

La travesía del Nareal



| DESCRIPCIÓ GENERAL DEL JOC | |
|---------------------------------|---|
| Títol del joc | La travesia del Nareal |
| Target | Fans del misteri i el terror còsmic, i d'autors com H.P. Lovecraft |
| Concepte (màx. 3 línies) | Aventura gràfica Lovecraftniana que narra la història d'una segona expedició al continent antàrtic. La tripulació espera trobar la mítica ciutat d'Atlantis, degut a l'aparició de nova informació científica que apunta en aquesta direcció. |
| Moodboard |  |

NARRATIVA D'ALT NIVELL

Backstory

Any 1911, l'expedició britànica Terra Nova dirigida pel capità Robert Falcon Scott, arriba a l'Antàrtida després d'un llarg any de viatge amb el fi d'arribar al pol sur i obtenir la proesa del descobriment per part de l'Imperi Britànic.

Seguint el rastre de l'anterior tripulació, la Miskatonic, el capità Scott i la tripulació del Terra Nova arriben al refugi del Cap Evans buscant el rastre de supervivents i informació d'uns misteriosos rumors sobre els antics secrets enterrats en el continent gelat.



Setting

Principis del segle XX, la carrera per a la conquesta de l'Antàrtida és la principal prioritat en l'àmbit de recerca científica i l'Imperi Britànic finança expedicions amb l'objectiu d'obtenir la proesa de ser el primer imperi a conquerir el continent gelat. Però, a causa de l'esclat de la 1a Guerra Mundial, la falta de subvencions i la militarització de les expedicions s'ha convertit en un fet evident.

La realitat és molt diferent, la recent aparició dels rumors sobre una ciutat perduda dorment en el cor del continent ha despertat motivacions més fosques per part dels Britànics, duent a terme la preparació d'una missió per descobrir aquest misteriós lloc i descobrir els seus antics secrets.



Story

Inici:

L'expedició Terra Nova arriba a la base del Cap Evans amb subministraments i més homes, per ajudar a la tripulació del Miskatonic amb els descobriments que han realitzat. Per sorpresa de tots els navegants el campament estava destrossat amb clars senyals d'una violència sense precedents. Un cop registren i s'enterren els cadàvers, intenten reconstruir els fets que han provocat tal atroç matança.

Entre les pertinences de la primera tripulació, es troben diaris, anotacions i registres científics de les autòpsies realitzades als espècimens trobats en expedicions anteriors.

Després d'uns dies el trencagel Nareal anuncia al campament que una gran tempesta de gel s'aproxima i que hauran de sobreviure mentre aquesta no amaini, ja que és massa perillós tornar al vaixell. Durant la tempesta l'operador de ràdio del Terra Nova rep un senyal de socors provinent d'un grup reduït de supervivents del Miskatonic. A causa d'aquesta notícia el capità Scott organitza una partida d'homes amb l'objectiu de rescatar als supervivents.

Un grup de militars veterans, conjuntament amb un metge i dos enginyers de la tripulació del Nareal, formen un equip de salvament en direcció al senyal de socors i comença la travessia cap a les muntanyes gelades. Durant la perillosa ruta es troben un petit campament abandonat amb un parell de cadàvers d'expedicionaris del Miskatonic, el protagonista troba un quadern de bitàcola en el qual es documenta l'aparició de fets paranormals com cacofonies durant les tempestes i l'aparició de siluetes misterioses en l'horitzó. Aquella nit, cau una forta tempesta. El protagonista i el seu company es desperten a la tenda del campament improvisat per un so estrany. Inicialment creuen que és el xiulet del vent o algun fenomen propi d'aquelles terres congelades, moribundes i verges del progrés del segle XX. Aquest so gutural, com si es tractés de la respiració de la terra, a poc a poc els recorda a un crit ofegat de socors i en sortir de la tenda, veuen en la llunyania una silueta amorfa d'un ens pendent de classificació pel gènere humà. Poc recorden d'aquella nit i decideixen no preocupar a la resta de l'equip de rescat amb ridícules fantasies,

segurament produïdes a causa de la petaca amb whisky escocès que van trobar, buscant el material útil romanent entre les restes.

Nus:

La missió continua i en un punt més elevat ja en cotes més pronunciades de les muntanyes, l'expedició descobreix un grup de màquines llevaneu abandonades i danyades per fets desconeguts. Aquestes tenien marques estranyes, algunes semblants a estrelles i d'altres de clars signes d'urpes d'algun animal salvatge. Quan el protagonista les toca s'adona que les planxes d'acer han sigut perforades amb facilitat, esgarrinxades i destripades com si es tractés de carn. És víctima de les primeres visions d'unes estranyes criatures atacant el convoy. Per uns instants veu l'impossible, uns éssers cilíndrics amb protuberàncies flagelars, com arrencades d'un malson creant el caos i destrossant els homes i les seves màquines amb sanya. De sobte un crit el desperta del trans i el retorna a la realitat, allà estaven, varies d'aquelles criatures en evident estat fossilitzat. L'orgull científic i l'aparent perdició de la tripulació del Miskatonic. En apropar-se varis dels homes comencen a sentir atacs de pànic i de colera incontrolable.

Es desencadena una dantesca matança per la supervivència, com tornant al primer assassinat salvatge de l'espècie humana, la bogeria salvatge desemboca a la mort de la meitat del grup. Irònicament el grup de rescat, es planteja demanar socors per ells i alertar del que havien descobert fins al moment, però decideixen seguir endavant, fins que finalment arriben a la font del senyal d'auxili original i descobreixen un petit grup de supervivents. Aquests reclamen haver trobat una immensa gruta interior, a pocs metres del campament, que comunica amb una estructura clarament creada per una civilització ancestral. Després de registrar diferents documents i interrogar als supervivents, el grup ara més nombrós s'endinsa a la gruta per trobar respostes, amb la promesa de tornar a la civilització com els homes que han fet història.

A mesura que l'expedició va descendent, la predominant foscor que envaeix l'estructura, a poc a poc va sent envaïda per petites llums d'origen fosforescent, revelant la veritable naturalesa del material de l'estructura, sent aquest un material transparent i desconegut per la ciència contemporània. Al llarg del tortuós descens es van produint diferents visions i aparicions de fets i criatures sobrenaturals fins a arribar a una immensa estructura. Després d'investigacions preliminars dels símbols, estàtues i gravats dedueixen que és una porta. Aquesta entrada, un cop activats els mecanismes d'obertura, guia als protagonistes cap a l'ancestral ciutat d'Atlantis.

Allà estaven, per fi havien arribat. Els secrets de la primigènia ciutat llegendària estaven a l'abast de la seva mà. Durant els següents dies es van repartir les tasques de reconeixement segons l'àrea d'expertesa de cada integrant del grup. Van extreure mostres de la pedra i del material cristal·lí que abundava en l'estructura en forma de cúpula. Aquesta aïllava la ciutat del que per sorpresa de tots era l'oceà antàrtic.

La civilització atlant, tenia repartits pel districte superior un gran nombre de temples menors a més del temple d'entrada a la ciutat. En ells apareixen mosaics i estàtues en abundància de monstruosa bellesa. Representaven criatures més pròpies de

malsons d'infància que de bondadoses deïtats. Durant les minucioses inspeccions els homes assignats a la tasca reporten un fet comú, un estrany so de degoteig acompanyat d'un ritme quasi viu, com si es tractés d'una respiració. A poc a poc aquest rumor fa presa del pànic als expedicionaris de voluntat més feble, allargant el temps dedicat a la investigació de les runes parcialment destruïdes.

Seguint l'avinguda principal que comunicava amb temple pel qual havien arribat, descobreixen una plaça enorme amb un cristall de colossals dimensions al centre. Dedueixen que actuava com a centre cultural pels ja oblidats ciutadans de la civilització atlant, tanmateix l'arquitectura era intrincada i extremadament detallada. La circular plataforma comunicava a través d'unes escales de caragol que l'envoltaven amb una altra plaça concèntrica, aquesta estava plena d'unes plantes aparentment ja fossilitzades.

Segons els rellotges que portaven, un cop caiguda la nit, a l'hora de fer el recompte dels membres de l'equip hi havien desapareguts. S'organitzà una partida de cerca en direcció als temples més malmesos, ja que el rastre s'acabava allà. L'escena que es va presenciar va marcar l'esdevenir de les següents decisions. Allà estaven, bèsties meitat home meitat peix, amb alè d'aigua salada i ulls vidriosos, respirant de manera ronca i gutural mentre devoraven els cadàvers d'alguns dels desapareguts. Tanmateix faltaven cadàvers i per instint es van desenfundar totes les armes, apuntant a aquelles abominacions. La ciència sortiria igualment victoriosa amb els descobriments dels seus cossos inerts, però el desenllaç de la situació va ser totalment diferent. Els suposats expedicionaris del Miskatonic havien sucumbit a les influències d'aquelles criatures, les veneraven fanàticament i els homes provinents del Nareal, com innocents cabrits, eren el sacrifici perfecte per la seva ascensió.

Desenllaç:

A punta de pistola els van dirigir al nivell inferior de la plaça central de la ciutat, en la qual es van veure clarament superats en nombre. Les plantes despertant-se de la llarga lletania, van cobrar vida, revelant la seva naturalesa amorfa atès que compartien aparents trets vegetals i altres d'animals. Tenien ales membranoses i ulls en les protuberàncies tentaculars superiors. De sobte el cristall es va obrir com si es tractés d'un portal, envoltat de llum fosforescent i els éssers romanents de la raça humana, van comprendre l'inevitable, era el final del seu trajecte.

El protagonista arribada aquesta situació uneix mentalment el trencaclosques format per les visions, notes recollides i les pàgines que per accident va llegir del llibre negre. Mentre es duïen a terme els preparatius del viatge antàrtic van arribar a les seves mans els passatges escrits per Abdul Alhazred, savi àrab i autor del Necronomicon, els quals narren els mites de l'Atlàntida entre altres. En un instant tot va cobrar sentit.

3 finals

- 1) El protagonista sap la gravetat del ritual i el perill que comporta. Intenta escapar amb l'objectiu de crear el caos i agafar la dinamita de la motxilla. Apunta el projectil amb la metxa encesa i el llença al portal. L'explosió inicial

es converteix en una consecució de detonacions en cadena, que col·lapsen la cúpula i sepulten tot el que hi ha a dintre, convertint el mite de la ciutat enfonsada sota el mar en una realitat oculta per l'esdevenir dels eons.

- 2) El protagonista impotent decideix acceptar el destí que per ell s'hagi escrit. Després de contemplar la llum cegadora que indica l'èxit del ritual, es desperta a la seva habitació en el sanatori mental de Massachusetts, marcat amb el signe dels condemnats al lateral de la nuca, essent conscient que el final està a prop.

- 3) El protagonista decideix provar la seva teoria i quan és ofert com a sacrifici, es llença cap a dins del portal. Aquest és transportat a l'origen del malson, a la ciutat de Kadath i descobreix que la suposada Atlàntida no és més que una extensió en el planeta Terra dels dominis de Nyarlathotep. Un gran mecanisme en forma de ciutat com a entrada a una altra dimensió. Aquest li concedeix audiència i l'eleva a plans superiors de l'existència, deixant així enrere les limitacions de la condició humana i amb tot l'univers per explorar.