

Canção Dos Guerreiros Ancestrais

Perdido no meio da selva, um rapaz foi capturado pela tribo Lorac onde é levado para o Chefe da tribo, Édrevof. Ao som dos tambores e cantos da tribo, o rapaz é levado até um caldeirão onde será servido como banquete para a tribo. No caminho, jogado ao chão ele encontra uma flauta feita de osso e discretamente apanha e a leva consigo. Já dentro do caldeirão, ele começa a tocar as primeiras notas, que faz com que toda a tribo pare os cantos e batuques e volte a atenção para ele. Baseado no ritmo que tocavam, o rapaz toca uma melodia que para Édrevof soa como a canção que atrai os espíritos dos guerreiros ancestrais que morreram em batalha. Nesse momento o rapaz é salvo da morte e visto por todos como Anhum, o deus da música.

Orlan Charles

The musical score is written in treble clef and consists of seven staves of music. The first staff begins with the tempo marking 'Livre' and a quarter note equal to 70 (♩=70). The key signature has one flat (B-flat). The score includes various dynamic markings: *fff*, *mf*, *p*, *mf*, *p*, *f*, *mp*, *ff*, *rall.*, *mp*, *pp*, and *rall.*. There are also performance instructions such as 'a tempo' and 'dim.'. The score features a variety of note values, including quarter, eighth, and sixteenth notes, as well as rests and slurs. A double bar line with repeat dots appears at the end of the seventh staff.