Fiery visions

Hlavné postavy:

Hieronymus Gladich (Hlavná hrateľná postava)

Regina

Hanz Klemens

Vedľajšie postavy:

Péter, Pavel, Bence, Šľachtic, Strážnik, Zlodej, Obchodník, Starec, Čert, Magdalena, Vincent

Úvod:

Kamera ukazuje na pokojnú nočnú oblohu, a pomaly sa náš pohľad presúva na staré mesto, obyvateľmi známe aj ako Pressburg (Prešporok). Dobové stavby nám odhaľujú, že náš príbeh sa odohráva v 16. storočí. Žiara mesiaca sa leskne od vlhkých striech budov. Ulice sú prázdne, v okolí nesvieti žiadny iný druh svetla, len mesiac a hviezdy. Kamera sa presunie na nový záber, sviečka horiaca pod oknom, kúsok od nej v posteli leží mladé neznáme dievča. Plamienok sviečky zhasne, vánok znejúc ako výdych osoby ho sfúkol. Dievča sa zobudí, zvuk ju vydesil, poobzerá sa okolo seba, no niet koho v miestnosti. Záber sa presunie na dvere, za nimi je počuť kroky, ktoré sa ozývajú chodbou. Dievčina naberie odvahy a z postele sa postaví, otvorí dvere a nazrie jedným okom na koniec chodby. Je tam sviečka, položená na stolíku, pri samotnom konci. Dievča sa pomaly a potichu vyberie k tej svieci, no niečo jej tu nehrá, neustále sa pozerá na dvere, kam ta postava zmizla? Dvere predsa nemohla otvárať, to by počula, zároveň, tá postava sviečku neniesla, to by si všimla, no ako sa zmätene díva na sviečku, chodbou zaznie praskot. Dievča sa otočí a schytí sviečku do rúk.

**Dievča**

Kto je tam? U-ukáž sa...

Nikto sa neozýva, no ten praskot vyšiel zo smeru jej izby, to je zrejmé. Pomaly a potichu so sviečkou v ruke, prejde ku dverám svojej izby, sviečka v jej rukách zrazu zhasne, dievča sa prekvapene a nechápavo pozrie na ňu, ako mohla takto z ničoho nič zhasnúť? No jej premýšľanie náhle zruší žiara, žiara sviečky z jej izby svetlo. Dievča sa zľakne, veď tá prvá sviečka zhasla, ako to, že znovu horí? Jedným okom nazrie cez škáru pootvorených drevených dverí dnu, kamera ide z jej pohľadu. Stojí tam postava, biele roztrhané rúcho, koža nezdravo bledá. Je otočená chrbtom, pozerá sa na tú sviečku, dievča sa z desu nahlas nadýchne. Postava sa prudko otočí, pozrie sa to priamo do kamery, jej desivá tvár sa na náš pozerá, prázdne temné oči, nosné dierky kostry, ústa roztrhané. Díva sa na nás živý mŕtvy.

AKT 1 – Zjavenie

Záber sa náhle presunie na kňaza, ktorého práve niekto prebral z modlitby, kľačí uprostred chrámu. Postava, ktorá ho zobudila naňho prehovorí. Stojí pri lavici po boku toho kňaza.

**Pavel**

Hieronymus, prepáč, že ruším, ale je to naliehavé, brat Bence ťa chce vidieť.

**Hieronymus**

Naliehavé? Stalo sa niečo?

**Pavel**

To netuším, ale možno to súvisí s tým incidentom z pred dvoch nedeľ.

**Hieronymus**

Dobre, hneď tam idem, ďakujem.

**[**Hieronymus sa postaví, a hráč preberá za neho kontrolu, ihneď sa v rohu obrazovky ukáže ikonka Úlohy - “Nájdi Benca“.**]**

*(Počas tejto prvej úlohy sa hráčovi predstavia základne ovládacie prvky, mechaniky atď., počas hľadania Benca, má hráč možnosť komunikovať s nehrateľnými postavami, alebo skrátene povedané – NPCs. Mená postáv by sa ukázali hráčovi potom ako na ne ukáže kurzorom. Niektoré postavy však nemusia komunikovať s hráčom a miesto toho odpovedajú len jednou vetou. Jedna z postáv, ktorá je kňaz, stojí pred chrámom, ak hráč príde za ním odpovie mu:*

***Gergo***

*Hieronymus? Benca ťa všade zháňa! Čakajú ťa na námestí, okamžite sa tam dostav.*

*Hráčovi sa ukáže ikonka, kde ho Benca čaká. Dovtedy, má možnosť si plne obzrieť ulice Pressburgu.)*

Záber nám ukazuje dvoch kňazov pri fontáne, jeden z nich, ktorý má dlhú šedivú bradu, je Benc. Ten ihneď spozoruje Hieronymusa a dá sa s ním do konverzácie.

**Benca**

Tak tu si, musíme s tebou niečo prebrať.

**Hieronymus**

Čo presne?

**Benca**

Nuž, riešime tu, to dievča, ktoré bežne spovedáš.

**Hieronymus**

Myslíte Reginu?

**Péter**

Áno, presne ju.

**Hieronymus**

Čo s ňou? Spravila niečo?

Benca sa s Péterom pozrú na seba a potom na Hieronymusa.

**Benca**

No... mala celkom hlúpe reči, proti cirkvi konkrétne. Povedala slová, za ktoré by mohla visieť.

**Péter**

Taktiež treba podotknúť, že tá klebetnica roznášala nepravdivé informácie o biskupovi.

**Hieronymus**

Kvôli čomu ste ma sem ale volali.

**Péter**

Vetrom lietajú slová, že vraj sa jej zjavil pred dvoma nocami duch. Zlý duch.

**Benca**

A jedna zo služobníčok, nám povedala, že s ním uzavrela dohodu.

**Hieronymus**

Čo teraz?

**Benca**

Teraz? Potrebujeme dôkazy, cirkev potrebuje dôkazy. Koniec koncov, toto všetko sú zatiaľ len klebety. Keďže si jej spovedník, chceme od teba, aby si z nej dostal čo najviac.

**Hieronymus**

Toto ale... nemôžeme. Ide to proti--

Péter schytí Hieronyma za rukáv a pevne stisne jeho ruku.

**Péter**

Stretol som sa už predtým s takýmito indivíduami, satanistmi, čarodejnicami, možno spravila nesvätý pakt s tými najhoršími, Boh len vie, čo má to dievčisko v pláne. Iba sa jej spýtaj pár otázok, a povedz nám potom, čo si sa dozvedel.

Péter pustí Hieronyma, a s Bencom odídu zo záberu, nechávajú ho u fontány stáť.

*(Po tejto úlohe, ma hráč prístup k celému Pressburgu, môže objavovať tajné miesta alebo plniť vedľajšie úlohy.*

*List vedľajších úloh:*

*Hluk v dome pánov:*

Šľachtic sa nepokojne díva na dom oproti nemu, okolo prechádza Hieronymus.

**Šľachtic**

Hej! Hej ty! Potreboval by som tvoju pomoc...

**Hieronymus**

S čím?

**Šľachtic**

S týmto prekliatym domom naproti!

Záber ukáže celkom zastaralú opustenú budovu, pomaly zarastajúcu machom.

**Šľachtic**

Veľmi divné zvuky odtiaľ vychádzajú... Nedá sa spať ani sústrediť.

**Hieronymus**

Tak zavolajte stráž—

**Šľachtic**

Dobre dohodnuté! Vy bežte dnu tie zvuky vyriešiť a ja zatiaľ niekoho zavolám.

**Hieronymus**

Ale...

Potom ako sa Hieronymus dostane dnu a prehľadá interiér, môže nájsť skrytý poklop vedúci do pivnice tejto starej budovy. V nej, nájde stopy vedúce do veľkej tmavej miestnosti, kde denné svetlo svieti perfektne na – Prasa. Toto prasa je dôležité pre Úlohu – Prasací lov. Keď hráč príde k prasaťu a zoberie ho, zvolá naňho NPC.

**Cudzinec:**

(šeptajúc) Č-ČO TO DO PEKLA ROBÍŠ?

**Hieronymus**

Ja? Prišiel som sa zbaviť bordelu, a myslím si, že ten bordel robilo toto malé prasa.

**Cudzinec**

(šeptajúc) TO PRASA TEN BORDEL NEROBÍ.

**Hieronymus**

Čože? A kto tým pádom vy?

Cudzinec sa postaví a pribehne ku Hieronymusovi, chodbami starej budovy zaznie vresk, ako keby sa niekto dusil.

**Cudzinec**

Je tu... Hlupák to prasa mala byť návnada...

**Hieronymus**

Návnada pre čo?

Cudzinec ukáže prstom smerom ku dverám, do miestnosti vojde vychudnutá tienistá humanoidná bytosť, ktorá zreve hneď ako uvidí Hieronymusa. Hieronymus sa otočí smerom k cudzincovi, no ten zmizol. Začne sa prvý súboj, po ktorom keď Hieronymus porazí zlého ducha, sa vydáva von.

**Šľachtic**

Takže... čo to teda bolo?

**Hieronymus**

Len prasa.

**Šľachtic**

Prasa? Jasné... mohol som si myslieť, že to bola zver toho špinavého sedliaka. Ďakujem ti za pomoc, rod Hemerzovcov je ti dlžný.

Šľachtic sa zoberie preč, Hieronymus stojí bez odmeny uprostred uličky. No za ním sa zjaví cudzinec.

**Cudzinec**

Nevďačný bastard (Díva sa smerom na šľachtica)... Odviedli ste celkom dobrú prácu, tu... pre vás.

Hráč obdrží odmenu - rúcho neviditeľných, v tme ho nepriatelia nedokážu uvidieť.

*Prasací lov –*

Záber na obchodníka, ktorý zdvihne ruku a zastavuje Hieronymusa.

**Obchodník**

Zdravím, nechceli by ste si niečo kúpiť? Alebo lepšie, nevideli ste náhodou niekde tu v okolí pobehovať malé prasiatko?

**Hieronymus**

Prasiatko?

**Obchodník**

Nuž, mal som ho v tejto ohrádke, bolo na predaj, no zrejme sa mu nápad toho ho predať nepáčilo a utieklo.

**Hieronymus**

Pressburg je veľké mesto, nájsť ho bude trvať večnosť.

**Obchodník**

Zaneprázdneným ľuďom ako ja to bude trvať večnosť, ale čo vám? Vy nevyzeráte byť zaneprázdnený. Mám pre vás návrh, nájdite mi to prasa a môžete si z môjho obchodu zobrať čokoľvek zadarmo.

**Hieronymus**

Fajn... uvidím čo sa bude dať urobiť.

**Obchodník**

(zamáva) Dohodnuté...

Potom ako hráč nájde malé prasiatko v pivnici starej budovy, v úlohe hluk v domove pánov, a prinesie ho obchodníkovi, začne nová scéna. Záber ako obchodník drží v rukách prasiatko.

**Obchodník**

Oh! Tu si! Už som sa bál, že ho roztrhali nejaké psiská. Ďakujem vám...

**Hieronymus**

Bola to maličkosť.

**Obchodník**

Som muž slova, a svoje slovo vždy dodržím, tak... vyberte si, čo len chcete a je to vaše.

Hráč má možnosť vybrať vlastnú odmenu.

*Mokrý zlodej –*

Záber ako Hieronymus prechádza okolo studne, z nej vyjde hlas.

**Hlas v studni**

HEJ! Hej ty tam! Nepomohol by si mi prosím ťa?

**Hieronymus**

(Pozrie sa do studne) Ako si sa tam dostal?

**Muž v studni**

Nuž, je to na dlhé rozprávanie... Počuj, nepodal by si mi sem rebrík alebo lano? Čokoľvek po čom by som sa mohol vyšplhať hore by pomohlo. Ak ma odtiaľto dostaneš, zaplatím ti!

**Hieronymus**

Uvidím čo sa bude dať robiť.

**Muž v studni**

Dobre... budem tu, vlastne ani nemám kde byť keďže som sa tu zasekol.

Hráč môže nájsť o ulicu ďalej rebrík, hneď ako ho zoberie, Hieronymusa zastaví strážnik.

**Stráž**

Pochválený buď Ježíš Kristus.

**Hieronymus**

Naveky amen.

**Stráž**

Počujte otče... hľadáme tu v okolí zlodeja. Má ryšavé vlasy, malú briadku a chodí v roztrhanom oblečení ako žobrák. Okradol v ráno jednu rodinu. Videli ste niekoho takého?

Opis presne zodpovedá mužovi v studni. Hráč má možnosť sa rozhodnúť, povedať pravdu strážnikovi a ukázať mu studňu, v ktorej je. Alebo oklamať strážnika a zachrániť zlodeja.

Ak by hráč povedal pravdu strážnikovi:

**Stráž**

V studni? Zaveďte ma tam.

Hneď ako sa hráč dostane so strážnikom k studni, záber ukáže na Hieronyma, ktorý sa ukáže mužovi v studni.

**Muž v studni**

Ah, konečne! Máš niečo po čom by som sa mohol dostať—

Ukáže sa hlava strážnika, hneď vedľa Hieronymusa.

**Muž v studni**

Nie... Nie... To nie! Ty si ma udal?!

**Stráž**

Hahaha... No pozrime sa ako náš zlodej dopadol.

**Muž v studni**

Odtiaľto ma nedostanete.

**Stráž**

(poobzerá si studňu) Ani nemusíme, studňa je doslova tvoje väzenie.

**Muž v studni**

To ma tu necháte zhniť?

**Stráž**

Vieš čo? Áno.

**Muž v studni**

Dokelu... Ty! (Ukáže na Hieronymusa) Ja som ti veril. Myslel som si, že pomôžeš človekovi v núdzi! Choď do čerta.

Strážnik následne dá peniaze Hieronymusovi a zostane stáť pri studni.

Ak by hráč oklamal strážnika:

**Hieronymus**

Áno počul som o ňom, odišiel mimo mesto.

**Stráž**

Mimo mesto? Ste si istý?

**Hieronymus**

Som si veľmi istý.

**Stráž**

Dobre... Ďakujem.

Potom ako hráč príde ku studni, uvidíme muža ako na jej dne sa opiera o steny. Pozrie sa nad seba a uvidí rebrík ako sa k nemu blíži dole.

**Muž v studni**

Ah! Konečne! Už som sa bál, že tu budem večnosť!

Vyjde po rebríku na vrch k Hieronymusovi.

**Muž v studni**

Ďakujem ti... dostal si ma zo šlamastiky, na to ti nezabudnem. Na...

Hieronymusovi dá 30 zlatých ako odmenu. Následne sa otočí smerom von z ulice. No pred odchodom sa ešte otočí na Hieronymusa a prehovorí.

**Muž v studni**

Oh, ešte jedna vec, ak by sa na mňa ktokoľvek pýtal, tak mlč.

**Hieronymus**

Klamstvo je hriech, ale mlčať budem.

*Rohatý alkoholik –*

Ak hráč si vypočuje NPC (Starca), sediace pár metrov od zavretej krčmy, obdrží zaujímavú informáciu o jej možnom obyvateľovi.

**Starec**

Tu krčmu zavreli pred štyrmi rokmi, a stále tam niekto chodí piť.

Hráč má možnosť krčmu prehľadať, dvere sú však zabarikádované a musí nájsť alternatívny vstup, jeden z týchto vstupov je rozbité okno. Cez to okno sa dostane dnu a prehrá sa scéna, interiér je zaprášený, plný pavučín a potkanov, za pultom však sedí pozoruhodná bytosť. Muž s rohami a chlpatými rukami, na nich ma okovy – je to čert. Vypíja všetky zabudnuté fľašky.

**Čert**

Fíha, podarilo sa ti nájsť moju skrýš služobník Boží!

**Hieronymus**

Čo tu služobník Lucifera hľadá?

**Čert**

(Posmešne) Ja? Služobník Lucifera? Kdeže...

Hieronymus si všimne okovov na čertových rukách. Možno služobníkom už nie je, utiekol? Čo tu vlastne hľadá.

**Hieronymus**

Utiekol si svojmu pánovi?

**Čert**

Áno...

**Hieronymus**

Čo tu chceš?

**Čert**

Snažím sa pripomenúť si ten starý život smrteľníka, skôr než ma nájdu.

**Hieronymus**

(Posmešne) Úprimný čert? Nečakal by som, že takéhoto čerta v živote stretnem, zároveň takého, ktorý sa tu opíja.

**Čert**

(Napije sa) Nemám na výber človečina, táto chatrč je mojím jediným útočiskom.

**Hieronymus**

Nie nadlho, aj tak si po teba prídu.

**Čert**

Nie, kým na úteku nie je on.

**Hieronymus**

Kto on?

**Čert**

(Pozrie sa na Hieronymusa prekvapene) Ty to ešte nevieš? (Zasmeje sa) Hehehe, on bude ešte väčší problém ako ja.

**Hieronymus**

Kto je ten “on“?

**Čert**

(Napije sa) Povedal by som ti, ale bude to za cenu.

**Hieronymus**

Dobrý trik, ale na to ti nenaletím.

**Čert**

Nie! Vážne! Nie je to žiadny trik! Nemám v pláne ti zobrať tvoju dušu! Veď pozri sa na mňa. (Ukáže na okovy)

**Hieronymus**

Fajn... Čo chceš.

**Čert**

Kúsok, pod palácom grófa Pálfyho, žije jedna žena, ktorá schováva jeden strieborný prívesok. Musíš mi ho priniesť.

**Hieronymus**

Prečo si si preň nešiel sám?

**Čert**

(Zasmeje sa) Hahaha! Myslíš, že by si obludu ako ja nikto nevšimol? Je to priam nemožné, i keby som použil kúzlo, Lucifer by to ucítil.

**Hieronymus**

K čomu ti bude?

**Čert**

(Napije sa) (Smutne) Patril mojej žene, ešte pred 200 rokmi...

**Hieronymus**

Dobre... pomôžem ti.

Úloha neobsahuje žiadne interakcie s inými NPCs, hráč má možnosť spýtať sa Čerta na meno jeho rodu.

**Hieronymus**

Ako si sa volal?

**Čert**

Heinrich Ursul... Bol som zo šľachtickej rodiny, kým som neurobil... no, menšie chyby. Po mojej smrti zdedili môj majetok moji synovia, a teraz to všetko vlastní moja pravnučka Magdalena.

**Hieronymus**

Chyby?

**Čert**

Ver mi, keby som ti povedal všetko, nečudoval by si sa, že som skončil takto.

Hráč potom ako vstúpi do domu, má možnosť zobrať strieborný prívesok. Okrem toho sa môže spýtať ženy žijúcej na Heinricha, čo vyvolá celkom prekvapivú odpoveď, alebo aj prečítať si kroniku v knižnici.

**Hieronymus**

Zdravím, Magdalena?

**Magdalena**

Čo tu hľadáte otče?

**Hieronymus**

Prišiel som si len vyzistiť zopár informácií. Vy pochádzate z rodu Ursulov však?

**Magdalena**

(Zmätená) Ursulov? Nie, to nie... O tento dom sa roky delili len rody Fischerov a Bauerov.

**Hieronymus**

Takže, žiadna zmienka o... Ursulov?

**Magdalena**

Nie...

**Hieronymus**

Aha, dobre.

**Magdalena**

Deje sa niečo otče?

**Hieronymus**

Nič. Len mi niekto zrejme povedal nejakú hlúposť. Sbohom.

Ak hráč mal konverzáciu s Magdalenou a vyzistil si informácie o rodoch žijúcich v tom dome, môže vybrať jednu z dvoch možností.

Prvá – Konfrontuj Čerta (Dostupná len ak previedol konverzáciu s Magdalenou, alebo ak našiel knihu s rodokmeňom)

Druhá – Dať prívesok

Každá možnosť má svoje následky.

Konfrontácia:

Hieronymus vstupuje do starej krčmy a Čert ho privíta s úsmevom na tvári.

**Čert**

Ah, vrátil si sa. Nuž máš to pre mňa?

**Hieronymus**

Ty nie si Heinrich...

**Čert**

Čo?

**Hieronymus**

Žiadny Ursulovia v tom domove nežili.

**Čert**

Vieš, existuje aj taká vec, hovorí sa tomu tajomstvo, keďže môj rod spravil zopár zločinov tak—

**Hieronymus**

Mňa neoklameš.

**Čert**

Dobre! Dostal si ma! A čo ako teraz chceš spraviť?

**Hieronymus**

Pošlem ťa tam odkiaľ si prišiel...

**Čert**

Tak to chcem vidieť.

Začne sa súbojová sekvencia, keď hráč porazí Čerta, začne sa nová scéna.

**Čert**

(Padne na zem) Mohol som ti pomôcť pri jeho love...

**Hieronymus**

Mohol...

**Čert**

(Začne horieť) To dievča zomrie a ty s ňou...

**Hieronymus**

(Mlčí a díva sa ako čert dohorí a zmizne) Aké dievča?

Dať prívesok:

Hieronymus vstupuje do starej krčmy a Čert ho privíta s úsmevom na tvári.

**Čert**

Ah, vrátil si sa. Nuž máš to pre mňa?

**Hieronymus**

Jasné, je to tu presne ako si chcel.

**Čert**

Výborne, daj mi ho rýchlo.

**Hieronymus**

(Podá prívesok čertovi)

**Čert**

(Si ho nasadí na krk, jeho telo začne celé horieť, zmizne v plameňoch.)

**Hieronymus**

(Sa vydesene díva)

**Čert**

(Plamene zmiznú a pred ním stojí Magdalena, zmenil svoju formu na jej)

**Hieronymus**

Čo to dopekla má znamenať? Ja, že si chcel...

**Čert**

(S hlasom Magdalény) Trochu som ťa oklamal, na toto telo si budem musieť zvyknúť...

**Hieronymus**

Ty! Ja ťa—

**Čert**

(S hlasom Magdalény) Čo spravíš? Zabiješ ma? Chcel by si mať krv nevinnej Magdalény na rukách? Koniec koncov, ja už nie som čert, ale ona je. Ani si neuvedomuješ ako si mi pomohol, do pekla pôjde ona miesto mňa, zatiaľ, čo v prestrojení si budem slobodne utekať svet, to všetko, vďaka tebe.

**Hieronymus**

(Díva sa nahnevane na čerta)

**Čert**

Keďže som ti dal sľub, tak ho hodlám aj splniť. Ten “on“ je duch, a nie len tak obyčajný. Je to druh ducha, akého ešte nikto nikdy nevidel. Duch, ktorý neustále horí v plameňoch svojho hnevu a smútku. On za sebou necháva vypálené stopy. Čo chce? To neviem, ale viem to, že ho chce môj pán. Žiaľ... Obeťou tohto ohnivého ducha... je to mladé dievča.

**Hieronymus**

Regina?

**Čert**

Áno... presne ona. Dám ti radu kňaz, rozhoduj s opatrnosťou. Ináč šance na prežitie tomu dievčaťu moc nedávam.

**Hieronymus**

Ty špinavý—

**Čert**

(So smiechom zmizne, žiadne plamene, nič)

*Hráč vedľajšie úlohy nemusí plniť vôbec a môže sa miesto toho venovať príbehu, negatívna stránka toho je, že príde o rôzne užitočné itemy. Keď sa hráč vráti späť do kostola, príbeh pokračuje.)*

Kamera ukazuje na to isté dievča, vďaka predošlej konverzácií kňazov vieme, že to musí byť Regina. Ide dole po pivničných schodoch, nesie veľkú kopu šiat, ako položí nohu na posledný schod, uvidí ho znovu. Bledá postava sa jej zjaví, vystúpi z rúška tmy.

**Bledá postava**

(S trasľavým, suchým hlasom) Prečo... Prečo mi nechceš pomôcť...

**Regina**

(Vydesená) T-ty... Ty nie si skutočný...

**Bledá postava**

(S trasľavým, suchým hlasom) Prečo sa mi vyhýbaš?

**Regina**

(Vydesená) Ty sa mi len zdáš nie si skutočný! (Zakryje si oči)

**Bledá postava**

(S trasľavým, suchým hlasom) Pozri sa na mňa...

**Regina**

**(Ignoruje postavu)**

**Bledá postava**

POZRI SA NA MŇA!!! (Ako zreve ruky sa postave zapália)

Nemŕtvy udrie Reginu a začne ju päsťami biť, ona zo strachu si kryje hlavu rukami. Zo schodov nemŕtvy začuje hlasy ako bežia dole, jeho koža začne horieť, rozpadať sa. Vojde do steny a nechá za sebou vypálený obrys. Služobníci prídu na pomoc, uvidia ju ležať na zemi a aj obrys po duchovi.

**Služobník**

Regina! Preboha, čo sa ti stalo? Regina?...

Pozerajú sa na dievča aj čierny obrys zároveň. Kamera vojde do tmavého obrysu na stene a záber sa hneď presúva na Hieronymusa ako sa rozpráva s Pavelom. Sú na záhrade, Pavel stojí a Hieronymus sedí, premýšľa.

**Pavel**

Prišla?

**Hieronymus**

Nie, neukázala sa.

**Pavel**

Čo myslíš?

**Hieronymus**

Je to len mladé dievča, ako sa podľa nich mohla dostať medzi... veď vieš. Hlúposť.

**Pavel**

Pravda, prehnané reči.

Do záberu vbehne šedivý, trocha tučný kňaz. Rýchlym krokom pribehne ku Pavelovi a Hieronymusovi.

**Vincent**

(Zadýchaný) Musíte ísť so mnou, ihneď.

**Pavel**

Čo sa deje?

**Vincent**

Ide o Reginu, poďte!

Hráčovi sa ukáže ikonka – Následuj Vincenta. Vincent kňazov zavedie do pivnice kaštieľa, kde Péter s vojakmi skúma vypálené stopy po duchovi.

**Péter**

Videli ste niečo takéto?

**Vincent**

(Od únavy si sadne na schody)

**Hieronymus**

Čo to má byť?

**Vojak 1**

(Ukáže palcom) Svedkovia vravia, že videli postavu vbehnúť do steny.

**Hieronymus**

(Pozrie sa na stenu, vypálený obrys postavy)

**Péter**

Ako som tušil, čary.

**Pavel**

Skupinová práca?

**Vincent**

Nie... (Z hlboka dýcha)

**Vojak 1**

Nie, žiadny trik. V pivnici som bol pár momentov pred tým než tam to dievča vstúpilo. Všetko bolo... normálne.

**Hieronymus**

(Začne jemne prechádzať dlaňou po stene, cíti jej textúru) To dievča... Regina?

**Vojak 1**

Áno, tak sa volá.

**Hieronymus**

Kde je teraz?

**Vincent**

Obväzujú ju.

**Hieronymus**

Obväzujú?! (Otočí hlavu na Vincenta)

**Péter**

(Posmešne) Vraj ju ten prízrak zmlátil. (Zasmeje sa) Vy si myslíte, že ten prízrak je skutočný? Proste spadla zo schodov a trochu sa udrela do hlavy. S uhlíkom z pece nakreslila obrys postavy a hra nám tu divadielko, že ju napádajú veci!

**Hieronymus**

(S rukou ďalej prechádza po stene) Je to tu vypálené, poriadne do hĺbky.

**Vincent**

(Ukáže palcom na kôpku pradla) Keby spadla zo schodov tak by to oblečenie nebolo položené takto na zemi.

**Hieronymus**

Kde ju nájdem?

**Vincent**

Hore... Na poschodí.

Hieronymus sa postaví a odíde po schodoch hore, za ním ide Pavel. Dostanú sa do miestnosti, kde ju služobníci obviazali, má na sebe samé modriny, škrabance a popáleniny. Regina sedí na stoličke a pred ňou stojí Bence.

**Bence**

Čo si to na seba privolala?

**Regina**

(Plače) Otče, ja vám prisahám... Ja chodím pravidelne do kostola, ja sa každý deň modlím. Len tá vec... Niečo po mne chce... A potom vždy na mňa zaútočí.

**Bence**

(Otočí sa na Hieronymusa a Pavla, prejde ku Pavlovi a do ruky mu dá list, niečo mu zašepká do ucha, Pavel na to ihneď odíde, jeho pohľad prejde na Hieronymusa a potichu mu povie) Spovedník, vieš čo máš robiť...

**Hieronymus**

(Sadne si k Regine) Tá vec... čo to je?

**Regina**

(Plače) Obluda... Žiadne oči, roztrhaný nos, spálená tvár... Jej ruky horia keď sa naštve. Má mužský hlas...

**Hieronymus**

Čo od teba chce?

**Regina**

(Plače) Netuším, vždy na mňa zaútočil... Vravel, že potrebuje pomoc.

**Hieronymus**

Videl ho aj niekto iný okrem teba?

**Regina**

(Plače) Služobníctvo... Videli ho keď ma zbil.

**Hieronymus**

Vieš jeho meno?

**Regina**

(Plače) Nie...

**Hieronymus**

(Pozrie sa na Benca a potom späť na Reginu) Pomôžeme ti, len budeš musieť s nami spolupracovať. Keď sa ti znovu zjaví, spýtaj sa ho na meno, neodporuj.

**Regina**

(Plače) Nie! To neurobím! Znovu mi ublíži!

**Hieronymus**

Budeme ťa strážiť neboj sa.

**Regina**

Sľubujete?

**Hieronymus**

Sľubujem. (Postaví sa a prejde ku Bencovi)

**Bence**

(Sa mračí a agresívnym tónom zašepká Hieronymusovi) Ak nás bude vodiť za nos, ak sa zistí, že ide len o nejaký trik. Bude visieť...

**Hieronymus**

Čo teraz?

**Bence**

Keď sa upokojí, zoberú ju domov. Ty tam musíš byť ale prvý.

**Hieronymus**

Aby som informoval jej rodičov?

**Bence**

Aj to, ale aj aby si prehľadal jej komnatu. Nepáči sa mi to, mám pocit, že to je len trápny trik...

Hieronymus vystúpi z kaštieľa, a hráč za neho preberá opäť kontrolu. Môže pokračovať ďalej v objavovaní, či plnení úloh. Hráč musí ísť do domova Reginy kde hlavná úloha – “Informuj rodinu“ – ho čaká. Hráč ako vojde do domova Reginy, zistí, že jej rodičia nie sú doma.

**Hieronymus**

Reinmau? Ste tu? Kam odišli?

Hieronymus je nasmerovaný do Regininej izby, tam uvidí postavu, stáť u jej stolu, ktorá ihneď zmizne. Keď hráč rýchlo prebehne ku stolu, má možnosť obzrieť si spálenú kresbu Reginineho otca.

**Hieronymus**

Reinmau... Čo nám tu tajíš?

Jadro (Akt 2):

* In progress...

Záver (Akt 3):

* In progress...

Ak Hans není banished a Regina prežije:

Hans im poďakuje, jeho predtým desivý vzhľad sa zmenil, vyzerá ako oslobodený človek, anjel. Ohlási svoje posledné zjavenie, následne zmizne. Regina si môže konečne vydýchnuť.

Ak Hans je banished a Regina prežije:

Hans je žiaľ v pekle, Regina je konečne slobodná a môže si vydýchnuť.

Ak Hans není banished a Regina neprežije:

Hans, Hieronymusovi poďakuje, jeho predtým desivý vzhľad sa zmenil, vyzerá ako oslobodený človek, anjel. Ľutuje smrť Reginy. Ohlási svoje posledné zjavenie, následne zmizne. Regina, je žiaľ mŕtva.

Ak Hans je banished a Regina neprežije:

Hans je žiaľ v pekle, a Regina je mŕtva. Pred kostolom je nepekné ticho.

Podľa tohto, sa odvíjajú aj konce.

True ending – Odohráva sa v kostole, hromy kričia oblohou, dav je zdesený. Blesk udrie do zeme a hlasný hrom zaznie kostolom, duch sa zjaví davu ako holubica na oltári, odletí prebije sa cez okno nad oltárom. Odlieta do neba, Hanzova duša bola spasená.

Existencia očistca sa týmto cirkvou potvrdzuje.

Regina čaká pred kostolom hráča a poďakuje mu, duch už pre ňu naďalej nepredstavuje nebezpečenstvo, a zároveň je rada, že ho dokázala spoločnými silami zachrániť.

Hráčovi sa ukáže skutočný osud hlavnej postavy.

Bad ending 1 – Podobne sa odohráva v kostole, duch sa zjaví a odletí ako holubica do nebies. Hráča však pred kostolom Regina nečaká. Hanz dosiahol spásu, ale Reginu zachrániť nedokázali. Hieronymus odchádza k jej hrobu modliť sa pre jej bezpečnú cestu do neba, a ľutuje.

Osud hlavnej postavy hráč neuvidí.

Bad ending 2 – V kostole nikto není. Je prázdny v smutných až šedých farbách. Hanz sa do neba nedostal, žiaľ, skončil v pekle.

Regina je v kostole v spovedelnici, čaká na Hieronymusa. Potom ako sa s ňou začne rozprávať, povie, že je šťastná, no zároveň smutná. Duch už síce nepredstavuje pre ňu nebezpečenstvo, ale zároveň ľutuje, že ho nedokázala spolu s Hieronymusom zachrániť.

Osud hlavnej postavy hráč neuvidí.

Worst ending – Hráč sa objavuje na cintoríne, oplakáva smrť Reginy. Duchovi taktiež nedokázal pomôcť. Pre hráča si prídu vojaci poslaný cirkvou, je obvinený za kacírstvo a podporovanie diabla. Osud hlavnej postavy, za ktorú hráč hral je neznámy.