

Montanhas da Perdição

Manual

Sobre o Jogo

Esse jogo foi criado como um trabalho para a disciplina de Fundamentos da Programação.

O jogo está hospedado no seguinte repositório do GitHub: <https://github.com/tiago-vargas/cthulhu>.

Desenvolvedores:

- Tiago Vargas Pereira de Oliveira
- João Vitor Abreu Castro
- João Victor de Souza Albuquerque

O arquivo `Roteiro.md` localizado na raiz do repositório diz tudo o que aparece na tela do jogo de acordo com o que o usuário digitar, podendo ser usado como massa de dados de teste.

Como Iniciar o Jogo

Acesse o repositório do jogo: <https://github.com/tiago-vargas/cthulhu>.

Baixe o arquivo `Jogo.ALG` navegando até `cthulhu/codigo`, e o execute pelo programa VisuAlg 3.0.7 para Windows, disponível nesse link: <https://visualg3.com.br/baixe-o-visualg-3-0-7/>.

Abra `Jogo.ALG` pelo VisuAlg. Em seguida, execute o algoritmo apertando a tecla `F9`.

Ao ser executado, uma tela de console aparecerá. Redimensione a tela até que o desenho mostrado apareça por completo, como mostrado abaixo:

```

                                     +-----+
|<-----+-----+| Largura da tela |----->|
                                     +-----+
```

É recomendado que o tamanho vertical da tela seja o maior possível.

Além disso, é recomendável você desligar o "sons do sistema" no seu mixer de volume do seu computador, localizado na barra inferior do Windows.

Antes de Jogar

Avisos:

1. Este jogo contém textos que descrevem violência e que apresentam palavras.
2. Pessoas religiosas podem se sentir ofendidas com determinadas partes do jogo.

SE VOCÊ NÃO SE SENTE CONFORTÁVEL COM ALGUM DOS ÍTENS ACIMA, NÃO JOGUE.

Os nomes e os eventos contidos no jogo são fictícios. Qualquer semelhança com a realidade é mera coincidência.

Menu

O menu do jogo consiste de algumas opções:

Jogar

Inicia o jogo.

Lembre-se de desligar os sons do sistema para uma melhor experiência.

Redimensionar tela

Permite redimensionar a tela novamente, caso você não tenha redimensionado corretamente na inicialização.

A tela deve ser redimensionada até o desenho abaixo apareça por completo.

```

+-----+
|<-----| Largura da tela |----->|
+-----+
```

O tamanho vertical da tela é recomendado que seja o maior possível.

Créditos

Mostra os nomes dos desenvolvedores.

Sair

Sai do programa.

Como Jogar

O jogo consiste de parágrafos aparecendo na tela sequencialmente, a medida que o jogo segue. A cada momento, é exibido um parágrafo por vez. Ao terminar de ler o parágrafo, aperte a tecla **Enter** para que o jogo prossiga. Dessa forma, será você quem ditará o andamento do jogo. Leia com calma e avance quando desejar.

Algumas vezes será necessário interagir com o jogo. Nesse caso, sempre aparecerão as opções possíveis de interação na tela. A interação é feita digitando a opção desejada.

Exemplo de interação.

Escolha a direção que você deseja seguir:

- NORTE
- SUL
- LESTE
- OESTE

>> SUL

Aqui, existem quatro escolhas possíveis. O jogador escolheu a opção SUL, mas poderia ser qualquer outra listada. Você deve digitar algo sempre que aparecer >> na tela. Digite e aperte **Enter** quando terminar. Não se preocupe, se você digitar errado, a lista aparece novamente.

OBSERVAÇÃO

Você deve digitar com todas as letras MAIÚSCULAS!!

DICA

Jogue com a tecla **Caps Lock** ativada.

Algumas partes do jogo apresentam diálogo entre as personagens. O nome do locutor aparece em cima da fala, que segue um travessão —. Aqui, as falas também são pausadas, como os parágrafos. Avance pressionando a tecla **Enter**.

Wiki

Criação de mundo:

O mundo de nosso jogo foi criado levando como inspiração em base o horripilante mundo de horror criado por Howard Philips Lovecraft. Ele foi um escritor norte-americano do início do século 20, que morreu jovem e deixou para o mundo um universo de horrores cósmicos indescritíveis como o seu legado, o qual com o passar das décadas foram ficando cada vez mais rico e único através das contribuições feitas por outros escritores com o passar dos anos, e, por conta disso, todo o universo de Lovecraft se tornou um universo expandido de horrores exteriores. O universo de horror criado H. P. Lovecraft fundou um novo subgênero de horror que ficou conhecido como horror cósmico. As obras de Lovecraft serviram de inspirações para a criação de várias obras de sucesso da atualidade, como o livro "It, a coisa".

A inspiração para a história principal foi a loucura e liberdade proporcionada pelo horror cósmico do universo Lovecraftiano, aliada a vontade de criar uma história que fosse instigante e ao mesmo tempo horripilante, então tenha cuidado, porque em alguns momentos os deuses antigos podem fazer ter pesadelos com o que você irá testemunhar enquanto joga.

Dentro do jogo, nós adaptamos esse universo trazendo alguns dos monstros icônicos de Lovecraft para a narrativa, como também construímos um mundo usando como base o mundo de seus contos. Assim, criando um mundo de horror Lovecraftiano ambientado no tempo presente e que se passa e faz referência a localidades existentes nos contos de Lovecraft, além de que uma localidade nova onde se situa a trama principal do jogo.

Seguindo mais a frente, nessa parte do manual, terá a história dos personagens que aparecem e são citados no jogo, como também a macabra história do sanatório Blackwood. Essa parte do manual é um recorte dos arquivos de um detetive que está trabalhando para solucionar o mistério de desaparecimento da nossa destemida e implacável protagonista. O que será que o nosso habilidoso detetive descobriu sobre o passado de Jesse e dos Angel's? Que segredos obscuros ele encontrou sobre os deuses antigos enquanto procurava Jesse? Será que o culto o impediu permanentemente de encontrar a resposta para esse mistério?

Registro da Investigação do Desaparecimento de Jesse W. Lovecraft

Detetive Responsável: Leon S. Valentine

Registro de Suspeitos/Vítimas

Jesse W. Lovecraft

Idade: 26 anos

Data de nascimento: 26/10/1995

Local de nascimento: Hospipal Memorial Ammi, cidade de Arkham.

Nome do pai: James Whaterley Lovecraft

Nome da mãe: Sara da Silva Costa

Descrição: Mulher branca, de estatura média, ela tem cabelo grande ondulado de cor ruiva e pontas pintadas de roxo. Pelas últimas fotos postadas no seu Instagram antes do desaparecimento, ela estava utilizando um jaqueta de couro preta, blusa vermelho escuro por baixo da jaqueta, uma calça feminina jeans e botas femininas.

História

Ela é a filha mais nova do norte-americano James Lovecraft e da brasileira Sara Lovecraft. James Whaterley Lovecraft era um renomado astrônomo e muito famoso entre a comunidade científica da Universidade Miskatonic, mesmo lugar onde conheceu Sara, sua futura esposa e mãe de Jesse. Sara da Silva Costa era uma experiente e talentosa oceanógrafa. Sara foi até Arkham para pedir ajuda a uma amiga geóloga que trabalhava na Universidade Mistatonic, e nessa mesma viagem foi quando Sara conheceu James. Pelo que se sabe, ela foi para Arkham na busca de mais informações sobre um misterioso pedaço de pedra que extraíra de uma estranha formação geológica submarina que encontrara na sua última viagem de exploração do oceano pacífico.

Sara e James se casaram dois anos depois de seu primeiro encontro na universidade de Mistatonic, e um ano depois tiveram o primeiro filho, John Lovecraft, e 5 anos após o nascimento de John, tiveram Jesse. Logo após o nascimento de Jesse, eles se mudaram para Massachusetts, onde viveram até o fatídico dia do acidente.

Em 2005, James convenceu Sara a viajar até Arkham com ele e as crianças, para poderem visitar seus irmãos. Inicialmente, Sara recusou, pois a região das montanhas que circundam a cidade são conhecidas pelos eventos de estranhas indiscrições, além que ela não queria que John e nem Jesse ficassem interessados demais em tais histórias que ocorreram em Arkham. Depois de uma muita insistência por parte de James, Sara aceita ir. Infelizmente, ela não sabia que isso representaria o primeiro grande pesadelo que seus filhos iriam vivenciar.

Em Arkham, a família ficou hospedada em um hotel, e quando o casal queria ficar sozinho, eles deixavam as crianças na casa de um dos irmãos. Foi durante uma das viagens privadas do casal por Arkham que o trágico acidente aconteceu. Segundo os jornais da época, no dia 30 de julho de 2005, o carro do casal foi encontrado capotado entre as árvores. De acordo com as investigações policiais, se sabia que eles estavam voltando a noite de uma visita que fizeram ao novo observatório, que fica localizando em uma das montanhas da região. Ainda nesse mesmo relatório é dito que o acidente aconteceu devido a alta velocidade e pista molhada, porém, o irmão mais velho de James, que era o chefe de polícia, não aceitou essa explicação e resolveu investigar o caso por conta própria, mas, a única coisa que conseguiu encontrar foram pistas que desvalidaram a única explicação lógica para o acidente. Logo, até hoje as circunstâncias específicas que causaram o acidente continuam um mistério, e a única coisa que se sabe com exatidão é o motivo de eles estarem dirigindo pelas aquelas estradas a noite. Uma pena, pois, nessa região de Arkham, acidentes misteriosos do tipo não são nenhuma novidade.

Depois de ficarem orfãos, Jesse e John foram morar com Andrew, o irmão mais velho de John. Andrew ensinou a Jesse e John algumas técnicas de sobrevivência, como utilizar armas e lutar. Jesse acredita que ele os ensinou essas técnicas devido a uma paranóia de seu tio em relação a causa da morte de seu irmão. Tirando o treinamento de sobrevivência, os irmãos tiveram uma infância e adolescência normais, porém, rodeadas de histórias sobre o sobrenatural que os habitantes contavam. Jesse deve ter entendido os motivos de seu antepassado ter escolhido essa região como o palco de muitos de seus contos.

Jesse tem uma grande admiração pelo seu irmão mais velho. Quando ele escolheu a área da psicologia e psiquiatria como formação, Jesse decidiu que quando ficasse mais velho, também seguiria a mesma área. Ele foi considerado um psicólogo prodígio e muito promissor por todas as figuras de autoridades da área que ele conheceu durante seu período universitário, e logo após ele se formar, já contava com muitos clientes, das mais variadas classes sociais e tendo os seus serviços requisitados por todo o país. Entretanto, por motivos desconhecidos, ele abandonou a carreira e se dedicou à arqueologia e ao estudo de culturas antigas que cultuavam deuses antropomórficos. Pelos diários de John, seu último paciente foi um velho que vivia no interior da Inglaterra. As circunstâncias por trás da contratação de

John para esse paciente são no mínimo bizarras, pois, segundo o diário, ele teria sido contratado durante uma viagem que fazia na Europa. Muito provavelmente o que ele viveu nesse caso foi o que o fez abandonar a psicologia e focar na arqueologia. O último paradeiro conhecido por Jesse de seu irmão era o Cairo.

De acordo com Jesse, ele tava procurando alguma evidência da existência de um faraó perdido que teria sido propositalmente apagada da história egípcia. Será que essa viagem de John ao Cairo tem alguma relação com o caso Blackwood? O nome que aquela garotinha vivia falando parecia ser egípcio.

Assim como seu irmão mais velho, Jesse também se tornou uma renomada psicóloga, porém ela não desistiu igual seu irmão fez, pelo contrário, segundo relatos de seus amigos, ela ficou mais dedicada a área logo depois que seu irmão desistiu. Depois de se formar, Jesse morou em outros estados distantes de Arkham. Conforme seu trabalho foi sendo reconhecido, ela foi recebendo paciente de vários lugares do país. Talvez, por conta desse reconhecimento na área, ela tenha sido contrada pelos Angel.

Conta em seus registros de viagens que ela vem poucas vezes para Arkham, geralmente em datas comemorativas como o Natal ou o aniversário de seu tio. Pelos dados que recolhi com sua melhor amiga, o aniversário do tio foi o motivo para o seu retorno a cidade, e presumo que ela tenha aceitado o caso do paciente misterioso dos Angel como uma forma de aproveitamento, visto que já estava na região. Contudo, isso não responde por que dentre tantos psicólogos e psiquiatras existentes em Arkham, os Angel foram procurar especificamente ela. Suponho que o motivo por trás disso possa ser algo mais do que a experiência de Jesse.

Não foi encontrado qualquer pista ou rastro do paradeiro de Jesse depois de sua visita a mansão dos Angel. A única coisa que encontramos foi indícios de que Jesse passou por um prédio abandonado que fica no meio da floresta, e a única coisa que se sabe sobre o lugar é que era um sanatório no passado. Por qual motivo que ela estava em um sanatório abandonado? Como ela chegou lá?

Alice Angel

Idade: 40 anos

Data de nascimento: 30/03/1981

Local de nascimento: New York. (Hospital não consta no registro)

Nome do pai: Toby M. Spencer

nome da mãe: Dasy S. Ashford

Descrição: Mulher calcasiana, de estatura média, tem cabelos lisos e grandes de cor preta. Não se tem nenhuma foto ou vídeo que indique qual roupa estivera usando antes de seu sumiço, porém durante suas visitas a cidade ela era sempre vista com vestidos, geralmente de cores variadas, talvez estivesse usando o mesmo tipo de roupa durante seu desaparecimento.

História

A família de Alice era nativa de Arkham, até o avô dela que resolveu tirar as raízes de família da região e colocar em New York. A única propriedade dos Spencer's mantido pelo avô de Alice foi uma velha mansão, que hoje em dia pertence ao casal Angel e foi completamente reformada e expandida. Eu não

tenho nenhuma informação de como ela conheceu o seu marido, mas tenho o registro de seu casamento, que ocorreu em 2009. Segundo os registros, eles tiveram uma filha chamada Lavinia, que também está desaparecida.

Segundo pesquisas, Alice era a filha do meio do casal Spencer, o que provavelmente deu a ela a liberdade de poder escolher uma carreira fora do negócio da família. Ela se tornou uma historiadora e arqueóloga, além de começar uma graduação extra de em astrofísica, graduação que ela nunca terminou.

Ela parece demonstrar que não tinha nenhum interesse no negócio da empresa da família, pelo menos até retornar de uma viagem arqueológica que fez para a Grécia. Consta nos registros da universidade ao qual financiou essa expedição que, o objetivo era avaliar os restos de estruturas antigas que encontraram dentro de uma caverna submersa no mar Egeu. O que ela encontrou lá que a fez mudar de arqueóloga para empresária não consta no registros da expedição.

Alice se mudou para Arkham depois de seu casamento com Steve Angel. Eles reformaram a antiga Mansão da família Spencer para ser a sua nova residência. O papel do casal no desaparecimento de Jesse ainda continua um mistério, se é que eles tiveram algum tipo de envolvimento nisso. A única relação comprovada entre o casal e a psicóloga é que Jesse estava cuidando da Lavinia.

Durante a investigação na mansão feita mais cedo, se encontrou evidências que o casal também desapareceu algumas horas depois de terem visto Jesse pela última vez. Normalmente, isso indicaria que eles estão envolvidos no caso, toda via, também foram encontrados sinais de arrombamento na Mansão e que muitas pessoas entraram na mansão, próximo da hora estimada ao desaparecimento do casal. Uma lista de nomes estranhos escritos às pressas foi encontrada escondida embaixo da cama. Na lista, também tem um nome que a pouco descobri que pertence a um livro. Pelas minhas pesquisas, parece que existe um exemplar do livro citado, o Necronomicon, guardado na biblioteca privada da Universidade de Miskatonic. Talvez eu tenha uma certa dificuldade em obter o acesso ao livro, mas, qualquer informação importante que estiver contida no livro e que ajude a saber o significado desses nomes e o motivo do desaparecimento de Alice, será anexada no final deste relatório.

Steve Angel

Idade: 36 anos

Local de nascimento: Hospital Memorial Ammi

Data de nascimento: 10/06/1985

Nome do pai: George B. Angel

nome da mãe: Alex D. Wilcox

Descrição: Homem calcasiano, de estatura alta, tem cabelo liso curto de cor preta. Não se tem nenhuma foto ou vídeo que indique qual roupa estava usando antes de seu sumiço, porém durante as suas visitas a cidade ele era sempre visto usando terno, geralmente preto, talvez estivesse utilizando o mesmo tipo de roupa durante seu desaparecimento.

História

Os Angel's se estabeleceram pela primeira vez em Arkham no ano de 1928. O Angel que se estabeleceu na cidade era o avô de Steve e alguns documentos antigos sugerem que ele teria vindo de Rhode Island, e esses mesmos documentos citam que o motivo da vinda do avô de Steve tinham alguma relação com uma pesquisa em conjunto feita pela Universidade Miskatonic e a Universidade Brown. O teor da pesquisa não é registrado nesse documento.

Os pais de Steve eram intelectuais e ricos, que em pouco tempo conseguiram se intregar na comunidade de Arkham. Seu filho também seguiu o caminho da intelectualidade e se formou em várias áreas, muitas delas envolvendo o estudo de línguas antigas. Como ele e Alice se conheceram é um mistério, como também é um mistério o motivo da família de Alice que tem o historico de casar os seus membros através de casamentos arranjados terem aceitado que sua filha se casasse com Steve. Mesmo sendo rico, ele não tem nenhuma posse ou aparente habilidade excepcional para negócios.

Depois de seu casamento e a mudança para a reformada mansão Spencer, Steve se dedicou a mais uma graduação. Ele adicionou ao seu vasto currículo as áreas de astronomia e astrofísica. Depois disso, ele se tornou um dos pesquisadores chefes no observatório de Arkham. Segundo os funcionarios do observatório, Steve não fez a sua visita noturna de costume para averiguar o andamento das pesquisas no dia do desaparecimento de Jesse.

Na investigação feita hoje mais cedo no seu escritório que fica na Mansão Angel, foram encontrado coisas curiosas. Numa gaveta trancada da mesa de seu escritório foram encontrados papeis sobre uma pesquisa feita pelo Steve no observatório. A pesquisa era sobre algum tipo de alinhamento anormal das estrelas. Normalmente, tal tipo de coisa ficaria fora da investigação, porém não existe registro dessa pesquisa no banco de dados do observatório e junto com os papeis da pesquisa tinha trechos de recortados de um conto de H.P.Lovecraft, mais especificamente o conto "O Chamado de Cthulhu". Talvez o motivo dessa pesquisa ser tão escondida tenha alguma relação com o desaparecimento de Jesse. Mas qual relação ainda é um mistério.

Lavinia Angel

Idade: 12 anos

Data de nascimento: 13/10/2009

Local de nascimento: Hospital Memorial Ammi, cidade de Arkham

Nome do pai: Steve Angel

Nome da mãe: Alice Angel

Descrição: Criança branca, de estatura alta para a idade, cabelo grande de cor preta, única foto encontrada está datada do ano passado, não sabemos qual o possível tipo de roupa que ela poderia estar utilizando na hora do seu sumiço. Pelas fotos do ano passado, ela geralmente usa vestido com um casaco.

História

A filha dos Angel não é vista na cidade desde o ano passado, quando saiu da escola privada e começou a estudar em casa com tutores. Tentamos entrar em contato com esses tutores, mas não recebemos nenhuma resposta ainda. Nos documentos de quando estudava na escola não consta nenhum tipo de

motivação para a saída dela da escola, eu procurei se a saída dela seria de alguma forma escondida por parte da família, algum tipo de expulsão da garota. Excluindo expulsão, eu fui atrás do outro motivo mais lógico para a saída dela, e segundo suas professoras e colegas de sala, ela não sofria nenhum bullying. Porém, uma das crianças me disse que tinha medo das crises que a garota tinha às vezes. Todas as crianças que tiveram coragem de me falar sobre essas crises da Lavinia me falaram a mesma história, que segundo elas, a Lavinia de tempos em tempos entrava em estado de transe e começava a balbuciar palavras incompreensíveis e até falar com outra voz, além de que às vezes, ela fala sozinha olhando para uma parede.

Eu interroguei as professoras e outros funcionários sobre essas crises de Lavinia. O depoimento de alguns funcionários se destacaram dos demais e irei colocá-los aqui da melhor forma possível. Todos falaram do mesmo tipo de comportamento anormal da garota, e eu colocarei a transcrição do relato da professora no final do arquivo da Lavinia. Nesse interrogatório com a professora, ela citou um tal de egípcio, normalmente isso significaria mais um suspeito para o caso e talvez até o culpado disso tudo, porém certos detalhes não batem; pelos relatos de todos, fica claro que a garota sofre de algum tipo de transtorno de múltipla personalidade, mas como seria possível que essa personalidade saísse da garota para assombrar os funcionários que falaram com ela? Pelas gravações das câmeras dos ocorridos, não existia ninguém por perto na hora dos ocorridos que possa ser o tal egípcio. Provavelmente foi por causa desse problema que a Jesse foi contratada.

Transcrição da gravação do interrogatório: "O ocorrido com a garota aconteceu no Halloween do ano passado. Nesse dia, nós resolvemos fazer uma festinha para as crianças antes da hora de sair para pegar doces."

Calma senhora, não precisa chorar ou entrar em pânico, só quero saber o que aconteceu não vou te pendrer.

"Eu não tô chorando com medo de ser presa, eu tô com medo de lembrar o que eu vi, tô com medo de falar o nome dele em voz alta."

Dele quem?

"O egípcio"

Certo, tudo bem. Quando se sentir confortável, prossiga o seu relato.

"Lavinia estava falando sozinha com a parede, no começo todo mundo pensou que era só uma pegadinha de Halloween, porém quando as crianças começaram a ficar assustadas, eu fui falar com a garota. Eu pedi para ela parar com aquilo, porque estava assustando os outros. Ela disse que não podia parar, que não era ela que tava fazendo. Então levei ela para a diretoria e fiquei com ela lá. Foi então que o Nyar... Ny.... o egípcio apareceu. Eu não vi ele de primeira mas o ouvia, foi então que ela me mostrou como fazer pra vê-lo. Eu vi, aquilo era horrível e não era humano, era um monstro. Então... então.. aquelas coisas vieram e... e.... e...."

Tudo bem senhora, já tenho o que preciso. Peço desculpas por ter feito você lembrar disso.

Registro da Investigação do Sanatório Blackwood

Eu descobri a existência do sanatório Blackwood hoje mais cedo, depois que minha parceira me falou de um telefonema anônimo que o chefe de polícia recebeu ontem a noite. A pessoa do telefonema dizia que sabia onde estava Jesse, porém que não podia contar nem mostrar onde era, apenas direcionar. Logo depois disso, a pessoa misteriosa desligou.

Não sabemos se quem ligou era homem ou uma mulher, pois essa pessoa misteriosa usou um modulador de voz. Nós tentamos rastrear de onde vinha a ligação, porém constava coordenadas que davam no meio de uma floresta e até onde sabemos, não existe nada lá.

Sem ter mais nenhuma pista do paradeiro de Jesse, eu e minha parceira fomos com um grupo de policiais até as coordenadas misteriosas. Surpreendentemente, encontramos um edifício nas coordenadas dadas. O lugar parecia uma zona de guerra, e de uma guerra recente. Partes inteiras estavam destruídas, outras recentemente carbonizadas e o que restava em pé estava completamente uma zona por dentro, um completo caos que o tempo não poderia ter sido o responsável.

Mesmo parecendo uma zona de guerra, os únicos corpos que encontramos eram esqueletos ou o que pareciam ser múmias. Durante a minha investigação do edifício, duas perguntas se mantiveram na minha cabeça:

Será que poderíamos ter salvado Jesse de toda esse caos se tivéssemos vindo investigar mais cedo as coordenadas?

O que aconteceu aqui e com a Jesse?

Provavelmente só teremos a resposta para essa pergunta quando acharmos ela.

Investigando mais sobre a história do lugar, eu cheguei a descobrir coisas que só podem ser descritas como horríveis. Segundo os documentos que encontrei, as histórias de horror já começaram com os seus três primeiros fundadores, infelizmente os nomes desses três indivíduos estava apagado nos documentos. Porém, os relatos documentados dos funcionários do lugar ainda estavam bem legíveis. Os funcionários relatam que o lugar era uma fachada, e fora criado pelos fundadores do lugar para a prática de rituais e massacres sem que ninguém da cidade soubesse ou pudesse encontrar provas dos atos deles. Ainda segundo os funcionários, o lugar era cheio de passagens secretas para que a polícia ou os hóspedes curiosos não pudessem encontrar a câmara ritualística. As suposições dos tipos de rituais realizados mudavam de pessoas para pessoa, porém, eu notei que algumas suposições eram mais comum do que outras, visto que muitos falavam que esses rituais eram praticados por membros da Ku Klux Klan que existiam na época. Essa teoria deveria ser a mais comum, devido ao números de desaparecimento em massa de pessoas com pele negra na região. A segunda suposição mais comum foi que a mais me interessou. Eles acreditavam que no prédio eram realizados rituais satanistas para invocar demônios exteriores. Essa suposição de que o lugar seria uma fachada para rituais satanistas para a invocação de demônios exteriores se manteve durante os anos, e durante as administrações do lugar, cada reforma que era feita neste lugar mais essa suposição se espalhava e ficava mais forte.

O motivo de fechamento do lugar é tão macabro quanto as histórias de rituais do lugar. Segundo registros oficiais, o lugar foi fechado e abandonado depois de uma rebelião dos residentes. Pelo que consta, os pacientes se rebelaram contra os médicos e começaram um massacre. Muitos médicos foram mortos no processo, e a segurança do lugar revidou com muita brutalidade, matando quase todos os pacientes do lugar. Quando a polícia chegou para controlar o caos já era tarde. As coisas ficam muito suspeitas apartir desse ponto, pois dizem que dos poucos pacientes que sobreviveram, a maioria deles não constava nenhum tipo de doença mental, e todos relatavam que sofriam abusos de todos os tipos, e

eram praticados pelos próprios médicos. Além disso, que a maioria dos nomes que apareciam como mortos, eram de pacientes que não participaram da rebelião. Depois desse caso de rebelião, não existe mais nenhum documento sobre o lugar, simplesmente sumindo da vida dos habitantes de Arkham.

Informações do Necronomicon

Os bibliotecários me mostraram trechos muito interessantes do Necronomicon, livro esse que era citado no papel encontrado na Mansão Angel.

Eles fizeram isso através de fotos das páginas, pois é proibida qualquer manipulação do livro original, além que foi muito difícil convencê-los para permitirem acesso às cópias das fotos com sua tradução para colocar no arquivo do caso. Os nomes encontrados eram um dos vários nomes diferentes de quatro entidades que segundo o livro, são deuses antigos. Pelo visto, o H.P. Lovecraft tirou seu panteão de deuses diretamente desse livro.

Esse livro, segundo os bibliotecário da universidade, foi escrito por volta de 700 d.C. por Abdul Alhazred, que era um poeta louco de Sanaã. Segundo o historiador que estava ajudando o bibliotecário a me mostrar o Necronomicon, o livro foi muitas poucas vezes na história traduzido e impresso, além de que o livro era proibido pela maioria dos governos e igrejas.

Deuses Antigos

Cthulhu

Segundo o Necronomicon, o nome escrito aqui para esse deus é apenas uma versão mal compreendida de seu verdadeiro nome, e que se ele tivesse um, qualquer pronúncia ou qualquer outro nome que se escolha é válida, pois, tal coisa não passa de uma necessidade humana sem sentido para Cthulhu. Esse deus é uma criatura colossal e antropomórfica, com garras nas suas extremidades e asas membranosas saindo do que seria suas costas, e no lugar de sua boca, sai centenas de tentáculos, o que lhe dá uma aparência semelhante a uma lula. Confesso que pela descrição, me parece um pouco com o Dayn Jones do Piratas do Caribe.

Ele é filho de um deus exterior chamado Yog-Sothoth, que nasceu a éons imensuráveis. Ele é o deus mais importante no panteão dos antigos, sendo considerado o seu líder, porém, ele tem um desentendimento com seu irmão, Hastur, o qual não obedece as ordens de Cthulhu. Cthulhu viajou pelo universo antes de encontrar ao jovem planeta Terra, e nessa viagem, teve dois filhos e uma filha. Quando chegou a Terra, Cthulhu e seus súditos a dominaram e criaram uma cidade ciclópica chamada de R'lyeh, que depois do fim do reinado de Cthulhu, afundou no esquecimento e se tornou o seu túmulo. O motivo do fim seu reinado é um mistério. Com o florescer da humanidade, Cthulhu teria se comunicado através de sonhos com os humanos mais sensíveis psiquicamente, e assim criando os seus primeiros cultos. No livro existe uma profecia, que diz que, quando estranhos éons chegarem, e as estrelas se alinharem, a cidade perdida de R'lyeh se erguerá novamente e abrirá o caminho para o retorno de Cthulhu e dos outros deuses exteriores de seu sono morto.

Nyarlathotep

Segundo o Necronomicon o Nyarlathotep é o deus exterior mais ativo entre os humanos, se comunicando na nossa própria língua e até possuindo alguns indivíduos para serem seu hóspede na Terra.

Ele tem um culto próprio, e dentre os cultos dos deuses antigos, o de Nyarlathotep é o mais instável e caótico, criando caos, destruição e morte por onde passam. Muitos cultos acreditam que dessas ações realizadas por seu culto seja um reflexo da própria personalidade que foi humanizada pelo seu constante contato com a humanidade.

Suas aparições entre os humanos datam desde o Egito antigo, onde se manifestou como um faraó e ficou conhecido pelos humanos com Nyarlathotep, o faraó das trevas ou também como caos rastejante. Ele assume várias formas entre suas aparições registradas.

Shub-Niggurath

Segundo o Necronomicon, ela é mais querida entre os humanos dos deuses exteriores. Ela é a mais protetora de todos os deuses antigos com seus filhos e seguidores. Todos que machuquem seus filhos e seguidores sejam eles humanos, monstros exteriores ou deuses, irão enfrentar a sua fúria. Ela se apresenta comumente para seus seguidores humanos como uma bola desforme e gosmenta de tentáculos sustentada por cascos. Ela é geralmente chamada de cabra negra do bosque devido a essa forma.

Ela é tão bondosa com seus seguidores que oferece para os mais fiéis uma chance de renascem como um de seus filhos de carne. Não se sabe como esse ritual de renascimento acontece, mas muitos de seus fiéis que só tiveram o prazer de escutar os horripilantes uivos dos participantes, acreditam que Shub-Niggurath devora o fiel e depois o expele por um de seus vários órgãos reprodutores já renascido na sua forma de filho. Devido a isso, ela também é conhecida por muitos como a mãe de todos os monstros. Ela é uma das seguidoras mais fiéis de Cthulhu e alguns especulam que talvez seja até a sua mãe.

Hastur

Segundo o Necronomicon, Hastur é irmão e rival de Cthulhu, e o único dos deuses antigos que ousa desobedecê-lo. Ele é muito benevolente com os seus fiéis seguidores, realizando seus maiores desejos e vingando qualquer injustiça que eles sofram de forma cruel e impiedosa, e se necessário, ele se vingaria de outros deuses também. Muitos relatos de suas manifestações para seus seguidores dizem que ele aparece como um ser encapuzado de amarelo e com uma corola de luz da mesma cor.

Seus fiéis eram constantemente assediados por cultos de outros deuses antigos por causa do envolvimento de Hastur no fim do reinado de Cthulhu, porém esses assédios não duraram muito pois os cultos que o faziam eram dizimados pela fúria e ódio de Hastur, o rei amarelo.