

La travesía del Nareal



03/11/2020

Per: Sergi Segarra, Gerard Torras i Pablo Valero

Grup 102, Subgrup 4

PERSONATGES DEL JOC

Milo Smith



Nom i cognoms	Milo Smith
Gènere	Masculí
Estat	37 anys
Ciutat de naixement	Riverside
Ciutat on resideix	Nova York
Accent	Americà
Feina	Geòleg
Funció (Descriure si és PC/NPC, protagonista/secundari, antagonista...)	Protagonista
Altres dades (podeu afegir tants camps com necessiteu)	
Descripció física	

En Milo fa 1,70 d'alçada, té un cabell marró clar i porta ulleres rodones. És un home esvelt i elegant, sempre amb bona cara. Porta sempre a sobre un collar amb un retrat de la seva dona.

Descripció psicològica

El nostre protagonista és un home valent, bondadós i decidit. Té inseguretats, però en moments de crisi sap portar seguretat a aquells que l'envolten. És un romàntic, té passió per descobrir el món que l'envolta, sempre es pregunta el perquè de les coses. És un home familiar, sempre devot a la seva dona i als seus fills.

Després d'estar al front a Àfrica va desenvolupar un sentit de justícia fort, ell no va estar mai d'acord amb tot el que el van obligar a fer.

Backstory personal

En Milo va néixer a Riverside als Estats Units, fill de família britànica. Va viure una infància tranquil·la i despreocupada. Quan tenia set anys es va fer amic d'un esclau de la seva edat que va trobar un dia explorant a prop d'una plantació propera a on ell vivia, però aquesta amistat va ser breu, a causa que el propietari els va veure junts i va apallissar al nen esclau davant del Milo que va quedar en estat de xoc.

Després d'aquest incident, la seva família va decidir tornar a Anglaterra, concretament a Plymouth, ciutat de naixement del seu Pare. Allà anys després va ser reclutat forçosament pel govern Britànic per lluitar a l'Àfrica, on quedaria horroritzat pels actes que es veu obligat a cometre. Al front coneix a en Roald, qui havia perdut tot. Es van fer amics inseparables i en Milo es va jurar a si mateix que trobaria la veritat enterrada sota tanta sang i terra.

Després d'acabar la guerra torna als Estats Units, concretament a Nova York, on coneix a la seva futura dona. S'enamoren perdudament i a l'any d'haver-se conegut ja estaven esperant el seu primer fill. Paral·lelament estudia geologia i arqueologia, arribant a ser un dels millors investigadors del país en ambdues disciplines.

Anys després, el govern Britànic el crida per formar part de l'expedició del Miskatonik al pol sud, però ell es nega degut a la desconfiança amb el govern Britànic que es va formar durant la guerra a Àfrica.

Al cap d'un temps és aproximat un altre cop per un alt càrrec del govern Britànic, desesperat per comptar amb ell a l'expedició Terranova per rescatar als membres de l'expedició anterior. Després d'un curt període de negociacions, en Milo es posa en contacte amb el seu company del front Roald i els dos parteixen cap al port on els esperava el Nareal.

Robert Falcon Scott



Nom i cognoms	Robert Falcon Scott (mentor)
Gènere	Masculí
Edat	41 anys
Ciutat de naixement	Devonport
Ciutat on resideix	Devonport
Accent	Britànic
Feina	Oficial de la Marina Reial Britànica i explorador
Funció (Descriure si és PC/NPC, protagonista/secundari, antagonista...)	NPC secundari amb funció de quest giver al llarg de l'història.
Altres dades (podeu afegir tants camps com necessiteu)	
Descripció física	
Home de mitjana edat, amb una alta estatura de 1,70 m i constitució esvelta, caracteritzat pels seus ulls grisencs, curt cabell castany i afaitat. Sempre galardonat amb vestimentes elegants, el capità Scott sol mostrar una imatge d'elegància i disciplina militar.	

Descripció psicològica
Valent i segur de si mateix des de ben petit, Scott se'l coneix per ser un home amb els seus objectius clars, sempre sent meticulós i calculador a l'hora de dur a terme els seus propòsits, fet que li ha permès escalar pels diferents escalafons de la jerarquia militar de la marina Com a prioritats, el capità Scott vol guanyar el prestigi i honor de ser el descobridor de l'Antàrtida i ser una proesa tant per a l'Imperi Britànic com per la mateixa Marina Reial, però pocs coneixen les seves ambicions personals i les obsessives motivacions per descobrir els coneixements i misteris més profunds del continent gelat.
Backstory personal
Nascut a Davonport l'any 1868, Robert Falcon Scott ha tingut sempre una vida còmode i de tradició començant de jove la formació en la carrera naval. Ja a 20 anys, Scott va començar a servir com membre de diferents tripulacions oferint-li diverses oportunitats d'anar ascendent de rang dins de la jerarquia de la Marina Reial Britànica, formant part d'expedicions en diversos llocs, des de sud Àfrica fins a les costes del Carib. Però no va ser fins a l'any 1901 que Scott va tenir l'oportunitat d'exercir com a un dels capitans en una de les primeres expedicions a l'Antàrtida, la Discovery. Tenint una durada de tres anys i uns objectius científics i d'exploració, Scott va poder establir un primer contacte amb el continent glacial, fet que en tornar a casa el convertissin en un heroi popular. Tot i l'èxit obtingut, les ambicions del acabat de nomenar capità no van poder ser satisfetes. Deu anys després, s'ha presentat una nova oportunitat per al capità Scott de poder tornar al continent gelat, la coneguda expedició Terranova, on aquesta vegada disposarà del control absolut de l'expedició.

Roald Mckenzie



Nom i cognoms	Roald Mckenzie
Gènere	Masculí
Edat	45
Ciutat de naixement	Bristol
Ciutat on resideix	Dartmouth
Accent	Britànic
Feina	Enginyer Mecànic
Funció (Descriure si és PC/NPC, protagonista/secundari, antagonista...)	NPC Sidekick, acompanya al Protagonista.
Altres dades (podeu afegir tants camps com necessiteu)	
Descripció física	
1.85 d'alçada, complexió gruixuda, fort i intimidant. Té el cabell rapat però porta barba i bigoti, el seu color natural de cabell és pèl-roig. Sol portar una gorra de color blau fosc amb algunes taques d'oli per agafar-la mentre treballa en maquinària.	

Descripció psicològica
En Roald és un mecànic desconfiat, només confia amb el seu amic Milo i en les màquines que fa i arregla. Ho jutja tot amb la mirada, és intimidant a causa de la seva forma arrogant de parlar. A alguns els hi fa por treballar amb ell perquè parla amb les màquines i és estricte amb els seus companys de feina. És veterà de guerra, on ha vist tot allò que li ha fet desconfiar del món, ell sap que els humans són una raça traicionera, no importa el bàndol, per això només confia en els mecanismes i motors amb els quals treballa, ells sempre són fidels a la seva funció...
Backstory personal
Nascut a una ciutat travessada per un riu, en Roald va tenir sempre una afició pels vaixells i com aquests funcionaven. El fet que la seva família tingués un negoci de reparació de nabius no va fer més que alimentar la seva passió per la construcció. Amb el temps va decidir deixar l'astiller de la seva família per convertir-se en mecànic, i de fet, tot i que la seva arrogància no li va crear amics i ningú ho hagués reconegut, tots sabien que ell era el millor en allò que feia. A l'acabar els seus estudis i tornar a la seva ciutat es va trobar amb què la seva mare havia mort a l'hivern, a causa d'una malaltia poc comú. Poc després va ser reclutat forçosament per la marina britànica juntament amb el seu pare i el seu germà, degut a que necessitem més homes per lluitar en el front a Àfrica. Així doncs un jove i impactat Roald va anar a la guerra. Aquesta li va costar la seva confiança en el món, allà va veure tota mena d'enganys, massacres, traïcions i moviments desesperats per sobreviure per part dels seus enemics i aliats. En la primera incursió en territori enemic va veure morir al seu germà a causa del foc creuat. El que mai imaginaria és que un oficial britànic mataria davant seu al seu pare per no haver complit l'ordre de matar a un nen enemic. Al davant juntament amb el seu nou amic Milo Smith, van ser obligats a exterminar un poble de nadius innocents, però que no volien anar-se'n del seu poble, i l'imperi britànic volia aquella terra amb nadius o sense. Això el va acabar de trencar, i ell hauria posat fi a la seva vida després d'aquell horror, però en Milo li va portar la calma que necessitava, guanyant-se la seva confiança de per vida. Un cop va tornar del front es va dedicar únicament a les màquines, rebutjant a tothom, ja que no li quedava ningú i ja no confiava en el seu país que li havia pres l'únic que li quedava, la seva família.

Arlington Bates "Weasel"



Nom i cognoms	Arlington Bates "Weasel"
Gènere	Masculí
Edat	30
Ciutat de naixement	Birmingham
Ciutat on resideix	San Francisco
Accent	Americà
Feina	Ex-Militar / Cultista
Funció (Descriure si és PC/NPC, protagonista/secundari, antagonista...)	Villà de la història, NPC. La seva funció és guiar al grup de rescat fins als homes peix per ser sacrificats.
Altres dades (podeu afegir tants camps com necessiteu)	
Descripció física	
En Weasel fa 1,65 m, és prim però fort, a causa de la seva experiència i entrenament com a militar. Sol portar una barba de dos dies i el cabell molt curt. Sol portar guants sense puntes de color negre.	

Descripció psicològica
En Weasel sempre intenta guanyar-se la confiança de les persones. És obert i intenta ser carismàtic, però per la gent que l'envolta només és un home que parla amb nerviosisme. A part, té una cara obscura. Està extremadament obsessionat amb el culte dels homes peix, al qual pertany, i faria qualsevol cosa en nom d'ells. Li agrada aprofitar-se d'aquells que són més dèbils que ell, però s'acovardeix fàcilment i es fa la víctima si algú més gran que ell li planta cara. Sap adaptar-se a moltes situacions i la seva forma dramàtica de ser fa que la gent el subestimes, això li fa més fàcil infiltrar-se en grups, ja que li permet observar al grup mentre la resta passa una mica d'ell, ja que el veuen com el militar pallasso i dramàtic que ningú sap com ha arribat fins allà.
Backstory personal
En Weasel va néixer en una casa a una ciutat desconeguda, però va ser abandonat i criat a l'orfenat per nois de Sant Felip Neri a Birmingham. Durant els anys que va passar allà va ser abusat per un dels sacerdots que dirigien la institució, això va començar a forjar la seva mentalitat retorçada. Mai va ser adoptat i quan va complir l'edat necessària es va enrolar a l'exèrcit, on va passar 3 anys fins que va desertar quan va ser cridat al front. Això el va obligar a fugir de la justícia i viure una vida criminal fins que va ser capturat i portat a la presó un any més tard. A la presó sempre es posava en problemes i va patir dures pallisses per intentar estafar a altres presoners. Amb el temps un dels guardes es van apropar a ell i es va convertir en el delator de la presó. En una de les seves investigacions per delatar altres presoners, va ser víctima d'una trampa dels altres presoners, que van resultar ser cultistes. En Weasel va jurar lleialtat al culte per salvar la seva vida en aquell moment, però amb el temps es va tornar tot un fanàtic d'aquest. Després de complir la seva condemna, va sobreviure fent missions com a peó del culte, fent tot el treball brut que se li va demanar. Finalment membres importants del govern Britànic involucrats amb el culte es van alarmar amb la intenció de l'imperi d'explorar el pol sud, i per aquest motiu van infiltrar a en Weasel a l'expedició per sabotejar-la i complir els desitjos dels Homes peix.

Doctor Vincent West



Nom i cognoms	Doctor Vincent West
Gènere	Masculí
Edat	35 anys
Ciutat de naixement	Estrasburg
Ciutat on resideix	Arkham
Accent	Francès
Feina	Doctor
Funció (Descriure si és PC/NPC, protagonista/secundari, antagonista...)	Personatge secundari amb funció de company
Altres dades (podeu afegir tants camps com necessiteu)	
Descripció física	
Estatuta de 1,73 m i un tant prim. Ulls clars, pell molt blanca, sempre afaitat, ulleres rodones i pentinat clàssic cap enrere. Tanmateix quan el porta com a la foto juntament amb el seu perfil psicològic li dóna un aire sinistre que inquieta a part de la tripulació.	

Descripció psicològica

El doctor West és educat, reservat i extremadament observador, atès a la seva naturalesa freda, rarament perd el temperament. Des de petit sempre ha sentit fascinació per desxifrar el funcionament orgànic de la vida i al llarg dels anys, els nombrosos èxits aconseguits en nom de la ciència i la medicina, ha esdevingut en un caràcter egocèntric. És totalment conscient que per aconseguir els seus propòsits, els seus càlculs requereixen la mateixa precisió, que empra en les seves mans en una intervenció.

Backstory personal

En la seva joventut va créixer a Estrasburg en la qual va estudiar medicina. Essent un estudiant brillant de la universitat, va ser un dels investigats en un cas no resolt en el qual van desaparèixer morts del dipòsit de cadàvers i trobats taxidermitzats en un soterrani abandonat.

Aquesta investigació policial va determinar que era innocent atès a la falta de proves concloents, tanmateix la veritat només la sabien dues persones, el doctor West i l'inspector de policia, el qual va perdre la credibilitat professional. Anys més tard, aquest el va anar a buscar-lo a Arkham per cobrar-se venjança personal i el doctor, de manera premeditada, va enginyar-se-les per internar-lo en el sanatori mental de la ciutat i eliminar així qualsevol romanent d'una altra època de la seva vida.

Espera que el seu fill Herbert segueixi amb la seva professió.

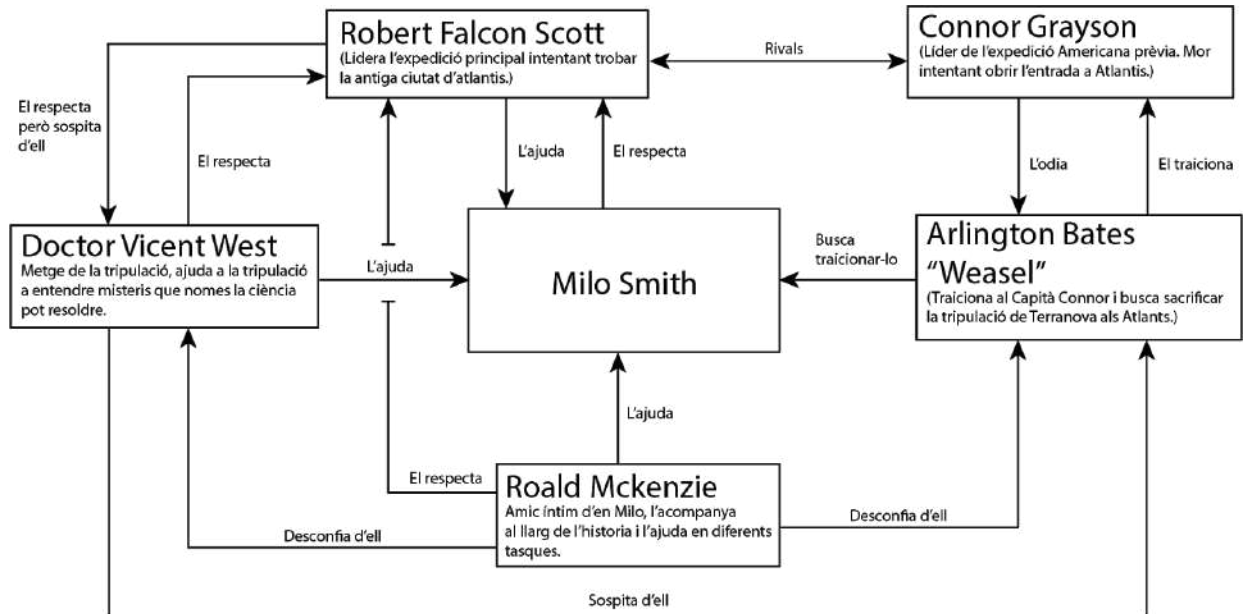
Connor Grayson



Nom i cognoms	Connor Grayson (Cap/Capità expedició)
Gènere	Masculí
Edat	45 anys
Ciutat de naixement	Arkham
Ciutat on resideix	Arkham
Accent	Americà
Feina	Cap d'expedició d'exploració Miskatonik
Funció (Descriure si és PC/NPC, protagonista/secundari, antagonista...)	NPC secundari amb funcions de quest giver trobat en la secció del campament abandonat
Altres dades (podeu afegir tants camps com necessiteu)	Al tractar-se d'un personatge que el protagonista el troba mort, el capità Grayson es "comunicarà" amb el jugador mitjançant les notes i cartes que aquest es trobarà.

Descripció física
Reconegut per ser un home de constitució fornida amb una alçada de 1,65m, Connor és una persona amb una figura que ressaltava respecte els seus companys, tenint ulls verds, una poblada barba i cabell descuidat castany a causa de la seva llarga estança a l'Antàrtida. Ja al llarg de la seva expedició, el seu rostre i aspecte físic van acabar alterant-se perdent la seva condició física i aspecte característics. En el punt en el qual el jugador troba al capità Connor, aquest ja fa temps que ha mort, trobant un cadàver amb pocs trets reconeixibles exceptuant de la seva de part de la seva característica barba.
Descripció psicològica
Orgullós i ambiciós, en Connor se'l coneixia per ser un home massa temerari a l'hora d'afrontar les situacions i obstacles que se li presentaven, fet que normalment fos considerat com un home massa temerari o fins i tot fora dels seus cabals. Al llarg de l'expedició Discovery, aquests fets van demostrar ser veritat, mostrant al capità Grayson amb un caràcter cada cop més compulsiu i obsessiu per descobrir més el territori Antàrtic, arribant al punt on la seva tripulació el va acabar obeint per pur terror a les conseqüències que podrien comportar a la desobediència. Al final, aquest caràcter va acabar denigrant a una personalitat cínica i egoista, provocant a la disgregació del grup, juntament amb les dures condicions a les quals s'enfrontaven. Al final, tot i haver aconseguit el seu propòsit, Connor Grayson va acabar lluitant per mantenir el poc seny que li quedava mentre la vida se li escapava de les mans.
Backstory personal
Com a líder d'una de les expedicions que es va endinsar més en el continent Antàrtic, en Connor, igual que el Capità Scott, havia escoltat els rumors d'antics misteris i riqueses que es rumorejava trobar-se allí. A fi d'atorgar-se els mèrits i honors de descobrir la veritat enterrada, Grayson va iniciar una expedició de diversos equips a fi d'abastar el màxim territori possible. Però, les dures condicions, la ràpida escassetat de recursos i l'aparició de visions i estranys esdeveniments, va portar a l'expedició a perdre el seu rumb i escampar-se sense un camí definit. Perdut i a la deriva després de varies setmanes, en Connor i el que quedava del ja reduït grup van trobar per fi el misteri tant entranyat, l'entrada a l'antiga ciutat d'Atlantis. Esgotat, afamat i trobant-se als límits del seu enteniment, el capità va viure els seus últims moments tractant de comprendre l'ancestral descobriment.

ESQUEMA DE RELACIÓ ENTRE PERSONATGES



ESPAIS DEL JOC
ESCENARIS

Nom de l'escenari
Cabina del protagonista.
Codi escenari
E001
Descripció
Cabina del Nareal destinada al protagonista. És de mesura mitjana, ordenada amb una llitera i una taula amb anotacions, quaderns i retalls de diari escampats per sobre. La cambra està il·luminada per llum artificial d'una làmpada de gas, de fons s'escolten les onades del mar combinades amb la simfonia del piano del Doctor West, el qual es delecta tocant Gnossiennes Nº5 de Erik Satie dins la seva cabina personal (https://www.youtube.com/watch?v=5pyhBJzuixM min 00:37:02). Els diversos documents de la taula narren diversos fets, tals com el grotesc ritual de nadius en mig del pantà d'Arkham per part de la policia, mentre veneraban una monstruosa figura totèmica rodejada de flames en primera plana o en la secció de cultura la recent expulsió d'un artista del club de pintura, anomenat Richard Upton Pickman. Entre les pertinences personals també hi ha una fotografia de la brigada amb la qual va servir en la guerra.
Connecta amb
E002 - Passadís àrea de cabines (sense requeriment)
Imatge il·lustrativa



Nom de l'escenari
Passadís àrea de cabines.
Codi escenari
E002
Descripció
Passadís estret de fusta i terra cobert de moqueta verda, clarament diferenciat dels passadissos de manteniment, la melodia del doctor omple l'ambient. Tanmateix hi ha portes a les cabines d'altres membres de la tripulació amb plaques indicant els respectius propietaris.
Connecta amb
E003 - Cabina del Doctor West (requereix sidequest per entrar) E004 - Coberta principal del Nareal (sense requeriments)
Imatge il·lustrativa


Nom de l'escenari
Cabina del Doctor West
Codi escenari
E003
Descripció
Cabina de mesura mitjana semblant a la del protagonista. Té un llit individual, una taula gran amb llibres i quaderns de notes de temàtica científica i anatòmica, tant humana, animal com vegetal. Tanmateix també hi ha una vitrina amb medicines i components químics. Una de les parets està majoritàriament folrada de diagrames i il·lustracions sobre disseccions. La paret oposada contrasta amb la composició de l'habitació, ja que hi ha un piano amb el qual el doctor s'evadeix de la realitat.
Connecta amb
E002 - Passadís àrea de cabines (sense requeriment)
Imatge il·lustrativa




Nom de l'escenari
Coberta principal del Nareal
Codi escenari
E004
Descripció
Coberta principal de fusta, abarrotada d'homes descarregant material a terra ferma i realitzant tasques de manteniment. S'escolta la naturalesa, les onades trencant contra els icebergs, el so del vent i d'alguna balena blava, ja que era estiu. En contrapartida el so del les politges, els homes, els gossos i les campanes de coberta contrastava amb la puresa de les muntanyes blanques que es veuen en la llunyania. Exemple de sons d'ambient: https://www.youtube.com/watch?v=jlwomAJSr0
Connecta amb
E005 - Campament base del Miskatonic (sense requeriment) E002 - Passadís d'àrea de cabines (sense requeriment)
Imatge il·lustrativa

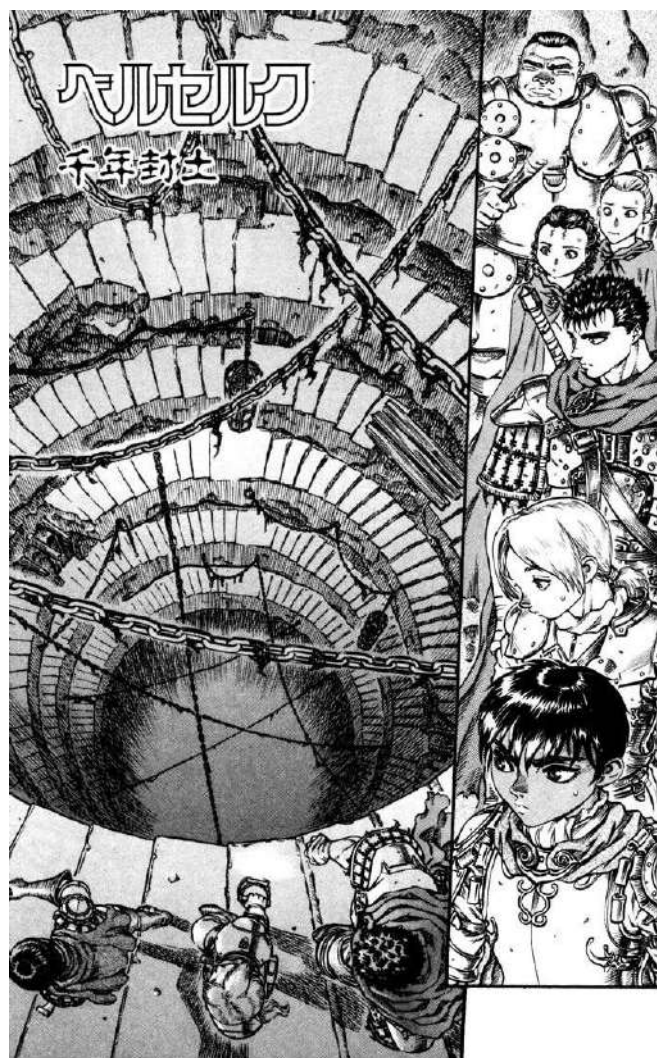

Nom de l'escenari
Campament base del Miskatonic
Codi escenari
E005
Descripció
Base prefabricada d'acer i fusta, pintada de color verd perquè destaquí i sigui més fàcil adquirir el sentit de l'orientació en mig del desert blanc de l'altiplà de Leng. Al voltant dels immobles la neu està tenyida de vermell, amb restes humanes i cadàvers de la tripulació del Miskatonic. L'interior de la base està destrossat, amb el mobiliari per terra i un bidó buit en el qual s'ha intentat destruir els registres i documents que poden aportar més informació sobre els fets i l'estat de la primera expedició. L'equip de comunicació per ràdio de l'estació requereix reparacions per torna a estar operatiu. Enllaç de sons ambientals: https://www.youtube.com/watch?v=DoC-H3tLvQY (05:38 Cities Last Broadcast - Glossolalia)
Connecta amb
E006 - Campament abandonat (requereix puzzle reparar la ràdio) E004 - Coberta principal del Nareal (sense requeriment)
Imatge il·lustrativa


Nom de l'escenari
Campament abandonat
Codi escenari
E006
Descripció
Petit campament format per 3 tendes amb diverses caixes de subministraments muntades unes sobre les altres amb una llar de foc ja apagada en la zona central. En la secció dreta i frontal del campament es poden trobar fins a 3 màquines excavadores i tractors en males condicions i destrossades. Tot i disposar de diferents focus petits de llum distribuïts per la base, la falta d'electricitat impedeix que aquests puguin il·luminar la zona i revelar els diferents cadàvers dels antics expedicionaris que van acampar allí. Enllaç de sons ambientals: https://www.youtube.com/watch?v=DoC-H3tLvQY
Connecta amb
E007 - Campament de refugiats a la gruta d'entrada (requereix puzzle el misteri de l'atac)
Imatge il·lustrativa

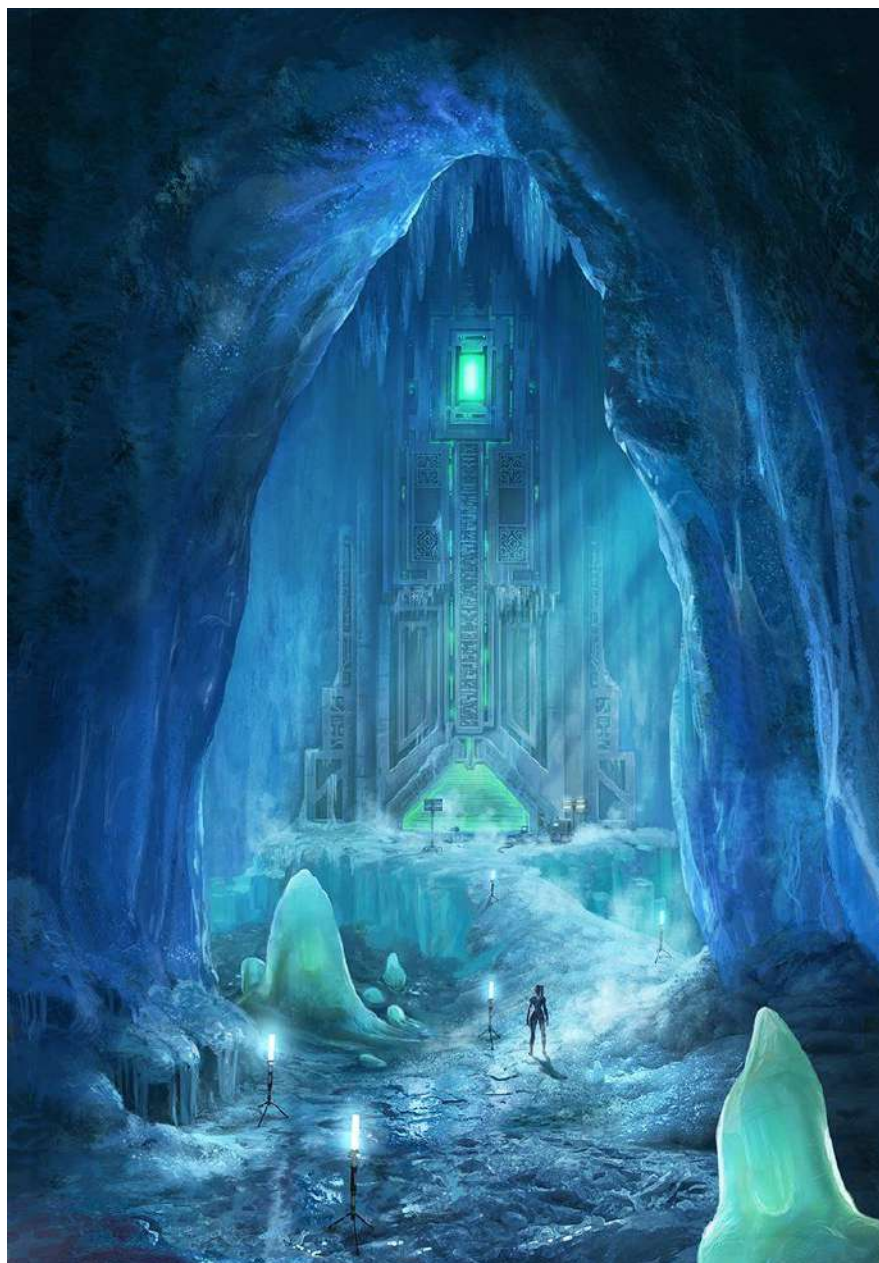

Nom de l'escenari
Campament de refugiats a la gruta d'entrada
Codi escenari
E007
Descripció
Campament improvisat amb els romanents dels subministraments de la primera expedició, hi ha homes ferits coberts amb pells i vendes amb clars signes d'haver sigut atacats. Hi ha un home en una fogata preparant amb una olla racions de menjar calent per als supervivents. Les tendes estan malmeses i es guareixen de les inclemències del clima endinsant-se a la gruta de pedra negra. Entre el material rescatat ressalta la gran quantitat de TNT que posseeixen. Enllaç de sons ambientals: https://www.youtube.com/watch?v=DoC-H3tLvQY
Connecta amb
E008 - Torre de Babilònia (sense requeriment)
Imatge il·lustrativa


Nom de l'escenari
Torre de Babilònia
Codi escenari
E008
Descripció
Pou esculpit en la pedra negra que s'endinsa en les profunditats de la terra. Hi ha una escala primitiva de graons amples desgastats que permet baixar fins a fondre's amb la foscor. Aquesta és concèntrica i poc segura atès que el pou queda desprotegit, un pas en fals garanteix la mort. S'escolta el so gutural del vent com si fos la respiració de la terra. Després d'anar descendint diversos metres, la pedra negra es converteix en mineral transparent, el qual permet veure a pocs metres de distància les profunditats de l'oceà antàrtic. Tanmateix un monstre marí de dimensions colossals patrulla pel voltant de la peculiar torre submarina. Enllaç de sons ambientals: https://www.youtube.com/watch?v=h_oZlrPV_iU i https://www.youtube.com/watch?v=-yKTRppP5EE (05:00) pel sons del monstre marí.
Connecta amb
E009 - Porta d'Atlantis
Imatge il·lustrativa





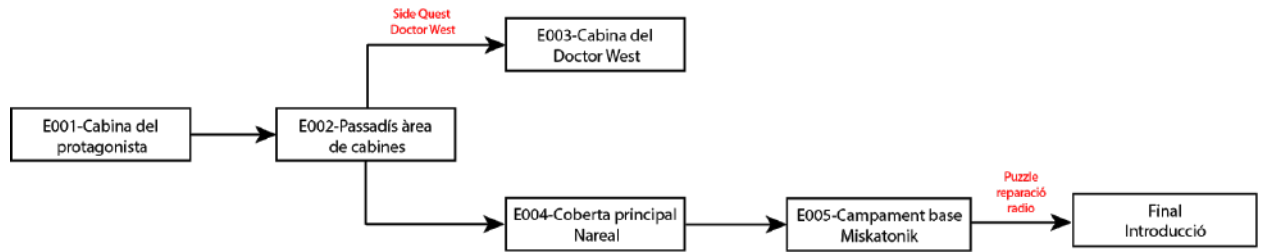
Nom de l'escenari
Porta d'Atlantis
Codi escenari
E009
Descripció
Gran espai posicionat al fons del descens de la torre de Babilònia, fosc i aparentment abandonat durant segles, on es troba la principal estructura amb la porta. Decorada i ornamentada amb múltiples runes i iconografies d'origen desconegut i vigilada per dues grans estàtues imponents a cada costat. Per accedir-hi, un camí solitari connecta la zona central del gran portal amb la sortida de la torre passant per sobre un precipici el qual el seu fons no es pot percebre. La Humitat i el fred es poden percebre en l'aire i fins a cert grau es pot percebre com afecta en el mateix cor de la sala, tenint les parets rocoses humides amb alguns rastres de gel. En el centre de la porta, s'hi troba un antic mecanisme el qual el seu funcionament és considerat desconegut per qualsevol ment humana. Enllaç de sons ambientals: https://www.youtube.com/watch?v=h_oZlrPV_iU
Connecta amb
E008 - Torre de Babilònia (sense requeriment) E009 - Plaça central d'Atlantis (requereix obertura de la porta)
Imatge il·lustrativa



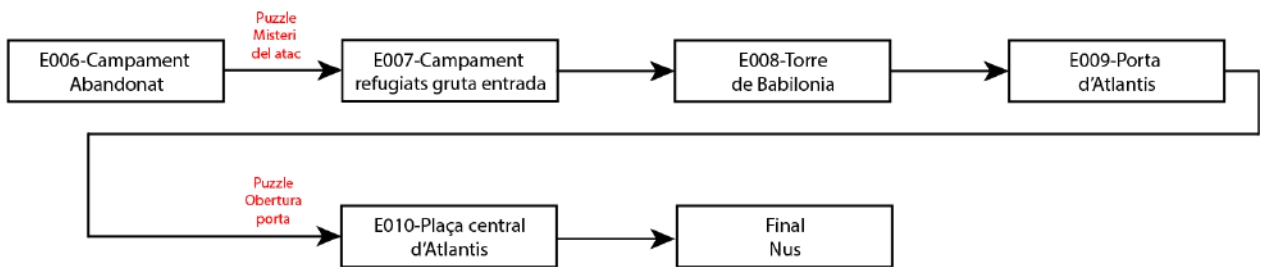
Nom de l'escenari
Plaça central d'Atlantis
Codi escenari
E010
Descripció
Plaça circular amb dos nivells concèntrics. En el nivell superior hi ha un cristall en el centre de l'estructura i en el nivell inferior, al qual es pot accedir per unes escales de cargol situades en l'exterior del diàmetre del primer nivell, hi ha vegetació aparentment fossilitzada (criatures del primer document). La ciutat està il·luminada per llum natural d'origen fosforescent. Enllaç de sons ambientals: https://www.youtube.com/watch?v=DoC-H3tLvQY (47:39 Sij and Textere Oris - First Snow)
Connecta amb
E011 - Temple menor
Imatge il·lustrativa


Nom de l'escenari
Temple menor (punt de no retorn)
Codi escenari
E011
Descripció
Temple parcialment destruït i aïllat dins la ciutat d'Atlàntis en el qual hi ha estàtues i clares referències a unes deïtats, les quals eren venerades pels habitants de la ciutat. Un ambient poc il·luminat, on els pocs feixos de llum que entren destaquen el basal de sang en el que es descobreixen els homes peix devorant els homes destinats a investigar aquesta estructura. Enllaç de sons ambientals: https://www.youtube.com/watch?v=DoC-H3tLvQY (36:10 Paleowolf - Permafrost)
Connecta amb
E010 - Plaça central d'Atlantis (fi del joc)
Imatge il·lustrativa

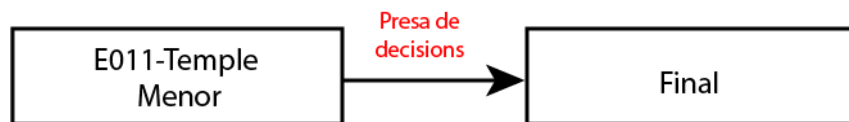

MAPA D'ESPAIS



Mapa d'espais Introducció



Mapa d'espais Nus



Mapa d'espais desenllaç

Referències visuals dels 3 finals:



Ritual en procés



Final 1: Destrucció de la cúpula



Final 2: Ritual exitós



Final 3: Audiència còsmica