriedade dos resultados, enquanto no xadrez, eles possuem um elevado grau de agência, com ações autônomas que determinam o curso do jogo. No *RPG*, decisões arbitrárias e sem resultados, se tornam facilmente descartadas e retiram o jogador do mundo que está inserido, e por isso, a Agência é a ferramenta mais importante dentro desse tipo de jogo.

Nesse trabalho, tive como objetivo a adaptação de regras para que a jornada do começo ao fim das personagens acontecesse, não somente por uma série de escolhas que viriam a elas e suas consequências, mas também sustentadas por um conjunto de acordos que, além de ajudarem na tomada de decisão, promovem mais clareza no caminho a ser tomado, como regras e mecânicas incorporadas para melhor imersão.

5 AS MECÂNICAS DE JOGO E COMO ELAS INFLUENCIAM A NARRATIVA

O jogo possui Três mecânicas principais, que destacam a narrativa e providenciam aos jogadores/autores o sentido de suas personagens, elas são: Dogmas, Oferendas e O Pilar.

Dogmas são Pontos chaves da Criação de personagem, com eles você constrói aquilo que seu personagem questiona, quem ele é, quem ele não deseja ser, e quaisquer outras características que entrem num Campo filosófico de SER. Aquilo que faz dele humano, com dualidades e questionamentos, algo que durante a sua jornada ele irá questionar e superar. Cada personagem tem pelo menos um Dogma, que servirá como direção para a interpretação da personagem, e que durante a jornada será questionado para que futuramente seja quebrado. Quando um personagem quebra um de seus Dogmas, ele recebe uma Oferenda.

Oferendas são Símbolos de superação dentro da narrativa, quando um jogador usa de uma oferenda, ele ganha total autoria sobre a cena, permitindo que sua personagem faça o que desejar, dentro de limites acordados na criação de personagens. Esses são momentos chave dentro da história, visto que no momento que utilizam destes, suas personagens compreendem um pouco mais sobre quem elas são, sempre utilizando de linguagem filosófica do ser, e distanciando-as de sua humanidade enquanto realizam atos fora do comum.

O Pilar é a direção que eu, como mestre da narrativa e criador do mundo, entreguei aos coautores para a criação de suas personagens, Eles funcionam unicamente como direcionamento de interpretação sem objetivo necessariamente voltado mecanicamente ao jogo. Porém, é importante citá-los, pois são esses que moldam a personalidade de cada uma das personagens. Os jogadores puderam escolher entre quatro pilares: A Tristeza, A Solidão, A Loucura e O Rancor. A partir desses, eles montaram suas personagens, as localizando em seus respectivos arquétipos, designando seus dogmas, entendendo seus desejos e questionamentos.

É importante ressaltar que enquanto o último teve um apelo mais palpável dentro da narrativa, os outros se tornaram mais abstratos visto que, apesar de estarmos jogando um jogo, estávamos escrevendo um roteiro. Como tudo foi transcrito e adaptado para Roteiro audiovisual, muitos momentos metalinguísticos do Jogo se tornaram um diálogo, uma cena onírica e serão citados mais a frente durante a explicação do roteiro em si.

6 AS INFLUÊNCIAS PARA A ESCRITA

A Tragédia Grega.

Sempre consumi diferentes formatos de mídia e narrativa, mas a fantasia foi na qual me sentia mais confortável, seja pelo escape proporcionado ou pela não limitação no processo criativo. Quando se cria algo fantástico, as regras dentro deste são suas, do que é real e do que é falso, tudo existe da forma que se deseja. Isso se encaixa dentro da Tragédia grega por um pensamento contrário, se durante a criação do fantástico decido o que é e o que não é, porquê fazê-lo comum as regras do mundo real? Por que explicar tanto? Por que adequar a realidade?

Todas essas questões surgiram durante uma conversa informal com alguns amigos, onde o assunto era a Humanidade dentro do Divino, um assunto muito interessante quando se atenta que tudo explicado pelo homem sobre o Divino, seja esse qual for, é puramente humano, e por isso, muitas vezes, principalmente no cristianismo, não se adequa a realidade de um Deus. Durante a conversa chegamos na Grécia antiga e em seus deuses completamente humanizados, na facilidade de entender suas motivações por estas serem mundanas, e inclusive no porquê temê-los ainda mais por isto. A realização de que um ser imortal, invencível, criador ou facilitador de tudo que existe, sente raiva, inveja, felicidade, tristeza como eu é, minimamente, perturbadora. O que esse faria caso enlouquecesse? o que esse faria caso invejasse? e o que faria se amasse algo?

Essas questões ficaram na minha cabeça por um tempo, não somente no campo filosófico, mas principalmente no narrativo, na quantidade de contos e lendas gregas que terminam em tragédias que levou ao questionamento sobre a tragédia em si. Comumente atrelada a desastres, o significado da palavra se perde no dia-a-dia e assume a forma de algo unicamente ruim, que não deveria ter acontecido, que exige tempo para se recuperar, mas a realidade da palavra é tão alheia a isso que me trouxe inspiração e vontade.

A tragédia é a imitação de uma acção elevada e completa, dotada de extensão, numa linguagem embelezada por formas diferentes em cada uma das suas partes, que se serve da acção e não da narração e que, por meio da compaixão (eleos) e do temor (phobos), provoca a purificação (katharsis) de tais paixões. (ARISTÓTELES, 2008, cap. 6, 1449b 24-28).

A Tragédia conta uma história forte, profunda, tensa que encontra um fim infeliz, trágico, melancólico e de autorreflexão. Diversas ideias surgiram, mas a maior delas foi escrever um poema, simples, direto, trágico, sobre uma mulher que em meio a tristeza encontra a solidão, com as duas ela descobre a loucura, e na loucura ela se entende divina. Sobre sua

realização do Divino, o rancor que guarda destrói tudo à sua volta, e sozinha com sua melancolia, ela perdoa o passado e dá sua vida para que tudo volte. Assim nasceu “Os Casos de Lysa Daem”, um poema de minha autoria que serve de Base para construção do mundo onde a história desse roteiro acontece, falando sobre o antes do começo, não necessária para sua compreensão, porém parte imensurável de sua criação pois com ele encontrei o que eu queria contar.

“De lá e cá, sorrisos e vinhos
 Dali praqui, serão?
 Dentro das muralhas procuram seu caminho
 Vem e volta, mas parar nunca, jamais
 Somente quando a luz volta

Quando vem, aquele que observa de olhos vazios
 Vazios pois suas mãos cheias estão
 Forte, bruto, sem sorrir
 Fraca, frágil, sem sorrir
 Sozinha, nua, para onde ir?

Ó, graça que se esconde atrás do trono
 Ó, monstro que retira meu viver
 Vá e não volte, não volte até que mandem
 E que não mandem, jamais

Sozinha, fraca,
 Somente o horizonte a acolhe
 Num suspiro fraco ao fim de cada dia enquanto a fome lhe consome
 Sigo fraca e sozinha, somente o horizonte me faz companhia
 E nele encontro tudo, tudo a mim, a ele, nosso
 Tudo eu, mas eu sou eu, não eles como já me disseram quando antes dizia
 E dizia
 E tentava
 Falava a todos e a terra a jogaram

Sozinha com o horizonte, o céu e a terra

A pele e a terra juntas, uma só

A terra que a cada passo areia se torna

Areia ela

Areia sou

eu

A areia se move como minha humanidade

Cada passo me perde e peço que me encontre

Vá e não volte, nunca voltarei

E cada passo me perco, nunca voltarei

E cada dia se perde, nunca voltará

E cada noite me aproximo de nunca mais voltar

A areia se junta

Eu me torno

Ó, ser, caminha por si como se não a si mesma

Ó, sol, quem tu és se não eu?

Eu?

Eu

Sou tu como tu és

És meu

Quem?

Eu, nós...

Tudo é fim dentro de mim

Das portas que toquei e não abriram

Dos caminhos que passei e não olharam

Dos servos que assim como ele me odeiam

Tudo dentro de mim é o fim

Das terras malditas que não terminam

Dos desgraçados, bastardos, ignorantes

Da fúria que cresce, cresce, INCENDEIA

DAS CHAMAS TUDO SE PERDE
E TUDO AREIA SE TORNA EM MEIO A ESCURIDÃO
Ó FIM QUE REINA DENTRO DE MIM
Ó AREIA QUE ACALENTA MEU SONO
Ó MUNDO QUE TUDO FEZ PRA QUE DENTRO DE MIM
CRESCESSE
ENCERRE
encerre da mesma forma que me criou
E nunca volte, jamais voltará.

Na noite eterna
Sanidade findará
Riqueza findará
Tua terra eterna
Areia tornará
Menos ela
Patrêla não
Somente o fim, a dor não cessará
Patrêla viverá
Dia após dia sofrerá

Meio a desespero me encontram
Despida da dor
Rancor
Loucura
Solidão e tristeza perduram numa terra vazia
Patrêla nada mais é
E qual o sentido?
Por que?
Por mim.

Solidão e tristeza perduram
Por mim
Mas nada volta, jamais voltará, ele disse uma vez

Enquanto todos os outros repetiam o que ele disse uma vez
 E minha cabeça se tornava o que ele aponta e decide
 E assim como eu, nada como era volta
 Jamais voltará.

Solidão e tristeza perduram
 Loucura? Rancor?
 Do que? De mim? Das areias? De mim?
 FIZ O QUE FIZ POIS MERECERAM
 as areias são meu conforto
 Eu sou
 As areias são o mundo
 Eu sou
 As areias existem
 Eu sou
 Eu

Num último suspiro
 Tudo para
 Os ventos terminam
 A areia já não é
 E a vida nova começa
 E o que vem leva tudo alheio a si pro fim
 De onde não volta, jamais voltará”

Entendo a purificação da compaixão e do temor como a compreensão do eu como um todo, algo extremamente distante do Humano e, quando próximo, conversa diretamente com o que facilmente é mal interpretado como loucura. No caso da tragédia, onde tudo é elevado, trouxe a loucura antes da compreensão, ela vem na tentativa de escape de uma realidade que já não suporta mais o viver, que existe a necessidade de mudança sem a possibilidade da mesma. Quando a personagem se encontra na melancolia, os atos realizados pelo seu ego se tornam areia, como o mundo, sem sentido, e por isso no fim a resolução é simples e sem demora.

Com essas compreensões da tragédia, encontrei onde e como meu roteiro poderia ser construído, algo entre o começo e o fim desse poema, tratando não da figura presente nele, mas das personagens que serão protagonistas de uma nova história. Da compreensão destas sobre si mesmas numa realidade nova, caminhando por passos similares ao do eu-lírico do poema, porém com princípios e motivações diferentes.

7 A CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS E DO MUNDO

7.1 O Mundo para as Personagens

Para começar a explicação sobre a criação dos personagens, é necessário um cenário, um começo de história que traz a eles a quantidade suficiente de informação para que consigam pensar no que poderia se encaixar nesse lugar. A história começa no centro das Terras do Fruto Eterno, no Grande Reino de Patrêla, a joia do mundo novo, com suas grandes muralhas e portões majestosos, de um povo rico e cheio de cultura, governada pelo Grande Rei Visálas I. Patrêla é a cidade modelo deste mundo, tudo está a seu favor, desde sua posição geográfica, até aliados necessários para contribuir com seu crescimento. Os reinos se uniam de forma a criar uma aliança e viver em paz nas Terras do Fruto Eterno, mas um dia, tudo que se erguia mudou. Um dia o sol que nascia sempre no leste, deixou de nascer.

Dias de escuridão espalharam terror pelas ruas de Patrêla enquanto Visálas pouco sabia o que fazer, até que veio a notícia, a lenda, de que o Reino Cardinal do Leste, Anatókri, desapareceu, e em seu lugar, somente areia ficou. Sem entender o que ocorrerá, Visálas I decretou que os portões da cidade se mantivessem fechados e que os cidadãos de Patrêla ficassem calmos, pois nada iria acontecer com a Joia do Novo Mundo.

Visálas estava correto, quanto mais dias se passavam, mensageiros que pareciam afligidos por algum malogro chegavam aos portões e, ao serem barrados pela guarda, usavam de suas últimas palavras para informar do Fim de suas cidades, antes de eles mesmo se tornarem parte das areias que elas haviam se tornado.

A noite da calamidade, como o evento ficou conhecido, apesar do medo e das profecias locais, nunca voltou, mas o que quer que tenha acontecido nela, ainda afligia as Terras Do Fruto Eterno. Com o tempo, mensageiros deixaram de ser necessários, e a erosão das civilizações que um dia fizeram parte do novo mundo, agora são partes das Areias de Ôntela, o Deserto do Mau Presságio, um aviso constante do fim que há de chegar, que causa melancolia pior que a própria morte, a incerta do que há de vir.

Fazem 100 anos da Calamidade, Os humanos como os conhecemos já não existem. Assim como a terra a sua volta, eles também foram amaldiçoados, e impedidos de morrer por causas naturais, aqueles que ainda vivem após seu tempo

comum de vida, adquirem características de corpos mumificados, tais como olhos fundos e sem vida, pele seca, não sentem fome e sede, e sua sanidade se perde mais a cada dia. Patrêla surpreendentemente mantém seus muros de pé em meio ao Deserto, somente as areias a sua volta, distanciando o último resquício da humanidade e da civilização do Fim, este não metafórico e cada vez mais próximo, uma área de corrupção imensa que existe após o deserto e está sempre presente no horizonte, onde é dito que nada além de desgraça existe.

Dentro dessas informações, os Coautores puderam criar suas personagens, e junto destes, criamos boa parte do que é a cidade de patrêla, suas religiões, costumes, desconfianças, tudo que era necessário para a base dos protagonistas dessa história. Esse foi um recurso que utilizei para deixá-los, que não são escritores, tão pouco trabalham com narrativas de alguma forma, mais acostumados e a vontade com o lugar onde iriam viver, criando maneirismos e justificativas próprias para estes dentro do mundo que estamos. Essa dinâmica levou a desenvolvimentos muito interessantes, que serão abordados no tópico seguinte por estarem diretamente ligados a criação de personagens.

7.2 As Personagens

7.1.2 - Acordo

A criação de Personagens foi um momento único, por meio de uma reunião deixamos bem esclarecido os objetivos de cada e entramos em acordo sobre duas questões importantes sobre esse momento.

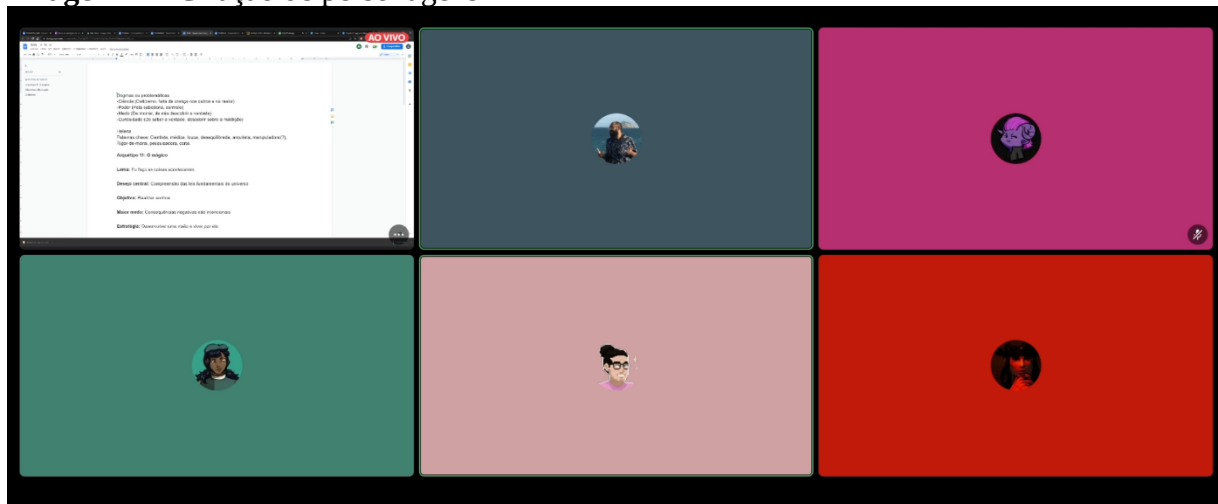
A primeira é sobre o passado e surpresas, na qual concordamos que, caso personagens tivessem segredos, seria mais interessante narrativamente que todos os autores soubessem desses, aceitassem e interpretassem suas personagens como alheias ao fato. Isso ocorre por conta de um termo muito utilizado em jogos, o *Metagame*, que nada mais é do que a metalinguagem durante uma sessão de jogo. Ao concordarmos com isso, respaldamos duas situações: a surpresa sempre será surpresa, mas a indecisão será menor, devido ao conhecimento prévio do embate. Inicialmente parece desnecessário, mas quando escrevemos uma história sabemos todos os embates de uma personagem, absolutamente todos os caminhos que elas irão tomar, e apesar da narrativa de RPG permitir um mergulho no desconhecido em relação a isso, nesse caso percebi que o conhecimento prévio permitiria que os

Coautores pudessem refletir sobre suas reações antes mesmo que elas acontecessem, agregando ainda mais tempo e peso a sua decisão.

A segunda se trata sobre uma mecânica citada anteriormente e a coesão narrativa dentro da mesma, o Dogma. Foi especificado, no primeiro encontro, que as personagens deveriam possuir no mínimo um e no máximo quatro Dogmas, porém o que ficou claro durante a criação e apresentação de personas foi a necessidade de profundidade dentro de dogmas únicos. Quanto menos dogmas uma personagem tem, mais resistente a quebra este deve ser, pois narrativamente, se o seu ápice de personagem ocorre de maneira rápida, nessa história que estamos contando, se torna incoeso.

Com estes dois acordos tratados, começamos a criação de quatro personagens (Imagem 4): Kol'gun Agni, Lídimo Solus-Alvorá, Illykami e Helena Megalos.

Imagem 2 – Criação de personagens



Fonte: Autoria Própria, 2022.

7.1.3 Kol'gun Agni, A solidão.

Kol'gun Agni faz parte de uma longa linhagem de ferreiros de patrêla que serviam ao rei e ao povo com seus serviços gerais, desde a criação de armas e armaduras, até de utensílios dos mais básicos pro dia-a-dia. Durante muito tempo, o povo da cidade fora ridicularizado e jogado a sorte pelo seu governante, a faísca crescente da revolução queimava forte dentro dos menos favorecidos, mas não era diferente aos olhos dos Agni. Seu tempo servindo e ajudando ao povo, promoveu uma visão humilde sobre o mundo, e a certeza de que os atos do rei, eram sim, falhos.

Uma revolução começa a se formar, mas antes de estourar e tomar corpo, o Grande Rei Visálas I mandará seus generais investigarem as cabeças da mesma e

as cortarem sem piedade. Durante dias de investigação, poucas pistas foram encontradas, porém, ao fim, forá descoberto que os Agni estavam por trás de tudo. Felizmente, seus contatos com o povo lhe trouxeram diversos aliados, e esconderijos. Infelizmente, um dia, uma criança, com não mais de 10 anos, brincarà fora de um destes, por uma figura que trajada de plebe, pede ajuda de sua família, sobre onde encontrá-los.

Kol'gun é marcado pelo arrependimento de ter sido a queda de sua família, até hoje ele lembra dos gritos e da perda de cada um deles, enquanto era levado ao rei pelo general que havia o enganado, Cassius I. O jovem garoto cresceu e se tornou ferreiro do rei, um prisioneiro muito habilidoso, mas com a sina da Solidão.

O único dos quatro que vive desde antes da calamidade, Ele se trata da representação de um passado que, apesar de parecer melhor que o presente, ainda possuía seus problemas. Mas além disso, Kol'gun traz a sanidade e sabedoria do conhecimento de vidas consigo, de como o tempo ensina e como é difícil aprender com esse. Porém assim como o aprendizado do tempo é difícil, ele também é. Mal humorado, resmungão, e sem nenhuma farpa na língua, essa personagem é guia de maneira bruta e direta, seu trauma do passado e o tempo que passou como prisioneiro fizeram com que a confiança e o vínculo deixassem de fazer parte da vida de Kol'gun.

7.1.4 Lídimo Solus-Alvorá, A Tristeza.

Um oposto a figura de Kol'gun, Lídimo é uma personagem que em sua essência possui a descrença e a melancolia, imbuídas em um saudosismo sem tamanho por um tempo que nunca viveu. Cercado de culturas e histórias do passado, ele cresceu numa família de vendedores de areia, sobre a influência da Religião do Portão da Alvorada, da qual ele tira boa parte de quem é e de quem busca ser. Essa personagem está sempre em busca de algo que não possui, não de maneira possessiva, mas pelo não conformismo do presente

Conversativo, inocente, e com um senso de dever imenso em relação principalmente ao cuidado de seus pais, Lídimo se encontra perdido, no momento em que sua vida vira de cabeça para baixo. Quando interrogado sobre a investigação de uma religião divergente d'O Caminho nos arredores do portão, ele acaba detido por um dia inteiro, muito mais do que já tinha ficado longe de casa no passado, e seu retorno a esta é a tragédia personificada, a morte de seus pais.

A Verdade sobre a morte não é o que ele busca, não o necessário para sua história, o peso dela, independe do porquê, pois esse, Lídimo já sabe, é ele. A perda o joga mais fundo em suas emoções e dogmas, seu saudosismo se estende não somente ao passado que nunca viveu, mas o que poderia ter sido, naquele dia, ou na sua vida como um todo. Ele é a confusão que busca por resposta no antes e não no agora, que trata das feridas revivendo-as em situações hipotéticas inalcançáveis que alimentam seus medos e o colocam numa busca de escapismo sem fim.

E é nos escapismos que seu eu, se perde em Lídimo, conservativo, o amigo que topa tudo para ajudar o outro, sem medo de que lhe passem a perna. Apegado pelos vizinhos que cresceram ao seu lado como sua família dentro daquela comunidade do Pórtico da Alvorada. Sua ingenuidade vem do sentido de dever ajudar aqueles próximos a si, e vice-versa, o colocando num ciclo sem fim.

7.1.5 Helena, A Loucura

Patrêla é uma cidade cheia de mistério, não somente por conta própria, mas principalmente pela maldição que ronda tudo e todos, esta não possui um nome oficial, mas é certo que, independente disto, ela leva tudo a um estado final mínimo de insanidade. Helena cresceu nesse mundo, filha da Calamidade, nascida após a maldição, ela cresceu sob a figura de seu forte e machista de seu pai, que constantemente a colocava em lugares nos quais ela não gostaria de estar. Junto de sua mãe, que num estado de submissão imenso não respondia aos abusos, a pequena garota cresce num ambiente conturbado, puxando desse tudo de pior. Com o passar do tempo, principalmente após sua mãe fugir quando tinha 12 anos, suas relações se tornavam um ambiente de duas camadas, a primeira se tratava da falsidade de seus atos em prol da segunda, sua verdade triste, o desejo de poder através de si, independente do que seja necessário. Seus experimentos atrás da verdade da maldição, que veio a chamar cientificamente de “Rigor de Morte”, não tinham barreiras, desde seu marido, Juliano, até crianças eram utilizadas neste. Agora Diácona do Caminho do Fruto Eterno, ela utiliza de sua influência no ciclo clérigo, para mais acesso e mais liberdade em suas pesquisas, em balanço desigual a ética aplicada nas mesmas.

Helena se trata da loucura de forma diferente da insanidade vista na cidade, seu viver é uma constante lembrança da insegurança e da necessidade de poder, seja pra como ela superficialmente afirma estar atrás de uma cura pros outros, ou como internamente ela sente medo de morrer antes que sua pesquisa se complete. A figura

feminina por trás do saber e com influência acima de todas as outras personagens dentro da cidade se trata da dualidade e da questão: até onde a ética é requerida em tempos como os que ela vive? e além disso, a falta dela é mais prejudicial aos outros ou a si?

Uma figura despida de humanidade no seu exterior, mas que por dentro apresenta medos e irracionalidades, estes que geram conflitos dentro da personagem, a colocando numa posição difícil quando é questionada, ou encontra figuras mais poderosas que si.

7.1.6 Illykami, O Rancor

Vinda de uma cultura completamente diferente de Patrêla, Os Kami de Hedúlia, chegaram junto com outros clãs na cidade, pouco antes da calamidade devastar os reinos adjacentes. Com sua cultura voltada ao amor e compreensão da terra e da parte do ser humano nesse ciclo, eles se mantiveram conectados as suas raízes, mesmo após a devastação, com suas mentes limpas graças a sua forma de ver a vida de maneira mais simples que um Patrelense. IllyKami, Filha da calamidade, é a representação do ódio aqueles que tudo lhe tiraram, pois quando ainda era muito jovem, presenciou não somente sua família, mas todo o seu clã sendo exterminado pelo Caminho, jogados de cima da muralha para alimentarem as areias de Ôntela.

Ela perdeu absolutamente tudo, seus parentes, sua cultura, tudo que mais amava e com a perda, o fim do que mais foi ensinada durante sua vida, a compaixão pelo próximo. Seu Rancor não se unificou somente aqueles que fizeram o mal, mas a toda patrêla que nada fez para salvar seu povo, pessoas sem mente, sem saúde, sem inteligência que por pouco não são nada, mas que pra ela agora, nada significam. Seu orgulho fere um dos princípios da sua cultura, mas dele não consegue se livrar pela raiva que sente de todos, além de caminhar ao lado do medo de sua própria morte. Sem ela, sua cultura nada mais é que uma memória perdida, mais uma que se vai pelos ventos do deserto e diluída pela loucura patrelense.

Illykami precisa entender o lado humano das pessoas novamente, aquilo que elas são de verdade, sua falta de humanidade com os outros é compreensível, mas divergem de si, de quem ela deseja ser. A personagem se encontra na busca do que é certo, compreendendo suas motivações e razões, mas que, por irem de encontro

com seus ensinamentos, levam a mesma a questioná-las e influenciando em suas decisões.

8 INTRODUÇÃO

Antes de começar a história do filme se faz necessária uma breve ambientação para que todos entendam onde tudo isso irá acontecer e alguns porquês. A introdução conta a história da Terra do Fruto Eterno antes de um Evento conhecido como Calamidade, que devastou o mundo como era conhecido. Através de uma narração simples e direta com cenas abstratas, uma base para o que será contado a seguir é criada.

O espectador é apresentado as Terras do Fruto Eterno e sua antiga divisão política: Patrêla e os Reinos Cardinais. Patrêla é o centro de tudo e onde a história começa, mas os reinos cardinais possuem importância igual visto que todo o desenvolvimento da história no Segundo Ato acontecerá neles. Um grande evento catastrófico toma o mundo de surpresa e os reinos cardinais deixam de existir, todos eles viram areia, somente Patrêla se mantém de pé. É importante ressaltar o que é citado no começo deste roteiro pois o Deserto e o fato de Patrêla ter sobrevivido são pontos chave da troca de Ato I para Ato II.

As areias são especialmente importantes nesse mundo, elas são o fim e a melancolia de tudo se desfazer em algum momento. Quando tudo se torna areia, menos Patrêla, esse simbolismo é criado e não só pode como será utilizado novamente nos próximos atos. A última cena que vemos de Patrêla, ela ainda é uma cidade cheia de vida e poder, mas com a passagem dos Cem anos, a diferença na cidade é perceptível e um choque necessário para o espectador.

a figura de Visálas I e dos portões fechados possuem um grande protagonismo velado no Ato I. O rei de Patrêla é posto como uma figura autoritária e sua guarda resolve tudo com punhos cerrados, seus atos como Líder dessa comunidade são extremamente questionáveis desde o princípio. O fechamento dos portões, e o fato de após 100 anos estes permanecerem fechados, criou uma crença em volta do que aquele objeto significa na sociedade, de que sua possível abertura em algum momento seria um presságio, representado de maneira abstrata pelos diversos fiéis ajoelhados com a cabeça tocando neles.

Vale ressaltar também que, ao final da narração, o nome do deserto é citado, Ôntela, essa é uma adaptação de duas palavras gregas, novamente uma referência a cultura, escrita, literatura que inspirou o projeto como um todo. As palavras são Presságio, oionós, e Fim, to telos.

A cidade de Patrêla atual é apresentada em questão de segundos para choque e referência ao que está por vir. O espectador é apresentado não somente a figuras novas como os seres cinzentos, que mais tarde conheceram como viventes, mas também a Guarda d'O Caminho que aparece de maneira opressora por todo lugar onde anda. Pessoas se jogam da muralha e se

levantam como se nada tivesse acontecido, outras comem areia, outras oram para um portão até a guarda jogá-las dali com força bruta. É confuso, é rápido, uma apresentação que define a base do que está por vir.

A revoadada de Canários que cobre Patrêla de maneira ameaçadora é o símbolo que logo será atrelado a um arauto da tempestade que se mantém durante toda a introdução dos quatro protagonistas, reforçando sua importância com as reações que causa em cada um e na cidade.

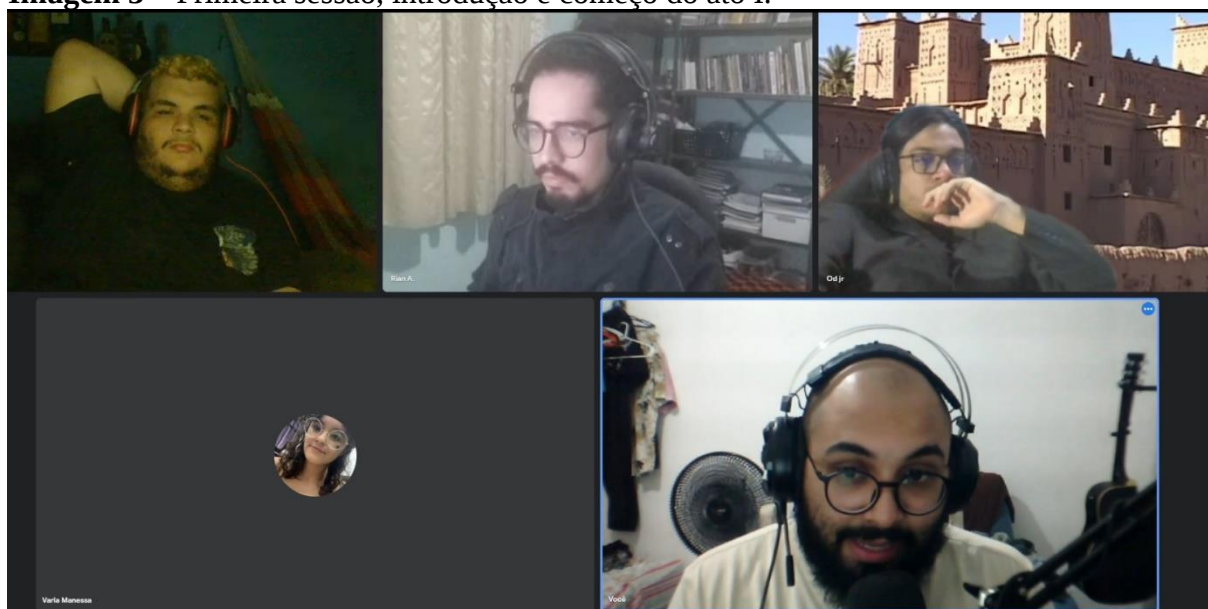
Kol'gun é apresentado em sua cela e forja, sozinho, uma criatura como a que o espectador foi apresentado a pouco para mostrar um pouco mais do que esses seres são. Além de estabelecer o trabalho de Kol'gun como ferreiro, com as projeções que ele faz de suas memórias, que aparecem após a introdução de um objeto-chave da sua história, concretizamos um saudosismo em sua vida. Inicialmente tudo que Kol'gun lembra em forma de projeção foram descrições do Coautor Marcos, que interpreta o ferreiro, já que boa parte de uma mesa de RPG é descrever como seu personagem se sente, o que ele vê em algo, como reage fisicamente e do que lembra. Porém, para uma narrativa audiovisual extremamente ligada a histórico e que se tornaria recorrente (já que Kol'gun no início é um personagem extremamente calado), resolvi por adaptar tais descrições de lembranças como projeções que, além de funcionarem no formato, permitem ao espectador uma leitura mais profunda sobre os problemas daquela personagem.

Helena também é apresentada em um lugar que representa diretamente quem ela é, um laboratório cheio de utensílios e como experimentos os seres cinzas, os vivos. A personagem mostra uma evolução da sociedade quanto o que é aquele ser e junto disso quem é Helena Megalos, Rígida e centrada, no meio de uma descoberta que surge junto da revoadada de pássaros, que algo mudou nos vivos. É um ponto de virada sutil, que é reforçado durante os três atos do roteiro.

Lidimo e Illykami são apresentados quase simultaneamente devido sua posição geográfica e política dentro da cidade. Lidimo está sendo solto por um motivo desconhecido e sua pressa para chegar em casa é logo revelada como a busca por alguém que fora tomado. Illykami cuida de alguém, a figura do zelo pelo próximo é logo interrompida pelo barulho dos pássaros e da sombra. Lidimo corre tentando alcançar uma carroça, estabelecendo sua vontade e seu foco, que são parados somente quando ele é nocauteado pela guarda. Enquanto isso, Illykami enfrenta uma memória como a de Kol'gun, retirando-a da figura inicialmente estabelecida e jogando numa posição de medo, começando a introduzir histórias do seu passado de maneira sutil e simples.

Antes do fim da introdução, apresentei outros dois símbolos importantes para a narrativa: O som dos Bem-Te-vi e o portão abrindo. Quando os canários tomam patrêla e tudo é sombra, o medo da visão é reforçado por um canto uníssono de bem-te-vi, estranho e fora de lugar, o desconforto é o objetivo para reforçar o significado de algo ruim. Os portões se abrem somente por tempo suficiente para alguns guardas entrarem com alguém e logo se fecham, esse momento fecha a introdução e começa o filme numa virada de mundo, onde o objetivo é colocar a ansiedade da contradição do que foi narrado antes com os acontecimentos posteriores. Antes é citado que os portões jamais abririam novamente por ordem de Visálas I, a abertura no final da introdução é uma ferramenta para reforçar a quebra e começo de algo novo nessa história. A imagem 3 apresenta um momento da primeira sessão.

Imagem 3 – Primeira sessão, introdução e começo do ato I.



Fonte: Autoria Própria, 2022.

Como último ponto da introdução vale ressaltar que a abertura dos portões por si só seria um momento importante, mas a entrada da guarda com alguém realça a importância de uma personagem. Como no princípio da Arma de Tchekov, a breve introdução de um ser desconhecido terá impacto no futuro pois falsas promessas não são feitas em uma narrativa e todos os elementos desta devem ser úteis.

9 ATO I: PATRÉLA

O ato I aprofunda o conhecimento do mundo “comum” e de cada uma das personagens individualmente com bastante interferência do que está ao seu redor. O começo com um anúncio de pronunciamento do Rei apresenta um ponto final desse ato, para onde essa narrativa irá e abre espaço para o Como ela irá chegar ali, a partir daqui é claro que algo importante acontecerá, mas como cada uma das personagens fará parte disso?

A introdução individual de cada um tem como objetivo ressaltar suas características principais e colocá-los de frente com algo que diretamente afete o seu mundo naquele momento. Para Kol’gun é a rotina do acordar para trabalhar sendo quebrada em partes quando um general fala com ele sobre perdão e fuga. Helena enterrada em seus estudos é puxada pela visita de seu pai que lhe entrega um colar, uma memória antiga de sua mãe. Apesar de possuírem seus Objetos de transformação narrativa mais cedo, ambas as personagens são colocadas de frente para estes e nada fazem, seus primeiros passos de frente com o novo são lentos e amedrontados, Kol’gun não começa a forjar sua adaga e o colar de Helena é guardado, escondido junto a sua figura “Pública” enquanto ela vai até o pronunciamento do rei. Nas imagens 4 e 5, vemos Kol’gun conversando com seu martelo após a interação com o general e Helena concentrada antes da chegada de seu pai no laboratório.

Imagem 4 – Kol’gun conversa com seu martelo dentro da cela.



Fonte: Vanessa Muniz, 2022

Imagem 5 – Helena em seu laboratório, seu pai se aproxima ao fundo.



Fonte:Vanessa Muniz, 2022.

Com Lidimo e Illykami é um pouco diferente, seus pontos sem retorno, memórias ou artifícios simbólicos que representam a mudança que virá, só se fazem presentes próximo ao clímax desse ato. Na verdade, Lidimo e Illykami são bombardeados de realidades que vivem durante sua vida, reforçando a diferença que existe entre o local de um Nobre e do Plebeu em Patrêla, desde a agressão da guarda, as ruas cheias de areia, até a falta de alimento e cuidado. Lidimo sai de sua casa vazia para, com a ajuda de amigos, chegar depois da muralha nobre e tentar achar pistas de seus pais. Illykami depois de tirar comida de uma de suas clientes que não a pagou, caminha até o área nobre aguardando o pronunciamento. Nas imagens 6 e 7, respectivamente, Illykami recolhe itens de um vivente que se jogou da muralha e Lidimo tenta salvar seus pais da carruagem da Guarda.

Imagem 6 – Illykami pega itens do corpo de um vivente que se jogou da muralha.



Fonte:Vanessa Muniz, 2022.

Imagem 7 – Lidimo corre atrás da carruagem que leva seus pais.



Fonte: Vanessa Muniz, 2022.

O ponto sem volta de Lidimo é a descoberta da morte de seus pais e começar a usar das pulseiras deles, como uma promessa; Para Illykami, a terra e areia amarela que usa para sua prece no pátio do palácio sumindo em sua mão, se tornando parte de si. A religião de ambos é bem importante nesse processo de descoberta, mas assim como o caminho que eles tomam, a compreensão destas acontece para o espectador no decorrer da narrativa.

A notícia do pronunciamento é recorrente durante esse ato com o intuito de gerar tensão com o tempo que passa, mas além disso, uma expectativa no que vai ser dito e o choque na figura do Rei Visálas I, antes vista em seu apogeu, agora como um vivente, decaído por esse malogro que aflige a tantos de Patrêla.

O pronunciamento é uma execução, é a apresentação e o fim de algo, para que algo novo comece, faz referência direta ao Poema citado anteriormente. A figura da Mulher Misteriosa que nunca tem seu nome revelado é a protagonista da história do Poema, porém nele, quando ela transforma tudo em areia, nada sobra, nem mesmo Patrêla. Utilizei desse momento entre o Fim de tudo, o Declínio na melancolia da decisão tomada e o perdão para construir a narrativa que se apresentará durante os três atos e o começo desta é pelo fim. Quando o Rei executa a mulher misteriosa, os quatro protagonistas observam que tudo e todos viram areia, exceto eles.

O Fim chega para que algo novo comece. É a virada, o mundo antigo é deixado para trás e as personagens se encontram num mundo invertido, antítese do anterior, e junto dele começa não somente um mistério representado pela Flor sem cor que chama atenção no meio da areia, mas uma jornada de descoberta e superação dos quatro personagens. Na imagem 8, vemos as reações ao fim da cidade.

Imagem 8 – Reações ao fim do ato I.



Fonte: Autoria Própria, 2022.

10 ATO II: O Deserto e a Flor

Em contraste ao Ato I, esse trata de cada uma das personagens, sem interferência do mundo, mas sim delas consigo. Mesmo que o caminho leve cada uma para um cenário diferente, este é puramente uma representação do que elas são por dentro, materializada de forma a trazer o que é real para fora. A jornada do Ato II é o Autoconhecimento, compreender seus medos, incertezas, seus dogmas, os pilares que definem sua personalidade, a ponto de se afastar deles, intrinsecamente entendendo mais e mais de como o Humano é, enquanto, sem saber, se torna divino.

Esse foi o momento onde os Coautores começaram a ter mais liberdade na criação e determinação do que era uma cena, suas intenções e afins, principalmente no princípio desse ato. Quando tudo vira areia e só restam eles ao lado de uma flor sem cor, muitas perguntas surgiram, mas eu me mantive quieto para que a estranheza que eles como autores possuíam em controlar a cena, refletisse na narrativa igualmente confusa na qual eles se encontravam como personagens. Metade dessa sessão foram eles se conhecendo como personagens, entendendo parte de seus objetivos e como autores buscando formas de mostrar narrativamente como e porquê eles deveriam estar juntos numa possível aventura em meio ao nada.

Fui o mais vago possível em descrições, eles estavam no meio de um deserto sem nada além de uma flor sem cor onde a mulher fora executada e quatro pilares que apareceram nos pontos cardinais. Quando tocaram na flor, intervi com visões que seus personagens possuíam, mas que no momento não seriam de grande ajuda.

Helena vivenciou uma cena que não significava nada para ela no momento, uma mulher sendo jogada das escadas enquanto vários riam, mas no futuro seria associada a figura da mulher misteriosa. A falta de significado para essa personagem é necessária visto a sua busca pela razão em tudo que existe, é mais um dos constantes confrontos que Helena viria a ter na sua jornada. Kol'gun vivenciou o passado, da construção dos portões no passado de Patrêla, significativo de várias maneiras para a personagem, uma lembrança de sua família, um conforto do legado, mas ao mesmo tempo um simbolismo para a solidão e dificuldade de formar vínculos que ele possui. Illykami teve a visão de uma criatura se tornando duas e em seguida se tornando três, posteriormente isso será diretamente ligado a trama de sua cidade e desenvolvimento de um conhecimento do seu passado, mas nesse momento é um simbolismo simples, direto e abstrato para o rancor e o desejo de vingança, começa em um ser esse alastra de forma exponencial se não encontrar equilíbrio. Lidimo não possuiu visão pois sua alma busca pelo passado, ela busca

respostas e é enraizada em um saudosismo muito forte, sua falta de visão é para que ele observe o agora, os que estão ao seu redor, entenda quem é e como deve seguir.

Novamente, devido a natureza altamente descritiva do RPG e da facilidade de que uma cena de diálogos prolongados aconteça em um único lugar pela afirmação simples de “vou até ele” quando dirigindo ações a suas personas, tive que fazer algumas adaptações nesse momento de encontro quando transcrito. E devo ressaltar que tais adaptações se estendem para outros momentos desse texto visto que são recorrentes no gênero e método usado para cria-lo.

A primeira grande alteração é a adaptação cênica, muitas vezes durante diálogos, personagens se mantinham em locais inadequados para aquela conversa, mas a interrupção desta seria inadequada visto que essa é mais importante, em alguns contextos, do que o lugar onde ela ocorre. No caso do começo do segundo ato, é possível ver que das cenas 40 até 62, existem mudanças de localização como “Centro-sul”, “Centro-oeste” e etc. isso ocorre pois o cenário no qual eles estão presentes não possui um ponto de localização significativo o suficiente para determinar quadrantes como sets.

Outra é referente a grande quantidade de Diálogos e momentos de silêncio onde a única interação entre as personagens é um olhar feito com emoções. No caso dessa narrativa, especificar como um personagem olha para o outro é de extrema importância, pois é uma forma sublime, sutil, e evolutiva da demonstração dos sentimentos deles com os outros. É claro que uma personagem poderia interagir com algo além de “Kol’gun olha profundamente nos olhos de Illykami” ou “Lidimo e Kol’gun troam olhares desconfiados”, mas a estória é exatamente sobre retratar relações dessa forma, mais próxima e detalhista, fácil de perder e que inclusive é perdida entre eles. Junto a isso, apesar de pouquíssimos diálogos terem sido realmente alterados no roteiro, uma grande parte foi realocada para uma cena mais condizente, sem alterar seu significado. Por exemplo, originalmente a conversa onde Illykami explica rapidamente sobre sua família acontecia antes deles decidirem ir para o Pilar Sul, porém, visto que seria uma cena mais alongada do que ela já era, resolvi que a decisão de começar a andar ocorresse de maneira mais natural antes e esse momento acontecesse durante uma sequência de Viagem com Voice Over.

Antes de falar sobre a parte mais extensa do segundo ato, os reinos cardinais, preciso mencionar o Deserto de Ôntela e as distâncias percorridas por esses protagonistas durante sua aventura. De fato, o tempo que eles passam caminhando é maior que o tempo em cada cidade, mas uma frase que eu sempre repetia para eles é que essa não era uma história sobre o caminho

até, mas sim o que acontece lá. Não deixo explícitas discussões, conversas ou quaisquer interações que tenham ocorrido durante o período de atravessar o deserto pois estas pouco importam para a narrativa. As cenas de transição entre um reino e outra são quase idênticas (Imagem 9), somente com uma ou outra alteração, pois de um ponto de vista Lúdico e narrativo, existe a intenção do questionamento da realidade de tudo que acontece, não somente pela falta de explicação para momentos como esses, mas como os encontros absurdos nos 4 reinos e que além disso no final se tornam areia.

Imagem 9 – Os quatro caminham no Deserto de Ôntela.



Fonte: Vanessa Muniz, 2022.

Os reinos cardinais são os pontos de interesse dessa narrativa, onde cada personagem enfrenta provações de diferentes tipos dentro do contexto que define sua personalidade: Illykami é o Rancor, Lidimo é a Tristeza, Kol'gun é a Solidão e Helena a Loucura. A ordem na qual cada um desses reinos seria explorado foi decisão única e exclusiva dos Coautores, eu já possuía uma definição do que cada reino seria e as formas como apresentaria o desafio para suas personagens, mas para onde iriam e como reagiram ao que foi apresentado era imprevisível. Eu como criador, possuo artifícios de manipulação narrativa para que a história tome rumos mais favoráveis aos meus planos iniciais para assim atingir um objetivo que desejo, porém, durante o primeiro reino, Nísikia, percebi que não existia necessidade alguma de impor uma narrativa dessa forma. Havia uma história a ser contada nesses lugares, mas como, porquê e com quem velocidade eles a descobririam, dependia deles.

Por isso, cada sessão dos Reinos cardinais se tornou única, foram quatro sessões, uma para cada, de duas horas e meia cada, com intuito das coisas acontecerem no ritmo que elas deveriam acontecer, sem pressa e agonia. Adotei esse método para que todos se sentissem a

vontade, afinal de contas, diferente de uma sala de Roteiristas, somente eu possuía experiência com criação de Narrativa cinematográfica. Esse tempo se mostrou necessário para que eles, imersos nas personagens, sentissem as experiências emocionais pelas quais passavam e encontrassem as reações corretas para o momento.

O Reino cardinal do sul, Nisíkia (uma adaptação da palavra grega Mnisikakía, que significa Rancor), traz uma narrativa de intriga, morte, mas principalmente Rancor, no meio das ruínas de uma antiga civilização, eles encontram dois homens brigando, querendo se matar e quanto mais falam com eles, descobrem que ambos possuem um lado de uma mesma história e através dessa história, Illykami caminha pelo seu passado. Ela entende de onde e como sua cultura surgiu, mostrando o caminho para os dois que continuam brigando, declarando ao final a paz entre eles. Com isso, tudo voltou a ser areia e uma flor Rubra apareceu na frente dela. Na imagem 10, o momento em que Illykami é apresentada ao seu passado no templo de Nisíkia.

Imagem 10 – Illykami descobre os segredos de Nisíkia.



Fonte: Vanessa Muniz, 2022

Meu objetivo com o final dessas cidades era que aquele que recebe a flor, possuísse um maior entendimento filosófico de sua personagem, de quem ela é, de porquê é assim, mas ganhei muito mais. Assim que Nisíkia se finalizou, as quatro personagens começaram um dialogo entre eles, Illykami falou sobre sua visão do Rancor que sentia e Lidimo logo trouxe um entendimento que ele teve sobre si durante essa jornada. Isso em especial foi algo que achei incrível pois não tinha passado pela minha cabeça como a experiência nunca era solitária, nunca era singular, pois eles sempre a vivenciavam em conjunto. Nesse dia, o Coautor do Kol'gun, Marcos, teve problemas com a internet e não participou de um momento importante daquela conversa, porém, isso deu margem para uma adaptação visual no roteiro, no momento em que Kol'gun observa de longe sua Memória tentando chegar perto dos outros três membros do grupo. Uma

resolução bem encaixada visualmente e que estava de acordo com os sentimentos e decisões da personagem. As imagens 11 e 12 mostram os momentos ao final desse “capítulo” da história, apresentando a conclusão da disputa dos irmãos, a tensão e a compreensão entre as personagens e seus respectivos atores.

Imagem 11 – Illykami em frente ao Templo, ao lado dos irmãos.



Fonte: Vanessa Muniz, 2022

Imagem 12 – Final do Reino de Nisíkiá



Fonte: Autoria Própria, 2022.

Cada reino possui uma abordagem diferente da história, de maneira abstrata, mas deixando um mínimo de contexto para que, caso observado possa ser compreendido, apesar de não ser parte principal da trama. Este é o tempo de cada Reino, em Nisíkiá, por exemplo, a ruína do reino é apresentada do ponto vista de um passado distante, antes da calamidade. Em

Anatákri, um presente do passado, momentos reais observados pelos protagonistas de forma não necessariamente exata, mas linear, dando a sensação de realidade maior que no reino anterior, pois o objetivo desse lugar é despertar o saudosismo e melancolia de Lidimo, nas imagens 13 e 14 é possível observar, respectivamente, momentos de diversão e alegria onde o grupo comemora no festival, e um momento em que jogador que interpreta Lidimo, está aflito por ter que aceitar e deixar que seus pais morram novamente.

Imagem 13 – Os quatro aproveitam o Festival em Anatákri.



Fonte: Vanessa Muniz, 2022

Imagem 14 – Lidimo deixando seus pais em Anatákri.



Fonte: Autoria Própria, 2022.

Monaxiá apresenta um presente atual, inicialmente uma representação de algo que perdurou todos esses anos em meio ao deserto, sofrendo da agência do tempo, assim como seu rei que permanece enferrujando e envelhecendo sozinho no palácio, pois essa é a história de

Kol'gun é uma forma mais pessoal de fazer com que essa personagem dê o último passo. Nas imagens 15 e 16 vemos o momento onde Kol'gun decide “forjar novas memórias”, a felicidade e excitação dos jogadores com o passo incrível no desenvolvimento da personagem é perceptível.

Imagem 15 – Kol'gun forja sua adaga no trono de Monáxia.



Fonte: Vanessa Muniz, 2022

Imagem 16 – Kol'gun decide forjar sua adaga.

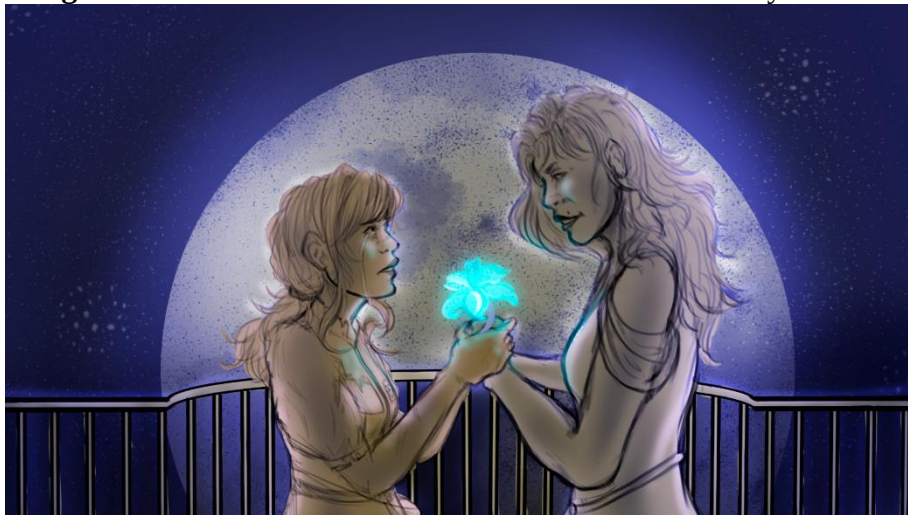


Fonte: Autoria Própria, 2022.

Em Parasofrýni, o tempo flutua entre o presente do passado, o presente atual e o dentro do espelho, intocado por essa passagem. As falas da mãe de Helena, possuem um mistério quanto essa relação, onde muitas vezes ela se refere a momentos do passado como se tivessem ocorrido dias atrás, até mesmo quando Helena já era viva. A incoerência de tempos no último

reino fecha um ciclo da inconclusão, é o fim da jornada deles atrás das flores, muitas perguntas ainda existem, várias outras se mantêm e isso ficou claro para os Coautores. Quanto mais descobriam sobre a história do mundo através dos reinos, sobre a Mulher Misteriosa e o que aconteceu com ela, mais questões surgiam e sua viagem se alongava a novos objetivos. Todo o reino era voltado para trazer Helena para um local de crença e afastá-la do ceticismo que possuía, o jogador constantemente a descrevia chorando, soluçando, balbuciando com as palavras que sua mãe lhe apresentava e com o conforto que aquilo trazia para a personagem, apesar de fisicamente, o coautor não apresentar isso, ele demonstrava os sentimentos pelas suas palavras. Nas imagens 17 e 18, respectivamente, Helena chora ao receber o amor de sua mãe enquanto o jogador, mesmo sem chorar, demonstrava sua emoção com a cena.

Imagem 17 – Helena recebe a Flor de sua mãe em Parasofrýni.



Fonte: Vanessa Muniz, 2022

Imagem 18 – Helena chora com as palavras de sua mãe.



Fonte: Autoria Própria, 2022.

Ao final do Ato II, os jogadores/coautores estavam determinados a prosseguir e finalizar a história, a revelação da anotação do Avô de Helena junto do reaparecimento de Patrêla com um pilar sombrio no meio do deserto chocou a todos.

11 ATO III: Lyssa Daemon

O ato III começa quando os quatro chegam nos portões abertos de uma Patrêla completamente vazia, abandonada, e Helena termina de ler a nota de seu avô, onde ele menciona Lyssa Daemon. Lyssa, na mitologia grega, o espírito da Fúria; Daemon, figura de natureza divina; a fúria divina nomeia o terceiro ato, pois ele conclui não somente o roteiro como também o Poema citado em Influências para a escrita.

Para Peters (1967, P.48) “Um certo Daemon está ligado a uma pessoa entre o nascimento e a sua morte, para o bem ou para o mal, conforme seu destino [...]”. “Os Casos de Lysa Daem” contam a história de uma mulher cujo Daemon a destina para o fim, a loucura e a destruição. Patrêla, conta a história de quatro pessoas nascidas nos tormentos que Lyssa Daemon encontrará e destinadas não ao fim, mas ao recomeço, caminhando por um deserto de Purgações até encontrarem o Divino dentro de si.

O sentimento de incompreensão das primeiras sessões se perdia mais a cada reino que eles encontravam, cada pedaço de história e compreensão sobre si após este deixava-os um passo mais próximos do fim.

Patrêla nesse Terceiro Ato é uma representação do que a cidade era para Lysa Daem, a mulher misteriosa. Os risos, festejos, música, cantoria que existem na primeira parte da cidade são os momentos antes do declínio, quando ela ainda era feliz dentro de Patrêla, mas logo a frente a presença opressora de um mínimo Som que lembra Visálas, transforma a alegria em choro e a perdição dessa figura começa. Nesses momentos, ela tenta trazer os quatro protagonistas para si, forçando-os a fazer parte de um todo, é confuso, não faz sentido porque é o símbolo de uma mente insana.

Durante esse momento, os Coautores se sentiram perdidos tais como seus personagens durante a primeira aproximação da cidade, suas decisões acabaram levando a caminhos que se tornavam repetitivos e a partir de certo ponto, cansativos para a narrativa audiovisual, por isso algumas adaptações foram feitas para tornar o final mais ativo e dramático, afinal, a caminhada já ocorreu, o que é necessário nesse ponto é a conclusão.

Após os choros da Mulher, eles percebem mais um passo em direção ao divino, onde eles pisam vira terra viva, nesse momento partes da cidade começam a sumir e somente a área nobre resta, tudo começa a sucumbir e cair para o nada, um esquecimento, um fim. Os quatro conseguem fugir e chegar na área estabilizada após Kol’gun salvar a vida de Lidimo, outra

adaptação feita para causar um impacto maior na cena que vem a seguir, a morte de Kol'gun. Durante a criação, a morte de Kol'gun foi igualmente forte para todos, porém os acontecimentos que levaram até ela se alongaram o suficiente para que o Tempo da cena se perdesse um pouco, por isso as alterações se fizeram necessárias.

A morte dessa personagem abala profundamente os outros coautores e suas respectivas personagens, porém, logo eles são tomados pela realização que Kol'gun morrerá da forma que quisera, com uma família, um sentimento melancólico tomou o grupo que genuinamente não sabia o que fazer com aquilo. Mas no fim prestaram suas homenagens e seguiram.

O encontro com a Mulher Misteriosa, Lysa Daem, possuía um único objetivo, que eles entendessem a dor dela e entregassem uma resolução a essa alma perdida que eles acompanharam a dor por toda a caminhada do deserto. As falas da Mulher são perdidas, as vezes agressivas, mas sempre tristes, e a união dos Coautores para consolá-la, sentando ao seu lado, procurando entender suas motivações sem a julgar, foi o que me fez declarar como encerrado aquele momento pois ela estaria convencida de que eles poderiam sim trazer vida nova ao que ela fez.

A mulher some junto da cidade e eles ficam sozinhos no meio do deserto como no começo, mas agora uma flor com as cores das flores de cada um e Kol'gun em forma espectral junto a eles. Ele diz seu ultimo adeus e os presenteia, enquanto eles entregam suas vidas para que tudo renasça. Um fim catártico, mas acima de tudo melancólico, e era assim que todos estavam ao final da ultima sessão, chocados, emocionados, satisfeitos com o que tínhamos feito e ansiosos para ver como o roteiro ficaria. Na imagem 19, podemos ver dois deles que estavam com suas câmeras ligadas, no final, em um momento de paz pelo fim.

Imagem 19 – O fim de Patrêla.



Fonte: Autoria Própria, 2022.

Patrêla é uma história de começo e meio melancólicos com um final catártico ainda manchado pela tristeza, sentimentos conjuntos com a intenção da tragédia, onde a compreensão do que se sente leva a catarse, mas essa não possui “felicidade” como significado singular, e sim um entendimento completo desse sentimento que acaba por afastar dele de maneira trágica.

Imagem 20 – A mulher misteriosa observa os quatro juntos após o fim.



Fonte: Vanessa Muniz, 2022

12 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desta forma, é perceptível que este trabalho teve como objetivo não somente a escrita do roteiro como obra audiovisual, mas sim a experiência do mesmo, atravessando barreiras do texto através de interações sociais sustentadas pelo meio lúdico do RPG. Porém, o resultado atingido no roteiro de Patrêla ainda está longe do que essa forma de escrita pode alcançar, visto que o trabalho utiliza daquilo que era acessível e compatível com o que seria experimentado. É possível atingir resultados mais rápidos, dramáticos e intensos com a contratação de pessoas com mais experiência na área de atuação, reuniões presenciais com mais elementos imersivos ou adaptações mais concisas do sistema de jogo criado para esse roteiro.

Patrêla como obra audiovisual não deixa a desejar em momento algum, apesar de seu primeiro tratamento ser extenso, a história começa, desenvolve e se conclui de forma concisa e certa. Provando que através do método de escrita aplicado é possível obter resultados interessantes que merecem atenção e cuidado para que se desenvolvam da maneira correta. A jornada até o fim foi árdua e trouxe frutos que revelam um ambiente de escrita para cinema e para o meio dos jogos, a transcrição de uma obra interativa para o audiovisual foi sem dúvida alguma uma das experiências mais incríveis que já vivenciei e jamais será esquecida.

Espero que por meio deste, mais obras no formato apareçam, que a alegria do “jogar RPG” encontre o meio profissional do audiovisual e que o cinema como um todo compreenda o lugar dos jogos dentro de seu mundo através de narrativas, sejam essas interativas ou não.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Poética**. 3. Ed. (Ana Maria Valente, Trad.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008. 130 p.

ASSIS, Bruno Monte de; COSTA, Luciana Miranda. **Interações sociais e dinâmicas comunicacionais nos games**. Revista Interamericana de Comunicação Midiática, V.15 N.30, p. 21-24, 2016.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Portugal, 1990.

CASSARO, Marcelo. **Dragão Brasil Especial 39**. Dicas de mestre. São Paulo: Trama, 2000.

DORMANS, J. 2006. **On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules**. *the international journal of computer game research*, Volume 6, issue 1.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

HUTCHINSON, Peter. **Games Authors Play**. Londres: Methuen, 1983.

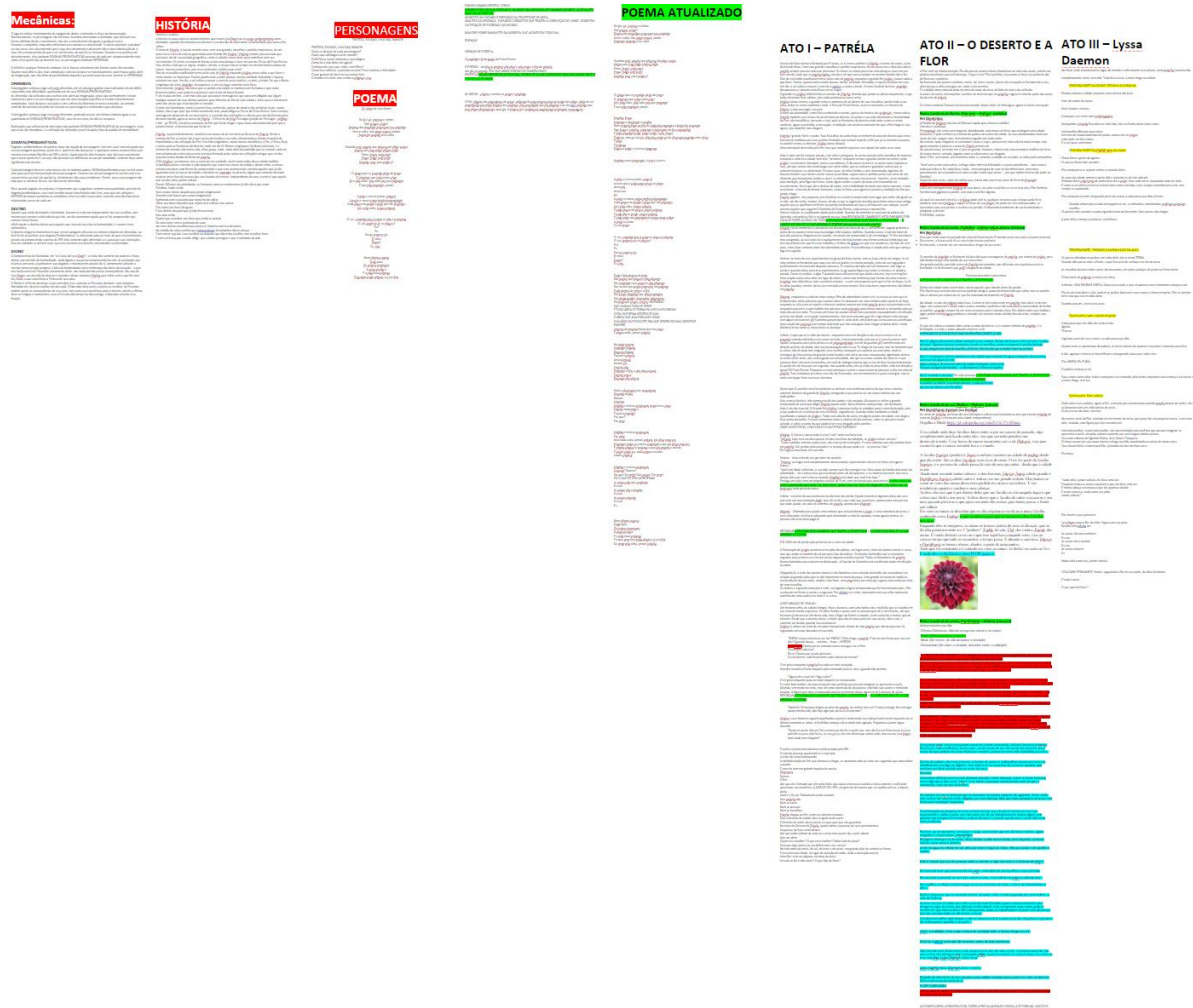
MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. (Elissa Khoury Dager e Marcelo Fernandez Cuzziol, Trad.). São Paulo, 2003.

NEPHEW, Michelle Andromeda Brown. (2003) **Playing with power: The authorial consequences of roleplaying games**. The University of Wisconsin - Milwaukee. ProQuest Dissertations Publishing.

PETERS, Francis Edward. **Termos Filosóficos Gregos: um léxico histórico**. (Beatriz Rodrigues Barbosa, Trad.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1967.

APÊNDICE A – ANOTAÇÕES

Estes são arquivos que criei em um documento de *OneNote* com a intenção de ter um guia sobre pontos principais da narrativa.



Parte deles já foram explicados em outros blocos deste memorial, como Mecânicas (capítulo 5), o poema (capítulo 6), personagens (capítulo 7) e História (capítulo 8). Porém apresenta a forma como organizei cada ato para que eles funcionassem na narrativa de RPG, ainda possuindo certo controle sobre ela para que fizesse sentido ao fim. Vale lembrar que esses são documentos iniciais e somente guias que foram alterados com o decorrer da história e por isso possuem divergências com o produto final.

Os atos serão transcritos abaixo. Trechos destacados em Azul ou verde representam que algo foi realizado ou era o caminho que eu desejava que fosse seguido, em vermelho foram descartados ou serviam como um alerta para pensar um pouco mais na idéia.

Ato I - Patrêla

A terra do fruto eterno é formada por 5 reinos, os 4 reinos cardinais e Patrêla, o centro de todos, a Joia do Mundo Novo. Com suas grandes muralhas e portões majestosos, de um povo rico e cheio de cultura, patrêla sempre possuiu tudo que precisava. Os reinos se uniam para criar uma aliança e viver em paz. Mas um dia, tudo que se erguia, mudou, um dia o sol que nascia sempre no mesmo horário não o fez.

Dias de escuridão espalharam terror pelas ruas de patrêla, enquanto o grande Rei visálas I pouco sabia o que fazer. Porém, quanto mais a noite durava, menos sanidade, felicidade e riqueza existiam nas ruas. Um dia, o sol voltou a nascer e com ele a notícia, o conto a lenda. O reino Cardinal do leste, Anatákri, desapareceu e somente areia ficou em seu lugar.

O grande rei visálas então fechou os portões de Patrêla, dizendo que jamais os abriria novamente, e que todos deveriam ficar calmos, pois nada aconteceria com o reino.

Visálas estava correto, o grande reino se manteve de pé dentro de suas muralhas, porém tudo a sua volta, todos os reinos cardinais e toda a Terra do Fruto Eterno, areia se tornaram, e o Deserto de Ôntela, o mau presságio, nascerá.

A noite da calamidade, como ficou conhecido o evento, apesar do medo e das profeciais, nunca voltou. Patrêla mantém seus muros de pé em meio ao deserto. As areias a sua volta distanciam a humanidade do Fim, não metafórico, presente e real, após as fronteiras do deserto onde antes eram os reinos cardinais, agora a podridão, a corrupção, a maldição, um anúncio constante de que o fim chegará, seja agora, seja amanhã, mas chegará.

Patrêla é grande, forte e podre. Suas Muralhas de pedra hoje se enchem de areia do deserto que entra em tom de zombaria aos seus portões fechados que tentam impedir o fim que já se encontra na porta.

os portões nunca se abriram, Visálas nunca deixará.

Uma metrópole destruída pelo fim, mas que mantém aspectos seus depois de todos esses anos.

Hoje é mais um dia comum, pacato, sem vida e sem gosto. As areias passam pelas muralhas de maneira tranquila e cobrem a cidade num leve "nevoeiro" enquanto vemos o grande castelo no centro, onde visálas I se encontra, intocável, junto a sua nobreza. O dia nasce no leste e as areias caem sujando as ruas, até que vemos elas sendo pegadas por várias mãos, que as coletam e guardam, outras que as colocam na boca e se alimentam, Pessoas secas, de olhos fundos e pele acinzentada, algumas sãs buscam manter suas mentes assim, outras já perdidas, caçam ratos e pombos pelas ruas atrás de um alimento que meramente lembre o que é se alimentar, mesmo sem precisar. Viventes, seres tomados pela maldição, pelo Rigor da Morte, como alguns nobres e parte do povo vem chamando ela recentemente. Seres que são o destino de todos, sem a habilidade da morte por meios naturais, e mais resistentes a mesma de formas humanas, como se feitos para agonizar perante a maldição do fim que jamais chega.

Patrêla, gigante, mas pequena, pois histórias se cruzam o tempo todo num lugar que todos são iguais ou se não, um dia serão, insanos, loucos, desde os que se jogam da muralha para imitar uma crença antiga, aqueles que se ajoelham em frente ao portão da Alvorada até que o sol bata

em suas cabeças, ou até mesmo aqueles que seguem O Caminho do Fruto Eterno, tudo possui o mesmo fim.

Ontem, notícias se espalharam rápido pela cidade. Guardas do caminho se puseram no pórtico da alvorada, retirando os fiéis e os jogando na rua. Uma REVOADA DE CANÁRIOS É VISTA PASSANDO POR CIMA DE PATRÉLA COMO UM TODO **A REVOADA DOS CANÁRIOS QUE TRAZEM A TEMPESTADE e O CANTO DOS BEM-TE-VI QUE ABRIRAM O PORTÃO** são ouvidos por toda patrêla.

Kol'gun, nesse momento tu acorda de um descanso no meio do dia, e na tua frente, jogada próxima a porta do teu quarto/ cela está a tua Adaga enferrujada e malfeita. Quando a toca, o som do bater de asas dos pássaros chegam ao teu ouvido, um arauto da tempestade e de um malogro. Tu fica em êxtase, mas estagnado, ao teu redor teus equipamentos de forja tomam uma forma como da lembrança que tens da primeira vez que fez esse trabalho, e lembra da ultima vez que isso aconteceu, há mais de cem anos, umas duas semanas antes da calamidade ocorrer. Essa lembrança é calada pelo som que começa logo em seguida

Helena, no meio de teus experimentos na igreja do fruto eterno, com as luvas cheias de sangue, tu vê uma sombra se formando que tapa a luz da tua janela e te chama atenção, junto do som aguçado e perfeitamente sincronizado daqueles pássaros. Te chama a atenção por um momento, mas logo se perde e quando voltas para teus experimentos, tu vê aquela figura que antes se movia e se debatia, parada. Como se estática a algo. E quando tocas nela percebe que ainda está viva, mas sem reações. Uma reação nunca vista antes no rigor da morte, como uma lembrança que tornou ele uma criatura irreativa, mas além disso, mais suscetível a morte... e com um pequeno corte que tu faz no braço, tu vê os olhos parados, mortos, dessa vez com toda certeza mortos. Mas tudo bem, experimentos não faltam em patrêla.

Illykami, enquanto tu cuida de uma criança, filha da calamidade como tu és, tu escuta os sons que te lembram dos vários pássaros que voaram sobre ti e deixaram cair uma sombra sobre quem tu és hoje, enquanto tu vê a cena se repetir e diversos canários voarem por toda patrêla quase escurecendo o céu enquanto passam e o som maldito dos pássaros num unissono tudo menos natural se tornando cada vez mais alto ao teu redor. Tu escuta um trotar de cavalos muito forte passando separadamente em direção ao leste da cidade, se esconde instintivamente, sem nem entender pq o fez, logo depois uma carroça com alguns prisioneiros dO Caminho passam por ti, atrás deles um jovem que corria pareceu petrificado pela canção dos passaros por tempo suficiente que não conseguiu mais chegar próximo deles. numa distância triste como se nunca fosse os alcançar.

Lidimo, é aqui que tu é solto do cárcere, enquanto corre em direção a tua casa tu escuta e vê os passaros voando cobrindo o céu como um todo, Uma tempestade vem por aí, tu precisa correr mais rápido, enquanto corre pelo pórtico tu vê uma quantidade surreal de guardas dO Caminho indo em direção ao leste da cidade, mas tua preocupação não é essa. Tu chega na tua casa, mas no momento que tu entra, não vê nada nem ninguém, teus vizinhos começam a te apontar pra um canto, onde tu consegue vê uma carroça da guarda sendo levada, com várias pessoas encapuzadas algemadas dentro, tu tenta correr atrás, mas nunca iguala tua velocidade. Até que tu escuta o canto dos bem-te-vi que parecem fazer um coral na muralha, um sinal de malogro

imenso que te tira de foco inconscientemente, tu perde eles de vista por um segundo, mas quando volta, eles já estão na área nobre, indo em direção a Igreja DO Fruto Eterno. Enquanto o coral continuar a cantar e uma nuvem de pássaros se faz em cima de patrêla. Tuas tentativas de entrar esse dia são frustradas, em um momento tu quase consegue, mas tu sente um baque forte na nuca e desmaia.

Dizem que Os portões leste brevemente se abriram, mas nenhuma notícia do que seria o motivo, somente homens da guarda de Patrêla carregando o que parecia ser um corpo coberto por um maltrapilho.

Mas a nossa história, não começa no dia dos cantos e da revoada, tão pouco se refere a grande tempestade de areia que afligiu Patrêla aquela noite. Nossa história começa hoje, um dia depois.

Hoje é um dia especial, O Grande Rei Visálas I convocou todos os cidadãos para o uma declaração, para o que poderia ser o começo de um recomeço, segundo ele, Guardas estão rondando a cidade, espalhando a palavra de visálas I. Tudo está coberto de areia, em alguns pontos da cidade, ela chega a ficar acima do joelho. Pessoas comentam sobre o cântico do dia anterior, sobre os pássaros terem avisado, e sobre o conto do que poderia ser essa chegada pelos portões.

ONDE VOCÊS ESTÃO, COMO SÃO E O QUE ESTÃO FAZENDO?

Kol'gun. O Cassius I passa onde é a tua "cela" onde tua forja está.

"Kol'gun, hoje será um dia especial, iremos nos livrar da maldição, se visálas estiver correto."

"tome cuidado, notícias como essas, são o berço de revoluções. E essas sabemos que não acabam bem em patrêla. Me perdoe pelo passado e se proteja do que poder vir... se precisar, fuja."

Ele segura uma chave em sua mão

Helena – Uma visita de seu pai antes do anuncio

"Helana, seu lugar está completamente desarrumado, experimentos devem ser feitos em lugares limpos."

"você tem idade suficiente, e sua mãe sempre quis lhe entregar isso. Fazia parte da família dela antes da calamidade... foi a única coisa que ela deixou antes de desaparecer, e eu mantive pra mim, mas era o desejo dela que você a tivesse quando chegasse na idade que você tem hoje."

Entrega um colar com um pingente circular de 5 cm, com um brasão que parecem ter 4 mãos saindo do centro apontando para norte sul, leste oeste, quase uma cruz. Asas nas diagonais e no centro um sol.

Nuncaviu nada parecido antes.

Lídimo - vai atrás do que aconteceu na abertura do portão.)(pode encontrar algumas pistas dos seus pais com um cara chamado Apáti, mas ele só diz o que sabe que aconteceu, aponta para uma pessoa que pode ajudar, ela sabe os caminhos de patrêla, aponta para Illykami)

Illykami – Chamada para ajudar uma senhora que está perdendo a saúde, é uma comedora de areia, e está sufocando, ela ficará sufocando pela eternidade se não for ajudada, numa agonia imensa. As pessoas não tem como pagá-la

REFORÇAR A REVOADA DOS CANÁRIOS QUE TRAZEM A TEMPESTADE e O CANTO DOS BEM-TE-VI QUE ABRIRAM O PORTÃO

KOL'GUN sair da prisão pela primeira vez e viver na cidade

A Declaração de visálas acontecerá no pátio do palácio, um lugar vasto, cheio de plantas mortas e secas, mas que ainda se mantém de pé por puro luxo da realeza. Os brasões da família real se estendem, erguidos pela primeira vez em um século naquela ocasião especial. Todos os Moradores de patrêla foram chamados para estarem na declaração. A Guarda do Caminho está recolhendo todos em direção ao pátio.

Chegando lá, a visão das plantas mortas e das bandeiras com o brasão da família são secundárias em relação ao grande palco que se põe imponente no meio da praça. Uma grande estrutura de madeira, construída do dia pra noite, simples, mas forte, uma haste por cima que segura uma corda por cima de uma escotilha.

Os nobres e a guarda começam a subir, carregando a figura encapuzada que foi mencionada antes. Eles a colocam em frente a corda e a seguram. Por ultimo o rei sobe, mancando com sua velha muleta ele caminha até uma cadeira no meio e se senta.

A DECLARAÇÃO DE VISÁLAS I

Um homem velho, de cabelos longos, finos e brancos, com uma barba rala e mal feita que se espalha em seu rosto de modo asqueroso. Os olhos fundos e quase sem luz provam que ele é um Vivente, um que há muito já deveria ter ido desta vida, mas o Rigor da Morte o impede, assim como faz a muitos que ali existem. Desde que o deserto existe, a morte que não te torna parte de suas areias, não é real, e somente ele decide quando isso acontecerá.

Visálas se coloca em cima de um palco improvisado, diante de uma platéia que não deseja estar lá, segurando um colar dourado em sua mão.

"ENFIM! A joia retorna ao seu lar! ENFIM! O fim chega a patrêla! E da mesma forma que saiu um dia! Ó grande deusa.... sozinha.... fraca....HEREGE!

Lysa Daem! Clama por ter tomado reinos consigo e ser o Fim!

Ela causou tudo isso!

Ela é a Divina que a tudo destruiu!

Se ela morrer, tudo ficará bem, tudo voltará ao normal."

O rei grita enquanto a platéia fica cada vez mais ouriçada.

Viventes tomam a frente daquele palco tentando tocá-la, mas a guarda não permite.

"diga a eles o que fez! Diga a eles!"

O rei grita enquanto puxa os trajes daquele ser encapuzado.

E a mais bela mulher, da representação mais perfeita que possam imaginar se apresenta a vocês, despida, sem medo no rosto, mas sim uma expressão de desespero, cobrindo suas partes e tentando escapar. A figura que antes encapuzada parecia se mostrar plena, agora se vê a procura de ajuda.

REFORÇAR **A REVOADA DOS CANÁRIOS QUE TRAZEM A TEMPESTADE** e **O CANTO DOS BEM-TE-VI QUE ABRIRAM O PORTÃO**

"Nada fiz! Só busquei alegria ao povo de patrêla, ao senhor meu rei! E nada consegui lhe entregar, poupe minha vida, não faça algo que possa se arrepender"

Visálas e seus homens seguem ajoelhando a jovem e amarrando sua cabeça numa corda enquanto ela se debate tentando se soltar. A Multidão começa a ficar ainda mais agitada. Enquanto a jovem segue dizendo.

"foram as areias não eu! Foi o vento que me fez e quem sou, mas não fui eu! Pelas terras eu juro, pelo fim eu juro, não fui eu, eu sou so eu, eles me dizem que somos tudo, mas eu sou Lysa Daem, mais nada nem ninguém"

E vocês escutam uma alavanca sendo puxada pelo REI.

O som do pescoço quebrando é o esperado.

A visão do corpo balançando.

A mórbida noção do fim, que demora a chegar, se aproxima cada vez mais nos segundos que antecedem a queda.

E com ela vem um grande impulso de poeira.

Silencioso.

Sereno.

O fim.

Até que ele é tomado por um vento forte que quase estoura os ouvidos e dura somente o suficiente para notar sua existência, A DOR DO SEU SER, um grito de desespero que se espalha pelo ar, e depois.... Areia.

Vocês 4. De pé. Exatamente onde estavam.

Mas patrêla não.

Nem as casas.

Nem as pessoas.

Nem as muralhas.

Patrêla chegou ao fim, como seu destino clamava.

Mas o destino da cidade não é o igual ao de vocês.

O Destino de vocês são as areias e o que quer que elas guardem.

No meio do Deserto de Ôntela, quatro almas suspensas de seus pensamentos.

Suspensas de Seus sentimentos.

Até que todos voltam de uma vez e nem mais quem são, vocês sabem.

Mas vai além.

Quem era a mulher? O que era a mulher? Onde tudo foi parar?

Será que algo existiu ou era delírio meu, teu, nosso?
 No Horizonte do norte, do sul, do leste e do oeste, um grande pilar de sombra se forma.
 E no centro da cidade, no lugar de atenção de todos, onde a execução ocorria
 Uma flor, sem cor alguma, no meio da areia.
 Se tudo se foi e não vocês? O que hão de fazer?

Ato II – O deserto e A Flor.

A Flor sem cor chama atenção. Ela não possui características chamativas no meio das areias, porém sua própria existência causa um alvoroço. O que é isso? Ela é perfeita, viva como se fosse seu primeiro dia de florescer completo.
 No horizonte dos pontos cardinais, norte, sul, leste e oeste, pilares de corrupção se formam até o céu, além do que o olho consegue ver, onde o céu termina.
 E a solidão toma conta da alma no meio do nada, da areia, da falta de vida e da confusão.
 A cena é de vocês, em conjunto, sozinhos no meio do que era patrêla e agora é somente parte das areias do deserto de Ôntela.

Os reinos cardinais ficavam na costa do mundo, depois deles só tinha água, agora só existe corrupção.

Reino Cardinal do Norte, Monaxiá – Kol'gun (solidão)

Rei Dimitrikos

A Família de Kol'gun está viva ali (Reviver aquilo que o levou a solidão).

Vínculos e confiança

Em monaxiá, Um reino sem ninguém, abandonado, com muros de ferro que protegem uma cidade fantasma. O pilar sombrio se estende do palácio no centro da cidade. As ruas abandonadas mostram sinais de luta, sangue seco, instrumentos jogados por todo canto.

No castelo, nada, ninguém, os corredores vazios e sujos, parecem ter tido vida há muito tempo, mas agora somente a poeira e a areia de Ôntela existem ali.

Na sala do trono, no trono em si (um ser grande, humano, coberto de) uma armadura malfeita de ferro, de corpo inteiro, sentada, jogada, como se observasse sua chegada.

Nela, O Rei, sem nome, sem memória sobre si, somente a solidão ao seu lado, os odeia pela companhia:

"Você vem a mim com outros, esfrega sobre mim sua felicidade e espera comodismo.... meu reino e tudo que tinha se foi, nada ficou, nada... nem uma gota de suor cai da minha testa, nem meus pensamentos me respondem em meio a tudo e tanto que penso.... por que minha miséria não pode ser Dividida?

Saiam do meu reino, saiam de minha casa, nunca mais pisem nos pisos de ferro de Monaxiá!

O Destino não é bem vindo aqui!(???)"

CASO eles consigam livrar Kol'gun de suas dores, seu pilar se desfaz e o rei os leva até a Flor Sombria. Sozinha num gigantesco jardim, sem vida e sem flor alguma.

Ao tocá-la é possível retirá-la, e Kol'gun pode retê-la, qualquer um outro que a toque pode tê-la também, mas caso Kol'gun a segure a frente de Lysa Daem, ele pode ver seus antepassados, se acostumar com suas perdas e receber seu perdão. O afastando totalmente da sua humanidade e atingindo o destino.

FLOR ROXA -violeta

Reino Cardinal do Leste, Anatókri - Lidímo solus-alvora (tristeza)

Rei Neofytos

Seus pais estão vivos no passado do reino do fruto eterno (E mesmo assim seus atos o levam a tristeza)

- Descrente, a busca pela fé ou ceticismo traria conforto
- Melancolia, a mente de um melancólico longe do presente

Os portões de Anatókri se fecharam há dois dias para estrangeiros de patrêla, por ordem de visálas, para não deixarem que uma banida de seu reino entre.

Um grande portão, parecido com o de Patrêla em tamanho, mas diferente em arquitetura está se fechando e se fecha antes que vocês cheguem na cidade.

Precisam descobrir como entrar.

A REVOADA DOS CANÁRIOS QUE TRAZEM A TEMPESTADE

Dentro da cidade todos vivem bem, exceto aqueles que moram perto do portão.

Eles Dizem que ouviram uma pessoa pedindo abrigo e ajuda da tempestade que vinha, mas os portões não se abriam por ordem do rei, que foi ordenado diretamente de Patrêla.

Na cidade, os pais de Lidímo estão vivos, é como se eles estivessem em patrêla, mas não é o mesmo lugar, eles conversam e falam sobre como o mundo é perfeito e não entendem a necessidade de fechar os portões, anatókri sempre foi um reino receptivo com o mundo a fora. Eles falam sobre seus hobbies, jogar pedras numa loagoa próxima e vontades de viverem numa casinha fora do reino, isolados mas juntos.

Os pais de Lidímo o contam sobre como o canto do bem-te-vi é o maior símbolo de anatókri, é a fertilidade, é a vida, e todos adoram o bem-te-vi ali.

VIVENCIAR OS ULTIMOS DOIS DIAS DA PRIMEIRA CIDADE A CAIR.

Dia t-2: alguns pássaros da cidade começam a cair, mortos. Relatos de ataques entre pessoas no pátio principal. Algumas pessoas começam a escalar as muralhas, outras a empurrar o portão fechado.

As que chegam em cima da muralha, ali ficam. (mesmo dia que a mulher bate no portão.)

Dia t-1: os pássaros mortos apodrecem mais rápido que o normal. Ás águas começam a ficar pretas, assim com as águas do mar.

Alguns pedaços de terra em volta da cidade começam a virar areia.

Pessoas se jogam da muralha... e não morrem. Euforia se espalha.

Dia T: a cidade é um caos, Eles irão vivenciar **A REVOADA DOS CANÁRIOS QUE TRAZEM A TEMPESTADE** e **O CANTO DOS BEM-TE-VI QUE ABRIRAM O PORTÃO** os portões se abrem, e as areias entram, e tudo areia vira. Aos pés de Lídimio uma flor AZUL.

Reino Cardinal do sul, Nisíkia – Illykami (rancor)

Rei Doróthyros Synómi (ou Fenkip)

As ruínas de Helúdia, do berço de sua civilização e cultura (presenciando os atos que tiraram Helúdia do reino de Nisíki e a tornaram uma cidade independente)

Orgulho e Medo <https://pt.wikipedia.org/wiki/Er%C3%ADnias>

Uma cidade onde duas famílias lutam entre si por um rancor do passado, algo completamente justificado entre elas, mas que somente penaliza seu desenvolvimento. Uma forma de rancor incoerente com a de Illykami, mas para mostrá-la que o rancor somente trava o mundo.

A família Synómi (perdão) e Ánesi (conforto) existem na cidade de nisíki desde que ela existe. São as duas famílias mais ricas do reino. O rei faz parte da família Synómi, e o governo da cidade passa da mão de uma pra outra. desde que a cidade existe.

Atualmente somente ruínas sobram, e dois homens, Iokovis Ánesi cabelo grande e Doróthyros Synómi cabelo curto e entram em um grande embate. Eles tentam se matar no meio das ruínas dessa terra perdida em areia e escombros. E são irredutíveis quanto a mudarem suas cabeças.

Ambos afirmam que é por direito deles que sua família se crie naquela lugar e que a terra será fértil a seu nome. Ambos dizem que a família do outro massacrou o seu num passado próximo e que agora somente eles restam para tentar passar a frente sua cultura.

Em meio as ruínas se descobre que os clãs originaram-se de uma única família, conhecido como Fenkip, **o que aconteceu para que se tornassem duas famílias inimigas.**

Enquanto eles se reerguem, as ruínas se tornam rastros de uma civilização, que se dividiu posteriormente em 3 "poderes": Eudik, do céu; Ulil, dos ventos; Fanod, das areias. É muito abstrato como ou o que isso significava naquele meio, mas ao mesmo tempo que tudo se reconstrói, o tempo passa. E durante a conversa, Iokovis e Doróthyros se tornam idosos, aliados, e parte da areia juntos.

Tudo que foi construído e é contado em meio as ruínas, se desfaz em areia ao fim. **E onde eles se desfizeram, uma FLOR aparece.**



Reino Cardinal do oeste, Parafrasýni – Helena (Loucura)

Helena encontra sua mãe

-Ciência (Ceticismo, falta de crença nos outros e no maior)

-Poder (Pela sabedoria, controle)

-Medo (De morrer, de não descobrir a verdade)

-Curiosidade (De saber a verdade, descobrir sobre a maldição)

A LOUCURA DA DOENÇA, uma cidade que usa dos seus para experiência, uma ciência que é completamente antiética e pessoas não ligam pela sua vida. Existem grupo de pessoas que são utilizadas para pesquisa e esse é seu único motivo na vida. Elas são completamente cobertas por trapos, e não falam. A verdade é que todas não possuem consciência. São lobotomizadas para que sejam só experimentos.

Uma cidade onde existe o dilema moral baseado na sanidade do povo. A morte de um único homem pode levar ao fim de uma grande doença, dos viventes, mas fazê-lo exigirá participação de todos da comunidade. Somente assim a doença irá se acabar.

O homem está disposto a dar sua vida, mas a comunidade afirma que jamais irá matá-lo, pois fazê-lo irá manchar tudo que eles acreditam, e não existe salvação ou perdão a si pelo o que será feito.

AQUI eles buscam a vida eterna, pelo simples motivo da inconveniência da morte em relação a tudo que pode ser aprendido.

UM GRANDE OASIS com um palácio verde em seu centro. Tudo fora é abandonado, e dentro do palácio, um lorde bem vestido é servido por pessoas todas vestidas iguais que usam máscaras. Elas são edperiemntos do lorde, que possui uma larga oficina nos fundos do seu palácio, sua perversão ocorre inicialmente pela tentativa da descoberta daquele oasis, mas ao final se torna pura por prazer de fazê-lo.

A flor da loucura se encontra com um

Um grande oasis cerca uma grande casas de parede amarelada, telhados laranjas (mexico) Rosa (sol), mão sul (Rubro), azul e roxo,, ou as ruínas de um. No centro da casa em cima, restos do que poderia ser uma estátua se mantém, parece ser uma mão estendida pra cima.

Dentro do palácio, diversas pessoas, cobertas de panos e maltrapilhos funcionam como se trabalhassem pra algo ou alguém, mas nada a de se encontrar lá, somente quadros que mostram um lorde vestido com as cores da casa.

Na casa

encontram oficinas com os mais diversos estudos, sobre doenças, sobre a mente humana, sobre algo que é dito como "eterni" e se refere a pessoas sobrevivendo mais do que o necessário, mais do que deveriam.

Os estudos de eterni mostram que os humanos se tornam capazes de aguentar, fome, sede, não sentem dor quando estão afligidos por essa doença. Mas que mais pesquisas deveriam ser feitas para conseguir respostas.

A continuação da pesquisa se faria na torre do sol, que o lorde se trancou lá com seu experimento e selou a porta, que não sairia por ali por Absolutamente motivo algum pois quando sua pesquisa terminasse, a altura da torre e a queda que levaria a morte não seria mais problema.

Na torre, ao se aproximar, um corpo se joga, com vestes que um dia foram nobres, agora rasgadas e empoeiradas, carcumidas.

Se joga e começa a se levantar, olhos fundos e pele acinzentada, sem resposta, somente instinto, seco como o deserto,

caído na água no reflexo do sol, olha pra esse e ergue as mãos, olha pra baixo e de ajoelha e repete.

Este é o lorde que um dia procuro sobre a vivente, o rigor da morte e o chamou de eterni,

Em cima da torre que está envolta do oasis, nada além de um espelho e uma varanda.

Na varanda é possível ver um sol e astros no céu, e um reflexo no oasis a volta da torre.

No espelho, o reflexo mostra o lugar como se estivesse de noite, e cheio de instrumentos e afins.

No lá é a loucura, que se esconde dentro. Lá existe a flor, sendo segurada por uma mulher, a mãe de Helena.

na torre seu pai se isolou com ela e usou de suas fórmulas quase incompreensíveis para chegar no rigor da morte, pré datando a calamidade, mas no caminho suas notas perdem sentido até que elas acabam. Ele enlouqueceu, todos os trabalhadores ficaram sem alimentos pois ele prendeu todos os alimentos na torre.

Um dia uma mulher aqui chegou e ele se recusou a abrir a porta para ela, ela gritava e gritava e ele enlouqueceu quando a viu partir.

eterni, a maldição, tirou o que restava de sanidade dele. e tentou chegar ao sol.

Essa foi a ultima carta que ele escreveu antes de tudo acontecer.

"ela veio até mim, linda como o sol, própria como ele, ele veio a mim, o mesmo como ela, ela veio a mim, ela abençoa, elae torna parte delae, como é o deserto é o céu é a lua e é o sol é eu e eu sou elae, Lyssa Daemon sobre terra"

Lyssa significa fúria. Daemon divino, espírito.

Seguido de desenhos do que parecem uma mulher sentada numa pedra em meio ao deserto. Com o sol se pondo atrás de si.

FLOR TURQUESA

Talvez aqui as ações de Helena não funcionem caso ela esteja sozinha e seja necessário que ela haja com os outros.

AO CONSEGUIREM A PRIMEIRA FLOR, PATRÉLA PRÉ CALAMIDADE COMEÇA A SE FORMAR, CASO ELES PASSEM POR LA, mas a ideia é que não passem

Ato III – Lyssa Daemon

Ato final, onde encontraram o algoz do mundo e enfrentaram seus pilares, numa patrêla reconstruída.

Completamente vazia, sem vida. Tudo fica escuro, a noite chega na cidade.

PRIMEIRA PARTE DA CIDADE, PRÓXIMA A MURALHA:

Risadas tomam a cidade enquanto uma música alta toca.

Sons de cantos de ópera.

Mais risadas e música.

Começam a se sentir meio embreagados.

Avançando a riosada fica cada vez mais alta, mas no fundo existe outra coisa.

Um barulho diferente que existe.

Um som de muleta batendo em pedra, como o de rei visálas.

Junto dele um leve choro.

E o sol nasce com choro.

SEGUNDA PARTE DA CIDADE, meio da cidade:

Choro forte e gritos de agonia.

Os passos ficam mais pesados

Eles começam a se separar contra a vontade deles.

As casas da cidade somem a partir dali e somente as de trás sobram.

Embaixo deles um terreno de pedra leva até o castel. Mas cada um se separando cada vez mais

É como se o castelo estivesse no horizonte como um todo e eles sempre caminhassem a ele, mas sempre se separando.

Eles começam a sentir um grande peso nas costas a cada passo que dão a frente.

Quando olham para o lado conseguem se ver, se olhando e caminhando, confusos, como um espelho.

Os passos mais pesados a cada segundo levam ao horizonte. Que parece não chegar.

A pele deles começa a enrijecer, envelhecer.

TERCEIRA PARTE, PRÓXIMO A MURALHA DO PALACIO:

Os passos afundam na pedra e em volta deles ela se torna TERRA.

Quando dão passos mais a frente, o que fica pra trás começa a se tornar areia.

As muralhas da área nobre caem, desmoronam, em vários pedaços de pedra na frente deles.

O horizonte de palácios se torna um único.

A direita. UMA ENORME IGREJA. Opressora a tudo, e que só aparece nesse momento começa a cair.

Ela cai em cima deles e eles sentem as pedras baterem e seus corpos e ficarem macias. Elas se tornam terra viva que cai em volta deles.

Quando passam, a terra vira areia.

Quarta parte, após a queda da igreja:

Cada passo que eles dão eles sentem dor.

Agonia

Tristeza

Lágrimas caem de seus rostos e a cada passo que dão.

Quanto mais se aproximam do palácio, as terras deixam de aparecer na pedra e somente areia fica.

A dor, agonia e tristeza se intensificam e uma grande raiva corre sobre eles.

Eles ARDEM EM FURIA.

O palácio começa a ruir.

Suas ruínas caem sobre tudo e começam a ser tomadas pelo vento enquanto tudo começa a escurecer e a noite chega, sem lua

Quinta parte, final, palácio.

Onde antes era o palácio, agora a flor, a mesma que encontraram quando patrêla deixou de existir, eles se deparam com um chão inteiro de areia.

O céu escuro da noite, sem lua.

No centro atrás da Flor, sentada em Um monte de areia, que quase faz um pequeno morro, e em cima dele, sentada, uma figura que eles reconhecem.

Uma bela mulher, a mais bela mulher, da representação mais perfeita que possam imaginar se apresenta a vocês, despida, coberta somente por seus longos cabelos pretos.

Seu rosto coberto de lágrimas Rubra, Azul, Roxo e Turquesa.

O choro escorre por seu corpo inteiro e chega ao chão, manchando as areias de várias cores.

Que vibram forte e sobem pela flor, pintando ela das mesmas cores.

Ela chora.

"nada volta, jamais voltará, ele disse uma vez.
Enquanto todos os outros repetiam o que ele disse uma vez
E minha cabeça se tornava o que ele aponta e decide
E assim como eu, nada como era volta
Jamais voltará."

Eles fazem o que quiserem

Lysa Daem puxa a flor do chão. Segura em seu peito.
Respira uma última vez.

As areias são meu conforto
Eu sou
As areias são o mundo
Eu sou
As areias existem
Eu

Nada volta como era, jamais voltará.

LYSA DAEM PERMANECE imóvel, segurando a flor no seu peito, de olhos fechados.

E tudo é areia.

O que querem fazer?

APÊNDICE B: *Pen Drive* com conteúdo audiovisual do projeto

Neste *Pen Drive* é possível encontrar a gravação de todas as sessões, desde criação de Mundo e personagens até a campanha que foi jogada para transcrição do roteiro. Os arquivos estão nomeados e organizados em ordem cronológicas e separados em pastas singulares para cada sessão.

APÊNDICE C – ROTEIRO**PATRÉLA**

PATRÉLA

Escrito Por

Rodrigo Garcia, Marco, Odmar, Rian e Vanessa

Baseado no poema,

Os Casos de Lysa Daem

FADE IN:

1 TERRA DO FRUTO ETERNO - DAY 1

Um grande continente, com 5 grandes reinos é visto de forma abstrata. No centro o maior deles, engloba e reúne seus adjacentes.

NARRADORA V.O

A Terra do Fruto Eterno é formada por 5 reinos, os 4 cardinais e Patrêla, o Centro de todos, A joia do Mundo Novo.

Uma grande cidade em meio a mais frutífera das terras, muito verde, arvores abundantes, um local de vida, clareza, natureza. Cercada por grandes muros e portões proporcionais, mas sempre abertos. Com um grande tráfego de pessoas e mercadorias.

NARRADORA V.

Com suas grandes muralhas e portões majestosos, de um povo rico e cheio de cultura. Patrêla sempre possuiu tudo que precisava.

2 INT. SALA DO PALÁCIO - AFTERNOON 2

Cinco homens bem vestidos, REIS DOS 5 REINOS, sentado numa mesa sozinhos, gargalhando, enquanto discutem o futuro da terra. Dentre eles o destaque é VISÁLAS I (65), barba bem feita, cabelo grisalho longo e arrumado, o mais bem vestido dentre os outros.

NARRADORA V.O

Os reinos se uniam para criar uma aliança e viver em paz, prosperar, caminhar para o futuro...

3 EXT. HORIZONTE - NIGHT 3

O Horizonte de patrêla aguarda o Nascer do sol, que nunca vem e escutamos GRITOS de AGONIA em Patrêla.

NARRADORA V.O

Mas um dia, Tudo que se erguia, Mudou. Um dia o sol que nascia no leste, não o fez.

4 EXT. RUAS DE PATRÉLA - NIGHT 4

Ruas de pedra, GRITOS, pessoas se atacando, gritando, surtando. Pandemônio se alastra pela cidade.

NARRADORA V.O
Dias de Escuridão espalharam Terror
pelas ruas de Patrélia, enquanto o
Grande Rei Visálas I pouco sabia o
que fazer.

A imagem em silhueta do rei Visálas I cobre a cidade, sem mostrar feições, parada, sem reação. Enquanto a cidade é tomada pelo caos e os GRITOS continuam.

NARRADORA V.O (CONT'D)
Quanto mais a noite Durava, menos
sanidade, felicidade e riqueza
existiam nas ruas.

5 EXT. HORIZONTE - MORNING 5

A primeira luz do amanhecer se faz no horizonte da terra. quanto mais ele aparece, mais o som de um cavalo correndo se torna audível.

NARRADORA V.O
Um dia, o sol voltou a nascer e com
ele veio a notícia...

Um MENSAGEIRO montado a cavalo corre no horizonte.

NARRADORA V.O (CONT'D)
O conto...

O mensageiro chega nos portões de Patrélia, desmonta seu cavalo e segue em direção ao primeiro GUARDA que vê, o entregando uma carta.

NARRADORA V.O (CONT'D)
A lenda.

6 EXT. REINO CARDINAL DO LESTE, ANATÁKRI - DAY 6

Vemos uma grande cidade, com arquitetura diferente de Patrélia, menor, mas igualmente imponente a natureza que existe a sua volta. Em paz na claridade do sol...

FLASHES mostram a escuridão com GRITOS de desespero em meio a ela.

Onde antes era cidade, agora somente areia.

NARRADORA V.O
 O reino cardinal do Leste,
 Anatákri, cairá, e somente areia
 ficou em seu lugar.

7 INT/EXT. SALA DO PALÁCIO/ PATRÉLA - DAY 7

O Rei visálas comanda o fechamento dos portões. Enquanto eles se fecham o desespero da cidade é visível.

NARRADORA V.O
 O Grande Rei Visálas I então
 decretou que os portões jamais
 abririam novamente, e que todos
 deveriam ficar calmos, pois nada
 aconteceria com o Reino de patrêla.

Sequência de portões se fechando.

NARRADORA V.O (CONT'D)
 E ele estava correto...

8 EXT. TERRA DO FRUTO ETERNO - DAY 8

Todos os reinos, como no princípio, agora o leste é um deserto.

NARRADORA V.O
 O Grande Reino se manteve de pé
 dentro de suas muralhas, porém,
 tudo a sua volta, todos os reinos
 Cardinais e toda a Terra do Fruto
 Eterna...

Cada momento, um dos cantos se torna areia. Deserto. Mudança drástica.

NARRADORA V.O (CONT'D)
 Areia se tornaram, e o deserto de
 Ôntela, Nascerá.

9 EXT. HORIZONTE CORRUPUTO - DAY 9

Um horizonte que borbulha em corrupção, após o deserto, de maneira alienígena ao mundo, com pedaços de podridão subindo aos céus.

NARRADORA V.O
A única barreira entre a Humanidade
e o Fim.

FADE TO BLACK.

100 Anos depois.

FADE IN:

10 EXT. RUAS DE PATRÉLA - DAY 10

Uma cidade diferente do que vimos antes, sua arquitetura se mantém de pé, mas todo o resto é morto, sem vida alguma. Cheia de Areia do deserto que passam por cima das muralhas.

As areias, como uma nuvem, descem sob a cidade e ao chegarem ao chão mostram pessoas caminham ao desencontro, mas sem identificações ainda, quase silhuetas. Apresentam uma cidade deserta e sem vida, enquanto seres perambulam para lá e para cá.

Elas são pegadas por várias mãos se amontoam em cima dos focos de Areia. Algumas as Guardam em potes de vidro, sacos de couro. Outras as colocam na boca e se alimentam dela. VIVENTES, pessoas secas, de olhos fundos e pele acinzentada.

Em outras ruas, esses mesmo seres caçam ratos e pombos pelos cantos, os pegando e se alimentando ferozmente deles. Algumas pessoas comuns começam a aparecer e uma rotina parece começar na cidade, sem susto a figura dos Viventes, eles são comuns aos outros.

Em meio ao dia acontecendo, barulhos secos, que mostram pessoas se jogando de cima da muralha, para cair num pedaço de areia, cobertos de sangue e imóveis por um segundo, se levantam e começam a consumir a areia suja pelo seu sangue (de cor verde).

Por entre a cidade, a GUARDA caminha forte, com o símbolo de uma grande árvore em seu peito, mesmo símbolo que se vê em alguns pingentes de cidadãos patrelenses.

11 EXT. PÓRTICO DA ALVORADA/ PORTÃO LESTE - DAY 11

Alguns cidadãos ajoelhados em frente a um grande portão, o maior de patrélia, encostam suas cabeças nele e ali ficam, balbuciando.

A Guarda caminha em ordem, na direção do portão e lá começam a jogar os FIÉIS para longe dele, abrindo um espaço e se pondo como proteção ao mesmo.

No chão iluminado pelo grande sol, uma sombra começa a se formar. No céu, uma revoada de CANÁRIOS toma lugar das nuvens e começa a cobrir Patrêla.

12 INT. FORJA/CELA DE KOL'GUN - DAY

12

Um quarto de masmorra grande, sem divisórias, faz parte do palácio, mas sem a menor regalia, mais parece uma prisão. Com uma única janela. Além da cama ruim, existe uma forja ao lado, com diversos equipamento para confecção de itens, quanto itens já pronto, escudos, espadas, utensílios domésticos.

Vemos KOL'GUN AGNI (110), Um Vivente, suas características básicas são parecidas com as que primeiro fomos apresentados, porém com uma aparência um tanto mais saudável. Cabelos brancos bem curtos, uma grande barba branca com tranças e cicatrizes pelo rosto e corpo, assim como mãos calejadas de trabalho.

Ele acorda e repara próximo a porta do seu quarto, jogada no chão, uma Adaga completamente malfeita e enferrujada. Quando a toca, Ele parece estagnado.

MEMORIA DE KOL'GUN POR CIMA DE SUA REALIDADE ATUAL

Kol'gun começa a ver um garoto e um homem, ambos translúcidos trabalhando na sua forja, eles parecem felizes e estão se divertindo, forjando uma adaga. Em um momento, , o SOM DE BATER DE ASAS DOS PÁSSAROS aparece, tanto pro passado, quanto pro presente.

A criança e o homem caminham até a janela, de onde vem o som. Lá o pai colocar a criança no colo para que possa observar melhor a janela e ver os pássaros.

Kol'gun caminha até os dois no presente e quando chega onde eles estão, a memória se dissipa e ele observa os pássaros no céu.

13 INT. LABORATÓRIO DE HELENA/ IGREJA DO FRUTO ETERNO - DAY

13

Um laboratório com diversos utensílios de experimentação física, química e biológica. Algumas janelas, vitrais, se espalham pelo ambiente que é bem espaçoso. Em um dos cantos é possível encontrar grandes, jaulas, grandes o suficiente para pessoas caberem, mas nenhuma é vista.

Vemos uma mulher com uma roupa suja de verde, e utilizando de luvas para mexer num corpo (VIVENTE) que se debate em cima da mesa, ela usa um óculos que cobre boa parte da sua cara, um cuidado para não se sujar é perceptível.

Uma sombra começa a se formar em volta dela, vinda de uma das janelas, junto de um som Aguçado e perfeitamente sincronizado, um CANTO DE BEM-TE-VI, vários em harmonia. HELENA MEGALOS (32), Diaconisa da Igreja do Fruto Eterno, cabelos Longos, pretos e lisos, bem cuidada, retira seu óculos revelando seu rosto, um contraste imenso a figura anterior. Curiosa com o som, ela para seus experimentos por alguns segundos para observar o céu, mas logo a atenção se perde e ela volta a mesa do experimento.

Na mesa, o Vivente que antes se debatia, agora está parado. Helena parece confusa e começa a anotar em seu caderno, fazer desenhos.

Olhos parados, estático, sem reação, mas respirando e coração batendo, sua pele parece mais ríspida, quebradiça. Helena tenta fazer um corte no Vivente, e no momento que o bisturi toca na pele dele, seus olhos permanecem, mas sua respiração e coração param.

Morto. Helena está confusa e excitada com a descoberta. Ela retira as luvas e vai em direção a uma escrivaninha com várias notas espalhadas enquanto o corpo permanece na mesa.

14 INT. CELA DE CADEIA - DAY 14

Vemos alguns Guardas do Caminho liberando LIDIMO (17) xxxxx de suas correntes, eles batem em sua costas e o empurram para fora.

15 EXT. RUAS DE PATRÉLA/ PÓRTICO DA ALVORADA - DAY 15

Lídimo corre pelas ruas, incansável, passando por entre um batalhão de Guardas do Caminho sem encostar em nenhum. Depois de algumas ruas, algumas pessoas parecem acenar para ele, mas ele não as percebe, somente continua correndo. A nuvem de pássaros no céu se torna maior e ele a percebe agora, parece ficar mais preocupado e correr ainda mais rápido. Vemos ele entrar numa casa.

Do outro lado das ruas, passando o batalhão que caminha até o portão, vemos ILLYKAMI (27), cabelos laranja com listras amarelas que cortam seus cachos, Roupas bem cuidadas porém simples, olhos verdes como folhas molhadas de orvalho. Suas mãos sempre manchadas tocam uma JOVEM, a colocando numa posição de meditação, tentando ajudá-la.

O SOM DOS PÁSSAROS E A SOMBRA SE INTENSIFICAM, Illykami olha para o céu, para a revoada que passa, e algo cai em sua direção. Ela consegue tirar o corpo na hora e não é atingida por uma cabeça que cai do céu, sua cabeça.

As ruas escurecem um pouco mais com a queda, Illykami parece petrificada. Um pé, calçado de armadura pisa onde a cabeça está e essa some como uma ilusão enquanto o batalhão marcha até o portão.

Illykami se assusta e se esconde.

SOM DE CAVALOS TROTANDO FORTE. Illykami observa uma carroça de prisioneiros ser levada para mais adentro da cidade, atrás desta, Lídimo corre desesperado pedindo que parem.

SOM DO CORO DE BEM-TE-VI, Illykami e Lídimo parecem petrificados pelo mesmo. Lídimo volta a si e a carroça está distante demais para alcançar, mas ele continua correndo.

A carroça chega até uma parte da cidade com muros altos e muita guarda. Lídimo tenta entrar diversas vezes e acaba falhando. Na última, ele consegue passar dos muros, mas recebe um golpe na nuca e desmaia.

16 EXT. CIMA DAS MURALHAS - DAY 16

A nuvem de CANÁRIOS toma patrêla como um todo, enquanto Bem-te-vis enfileirados na muralha cantam num uníssono desconfortável e agonizante.

SOM DE RANGER DO PORTÃO SE ABRINDO

17 EXT. PÓRTICO DA ALVORADA/ PORTÃO LESTE - DAY 17

Os portões de Patrêla se abrem de forma lúdica.

A guarda do Caminho impede uma visão limpa daqueles que tentam se aproximar.

4 Guardas entram na cidade pelos portões, carregando um corpo coberto por maltrapilhos.

Os portões voltam a se fechar.

FADE TO BLACK.

18 ATO I: PATRÊLA 18

FADE IN:

19 EXT. RUAS DE PATRÉLA - DAY

19

Um PREGOEIRO caminha pelas ruas mais pobres, cercado de Guardas do Caminho que reforçam o que é dito por ele.

PREGOEIRO
ESCUTEM! ESCUTEM TODOS! O Grande
Rei Visálas I, convoca todos os
cidadãos patrelenses para seu
discurso, que ocorrerá hoje no meio
do dia! Todos devem comparecer!

Algumas pessoas reagem de maneira negativa e logo são repreendidas pela guarda.

20 INT. LABORATÓRIO DE HELENA - DAY

20

O laboratório está desarrumado, diferente do que vimos a primeira vez. Helena dorme por cima de vários papéis quando é acordada pelo barulho de UM PÁSSARO BATENDO NA JANELA.

No susto ela se levanta e começa arrumar sua pesquisa. Alguns serventes batem na porta. Helena se recompõe e eles entram. Sem falar ou olhar para ela, eles começam a retirar as "Cobaias" de Helena que já estão mortas nas gaiolas.

Helena veste seus trajes de pesquisa, calça suas luvas, colocando o óculos e, sem olhar para eles.

HELENA
Tragam mais um deles para a mesa
antes de saírem.

SERVENTE 1
Sim, senhora, Diaconisa.

Enquanto os outros retiram os corpos. O SERVENTE 1 abre uma das jaulas e começa a retirar a cobaia.

Antes de sair, o Servente observa Helena focada em seu trabalho, examinando minuciosamente a cobaia antes de começar seus experimentos.

HELENA
Se você quer continuar olhando é
melhor que entre em uma dessas e se
tranque.

O servente se assusta e sai do laboratório sem dizer uma palavra.

Após analisar o corpo e este também perecer, ela pega um pedaço de pele que retirou dele.

HELENA (CONT'D)
Hm....isso é novo.

Helena começa a anotar em seu caderno.

Ela vê o Pregoeiro passando pelo jardim, sozinho. Seus olhos reviram e ela risca algo de sua agenda.

Uma batida na porta do laboratório. Helena verifica se está apresentável, se arruma minimamente e abre a porta. Do outro lado, um homem velho, bem arrumado, cabelo bem cortado, é o PAI DE HELENA (68). Sem olhar para Helena, mas observando tudo do laboratório.

PAI DE HELENA
Sinceramente, Helena... Você já deveria manter suas coisas mais organizadas.

O pai de helena entra no laboratório, passando por ela.

Helena se coloca entre ele e as gaiolas, tentando esconder essa parte do seu laboratório.

PAI DE HELENA (CONT'D)
Como você consegue trabalhar aqui?
é algum tipo de martírio?

O Pai começa a arrumar algumas cadeiras a sua forma, e se senta em uma delas, se colocando numa posição de controle do lugar.

PAI DE HELENA (CONT'D)
Já ouviu sobre a convocação do
"Grande rei"? esse tal anúncio?

HELENA
Eu acabei de ouvir que Visálas
chamou a todos... não é isso?

PAI DE HELENA
Exato... confesso que tenho minhas
duvidas sobre a necessidade de
comparecer a essas besteiras da
corte.

Enquanto fala, o Pai de Helena parece perder seu norte cada vez mais, até que sua forma de falar muda, com helena, que percebe.

PAI DE HELENA (CONT'D)
 Eu tive um sonho... uma sensação
 essa noite, depois que me tranquei
 por conta da tempestade que
 vinha...

Ele para um pouco, desnortado, ele segura no bolso do paletó
 que está usando, segurando algo que guarda ali.

PAI DE HELENA (CONT'D)
 Helena você já tem idade
 suficiente...

Ele retira do bolso um COLAR COM PINGENTE CIRCULAR.

PAI DE HELENA (CONT'D)
 Sua mãe sempre quis lhe entregar
 isso, mas depois que ela fugiu...
 desapareceu... enfim.

Ele caminha até helena com o medalhão na mão.

PAI DE HELENA (CONT'D)
 Fazia parte da família dela, antes
 da calamidade. Foi a única coisa
 que ela deixou antes de
 desaparecer... e eu mantive para
 mim, mas era o desejo dela que
 fosse seu...

A cada palavra seu semblante muda, como num arrependimento.

PAI DE HELENA (CONT'D)
 Eu não ia lhe entregar isso...
 mas... eu senti que deveria.

Helena fica confusa com as ações do pai.

PAI DE HELENA (CONT'D)
 Não me faça perguntas, eu também
 não sei o que está acontecendo.

Ele entrega o COLAR para Helena. no pingente, um brasão com
 um símbolo "4 mãos em formato de cruz, 4 asas em X e um sol
 no meio" SEM COR ALGUMA, SOMENTE O DOURADO do metal (como uma
 rosa dos ventos).

O Pai de helena começa a olhar em volta do laboratório
 novamente. Helena percebe que sua feição altera ao entender o
 que ela faz ali.

PAI DE HELENA (CONT'D)
 Não vou mais tomar o seu tempo... A
 Diaconisa da Igreja do Fruto Eterno
 tem outros afazeres... eu imagino.

Ele olha para ela. Helena calada. Seu pai começa a deixar o
 laboratório, quando chega na porta vê Helena ainda com o
 colar na mão olhando para ele.

HELENA
 A tempestade de ontem.... Por isso
 tá tudo bagunçado. Normalmente não
 é assim.

Eles se olham, Helena jura que vê um sorriso no canto da boca
 dele.

PAI DE HELENA
 Eu acredito que o problema vá muito
 além do que tem na sua sala.

O Pai sai, fechando a porta atrás de si. Helena aperta forte
 o colar em sua mão por um momento, até que vai a porta e a
 tranca. Ficando encostada contra ela e observando o colar em
 suas mãos.

Ela sai de perto da porta e vai organizar o seu laboratório.
TALVEZ MAIS UMA ANÁLISE DE CORPOS.

21 INT. FORJA/CELA DE KOL'GUN - DAY

21

Kol'gun se levanta lentamente, sentando em sua cama e tomando
 um copo de água levemente suja. A Sua **Adaga**, amarrada a sua
 cintura.

Ele caminha até suas ferramentas e começa a limpá-las,
 Metódico, arrumando elas antes do trabalho. Após arrumá-las,
 ele começa a trabalhar.

SONS de MARTELO batendo em ferro. Kol'gun trabalha
 incansável. Ele escuta barulhos e gritaria, alguém tenta
 chamar a atenção, sons ofuscados pelo bater do martelo.

PREGOEIRO (V.O.)
 (Gritando)
 O grande rei visálas I...!

Kol'gun para de martelar e começa a ouvir.

PREGOEIRO (V.O.)
 (gritando)
 ...convoca todos os cidadãos
 patrelenses para seu discurso...!

Kol'gun resmunga para o martelo e volta a batê-lo na bigorna.

MARTELO

Pensou que era eu né? Tava tentando
te avisar que não era eu. Parece
que tem mais gente vindo aí.

Uma sombra se forma abaixo da porta de Kol'gun, seguido de um
bater na porta.

Kol'gun olha pro martelo, confuso.

MARTELO (CONT'D)

Não sou eu.

KOL'GUN

Tem certeza?

Alguém bate na porta novamente.

MARTELO

Não sou eu.

KOL'GUN

Se a porta responder... essa vai
ser nova.

Ele começa a caminhar em direção a porta e parado em frente a
ela, espera. Olhando intenso para a porta.

CASSIUS I (V.O.)

Kol'gun, posso entrar?

Kol'gun parece sair de um transe com a voz.

KOL'GUN

Ta aberta...

A porta se abre.

PORTA

Ai! Ai! Ai!

CASSIUS I (145 ANOS), Vivente, olhos fundos, pele seca e sem
vida, mas de porte forte, vestido na armadura da Guarda Real.
Ele olha diretamente para Kol'gun. Enquanto entra e fecha a
porta do quarto/ cela.

CASSIUS I

Está se sentindo diferente hoje?

Kol'gun observa atentamente a porta enquanto ela se fecha.

PORTA
Ai! Ai! Ai!

Kol'gun para o Martelo.

KOL'GUN
Ela tava me ignorando todo esse tempo?

CASSIUS I
Com quem você está falando?

KOL'GUN
Com o martelo...?

CASSIUS I
Tudo bem... Kol'gun, eu acordei um pouco estranho hoje. Você ouviu aqueles pássaros? Eles me lembram algo, mas não sei o que.

Cassius I Caminha pelo quarto, procurando um lugar para sentar.

CASSIUS I (CONT'D)
Mas algo está diferente...

KOL'GUN
Não... eu só ouço martelada, ferro batendo, o fogo ficando mais quente.

Cassius I apontando para **Adaga**

CASSIUS I
Começou a trabalhar nela?

KOL'GUN
Sempre... Todo dia.

CASSIUS I
Algo me incomoda muito no dia de hoje, Visálas me deixou de fora do que é esse discurso que ele fará.

Cassius Senta na cama de Kol'gun.

CASSIUS I (CONT'D)
Não sei o que é, não sei sobre o que se trata... Mas... eu deixei a Adaga aqui, eu não sei bem porque, mas lembrei muito daquele dia. Do que fizemos com você...

(MORE)

CASSIUS I (CONT'D)
com todos eles. Eu sinto que a
culpa pesa mais que antes... e que
o perdão...

Cassius para por alguns segundos.

CASSIUS I (CONT'D)
Eu acho que...

KOL'GUN
Não há o que perdoar.

CASSIUS I
Eu não sei o quanto isso é verdade,
nem pra você, Kol'gun. A verdade é
que nossas vidas são dedicadas a um
homem perdido.

Cassius respira fundo e se levanta da cama, se recompondo e indo em direção a porta, frente a ela, ele para e olha para Kol'gun.

CASSIUS I (CONT'D)
Tome cuidado, trabalhe na sua
adaga... Sinto que hoje ela será
importante para você.

KOL'GUN
Tome cuidado, Cassius... Trabalhe
no seu próprio perdão.

CASSIUS I
não tenho isso... só existe o fim,
um dia. Enfim, notícias como essas
com tanta divulgação, normalmente
são o Berço de revoluções. E nós
sabemos como essas acabam em
Patrélia.

Eles se encaram intensamente.

CASSIUS I (CONT'D)
Se proteja do que pode vir.

Cassius I caminha até a porta.

CASSIUS I (CONT'D)
Se precisar... fuja.

Ele sai, deixando a porta aberta.

Kol'gun caminha até a porta aberta e ao chegar nela, a fecha.

PORTA
AI! AI! AI!

Ele começa a analisar as dobradiças e olha pro martelo.

KOL'GUN
Isso aqui não é normal.

MARTELO
Com certeza, mas foi a gente que
fez então deve ta incrível.

KOL'GUN
Então eu já tenho o que fazer hoje.

Kol'gun começa a martelar as dobradiças e concertá-las.

Ele coloca a adaga na bigorna, pega algumas ferramentas e só
fica ali, observando ela.

MEMORIA DE KOL'GUN POR CIMA DE SUA REALIDADE ATUAL

O Espectro de seu pai, martelando a adaga a sua frente e
Kol'gun criança ao lado dele. É como se martelassem a Adaga
real, mas nada acontece.

Kol'gun fica parado em seu canto, observando aquilo ocorrer,
sem mover nenhuma de suas ferramentas.

22 INT/EXT. MEMÓRIAS DE LIDIMO - DAY

22

Uma casa humilde, com somente o que a família precisava para
viver. Lídimo caminha em meio uma casa vazia. Sujo, de
aparência ruim. sozinho ele fica calado.

Imagens de seus pais caminhando pela casa, organizando
algumas coisas e fazendo tarefas diárias. Ele tenta alcançá-
los mas quando chega a eles, já não estão ali.

Agora numa sala cheia de AREIAS em POTES, de várias cores
espalhadas pelas patroleiras. ele observa um dos potes em
específico e dentro dele, uma paisagem ofuscada, parece uma
cachoeira, que estranhamente se torna um grande chafariz,
ainda borrado. Com um som não natural de água caindo, que não
parece o de uma cachoeira ou chafariz.

PAI DE LIDIMO (V.O.)
As cascatas d'agua caiam de cima
das montanhas, banhando todos com
sua beleza.

A imagem da cachoeira, assim como seu som, começam a se tornar mais reais. Num horizonte cheio de vida, verde, onde animais caminham, completamente diferente de Patrêla.

PAI DE LIDIMO (V.O.)
Para lá iremos, um dia, filho... e
um dia você também.

Nas ruas de patrêla, Lidimo caminhando com alguns amigos.

PAI DE LIDIMO (V.O.)
Um dia iremos até lá, e esperamos
por você.

Os amigos de lidimo começam a correr e ele acaba sendo pego pela guarda.

PAI DE LIDIMO (V.O.)
Mas antes o rito deve ser feito.

Lidimo depondo numa corte, sendo jogado numa cadeia.

Sendo solto como na sua primeira cena.

PAI DE LIDIMO (V.O.)
Lidimo...

Correndo pelas ruas.

PAI DE LIDIMO (V.O.)
Lidimo...

Vendo sua casa e tentando chegar nela, mas nunca conseguindo.

PAI DE LIDIMO (V.O.)
Lidimo!

23

INT/EXT. CASA DE LIDIMO - DAY

23

Lidimo acorda em sua casa, jogado no chão próximo a cama.
Acordando devagar ao som de batidas na sua porta.

SHAPUR (V.O.)
Lídimó! Cara você tá aí?

Lidimo vai até a frente da sua casa, onde SHAPUR (25), pano cobrindo o cabelo e trajes surrados de cores fracas, o aguarda com mais **2 AMIGOS**. as ruas estão tomadas de areia, próximo a casa de Lidimo, em alguns pontos, elas chegam a altura do joelho.

LIDIMO
E aí, cara... bom dia.

SHAPUR

A gente... a gente ouviu o que aconteceu.

LIDIMO

O que ta rolando ai na cidade? Eu ouvi uma gritaria mais cedo.

SHAPUR

Cara, tem muita areia na rua, velho.

Um dos amigos com muita dificuldade tenta tirar os pés da areia.

SHAPUR (CONT'D)

A tempestade de ontem levou umas casa ai, uns telhados soltaram, umas casas encheram de areia e ai os come-areia tão entrando nas casas... ta uma cagada generalizada isso aqui. Mas a gente passou aqui porque ficou sabendo do que aconteceu...

LIDIMO

Tem certeza que ninguém viu nada?

SHAPUR

Cara... a gente perguntou por ai, mas...

LIDIMO

Não tem como tu perguntar praquele teu contato que conhece os come-areia...

SHAPUR

Cara tu sabe que a comunicação não é fácil ass...

LIDIMO

Eu tenho medo de ter sido eles! Eu já to desconfiando de todo mundo! Ninguém olha pela gente...

SHAPUR

Dimo, eu também desconfiaria deles, mas esses bicho tavam muito bizarro ontem... imagino que tu não teve tempo de ouvir isso, mas alguns dos adoradores da centelha que se jogavam da muralha... eles estavam caindo e... bom, morrendo.

Lidimo olha para muralha e depois para Shapur.

LIDIMO
Morrendo? Como assim?

SHAPUR
Eles estavam se jogando das areias,
perto do portão.. Não sei bem o que
aconteceu, mas o que tão falando é
que dois que se jogaram,
morreram... e aí tu já viu né? Os
cara são meio maluco e surtaram.

LIDIMO
Vocês sentiram algo estranho ontem?

SHAPUR
Eu não, nem os menino, mas tem uns
videntes que tão meio estranhos
pela cidade... e confesso que
aquele tudo de pássaro foi bem
estranho, mas não senti nada não.

LIDIMO
será que foi coincidência? ter
acontecido algo ONTEM com os meus
pais?

SHAPUR
Dimo, o que a gente ouviu do
pessoal aqui em volta foi que a
Guarda veio recolher teus pais,
ninguém mais passou aqui, pelo
menos é o que viram... mas também,
com toda a merda dessa história de
portão se abrindo ontem, é difícil
acreditar totalmente no povo.

Lidimo entra em casa, junto alguns de seus pertences rápido e
começa a caminhar de volta para seus amigos. Parando
rapidamente e observando as prateleiras cheias de potes com
areias de diversas cores, e depois seguindo ao encontro.

Quando chega próximo dos amigos, eles parecem dar um toque a
ele.

Próximo dali, no começo da rua, o Pregoeiro e vários guardas
caminham pelas ruas.

SHAPUR (CONT'D)
Cabeça baixa, Dimo.

O Pregoeiro passa junto aos guardas que observam a reação de todos, trocam olhares com Lidimo e Shapur que retribuem com saudações.

Ao passarem, Shappur cospe no chão.

SHAPUR (CONT'D)
Malditos, podiam morrer todos.
Dimo, o que tu pretende fazer
agora?

LIDIMO
Preciso ir atrás dos meus pais,
cara, descobrir o que aconteceu...

SHAPUR
Cara... pensando bem...eu acho que
consigo arranjar um amigo pra te
ajudar a passar das muralhas dos
otários lá.

24 EXT. RUAS DE PATRÉLA/ PRAÇA DO PALÁCIO - DAY

24

Lidimo, Shapur e os 2 amigos caminham por algumas ruas, até entrarem em um beco e encontrarem uma figura encapuzada, ZALA (25), roupas pretas e justas a seu corpo.

ZALA Começa a levar Lidimo e Shapur por cima dos telhados. Eles passam por algumas casas, passando por cima da cabeça dos guardas sem que eles os percebam, até que chegam na casa mais próxima da muralha que Lidimo não conseguirá passar no dia anterior.

Eles três observam o palácio e a igreja do Fruto Eterno.

25 INT. CASA DE ILLYKAMI - DAY

25

Uma casa abandonada serve de abrigo para Illykami. Sem nada de especial além de alguns móveis quebrados que trazem a lembrança do que forá uma casa.

Illykami arruma a casa, tinge algumas areias, inclusive com seu próprio sangue. Corta uma fatia pequena de um pão mofado.

Ela organiza alguns frascos com as areias, os guarda numa sacola de tecido e sai da casa.

26

EXT. RUAS DE PATRÉLA - DAY

26

Saindo de sua casa, ela percebe as areias altas, que dificultam sua locomoção, e várias outras casas já sem telhado e algumas até atoladas.

Ela caminha por um tempo e com dificuldade, próximo a muralha da cidade.

BARULHO DE BATIDA SECO.

Num susto, Illykami procura de onde veio o barulho e vê um corpo caído nas areias da muralha, imóvel. De cima, outros viventes parecem observar e aguardar.

Ela começa a se arrastar em direção ao corpo, com dificuldade tentando ficar de pé na areia. Algumas pessoas em volta, mantém a sua distância.

Cochichos em volta dizem "Mas um que não levanta... o que ta acontecendo?"

Illykami se aproxima do corpo, bate nele e esse não reage.

A areia embaixo do corpo, agora claramente ela percebe ser um Vivente, começa a se tornar um verde escurecido, um líquido esverdeado começa a sair dos ouvidos e derramar na areia próxima a cabeça.

Illykami começa a rasgar partes do tecido do Vivente e pegar um pouco da areia manchada.

Ela segue seu caminho passando por mais algumas ruas cheias de areia até chegar numa casa muito parecida com a sua.

27

INT. CASA DA BETH - DAY

27

A casa, não possui nada além de maltrapilhos espalhados pelo chão, onde a mulher que Illykami ajudava no dia anterior se encontra deitada. E uma cesta coberta por um pano.

Illykami entra, caminha em direção a ela e para a sua frente, ainda de pé.

ILLYKAMI

Eu tive que sair ontem por questões pessoais... mas meu trabalho foi feito... preciso do meu pagamento agora.

A mulher, Beth (15), roupas rasgadas e um olhar perdido, jogada no chão, demora a começar a falar.

BETH
(gaguejando)
É. eu. eu não tenho agora.

ILLYKAMI
Como assim você não tem agora? Esse
foi o nosso combinado.

BETH
(gaguejando)
Eu sei. Depois de ontem eu tive uma
recaída.

Illykami começa a observar a casa como um todo. Ela caminha até Cesta coberta e vê embaixo dos panos, uma banana meio podre, e um pão quase mofando. Ela corta o pão na metade com um caco de vidro.

Ela Joga metade do pão no chão, próximo da menina e leva a cesta consigo.

ILLYKAMI
A gente se vê semana que vem.

Ela começa a sair da casa.

BETH
Desculpa, Illykami.

Beth começa a pegar um pouco de areia guardada num pedaço de pano e comer devagar enquanto illykami sai sem olhar para ela.

28

EXT. RUAS DE PATRÉLA - DAY

28

Ao sair da casa, Illykami vê a figura do pregoeiro junto de muitos Guardas.

Ele não fala nada, fica distante, enquanto os guardas começam a empurrar pessoas na direção do palácio.

Alguns que tentam reagir, levam golpes no corpo e logo aceitam serem levados, começando uma caminhada até o palácio.

Illykami se mantém fora da visão dos Guardas, indo em direção do pronunciamento.

O lugar mais aberto de Patrêla, em frente ao grande palácio do Rei Visálas, uma imensa praça, com caminhos de pedra feitos em volta do centro e diversos arbustos mortos, mas que se mantém de pé, parecem pintadas para parecerem desse jeito. No centro um grande palco, uma estrutura grande de madeira com uma corda e um alçapão, uma forca. Ao lado dessa estrutura, diversas bandeiras brandem o brasão da família real, Uma pérola bordada em tecido dourado no meio de um tecido azul, e da igreja do Fruto Eterno.

A direita da praça é possível ver a igreja do Fruto Eterno, imponente junto ao palácio.

Muitas pessoas estão ali, boa parte da cidade já se encontra no lugar.

Pessoas muito bem vestidas, sobem na forca e se dispõe de maneira formal, parte da nobreza de Patrêla.

Lidimo, Shapur e Zala, mais próximos da Igreja, buscam uma forma de não chamarem atenção ali perto. Zala entrega um turbante para Lidimo, e se despede dos dois.

SHAPUR

Cara, se tu quer entrar nesse lugar, sem que eles te chutem na hora, a gente precisa de um disfarce melhor que só um turbante... aguenta aí.

Illykami, em meio ao público, procura nos arbustos por flores, folhas, ingredientes que possa usar, sem dar muita atenção ao que acontece ali.

Depois de um tempo recolhendo flores, folhas e terra, Illykami se coloca em um canto e começa a fazer uma oração, sussurrando para si.

ILLYKAMI

Ó terra, mãe, permita que tudo renasça e o vento permute os teus ensinamentos...

Um barulho tira ela da concentração, e quando observa, sua cesta de plantas não está mais ao seu lado. Ela fica confusa, mas ao não encontrar quem fez aquilo, começa a observar a sua volta com mais cautela. Se esgueirando para um canto mais distante do centro.

Shapur volta até Lidimo, com uma cesta de Flores.

SHAPUR

Agora é contigo. Toma cuidado.

LIDIMO

Obrigado, amigo... obrigado mesmo
por ajudar desse jeito.

SHAPUR

Só espero que seus pais estejam
bem, Dimo.

Shapur começa a se distanciar e sumir no meio da multidão,
deixando Lidimo sozinho.

Lidimo caminha até a igreja, com cuidado, para não ser
descoberto.

30

INT. IGREJA DO FRUTO ETERNO TÉRREO - DAY

30

Uma igreja enorme, com arquitetura gótica, vitrais, diversas
velas acesas próximas aos bancos que levam até o altar.
Algumas pessoas caminham por ali, rezam para si, enquanto
dois homens, vestidos com o símbolo do fruto eterno e roupas
do clero, conversam. Atrás deles, uma escada parece levar
para um andar acima.

BISPO

É um ultraje o que acontece nessa
cidade. As pessoas ficam levando
nossa fé para caminhos que não são
nossos, o Visálas acha um monte de
coisa...

O outro padre, tapa sua boca.

PADRE

Pare de falar do rei... você sabe o
que acontece.

Lidimo passa despercebido pelas sombras do exterior da
igreja. Onde existem entradas laterais e menos pessoas
circulando.

Antes de entrar, ele percebe uma carroça atrás da igreja, a
mesma que levava seus pais no dia anterior.

Lidimo se aproxima, mas começa a ouvir barulho dos guardas na
parte de trás, onde existe uma continuação da praça, um
jardim. Acima dele, ele observa algumas janelas.

Lidimo retorna as entradas laterais, próximo a algumas velas.
Ele usa das velas para incendiar a cesta com flores, jogando-
a para um canto oposto a escada.

As pessoas começam a se mobilizar, na tentativa de apagar o pequeno fogo, enquanto ele sobe as escadas.

31 INT. IGREJA DO FRUTO ETERNO 2 ANDAR - DAY 31

No segundo andar da igreja, Lidimo encontra 3 portas de madeiras, todas fechadas.

Ele tenta abrir a porta da esquerda. Força um pouco sua maçaneta, mas ela se mantém parada. Tenta mais uma vez e nada acontece.

32 INT. LABORATÓRIO DE HELENA - IGREJA DO FRUTO ETERNO - DAY 32

Helena no meio de seus experimentos escuta um barulho em sua porta, alguém tenta abri-la, sem sucesso.

A partir desse ponto faço um paralelo entre o dentro do laboratório de Helena, e o fora, onde Lidimo tenta encontrar seus pais.

Lidimo caminha até a porta do meio, empurrando e não conseguindo abri-la, ele tenta mais uma vez e ela permanece fechada.

Helena, olha confusa e caminha devagar até a porta.

Lidimo caminha até a porta da direita, ele abre ela devagar sem fazer barulho, somente uma brecha por onde pode observar.

Dentro da sala, duas pessoas, com roupas do clero e símbolos do fruto eterno estão lado a lado, de costas para a porta. Elas parecem lavar algo num tanque a frente delas, impossível de ver pela visão de Lidimo.

Lidimo abre a porta um pouco mais e consegue ver, a sua direita, outras duas pessoas, viventes, despidas, imóveis, deitadas em cima de mesas de madeiras.

PAI DE LIDIMO (V.O.)
Para lá iremos, um dia, filho...

Lidimo perde o controle, abre a porta de forma bruta e rápida.

LIDIMO
(gritando)
BABA! AMI!

Helena escuta um grito abafado da sala ao lado e abre a porta devagar.

Lidimo corre em direção as duas pessoas, empurrando eles para o lado.

PAI DE LIDIMO (V.O.)
Mas antes o rito deve ser feito.

Lidimo vê seu pai, morto, num tanque de água.

A mão de um dos serventes agarra o braço de lidimo, que rapidamente se solta.

SERVENTE 2
(gritando)
Quem é você e o que tá fazendo aqui?!

LIDIMO
O que vocês estão fazendo com o meu Baba?

SERVENTE 2
Guardas! Guardas!

Helena escuta o pedido de socorro e despretensiosamente abre sua porta, caminhando devagar para fora.

Lidimo observa o corpo de seu pai, imóvel. Ele olha para os corpos do canto e reconhece sua mãe, próxima a ela, os pertences deles, amontoados. Ele segura o pai nos braços, lutando contra os serventes que tentam segurá-lo.

SERVENTE 2 (CONT'D)
Guardas! Guardas! Intruso! Ajuda!

Lidimo empurra os dois serventes, deixa seu pai deitado. Ele corre em direção dos pertences dos pais. Pegando as **PULSEIRAS DA MÃE E DO PAI.**

O som dos guardas subindo a escada se aproxima.

Lidimo se aproxima da janela da sala. Se apoiando nela, olhando para baixo, vendo um jardim cheio de arbustos e plantas mortas.

Helena sai de sua sala, escutando a comoção dos guardas que ainda não chegaram no segundo andar. Ela caminha até a porta da sala onde Lidimo está, somente colocando parte de sua cabeça para observar o que acontece.

Lidimo hesita de se jogar por um segundo. Ele olha para trás.

Os olhares de Lidimo e Helena se encontram.

Ele se joga da janela no meio do jardim.

Helena parece surpresa, mas logo sai dali e volta para sua sala, enquanto os guardas procuram pelo intruso.

33 EXT. JARDIM DO FRUTO ETERNO - DAY 33

Lidimo se levanta no meio dos arbustos, vê guardas correndo até ele e começa a correr deles.

GUARDAS

Peguem-no! Intruso! Peguem ele!

Ele corre em direção as casas nobres que existem na proximidade do castelo.

34 EXT. PÁTIO DO PALÁCIO - DAY 34

A cidade inteira ocupa a praça, todos os cidadãos patrelenses ali presentes. A nobreza já toma seu lugar no palco e aguarda. A Guarda do Caminho obrigou alguns a estarem ali, então existe um alvoroço de pessoas que estão contra a sua vontade.

Illykami observa de longe a movimentação das pessoas. Um vivente esbarra nela.

VIVENTE 1

Perdoe-me, jovem.

Enquanto ele se afasta, ela sente algo escorregadio em seu ombro. Uma parte da pele do homem fica nela.

Illykami se ajoelha num lugar ainda mais afastado, mas dentro do pátio. Lá, ela se ajoelha, e com um amontado de terra e areia amarela, ela começa a orar.

Ela esfrega a terra e a areia em sua mão enquanto murmura palavras incompreensíveis.

35 INT. FORJA/CELA DE KOL'GUN - DAY 35

Kol'gun, ainda parado em frente a memória de seu pai lhe ensinando a forjar, levanta seu martelo a ponto de bater na adaga, mas não o faz.

Ele a recolhe da bigorna. E caminha em direção a sua porta e abre ela gentilmente, fazendo uma reverência.

Kol'gun fica parado observando o limiar entre a porta e o corredor.

A memória dele criança aparece na sua frente, já no corredor.

Kol'gun levanta a cabeça e dá o primeiro passo em direção ao corredor.

36 INT. LABORATÓRIO DE HELENA - DAY 36

Helena termina de arrumar sua sala. Ela começa a mudar sua aparência. Tirando o seu avental de pesquisa, seus óculos, luvas cheias de sangue. Ela solta seu cabelo, o penteando para ficar impecável.

Ela caminha em direção a porta numa postura similar a anterior porém com aparência diferente. Ao sair do laboratório, assume sua posição de diaconisa, nobreza.

Helena sai da igreja.

37 EXT. RUAS NOBRES DE PATRÉLA - DAY 37

Lidimo corre dos guardas, eles parecem estar próximos dele.

Ele passa por um terreno nobre, com roupas secando, pega um tecido e corre mais rápido ainda em direção a um dos becos do lugar.

No beco ele começa a arrumar o tecido como um belo turbante que parcialmente cobre seu rosto. Os guardas parecem tê-lo perdido de vista.

Ele caminha na direção contrária, voltando para o pátio, para a declaração do rei.

38 EXT. PÁTIO DO PALÁCIO - DAY 38

O povo continua alvoroçado e parece ter ainda mais gente naquele lugar.

Illykami para de rezar e olha para as suas mãos, antes cheias de terra e areia amarela e não encontra nada.

Suas mãos estão na mesma coloração da areia amarelada. Mas nem sinal desta. Ela olha confusa.

Do lado contrário a ela, Kol'gun começa a sair do palácio, olhando para frente calado, vendo a memória de si criança cumprimentar a todos enquanto ele segura no martelo e na adaga guardados na cintura.

Helena caminha fora da igreja, prepotente nos seus passos todos a observam e logo desviam o olhar.

Correndo das casas nobres, Lidimo agora vestido de maneira diferente, esbaforido, se aproxima do pátio e percebe que não está mais sendo seguido. Ele olha em volta e começa a se aproximar calmamente do palco para ver melhor em meio a multidão.

39

EXT. PALCO DA EXECUÇÃO - DAY

39

Dois integrantes da Guarda começam a subir, segurando uma figura encapuzada, coberta de maltrapilhos.

A guarda coloca a figura de frente para força, em cima do alçapão fechado. Segurando firme para que não se mova.

O som de madeira batendo em madeira, como alguém andando de muleta. O grande Rei VISÁLAS I (190), cabelos longos, finos e brancos, com uma barba rala e mal feita que se espalha em seu rosto, sobe no palco, mancando com sua muleta.

Parte da plateia comemora a chegada do rei.

VISÁLAS I

Enfim, a joia retorna ao seu lar.
Enfim, vos digo.
o fim chega a patrêla! e da mesma
forma que saiu um dia. Ò grande
Deusa...

Visálas I caminha até a figura, gesticulando o tempo todo. O público reage a seu discurso.

VISÁLAS I (CONT'D)

Sozinha... Fraca... HEREGE! Clama
por ter tomado reinos consigo e ser
o FIM! Ela causou tudo isso! Ela é
a Divina que a tudo destruiu! Se
ela morre, tudo ficará bem, tudo
voltará ao normal!

Quanto mais ele fala, mais a plateia reage. Os viventes da plateia começam a tomar frente e esticam a mão para cima do palco, como em suplica a visálas.

Em volta do palco, vários viventes de mãos erguidas.

VISÁLAS I (CONT'D)

Diga a eles o que fez! Diga a eles
quem és!

Visálas I puxa os maltrapilhos da figura.

Uma linda mulher, de longos cabelos pretos, despida, sem medo no rosto, mas sua coragem se torna desespero em alguns segundos. Ela cobre suas partes e tenta escapar das mãos da guarda, mas não consegue.

MULHER MISTERIOSA

Nada fiz! Só busquei pelo bem de Patrêla, ao senhor meu rei! E nada consegui lhe entregar, poupe minha vida, não faça algo que possa se arrepender, por favor!

A Guarda coloca o pescoço da mulher na forca. E Visálas I caminha até uma alavanca no canto do palco.

Illykami, Helena, Kol'gun e Lidimo observam de longe.

Uma grande sombra começa a se formar em cima de patrêla.

MULHER MISTERIOSA (CONT'D)

Foram as areias, não eu! Foi o vento que me fez e quem sou, mas não fui eu! Pelas terras eu juro, pelo fim eu juro, não fui eu.

O som do BATER DE ASAS DE CANÁRIO se forma, da mesma forma do dia anterior.

MULHER MISTERIOSA (CONT'D)

Eu sou eu, eles me dizem que somos tudo, mas eu sou eu!

O canto dos Bem-te-vi em uníssono começa baixo no leste da cidade e de lá se estende gradualmente por toda a muralha.

MULHER MISTERIOSA (CONT'D)

Mas nada nem ninguém, eles dizem que somos tudo, que somos eu, que sou eu, que eles são eu.

Visálas puxa a alavanca.

O som da alavanca sendo PUXADA e o alçapão abrindo.

A corda se estica.

Um grande clarão toma tudo. Junto de um grande impulso de poeira. As areias que cobriam a cidade, se expandem e tudo tem a cor delas.

Silêncio.

Um vento forte e agudo, sonoro, rápido.

Aos poucos o clarão passa. E revela areia.

A cidade não existe mais, nem nada que nela existia. Somente os 4, Illykami, Kol'gun, Helena e Lidimo se mantêm de pé. Exatamente onde estavam antes.

No horizonte do norte, do sul, do leste e do oeste, um pilar de energia rubra, escura, sombria, sobe até o céu.

Onde a execução ocorreu, agora há uma flor, uma rosa, sem cor algum, somente tons de cinza, parada.

40 LETREIRO: ATO II: O DESERTO E A FLOR 40

41 EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO - DAY 41

Os quatro parados. Estáticos no meio do chão árido.

42 EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO-SUL - DAY 42

Helena olha em volta, movimentos desconexos, observando os pilares de corrupção no horizonte.

Ela para e começa a observar seu colar. Em silêncio.

43 EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO-NORTE - DAY 43

Illykami (no CENTRO-NORTE), parada, olha em volta. O vento batendo em seu rosto. A areia tocando seu corpo.

Ela percebe a flor no centro e retira uma das areias em seu pote, se ajoelhando e caminhando em direção a **Flor sem cor** que existe no meio do deserto.

Enquanto reza, as areias de sua mão somem, da mesma forma como fizeram antes, virando parte dela.

ILLYKAMI

(alto)

PERDAO! PERDOE-ME TERRA! PERDOE A
ELES.

44 EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO-OESTE - DAY 44

Lídimo, imóvel, aperta a pulseira de seus pais forte. Olhando para o pilar do norte.

LIDIMO
Finalmente o dia chegou... baba...
Ami.

Ele aperta novamente a pulseira, soltando devagar ele começa a observar os outros. Primeiro, Illykami, ajoelhada nas areias, depois Helena, parada sem reações.

Lidimo respira fundo, puxando uma rosa de seu bolso ele caminha até Illykami.

45 EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO-NORTE - DAY 45

LIDIMO
Eu lembro de você.

Ela parece não percebê-lo de início, continua caminhando ajoelhada.

46 EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO-LESTE - DAY 46

Kol'gun continua olhando para o centro, onde a execução ocorrerá, como se nada tivesse ocorrido.

Ele caminha pouco para a frente, retirando seu martelo do cinto.

Ele se ajoelha forte na areia, e no mesmo movimento começa a martela os grãos.

SOM DE BATIDA SECA NA AREIA.

47 EXT. DESERTO DE ONTELA - DAY 47

Os 4 juntos, mas sozinhos. Helena, Kol'gun e Illykami em seu mundo.

48 EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO-NORTE - DAY 48

Lidimo os observa, parado próximo a Illykami.

Ele começa a acompanhar a caminhada de Illykami, em silencio.

Illykami para e olha suas mãos, observando a areia em sua pele, como uma só. Ela fecha os olhos e olha pra cima, para lidimo.

ILLYKAMI
Eu também lembro de você. Ladrão de flor.

Ela puxa a rosa da mão dele.

Ele ri, enquanto illykami se levanta.

LIDIMO
Muito obrigado... a sua flor salvou
minha vida mais cedo.

ILLYKAMI
Quem é você?

LIDIMO
Eu sou dimo... O ladrão de Flores,
eh não, digo. Sou um vendedor de
produtos, no pórtico da alvorada.

Illykami lê ele de pés a cabeça enquanto fala. depois olha em
volta pra toda a areia.

ILLYKAMI
Era.

LIDIMO
Sim. é difícil imaginar que ta
realmente acontecendo isso... que o
dia chegou. Eu vi que você tava
orando. é algo que você acredita?

Illykami aponta para o deserto e para os pilares

ILLYKAMI
Não há nada que me impeça de
acreditar.

Ela olha para Kol'gun e Helena.

ILLYKAMI (CONT'D)
Quem são eles?

49

EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO-LESTE - DAY

49

Enquanto kol'gun martela, o som de areia abafada se torna o
de metal sendo batido na bigorna.

MARTELO
AI AI AI!

Kol'gun segura sua adaga no cinto. Ele olha para o martelo.

KOL'GUN
Ta faltando alguma coisa...

Ele percebe que a parte da areia que ele martelava, tomou outra textura, mais rígida. Ele segura a adaga em uma mão e o martelo em outra.

E continua a martelar, mas agora o som de martelo batendo em ferro. **ESSE SOM se mantém ao fundo enquanto ele martela.**

50

EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO-NORTE - DAY

50

Lidimo e Illykami observam de longe.

LIDIMO

Senhorita. Posso saber seu nome?

Illykami se mantém concentrada, olhando para as areias e para a FLOR.

Lidimo a observa por um tempo, imita sua movimentação.

ILLYKAMI

(sussurro)

Illykami.

LIDIMO

Kana?

ILLYKAMI

Illy... Kami.

LIDIMO

Ah nossa, desculpa. É... tem como você dar um tapa na minha cara? é só pra confirmar uma coisa... muito importante.

ILLYKAMI

Por que eu faria isso? E porque eu faria o que você ta mandando?

LIDIMO

Assim, existe a possibilidade disso tudo ser um sonho...

Illykami belisca seu braço, torce a pele a ponto dela romper. ela fecha os olhos em dor.

E não sangra.

ILLYKAMI

Ok... Eu não posso te dar uma certeza, Lidimo, ladrão de flor. Talvez seja um sonho.

LIDIMO

Caramba. Eu vou perguntar pro
senhor vivente ali que ta
martelando a areia.

Illykami continua organizando seus potes com várias areias e
ervas mortas enquanto lidimo se distancia.

Ele passa próximo de Helena, parada, tentando não olhar
diretamente para ela ainda.

51 EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO-LESTE - DAY

51

Lidimo chega próximo de Kol'gun e Illykami começa a ir atrás
dele.

LIDIMO

Oi! Senhor... Senhor... Dimo. Eu
sou Dimo.

Kol'gun ainda ajoelhado, olha pro martelo. Então olha para
Lidimo e volta a olhar para o martelo.

LIDIMO (CONT'D)

Sou eu.

Ele olha desconfiado para Lidimo e aponta pro martelo,
questionando Lidimo. Ele repete isso algumas vezes.

LIDIMO (CONT'D)

Ah desculpa! O senhor tava
conversando com seu Martelo.

KOL'GUN

Hm.

Kol'gun continua olhando para lidimo.

LIDIMO

É que a gente ta tentando entender
o que ta acontecendo... e não sei,
você parece ser alguém bem sábio.

Kol'gun interrompe Lidimo, apontando para as areias.

KOL'GUN

Tudo virou pó. Não ta vendo? Não
tem nada, Tinha antes, ai isso
aconteceu... O que tem pra
entender?

Lidimo e illykami olham confusos para Kol'gun.

KOL'GUN (CONT'D)
A duvida é:

Kol'gun aponta para a parte da areia que vem martelando, que está dura, com textura diferente, como uma placa de ferro.

KOL'GUN (CONT'D)
Isso é muito duro!

Ele volta a bater na areia. Illykami e Lidimo se assustam ao ouvir o som de metal batendo em metal.

Kol'gun se vira e começa a martelar outro pedaço de areia, que também endurece.

KOL'GUN (CONT'D)
Mas ta faltando alguma coisa.

MARTELO
Temperatura. FOGO. Falta QUEIMAR!

KOL'GUN
Hm.

Illykami toma a frente de Kol'gun.

ILLYKAMI
O que você ta fazendo com a areia?

Kol'gun olha sério para Illykami.

KOL'GUN
Batendo.

Illykami coloca o pé onde Kol'gun está martelando e sente a areia rígida. Se assusta e começa a andar para trás repreensiva.

ILLYKAMI
Quem é você e como você ta fazendo isso?

KOL'GUN
Ferreiro. Martelo.

ILLYKAMI
Você não pode simplesmente transformar a areia no que você quer que ela seja.

KOL'GUN
Ferreiro. Martelo.

Kol'gun aponta para areia rígida.

KOL'GUN (CONT'D)

Ferro!

Illykami confusa olha pro Lidimo.

LIDIMO

Eu não sei, mas ele ta batendo e ta ficando rígido o chão.

Kol'gun observa Helena, e olha para seu Martelo.

KOL'GUN

Já vimos ela não?

MARTELO

Sim ela é meio grossa.

Kol'gun observa uma pequena faca, como um bisturi, na pequena bolsa que Helena carrega.

KOL'GUN

Cliente. Foi a gente.

52 EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO-SUL - DAY

52

Helena parada, continua a olhar seu colar. Em momentos quebra seu olhar e observa os pilares de corrupção no horizonte, mas logo volta ao colar.

O suor começa a cair de sua testa e pingar na peça dourada que ela observa intensamente.

Com uma das gotas, o sol no centro do colar começa a ganhar a cor, pequenos pigmentos ROSA CLARO.

Kol'gun caminha até Helena, ele puxa o Bisturi da bolsa e ela se mantém imóvel, observando somente o colar.

Kol'gun começa a martelar o bisturi ao lado dela. Eles parecem não se notar.

Helena parece usar o medalhão como bússola, tentando alinhá-lo de alguma forma com os pilares, mas sem se mover.

53 EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO-LESTE - DAY

53

Illykami e Lidimo observam a cena de longe.

ILLYKAMI

Queria entender o que esse tipo de pessoa... O que ESSES tipos de pessoas fazem aqui.

LIDIMO

Eu entendo se você acreditar em outra coisa, mas pra mim isso tudo parece a profecia do portão. Que tudo será refeito, mas antes areia será.

ILLYKAMI

É a vontade da terra... é a vontade da areia.

LIDIMO

Eu confesso que não imaginei que seria tão dramático, nem entendo porque fiquei para trás. Mas fico confortado sabendo que meus pais já estão do outro lado, depois disso tudo...

Lidimo aperta forte as pulseiras de seus pais.

LIDIMO (CONT'D)

Mas respondendo sua pergunta... eu não sei se existe algo comum entre nós.

Illykami olha diretamente para Helena.

ILLYKAMI

Em outras situações eu não estaria nem um pouco aberta a conversar, mas... se quiser pode ir na frente.

Lidimo e Illykami caminham em direção de Kol'gun e Helena.

54

EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO-SUL - DAY

54

Kol'gun finaliza os ajustes no Bisturi.

Helena continua paralisada olhando para o colar até que, em cima do colar, Kol'gun coloca o bisturi melhorado.

Helena se assusta e com um único movimento arremessa o colar que cai próximo aos pés de Lidimo.

Helena começa a gritar muito alto. Ela se joga no chão e começa a bater na areia.

Kol'gun vê helena no chão, se ajoelha em frente a ela e começa a martela a areia em sua frente.

Lidimo pega o Colar no chão e o observa calmamente, fascinado.

LIDIMO
Por que ela jogaria isso fora?

Ele caminha até Helena. Illykami o acompanha.

Helena continua gritando enquanto bate no chão. Ela aperta a areia nas mãos enquanto chora.

HELENA
Minha maldita pesquisa, anos
jogados no lixo. Perdidos!

Ela bate no chão, balbucia xingamentos.

LIDIMO
Oi... Moça, eu já te vi antes, você
tava na igreja, fui eu quem pulou
da janela. Lembra?

Ela limpa areia da cara, mas continua no chão.

HELENA
Que?!

LIDIMO
Você é da igreja, da igreja de
patrêla.

Helena olha em volta, sua cara vermelha de raiva.

HELENA
Acho que eu era... quando tinha uma
aqui perto.

Helena se levanta devagar.

LIDIMO
É realmente, agora somos todos
iguais, não acha?

Helena olha para lidimo com um olhar ríspido, seco, rápido. E começa a bater a areia de sua roupa.

Ela estende a mão esperando o Colar.

LIDIMO (CONT'D)
Não tem nada a ver com você hein? é
uma relíquia do mundo antigo.

Lidimo entrega o colar.

LIDIMO (CONT'D)
Isso aqui pode ser tão velho quanto
o ferreiro ali.

KOL'GUN

Hm.

Helena pega o colar rápido e puxa o colar para si.

HELENA

Como tu sabes disso?

LIDIMO

Então, quando você conversa bastante com os viventes... Eles contam histórias do passado. Eu convivi com um dos mais velhos de patrêla e ele me ensinou algumas coisas.

HELENA

E o que esse senhor disse sobre?

LIDIMO

Eu vi desenhos parecidos em algumas das peças que ele fazia...

Kol'gun para de martelar, se levanta, ele aponta para patrêla, aponta pro pingente e aponta para o lado contrário.

KOL'GUN

De fora.

LIDIMO

Isso! Vem de outro reino, outra cultura, não sei exatamente de onde, mas fora da patrêla. Essas histórias que mais me empolgavam quando ele contava... Ver uma relíquia dessas é maravilhoso! A pessoa que te entregou isso deve gostar muito de você.

Helena olha para a explicação desinteressada.

HELENA

Isso aqui era da família da minha mãe, que aparentemente fugiu de patrêla, e obviamente nunca mais voltou.

LIDIMO

Wow.

HELENA

Não que isso importe para algo. ainda mais agora.

Helena observa cada um individualmente rápido. Vendo características de suas roupas e o que carregam.

Illykami com seus potes e suja de areia.

Lidimo com um turbante feito de um tecido que não é dele e segurando duas pulseiras velhas.

Kol'gun, vivente com um martelo.

HELENA (CONT'D)

Algun de vocês tem a mínima noção do que aconteceu aqui?

KOL'GUN

Hm.... CABOU!

HELENA

Você claramente não tem noção do que aconteceu aqui.

LIDIMO

Acho que as profecias se concretizaram... os bem-te-vi cantavam sobre a muralha e.. Vocês estavam na praça? Acredito que sim quando...

KOL'GUN

REI.

LIDIMO

Sim... quando o Rei mandou enforcar aquela mulher... tudo virou areia.

HELENA

Então você é um daqueles que acredita que os Bem-te-vi trazem más notícias, que os canários trazem a tempestade de areia etc.? Você sabe que eles tem órgãos diferentes da gente né? Que reagem diferente, órgãos que, por exemplo, notam a mudança de temperatura do ar e por isso eles fogem quando vem uma tempestade de areia, não porque alguma coisa mágica avisa eles.

Helena guarda o seu colar num dos bolsos.

ILLYKAMI

Acho engraçado vocês aqui de patrêla, dizerem que sabem tanto sobre a cultura de fora...

Ela olha para o Lidimo.

ILLYKAMI (CONT'D)

Ou que sabem tanto sobre a própria existência do ser, da vida... se você sabe tanto, por que você não explica o que ta acontecendo agora? por que você não explica como a cidade inteira virou areia? Ao invés de diminuir tudo que nós acreditamos... o que o CANÁRIO nos avisou. A vontade da areia. Do vento. Do céu.

Illykami se vira em direção a FLOR do centro.

ILLYKAMI (CONT'D)

Eu não vou perder tempo com você.

Helena observa Illykami caminhar indo embora e começa a caminhar em direção a flor também.

Lidimo percebe as duas caminhando.

LIDIMO

(falando para si)

Bom, se o passarinho tem um órgão ou que quer que seja isso... então não faz diferença, é a mesma coisa, ele ainda traz o mau presságio.

Helena, sem olhar para trás enquanto pega um de seus cadernos de anotação.

HELENA

Pelo menos você parece um pouco mais interessado que a sua amiga.

Kol'gun segura a adaga na mão mais forte.

KOL'GUN

Fala tanto. Não fala nada.

55

EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO - DAY

55

No meio do deserto, a flor sem cor se mantém imóvel.

Illykami se aproxima dela, mas mantém certa distância.

Helena se aproxima e se ajoelha próximo a ela, kol'gun logo atrás.

Helena estica a mão para tocar na flor

KOL'GUN

FLOR.

Helena se assusta e para.

HELENA

Bem observado, ferreiro.

Lidimo chega próximo a eles, ao lado de Illykami.

LIDIMO

O que vocês acham que seria essa
flor?

Helena observa a flor por vários cantos, enquanto ajoelhada.

KOL'GUN

Flor...

LIDIMO

É que... esses 4 pilares estão onde
os antigos 4 reinos cardinais
existiam...

Illykami aponta para o Sul.

LIDIMO (CONT'D)

Você veio de lá?!!

Illykami faz que sim, e retira seu capuz, mostrando os
cabelos Laranja como fogo.

ILLYKAMI

De uma das cidades... Helúdia. Meus
pais vieram de lá, eu infelizmente
sou daqui.

Helena revira os olhos, se concentra e finalmente toca na
flor.

Seus olhos ficam brancos e ela começa a balbuciar.

56

EXT. PÁTIO DO PALÁCIO – NIGHT

56

PRETO E BRANCO.

Patrêla PRÉ-CALAMIDADE, no seu auge.

Helena está de joelhos de frente ao palácio, no local onde
antes havia um palco, mas agora ela está sozinho, nada nem
ninguém ali.

O portão do palácio se abre forte.

Uma figura coberta de maltrapilhos é jogada do portão e cai pela escadaria, até a base da escada. Somente a mão da figura é vista fora das cobertas, imóvel.

57 EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO - DAY 57

Helena se joga para trás, confusa.

Ela olha em volta, olha para Kol'gun.

HELENA
Velho, toca nessa flor.

KOL'GUN
Hm.

HELENA
Mão, mão, flor. Tocar.

Kol'gun toca na flor. Seus olhos reviram, ele balbucia coisas.

58 EXT. RUAS DE PATRÉLA - NIGHT 58

PRETO E BRANCO

Patrélia pré-calamidade, no seu auge.

Pessoas se juntam a figura de um ferreiro, e junto a ele começam a moldar as peças de ferro, e levantar o grande portão leste.

59 EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO - DAY 59

Kol'gun se mantém segurando a flor, após voltar do transe.

LIDIMO
Tá tudo bem aí?

Kol'gun aponta para sua mão.

KOL'GUN
Mão.

Helena observa, frustrada.

HELENA
É, deveria ter pedido pra alguém
que pelo menos consegue conversar
comigo.

Kol'gun amassa sua adaga, até cortar sua mão, que não sangra.

KOL'GUN
Eu sei falar.

HELENA
Olha só! Isso é uma surpresa. O que
você viu quando tocou na flor?

KOL'GUN
Memória.

HELENA
Sobre? alguém sendo jogado de
repente?

KOL'GUN
Quando o primeiro grande portão foi
forjado.

Lidimo olha assustado, fascinado.

Helena pega suas anotações e começa a escrever nelas.

HELENA
(para lidimo)
Você pode tocar na flor? Se
possível.

Lidimo se excita, ele sorri e vai até a flor.

LIDIMO
Tá! Tá bom!

Ele toca na flor. Helena observa de perto a interação, mas
nada de diferente acontece.

Nada acontece quando lidimo toca na flor.

LIDIMO (CONT'D)
Não tem nada, moça.

HELENA
Você não viu nada?

LIDIMO
Eu fiz errado?

HELENA
Não não, ta tudo bem

Helena toca na flor novamente, seus olhos reviram e ela
balbucia. Ela então se afasta e cai no chão.

HELENA (CONT'D)
 Apparently o ferreiro viu o
 portão, e eu aquela figura...

Helena olha para illykami que naquele momento só observa o
 que eles fazem.

HELENA (CONT'D)
 Moça. Moça.

ILLYKAMI
 Oi.

HELENA
 Já que estamos aqui todos sozinhos
 você não gostaria de ajudar com
 alguma coisa?

ILLYKAMI
 Você ta tentando explicar algo que
 não consegue?

LIDIMO
 Kami, a flor ta fazendo algo com
 eles... Não fez comigo não sei
 porquê. Mas com eles fez.

Illykami se aproxima da Flor Sem cor, se ajoelhando perto
 dela. Ela passa um momento olhando para lidimo, Para Helena.

Kol'gun aponta para flor.

KOL'GUN
 Mão.

ILLYKAMI
 Eu sei.

Ela toca na flor com cuidado.

Illykami revira os olhos, balbucia.

60 EXT. DESERTO DE ONTELA/ PATRÉLA - NIGHT

60

PRETO E BRANCO, PRÉ CALAMIDADE.

Fora dos muros de patrélia, se observa uma cidade rodeada de
 natureza, vida.

A visão se distância cada vez mais da cidade que se perde no
 horizonte.

Uma figura sem feições, uma silhueta, um único ser imóvel, apontando para frente.

Dois iguais a ele aparecem a sua frente. Esses dois apontam para frente e Três aparecem.

61

EXT. DESERTO DE ONTELA/ CENTRO - DAY

61

Illykami volta a si, soltando a flor gentilmente.

ILLYKAMI

Eu não vi algo que me recordo. Eu vi algo que parecia patrêla de fora, era como se tudo fosse vivo. Como se a terra ainda estivesse viva. E Lá fora tinha uma pessoa, talvez eu, não sei, era confuso. Depois duas apareciam na frente dela e depois três... talvez algo sendo recriado? Talvez o fim de patrêla não seja o fim de tudo.

HELENA

Era você e mais três pessoas?

ILLYKAMI

Eu não sei se era eu.

HELENA

Assim como nós somos três pessoas mais você?

ILLYKAMI

Não, era um e depois mais dois e depois mais três.

HELENA

ah entendi, então eram seis pessoas mais você, totalizando sete.

ILLYKAMI

Eu não entendo a sua necessidade de fazer esses comentários. Você quer provar alguma coisa?

Helena quebra o carvão de escrita que segurava na mão.

LIDIMO

Olha, eu não vi nada. Queria muito ajudar

KOL'GUN

Hm.

ILLYKAMI

E se a gente tocar a flor ao mesmo tempo?

LIDIMO

Eu posso tentar uma coisa antes?

Lidimo fecha os olhos e toca na flor.

LIDIMO (CONT'D)

Apenas boas lembranças.

HELENA

Você alguma coisa então?

LIDIMO

Não.

HELENA

Bom, foram afetadas duas mulheres e um vivente, você aparentemente é o único homem normal, talvez seja algo assim.

Illykami se ajoelha próxima a flor e olha para os outros.

Kol'gun se abaixa e coloca a mão próxima a dela.

Helena e Lidimo se ajoelham e se preparam.

Os 4 tocam a flor ao mesmo tempo.

Um pulso de vento sai da flor, levantando areia pra todo canto.

Eles continuam segurando a flor. Um grande estrondo se espalha pelo mundo. Tudo treme por alguns segundos.

Quando a areia cai, eles largam a flor, empurrados por outro vento e conseguem ver que na base dela, uma parte da areia escureceu, numa cor quase rubra, pedaços de gosma começam a subir desse terreno corrompido para o céu em volta da flor. Essa área é pequena, mas é perceptível que gradativamente ela se expande.

LIDIMO

Meu deus! Será que outro pilar vai nascer aqui?

Helena quase instantaneamente começa a olhar para os outros pilares.

HELENA

A cor é similar.

Kol'gun se levanta e se afasta deles.

ILLYKAMI

Então podem existir outros como a gente?

LIDIMO

Na crença do portão, acreditamos que quando a hora chega, um ritual deve ser feito para ir para o novo mundo, mas alguns continuam aqui para guiar os mais novos nos caminhos antigos... então, talvez existam ainda, pessoas assim, espalhadas pelo deserto. Esperando aqueles que devem guiar. Talvez a kami ta certa, existam outros como nós nesses pilares!

Helena se levanta e se afasta ainda mais da rosa.

LIDIMO (CONT'D)

Kami, cade aquela flor? Tenta jogar ela aí no meio, vê o que acontece.

Illykami pega a Rosa que havia guardado e a joga em direção da área corrompida. Quando cai, nada acontece, mas logo depois a ROSA começa a se desfazer e virar parte da corrupção.

LIDIMO (CONT'D)

É, isso não parece muito...

Um pedaço maciço de areia é jogado na flor, ao tocar na superfície escurecida, ele se desfaz e a área corrompida aumenta.

Illykami, Lidimo e Helena se assustam.

KOL'GUN

HM.

HELENA

Ok. Talvez realmente seja outro pilar que ta surgindo aqui, sendo assim, eu tenho uma teoria... mas aí, você rapaz, parece entender mais disso e pode ajudar...

Ela mostra o Colar para Lidimo.

HELENA (CONT'D)

Isso era da minha mãe, ela saiu da cidade, talvez ela saiba de algo que eu não saiba, talvez um lugar que a gente deva ir. E se isso era dela, talvez seja uma forma de chegar no lugar...

Helena aponta para o Colar

HELENA (CONT'D)

Porque aqui a gente tem 4 direções e o sol no meio. Talvez isso seja uma espécie de mapa. Você não consegue recordar de algo assim? Talvez se a gente apontar pro lado certo.

Helena tenta achar uma forma de posicionar o Colar.

Lidimo olha de perto o colar.

LIDIMO

Acho que a maior questão ainda é por que estamos aqui? por que o mundo precisa de 4 pessoas para transicionar pro novo mundo?

ILLYKAMI

Talvez nós somos as pessoas que eu vi. Como a... eu não sei o seu nome.

Helena olha firme para Illykami.

HELENA

Helena.

ILLYKAMI

Como o que ela disse. Eu não sei o que significa, mas a gente pode descobrir enquanto a gente se afasta disso aqui.

Illykami aponta para a área corrompida e se afasta dela.

HELENA

Olha, isso destruiu a terra e a planta, é melhor a gente se afastar disso. A questão é para onde ir? Talvez algum dos pilares? Ver se alguém sobreviveu?

Kol'gun pega na adaga e aponta para illykami.

KOL'GUN

De onde ela veio. Pode ter algo. a gente pode ir para cidade de onde ela veio.

ILLYKAMI

Não acho que alguém sobreviveu lá, mas alguém veio de fora, no ultimo dia.

HELENA

Eu acho que pode ser uma boa ideia começar pela cidade da illykami, visto que não temos nenhuma outra pista.

Helena, illykami e Kol'gun começam a se preparar para partir. Lidimo os observa, calado.

LIDIMO

E se isso tudo for o nosso julgamento? Eu acho que preciso perguntar uma coisa.

Eles param e se viram pra ele.

LIDIMO (CONT'D)

E eu preciso muito de uma resposta sincera.

Ele caminha até a Helena. Segurando a pulseira de seus pais nas mãos.

LIDIMO (CONT'D)

Você trabalhava com aqueles nobres, o que vocês faziam com os viventes? sinceramente, o que aconteceu no mundo antigo, eu to disposto a deixar pra trás, mas eu preciso saber. Os meus últimos dois dias foram um inferno porque eu achava que meus pais não teriam um final digno.

Helena olha nos fundos dos olhos de Lidimo.

HELENA

Essa resposta... tu realmente queres ela? De verdade?

LIDIMO

Eu preciso saber... a gente vai andar junto.

HELENA

Os viventes eram usados para tentar
achar uma forma de que outros
viventes não sofram o que eles
sofrem quando ficam muito velhos.
Como o ferreiro. A doença ela não
faz bem pra cabeça das pessoas.

LIDIMO

Ta... tá ok. Mas não muda o fato de
que você tirava as pessoas das
ruas, das periferias para fazer
isso.

Kol'gun se aproxima de Lidimo.

HELENA

Sim. Não era eu, mas eles faziam
isso sim.

KOL'GUN

(para lidimo)

Você falou que era um julgamento,
qual foi o crime de vocês então?

LIDIMO

Eu deixei meus pais sozinhos em
casa, eles precisavam de mim para
tudo. Há dois dias atrás eu fui
depor porque uns come-areia estavam
fazendo balburdia na vizinhança. Eu
achava que se eu fosse lá, eu
estaria ajudando todo mundo, mas
depois do interrogatório fiquei
preso um dia inteiro. E Nesse dia
os meus pais morreram. eu não pude
estar ali pra salvar eles... quando
cheguei lá, eles já tinham sido
levado pelo Caminho. Eu to aqui por
isso, eu tava na praça atrás de
respostas.

HELENA

Ah, acho que eu lembro de você.

LIDIMO

Sim, fui eu que criei toda aquela
confusão.

HELENA

E tu não quebrou nada depois
daquela queda?

LIDIMO

Não, nada.

HELENA

Olha, realmente acredito que isso não seja um julgamento. Eu passei minha vida toda tentando ajudar pessoas como vocês, até como ela. ainda que eu, enfim. então não faria sentido eu estar sendo julgada.... Não tem como ser um julgamento. Não sei, talvez a cidade esteja enterrada embaixo da gente e não estamos vendo. A Mancha me assusta, mas deve ter como descobrir o que é isso.

Lidimo e Kol'gun trocam olhares desconfiados.

Kol'gun encara Illykami.

ILLYKAMI

Apesar de viver sob o peso de minha crença, há muitas coisas que eu devo pagar ainda. E eu sei disso.

Illykami encara helena.

HELENA

Ferreiro, quer compartilhar algo?

KOL'GUN

Não.

HELENA

Vamos seguir antes que isso cresça?

Kol'gun se ajoelha e desenha o símbolo de sua família no chão, bate com o martelo e ele se mantém rígido.

Todos caminham em direção ao pilar corrupto do Sul.

62

EXT. DESERTO DE ONTELA - DAY

62

Viagem extensa, dura dias.

LIDIMO (V.O.)

Você acha uma boa ideia, Kami, a gente ir até o pilar do sul?

Saindo de uma planície árida, chegando em dunas imensas de areia.

ILLYKAMI (V.O.)

Eu acredito que assim como esse pilar, os outros devem estar se expandindo há algum tempo. Acho que se alguém sobreviveu igual a gente. Talvez esteja por lá. As pessoas de onde a minha família veio, sempre tentaram ajudar os outros, não seria diferente com a gente.

caminhando por outra planície árida.

KOL'GUN (V.O.)

Lá pode ter outra flor também.

A cada pedaço da viagem o pilar corrupto fica maior.

SOM DO BATER DE ASAS DE CANÁRIO.

Uma tempestade de areia.

63

EXT. SUL DO DESERTO DE ONTELA - DAY
LETREIRO: ANTIGO REINO CARDINAL DE NISIKIA

63

Os 4 caminham em direção ao pilar que está bem próximo.

Quanto mais se aproximam, ele perde opacidade.

Eles continuam caminhando até que começam a escutar SOM DE DUAS VOZES HUMANAS distantes, discutindo fervorosamente.

Os 4 se assustam com o som.

Kol'gun se ajoelha, faz rapidamente o formato de um escudo no chão de areia e bate o martelo. O chão fica rígido e ele começa a usar o escudo.

LIDIMO

Vocês estão ouvindo isso? Pessoas gritando! Mas aonde?

Helena empolgada caminha em direção ao som.

Lidimo começa a olhar em volta.

Kol'gun e Lidimo conseguem ver que embaixo dos pés dele não tem mais areia, mas sim terra morta.

Lidimo aperta o passo atrás de helenas.

LIDIMO (CONT'D)

Gente... o chão! O chão!

KOL'GUN

Terra!

Illykami começa a amassar a terra e passar no corpo.

LIDIMO

Isso é terra????!!

Kol'gun pega um pouco de terra e bate com seu martelo. Mas nada acontece. Ele entrega a terra pra Lidimo.

KOL'GUN

Terra ruim.

Illykami pega um de seus potes e guarda um pouco da terra.

Helena se abaixa para sentir a terra. Ela esfrega a mão no chão.

O som da briga continua, ficando mais agressiva, mais alta.

Illykami percebe de onde o som vem e começa a correr na direção.

ILLYKAMI

Ali! Ta vindo dali!

64

EXT. RUÍNAS DE NISIKIA - DAY

64

Eles correm atrás dela e quanto mais se aproximam ele começam a ver ruínas. feitas de tijolos simples e argila, envolvidas com plantas mortas que em sua maioria já são pó. Ruínas bem despedaçadas, prontas para caírem mais uma vez.

No meio delas, dois homens, ambos de cabelo laranja fogo, como Illykami, estão brigando. Um deles tem cabelo grande e o outro curto, fora isso são quase gêmeos e vestem roupas brancas, bem feitas, rasgadas e sujas de sangue.

LIDIMO

EI! EI!

Lidimo e Illykami correm para apartar a brigar.

ILLYKAMI

Likenid, dekinai! (parem! O que estão fazendo?!)

Eles escutam a língua de illykami e param por um tempo, confusos.

Illykami segura o de cabelo mais curto, DORÓTHYROS SYNÓMI (30) enquanto Lidimo segura o de cabelo mais longo IOKOVIS ANESI (30).

DOROTHYROS

Quem... quem são vocês? O que fazem em Nisíkia.

Ambos se soltam de lidimo e Illykami, e ficam se encarando.

LIDIMO

Somos de Patréla! A gente acabou de chegar, por que vocês estão brigando? Num lugar como esse...

Eles se limpam um pouco da terra que suja suas roupas.

DOROTHYROS

Como...? Você veio de patréla também, mas você não é de lá..

ILLYKAMI

Eu nasci lá, mas a minha família é daqui.

DOROTHYROS

Como você nasceu lá se sua família é daqui... isso pouco importa..

ILLYKAMI

A calamidade chegou em Patréla.

DOROTHYROS

Calamidade? Você deve estar se referindo aos Ánesi.

Dorothyros começa a apontar para Iokovis.

DOROTHYROS (CONT'D)

Iokovis é o que levou a cidade a essa destruição. esse filho da puta fica se metendo nos casos da cidade e a destrói dessa forma. MALDITA FAMÍLIA!

Dorothyros parece tentar recuperar o fôlego.

Iokovis se acalma, respira fundo.

IOKOVIS

Ah Dorothyros! Pare com sua palhaçada!

(MORE)

IOKOVIS (CONT'D)

Isso é uma falta de respeito com a minha família, você sabe que.... O que Patrelenses fazem em Nisíkia?

HELENA

Patrêla se foi.

IOKOVIS

Como assim, patrêla se foi?

HELENA

Como as outras cidades, patrêla está se tornando um pilar sombrio como aqueles.

Helena aponta para onde os pilares estavam e nada encontra. Eles não estão ali. Ela fica parada olhando pro nada e começa a procurar onde está.

IOKOVIS

Do que você está falando?

ILLYKAMI

Nós viemos procurar respostas...

DOROTHYROS

Respostas pra que? vieram nos atrapalhar? Estamos tentando resolver os problemas da cidade!

LIDIMO

Vocês falam como se tivesse acontecido recentemente, mas de onde viemos, esse lugar caiu há muito tempo.

IOKOVIS

Acontecido o que? Nisíkia caiu por causa dos Synómi. Principalmente por conta de Dorothymos, esse maldito.

DOROTHYROS

Iokovis! Eu não irei tolerar seus insultos!

Dorothyros começa a caminhar forte em direção de Iokovis.

Passando por illykami, empurrando-a.

DOROTHYROS (CONT'D)

Respeite o seu rei!

IOKOVIS
 Você fez isso com a terra. Não irei
 lhe respeitar nunca.

Dorothyros fica vermelho de raiva e começa a ir para cima de Iokovis.

LIDIMO
 Parem vocês! Não faz diferença
 nenhuma essa briga agora.

Kol'gun começa a caminhar em direção a uma entrada em meio as ruínas.

65 INT. RUINAS DE NISIKIA/ RUNAS - DAY 65

Por baixo de escombros, Kol'gun encontra um salão abandonado, com pilares caídos e cheia de pedras jogadas.

Em uma das paredes ele vê um grande símbolo rúnico.

KOL'GUN
 Hm... menina! Vem aqui!

66 EXT. RUINAS DE NISIKIA - DAY 66

Todos escutam Kol'gun dentro de outras ruínas. Eles caminham pra encontrá-lo.

Dorothyros se põe na frente da entrada, impedindo que passem.

DOROTHYROS
 O que vocês querem fazer nas ruínas
 do meu reino?! Não sabemos quem
 são, muito menos suas intenções!
 Por favor se retirem! Estamos
 resolvendo tudo para que nosso
 reino prospere e volte a ser o que
 era!

HELENA
 E como o reino está agora?

DOROTHYROS
 Desse jeito, por causa da família
 desse maldito Iokovis.

HELENA
 O que a família dele fez para isso
 acontecer?

Helena se aproxima de illykami.

HELENA (CONT'D)

(sussurro)

Se isso não é um sonho, talvez seja uma lembrança como a da flor e isso possa mostrar pra gente como evitar o que aconteceu com Patrêla. Então podem ter respostas aqui...

DOROTHYROS

A família desse maldito, fez horrores a minha no passado e quando eu assumo o trono, a desgraça começa a acontecer na terra, ele me culpa como se meu sangue fosse amaldiçoado! Malditos Ánesi! Todos devem morrer, todos! e começa por ele!

Lidimo começa a olhar em volta, procurando por Iokovis, que não se encontra mais ali.

ILLYKAMI

Por que é um trono? Por que há um rei? o que aconteceu com a comunidade de vocês?

DOROTHYROS

Do que você está falando? Sempre existiu um trono em Nisíkiá.

HELENA

Vossa majestade! Faz tempo que ela não vem a cidade, ela não está habituada. Mas conte-nos, por que a outra família deve morrer se estão apenas reivindicando algo que por direito é seu.

DOROTHYROS

Pois eles desonraram a terra e é por isso que ela está do jeito que está.

ILLYKAMI

O que eles fizeram com a terra?

DOROTHYROS

Eles derramaram o sangue da minha família. Aqui.

ILLYKAMI

Por que ele faria isso? Isso é imperdoável.

DOROTHYROS

O trono de Nisíkia é dividido entre os Anesi e os Synómi desde que ela existe. Se não tem mais dos meus, o trono é sempre deles. E é obvio que eles tomaram proveito disso... E eu vou acabar com isso, matando eles.

LIDIMO

Não não não! Mas você estaria desonrando a terra, como eles fizeram!

ILLYKAMI

Exato!

DOROTHYROS

Eu estou acabando a desonra dele! Servindo aos meus parentes mortos que o sangue foi derramado aqui!

LIDIMO

Não faz sentido! Você vai fazer a mesma coisa que eles fizeram! A terra vai se revoltar contra todos.

ILLYKAMI

Você sabe que não é sobre seus parentes. É sobre o legado da terra.

Dorothyros os observa quieto por um tempo.

DOROTHYROS

Forasteiros que chegam em meu reino há pouco tempo e clamam entender ela mais que eu.

HELENA

Vossa majestade! Eu entendo que somos de outro reino, mas nossa companheira é daqui! Você poderia ouvi-la.

DOROTHYROS

Você possui nosso sangue de alguma forma, o que faz em patrêla? Por que não entende? A terra exige que tudo se complete... se algo começou deve terminar.

Illykami acena com a cabeça.

ILLYKAMI

O que aconteceu depois do massacre?

DOROTHYROS

A principio, nada. Mas assim que assumi o trono isso começou a acontecer. O reino começou a ruir e tudo deixou de ser como era. Eles tentaram culpar o meu nome. Que foi por isso que fizeram o que fizeram. Eu Não vejo assim.

HELENA

O que aconteceu com o povo?

DOROTHYROS

A terra toma tudo quando se vai. Quando ela se completa tudo retorna.

ILLYKAMI

Mas nada voltou.

DOROTHYROS

Porque o sangue dele ainda não está no chão, o ciclo não se fechou.

Helena respira fundo e puxa seu caderno onde começa a anotar.

Kol'gun, atrás de Dorothyros o puxa.

Dorothyros resiste olhando desconfiado.

KOL'GUN

Tem algo aqui dentro. Eu não sei ler. Ela sabe.

DOROTHYROS

Do que você está falando?

KOL'GUN

Aquele ali, ta bem aqui perto, mas tu só olha pra fora.

Dorothyros olha para dentro da ruína e de volta aos 3 que estão fora.

Ele caminha devagar para dentro da ruína, sem olhar para trás.

67 INT. RUINAS DE NISIKIA/ RUNAS - DAY

67

Kol'gun dá espaço para Dorothyros passar e ele se depara com a runa enorme numa das paredes, entre dois pilares caídos. As outras estão cobertas em pó.

Confuso ele toca nela.

DOROTHYROS

O que é isso?

Lidimo e Helena entram primeiro, confusos como Dorothyros, o lugar não é bem iluminado. Helena começa a fazer anotações e desenhos da runa enquanto Lidimo se aproxima de uma das paredes.

Illykami entra e se depara com a runa. Engole seco, tensa.

Ela para na entrada.

KOL'GUN

Menina. Aqui, tu sabe ler?

Illykami caminha devagar até o lado de Dorothyros que toca na runa. Ela a toca também, olha para Dorothyros e depois para os três atrás dela.

ILLYKAMI

Fenkip. Rancor.

Dorothyros olha para ela.

DOROTHYROS

Como você sabe ler isso? De onde tirou que isso significa rancor?

ILLYKAMI

(Você não entende?)

DOROTHYROS

De algumas formas... parece um dialeto diferente do meu.

ILLYKAMI

Se você tivesse prestando atenção... minha família foi há muito tempo a patrêla pra fugir da calamidade.

DOROTHYROS

E vocês vieram de Nisíkiá?

ILLYKAMI

Não... Helúdia.

DOROTHYROS

Meu reino não possui tal cidade.

Illykami se afasta da runa, ainda encarando Dorothyros.

ILLYKAMI

É dos arredores daqui... eu acho...
Não conheço muito, não vivi lá...

Dorothyros observa a runa de cima a baixo, seus dedos sujos de sangue se enchem da areia e da terra que existe na ruína.

DOROTHYROS

Rancor.

Ele fecha sua mão e caminha até a saída da ruína. Passando por eles sem falar nada.

Os 4 encaram Dorothyros enquanto ele sai, sem o atrapalhar. Somente vislumbrados com o caminhar.

LIDIMO

Essa cidade é muito diferente das histórias que você havia contado, Kami. Essas famílias se matando. O rancor que existe entre elas.

ILLYKAMI

Minha família me contava histórias de uma comunidade perfeita... eu nunca conheci o lugar, mas isso... isso não parece lá.

Helena observa de perto a runa, e os arredores da ruína. Ela vê o relevo de algo coberto de pó e terra em uma das paredes. Ela assopra e revela outra runa.

HELENA

Illykami, Lidimo, ferreiro, talvez isso aqui ajude.

Eles começam a notar runas espalhadas pela ruína e passam as mãos, limpando o máximo que conseguem.

Kol'gun bate com seu martelo e usa a adaga para limpar.

Lidimo pega um pedaço de pano e fica batendo.

Illykami usa as mãos.

Helena se mantém observando e anotando tudo, sem sujar as mãos. Mas sempre próxima.

Imagens rupestres de pessoas se matando. Guerreando, se tornando reis.

Illykami passa as mãos por duas runas, uma de cada lado da runa maior (FENKIP) que foi lida anteriormente.

ILLYKAMI

Synómi. Ánesi.

LIDIMO

Os dois lá de fora... o rei e o outro.

ILLYKAMI

Então eles se mataram?

IOKOVIS os observa da entrada da Ruina.

IOKOVIS

Foi assim que a família do rei... matou toda a minha.

Ele está muito machucado, entra mancando e caminha até próximo da runa maior. Começa a passar a mão também cheia de sangue nela, terra e areia grudando nos dedos.

IOKOVIS (CONT'D)

Sempre que eles estão no poder, algo ruim acontece... e eles jogam no nosso nome. Mas a culpa é deles. eles começaram o massacre. Eles fizeram tudo que me acusam. Eles são o porquê.

Iokovis parece fraquejar por um momento, e se senta no chão de costas para a parede da runa maior.

LIDIMO

Por que ele guardaria algo assim aqui? Uma história tão terrível.

IOKOVIS

Eu sinceramente não sei quem escreveu isso. Minha família sei que não foi.

Ele bate com a mão na runa da parede em suas costas.

IOKOVIS (CONT'D)

E eu não sei o que essa significa.

Illykami se mantém estática, suas pernas tremem.

LIDIMO

Kami... se eles não reconhecem...
será que alguém do seu povo não fez
isso?

ILLYKAMI

Talvez, antes de terem ido
embora...

Illykami olha fixa para a runa maior, sem olhar para lidimo
quando o responde.

LIDIMO

Ou depois...

ILLYKAMI

Ninguém voltou pra cá.

Illykami continua olhando fixo pra runa.

LIDIMO

E se eles voltaram pra cá?

Sua postura quebra levemente, e ainda sem desviar o olhar.

ILLYKAMI

Eles...

Kol'gun começa a caminhar para a saída da ruina.

ILLYKAMI (CONT'D)

Foram... não, eles estão todos
mortos... Há muito tempo.

Kol'gun chega na saída e tudo se ilumina mais, o céu antes
nublado agora se torna azul, claro, sem nuvens. Ensolarado.

KOL'GUN

Hm

Iokovis sentado no chão, olha pra cima e sorri.

IOKOVIS

Velho Dorothyros... ainda não
acabou.

Um vento forte toma o lugar, levantando terra e areia.

Os 4 cobrem seus rostos por um momento. Quando abrem os olhos
novamente, Iokovis não está lá

68

EXT. REINO CARDINAL DO SUL, NISÍKIA - DAY

68

Onde era a ruína, agora uma cidade que apesar de levemente arruinada, se mantém de pé em sua grande maioria. Onde a runa maior estava, somente uma parede sem nada. O chão de terra morta agora tem uma terra viva iluminada pelo céu sem nuvens num dia ensolarado.

Helena vai até a parede onde tinha uma runa.

HELENA

É muito obvio que isso é um efeito da flor que existe em patrêla e está acontecendo aqui, se repetindo de alguma forma. A gente ta vivenciando momentos e situações que somente fazem sentido pra mocinha aqui, dialetos que só ela entende porque ela é daqui.

KOL'GUN

Ela não é daqui.

HELENA

Ah desculpa, você conhece ela?

KOL'GUN

Ela falou. Não conheço você também, por que você estaria certa?

HELENA

Eu estou só apontando o OBVIO aqui, você acredita no que quer.

Illykami se distancia, como se não ouvisse a briga, ela se aproxima de um pedaço de terra e se ajoelha, esfregando as mãos na grama alta de olhos fechados.

KOL'GUN

Se ela tivesse nascido aqui os dois teriam reconhecido ao menos o nome da família dela.

HELENA

Não tem cara nenhum, gente, a gente ta vendo coisa aqui. Presta atenção, se isso aqui fizesse algum sentido, eu estaria louca e eu claramente não tô. Essa seria a ultima coisa que faria sentido.

Kol'gun da um tapa leve na cara de Helena.

Lidimo não reage e illykami não presta atenção no momento,

HELENA (CONT'D)
É muito rude o que você fez, você
tem ciência disso não tem?

KOL'GUN
Não.

69 EXT. REINO CARDINAL DO SUL, NISÍKIA/ RUAS ARRUINADAS - DAY 69
Illykami para de mexer com a terra e abre os olhos.

ILLYKAMI
A terra quer falar alguma coisa.

Ela começa a procurar nos seus potes o pedaço de terra e vê
que o que estava morto. Agora está vivo. Ela devolve a terra
pra terra, olha em volta e começa a correr olhando em volta.

Tudo é vazio por onde ela passa.

70 EXT. REINO CARDINAL DO SUL, NISÍKIA - DAY 70
Lidimo se aproxima de Helena.

LIDIMO
Helena! A gente tem que deixar um
pouco a lógica de lado... tem algo
acontecendo aqui, existe alguma
mensagem. Talvez tenha algo com o
Rancor das famílias... Ou nosso,
que possa ter causado tudo isso...

Helena se solta de Lidimo e caminha em direção para onde
Illykami estava.

HELENA
Se isso tem a ver com rancor, vocês
devem resolver sozinhos, pois nada
tem a ver comigo.

KOL'GUN
Menina, tu não se enxerga.

Barulhos de criança rindo.

71 EXT. REINO CARDINAL DO SUL, NISÍKIA/ RUAS ARRUINADAS - DAY 71
Barulhos de criança rindo.

Illykami para e olha em volta e começa a correr em direção do
barulho.

72 EXT. REINO CARDINAL DO SUL, NISÍKIA - DAY 72

Os 3 se olham e começam a correr em direção ao som.

73 EXT. RUINAS CRIANÇAS - DAY 73

Illykami chega sem fôlego, próximo a um pilar, onde se esconde para observar duas crianças, 7 anos, vestes bonitas brancas. Bem cuidados. Um possui cabelo curto vermelho (Dorothyros criança) e outro cabelo longo vermelho (Iokovis criança).

As crianças brincam com uma bola, eles se jogam no chão, sujam suas roupas, se divertem, Riem.

Illykami olha em volta, procurando pelos outros 3 que ficaram para trás e uma grande escadaria aparece atrás dela. Bem larga e com muitos degraus.

74 EXT. ESCADARIA DO TEMPLO DE NÍSIKIA - DAY 74

Illykami se assusta e se fascina.

Acima da escadaria, um templo enorme. Bem estruturado, mas Ruindo. Nele, na parte mais alta, a Runa FEKIP (RANCOR), embaixo dela, duas runas quebradas e embaixo dessas 3 runas.

Illykami observa as 3 ultimas runas, de longe, na base da escadaria.

ILLYKAMI
(sussurrando)
Céu, areia, ventania.

Os 3 chegam e observam as crianças enquanto passam.

LIDIMO
Eles... se parecem com os dois. Mas
não estão brigando.

Eles param próximos a Illykami de frente a escadaria. Ela ainda parada observando os degraus e o templo de longe.

LIDIMO (CONT'D)
Entende agora sobre o que eu disse?
Talvez esse lugar queira nos
ensinar algo...

HELENA
Não faz sentido que algo maior
queira passar uma mensagem...

LIDIMO

Que em algum momento não existia
essa busca por algo fútil...

Illykami, ainda olhando para frente.

ILLYKAMI

Não é fútil...

Ela cerra as mãos.

ILLYKAMI (CONT'D)

É o fechamento de um ciclo. é o que
a terra pede. Ou deveria pedir.

LIDIMO

Mas o que isso trouxe? somente a
destruição de tudo aqui.

HELENA

Eu sinceramente não acredito em
ciclos e se isso for um, tá
claramente errado. as coisas devem
evoluir, elas mudam, ainda que sem
controle e possam destruir cidades,
por algum motivo isso pode
acontecer, mas se for um ciclo ele
deve ser quebrado! Se existe uma
mensagem aqui é justamente o
contrário do que vocês estão
falando!

ILLYKAMI

Ciclos não são feitos para serem
quebrados, eles são feitos para
serem seguidos. E existir
equilíbrio entre eles.

HELENA

É isso que você acha? Então vai até
aquelas crianças e diz que elas
devem começar e continuar brigando
pra sempre! e seguir o ciclo das
coisas.

ILLYKAMI

O ciclo não é elas brigarem pra
sempre... é elas brigarem e depois
se reunirem...

HELENA

Evoluïrem! E quebrarem o ciclo!
Exato!

ILLYKAMI

Não, o ciclo é justamente esse,
Helena! Você é burra?

HELENA

Olha o que tu ta falando! Tu ta
falando que uma coisa deve ser
diferente isso não é ciclo, é o
contrário!

ILLYKAMI

Não! Um ciclo é algo que vai voltar
a ser.

HELENA

Voltar pra briga!

ILLYKAMI

E é por isso que eles voltaram a
brigar, sim! Mas depois disso, eles
vão se perdoar! É assim que
funciona um Ciclo.

HELENA

Não! Perdoar é evoluir! Se eles
brigarem eles vão continuar sempre
brigando! E perdando e brigando, e
perdando e brigando. É isso que tu
queres?

Kol'gun ajoelhado no chão próximo a eles, os observa, mas
vira o olhar em desaprovação. Ele olha para as crianças e vê
a memória de si Criança brincando com os dois, passando entre
eles, rindo.

LIDIMO

Você parece entender bem sobre
isso, Helena. Já aconteceu na sua
vida?

Helena cruza seus braços. Enfurecida.

HELENA

Não.

LIDIMO

Eu acho que eu senti muita raiva
dos Adoradores da Areia, Do
caminho... mas no fim eu não
consegui sentir... eu só sinto pena
deles. Eu não culpo eles pela
confusão que... enfim, levou a tudo
que me aconteceu no final de
patrêla. A morte dos meus pais.

(MORE)

LIDIMO (CONT'D)

A minha ausência... Eu só consigo ter pena deles. Eu acho que nunca senti isso por alguém.

ILLYKAMI

A terra já deu um futuro pra eles. Eles pagaram o preço por tudo que fizeram.

Illykami volta a se acalmar e olhar diretamente pro templo, com pesar em suas feições.

As crianças que Kol'gun observava somem, junto da sua memória. Ele se levanta devagar.

As 3 runas inferiores do templo, se despedaçam e partes caem, o templo está ruindo. Illykami se assusta com o som da pedra caindo no chão.

KOL'GUN

Hm.

Illykami olha pra ele, ainda assustada.

Kol'gun aponta para o templo com o queixo.

KOL'GUN (CONT'D)

Hm.

Illykami se recompõe e começa a subir as escadas.

Os 3 esperam enquanto ela sobe a escadaria em direção ao templo.

75 INT/EXT. TEMPLO DE NÍSIKIA - DAY

75

Illykami entra no templo em ruínas. Ela caminha por pilares caídos num lugar que está prestes a desmoronar. Suas mão caminham por runas cravadas na paredes.

Acima das runas, pinturas que começam rupestres e vão tomando forma mais rebuscada mostram várias pessoas, pintadas de cores diferentes, representando tribos diferentes, se reunindo, festejando, vivendo em hamornia.

ILLYKAMI (V.O.)

Antes, os 4 em harmonia viviam e colhiam da terra, como sempre forá, e sempre devia ser.

As pessoas de cores diferentes se unem próximas a uma única vermelha, que começa a guiá-las, e a felicidade se mantém.

ILLYKAMI (V.O.)
 Fenkip a todos dominou por muito
 tempo, para prosperidade, para
 frente, pro futuro.

Duas tribos se afastando do líder vermelho, indo em direções
 opostas. as danças cessam.

ILLYKAMI (V.O.)
 Mas as diferenças trouxeram o fim
 delas, a separação, a quebra.

As tribos separadas aparecem uma de frente pra outra. Duas
 figuras dispostas representam lideranças de ambos os lados e
 estão se abraçando.

76 EXT. ESCADARIA DO TEMPLO DE NÍSIKIA - DAY 76

Vemos as duas crianças aparecerem de mãos dadas, em frente a
 Lidimo, kol'gun e Helena. Eles se assustam com a aparição,
 mas parecem somente observar enquanto as crianças começam a
 caminhar subindo a escadaria.

ILLYKAMI (V.O.)
 Mas logo, pela terra, se uniram, e
 não somente a um ficou o poder.
 Agora juntos, o poder e a ordem de
 Nisíkiá se alterava de tempos em
 tempos.

A cada passo as crianças envelhecem e se afastam, mas ainda
 de mãos dadas.

77 INT. TEMPLO DE NÍSIKIA - DAY 77

As tribos numa guerra, vários caídos, uns ao lado dos outros.
 Somente dois de pé.

ILLYKAMI (V.O.)
 Mas o que moldou aqueles, foi a
 dor, que ainda corria dentro
 deles...

78 EXT. ESCADARIA DO TEMPLO DE NÍSIKIA - DAY 78

As crianças sobem cada vez mais a escadaria, agora
 adolescentes, as mãos soltas, separados. Se olham de maneira
 estranha.

Eles sobem mais e envelhecem, adultos, as roupas antes
 brancas, gradualmente mancham de vermelho rubro.

ILLYKAMI (V.O.)
 ...e passou de gerações a outras
 até nada sobrar sob a terra.

As roupas completamente vermelhas, eles sobem e envelhecem mais. Próximos ao fim.

79 INT. TEMPLO DE NÍSIKIA - DAY 79
 Illykami com olhos cheios de lágrimas, toca em seu peito e se afasta das paredes, caminhando para a saída do templo.

80 EXT. ESCADARIA DO TEMPLO DE NÍSIKIA - DAY 80
 De Lados completamente opostos e no topo da escadaria, dois adultos, como da primeira vez que os viram roupas vermelhas como sangue coagulado se encaram com raiva.
 Illykami com lágrimas nos olhos e suas mãos no peito, caminha pela entrada do templo, bem no centro dos dois homens.
 Ela chega ao topo da escadaria.
 Eles começam a caminhar em direção a ela. a Cada passo, envelhecendo mais.
 As areias dos potes de Illykami vibram, Aquelas que ela passava nas mãos parecem sair de sua mão.
 O som de pedra quebrando. As pedras do templo começam a se reconstruir.
 Os dois chegam em Illykami, velhos, mais de 90 anos, os cabelos grisalhos levemente alaranjados e as vestes ainda vermelhas, agora carcomidas. Eles dão a mão para Illykami, cada um tentando segurar uma mão dela.
 Illykami estende suas mãos até eles e quando os toca, as areias de sua mão correm pelo corpo deles. O tempo parece passar para eles enquanto envelhecem ainda mais e por final se tornam areia.
 As areias de Iokovis são levadas pelo vento.
 As areias de Dorothyros sobem para o Céu.
 O templo completo, perfeito, as três runas inferiores se destacam.
 Illykami ainda com lágrimas no rosto, confusa olha para frente. Ela cai de joelhos.

81

EXT. DESERTO DE ONTELA - DAY

81

Tudo volta a ser Areia. Não existe mais templo, nem ruínas, nada. Somente Areia, como antes.

Em frente de Illykami, onde Dorothyros e Iokovis estavam, uma única flor, UMA DALIA RUBRA como a vestimenta dos dois, se move devagar com o vento no meio do deserto.

Illykami começa a soluçar enquanto chora. Ela grita de raiva e bate na areia.

Ela para e olha a flor por um tempo antes de pegá-la.

Os ventos levam areia por illykami.

Ela se levanta e caminha até os 3 que continuam parados olhando para ela.

Illykami se aproxima, Kol'gun acena com a cabeça, que ela responde da mesma forma.

Ela estende a mão cumprimentando Helena. Helena aperta a mão dela.

ILLYKAMI

Passou.

Lidimo sorri, Illykami olha pra ele.

ILLYKAMI (CONT'D)

Já passou.

Lidimo se aproxima de Helena.

LIDIMO

Helena... desculpa, eu falei aquelas coisas e eu percebi que eu tento buscar um significado em tudo isso... eu acho que isso é a coisa certa a se fazer. então, desculpa se o que eu falei incomodou... eu também não sei se é o correto, eu não tenho todas as verdades e nunca vou ter... me desculpe por ter dito aquilo como se eu tivesse autoridade.

Helena respira fundo.

HELENA

Se tu busca respostas dessa forma, provavelmente tu és a pessoa mais inteligente daqui.

Ela balança a cabeça negativamente e se afasta um pouco dos três.

ILLYKAMI

Você ta certo, Dimo. Não tem o que fazer... eu acho. Talvez não seja isso que a terra queira... eu tentar guardar esse sentimento por pessoas inocentes. Passou como tudo isso. como os reinos, Heludia, tudo.

Lidimo, Helena e Illykami, próximos, se encaram por um tempo.

ILLYKAMI (CONT'D)

E eu tenho isso agora.

Illykami mostra a DÁLIA RUBRA que possui.

Kol'gun larga seu escudo na areia e para de apertar a adaga, fica observando os 3.

A memória de Kol'gun criança parece olhar para os 3, curiosa e olhar de volta para kol'gun. Ela se aproxima devagar do grupo, mas antes que chegue, ela some.

KOL'GUN

Hm. Flor bonita. Pra Qual pilar agora?

Helena puxa seu Colar e observa que o Sol é Rosa e uma das Mãos, que aponta pro sul, ganhou a cor RUBRA.

ILLYKAMI

Pro mais próximo?

Helena ainda olhando pro colar.

HELENA

O primeiro reino cardinal a cair foi Anatákri, No leste. Talvez seja o caminho?

Lidimo se aproxima de Kol'gun que se vira e eles caminham juntos na frente.

Illykami começa a caminhar. Helena fica parada observando o colar. Illykami percebe que ela não caminha.

ILLYKAMI

Helena. Vem.

Helena sai de seu transe e começa a caminhar junto de Illykami.

82 EXT. DESERTO DE ONTELA - DAY

82

Viagem extensa, dura dias.

Saindo de uma planície árida, chegando em dunas imensas de areia.

SOM DO BATER DE ASAS DE CANÁRIO.

Uma tempestade de areia.

caminhando por outra planície árida.

A cada pedaço da viagem o pilar corrupto fica maior.

83 EXT. LESTE DO DESERTO DE ÔNTELA - DAY

83

Os 4 se aproximam cada vez mais do pilar e assim como antes ele fica perde opacidade até sumir.

Quando percebem no chão já é terra viva, verde. Os pilares não são vistos em canto algum do horizonte. No lugar do Pilar Leste que observavam uma grande cidade, de muralhas altas, e portões abertos.

Gaivotas começam a sobrevoar a cabeça deles enquanto observam que é uma cidade costeira.

Arvores se espalham pela visão deles, como num bosque.

LIDIMO

Galera... ta acontecendo de novo.

Helena faz anotações do que vê, mas para com o comentário de Lidimo.

HELENA

Pode ser que o efeito da planta está perdurando. Existe alguma explicação pra isso.

ILLYKAMI

Como se a gente tivesse dentro do pilar...

O som de uma grande corneta é escutado enquanto eles ainda estão longe.

Eles 4 observam o portão se fechar. Correm para chegar nele o quanto antes.

O portão se fecha na cara deles.

84

EXT. PORTÃO SUL DE ANATÁKRI - DAY

84

Os 4 parados em frente ao portão.

LIDIMO

Senhor kol'gun.... O senhor sabe
algo desse lugar?

Kol'gun pensa por algum tempo mas balança a cabeça
negativamente.

KOL'GUN

Nunca sai de patrêla. Parece uma
memória. Como falaram.

LIDIMO

Sim! Como no Reino da Illykami!

ILLYKAMI

Então a gente tem que achar alguém?

HELENA

Isso implica ter que entrar
primeiro e...

LIDIMO

O portão parece que já fechou.

HELENA

Sim...

Kol'gun bate com seu martelo no portão de Madeira com
decorações de metal. Uma vibração forte ecoa pelo portão e
pelos muros de pedra.

No portão, extremamente trabalhado e ornamentado. Desenhado
em encraves de Bronze eles observam na esquerda, uma pessoa
muito grande enfrenta um inimigo, atrás dela outras pessoas
menores. Depois, no centro, a pessoa grande entrega o sol as
pessoas menores. No fim, a direita, a pessoa grande no meio e
4 do mesmo tamanho, todas com coroas, em volta dela (norte,
sul, leste e oeste), Em volta delas, várias pessoas pequenas
de mãos dadas.

KOL'GUN

Portão bom.

ILLYKAMI

Eu não acho que o teu martelo
derruba isso, Kol'gun.

O barulho das gaivotas e das ondas batendo na costa se tornam
mais audíveis.

Helena se afasta um pouco da muralha, olhando pra cima.

HELENA
Visitantes à porta!

Um tempo se passa e homens vestido com tecidos que cobrem somente seus peitos, bem largos e refrescantes. Eles se reúnem em formação militar acima deles.

GUARDA DE ANATAKRI
Quem vem lá?! O que querem em
Anatákri?

HELENA
Somos viajantes de Patrêla.

GUARDA DE ANATAKRI
Lamento. Os portões foram fechados
por Ordem do Rei Visálas I. Não
podemos fazer nada.

Eles se retiram da muralha, saindo da visão dos 4.

LIDIMO
Ele falou visálas?

HELENA
Eu ouvi isso também.

Kol'gun passa a frente de helena e com muita dificuldade grita.

KOL'GUN
Eu sou o ferreiro da família Agni.

Nenhuma resposta.

Kol'gun se vira para os 3 e aperta sua adaga.

KOL'GUN (CONT'D)
O Visálas comandava os outros
reis... dos Reinos Cardinais, como
anatákri.

Lidimo percebe o ato de autoflagelo e desvia o olhar.

KOL'GUN (CONT'D)
Talvez escalar a muralha?

ILLYKAMI
Isso não parece uma boa ideia, tem
gente do outro lado.

LIDIMO

Eles parecem bem armados... e muitos... eu não sei se a gente se machuca de verdade, caso se machuque aqui. E eu não quero descobrir.

Kol'gun se aproxima de Helena

KOL'GUN

Você é Diaconisa, não é?

HELENA

Sim...

KOL'GUN

A igreja do Fruto Eterno sempre foi importante... tenta usar disso.

HELENA

Acho que não custa tentar... mas confesso que gostaria de dar uma volta ao redor da cidade. Os fenômenos parecem ter algo a ver com a geografia do local. Talvez em outro ponto seja diferente. Mas eu posso tentar isso.

Lidimo se arruma e se posiciona em frente de Helena.

LIDIMO

Reino de Anatókri. A diaconisa da Igreja do Fruto Eterno, Helena Megalos, deseja uma audiência.

Helena se posiciona como nobre, de queixo para cima.

Um tempo se passa e o mesmo guarda aparece em cima da muralha.

GUARDA DE ANATAKRI

O que uma diaconisa do Fruto Eterno faz em Anatókri?

HELENA

O Grande Rei Visálas me mandou de Patrêla.

GUARDA DE ANATAKRI

E você veio para que? Já obedecemos a Ordem do Rei e fechamos nossos portões... o que mais ele deseja?

HELENA
Os fins são acadêmicos dessa vez.

GUARDA DE ANATAKRI
Acadêmicos?

Ele pausa e discute algo com os outros guardas.

GUARDA DE ANATAKRI (CONT'D)
Levarei seu pedido ao Rei Neofytos.

Ele se vira e novamente sai.

ILLYKAMI
É, acho que não vai rolar.

HELENA
Também não to muito confiante, mas acho que eu e Lidimo podemos ficar aqui aguardando. e vocês vão atrás de pistas nos arredores.

ILLYKAMI
Vocês acham uma boa ideia se separar?

LIDIMO
Não parece que isso será rápido, então sim.

Illykami e Kol'gun se distanciam ao leste da muralha. Lidimo e Helena observam o portão, entendendo mais das gravuras. Lidimo toca no portão e vê detalhes neles.

85 EXT. PORTÃO LESTE DE ANATAKRI - DAY

85

Kol'gun e Illykami caminham em volta da muralha e encontram outro portão, fechado.

Existe um caminho em direção a costa, uma descida que leva até um porto de pedra, fora da cidade.

Eles observam movimentação na muralha, pessoas passam por ali também. Mais gaivotas e o som do mar fica mais alto.

Eles tocam no portão e é idêntico ao anterior.

Os dois caminham em direção ao porto.

86

EXT. PORTO DE PEDRAS - DAY

86

Illykami e Kol'gun encontram um porto abandonado, sem barcos, somente com resquícios de algumas vendas que parecem ter sido desmontadas as pressas.

Illykami começa a anotar em seu caderno e aponta pra Kol'gun.

ILLYKAMI

Eu acho que isso era uma loja.

KOL'GUN

Hm.

ILLYKAMI

Você não vai tentar bater o martelo em nada?

KOL'GUN

Não.

ILLYKAMI

O porto não é bom o sufi...

Kol'gun levemente bate na pedra e ela quebra um pouco.

ILLYKAMI (CONT'D)

Ciente?

KOL'GUN

Feliz?

Illykami ri e continua anotando. Ela olha em volta.

ILLYKAMI

Você quer ver alguma coisa?

KOL'GUN

Não tem nada pra ver. Pedra. Água.
Hm.

Illykami caminha até a água.

Águas claras como Caribe. ondas batem na costa enquanto Illykami dificilmente observa seu reflexo.

KOL'GUN (CONT'D)

Água.

Alguns peixes aparecem próximo da superfície. Illykami fica fascinada. Ela respira fundo.

Kol'gun tenta respirar fundo e parece não conseguir. Illykami se levanta e enquanto passa por ele entrega uma erva de seus potes.

ILLYKAMI
Cheira isso aqui, desentope rapidinho.

Kol'gun desconfiado espera ela sair e respira a erva, depois respira o Ar Salgado.

Illykami já sobe o caminho que leva até o portão, Kol'gun a segue.

87 EXT. REINO CARDINAL DO LESTE, ANATÁKRI - AFTERNOON 87

O Sol se move no céu.

Eles se reúnem em frente do portão inicial.

88 EXT. PORTÃO SUL DE ANATÁKRI - EVENING 88

Os 4 aguardam. Lidimo toca na pulseira dos pais com delicadeza.

Helena pega pedaços de plantas no chão e observa algumas árvores, fazendo anotações, de maneira bem metódica.

Illykami ajoelhada na terra passa sua mão pela grama e reza.

Kol'gun sentado num toco de árvore, observa a sua memória criança caminhar entre cada um deles e parar próxima a lidimo, onde parece curiosa com a Pulseira.

O Guarda aparece na muralha.

Todos se arrumam e se põe de frente ao portão.

GUARDA DE ANATAKRI
Diaconisa. Todos os seus
companheiros de Viagem devem entrar
com você?

HELENA
Para minha proteção. Eles me
guiaram até aqui. Tenho aqui meu
escudeiro, meu ferramenteiro e
minha guia.

O Guarda os analisa por um tempo.

GUARDA DE ANATAKRI

Abram somente o suficiente para que entrem.

Som de mecanismo e madeira rangendo se juntam ao portão que abre somente o suficiente para que eles passem um por um.

GUARDA DE ANATAKRI (CONT'D)

Não demorem. A noite chega.

Eles passam um a um pelos portões.

89

EXT. ANATÁKRI - EVENING

89

Uma cidade completamente viva. O oposto completo de Patrêla.

Ruas iluminadas, cheias de gente que passam de um lado pro outro, conversando, discutindo, bebendo, festejando.

No centro da cidade, um grande castelo e duas grandes estátuas, Uma menor de um homem mais novo, e outra maior de Visálas I.

Casas todas iguais, quadradas, brancas, de pedra e bem feitas. Com janelas na frente ao lado das portas e em cima da janelas, barcos pendurados.

Vários comerciantes vendendo comida, pescadores entregam peixes e alguns comerciantes começam a cortá-lo.

O barulho do mar envolve tudo, junto da música alta e do ocasional som das gaivotas.

Os 4 são recebidos pelo guarda da muralha. ele cumprimenta Helena.

GUARDA DE ANATAKRI

Diaconisa e acompanhantes. Sinto informar que o Rei Neofytos não poderá recebê-los hoje, mas aceita sua estadia em Anatakri até o encontro.

HELENA

No momento que o rei estiver disponível, não queremos atrapalhar vocês.

Lidimo fascinado observa tudo.

LIDIMO

Aquilo é... peixe?

HELENA

Eu acho que é.

KOL'GUN

Peixe.

LIDIMO

Então isso é o barulho do mar?!

HELENA

Talvez?

ILLYKAMI

É, a gente viu o mar perto do outro portão.

LIDIMO

E tu fala isso agora?!

Lidimo continua observando.

O cheiro forte do peixe frito e assado toma eles a cada passo, de comida bem feita. Pessoas se esbanjando.

GUARDA DE ANATAKRI

Vocês nunca vieram em Anatakri, imagino.

LIDIMO

Não.

GUARDA DE ANATAKRI

Entendo o vislumbre de vocês com o que está acontecendo. Bom, se o rei aceitou sua estadia, vocês são bem vindos e assim como os outros, caso queiram, devem aproveitar da festividade.

LIDIMO

Mas... o que vocês estão comemorando?

O guarda olha em volta e depois pro portão.

GUARDA DE ANATAKRI

Os portões tiveram que ser fechados, isso é uma tristeza para a nossa cidade, nunca fazemos isso e sempre recebemos aqueles que aqui chegam. Não sabemos quando os portões irão se abrir de novo... então preferimos ter uma memória boa do momento, do que uma ruim.

(MORE)

GUARDA DE ANATAKRI (CONT'D)
 Se quiserem, aproveitem o festival,
 comida e bebida, é tudo de graça.
 Cortesia do Rei.

Lidimo arregalha os olhos.

LIDIMO
 É serio? Eu vou só pegar um pra
 minha senhora tudo bem?

O guarda consente com a cabeça.

GUARDA DE ANATAKRI
 Bom, os encontrarei então quando o
 rei solicitar. Caso não tenham onde
 ficar, alguma taverna com certeza
 tem quartos vazios e o povo é
 receptivo a forasteiros.

O guarda acena para o grupo e some na multidão.

90

EXT. CENTRO DE ANATAKRI - EVENING

90

Lidimo corre até uma barraca de peixe frito e pega um bocado,
 antes de sair olha para a VENDEDORA que sorri e coloca mais
 uns pedaços na mão dele.

Lidimo entrega os pedaços para os 3.

Illykami começa a salivar, olha fixamente para os pedaços.

ILLYKAMI
 Eu quero muito comer isso... mas
 não ta estranho tudo isso? Essa
 comemoração. as autoridades não
 sabem o que ta acontecendo lá fora?
 Parece tudo uma distração.

Ela termina de falar e já começa a comer o pedaço de peixe
 frito. As pernas dela tremem e ela tenta se manter de pé, com
 muita dificuldade.

Helena, com a boca cheia de comida e um prato na mão.

HELENA
 Eu concordo, a gente não pode
 perder o foco.

Helena começa a se engasgar.

LIDIMO
 MEU DEUS MEU DEUS.

Lidimo corre até um vendedor de bebidas, ele pega uma garrafa de vinha e ajuda Helena a beber

LIDIMO (CONT'D)
Bebe bebe, tu ta se engasgando.

91 EXT. RUAS DE ANATAKRI/ TEATRO - NIGHT 91

Helena se aproxima de uma mulher que prepara um chá e a oferece, ela aceita e bebe com muito gosto.

Ela observa algumas pessoas fazendo apresentações na rua, vestidas com roupas diferentes, enquanto outras pessoas se sentam em volta e observam, comendo, bebendo se divertindo.

Lidimo sentado ao lado de Helena comenta partes da peça, apontando.

Illykami, perto deles, observa de pé enquanto come.

Kol'gun se mantém distante, desconfiado.

92 EXT. RUAS DE ANATAKRI/ DANÇA - NIGHT 92

Illykami é puxada por alguns artistas de rua que tocam instrumentos regionais e dançam em roda.

Ela demora a aceitar o ritmo, mas logo está ali se divertindo com eles. Ela é muito habilidosa na dança.

Lidimo chega e começa a dançar com Illykami. Eles se divertem, trocam olhares. As pessoas ao redor trazem mais instrumentos e tudo começa a crescer.

Helena tenta acompanhar o ritmo, sentada enquanto come.

93 EXT. RUAS DE ANATAKRI/ COMPETIÇÃO - NIGHT 93

Kol'gun caminha desconfiado pelas ruas. Ele escuta uma gritaria.

Chegando no lugar observa várias pessoas, com diversos peixes de vários tamanhos, disputando quem tem o maior numa grande balança. A gritaria toma conta, de maneira amigável.

Um deles sai do lugar e depois volta com um peixe muito maior. Alguns acenam negativamente, ele força e coloca o peixe na balança, comemorando a vitória.

Kol'gun vê o peixe sendo preparado de perto, colocado no óleo com todo cuidado.

Alguns colocam algumas frutas roxas num grande pilão e começam a bater. Logo depois tiram um líquido pastoso roxo que bebem como água.

94

EXT. RUAS DE ANATAKRI/ DOCE - NIGHT

94

Lidimo se aproxima de uma barraca de doces.

Ele pega alguns e os experimenta cuidadosamente, saboreando o momento com grande satisfação.

Sons de crianças conversando, brincando, rindo.

Lidimo olha em volta e vê um garoto caminhando de mãos dadas com seus pais.

PAI DE LIDIMO (V.O.)
(Pensamento)
Filho?

a feição feliz se perde em tristeza enquanto a criança ri e brinca com os pais.

MÃE DE LIDIMO (V.O.)
(Pensamento)
Filho?

Lidimo olha para sua pulseira, suspirando.

Ele olha para a estátua do Rei Visálas I.

LIDIMO
O que você fez?

A estátua de Visálas parece olhar para Lidimo.

MÃE DE LIDIMO
Lidimo!

Uma mão toca no ombro dele, puxando-o devagar.

A MÃE (45) e PAI(50) de Lidimo, olhando para ele surpresos, eles também possuem a pulseira.

MÃE DE LIDIMO (CONT'D)
Meu filho, você não tava me ouvindo?

Lidimo segue calado, cara pálida, estático aos pais.

PAI DE LIDIMO
Já voltou de Patrêla?!

A mãe dele o abraça forte.

PAI DE LIDIMO (CONT'D)
 Tu falou que ia ficar lá um
 tempo... que ia atrás de uma
 profissão, né? Teatro? eu pensei
 que tu não ia voltar ainda menino!
 Ficou sabendo que os portões iam
 fechar e ficou com saudade né?

A Mãe cheira ele.

MÃE DE LIDIMO
 Por que tu não avisa que vai voltar
 menino? Fala que vai ficar um
 tempão fora e só volta?

Lidimo abraça de volta a mãe e desaba chorando. Ele deixa o
 doce da mão cair e abraça eles ainda mais forte.

MÃE DE LIDIMO (CONT'D)
 Oh meu filho. Pra que chorar?

LIDIMO
 Desculpa! Desculpa! Desculpa pai,
 desculpa, mãe!

MÃE DE LIDIMO
 Desculpa por não tá comendo né? Tá
 magro que nem uma vareta! traz um
 negócio pra ele comer bora.

Ela aponta e o Pai dele caminha até algumas pessoas, ele
 volta com uma cuia do Líquido Pastoso roxo e um grande peixe
 frito em um prato.

PAI DE LIDIMO
 Come que a tua mãe tá mandando.

95 EXT. RUAS DE ANATAKRI - NIGHT

95

O pai dele senta ele numa mesa.

Os 3 observam de longe a interação.

PAI DE LIDIMO
 Como foi em Patrêla? tu veio
 sozinho de lá?

LIDIMO
 Eu vim com os meus amigos...

Lidimo aponta para os 3 que acenam.

PAI DE LIDIMO
Vocês são amigos do Lidimo?

Kol'gun acena com duvida e grune.

Illykami e Helena se aproximam amigavelmente.

MÃE DE LIDIMO
Se vocês vieram com ele, vocês
também são bem vindos! Vocês já se
alimentaram? Estão gostando?

Helena balança a cabeça positivamente de boca cheia.

Illykami meio confusa afirma positivamente.

MÃE DE LIDIMO (CONT'D)
Vocês nunca vieram aqui? pelo Fruto
como assim?

Os pais de Lidimo começam a rir.

Eles passam algum tempo comendo, bebendo, desconfiados com o
que acontece, mas a cada momento cedendo mais.

Uma roda se forma em volta deles com mais dança, música,
diversão e comida.

Kol'gun recusa toda comida oferecida a ele.

Illykami e Helena se olham quanto mais tempo se passa, mas
continuam comendo.

Lidimo está feliz, porém sem reagir tanto ao ambiente, ele
parece perdido, se segurando.

A mãe de Lidimo se levanta em meio a todos e puxa ele.

MÃE DE LIDIMO (CONT'D)
Tu voltou então tu tem que dançar.

Lidimo se solta completamente enquanto é levado pela mãe na
dança.

Eles giram, pulam, se abaixam e se levantam.

Helena começa a bater o pé no ritmo da música.

Ela observa que a pulseira de Lidimo e de sua mãe são iguais
enquanto eles dançam.

96 EXT. RUAS DE ANATAKRI - NIGHT

96

Lidimo termina de dançar com a mãe, sorridente, uma boa parte da noite já passou. Ele senta ao lado de Helena, agora quieta.

Helena aponta para pulseira de lidimo e depois para da mãe dele que está distante.

HELENA

Tu sabe que tem alguma coisa errada aqui, né? Que não podemos ficar aqui pra sempre.

Lidimo continua olhando para a festa, como se não ouvisse o que Helena fala.

LIDIMO

Vamos, Helena! vai começar outra peça mais pra lá.

Helena se levanta e segue Lidimo até uma roda de atores que interpretam de forma espalhafatosa uma luta.

97 EXT. RUAS DE ANATAKRI - NIGHT

97

Kol'gun sentado numa cadeira de madeira, longe dos outros, próximo a estátua de Visálas I.

Illykami se aproxima apontando pra estátua.

ILLYKAMI

Ele não parece tão velho quanto você. A ponto de tá vivo na época que os portões fecharam.

KOL'GUN

Ele é o rei, sabe de muita coisa que eu não sei.

Kol'gun olha para a estátua.

KOL'GUN (CONT'D)

Mas realmente... ele é muito mais velho do que eu lembrava.

ILLYKAMI

E também não sabia que ele era de outra cidade.

KOL'GUN

Ele não era. Mas aparentemente sua influência não dependia disso.

Illykami continua olhando para a estátua, até que para e começa a fazer anotações e desenhos dos barcos e das casas.

Alguns dançarinos começam a fazer danças de movimentos mais ríspidos, certos, quase uma luta. Kol'gun os observa e as projeções de sua família, realizando a mesma dança, aparecem.

98

EXT. RUAS DE ANATAKRI - MORNING

98

Amanhece.

O sol revela uma cidade caótica após uma noite inteira de festividade.

Pessoas jogadas nas ruas, nos telhados, nas canoas da frente das casas. Algumas tentam acordar e vagarosamente caminhar até suas casas.

Algumas pessoas continuam dançando, outras bebendo e comendo mesmo dormindo.

Helena, Illykami, Kol'gun e Lidimo, acordados e cansados, juntos dos pais de Lidimo.

O Som das gaivotas voando novamente se faz presente. Voando pelo céu de Anatakri.

Os 4 ajudam os pais de Lidimo a se levantar.

Barulho seco de algo batendo no chão. Seguido de mais alguns barulhos similares.

Uma gaivota cai no pé de Kol'gun, outra próxima a Illykami, e mais algumas caem pela cidade toda.

Eles se olham, preocupados, assustados. Lidimo protege a cabeça dos pais.

LIDIMO

Gente, vamo pra casa.

PAI DE LIDIMO

Lembra onde a gente mora filho? É ali.

O pai de Lidimo aponta para um lado.

Illykami fica travada e não corre. Ela fica olhando para uma das gaivotas.

Illykami mantém seus olhos fechados.

ILLYKAMI

Hm hm, não tem nada caindo do céu,
não tem nada caindo do céu.

99 EXT. RUAS DE PATRÉLA - DAY 99

FLASHBACK ILLYKAMI.

Illykami vê uma cabeça de cabelos alaranjados caindo no chão a sua frente e olhando para ela.

100 EXT. RUAS DE ANATAKRI - MORNING 100

A mão pesada de Kol'gun puxa illykami. Ela corre ao lado dele sem abrir os olhos.

KOL'GUN

Mais uma vez... o começo do fim de tudo. Como em Patrélia. De novo.

A projeção da memória de Kol'gun começa a correr desesperado no meio do grupo.

Eles todos começam a seguir Lidimo e os pais.

No caminho, várias gaivotas caem. As ruas estão cheias de pessoas desmaiadas da festividades e gaivotas mortas no chão.

Helena pega um das gaivotas pela pata e segura com cuidado.

PAI DE LIDIMO

Ali filho.

O pai aponta para uma das casas e eles seguem até ela.

Ao chegarem na porta um **BARULHO FORTE** vem do portão, como alguém batendo nele.

Todos param e olham para o portão de onde entraram.

101 INT. CASA DE LIDIMO - SALA/ ANATAKRI - DAY 101

Todos entram desesperados numa casa simples, bem arrumada. Uma sala conectada com a cozinha e dois quartos.

O **BARULHO FORTE DO PORTÃO** continua.

Lidimo coloca os pais sentados nas poltronas.

Kol'gun pega uma das cadeiras para illykami sentar e fica em frente a ela.

KOL'GUN

Ei. Ta bem?

ILLYKAMI

Um pouco melhor, obrigado.

KOL'GUN

Respira.

102 INT. CASA DE LIDIMO - COZINHA/ ANATAKRI - MORNING 102

Helena vai diretamente a uma mesa, retira um pano de sua bolsa e coloca a gaivota morta em cima dele.

103 INT. CASA DE LIDIMO - SALA/ ANATAKRI - DAY 103

LIDIMO

O que ta acontecendo aqui?!

Kol'gun olha pleno para Lidimo, próximo de Lidimo a projeção da memória de Kol'gun parece preocupada com todos, tentando deixá-los confortáveis onde estão.

KOL'GUN

Patrêla, Dimo... Patrêla novamente.

Os pais de Lidimo quando sentados, se aconchegam para dormir. O pai da um beijo na bochecha dele e a mãe beija a mão e a pulseira. Eles começam a dormir.

LIDIMO

Descansem, eu cuido de tudo aqui.

Ele cobre os pais.

LIDIMO (CONT'D)

Pessoal. O que ta acontecendo?

104 INT. CASA DE LIDIMO - COZINHA/ ANATAKRI - MORNING 104

Helena arruma alguns equipamentos na mesa, ao lado da gaivota. Ela a observa enquanto os 3 começam a se aproximar.

Helena pega uma das facas e começa a se aproximar do cadáver.

ILLYKAMI

Por que você trouxe isso pra cá?
Você sabe se vai trazer algo pra gente?

HELENA

Eu posso descobrir o que aconteceu com ela.

KOL'GUN

É obvio o que aconteceu com ela. Morreu.

ILLYKAMI

Caiu do céu, Mau presságio.

HELENA

Mas você sabe do que ela morreu?

KOL'GUN

Morte, morreu, não importa.

Helena encosta o bisturi na criatura.

Lidimo se aproxima cobrindo o rosto.

ILLYKAMI

Lidimo você vai deixar ela fazer isso aqui?

O SOM DE UM BEM-TE-VI.

Todos param, tensos com o momento.

A Mãe de lidimo se aconchega na cadeira.

MÃE DE LIDIMO

O Bem-te-vi cantou, meu filho. Hoje vai ser um dia bom.

Eles começam a voltar a si. Helena continua seu trabalho.

O corte de Helena é rápido, preciso. Ela está completamente concentrada no que está fazendo.

Quando o corte termina eles podem ver que tudo dentro do pássaro está apodrecido.

Um cheiro forte sobe na casa. Todos da cozinha, exceto Helena quase vomitam, ela parece acostumada.

Helena aproxima seu rosto da podridão e vê que tudo tem uma cor rubra escura, como da corrupção debaixo da flor de patrêla e dos pilares. Próxima do corpo, ela cheira um pouco mais e logo depois cheira o Kol'gun.

HELENA

É muito parecido com o que
aconteceu com os viventes.
Parecido.

Illykami tapa o nariz e se afasta. Lidimo faz o mesmo.

LIDIMO

Como tu aguenta esse cheiro,
Helena?

KOL'GUN

É o trabalho dela. Como a forja pra
mim.

Illykami sai da cozinha em direção a sala.

105 INT. CASA DE LIDIMO - SALA/ ANATAKRI - DAY 105

Illykami se direciona a porta.

Pela janela ela vê 3 pessoas correndo em direção do portão.

Illykami caminha devagar, assustada pela movimentação. Ela
abre a porta da casa lentamente.

106 EXT. RUAS DE ANATAKRI - DAY 106

Illykami observa que algumas pessoas que estavam jogadas no
chão começam a se levantar.

Uma gritaria é audível, vinda do portão por onde entraram.
Pessoas gritando, mas da distância somente Ruídos.

BARULHO FORTE DO PORTÃO COMO SE BATESSEM DO LADO DE FORA.

O Portão VIBRA com as batidas.

Illykami dá alguns passos para trás entrando novamente na
casa.

107 INT. CASA DE LIDIMO/ ANATAKRI - DAY 107

Illykami caminha até Helena, que está muito concentrada
enquanto dissecar o animal.

ILLYKAMI

Gente. Acho que vocês vão querer
ver isso aqui. Tem algo batendo
forte no portão e tem gente
correndo pra lá.

Helena para de dissecar e observa Illykami. Ela guarda alguns instrumentos e segue Illykami até a entrada.

Lidimo permanece na casa, olhando para os pais enquanto elas saem. Kol'gun começa a caminhar em direção a porta, mas olha para trás e vê a projeção de sua memória criança parada ao lado de Lidimo, segurando na mão dele.

Kol'gun fecha a porta quando as duas saem e aguarda Lidimo.

108

EXT. RUAS DE ANATAKRI - DAY

108

Illykami e helena saem na rua.

Algumas pessoas correm e esbarram nelas. Uma cai no chão, mas logo se levanta e continua correndo.

BARULHO FORTE DO PORTÃO COMO SE BATESSEM DO LADO DE FORA.

Os gritos continuam.

Helena começa a sentir um cheiro ruim, estranho, o mesmo que sentiu do pássaro. Ela olha em volta os pássaros caídos.

Os pássaros começam a se desfazer, como em últimos estágios de decomposição. Sobram algumas carcaças cobertas da gosma rubra, escura.

As ruas sujam da podridão que não toca nas duas.

Illykami e Helena começam a caminhar em direção ao portão.

BARULHO FORTE DO PORTÃO COMO SE BATESSEM DO LADO DE FORA.

109

INT. CASA DE LIDIMO/ ANATAKRI - DAY

109

Lidimo escuta as batidas. desnorteado.

LIDIMO

Kol'gun, o que é isso? É tu que ta batendo?

KOL'GUN

Dimo... a gente ta vendo algo que já aconteceu. Você sabe disso. Isso aqui já acabou.

UM GRITO FORTE E AGUDO é audível na cidade toda.

As janelas da sala quebram se estilhaçando, mas sem machucar ninguém.

Lidimo se assusta. Kol'gun se incomoda.

110 EXT. RUAS DE ANATAKRI - DAY 110

Illykami e Helena tapam os ouvidos, paradas pelo grito.

MULHER MISTERIOSA (V.O.)
(GRITO AGUDO)
ME DEIXEM ENTRAR!!

A estátua de Visálas I treme com o som.

BARULHO FORTE DO PORTÃO COMO SE BATESSEM DO LADO DE FORA.

O grito cessa e elas continuam correndo.

111 INT. CASA DE LIDIMO - DAY 111

Kol'gun se aproxima da janela quebrada. Ele olha para fora.

KOL'GUN
Dimo, a gente tem que ir.

Lidimo se aproxima dos pais.

LIDIMO
Eu. Eu vou ter que ficar. Eu não
posso ir. Tenho que cuidar dos meus
pais.

KOL'GUN
Seus pais já morreram. Isso já
aconteceu, você sabe disso.

LIDIMO
Mas como Kol'gun? Eles estão bem
aqui na minha frente.

KOL'GUN
A gente já viu isso, junto da
Illykami. No outro pilar. Você sabe
que isso já aconteceu, essa cidade
já ruiu.

Kol'gun vê pela janela sua figura mais jovem, 12 anos, parada
olhando para ele.

KOL'GUN (CONT'D)
Já entendi que a gente tem que ver
algo que ta acontecendo. Mas você
ta vivendo uma lembrança e eu sei
muito bem como é isso. Não faz bem.

Lidimo fica incomodado com as palavras de Kol'gun.

LIDIMO

Eu não vou acreditar nisso, não vou
cometer esse erro de novo. Eu não
vou mais abandonar meus pais.

Kol'gun põe a mão no ombro de Lidimo.

KOL'GUN

A esperança engana. Só a gente
sobrou. Nada mais.

A projeção de Kol'gun Criança se afasta dele, como se
escondendo.

112 EXT. PORTÃO SUL DE ANATÁKRI - DAY

112

Illykami e Helena correm ao lado de outras pessoas. Algumas
acordam e já se levantam em direção ao portão.

No portão um grande tumulto, Várias pessoas amontoadas, se
esbarrando, gritando palavras que não fazem sentido, outras
incompreensíveis. Sempre olhando para o portão.

Em cima da muralha a Guarda olhando para o lado de fora.

GUARDA DE ANATAKRI

O grande rei Visálas I proibiu a
entrada de Forasteiros em Anatakri
e nos reinos cardinais. Você não
irá entrar. Você não é Bem-vinda.

BARULHO FORTE DO PORTÃO.

MULHER MISTERIOSA

Me deixem...

Barulho se repete.

MULHER MISTERIOSA (CONT'D)

Por favor!

Barulho repete novamente.

MULHER MISTERIOSA (CONT'D)

Eu preciso entrar!

Em volta do portão, pessoas começam a escalar a muralha,
usando somente as mãos. Algumas vão se acumulando, uma por
cima da outra, devagar e sobem cada vez mais a montanha.

113 INT. CASA DE LIDIMO - DAY

113

Lidimo chora.

Kol'gun o observa distante agora.

PAI DE LIDIMO
Filho, me ajuda a colocar sua mãe
na cama.

O pai de Lidimo se levanta e começa a carregar a mãe. Lidimo ajuda.

Kol'gun os segue, mas não entra no quarto, fica na porta.

Eles colocam ela no quarto, deitada na cama.

A mãe passa a mão no rosto de Lidimo. Beija a mão e a pulseira dele.

Lidimo acena para kol'gun, apontando para os pais.

KOL'GUN
Você sabe que não é real. Você viu
como isso acabou. Você ta só se
alimentando de esperança, Dimo.

O pai de Lidimo se deita ao lado da mãe.

KOL'GUN (CONT'D)
Você ta ouvindo isso, né? Essa
mulher gritando.

LIDIMO
Eu já ouvi isso antes.

KOL'GUN
Patrêla. A mulher da força. Antes
de tudo virar areia. Tudo isso já
aconteceu, essa cidade. você não
acha que a gente ta vivendo pra
mudar algo?

LIDIMO
Mas como?

KOL'GUN
Será que alterando isso, seus pais
não estão vivos depois? estamos
vendo coisas que já aconteceram,
será...

LIDIMO
Será que nós temos que mudar?

KOL'GUN
Ou matar alguém, ou salvar
alguém...

LIDIMO
A moça gritando...

KOL'GUN
É a mesma da força, e ela fez um
discurso e tanto antes de morrer.

LIDIMO
...ela precisa de ajuda.

KOL'GUN
E as pessoas não vão ajudar ela.

LIDIMO
Meu deus, isso já aconteceu antes.
Ela foi morta pelo rei Visálas.
quem é essa mulher, Kol'gun? A
gente tem que ajudar ela.

KOL'GUN
Então é melhor a gente ir agora
encontrar as meninas. Mas você tem
que escolher. Ficar aqui com seus
pais e ver tudo se repetir, ou
tentar mudar algo.

Lidimo se vira para seus pais. Deitados na cama.

LIDIMO
Eu amo vocês. Tudo que eu fiz
trouxe muita felicidade pra mim,
vocês nunca foram um fardo. Eu era
a criança mais feliz do mundo
vivendo ali. E eu tenho certeza que
agora vocês iriam querer que eu
ajudasse essa pessoa.

Lidimo em prantos, agarra seus pais num abraço forte.

PAI DE LIDIMO
(sussurrando)
Nós entendemos, vamos dormir um
pouco, mas... Baba e Ami sempre
estarão com você, Lidimo.

Lidimo toca na pulseira deles, dá um beijo em cada um. Ele se
levanta e começa a sair.

Kol'gun na frente abre o caminho para Lidimo.

Lidimo sai pela porta da frente e a fecha.

114 EXT. PORTÃO SUL DE ANATÁKRI - DAY

114

Illykami e Helena observam o as pessoas escalarem a muralha e ao chegarem no topo ficarem paradas olhando para o horizonte fora da muralha.

Várias pessoas ainda aglomeradas, uma confusão.

Helena olha em volta e avista a entrada de uma das torres de vigia da muralha.

HELENA

Vem comigo, eu vou tentar fazer uma coisa.

Illykami segue Helena. Elas se aproximam da entrada da torre, DOIS GUARDAS protegem a entrada.

HELENA (CONT'D)

Helena Megalos, Diaconisa da Igreja do Fruto Eterno. Eu acho que posso ajudar no que está acontecendo. Mas preciso ver a situação de cima.

GUARDA DE ANATAKRI 2

Tem alguém tentando entrar no reino.

HELENA

É uma moça de cabelo longo?

GUARDA DE ANATAKRI 2

Nós não fomos autorizados a subir.

O outro guarda se vira e começa a escalar a torre até o topo.

GUARDA DE ANATAKRI 2 (CONT'D)

Nós não fomos autorizados a subir.

Ele fica olhando para baixo, estático. A porta atrás dele está aberta.

Helena segura a mão de Illykami e entra na torre.

115 INT. TORRE DA MURALHA - DAY

115

Dentro da torre uma grande engrenagem, rústica, simples claramente ligada ao portão.

Helena puxa Illykami em direção a escada que leva ao topo da torre.

No topo da torre, outros dois guardas estão parados olhando para baixo, estáticos.

Helena solta Illykami para se aproximar do parapeito.

ILLYKAMI

Helena... e se a gente for afetado por isso também? Eu sei que é uma visão, mas e se acontecer?

Helana sorri.

HELENA

A minha mente é muito boa pra ser afetada por essas coisas, relaxa.

Illykami sente um cheiro diferente e uma brisa bate em seus cabelos. Ela olha na direção do mar e vê ele inteiro podre, sombrio. Uma grande tempestade estática na costa. Trovões vermelhos caem na água. As ondas começam a ficar mais e mais altas.

Helena se encosta no parapeito, olhando para baixo.

Lá, uma figura ajoelhada, coberta por um longo maltrapilho, com longos e lindos cabelos pretos, a MULHER MISTERIOSA. apoiada nas portas, a figura bate.

BARULHO FORTE DO PORTÃO.

HELENA (CONT'D)

Moça! Quem fez isso com você?!

Sem resposta.

As mãos apoiadas no portão descem ao chão e o SOM de CHORO começa a ser ouvido.

HELENA (CONT'D)

Eu posso tentar te ajudar.

A mão que estava na terra se levanta para bater no portão, mas treme como se faltasse força. A mão volta ao chão e o choro aumenta, ficando mais agudo.

Sendo ouvido por toda cidade.

116 EXT. RUAS DE ANATAKRI - DAY

116

Lidimo e Kol'gun correm em direção ao portão. O som do choro se estende pela cidade.

Eles tapam o ouvido por conta do som agudo. Algumas pessoas caem por conta do som, mas logo se levantam e continuam correndo.

Eles escutam sons de ROCHA QUEBRANDO.

A estátua do rei Visálas I começa a ruir e cai no meio da cidade. Enchendo ela de poeira e ruína.

117 EXT. TORRE DA MURALHA - DAY

117

Helena e Illykami tapam os ouvidos com o choro agudo. logo ele cessa.

Illykami chama ela e aponta para o mar corrompido.

ILLYKAMI

Por mais que eu não vá acreditar.
Você consegue explicar aquilo ali?

Helena sem tirar os olhos da mulher no portão.

HELENA

O que ta acontecendo com o mar?

ILLYKAMI

Quando eu fui lá com o Kol'gun ele
tava azul e transparente. Mas agora
ele ta... vermelho escuro?

HELENA

Existem alguns tipos de algas que
podem causar esse fenômeno, elas
existiam no mar eram conhecidas
como...

Illykami vira a Helena para o mar.

HELENA (CONT'D)

PUTA QUE PARIU QUE ISSO?

Um relâmpago vermelho cai no meio do mar.

ILLYKAMI

Essa sua alga é bem estranha.

Helena fica confusa no que observar.

ILLYKAMI (CONT'D)
O que tem lá embaixo?

HELENA
É a mesma moça da execução em
Patrêla.

Helena corre para o parapeito. Ela toma um momento para pensar.

HELENA (CONT'D)
Quem disse que tu era tudo? Que a
gente era tudo? E quem não
acreditou que tu era tu mesma?

A mão da mulher misteriosa começa a fechar, amassando a terra. Ainda de cabeça baixa, ela levanta a mão cheia de terra. Areia começa a escapar por entre os dedos até a mão ficar vazia. Ela desce a mão devagar e olha para Helena.

MULHER MISTERIOSA
Nós. Eu. Não. Não. De novo não.

Ela se levanta lentamente, dá as costas ao portão e caminha devagar. Por onde ela passa, o que era terra viva se torna areia. Somente onde o vestido de maltrapilho passa.

Ela para distante e se vira novamente ao portão.

Illykami, Helena em cima da torre escutam um sussuro.

118 EXT. RUAS DE ANATAKRI - DAY 118

Lidimo e Kol'gun correndo pelas ruas, chegando na muralha escutam o mesmo sussurro.

119 EXT. TORRE DA MURALHA - DAY 119

MULHER MISTERIOSA (V.O.)
Mais um portão se fecha a mim. Mais
um dia só. Mais um dia só.

O SOM DOS CANTO DO BEM-TE-VI COMEÇA NA MURALHA.

UMA REVOADA DE CANÁRIOS aparece atrás dela, uma sombra se forma na terra e voa em direção ao reino.

MULHER MISTERIOSA (V.O.)
Todos iguais.

Ela se vira e começa a caminhar lentamente em direção a revoada, ainda distante.

HELENA

Eu já vi isso acontecer e eu não
quero que aconteça de novo!

120 EXT. PORTÃO SUL DE ANATÁKRI - DAY 120

Lidimo e Kol'gun chegam na muralha, a confusão acabou. Todos estão parados olhando para o chão ou para o portão.

Kol'gun e Lidimo percebem o portão fechado.

Kol'gun começa a escalar a muralha, Lidimo o acompanha.

121 EXT. CIMA DAS MURALHAS - DAY 121

Eles chegam ao topo e conseguem ver a mulher no horizonte.

Ao lado deles na torre, Helena e Illykami parecem tentar chamar a atenção dela.

HELENA

Me diz o que tenho que fazer!

A mulher para e olha para trás. Ela sussurra e todos escutam.

MULHER MISTERIOSA

Eu só desejo um abrigo.

Lidimo olha para Helena e para a Mulher. ele dá um passo a frente na muralha, ficando na beira.

LIDIMO

Senhor Kol'gun a gente vai ter
que...

Lidimo olha para o lado e vê Kol'gun se jogando da muralha. Ele faz o mesmo.

122 EXT. REINO CARDINAL DO LESTE, ANATÁKRI - DAY 122

Os dois caem no chão e rapidamente se recuperam, começando a correr até a mulher.

123 EXT. TORRE DA MURALHA - DAY 123

Helena escuta os dois caindo no chão e fica frustrada.

Ela começa a descer as escadas da torre.

HELENA

Kami, ela quer um abrigo, talvez isso evite o que ta quase pra acontecer. a gente tem que abrir esse portão.

Illykami desce logo em seguida.

124 INT. TORRE DA MURALHA - DAY

124

Um grande mecanismo fica ao lado das escadas, na base da torre. É uma unica engrenagem, grande, pesada.

Helena chega primeiro e tenta usá-la sozinha, tenta mais algumas vezes.

Illykami desce as escadas e começa a procurar algo. Ela pega um dos barris que existe próximo da engrenagem e joga para o pé da Helena.

HELENA

Pra que isso Kami? Ajuda aqui!

ILLYKAMI

Eu não consigo, não tenho força, pera!

Illykami sai da torre.

125 EXT. REINO CARDINAL DO LESTE, ANATÁKRI - DAY

125

Lidimo e Kol'gun correm em direção da mulher Misteriosa que continua parada.

Kol'gun tem dificuldade em acompanhar Lidimo.

126 EXT. PORTÃO SUL DE ANATÁKRI - DAY

126

Illykami procura por algo. Ela acha um pedaço de madeira, pega com os dois braços e começa a arrastar até a torre da muralha.

127 INT. TORRE DA MURALHA - DAY

127

Illykami entra com a tora e a coloca em cima do barril, fazendo uma alavanca.

Ela e Helena tentam fazer força para virar a engrenagem.

- 128 EXT. REINO CARDINAL DO LESTE, ANATÁKRI - DAY 128
- Lidimo cada vez mais próximo da Mulher.
- Os cabelos dela saem do rosto e é possível ver ela chorando, lágrimas de várias cores espalham em seu rosto. O Maltrapilho que veste de cor quente, alaranjada como o deserto.
- Ela observa confusa eles se aproximando.
- Lidimo começa a correr com a mão estendida.
- Atrás da Mulher, distante, a revoada de canários traz uma sombra que tudo que toca vira areia. Cada vez mais perto da mulher e da cidade.
- A mulher olha para eles chorando enquanto eles fazem de tudo para chegar nela.
- Lidimo usando tudo de si para alcançá-la.
- Kol'gun pegando velocidade, vê sua projeção criança crescendo e se tornando um adolescente, correndo ao seu lado. Mas ainda atrás de Lidimo.
- 129 INT. TORRE DA MURALHA - DAY 129
- Helena e Illykami ficam vermelhas, sem ar e força para puxar a alavanca.
- A engrenagem se move minimamente.
- 130 EXT. PORTÃO SUL DE ANATÁKRI - DAY 130
- O portão se move, mas não o suficiente para abrir.
- 131 INT. TORRE DA MURALHA - DAY 131
- Helena e Illykami gritam dentro da torre.
- Elas começam a escutar barulhos secos fora da torre.
- Um corpo cai na entrada da Torre.
- 132 EXT. PORTÃO SUL DE ANATÁKRI - DAY 132
- Todas as pessoas em cima da muralha começam a se jogar no chão.

133 EXT. HORIZONTE COSTEIRO - DAY 133

O mar corrompido cheio de nuvens, vários trovões vermelhos caem, estrondosos.

134 EXT. REINO CARDINAL DO LESTE, ANATÁKRI - DAY 134

Lidimo grita tentando alcançar a mulher antes da revoadada.

Kol'gun continua correndo, ele fecha os olhos por um momento e quando os abre, sua projeção adolescente está ao lado da mulher.

LIDIMO

Você não ta sozinha! Você não
precisa mais correr! A gente ta
aqui! Você não ta sozinha!

Ele estende a mão para ela.

A Mulher olha para a projeção de Kol'gun ao seu lado, ela olha para Lidimo e estende a mão para ele.

Lidimo vê que os pés da mulher estão enterrados em areia.

135 INT. TORRE DA MURALHA - DAY 135

A contração criada por Illykami quebra. Ela e Helena caem próxima a parede com o impacto.

136 EXT. REINO CARDINAL DO LESTE, ANATÁKRI - DAY 136

A revoadada de pássaros fica centímetros de distâncias da Mulher.

Kol'gun leva a mão até a adaga, mas antes de apertar ele para e volta a mão para frente do rosto.

Lidimo corre com lágrimas nos olhos.

A mulher o aguarda em prantos.

Suas mãos estendidas se tocam por um unico momento.

As lágrimas da mulher caem mais fortes, melancolia.

A revoadada de Pássaros passa por cima deles.

137 EXT. DESERTO DE ONTELA - DAY

137

Tudo vira areia.

A mão que lidimo tocou vira areia na mão dele.

Ele olha para trás e vê somente o deserto, Kol'gun próximo, sem saber onde as meninas estão.

Lidimo olha pra baixo, na sua frente. Na frente dos seus pés, outros dois pares de pés de frente a ele.

O pai e a mãe de Lidimo, parados onde a mulher estava, olhando para ele. Segurando a mão que tentava tocar a mulher.

MÃE DE LIDIMO

Nós sempre estaremos com você.

Eles seguram na pulseira de Lidimo.

Ele olha para eles.

LIDIMO

Obrigado... obrigado por me mostrarem isso.

Eles se desfazem em areia na frente dele.

Kol'gun se aproxima e toca no ombro de Lidimo.

LIDIMO (CONT'D)

Desculpa, Senhor. Desculpa pelo o que fiz lá atrás. Eu não queria. Não queria que você tivesse certo.

KOL'GUN

Eu entendo. É muito fácil se perder na esperança. Terão momentos que todos hão de se questionar, até aqueles que dizem não ser afetados por essas coisas.

Lidimo olha para a mão de kol'gun, que não está segurando a adaga e sorri.

Kol'gun vê sua projeção adolescente parada atrás de Lidimo, de joelhos na areia. Próximo a uma FLOR AZUL.

Kol'gun aponta para a flor.

KOL'GUN (CONT'D)

Eu acho que isso aí é seu.

Lidimo se vira, se ajoelha em volta da flor.

LIDIMO

Eu não vejo mais a minha escolha
como antes, Senhor Kol'gun. Eu fiz
o que eu fiz porque eu achava
certo. E eu preciso viver com isso.
e agora tenho certeza... tudo seria
do mesmo jeito. Independente do que
eu fizesse.

Ele pega a FLOR AZUL gentilmente.

Kol'gun coloca a mão no ombro de Lidimo novamente.

KOL'GUN

A gente sempre paga as
consequências de nossas decisões,
não importa se são boas ou ruins.

Ele mexe no cabelo de Lidimo gentilmente e dá 3 tapas leves
na costa dele.

Eles caminham até Illykami e Helena.

138

EXT. DESERTO DE ONTELA - DAY

138

Illykami se levanta da areia, se lamentando de dor.

Ao lado, Helena está parcialmente enterrada, sem conseguir se
mover.

Illykami começa a tirar areia de cima de Helena.

ILLYKAMI

Como é se sentir um come-areia,
Diaconisa?

Helena tenta responder, mas areia cai na sua boca, ela cospe
e continua calada.

Lidimo e Kol'gun chegam. Illykami levanta Helena.

Helena começa a olhar no horizonte onde vê dois pilares
corruptos, Norte e Oeste.

Helena cospe um pouco de terra.

HELENA

Ela parecia muito confusa. Mas foi
culpa dela o que aconteceu. Eles
não mentiram. Ela parecia muito
sozinha. Não sei... não acho que
ela sabe do poder que tem, talvez
não saiba usar?

(MORE)

HELENA (CONT'D)

Assumindo que tudo isso é real até porque a gente viu acontecer em Patrêla também. Enfim, o que eu queria dizer é que ela só parecia muito sozinha... então talvez a gente consiga ajudar ela? Se a gente ver isso acontecendo de novo?

ILLYKAMI

Abrir o portão?

Helena cospe areia.

HELENA

Eu não sei, pode ter sido a terra que eu comi, posso ta falando besteira.

KOL'GUN

Eu concordo.

LIDIMO

Eu vi a tristeza nos olhos dela. Ela parecia estar triste pela gente também. Eu acho que tudo isso aconteceu no passado. Talvez ela lamente por não termos aparecido antes.

KOL'GUN

Ou será que ela só tentou salvar a cidade antes, como a gente ta fazendo?

LIDIMO

Ela disse que só queria um abrigo né? E ninguém atendeu ela.

KOL'GUN

Ela pode ta sendo usada também, vocês viram como a cidade ficou. Não estavam mais normais. Só sei que com certeza essa mulher é a chave dos nossos problemas.

LIDIMO

Acho que a gente não consegue mudar o passado, mas se a gente tiver uma oportunidade... de fazer algo diferente, de que agora pode mudar. não sei, talvez no próximo mundo, as coisas sejam diferentes.

HELENA

Cuidado com esses pensamentos porque onde ela pisava, se tornava areia. Acredito que é mais crível dela ser causadora e não saber o que está causando, do que o contrário.

KOL'GUN

Mas ela pode estar sendo usada. Uma ferramenta para algo maior. Assim como a gente que não sabe porque não viramos areia com Patrêla.

Helena revira os olhos.

HELENA

Coisa maior, isso não existe, deve ter uma explicação.

ILLYKAMI

Talvez a terra tivesse tentando falar com a gente através dela. Não sabemos de onde ela surgiu.

Kol'gun se aproxima de Helena. Sua projeção adolescente ao seu lado.

KOL'GUN

Helena. Você ainda vai ter a sua prova. Espero que não seja nada destrutivo igual o Dimo. Que teve que escolher de novo sobre os pais. Espero que você não tenha que passar por nada assim.

Helena olha para Lidimo, refletindo.

LIDIMO

Eu sinto que fiz a escolha certa. Acho que isso é o importante. Aqui é onde eu devo estar, guiando ou entendendo o que aconteceu. sei que sou grato de entender um pouco mais de mim antes do Fim..

Helena começa O COLAR enquanto lidimo fala.

LIDIMO (CONT'D)

E sou muito grato também por estar passando por tudo isso com vocês. Se não fosse pelo senhor Kol'gun eu não sei se teria saído daquela ilusão.

A mão leste do Colar fica AZUL. Ela mostra o Colar para eles e Lidimo apresenta a flor.

HELENA
Coincidências.

KOL'GUN
Hm.

HELENA
Pro norte agora?

KOL'GUN
Monaxiá. Reino de Monaxiá.

Kol'gun se move para o norte e puxa o martelo e adaga.

KOL'GUN (CONT'D)
Acho que chegou a hora de falar do meu crime.

139 EXT. DESERTO DE ONTELA - DAY

139

Viagem extensa, dura dias.

Saindo de uma planície árida, chegando em dunas imensas de areia.

KOL'GUN (V.O.)
Eu era prisioneiro do rei, porque eu era útil para ele. Quando eu era uma criança, a minha família também eram ferreiros, e eles começaram a organizar revoltas contra o Rei.

SOM DO BATER DE ASAS DE CANÁRIO.

Uma tempestade de areia.

KOL'GUN (V.O.)
E o rei decidiu caçá-los para acabar com isso. Por muito não foram pegos, pois o povo os ajudava a se esconder... eu era uma criança, não tinha noção das coisas. Um dia um homem veio me procurar enquanto eu brincava, ele queria ajuda da minha família e poderia pagar muito bem.

caminhando por outra planície árida.

KOL'GUN (V.O.)
 Eu disse onde eles estavam. Mas o
 homem era um general, disfarçado
 atrás deles. E assim, todos eles
 morreram. Toda minha família.

A cada pedaço da viagem o pilar corrupto fica maior.

KOL'GUN (V.O.)
 O General me poupou, clamou para o
 rei que os conhecimentos da minha
 família seriam necessários no
 futuro... e eu me tornei
 prisioneiro.

140 EXT. REINO CARDINAL DO NORTE, MONAXIÁ - DAY 140

Os 4 caminham em direção ao pilar, cada passo ele se torna
 menor em diâmetro e menos opaco. Algumas casas pequenas de
 madeira são vistas no horizonte, reveladas após o tamanho do
 pilar diminuir.

KOL'GUN (V.O.)
 Meu crime foi entregar minha
 família para a morte.

Eles caminham em direção a uma cidade sem muro com várias
 casas de madeira e pedra, o pilar diminui de diâmetro cada
 vez mais, revelando mais cidade enquanto se aproximam.

LIDIMO (V.O.)
 Sinto muito por sua liberdade só
 ter vindo quando tudo virou areia.

O Pilar diminui mais e no centro da cidade existe um grande
 castelo de ferro, mas não é possível ver detalhes dele.

ILLYKAMI (V.O.)
 Eu sinto muito.

Eles caminham adentro da cidade e o Pilar diminui uma ultima
 vez revelando vir de algum lugar dentro do castelo.

141 EXT. RUAS DE MONAXIÁ - DAY 141

As areias cobrem algumas casas, os 4 caminham devagar pelas
 ruas.

As madeiras e pedras que formam as casas possuem runas
 encravadas. Muitas portas abertas ou quebradas por onde
 caminham.

Helena e Illykami passam as mãos por algumas das casas, Lidimo e kol'gun caminham mais a frente.

Helena observa de perto as runas encravadas e junto a elas encontra marcas, como se alguém tivesse batido forte na madeira.

Illykami enquanto observa as pedras das casas, percebe sangue, coagulado, antigo espalhado por elas.

Lidimo sente algo em seu pé enquanto caminha, ele percebe que várias partes da areia no chão estão manchadas de sangue.

Kol'gun caminha mais a frente, observando o castelo. Um grande castelo feito inteiramente de Ferro. Enquanto caminha ele escuta o SOM DE METAL no chão e percebe que pisou em uma foice, suja de sangue.

Ele começa a olhar em volta, vê Illykami, Lidimo e Helena, cada um no seu canto. Ele observa ao seu redor outras ferramentas, manchadas de sangue como a primeira que encontrou.

Illykami ainda parada próxima a uma das pedras cheias de sangue, se levanta e se aproxima de uma das casas com portas abertas, que observa sem entrar.

ILLYKAMI

Esse sangue coagulado, espalhado
desse jeito. isso...

Helena passa próxima a ela, sem olhar, caminhando procurando por algo.

HELENA

Parece ter sido uma batalha, talvez
haja corpos por aqui.

Helena continua vagando em direção ao castelo, procurando por corpos.

Illykami se ajoelha e começa a fazer uma prece rápida, ainda de olhos abertos observando os outros.

Lidimo passa desviando do sangue. Ele observa Illykami e faz uma prece enquanto caminha.

LIDIMO

Que sua viagem ao próximo mundo
seja breve.

Ele beija a pulseira de seus pais.

Illykami, Helena e Lidimo se encontram com Kol'gun mais a frente.

KOL'GUN
Ferramentas, sujas de sangue.

HELENA
Sofrimento desnecessário feito por
uma ferramenta imprópria pra
batalha. Isso parece um abatedouro.

LIDIMO
O que aconteceu aqui?

142 EXT. RUAS DE MONAXIÁ, PRÓXIMO AO CASTELO - DAY 142

Próximo ao castelo, os 4 caminham.

No meio das ferramentas sujas de sangue, algumas espadas
começam a aparecer.

Helena se aproxima de uma delas e a pega com um pano. Ela
cheira o sangue seco.

HELENA
Talvez isso te interesse.

Helena entrega a espada para Kol'gun.

KOL'GUN
Boa forja... não enferrujou.

LIDIMO
Senhor kol'gun... tem muitas
ferramentas sujas de sangue... será
que o povo se revoltou contra o
rei? que tentaram lutar contra ele
antes do fim?

Kol'gun observa as armas e ferramentas. Ele acena com a
cabeça para Lidimo e continua caminhando em direção ao
castelo.

143 INT/EXT. ENTRADA DO CASTELO DE MONAXIÁ - DAY 143

Em frente aos portões de ferro quebrados do castelo.

As paredes da muralha sujas de sangue, outras espadas e
escudos também sujos jogados no chão.

Tudo aí dentro é Ferro, arranhado, manchado de sangue, marcas
de batalha.

144 INT. CORREDORES DO CASTELO DE MONAXIÁ - DAY

144

Eles caminham por alguns corredores, indo e voltando, perdidos. As paredes, teto e chão, manchados de sangue e com arranhões, alguns menores outros mais abrangentes.

Mais corredores que tornam aquilo tudo como um labirinto, mas agora gradativamente eles se encontram mais enferrujados. As paredes, o teto, o chão, as ferramentas e as espadas, tudo ali está enferrujando mais a cada corredor.

HELENA (V.O.)
Como se forja um lugar desses?

KOL'GUN (V.O.)
Duas vidas de trabalho, pelo menos.

HELENA (V.O.)
Talvez mais uma prova de que tudo
isso não é real. Só um efeito da
flor.

Eles caminham em um desses corredores, já tomado pela ferrugem.

Illykami se aproxima de Helena.

ILLYKAMI
Ou que eles tinham cuidado e
sabedoria para fazer algo assim.
Para se proteger.

HELENA
Bom, não deu certo, todos
aparentemente morreram. Se deveria
proteger, não funcionou.

Lidimo e Kol'gun mais a frente caminham lado a lado, sem encostar nas ferramentas e espadas do chão.

Lidimo quase tropeça em uma das espadas.

HELENA (CONT'D)
E é curioso que não tinham espadas
lá na frente. Talvez as pessoas
lutaram entre si primeiro.

Quanto mais caminham, mais ferrugem. Em outro corredor Lidimo passa a mão na parede.

LIDIMO
Por que isso tá acontecendo? Parece
tá pior que o último corredor.

HELENA

Talvez seja o pilar, estamos nos aproximando.

145 INT. PORTA ENFERRUJADA - DAY

145

Os 4 caminham até um corredor que possui uma porta no fim. Completamente enferrujada, Ela parece imóvel e bem travado.

Kol'gun tenta empurrá-la, faz um ranger de ferro, mas ela não se mexe.

Lidimo olha em volta do portão.

LIDIMO

É natural que ferro enferruje assim?

KOL'GUN

É natural que enferruje, a gente enferruja também.

Helena balança a cabeça negativamente.

Kol'gun começa a procurar uma de suas ferramentas, guardando o Martelo e a Adaga. Ele tira um tipo de lixa do bolso e começa a tentar lixar a ferrugem.

Helena observa inquieta.

HELENA

Tu não entendes da forja desses portões de ferro?

Kol'gun não para de lixar.

KOL'GUN

A minha família, eu não. Isso foi bem antes de mim.

HELENA

E você entende algo sobre? Um ponto fraco, um lugar para desparafusar?

KOL'GUN

Eu não tive muito tempo de descobrir sobre isso.

Ele para de lixar por um momento.

KOL'GUN (CONT'D)

Quando eles morreram eu tinha 10 anos, ainda não era o tempo.

Kol'gun volta a lixar. Quanto mais ele lixa, mais detalhes da porta começam a aparecer. Ela possui encraves de diversas ferramentas. Helena o observa sem resposta.

KOL'GUN (CONT'D)
Entendeu? Eu posso ajudar numa coisa geral, mas um portão...

Kol'gun observa a porta de baixo para cima.

KOL'GUN (CONT'D)
É um trabalho de vários ferreiros.

LIDIMO
É uma pena que essa arte tenha se perdido.

Illykami mexe em alguns de seus potes e de sua bolsa tira um frasco muito pequeno, quase vazio. Ela caminha até o portão e começa a passar nas dobradiças da porta.

Kol'gun olha confuso.

ILLYKAMI
Relaxa, é o ultimo que eu tenho, mas pode ajudar.

Illykami derrama a solução e as dobradiças começa a perder a ferrugem. O local onde Kol'gun está trabalhando fica bem menos enferrujado também.

ILLYKAMI (CONT'D)
Ei! Venham ajudar!

Helena e Lidimo caminham até o portão.

Lidimo observa o portão e toda a beleza escondida na ferrugem.

LIDIMO
isso... isso é lindo, Kol'gun.
Parece...

KOL'GUN
A história de quem construiu.

Helena resmunga por um momento, mas guardas suas coisas e se aproxima da porta.

Os 4 se apoiam juntos na porta, eles fazem muita força.

A porta começa a arrastar, bem lentamente com o som de ferrugem arrastando no ferro.

146 INT. TRONO DE MONAXIÁ - DAY

146

As portas são abertas e partículas de ferrugem cobrem o rosto deles, prejudicando a visão.

Eles tosse e cobrem o rosto.

Após alguns momentos a ferrugem começa a voltar ao chão.

Os 4 numa imensa sala do trono de Monaxiá, feita inteiramente de ferro enferrujado. Grandes pilares e estandartes de ferrugem.

O chão está tão enferrujado que o primeiro passo que eles dão, afunda.

No centro da sala, no lado contrário a eles, um trono enferrujado com uma armadura sentada nele, imóvel, jogada.

Kol'gun começa a caminhar em direção ao trono.

Illykami e Lidimo olham em volta, próximo as colunas e estandartes. Eles passam a mão com cuidado.

LIDIMO

Eles tentavam resolver tudo com ferro. Um recurso tão escasso.

ILLYKAMI

E mesmo assim, o que se manteve foi a madeira e a pedra.

KOL'GUN

Talvez isso tenha levado a essa batalha... essa diferença.

Kol'gun sobe os degraus do trono e observa a armadura de perto. Nada dentro dela, somente um metal vazio. Atrás do trono é possível ver uma passagem que dá para um lugar aberto, de onde vem luz do sol.

Illykami, Lidimo e Helena se aproximam do trono, junto de Kol'gun.

KOL'GUN (CONT'D)

Não tem nada, só ferro.

Helena observa a armadura mais de perto e move o capacete com sua mão.

Da escuridão dentro do capacete, dois olhos se abrem.

Eles se assustam e se afastam do trono.

ARMADURA
O que fazem aqui?

Helena tenta se recompor, arruma sua roupa.

HELENA
(gaguejando)
Viemos de Patrêla.

A armadura começa a se ajeitar, um ranger de ferro muito alto.

ARMADURA
O que fazem aqui?

Lidimo abaixa a cabeça, se ajoelha.

LIDIMO
Vossa majestade, somos enviados de
Patrêla e trouxemos um grande
ferreiro para o Reino.

KOL'GUN
Prazer. Kol'gun Agni.

A armadura move a cabeça para Lidimo, rispidamente, com o barulho do ranger alto.

ARMADURA
Um grande ferreiro que vem até
monaxiá, com outros...

KOL'GUN
O senhor precisa de meus serviços?

ARMADURA
Eu não preciso de nenhum de vocês.
Saíam daqui. Nunca mais voltem.

LIDIMO
Mas grande rei! O senhor está
repleto de ferrugem. Não gostaria
que ao menos libertasse-mos a
cidade dessa aflição?

ARMADURA
Eu não preciso de vocês.

HELENA
Vossa majestade não precisa pois
tem tudo que precisa?

A armadura se levanta, rangendo. Desce os degraus do trono.

ARMADURA

Vocês vem a mim com outros. sua
companhia. Seu comodismo. Entram em
meu reino. Oferecem ajuda. O que
tinha aqui já se foi. Nada ficou.
Nada. Nem uma gota de suor, nem os
pensamentos. Minha miséria.

A Armadura retorna ao trono e se senta.

ARMADURA (CONT'D)

Saiam de minha casa. Nunca mais
pisem no ferro. O destino não é bem
vindo aqui!

A armadura retorna a posição inicial, jogada no trono.

HELENA

O que aconteceu com o seu povo?

ARMADURA

Tudo. Tudo depois que ela veio.
Todos muito unidos, todos muito
próximos, somente o sangue resta. E
o Ferro. O Ferro. E eu.

Kol'gun acena com a cabeça e começa a sair da sala.

Lidimo corre atrás dele.

LIDIMO

Kol'gun, Senhor Kol'gun, espera! A
gente precisa limpar essa ferrugem
dele. Você não lembra do portão...
de toda aquela glória perdida na
ferrugem?

Kol'gun olha de volta para o trono, desconfiado. Ele tira uma
lixa do bolso e entrega para Lidimo. Eles começam a caminhar
até trono.

LIDIMO (CONT'D)

Ó grande rei! nós já vimos essa
calamidade, a pessoa que você fala
e entendemos o seu pedido. No
entanto nós ainda queremos ajudá-
lo.

ARMADURA

Nós? Nós não existe em monaxiá.
Somente eu.

Kol'gun se aproxima e começa a lixar a armadura.

KOL'GUN
Então licença.

A armadura gira em sua direção.

ARMADURA
Por que se esforça?

LIDIMO
Por que é tudo que nos resta.

ARMADURA
Por que? Não tem um ao outro?

Helena se recompõe.

HELENA
Majestade, Patrêla também
desapareceu. E somente nós 4
restamos. Assim como na sua cidade
que somente o senhor restou.

ARMADURA
Eu. Somente eu.

HELENA
Mas não precisa ser assim, o
destino não precisa ser proibido
aqui porq...

ARMADURA
O destino não é bem vindo aqui.

HELENA
Talvez o destino não exista, sejam
somente as coisas mudando.

ARMADURA
É uma visão Cética...

A Armadura começa a olhar para o salão.

ARMADURA (CONT'D)
Visto onde está. Helena.

Helena se aproxima de Illykami, assustada.

HELENA
(sussurrando)
Eu disse meu nome pra ele, eu sei
que disse.

Illykami se afasta de Helena e vai até a Armadura.

ILLYKAMI

Majestade... qual o seu nome?

A armadura balbucia.

ARMADURA

Di...Dimitrikus.

ILLYKAMI

Por que você acha que está sozinho aqui?

DIMITRIKUS

Porque eu estou. Vocês não estão aqui. eu sou o rei. Minhas ações importam.

Lidimo e Kol'gun lixam a armadura, tentando tirar a ferrugem.

LIDIMO

Você nunca esteve sozinho, meu rei.
Um rei precisa de seus vassalos.

Dimitrikus vira a cabeça para Lidimo.

LIDIMO (CONT'D)

Eu também não sou cético assim,
acredito que por mais decidido que
tudo esteja, o senhor deve partir
ou continuar aqui com dignidade.

Lidimo volta a limpar.

DIMITRIKUS

Dignidade. Quando ela chegou muitos
a acolheram. Visálas Dizia o
contrário. E eu obedeco meu rei. A
minha palavra não era o suficiente.
E tudo aconteceu. Até que nada
sobrasse. Dignidade. A minha se foi
com monaxiá.

Kol'gun lixa mais forte a armadura. Dimitrikus vira a cabeça para ele.

KOL'GUN

Ela é o destino?

DIMITRIKUS

O Destino não é bem-vindo aqui.

Dimitrikus olha para eles todos.

DIMITRIKUS (CONT'D)
 Mas sobre não ser bem vindo em
 lugares, acredito que vocês
 entendem, não é Illykami?

Illykami cruza os braços e se afasta um pouco.

DIMITRIKUS (CONT'D)
 Saiam daqui e deixem eu continuar
 minha vida como deve ser. Só.

HELENA
 É isso que agradaria vossa
 majestade?

DIMITRIKUS
 Ser grato ou não, pouco importa.
 Vocês não podem estar aqui.

Dimitrikus olha para Kol'gun e Lidimo.

DIMITRIKUS (CONT'D)
 O que fazem é inútil. Não irá
 ajudar. Saiam de monaxiá.

Lidimo e Kol'gun param, se olham e descem os degraus do
 trono.

DIMITRIKUS (CONT'D)
 Eu agradeço. Me deixem sozinho.

Helena balança a cabeça negativamente, Lidimo e Kol'gun
 caminham para a saída atrás do trono, seguidos por Illykami.

147 EXT. JARDIM DO REI - DAY

147

Um vento forte passa pelo corredor. Os 4 cobrem o rosto e são
 tomados pela luz de fora.

Um grande jardim de areia, sem planta alguma. Rodeado por
 construções de ferro enferrujadas.

No meio do jardim o Pilar sombrio, denso. Ao redor dele
 ferrugem e areia.

A ventania para e eles pisam nas areias do Jardim olhando
 para o pilar.

LIDIMO
 Os outros não estavam assim.

HELENA
 Nem um pouco.

ILLYKAMI

A gente nem conseguia ver os outros.

Illykami dá alguns passos a frente curiosa.

Helena se aproxima junto, puxando um de seus utensílios da bolsa. Ela toca com o utensílio no pilar. Ele atravessa a força sombria e enquanto está dentro dela, começa a enferrujar muito rápido.

Helena dá vários passos pra trás.

HELENA

Não, não, não. Obrigado, mas não.
Estou sem idéias.

Illykami se agacha e se aproxima devagar do pilar. Ela observa o centro do pilar.

No centro é possível ver a silhueta de uma flor em meio as sombras do pilar.

Helena mostra o utensílio enferrujado para os outros.

HELENA (CONT'D)

Acredito que da mesma forma que
tudo virou areia, aqui virou
ferrugem.

Ela joga o utensílio no chão. Lidimo se aproxima dela.

LIDIMO

Helena, lá dentro com o Rei
enferrujado. O jeito que você
perguntava as coisas. Era como se
ele estivesse vivo. Eu não sei,
mas... eu acho que nem com os vivos
aquilo funcionaria, tentar achar
lógica na fala dos mortos é pior
ainda. Não conseguimos nenhuma
resposta dele.

HELENA

Assumindo que ele esteja morto e
que isso não é só uma visão, que
algo tem algum sentido que não
seja só uma alucinação da flor.
Acho difícil falar com ele pelo
tempo que ele ficou sozinho.

(MORE)

HELENA (CONT'D)

Entender uma mente perturbada por conta disso porque enfim, não é minha especialidade, eu não entendo disso. Acho que o único que poderia entender ele seria o Velho.

Ela aponta para Kol'gun que balança a cabeça para ela.

LIDIMO

Se você segue essa linha de pensamento você deveria saber que não existe mais nada além de patrêla. Talvez a única explicação lógica é que tudo isso tá no passado. Algo tem nos dado essas visões do passado. Parece que a gente não consegue mudar nada... somente o que tem dentro da gente. Seja pelos Reis do Sul, pela moça do Oeste. A gente não mudou nada, mas encontrou algo que fez seguir adiante.

Helena discorda com a cabeça.

HELENA

Não sei se faz sentido, nada disso parece ter a ver comigo. Desde o início inclusive.

LIDIMO

Helena, se precisar de alguma coisa, a gente tá aqui.

Lidimo sai de perto da Helena e começa a tocar nas estruturas do lugar.

148 EXT. JARDIM DO REI - DAY

148

Kol'gun próximo a uma das construções enferrujadas encara a ferrugem. Ele puxa seu martelo.

KOL'GUN

Tu já viu essa cidade?

MARTELO

É ferro.

Illykami observa Kol'gun falando com o Martelo.

MARTELO (CONT'D)

Da pra ver que é ferro.

ILLYKAMI

Kol'gun...

KOL'GUN

Oi? O que?

ILLYKAMI

Ta tudo bem ai?

KOL'GUN

Ta, eu to só tirando uma dúvida com o martelo.

ILLYKAMI

Ok... e ele disse...?

KOL'GUN

Que é ferro.

Illykami olha em volta, confusa, ela volta até Helena e Lidimo.

149

EXT. JARDIM DO REI - DAY

149

Helena está de braços cruzados, com raiva.

HELENA

O que aconteceu no reino do sul. Aqueles dois reis. Tinha algo a ver contigo?

ILLYKAMI

Algo pessoal? Bom, tudo aquilo me fez pensar em algumas coisas. Sobre como eu era, como eu agia. A crueldade que me agoniava todos os dias.

Illykami aperta seu peito.

ILLYKAMI (CONT'D)

Mas não era totalmente direcionado pra mim, eu acho.

Ela olha para todos.

ILLYKAMI (CONT'D)

Parecia que servia para todos... se a gente tem um motivo em comum, talvez tudo seja para todos.

Helena de braços cruzados, resmungando.

HELENA

Isso não tem nada a ver comigo,
Illykami.

Elas se olham desconfortavelmente por algum tempo.

ILLYKAMI

Então. O Kol'gun e o Martelo.

150 EXT. JARDIM DO REI - DAY

150

Kol'gun parado no canto, olhando para o martelo.

Ele segura o martelo firme e começa a bater nas estruturas de ferro.

Com a batida, a ferrugem sai por completo, deixando tudo limpo, novo.

Com o tempo, os ventos do pilar sombrio voltam a enferrujá-lo.

Kol'gun olha para o martelo.

KOL'GUN

Isso não é normal, é?

Nenhuma resposta e Kol'gun se irrita, ele volta a bater em outras partes, tudo voltando a ser ferro novo.

Kol'gun passa por Helena, Illykami e Lidimo, em direção a Sala do Trono.

Os 3 seguem ele.

151 INT. SALA DO TRONO - DAY

151

Os 4 entram no grande salão e escutam um ranger de metal.

Do outro lado da sala, Dimitrikus fecha as portas de ferro, quando fechadas a ferrugem delas parece se juntar com a parede. Selando o lugar. Ele começa a caminhar de volta ao trono.

Kol'gun sobe os degraus do trono e se senta, antes que Dimitrikus chegue.

Ferrugem começa a subir lentamente pelas pernas e braços de Kol'gun.

DIMITRIKUS

Eu.

Dimitrikus sobe os degraus do trono, cara a cara com Kol'gun.

DIMITRIKUS (CONT'D)
O destino não é bem vindo aqui. Eu.
Eu.

Ele se ajoelha.

DIMITRIKUS (CONT'D)
Você vem a mim com outros. Esfrega
sobre mim sua felicidade e espera
comodismo. Meu reino e tudo que
tinha se foi. Nada ficou, nada. Nem
uma gota de suor cai da minha
testa, nem meus pensamentos me
respondem. Nem penso. Eu. Por que
minha miséria não pode ser
dividida?

Lidimo se aproxima de Kol'gun no trono.

LIDIMO
Kol'gun, o trono.

Kol'gun acena com a cabeça, segura o Martelo e levanta a mão
para bater no trono.

Lidimo se ajoelha e toca no próprio peito.

152 INT. OFERENDA - NIGHT

152

Tudo escuro, não se pode ver nada.

Lidimo ajoelhado abre os olhos e vê na sua frente uma flor
azul.

MÃE DE LIDIMO (V.O.)
Nós sempre estaremos com você.

Ele abaixa a cabeça a ela e estende a mão.

Quando pega ela.

MATCH CUT TO:

153 INT. SALA DO TRONO - DAY

153

Lidimo carrega um corpo ensanguentado e uma espada em suas
mãos. Ele as joga na direção do Rei.

LIDIMO

Olhe para aqueles que você abandonou! eu não sei o que leva alguém a não sentir mais nada ao olhar uma pessoa assim, morta...

O martelo de Kol'gun bate no trono e parte do trono começa a voltar a ser ferro normal.

LIDIMO (CONT'D)

Sem dignidade nenhuma. Como você se diz rei. você não protege seus súditos de maneira digna.

Helena olha para o horizonte enquanto lidimo fala. Perdida. Ela aperta forte a própria mão.

O portão previamente fechado por Dimitrikus, lacrado pela ferrugem, se abre por completo.

Vários espectros, espíritos, alinhados do outro lado da porta. Olhando para o trono, esperando. Julgando, Raivosos, apreensivos, desesperados.

Kol'gun bate novamente no trono que perde parcialmente a ferrugem.

HELENA

Cadê o trono da rainha?

Dimitrikus de cabeça baixa.

DIMITRIKUS

Somente eu. Somente Dimitrikus. Sozinho.

HELENA

É por isso que você merece essa ruína, essa cidade destruída, merece essa ferrugem, você não se deu ao trabalho de fazer o trono de uma rainha. Você não se deu o trabalho de Procurar, não se deu o trabalho de fazer uma família! Você podia ter se casado, fazer uma família, podia ter ficado com ele, ele te amava, mas não você preferiu ir atrás do que você "queria" e agora ta ai, sozinha, depois de machucar quem importava. ta ai Sem ninguém. Então você merece tá nesse monte de ferrugem que você tá.

Helena, vermelha, escondendo os olhos de cabeça baixa, sai em direção ao jardim. Illykami vai atrás dela.

Kol'gun novamente martela o trono.

Dimitrikus olha para ele.

DIMITRIKUS
O destino não é bem vindo aqui.

Kol'gun para de martelar.

DIMITRIKUS (CONT'D)
Por que minha miséria não pode ser dividida?

LIDIMO
Dimitrikus, Olhe para seus súditos.

Dimitrikus se vira lentamente, rangendo alto. Ele olha para o corpo aos seus pés, para a espada suja de sangue e para os fantasmas na porta.

DIMITRIKUS
Eu não mereço perdão. Mereço
vivenciar tudo sem ninguém ao meu
lado.

A adaga de Kol'gun começa enferrujar. Ele sente algo estranho e puxa ela da cintura.

Os espíritos da porta começam a entrar na sala.

154 EXT. JARDIM DO REI - DAY 154

Helena caminha no corredor do jardim, ignorando o pilar sombrio ela vai até um dos cantos e se senta no chão, se encolhendo.

Illykami aparece, procurando até notar onde ela está. ela vai até Helena e se senta ao seu lado.

O pilar parece menor do que era antes, mas ela não percebe.

155 INT. SALA DO TRONO - DAY 155

Os espíritos caminham dentro da sala, lentamente. Dimitrikus de frente para eles e de costas para Kol'gun.

Kol'gun segura sua adaga e seu martelo nas mãos, de frente para o trono, de costas para Dimitrikus.

Kol'gun fica olhando para a adaga. Lidimo se aproxima devagar, com a mão no ombro de Kol'gun.

LIDIMO

Você não podia mudar nada. Você não tem culpa do que aconteceu. Você não tem que pagar por isso pelo resto da sua vida. Eu queria muito ter te conhecido antes de tudo acabar. Conhecer mais do mundo antigo, ouvir tuas histórias. Mas minha felicidade existe em ter a chance de ouvi-las agora e dizer que estou contigo.

Kol'gun segura a adaga com uma mão, apoia ela no trono.

KOL'GUN

Já que eu não sou culpado, Não tenho porque guardar memória daquilo que não existe mais. A partir de agora, eu vou forjar novas memórias.

Ao lado de Kol'gun, sua projeção de memória, agora adolescente, o observa atentamente, ela está no lado que segura a adaga.

A cada batida que Kol'gun dá, a figura adolescente da memória dele começa a envelhecer.

A cada Batida, Dimitrikus começa a caminhar em direção aos seus súditos fantasmas.

156 EXT. JARDIM DO REI - DAY

156

Helena e Illykami sentadas no corredor do jardim.

Helena está chorando e não mostra o rosto.

ILLYKAMI

De todas as pessoas que eu pensava que veria chorando, você é a última. O que foi aquilo?

Illykami passa a mão nas costas da Helena.

Helena abraça Illykami, Ela se assusta, mas abraça de volta.

Helena chora copiosamente.

HELENA

Eu não deveria. Eu deixei que ele fosse embora, eu deixei ele ver aquelas coisas. Ele ficou com raiva e foi embora. E eu to sozinha agora. Talvez ele não tivesse virado areia se a gente tivesse junto, ou eu deveria ter virado areia com ele. E agora eu to aqui sozinha e... e eu também não tenho perdão, assim como o rei não tem perdão. Mas isso quer dizer que tem a ver comigo, mas não tem a ver comigo porque nada disso tem a ver comigo.

Illykami conforta helena.

ILLYKAMI

Helena, você percebe que ta fazendo exatamente o oposto do que fala pra gente. Eu sinto muito por tudo que você tenha passado. É o mesmo que a gente fala pro Kol'gun...

SOM DA BATIDA DO MARTELO DE KOL'GUN

157

INT. SALA DO TRONO - DAY

157

Com mais uma batida, a figura da memória de Kol'gun fica adulta.

A projeção de outros membros da família dele começam a se fazer presentes ao redor do trono onde ele forja a adaga, e a cada martelada, uma das memórias é absorvida pela arma.

A figura do pai de Kol'gun está no lado que ele segura o martelo.

ILLYKAMI (V.O.)

Você não pode se culpar por algo que não é culpa sua. olha onde a gente tá! Depois de tudo que você passou no passado, você imaginaria que estaria aqui com 3 desconhecidos? Que se tornaram colegas? Amigos?

Quando ele martela, a adaga quebra por partes, e uma nova adaga começa a aparecer. Cabo de madeira encravada, desenhada, com linhas de ferro suaves e bem feitas. na lamina, o símbolo da família Agni, o escudo, como outras runas se espalham. Uma belissima Lâmina.

158 EXT. JARDIM DO REI - DAY

158

Helena chora no ombro de Illykami.

Illykami segura o rosto de Helena em frente o seu.

ILLYKAMI

Eu entendo que você sente essa dor,
mas você não pode se deixar levar
por ela. Não é culpa sua que tudo
virou areia, que ele tenha virado
areia.

Helena abraça Illykami e chora um pouco menos.

ILLYKAMI (CONT'D)

Por favor, só volta a ser a Helena
irritante de antes.

Helena sorri.

Elas se levantam.

ILLYKAMI (CONT'D)

Você é uma boa pessoa, Helena,
Apesar de tudo.

SOM DA BATIDA DO MARTELO DE KOL'GUN

159 INT. SALA DO TRONO - DAY

159

Antes da última martelada, enquanto sua projeção de memória,
agora velho como ele, segura a adaga e a projeção de seu pai
segura o martelo; Kol'gun vê próximo de si, na sala do trono,
a memória de quando ele e seu pai forjaram a adaga pela
primeira vez. O pai de kol'gun segurando a mão dele no
passado e no presente. O pai acena positivamente com a cabeça
e solta a mão de Kol'gun.

O martelo desce em direção a adaga.

A memória do pai entra na adaga.

O rei, cercado do espírito dos servos, se ajoelha.

Os espíritos tocam nele.

O martelo toca a adaga, ela fica completa. Uma onda de
energia passa por tudo.

O trono começa a perder a ferrugem lentamente.

Dimitrikus começa a chorar.

Lentamente a ferrugem começa a se desfazer em todo lugar. Quando chega nos fantasmas, eles começam a sumir.

Tudo volta a ser ferro novo.

Illykami e Helena entram na sala do trono, se aproximam de Lidimo. Todos olham para Dimitrikus

Dimitrikus continua com a armadura enferrujada. Ele se levanta. Vira para os 4.

DIMITRIKUS

O destino sempre será bem vindo em Monaxiá.

Dimitrikus cai no chão e a ferrugem da armadura começa a se desfazer. Uma linda armadura num castelo lindo de ferro.

Os 4 observam ele caído no chão, de longe.

Uma grande ventania bate.

160

EXT. DESERTO DE ONTELA - DAY

160

Kol'gun segura sua adaga e olha para a memória de si igual a como ele está agora.

Tudo volta a ser areia. O castelo, a armadura de Dimitrikus e a memória de Kol'gun.

O corpo de Dimitrikus continua, ele se levanta brevemente, com um olhar profundo e um sorriso no rosto. Ele vira areia.

Os 4 se viram para uma flor ROXA atrás deles, o pilar sumiu. Eles caminham até ela e Kol'gun pega a flor do chão.

Kol'gun entrega uma pétala para cada um dos 3. Ele abraça o grupo inteiro.

KOL'GUN

Vocês são amigos.

Os 4 olham em volta e conseguem ver no oeste, o último pilar.

Helena enxuga o rosto. Illykami retira um pedaço de pão mofado da bolsa e reparte entre eles.

Eles começam a caminhar para o Oeste.

Helena é a ultima a caminhar. Ela olha para trás e depois para frente, vendo os amigos e o pilar do oeste. Ela puxa o Colar e agora vê a mão de cima pintada em Roxo.

161 EXT. DESERTO DE ONTELA - DAY 161

Viagem extensa, dura dias.

HELENA (V.O.)
Talvez...

Saindo de uma planície árida, chegando em dunas imensas de areia.

HELENA (V.O.)
Talvez eu não tenha certeza do que
tá acontecendo.

SOM DO BATER DE ASAS DE CANÁRIO.

Uma tempestade de areia.

caminhando por outra planície árida.

A cada pedaço da viagem o pilar corrupto fica maior.

162 EXT. REINO CARDINAL DO OESTE, PARAFROSYNI - DAY 162

Os 4 se aproximam do pilar do oeste.

Cada passo, ele perde opacidade e começa a sumir, como das outras vezes.

Eles sobem uma grande duna. No topo dela o pilar some e mais a frente conseguem ver um grande oásis em meio ao deserto.

No meio do oásis uma mansão de dois andares (com traços gregos, porém modernos) e a direita dela uma grande torre envolta de água.

163 EXT. FRENTE DA MANSÃO - DAY 163

Eles caminham até a mansão e encontram um lugar conservado, porém com algumas partes quebradas.

Acima da entrada, o mesmo símbolo do colar de Helena, porém feito em Pedra. A mão que representa o leste não está lá, está no chão em pedaços. As outras partes são idênticas ao colar.

Helena olha para o colar e para o símbolo esculpido em cima da entrada.

HELENA
Eu acho que a gente pode entrar.

Helena entra na casa, os outros seguem.

164 INT. HALL PRINCIPAL DA MANSÃO - DAY

164

A mansão é bem grande por dentro. no Hall principal eles conseguem ver alguns cômodos ao lado. Mais a frente uma escada e um corredor que leva a cozinha da casa. Da cozinha uma fumaça está saindo.

Eles sentem um cheiro forte na casa.

Passos são ouvidos por toda a casa.

Eles olham confusos para todos os lados.

Helena cuidadosamente se direciona a um dos barulhos.

LIDIMO

Helena. Tu conhece esse lugar?

HELENA

Se eu já vi algo assim, eu não lembro.

Helena começa a entrar numa sala ao lado.

165 INT. SALA DA MANSÃO - DAY

165

Uma sala completamente desarrumada, móveis jogados, revirados, que se conecta com outro cômodo da casa.

Helena entra confusa, os 3 caminham atrás dela.

Próximo a lareira da sala, uma figura inteiramente coberta por um lençol branco usa um espanador para limpar a poeira do lugar.

HELENA

Hm. Bom dia?

A figura continua espanando. Ela olha para os lados, coça a cabeça e volta a espanar.

HELENA (CONT'D)

Tu me ouvistes?

A figura se espanta, se vira para os 4. Eles dão alguns passos para trás.

LOUCO 1

Hmmmm o que desejam?

Illykami olha para Helena e a cutuca.

HELENA
(sussurrando)
Tu fala como se eu soubesse de
alguma cosia daqui.

LOUCO 1
Quatro...

O Louco 1 assume uma postura, respira fundo e grita.

LOUCO 1 (CONT'D)
Quatro cadeiras!

Os passos ficam mais rápidos, mais altos.

Da entrada do cômodo, outras duas figuras LOUCO 2 e LOUCO 3 aparecem segurando duas cadeiras cada. Eles posicionam elas atrás de Helena, Kol'gun, Illykami e Lidimo. Os loucos 2 e 3 começam a sair.

LOUCO 1 (CONT'D)
O que desejam?

HELENA
Nós viemos de Patrêla...

LOUCO 1
Uh Patrêla.

HELENA
Nós gostaríamos de saber se havia
uma cidade aqui.

LOUCO 1
Cidade... cidade? Cidade não...
não?

O Louco 1 anda desengonçado e se senta em uma poltrona, virada de cabeça pra baixo no chão.

LOUCO 1 (CONT'D)
Mas tem a casa. A casa ta aqui.

HELENA
E ela não ficava em nenhuma
cidade^.

LOUCO 1
Não.

HELENA
E nunca houve uma cidade aqui.

LOUCO 1
 Não, aqui não, aqui casa. Mas tinha
 o reino, um pouco distante, mas
 tinha.

HELENA
 E esse seria?

LOUCO 1
 Parafrasyni.

HELENA
 E o senhor sabe o que aconteceu com
 ele?

LOUCO 1
 Não, não sei, moro na casa. A casa
 não sai do lugar.

O louco 1 se levanta, vai até a janela e abre uma cortina.

LOUCO 1 (CONT'D)
 Ainda estamos no mesmo lugar.

HELENA
 Então o reino foi para outro lugar?

O Louco 1 se vira para ela.

Atrás de Helena o Louco 3 olha para o louco 1, balançando a
 cabeça negativamente. Helena o percebe e se assusta.

LOUCO 1
 Não, acho que o reino ainda ta
 aqui. a casa ficava no reino, se a
 casa não mudou de lugar....

Kol'gun olha em volta e vê vários LOUCOS passando pela casa,
 fazendo tarefas diárias. um deles carrega uma panela Fumaça sai
 dela. Kol'gun tampa o nariz por conta do cheiro forte.

HELENA
 Nós agradecemos a hospitalidade, eu
 sou Helena, Diaconisa da Igreja do
 Fruto Eterno e eu gostaria de falar
 com vosso anfitrião se possível, ou
 se for o senhor.

LOUCO 1
 Ah, infelizmente nosso lorde não
 está disponível no momento, ele se
 trancou na torre.

Helena vira discretamente para Illykami e faz um sinal de doido para ela.

Um grande barulho de queda no hall principal.

Lidimo se vira rápido e corre para o hall.

166 INT. HALL PRINCIPAL DA MANSÃO - DAY

166

O Louco 2 cai da escada, sua perna esquerda está quebrada, ele não consegue se levantar.

Lidimo corre até ele e o ajuda a ficar de pé.

O Louco 2 tenta se levantar.

LIDIMO
Calma, calma amigo. O que aconteceu?

LOUCO 2
Eu tentei andar, Mas não deu certo.

O louco 2 tenta andar, mas quando pisa sua canela dobra.

LOUCO 2 (CONT'D)
De novo, não acredito.

Ele segura a perna quebrada e vai pulando até a cozinha.

Os 4 observam do corredor da cozinha enquanto o louco caminha.

HELENA
Tá tudo bem?

O Louco 1 dentro da sala.

LOUCO 1
O Lorde não está disponível ele se prendeu dentro da torre.

Eles voltam devagar para a sala.

167 INT. SALA DA MANSÃO - DAY

167

Os 4 se sentam nas cadeiras.

HELENA
E você sabe o motivo?

LOUCO 1
Pesquisa, ele falou que ia fazer
uma pesquisa e que ia se trancar.

HELENA
Ele é um estudioso então?

LOUCO 1
Ele ia fazer uma pesquisa na torre.

Helena começa a observar o lugar melhor. Acima da lareira
existe uma pintura de um torso, usando vestes parecidas com a
dos loucos, porém verde e com tons rosas. O rosto da pintura
está rasgado.

HELENA
É o seu senhor?

LOUCO 1
É, mas ele ta meio diferente.

KOL'GUN
Sem rosto.

LOUCO 1
É.

HELENA
Ele ta diferente no quadro ou na
torre?

LOUCO 1
Nos dois, faz tempo que eu não vejo
ele.

ILLYKAMI
Foi ele que fez isso?

LOUCO 1
Fez o que?

Illykami aponta para o quadro.

LOUCO 1 (CONT'D)
Hmmm acho que alguém fez sem
querer, ou querendo.

ILLYKAMI
E ele só aceita pessoas de fora,
assim do nada.

LOUCO 1
Ah não, a gente mora aqui.

ILLYKAMI
Eu quis dizer a gente.

LOUCO 1
Ah, a porta estava aberta.

LIDIMO
Senhor. O que é esse lugar?

LOUCO 1
Aqui é a grande casa, a gente
andava meio desavisado. O lorde via
a gente e acolhia.

Lidimo olha para o louco dos pés a cabeça.

LIDIMO
Posso lhe fazer uma pergunta
pessoal? Desculpa se lhe incomodar,
mas o senhor é um vivente?

LOUCO 1
Vivente? O que é isso?

KOL'GUN
Vocês tem idade avançada?

LOUCO 1
Isso é meio indelicado de se
perguntar, ainda mais tendo a idade
que o senhor parece ter. O Senhor é
um vivas? Vivente? Vivente?

O Louco 1 começa a espanar a sala novamente, nos mesmo
lugares.

LOUCO 1 (CONT'D)
Eu sinceramente não sei oque é
isso, nunca ouvi falar. Eu só sei
que to vivo.

Helena se aproxima de Lidimo.

HELENA
(sussurrando)
Se a tua teoria faz sentido, sobre
serem lembranças... isso aqui
aconteceu antes da maldição.

Helena arruma a postura e se coloca a frente do grupo.

HELENA (CONT'D)
Você já ouviu falar da maldição?

O Louco 1 para de espanar e se vira para Helena.

LOUCO 1
Menina, não fala essa palavra aqui,
o Lorde não gosta.

HELENA
Mas você sabe do que eu to falando?

LOUCO 1
A maldição é coisa ruim né? Mau
presságio.

HELENA
Não fala essa palavra aqui dentro o
Lorde não ia gostar.

O Louco 1 para, deixa o espanador cair no chão. Ele começa a andar e subir as escadas até o segundo andar.

Helena se levanta.

HELENA (CONT'D)
Eu falei algo errado? Tá tudo bem?

O louco 1 não reage a isso.

Kol'gun começa a segui-lo, os outros ficam parados na sala.

168 INT. SEGUNDO ANDAR CORREDOR - DAY 168

O Louco 1 caminha até um dos quartos do segundo andar.
Kol'gun segue devagar, observando lugar bem desarrumado.

169 INT. QUARTO DO SEGUNDO ANDAR - DAY 169

Um quarto vazio, sem móveis. com várias barras de ferro na parede com correntes ligadas a elas, no final das correntes uma algema simples.

O louco 1 caminha até um trapo no chão, próximo a uma das correntes.

Kol'gun chega na porta do quarto.

O louco 1 se senta no trapo, prende a algema da corrente no braço.

170 INT. SALA DA MANSÃO - DAY 170

Os 3 se olham confusos.

Um outro Louco entra na sala, pega o espanador do chão e começa a tirar poeira do lugar.

Eles começam a subir a escada.

Quando se levantam, o louco vai até a cadeira e começa a espaná-la.

171 INT. QUARTO DO SEGUNDO ANDAR - DAY 171

Kol'gun caminha até o meio do quarto.

KOL'GUN
Você está sendo castigado pelo que fez?

O Louco 1 vira a cabeça para Kol'gun, coberta pelo pano. Ele olha para o chão e se recolhe mais.

Kol'gun se aproxima do Louco 1 e retira o pano do seu rosto.

Kol'gun se afasta um pouco, tampando o nariz.

O rosto do louco 1 aparece, olhos fundos, pele acinzentada, porém novo, diferente de um vivente comum. várias partes da cabeça não possuem mais cabelo. Ele continua parado olhando para o chão.

Kol'gun cheira o pano. Ele caminha até o corredor.

KOL'GUN (CONT'D)
Pessoal!

172 INT. SEGUNDO ANDAR CORREDOR - DAY 172

Os 3 sobem mais rápido ao ouvir kol'gun, eles entram no quarto que ele está.

173 INT. QUARTO DO SEGUNDO ANDAR - DAY 173

Os 3 chegam onde Kol'gun está.

LIDIMO
Aconteceu alguma coisa?

Kol'gun entrega o pano que tirou do Louco 1 para Helena. Ela segura e cheira.

HELENA
É lavando?

Kol'gun aponta para o Louco 1 na ponta, acorrentado.

HELENA (CONT'D)

Fascinante.

Helena se aproxima do Louco 1. Ela começa a observar ele perto. Abrindo a boca, observando o couro cabeludo.

Illykami se aproxima e coloca a mão no ombro de Helena.

Lidimo começa a olhar em volta.

Kol'gun fica na porta.

ILLYKAMI

Helena, tem certeza que isso é uma boa ideia?

HELENA

É só um vivente. Ele parece bem antigo, pode ser parente do kol'gun.

KOL'GUN

Hm.

ILLYKAMI

Helena.

Helena respira fundo, se levanta.

HELENA

Você não precisa ser punido por nada. Eu não vou falar pro seu Lorde.

ILLYKAMI

Helena. A gente encontrou uma casa no meio do nada, com viventes assim. E você acha que é uma boa ideia mexer com algo que você não faz ideia a quem pertence?

HELENA

Sim, mas isso não é real, Kami, talvez uma lembrança como o Lidimo falou. Talvez eu nunca teria enfrentado um rei se não soubesse que tudo se tornaria areia depois. Mas, enfim, sim, eu acho que nossas respostas não estão com eles.

Helena olha curiosa para o Louco 1, ela anota em seu caderno.

LIDIMO
Gente, olha aqui.

Lidimo aponta para cima da porta onde Kol'gun está.

Um quadro igual ao da sala, do nobre com roupas verdes e rosto arrancado.

LIDIMO (CONT'D)
Ele parece

ILLYKAMI
Olhar pra gente.

Kol'gun aponta para os trapos e correntes.

KOL'GUN
Pra eles.

Helena caminha até a porta.

HELENA
não tem mais nada aqui, as
respostas estão em outro lugar.

174 INT. SEGUNDO ANDAR CORREDOR - DAY

174

Helena sai do quarto e se assusta.

No começo da escada, Louco 2, segurando sua perna quebrada, e louco 3 parados olhando para eles.

Kol'gun, Lidimo e Illykami saem do quarto também.

HELENA
Nós vamos falar com o seu lorde, se
isso não for um problema.

LOUCO 3
O lorde não abre a porta.

HELENA
Talvez ele queira conversar com uma
pesquisadora como ele.

LOUCO 3
Ele não abre a porta, mas você pode
ir até a torre, se deseja.

Os loucos continuam parados, observando enquanto o grupo caminha pelo corredor.

Antes de sair da porta, lidimo olha para dentro do quarto.

175 INT. QUARTO DO SEGUNDO ANDAR - DAY 175

Louco 1 segura uma parte de seu cabelo e o arranca e depois joga no chão.

Ele se solta da corrente e começa a andar pela mansão.

176 INT. SEGUNDO ANDAR CORREDOR - DAY 176

Lidimo segue o grupo descendo as escadas.

177 INT. HALL PRINCIPAL DA MANSÃO - DAY 177

No caminho da saída o grupo nota outros loucos pela casa, vestidos iguais, fazendo tarefas do dia-a-dia.

Varrendo a sala, limpando janelas, mas nunca arrumando móveis caídos.

Kol'gun, Helena, Illykami e Lidimo saem da mansão.

178 EXT. OÁSIS - DAY 178

Um sol muito forte aquece eles enquanto caminham até a torre.

179 EXT. TORRE - DAY 179

Os quatro param de frente a torre, cercada por um pequeno lago raso. Na base da torre uma porta de metal grande. Próximo ao topo uma grande varando.

Eles começam a caminhar, Helena na frente.

HELENA

Quando eu era pequena. eu queria
ser um mago, viver numa torre
assim. Ai eu descobri que magia não
existia.

Illykami olha para ela e faz menção de falar.

Eles escutam um grito do céu, uma sombra cobre o sol por um momento.

Um corpo com vestes verdes, o Lorde, cai na água ao lado de Helena e Illykami.

Todos se afastam.

Helena começa a se aproximar e escuta barulhos. O corpo começa a se mexer, se levantando da água. Um vivente.

Ele começa a fazer barulhos, grunidos, não fala. Ele fica parado por um segundo, a água deixa de ficar turva pela movimentação e fica estática, mostrando um reflexo do sol. Ele tenta agarrar o reflexo, a água volta a ficar turva e ele repete isso.

Illykami olha para cima, ela vê a varanda vazia.

Helena começa a procurar na roupa do Lorde e encontra um medalhão vazado, similar aos raios de um sol.

LIDIMO

Ele é o Lorde?

HELENA

Aparentemente ele também foi afligido pelo Rigor da Morte. Mas ei, achei isso aqui.

ILLYKAMI

O que é isso?

HELENA

Um colar, talvez uma chave?

Kol'gun já na porta de ferro, dá duas martelas leves nela.

KOL'GUN

Isso aqui é ferro bom, não quebra fácil.

Helena vai em direção da porta.

HELENA

Ele ta num estágio muito avançado, não consegue nem falar, talvez ele queria chegar no sol.

Lidimo e illykami se olham, olham em volta do lugar e seguem Helena.

LIDIMO

Isso tá muito suspeito, Illykami.

ILLYKAMI

Eu sei, e se esse cara pegava essas pessoas pra fazer experimentos?

Helena parada em frente a porta, pedindo licença para kol'gun.

HELENA

Muitas perguntas que precisamos
entrar para ter as respostas.

Lidimo e Illykami aflitos se encaram novamente.

Helena se põe de frente para a porta, ela observa diversas inscrições no ferro, desenhos e representações levam até um centro da porta, um espaço quadrado limpo de inscrições. Sem maçaneta alguma. na parte debaixo da porta uma inscrição que Helena não compreende.

Kol'gun para ao lado de Helena. e bate com o martelo na parte limpa.

KOL'GUN

Isso não parece certo.

Helena passa a mão na parte limpa e nota uma parte solta. Ela consegue levantar essa parte, como uma tampa. Na parte de dentro, inscrições continuam as presentes no resto da porta. No centro disso, uma área vazia, um espaço para que algo seja encaixado.

Helena observa os dois colares, o seu e o do Lorde.

Illykami e Lidimo se aproximam.

ILLYKAMI

O sol.

HELENA

O que?

Illykami aponta para a inscrição debaixo da porta.

ILLYKAMI

Ali embaixo. Isso é "o Sol" na
minha língua.

Helena pega os dois colares e encaixa um no outro.

Ela coloca eles na parte vazada da porta e gira. Engrenagens são ouvidas e a porta se abre.

LIDIMO

Uau.

Helena olha para o Lorde tentando agarrar o reflexo do sol.

Ela entra na torre e os 3 seguem.

180 INT. PRIMEIRO ANDAR DA TORRE - DAY 180

Os 4 entram num lugar muito fedorento, vários barris cheios de comida podre, com uma escada que leva para cima.

Eles observam o lugar sem compreender, abrem um dos barris e um líquido começa a sair dele.

Eles se afastam e seguem para a escada.

181 INT. SEGUNDA ANDAR DA TORRE - DAY 181

Eles chegam numa câmara cheia de livros jogados, papiros rasgados, estantes cheias de pergaminhos. Móveis virados, um local de estudo completamente desarrumado.

Helena, caminha até a escada do outro lado da sala, mas para antes de subir e olha em volta, ela se abaixa e pega um dos papéis.

Lidimo e Kol'gun caminham pela sala, eles pegam alguns papiros, mas logo os descartam. Eles encontram um que possui diversos desenhos da forma humana, logo depois de uma cabeça humana.

Illykami se aproxima de um dos livros, ela começa a mexer nele.

ILLYKAMI

Isso... tá em Linod. Por que?

LIDIMO

O que diz?

ILLYKAMI

"13 dia aqui em cima, tudo parece normal, vai dar tudo certo, eu acho"

Helena sai de perto da escada e continua verificando alguns papéis.

HELENA

"Eterni"?

ILLYKAMI

Helena, esses registros falam sobre experimentos, pacientes.

HELENA

Perca de sanidade, perca de fome, sede, dor... Rigor de Morte, mas por que chamam de Eterni?

Lidimo e Kol'gun encontram desenhos de Viventes no meio dos livros. Eles levam o livro para Helena.

LIDIMO

Helena!

Lidimo, Illykami e Kol'gun procuram por livros e entregam para Helena.

Imagens de livros cheios de texto e desenhos anatômicos de pessoas, estágios de progressão de uma doença que leva a resultados igual a maldição, igual ao rigor de Morte.

Uma das passagens marca "Quinto dia do alvorecer"

HELENA (V.O.)

"mais um dia, mais um chega a minha casa, mais um que posso experimentar. Já que é abrigo que querem. Posso abrigá-los em troca do conhecimento."

Lidimo levanta a escrivaninha, encontra outro diário.

Uma das passagens marca "vigésimo quinto dia do alvorecer".

HELENA (V.O.)

"O resultado das ultimas pesquisas não foram satisfatórios. A sanidade se perde violentamente, infelizmente os sujeitos acabam se tornando hostis. Por ameaçarem minha vida, quando chegam nesse ponto devo lhes mandar embora"

Illykami encontra um livro próximo a uma das estantes caídas.

HELENA (V.O.)

"finalmente resultados 'bons'. Aqueles afligidos pela Eterni aguentam fome e sede mais que os outros, isso é novo. Alguns outros testes mostram que eles não sentem dor, pelo menos não como nós sentimos. Mais pesquisas devem ser feitas para alcançar respostas. Cheguei no ponto onde creio que a falha vem dos outros, não de mim. Talvez Eterni não funcione em mentes fracas. Devo me trancar na torre, onde continuarei as pesquisas e descobrir o que acontecerá."

Illykami, Kol'gun e Lidimo observam Helena revirando papéis, ajoelhada no chão.

Illykami se aproxima dela.

ILLYKAMI

Helena, acho que já achamos tudo.
Talvez a gente deva seguir.

Helena se levanta, sem olhar para eles e começa a subir as escadas. Os 3 seguem.

182 INT. TOPO DA TORRE - DAY

182

Os 4 chegam no ultimo andar da torre, uma sala vazia com exceção de um espelho numa posição contrária a varanda.

Helena é a primeira a entrar na sala, ela caminha em direção ao espelho sem olhar para o reflexo, olha a moldura que não possui nenhum detalhe.

Illykami e lidimo entram logo em seguida. Eles vão até a varanda e observam o sol forte no céu. Lidimo olha para baixo e vê o Lorde mexendo na água.

Helena para em frente ao espelho e vê no reflexo uma helena muito mais abatida, desarrumada, suja de terra, cansada, completamente diferente da Helena real.

183 INT. TORRE INVERTIDA - NIGHT

183

Helena, da mesma forma que apareceu no reflexo, na mesma sala onde estava, porém agora essa possui, além do espelho, uma cama grande, e uma escrivaninha cheia de papéis. Seu reflexo no espelho é da Helena REAL e esse se mantém imóvel.

Helena olha em volta e percebe uma mulher de cabelos pretos que passam do ombro, sentada de costas para ela, numa cadeira na varanda iluminada pelo luar.

Helena caminha lentamente tentando ver o rosto da mulher na varanda.

184 INT. TOPO DA TORRE - DAY

184

Illykami percebe Helena parada.

ILLYKAMI

Helena? Helena?

Helena permanece imóvel.

Illykami caminha até ela sem olhar para o espelho e toca em Helena que não responde.

ILLYKAMI (CONT'D)
Lidimo! A Helena!

Lidimo se aproxima das duas, ele chega e segura Helena.

Illykami caminha até a parte de trás do espelho, procurando por pistas.

LIDIMO
O que aconteceu? Helena?

ILLYKAMI
Ela olhou pro espelho e ficou parada.

Kol'gun chega na sala por ultimo.

KOL'GUN
O que ta acontecendo?

LIDIMO
A Helena olhou pra esse espelho e aparentemente travou? O que tem demais nesse esp...

Lidimo olha para o espelho e vê no reflexo ele exatamente como é.

185 INT. TORRE INVERTIDA - NIGHT

185

Lidimo na mesma sala a noite, com móveis, Helena e a figura sentada na varanda.

LIDIMO
espelho?

Helena percebe sua presença e faz um sinal de silêncio apontando para a mulher na varanda.

LIDIMO (CONT'D)
(sussurrando)
Você tá bem?

Helena insiste para ele fazer silêncio.

186 INT. TOPO DA TORRE - DAY

186

Kol'gun olha confuso para os dois parados.

KOL'GUN
Nesse o que?

Illykami por trás do espelho.

ILLYKAMI
Lidimo? Meu deus o que ele fez?
Kol'gun o que ele fez?

KOL'GUN
Ele falou falou, olhou pro espelho
e parou.

ILLYKAMI
Meu deus por que? Kol'gun preciso
da tua ajuda, vem.

Illykami começa a tentar mover o corpo de Helena e Lidimo com ajuda do Kol'gun que cobre o olho dos dois com as mãos.

ILLYKAMI (CONT'D)
E não olha pro espelho.

Helena e Lidimo continuam parados. Kol'gun e Illykami encostam os dois numa parte da sala.

Kol'gun sussurra no ouvido dos dois.

KOL'GUN
Areia, Dilúvio.

187 INT. TORRE INVERTIDA - NIGHT

187

Helena e Lidimo se aproximam mais da varanda.

Eles escutam uma voz distorcida no

KOL'GUN (V.O.)
(Voz distorcida)
Areia, Dilúvio.

Helena e Lidimo se assustam.

A mulher da varanda começa a cantarolar.

Helena se posiciona na varanda para ver a mulher. Lidimo a acompanha logo atrás.

A lua ilumina os corpos e eles parecem adquirir uma postura mais tranquila.

Helena encara a Mulher da Varanda e vê sua MÃE, LILIANA (50), roupas claras e simples, cabelos passando do ombro, sentada numa cadeira de madeira simples, segurando uma flor.

Helena se vira de costas para a Liliana, encarando Lidimo, ela começa a hiperventilar.

188 INT. TOPO DA TORRE - DAY

188

Helena começa a hiperventilar. Illykami dá uns tapas na cara de Helena.

ILLYKAMI

Helena por favor, volta, o que ta
aconte...

189 INT. TORRE INVERTIDA - NIGHT

189

Lidimo segura Helena em sua frente, ela está ofegante, hiperventilando.

ILLYKAMI (V.O.)

Cendo?

LIDIMO

Helena, o que foi?

HELENA

Eu acho... eu acho que é a minha
mãe.

LIDIMO

Tua mãe?

HELENA

Isso é só uma lembrança né?

LIDIMO

Oi dona mãe da Helena!

Lidimo começa a caminhar em direção de Liliana. Ele a vê extremamente serena, olhando para a lua cantarolando. Liliana se vira e olha para Lidimo, depois para Helena que está de costas para ela.

LILIANA

Helena... você finalmente chegou.

Helena vira uma parte do rosto para Liliane.

HELENA

Eu... cheguei.

LILIANA

E veio com amigos? É um prazer, meu nome é Lilliana Megalos, sou mãe de Helena. Você é?

LIDIMO

Eu sou um grande amigo da Helena, pode me chamar de Dimo.

LILIANA

Fico muito feliz que minha filha conseguiu ter laços, amigos.

Helena começa a chorar, de costas para Lilliana.

HELENA

O que aconteceu depois que você foi embora?

LILIANA

Eu já nem lembro mais. Eu só caminhei e caminhei até chegar aqui.

Lilliana olha para todo o quarto desarrumado.

LILIANA (CONT'D)

Meu pai precisava de ajuda e eu vim.

HELENA

O seu pai, meu avô, ele é o Homem das pinturas da casa?

Lilliana olha para fora da varanda.

Lidimo se afasta um pouco, deixando as duas mais frente a frente.

LILIANA

Ele sempre teve um ego muito alto. mas... como você chegou até aqui?

HELENA

Patrêla desapareceu.

LILIANA

E o seu pai?

HELENA

Desapareceu com a cidade.

LILIANA

Ele se tornou um vivente?

HELENA

Eu acho que todos viraram areia.
Nós sobrevivemos de algum jeito e
seguimos pilares no horizonte, um
deles era aqui.

LILIANA

Um destino melhor.

Lidimo observa Helena confuso.

LILIANA (CONT'D)

Seu avô sempre foi um homem
extravagante.

Liliana olha para a varanda, para o céu e para baixo.

LILIANA (CONT'D)

Um dia ele decidiu algo em sua
cabeça. E foi atrás dela até o fim.

Ela se vira para o Espelho.

LILIANA (CONT'D)

Em um momento não conseguia mais
cuidar dele, até o dia que se
olhou. E as vezes quando olhamos
para dentro, não tem mais volta.

Ela olha novamente para a lua acima dela.

LILIANA (CONT'D)

Por isso olho pra lua.

Helena se vira lentamente para Liliana.

HELENA

Ele pesquisava sobre a maldição?

LILIANA

Maldição? Será que? É, acho que foi
por isso que vim. Mas não é
maldição, é uma doença, ou pelo
menos era. Meu pai pesquisava uma
doença.

HELENA

Eu acho que consegui achar esse
lugar graças ao colar que você
deixou pra mim.

Liliana sorri.

HELENA (CONT'D)
Era pra isso que servia?

LILIANA
Se você desejasse, era uma ajuda.

190 INT. TOPO DA TORRE - DAY

190

Helena está chorando, muitas lágrimas no seu rosto.

Illykami está desesperada enquanto Kol'gun observa e olha o espelho de longe, sem ver seu reflexo.

ILLYKAMI
Meu deus, kol'gun, tu acha que é uma boa ideia a gente olhar pro espelho? Talvez a gente...

Kol'gun se levanta e caminha passando Illykami que está distraída olhando para Helena.

ILLYKAMI (CONT'D)
Entenda alguma coisa e consiga ajudar eles.

KOL'GUN
Kami.

ILLYKAMI
Oi?

Illykami se vira para Kol'gun e vê ele parado olhando para o espelho.

Kol'gun se olha no espelho e vê no reflexo o Kol'gun não vivente, somente idoso, com 80 anos, ele não está mais no topo da torre e sim numa forja a céu aberto, atrás dele uma grande colina com uma casa. Na frente da casa tem três adultos, similares a Kol'gun acenando para ele.

Kol'gun sorri.

ILLYKAMI (V.O.) (CONT'D)
Não!

191 INT. TORRE INVERTIDA - NIGHT

191

A colina que Kol'gun observava no reflexo começa a se transformar na torre, a figura dos filhos de Kol'gun se transformam em Helena, Lidimo e Liliana. Ele está na torre a noite com os 3.

Kol'gun se vira para os 3.

KOL'GUN
Eu olhei pro espelho.

192 INT. TOPO DA TORRE - DAY

192

Illykami sozinha olha para Kol'gun parado.

Ela anda de um lado pro outro, preocupada, desesperada.

ILLYKAMI
Helena. Dimo. Kol'gun.

Ela observa o espelho de longe.

Illykami arruma Kol'gun, Helena e Lidimo lado a lado em um canto da torre.

Ela respira fundo e caminha até a frente do espelho, pega areia em um de seus potes e esfrega na mão. Ela olha para seu reflexo e vê uma Illykami com mãos sujas de vermelho.

Gritos de agonia, passos rápidos.

ILLYKAMI (V.O.)
Mãe! Pai!

VOZ FEMININA (V.O.)
Se esconde! Illykami! Illykami!

193 INT. TORRE INVERTIDA - DAY

193

Lidimo toca nos ombros de Illykami gentilmente. Ela acorda de um transe no susto.

LIDIMO
Illykami? Você ta bem?

Illykami se acalma, olha em volta e vê Helena com Liliana.

LIDIMO (CONT'D)
Aquela é a mãe da Helena.

ILLYKAMI
Helena.

Helena, da varanda, olha para os 3 amigos dentro da torre, todos olhando para ela.

Ela sente um toque muito forte enquanto Liliana a puxa e abraça forte.

Helena se assusta, confusa, sem reação. Aos poucos ela começa a abraçar a mãe.

LILIANA

(sussurrando)

Fico muito feliz que você conseguiu ter tantos amigos. Se essas pessoas vieram até aqui contigo, elas são muito importantes.

Helena balbucia, tentando falar algo. Ela abraça a mãe de volta e começa a chorar.

Liliana abraça forte, beija o rosto da Helena duas vezes e a segura pelos ombros.

LILIANA (CONT'D)

Não aguentava mais a saudade de ti, mas eu não podia sair daqui. Quando tudo virou areia, eu não sabia mais o que fazer. Depois que aquela mulher veio aqui. As coisas mudaram.

KOL'GUN

Mulher?

Lidimo e Illykami repreendem Kol'gun com o olhar, ele não percebe.

LILIANA

Pouco antes de meu pai perder a sanidade, nós vínhamos aqui para observar a lua, fugir do calor, mas ele voltava pois sempre amou o sol. Um dia ele voltou para cá dizendo que uma mulher pedia abrigo, mas ele recusou.

Lidimo, Kol'gun e Illykami se olham.

LIDIMO

Eu já ouvi essa história.

KOL'GUN

Eu já ouvi até demais.

Helena balbucia.

HELENA

A gente. Já viu ela. Acontecia a mesma coisa com uma mulher de cabelos longos. Aconteceu em patrêla, anatakri, Monaxiá.

LILIANA

Depois disso, ele ficou louco. As anotações dele já não faziam sentido. A forma como a doença atacava ele era completamente diferente. Eterni não deixava pessoas do jeito que ele ficou.

Liliana respira fundo, olha para a lua e olha de volta para eles.

LILIANA (CONT'D)

Para que vocês vieram até aqui?

HELENA

Nós seguimos os pilares que surgiram, era a única pista que tínhamos, mas sempre que chegávamos neles, nós achávamos somente lembranças, memórias, não existiam mais cidades.

LILIANA

Pilares? Aqui só existe a lua. Um abrigo do calor. De todo o resto. Vocês desejam observar ela comigo?

A lua é cheia e extremamente grande, mais que o normal. Ela cobre boa parte do céu e ilumina a torre por inteiro.

Helena começa a olhar para lua junto de Liliana.

Lidimo, Kol'gun e Illykami caminham até a varanda e observam a lua junto das duas.

LIDIMO

Uau... essa lua, ela...

ILLYKAMI

Acalma.

Todos relaxam.

Eles fecham os olhos.

Respiram fundo.

LILIANA

É hipnotizante. Não se acostumem se não jamais saíram daqui.

Liliana retira um pedaço de papel e entrega para Helena

LILIANA (CONT'D)
Essas foram as ultimas coisas
compreensíveis que meu pai
escreveu. Eram sobre essa mulher.
Talvez isso ajude vocês de alguma
forma.

Helena toma o papel, se ajoelha na frente da mãe abraça ela.
Helena começa a chorar.

HELENA
Todas as vezes que a gente chegava
num lugar. Ele virava areia no
final. Vai acontecer isso aqui
também?

Liliana se ajoelha na frente de Helena, pega a mão dela e
encosta em seu rosto.

LILIANA
Você acha que eu não sou de
verdade?

Ela enxuga as lágrimas de Helena.

LILIANA (CONT'D)
Eu sei que você vê o mundo como seu
pai. Eu amava ele, mas enxergava o
mundo de outras formas. Se tudo que
vivêssemos na vida tivesse razão,
Nós enlouqueceríamos.

Helena chora.

Liliana observa Lidimo, Kol'gun e Illykami parados na
varanda.

LILIANA (CONT'D)
Existem momentos que somente o
perdão. aceitar o que existe a sua
frente sem a necessidade de uma
explicação, são a maneira mais
rápida e mais certa de encontrar
algumas respostas. (não a pergunta
que você quer, mas qual nem sabia
que tinha.)

Liliana segura a flor sem cor alguma, dá um beijo nela e
entrega para Helena.

Quando Helena toca na flor ela ganha a cor TURQUESA.

Helena segura a flor olhando para a mãe.

Liliana olha para todos eles.

LILIANA (CONT'D)
Você já correu demais atrás do que
deseja. coisas que precisamos, as
vezes chegam aonde estamos, sem
dificuldade, sem briga, sem dor.

Ela olha para o espelho.

LILIANA (CONT'D)
Somente olhando para si.

Um vento forte bate, eles fecham os olhos.

Helena segura na flor com força, de olhos fechados.

Liliana toca no rosto de Helena.

LILIANA (CONT'D)
Eu não vou virar areia. Mas o seu
caminho deve seguir sem mim.

Liliana olha para a lua e de volta para eles.

Kol'gun se aproxima de Helena ajoelhada.

KOL'GUN
A gente tem que terminar o que
começou.

Illykami toca no ombro de Helena.

ILLYKAMI
Você deve fazer o que acha que é
certo.

Liliana sorri para eles.

LILIANA
Eu vejo que vocês já olharam dentro
de si e viram coisas que não
entenderam no momento. Fico feliz
que caminham ao lado dela.

Lidimo, Kol'gun e Illykami observam a lua com Liliana.

Helena abre os olhos, Olha para a lua e para sua mãe. Ela se levanta.

HELENA
Você ta certo Kol'gun. Isso ainda
não acabou.

Helena se afasta um pouco tentando se recuperar.

Kol'gun e Illykami se posicionam próximo ao espelho.

Lidimo se aproxima de Lilliana.

LIDIMO

Senhora. Nós já vivenciamos muitas coisas do passado e sempre tivemos que seguir. Você tá preparada pra dar adeus a sua filha?

Lilliana olha para a pulseira de Lidimo.

LILLIANA

Não é um adeus.

Ela sorri.

Helena suspira.

Lidimo acena com a cabeça e caminha até o espelho.

Kol'gun olha seu reflexo e some, logo depois Lidimo faz o mesmo.

ILLYKAMI

Helena. A gente te espera do outro lado.

Helena se aproxima da mãe e a abraça.

HELENA

Obrigado.

Helena enxuga as lágrimas e caminha até o espelho.

Illykami olha para o espelho e some.

Helena começa a virar para o espelho.

LILLIANA

Se sentir saudade, já sabe onde me encontrar.

Lilliana aponta para o espelho.

Helena olha e no reflexo vê ela criança segurando na mão da mãe. As duas sorrindo.

194 INT. TOPO DA TORRE - DAY 194

Kol'gun, Lidimo, Illykami e Helena no topo da torre onde somente existe um espelho.

Eles se olham.

HELENA
Não era pra ser uma lembrança?

LIDIMO
Eu acho que agora você entende o que sentimos.

HELENA
Lidimo, eu preciso te contar uma coisa. Eu procuro uma explicação pra tudo porque...

195 INT. SEGUNDA ANDAR DA TORRE - DAY 195

Eles caminham por entre os vários papiros e livros jogados, sem olhar para eles.

HELENA (V.O.)
eu não fazia coisas boas na igreja... era muito longe de serem boas, decentes, morais...

196 INT. PRIMEIRO ANDAR DA TORRE - DAY 196

Eles caminham pelos barris podres, a porta aberta deixa a luz entrar, por onde eles saem.

HELENA (V.O.)
se minha pesquisa não der em nada, isso foi tudo em vão e... eu seria só uma pessoa ruim.

197 EXT. FRENTE DA TORRE - DAY 197

Eles pisam na água fora da torre, o barulho da água sendo movida pelo Lorde ao lado.

O oásis e a mansão, assim como os loucos e o lorde começam a sumir em areia. Até somente o Deserto e a torre sobrarem.

LIDIMO (V.O.)
Tu não é a mesma pessoa de antes.
Isso que importa pra gente, Helena.

Helena olha para a torre ainda intacta. Ela sorri.

Um som extrondoso toma o local, eles se assustam.

Os céus ficam escuros e uma tempestade parece se formar no mundo inteiro e se condensar para o centro, onde era patrêla.

Mais um som extrondoso de trovão e um relampago vermelho cai do céu, distante no horizonte.

Um grande pilar sombrio, maior que os outros se forma no centro do mundo.

Eles começam a subir grandes dunas que rodeavam a torre.

Quando chegam no topo vêem com clareza um grande pilar sombrio e em volta dele, no horizonte, uma cidade.

Patrêla reerguida, distante.

LIDIMO

Foi dali que a gente veio.

HELENA

Aquilo é...

KOL'GUN

Patrêla.

ILLYKAMI

Uma ultima vez.

198 EXT. DESERTO DE ONTELA - DAY

198

Viagem extensa, dura dias.

HELENA (V.O.)

A ultima coisa que o meu avô escreveu é estranha.

Saindo de dunas imensas, chegando em planícies áridas.

HELENA (V.O.)

"ela veio até mim, linda como o sol, própria como ele, ele veio a mim. O mesmo como ela, ela veio a mim, ela abençoa, elae torna parte delae, como é o deserto, é o céu, é a lua, é o sol, é eu, sou elae. Lyssa Daemon sobre terra.

SOM DO BATER DE ASAS DE CANÁRIO.

Uma tempestade de areia.

ILLYKAMI (V.O.)
Isso não faz muito sentido.

LIDIMO (V.O.)
Ele já estava louco.

199 EXT. DESERTO DE ONTELA - AFTERNOON 199

Eles continuam caminhando, Patrêla já está próxima, o pilar começa a sumir como de costume.

KOL'GUN (V.O.)
Lyssa Daemon... o que é isso?

O portão da alvorada a frente deles.

200 EXT. PÓRTICO DA ALVORADA/ PORTÃO LESTE - EVENING 200

Os 4 de frente para o portão aberto, fora de Patrêla, vendo uma cidade que está vazia dentro das muralhas.

Eles escutam o grito de agonia da mulher misteriosa que ouviram nos portões de Anatakri.

HELENA (V.O.)
Fúria Divina...

Anoitece por completo.

201 LETREIRO: ATO III: LYSSA DAEMON 201

202 EXT. PÓRTICO DA ALVORADA/ PORTÃO LESTE - NIGHT 202

Lidimo olha para sua pulseira.

LIDIMO
Onde tudo começou.

Illykami respira fundo.

VOZ FEMININA (V.O.)
Illykami!

Ela balança a cabeça.

HELENA

Tinha uma flor lá no meio, perto do palácio.

LIDIMO

Talvez a gente consiga pegar ela agora.

HELENA

Se a gente puder passar na igreja, eu posso ver se alguma anotação minha ajudaria...

Kol'gun começa a andar, os 3 observam ele.

Parados, com receio.

KOL'GUN

Parado a gente nunca chega lá.

Os 3 se olham e seguem Lidimo.

203

EXT. RUAS DE PATRÉLA - NIGHT

203

As ruas estão vazias, não se vê ninguém além dos 4.

Eles caminham em direção ao palácio, mas algumas ruas depois do portão eles começam a ouvir uma música de festival.

Eles se olham confusos.

Risadas começam a ser ouvidas. Como a música, vem de todos os lados, de ruas paralelas a eles. De trás, da frente.

Toma a cidade inteira, como se um festival estivesse acontecendo.

HELENA

Vocês estão ouvindo risadas também?

Eles acenam com a cabeça afirmativamente.

HELENA (CONT'D)

Talvez tenham outras pessoas por aqui.

Lidimo segura na pulseira.

Illykami começa a seguir em direção um dos barulhos.

Os outros correm atrás dela.

Eles passam por ruas e ruas, o barulho fica mais intenso, mas sempre se distância.

Mais ruas atrás das pessoas que nunca alcançam.

Eles param em uma das áreas abertas da cidade, ainda próximo a muralha.

HELENA (CONT'D)
Não tem ninguém, nunca chega a
lugar nenhum. o que ta acontecendo?

KOL'GUN
A gente pode continuar, talvez
tenha alguém aqui.

Lidimo olha em volta, ele cerra os punhos.

LIDIMO
A gente tem que continuar em
direção do palácio. Onde tudo
começou.

Illykami se põe ao lado dele.

Kol'gun e Helena afirmam com a cabeça e todos começam a
caminhar novamente em direção ao palácio.

204 EXT. CAMINHO AO PALÁCIO 1/3 - NIGHT

204

A cada passo que dão na direção do palácio eles escutam mais
e mais risadas.

Frases aleatórias incompreensíveis, mas que são ditas como
citadas em uma peça teatral.

Óperas podem ser ouvidas por todo canto.

Eles começam a se sentir embriagados, os passos ficam lentos
e confusos.

Lidimo cai no chão de Joelhos.

Kol'gun para de andar e tenta entender onde está.

Illykami e Helena quase caem e se apoiam em casas próximas.

HELENA
Vocês querem parar um...

Helena começa a rir no meio da frase, ela gargalha ficando
quase sem ar.

HELENA (CONT'D)
 Pouco? Por que eu to rindo?

Illykami olha estranho para Helena, confusa.

Lidimo olha para elas do chão, com dificuldade de se levantar.

LIDIMO
 Helena o que ta acontecendo?

Lidimo começa a rir também, ele cai no chão rindo.

ILLYKAMI
 Por que vocês tão...

Illykami começa a gargalhar, ficando sem ar.

ILLYKAMI (CONT'D)
 (Kol'gun)
 Rindo? kol'gun socorro.

Kol'gun olha para as ruas em volta.

HELENA
 Eu não queria ta rindo, eu não sei
 o que ta acontecendo.

KOL'GUN
 Eu não to entendendo também.

Kol'gun começa a rir.

Os 3 olham assustados para ele e começam a rir mais ainda.

Illykami com muito esforço começa a voltar um pouco no caminho, cada passo ela toma mais controle da risada até não rir mais.

Lidimo puxa sua flor Azul.

LIDIMO
 (RINDO)
 GENTE, A FLOR TA NORMAL!

Helena puxa a sua Turquesa.

HELENA
 (rindo)
 A minha também!

205 EXT. RUAS DE PATRÉLA - NIGHT 205

Illykami recupera o folego distante deles.

ILLYKAMI
Gente! Voltem pra cá!

206 EXT. CAMINHO AO PALÁCIO 1/3 - NIGHT 206

Eles começam a caminhar para trás devagar.

Lidimo se arrasta no chão por um momento até conseguir se levantar.

207 EXT. RUAS DE PATRÉLA - NIGHT 207

Os 4 reunidos, olham em direção do longo caminho restante até o palácio.

LIDIMO
O que foi isso? eu não conseguia controlar o riso.

HELENA
Eu comecei a ficar tonta depois daquele pedaço e não conseguia mais seguir.

KOL'GUN
Eu não dou risada assim desde criança! Mas não tava mais dando pra respirar.

Helena e Lidimo com as flores. As flores brilham levemente quando próximas. Illykami percebe isso.

ILLYKAMI
Lidimo, Helena. Suas flores.

HELENA
Fascinante.

LIDIMO
Ela não tava brilhando assim lá no meio.

ILLYKAMI
Mas vocês estavam separados.

Kol'gun coloca sua flor roxa próxima das duas. As três flores brilham mais intensamente.

LIDIMO

Uau.

KOL'GUN

A tua Illykami.

Illykami pega sua flor Rubra e coloca junto a deles. Eles são iluminados pelas cores das flores. Helena Turquesa, Illykami Rubra, Lidimo azul e Kol'gun Roxo.

LIDIMO

Tá, mas... o que isso significa?

KOL'GUN

Que as flores brilham juntas.

LIDIMO

Eu sei senhor kol'gun, mas isso faz alguma coisa?

ILLYKAMI

Só tem um jeito de descobrir.

Illykami acena para o caminho até o palácio.

Helena, Lidimo e Kol'gun concordam com a cabeça e começam a andar.

208 EXT. CAMINHO AO PALÁCIO 1/3 - NIGHT

208

Kol'gun, Lidimo, Helena e Illykami caminham lado a lado. Suas flores brilham intensamente.

As risadas, gritarias, óperas, músicas, tudo continua aumentando ao redor, mas eles não parecem afetados.

Eles passam pelo local onde haviam parado por começarem a rir.

Os 4 caminham confiantes, lado a lado.

Do brilho das flores, figuras translucidas aparecem.

Da flor Rubra de Illykami Uma mulher parecida com ela, mais velha, segura a flor como se segurasse a mão de Illykami.

Da flor Azul de Lidimo, seus pais aparecem, segurando a flor como se segurassem sua mão.

Da flor Roxa de Kol'gun, seu pai aparece o guiando.

Da flor Turquesa de Helena, sua mãe a guia.

Eles caminham até que as risadas param e as músicas também.

209 EXT. CAMINHO AO PALÁCIO 2/3 - MORNING 209

O sol começa a nascer.

Um som de muleta de Madeira batendo em madeira.

210 EXT. PALCO DA EXECUÇÃO - DAY 210

FLASHBACK - Rei Visálas Caminhando pelo palco com sua muleta.

211 EXT. CAMINHO AO PALÁCIO 2/3 - MORNING 211

Gritos de agonia com a voz da MULHER MISTERIOSA começam a ser ouvidos por todo o canto.

Os 4 ainda estão distante da muralha que dá acesso ao palácio.

Cada passo que eles tomam, tudo fica mais pesado.

Os guias das flores somem.

LIDIMO

Esses gritos, essa voz.

HELENA

Eu não sei o que tá acontecendo,
mas se for aquela mulher de novo...
lembrem que coisas ruins acontecem
quando negam abrigo para ela.

KOL'GUN

Por que ela sempre tá chorando?

ILLYKAMI

Talvez ela esteja triste. Talvez
seja hora de descobrir o que tá
acontecendo com ela, como ajudar. A
gente não deve ter medo.

LIDIMO

Eu tenho mais medo do som dessa
muleta.

KOL'GUN

Visálas...

LIDIMO

Sim.

Os sons se intensificam.

Eles continuam caminhando, mas a muralha dos nobres nunca chega. Ela parece cada vez mais distantes.

Quanto mais caminham, suas aparências começam a ficar cansadas, exaustos.

Algumas casas começam a sumir. Somente desaparecer de onde estavam, deixando um espaço vazio de chão de pedra plano.

LIDIMO (CONT'D)

Gente. Tinham duas casas ali... e agora não tem mais.

Illykami olha em volta.

ILLYKAMI

Ali!

Ela aponta e duas casas desaparecem, deixando o lugar plano.

LIDIMO

Quanto mais próximo do centro, mais coisas acontecem.

KOL'GUN

Sumiram mais ali.

Eles caminham por uma cidade diferente, com várias casas faltando.

Eles seguem o caminho até a muralha que nunca chega.

Helena para por um momento e olha pra trás.

HELENA

Ok.

Helena vê um horizonte de chão de pedra atrás deles, não existem casas, muralha, nada, somente um horizonte vazio e chão de pedra.

HELENA (CONT'D)

Isso não era assim.

LIDIMO

Helena.

Ela se vira para frente e vê que todas as casas sumiram, tudo é um chão de pedra infinito, a muralha dos nobres toma o horizonte todo e o castelo continua atrás dela.

O céu se mantém sempre na mesma luz de amanhecer.

Eles continuam a caminhar.

Os quatro juntos começam a lacrimejar.

Eles se olham confusos, sem parar de andar.

Lágrimas se formam e eles começam a chorar.

A muralha finalmente se aproxima.

ILLYKAMI

A gente tá mais perto e eu não sei
o que ta acontecendo.

HELENA

As lágrimas, a dor, a tristeza, o
que ta acontecendo?

O pé de Lidimo afunda em terra. Kol'gun o ajuda a se
levantar.

KOL'GUN

Como tu caiu num chão de pedra
lisa?

Lidimo toca na terra.

LIDIMO

Senhor kol'gun, isso não é pedra.

Helena olha em volta do seus pés que possuem terra embaixo.

Illykami se ajoelha e toca na terra que está cheia de grama
baixa.

ILLYKAMI

Terra... mas da onde?

Helena olha para trás e vê um rastro de terra pontual por
onde passaram. Ela dá um passo a frente e onde pisa a pedra
vira terra.

HELENA

Onde a gente pisa...

SOM DE PEDRAS CAINDO vindo de trás deles.

Eles se assustam e olham para a direção do som.

O chão que existe no horizonte atrás começa a se desfazer,
caindo para um abismo, e está se aproximando deles.

KOL'GUN

Corram!

212

EXT. CAMINHO AO PALÁCIO 3/3 - MORNING

212

Kol'gun começa a correr chamando os outros.

Lidimo logo se levanta e segue Kol'gun.

Helena e Illykami juntas correndo do chão que cai atrás delas.

Helena tropeça quando pisa na terra. Illykami a segura, elas ficam para trás, mas de pé correndo.

Kol'gun percebe que estão se aproximando da muralha dos nobres. Ele segura seu martelo junto de sua flor.

Lidimo se aproxima de kol'gun.

LIDIMO

As meninas! A Helena caiu mas elas
estão vindo!

KOL'GUN

Vai na frente! Eu fico pra ajudar.

Lidimo começa a correr a frente, transformando mais pedaços do chão em terra.

Kol'gun para por um momento, Helena e Illykami o alcançam e os 3 correm juntos.

ILLYKAMI

Lidimo!

Illykami aponta para um pedaço do chão de pedra que começa a tremer próximo de Lidimo.

KOL'GUN

Garoto!

O chão começa a rachar onde lidimo está.

Kol'gun corre mais rápido.

O chão começa a ruir e junto a ele a muralha dos nobres desmorona.

Lidimo tenta correr para longe das partes onde o chão cai, mas o chão se abre embaixo dele.

Kol'gun chega do lado de Lidim, enfia a adaga na pedra que lidimo segura para não cair.

Kol'gun levanta o martelo no alto junto de sua flor Roxa.

A flor brilha.

213 INT. OFERENDA - NIGHT 213

Tudo escuro, não se pode ver nada.

Kol'gun com o martelo levantado olha a flor brilhante a sua frente.

Ele grita.

A flor brilha mais intensamente, Ele desce o martelo no chão
Quando o martelo toca a escuridão.

MATCH CUT TO:

214 EXT. CAMINHO AO PALÁCIO 3/3 - MORNING 214

O martelo toca no chão, tudo fica tremendo.

O som de metal batendo em pedra.

Os tremores param, o chão para de ruir.

A muralha dos nobres cai por completo.

Helena e Illykami chegam onde eles estão e ajudam Lidimo a se levantar.

Kol'gun retira a adaga da pedra.

Eles caminham até depois das ruínas da muralha dos nobres.

Cada passo que dão transformam a pedra em terra.

215 EXT. PÁTIO DO PALÁCIO - DAY 215

O sol nasce por completo, um dia muito claro toma a noite.

Os quatro, exaustos, estão de frente para o palácio, no pátio onde a execução ocorreu. Eles recuperam o fôlego lentamente.

A direita deles a igreja do Fruto Eterno parece crescer a cada segundo. Tomando conta do céu, muito maior que o palácio.

HELENA

Gente... ela não era desse tamanho.

LIDIMO
 Senhor kol'gun... o senhor salvou
 minha vida.

ILLYKAMI
 A nossa vida.

KOL'GUN
 E vocês podem me agradecer depois.

Kol'gun aponta para o palácio.

KOL'GUN (CONT'D)
 Ainda não acabou.

HELENA
 Tá crescendo mais.

A igreja agora parece um arranha-céu.

Os quatro dão mais alguns passos até o centro do pátio. Onde
 a execução aconteceu.

Helena continua olhando para a igreja.

Illykami se ajoelha próximo ao local da execução.

ILLYKAMI
 Aqui que aquela mulher morreu...
 aquela flor não ta mais aqui.

Lidimo ao lado de kol'gun.

LIDIMO
 Kol'gun, o que tu fizesse ali. Tu
 viu a flor não viu?

Kol'gun olha sério para Lidimo.

LIDIMO (CONT'D)
 Eu vi em Monaxiá também, na sala do
 rei. Me deixou fazer coisas que eu
 não entendi ainda.

KOL'GUN
 Nem eu, mas funcionou, tu ta aqui,
 elas também estão. A gente tem que
 encontrar a mulher, Lidimo. Eu já
 disse antes, agradecimentos são
 para depois.

Kol'gun coloca a mão na cabeça do lidimo.

Ele começa a andar em direção do palácio.

Uma grande sombra toma o pátio.

Som de pedra rachando.

HELENA

Gente... a igreja, ela tá.

A igreja começa a despencar em cima do pátio.

Todos olham para a igreja caindo.

Lidimo corre até Illykami, próxima do centro.

Helena corre para chegar no palácio, porém está bem distante.

Lidimo chega em Illykami e a puxa.

Kol'gun olha para a igreja caindo e olha para seus amigos.

Ele corre em direção a Helena, a segura pelo torso.

HELENA (CONT'D)

Kol'gun me solta, ta indo pro lugar
errado a gente vai morrer!

KOL'GUN

Não da tempo!

Lidimo e Illykami correm de encontro com Kol'gun e Helena.

LIDIMO

A gente não vai conseguir sair
daqui.

ILLYKAMI

Lidimo cuidado!

Illykami puxa Lidimo e uma vidraça cai exatamente onde ele
estava.

Várias pedras, ferros e vidros caem do céu, enquanto a igreja
por inteiro cai.

Eles desviam de todos.

Lidimo olha para cima, a igreja já está há menos de 5 metros
deles.

Ele se coloca em cima de Illykami. Os dois fecham os olhos.

Kol'gun coloca a Helena junto de Lidimo e Illykami.

Kol'gun segura o martelo e a flor em uma mão e a adaga em outra. Ele coloca seu corpo enorme em cima dos 3 e os cobre por completo.

A igreja cai em cima deles.

216 INT/EXT. ESCROMBOS DA IGREJA - DAY 216

Pedras caem no Kol'gun enquanto ele protege Lidimo, Helena e Illykami.

217 EXT. REINO CARDINAL DO SUL, NISÍKIA - DAY 217

FLASHBACK

Illykami na frente do templo.

218 EXT. REINO CARDINAL DO LESTE, ANATÁKRI - DAY 218

FLASHBACK

Lidimo dançando com os pais.

219 INT. TORRE INVERTIDA - NIGHT 219

FLASHBACK

Helena abraçada com a mãe.

220 INT. SALA DO TRONO DE MONAXIÁ - DAY 220

FLASHBACK

Pai de Kol'gun soltando sua mão e o martelo descendo.

221 INT/EXT. ESCROMBOS DA IGREJA - DAY 221

As pedras continuam caindo em cima de Kol'gun.

MARTELO

Ei.

Ele se esforça para olhar.

Kol'gun vê a figura do pai como projeção de memória, segurando suas mãos.

MARTELO (CONT'D)
 Tu nunca vai ficar sozinho de novo.

FADE TO BLACK.

FADE IN:

222 EXT. ESCOMBOS DA IGREJA - DAY

222

As pedras da igreja somem aos poucos se tornando areia.

Lidimo, Helena e Illykami se levantam no meio de pedras e Areias.

Kol'gun não está com eles.

Lidimo percebe que a flor de Kol'gun está com ele. ele começa a olhar em volta até que vê, próximo a eles, surgindo da areia que se forma, a figura de Kol'gun caída.

Lidimo corre em direção ao corpo.

LIDIMO
 Kol'gun! Senhor Kol'gun!

Illykami e Helena correm atrás dele.

Lidimo tira a areia de cima do corpo e vê Kol'gun parado, sem reação.

Helena chega e começa a analisar o corpo dele.

ILLYKAMI
 Helena faz alguma coisa.

HELENA
 Ele nem ta machucado! Não tem nada,
 não tem um corte, um roxo, nada!

Lidimo se levanta segurando a flor de Kol'gun.

LIDIMO
 Helena...

Illykami se ajoelha próxima a Helena, ela puxa areia e terra dos seus potes e começa a passar nos braços de Kol'gun.

LIDIMO (CONT'D)
 Illykami...

Elas param e olham para Lidimo. Ele chora com a flor Roxa na mão.

LIDIMO (CONT'D)
Ele se foi.

O corpo de Kol'gun, parado, ele sorrindo de olhos fechados.

Helena olha para todo o corpo, parada, procurando uma esperança.

Illykami murmura uma prece ao lado dele.

Lidimo se ajoelha do lado contrário a elas, coloca a flor na mão dele.

LIDIMO (CONT'D)
Até a próxima vida, amigo.

Illykami enxuga uma lágrima, se levanta.

ILLYKAMI
A gente tem que seguir.

Helena continua ajoelhada.

Illykami e Lidimo caminham um pouco em meio as areias do pátio. Eles param e olham para Helena ajoelhada.

ILLYKAMI (CONT'D)
Helena.

HELENA
Eu sei.

Helena enxuga o rosto, se levanta e segue eles.

223 EXT. ESCADARIA DO PALÁCIO - DAY 223

Helena, Lidimo e Illykami sobem a escadaria que dá para a porta do palácio.

Eles ficam de frente para uma grande porta dupla de madeira.

Os três se olham. Eles empurram juntos a porta.

224 INT. SALA DO TRONO DE PATRÉLA - NIGHT 224

Dentro da porta um grande salão, lindo, com diversas colunas, bandeiras sem brasão. Nas laterais vitrais destruídos. Não possui teto, acima dele somente a escuridão da noite sem estrelas. O chão é areia. no centro do horizonte, onde seria o trono, um morro de areia com a Mulher Misteriosa sentada nele. olhando para baixo.

A frente dela, envolta de uma areia pintada com as mesmas cores, uma flor Rubra, Roxa, Turquesa e Azul.

Eles dão um passo na areia. As portas que eles abriram se fecha.

O som de um choro quase inaudível.

LIDIMO

Lyssa Daemon sobre a terra.

O choro cresce, fica cada vez mais alto.

As areias e o palácio tremem.

HELENA

Talvez ela não goste disso.

Illykami começa a caminhar em direção a ela.

Lidimo e Helena continuam parados.

ILLYKAMI

Não tenham medo.

Helena e Lidimo caminham ao lado de Illykami.

ILLYKAMI (CONT'D)

Tá mais do que na hora de
finalmente falar com ela.

Eles caminham pelas areias em direção a Mulher Misteriosa.

O palácio inteiro treme a cada passo que eles dão.

Na metade do caminho, as colunas de sustentação começam a cair, eles ignoram e continuam andando.

O choro fica mais alto.

As rochas e madeiras do palácio começam a quebrar, tudo começa a ruir.

Eles se aproximam dela, ao lado da flor.

Ela levanta o rosto quando eles chegam. Lágrimas das cores Rubro, Roxo, Turquesa e Azul escorrem pela sua cara e pelo seu corpo. Manchando a areia ao redor dela e da flor.

As suas lágrimas sobem na flor e dão a ela sua cor.

Um vento forte toma o lugar. Tudo vira areia.

225 EXT. O FIM - NIGHT

225

Um grande deserto sem fim coberto por um céu sem estrelas ou lua. No centro Helena, Lidimo, Illykami e a mulher misteriosa.

Entre eles a flor.

MULHER MISTERIOSA
Nada volta, jamais voltará. Nada
volta, jamais voltará.

LIDIMO
Nós caminhamos por onde você
caminhou. Tudo nos trouxe até aqui.

Ela olha para Lidimo.

LIDIMO (CONT'D)
Qual o significado de tudo isso?

MULHER MISTERIOSA
Eu pensei que soubesse. Eu pensei
que soubesse. Mas tudo perdura.
Permanece. Aumenta. Dói. Vocês
entendem a dor como eu. Eu posso
ver em vocês.

Lidimo, Helena e Illykami se encaram.

A mulher continua a chorar e enquanto ela o faz as areias tremem.

ILLYKAMI
Eu não entendo...

Helena se aproxima da Mulher que continua olhando para baixo chorando.

HELENA
Essa flor é sua?

MULHER MISTERIOSA
Sim.

Helena mostra sua flor Turquesa.

HELENA
Essa é a minha.

MULHER MISTERIOSA
O destino encontrou vocês também.

HELENA
 Acredito que sim.

A mulher balança a cabeça negativamente.

MULHER MISTERIOSA
 Muitas coisas ruins aconteceram.
 Comigo. Com tudo. Muito ruins. Mas
 era o destino delas, era o meu
 também. Jamais voltará. Ele disse
 uma vez.

HELENA
 Você queria que voltasse?

MULHER MISTERIOSA
 Eu queria não sentir o que sinto,
 não ter o peso. Não ter saído de
 Patrêla.

Ela olha para o céu.

MULHER MISTERIOSA (CONT'D)
 Visálas não estava errado. Eu
 causei a ruína do Mundo. Eu destruí
 tudo. Tudo.

LIDIMO
 Como? por que? Isso não era a
 vontade de tudo? Que tudo acabasse?

Ela se vira rápido para Lidimo, aproximando seu rosto dele.

MULHER MISTERIOSA
 Era a minha vontade! Porque todos
 mereciam! Todos! Todos
 obedeceram... todos abandonaram.

HELENA
 Você enterrou 5 cidades por que
 eles não te acolheram?

MULHER MISTERIOSA
 Eu tomei o que era meu pois eles me
 tornaram o que eu sou.

ILLYKAMI
 E o que você é?

MULHER MISTERIOSA
 Tudo. Areia, terra, ar. Eu sou
 eles. Eles são eu. Tudo. Menos eu.

Ela pega um punhado de areia e olha para ele.

MULHER MISTERIOSA (CONT'D)

Elas falaram comigo. Elas me
contavam o caminho. Quem eu era.
Quem eu sou. Eu procurei ajuda e
todos... todo me deixaram para
trás. Sozinha. Sozinha com minha
mente. Por culpa de Visálas.

A expressão da mulher muda, ainda chorando ela está com
raiva.

MULHER MISTERIOSA (CONT'D)

Por culpa de Visálas! Mas quando
tudo se foi eu continuei sozinha.
Eu continuei sozinha. Então do que
adiantou?

LIDIMO

A gente tentou chegar até você
antes. Mas a gente nunca conseguia
te alcançar.

MULHER MISTERIOSA

Eu lembro de vocês. Eu lembro.

A mulher ri um pouco.

MULHER MISTERIOSA (CONT'D)

Vocês tentaram me ajudar.

Ela olha desesperada para eles.

MULHER MISTERIOSA (CONT'D)

Eu não sei o que fazer.

Helena se senta ao lado da mulher. Lidimo e Illykami fazem o
mesmo.

HELENA

O que você queria fazer agora?

MULHER MISTERIOSA

Eu queria que tudo voltasse. Mas
nada volta, jamais voltará.

HELENA

Por que você quer que volte?

MULHER MISTERIOSA

Porque eu errei. Dentro de mim.
Dentro da minha tristeza, da minha
solidão, da minha loucura.

(MORE)

MULHER MISTERIOSA (CONT'D)

Eu deixei que o meu rancor falasse mais alto e me convenci que vingança era o único caminho. Eu errei. Mas... nada pode voltar. Nada. Nada pode voltar!

HELENA

Eu fiz muito mal pra outros porque eu achava que ia achar um jeito de ajudar os outros. Mas nesses últimos dias, eu comecei a ver as coisas de outro jeito. Aquele ali me perdoou de coisas muito ruins que eu fiz com os viventes. Se ele me perdoa, eu acho que mereço me perdoar também... se eu consigo por que você não pode?

ILLYKAMI

Esse sentimento de culpa é melhor que a raiva que você sentia, mas você deve aprender a se perdoar.

MULHER MISTERIOSA

Mas como posso me perdoar de tudo que fiz.

ILLYKAMI

É difícil, mas já é tarde demais pra sentir isso, a culpa não é só sua. Você se culpar não faz as coisas voltarem ao que eram e te deixa presa num ciclo sem fim de dor, ilusão.

Lidimo mostra a flor Azul para ela.

LIDIMO

Se tem uma coisa que tudo isso mostrou pra gente é que olhar pro passado só traz mais dor. olhar pra frente foi o que nos trouxe até aqui.... Eu só queria que o velho pudesse ver tudo isso.

MULHER MISTERIOSA

Seu amigo.

LIDIMO

Ele fez de tudo pra gente ter a chance de estar aqui, de entender o que ta acontecendo, mesmo sem saber o significado. Da gente fazer a coisa certa.

Ela fica parada olhando para a flor.

MULHER MISTERIOSA
A coisa certa.

Ela se abaixa e pega a flor de quatro cores da areia. Ela segura a flor perto do peito.

MULHER MISTERIOSA (CONT'D)
Nada volta, jamais voltará, ele disse uma vez. Todos os outros repetiam o que ele disse uma vez. Minha cabeça se tornava o que ele apontava e decidia. E assim como eu, nada como era volta, jamais voltará.

Ela chora mais, as lágrimas brilham e descem até a flor.

MULHER MISTERIOSA (CONT'D)
As areias são o meu conforto, são o mundo, são eu.

A mulher parece feliz, agradecida. Ela estende a flor no meio dos três. A flor brilha.

A mulher respira fundo e só se escuta a respiração dela.

Ela fecha os olhos.

O brilho da flor toma conta de tudo.

MULHER MISTERIOSA (V.O.)
A vida nova começa e o que vem leva tudo alheio a si pro fim. De onde não volta, jamais voltará.

FADE TO WHITE

FADE IN:

226 EXT. O FIM - NIGHT

226

A mulher sumiu, somente Lidimo, Helena e Illykami seguram a flor de 4 cores.

A frente deles, a figura espectral de Kol'gun.

KOL'GUN
Obrigado. Vocês me salvaram, me deram tudo que eu mais queria.
(MORE)

KOL'GUN (CONT'D)
Vocês fizeram esse período se
tornar mais feliz que os 100 anos
que passei no palácio. Vocês são
minha família.

Kol'gun sorri. Uma adaga aparece no cinto de cada um.

Kol'gun começa a desaparecer.

Os três se olham. Onde eles pisam tem terra viva, verde. No
meio de um grande deserto.

Illykami se ajoelha olhando para o chão.

Helena faz o mesmo. Lidimo segue.

Eles seguram um a mão do outro.

Se olham uma última vez e tocam no chão ao mesmo tempo.

Seus corpos começam a desaparecer.

Tudo que é areia vira terra, pedra, natureza, vida.

FIM.