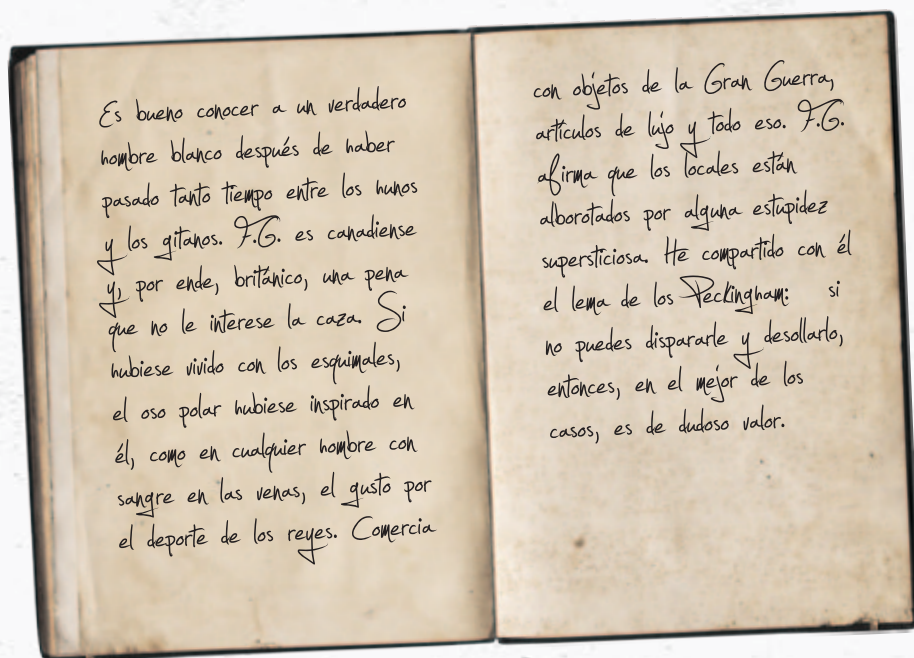
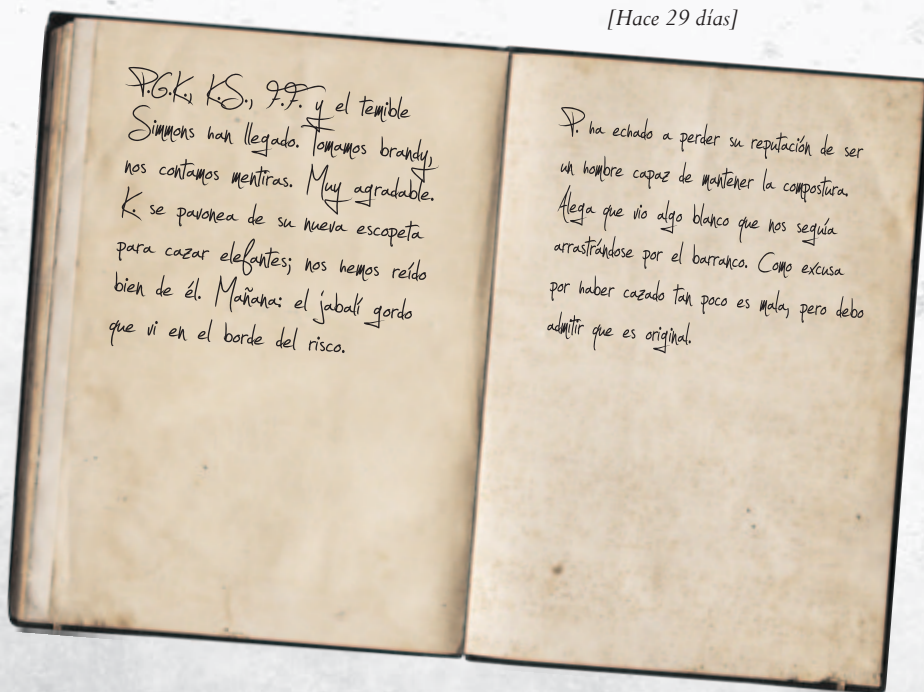


Sombras Sobre Filmland: Ayudas de juego

Puedes descargar estas ayudas de juego de la página web de *El rastro de Cthulhu* en www.elrastrodecthulhu.edgeent.com.



[Hace 62 días]



[Hace 34 días]

[Hace 29 días]

Apéndice B

[Hace 28 días]

Invito a F.G. a sumarse a nuestra partida de caza. Me sorprende gratamente. Se une. Congenia especialmente bien con el fortachón de Simmons.

Los pulmones están dándome guerra de nuevo. ¡Malditos sean los humos y su gas mostaza! El resto del grupo sale con F.G. a remolque. Terminarán haciendo de él un cazador.

[Hace 27 días]

F.G. manda a su mayordomo con desconcertantes noticias: F.G.W. y F.F. han tenido que partir urgentemente hacia Inglaterra por asuntos de negocios. F.G. desconoce el motivo de esta emergencia. Debe de ser algo serio. Los otros deciden acompañarle, se apresuran hasta la estación de

trenes a toda prisa. Otra buena caza arruinada prematuramente. La próxima vez que nos encontremos debo convencer a P. y F. de las ventajas de estar aún más aislados.

[Hace 26 días]

Condenadamente extraño. Encuentro el sombrero de la suerte de K.S. en un páramo al sur. Difícil imaginarlo partiendo sin él; en Sumatra se arriesgó a ser herido por un tigre para recuperarlo.

Ese cretino perturbado estaba husmeando alrededor de mi casa de nuevo. Una buena amenaza y se retira con el rabo entre las piernas. No volverá, de eso estoy seguro.

[Hace 21 días]

[Hace 19 días]

Ayuda de juego del capítulo Soñando con Drácula (pág. 66)

Viejo amigo,

Sé que es tremendamente inapropiado, pero estoy en una situación que no tiene pies ni cabeza y la preocupación me está matando. La pobre Helen ha caído enferma de anemia y fiebres cerebrales, provocadas hasta donde sé, por simples pesadillas. Su amiga Frances Arneston, de los Arneston de Wessex, que lleva un tiempo siendo nuestra invitada, sufre el mismo mal y exactamente las mismas pesadillas. Yo estoy sano como una manzana, al igual que los siervos. El vecino Dr. Sievers ha sido un gran apoyo, y aunque no lo ha dicho explícitamente, parece un poco perdido con estas cosas. Al menos yo lo estoy.

Sé que has sacado a tus colegas de situaciones insólitas antes, aunque bueno, puede que esta sea la más insólita. Si conoces a cualquier persona que pueda ser de ayuda, siéntete libre de traerlo contigo. Como ya sabes, mi casa es tu casa.

Mándame un telegrama con tu itinerario y haré que Deane te reciba en la estación con el coche.

Por el amor de Dios, no me falles,

Tu amigo,

David Herald.

ESCÁNDALO EN LA MORQUE

Roban el cadáver de una belleza de la alta sociedad.

El cadáver de Miss Frances Arneston, que murió ayer en casa de Mr. David Herald como consecuencia de las complicaciones producidas por una fiebre cerebral, ha desaparecido de la morque del hospital de St. Elizabeth, según el doctor James Balder, el médico forense de servicio. Balder cree que el cuerpo fue robado por uno de los numerosos amantes de Miss Arneston, enloquecido por la pena ocasionada por su fallecimiento. El robo ocurrió la noche pasada en torno a las tres de la mañana, pero no ha aparecido nada capaz de ofrecer la descripción de algún extraño visto en el área a esa hora de la noche.

Algunos agentes de la ley, en conversaciones privadas con este periodista, destacaron la inusual coincidencia de que el vigilante nocturno del hospital no haya aparecido en su trabajo diurno, lo que parecería sugerir alguna clase de coordinación con el morboso ladrón. El Dr. Balder rehusó hacer comentarios sobre las acusaciones de que se encontraba dormido o impedido de alguna manera en el momento del incidente, y fue incapaz de proporcionar cualquier otra explicación satisfactoria que explique cómo es posible que el cadáver se haya desvanecido sin más y con la puerta cerrada. En la misma línea, este periódico lleva ya largo tiempo recomendando que se lleve a cabo un examen más intensivo de las credenciales y rectitud moral de aquellas personas a las que se encomienda la responsabilidad de supervisar los restos mortales de nuestros seres queridos (Véase el Editorial, página 13).

Ayuda de juego del capítulo Soñando con Drácula (pág. 71)

Apéndice B

Estimados señores:

No me conocen. Soy el condestable Ingo Fischer. Sin duda reconocerán el nombre del pueblo mencionado en el sobre de esta carta. Por favor, disculpen mi pobre estilo, no estoy acostumbrado a mantener correspondencia con respetados internacionalmente, como ustedes.

No me conocen a mí, pero sin duda conocen o conocieron, a mi superior, el Inspector Schroth, con el que trabajaron en el terrorífico caso del Dr. Fredric Gravenhurst, que sucedió antes de que yo me mudase a esta zona.

El motivo por el que me dirijo a ustedes es que llevo días sin coger noticias del Inspector Schroth. El Inspector dejó el pueblo bruscamente al recibir noticias de que se habían visto criaturas no muy diferentes a los muertos andantes del Dr. Fredric Gravenhurst en un pueblo cercano. Al poco tiempo empezaron a cometerse asesinatos, en ese pueblo y en otro cercano, al que también acudí. Siguiendo una pista de algún tipo, desconocida para mí, viajé a un tercer pueblo, Bolnoycerno, del que adjunto su situación. Fue aquí donde pareció desaparecer, cesando la frecuente comunicación mediante telegramas con la central. Aunque ya he alertado a mis superiores, me temo que rehúsan creer el contenido de mi informe, al igual que sucedió con el que el Inspector Schroth presentó tras el incidente en el que ustedes participaron. Además, la experiencia que ustedes poseen en asuntos sobrenaturales sobrepasa con creces la de mis superiores y yo no puedo dejar mi puesto. Mi más ferviente esperanza es que acudan a Bolnoycerno y rescaten al buen Inspector de cualquier terrible destino que el Dr. Gravenhurst pueda tenerle preparado.

Respetuosamente,

Ingo Fischer

CONDESTABLE

EL RASTRO DE CTHULHU

Ayudas de juego



Apéndice B

Estoy convencido de que una de las criaturas No Muertas de Fredric Gravenhurst está suelta en este pueblo y prepara algo.

Primer avistamiento: una figura de un blanco mortecino, desnuda, cerca del cementerio. Similar a la bestias ladronas de tumbas por las razones antes establecidas. Vistas por un caballero local, prefiere permanecer en el anonimato.

2º avistamiento: una granjera ve una figura agazapada en los bosques a la mañana siguiente. Escucha una extraña risa y un gruñido. Intuyendo el peligro, se esconde en la casa y cierra la puerta. La presencia maligna dura hasta que los hombres vuelven del campo.

Esa noche aparece muerto el cazador Andreas Steck, a menos de media milla de la granja. Cuerpo horriblemente desmembrado, pero con precisión quirúrgica, como troceado por un carnicero. Paradójicamente, los miembros parecen haber sido arrancados y no cortados con un cuchillo. Colocados ordenadamente en el suelo del bosque. ¿Podría la criatura insistir en manifestar los enfermos hábitos de Gravenhurst?

Dos días de búsqueda sin resultados. Escucho noticias de un suceso similar en Kreigersterg.

V.P. 5846. El estado del cadáver de Kreigersterg es sorprendente: no hay parecido con el asesinato de Aalvend. Cuerpo de Klaus Noever, constructor de ferrocarril retirado, encontrado en la carretera cercana a una taberna alpina. Descubierto en medio del camino, los condestables se vieron obligados a moverlo. Según las descripciones del Inspector Witters, el cadáver apareció decapitado, con una estaca de madera atravesándole el corazón. Tanto la cabeza (encontrada entre unos arbustos cercanos) como el cuerpo parecen desprovistos de sangre. Los interrogatorios no desvelan que Noever se haya visto envuelto en incidentes sobrenaturales. El médico local, Nemec, estudia el cadáver y clama que decapitación y empalamiento son post-mortem. ¿Puede ser lo que parece: el asesinato de un vampiro? En ese caso: ¿por qué el empalamiento y la decapitación tras la muerte? La leyenda dice que las víctimas asesinadas por un vampiro, también se convierten en criaturas de la noche. Si un vampiro desea matar sin dejar detrás un cadáver que se levante de la tumba... ¿Por qué dejarlo a la vista de todos? Posible intento de aterrorizar a la población.

Kreigersterg no posee leyendas relacionadas con vampiros. La bibliotecaria, la Srta. Bär, sugiere el pueblo de Bolnoizemho como "fuente de supersticiones". Sin mejores pistas, me dirijo allí, cada vez más intrigado por la diferencia entre muertes. ¿Puede haber dos asesinos que operen por separado? En ese caso ¿me he apartado del rastro de Gravenhurst?

EL RASTRO DE CTHULHU

Ayudas de juego



Estoy en Bolnoizemho. Territorio angustiosamente eslavo. Inspector local complaciente, no muy brillante. Interrogado acerca de leyendas locales sobre asesinos bebedores de sangre. Se ríe como si fuera absurdo, como creí yo una vez. Me encuentro consultando a una gitana local. Se llama Maia o Mala, sus papeles no están en regla. Insiste en leer mi mano antes de decirme lo que quiero saber. La estúpida mujer retrocede nada más mirarla. Murmura que soy un peón en un juego, me exhorta a salir del taller. Ignoro sus balbuceos, pregunto sobre las leyendas sobre vampiros. Cree que los No Muertos están al sur y al oeste, pero sugiere ruidos extraños en cripta del cementerio local. Algo peculiar en su tono. ¿Me engaña? ¿Me dice lo que quiero oír para que me aleje de ella? Después del desajuno iré al cementerio. Buscaré cripta.

Ayuda de juego del capítulo La reserva (pág. 158)

El gallardo millonario y explorador Frank Thurston (Warren Ballenger) interrumpe sus planes para realizar una expedición a la jungla de Borneo cuando recibe la noticia de que su tío George Gammell ha contraído una gravísima enfermedad. Cuando Thurston lo encuentra, su tío se halla ya sumido en un fatal delirio que parece relacionado con su investigación acerca de una criatura mítica llamada Cthulhu. Acompañado por Denise (Lillian Mayes), la dulce pupila de Gammell, Thurston persigue e interroga al disoluto artista Henry Wilcox (Rudi Rother). Wilcox les describe una serie de sueños en los que unas espirales ciclópeas (que aparecen en una secuencia de efectos especiales diseñada por Clyde Methvin) le conducen hasta el viejo Gammell con el objetivo de hacer que reanude su abandonada investigación. Wilcox escapa y es asesinado. La búsqueda de Thurston de los asesinos del artista le conduce al pantano de Luisiana en donde, ayudado por un tal inspector Legrasse, se enfrenta a un culto de adoradores enloquecidos dirigidos por la seductora bruja y doctora Madame Lita (Evelyn McAvoy). Tras rescatar a Denise de sus hipnóticas garras, Thurston consigue hacer hablar a Lita, quien le confiesa que, a pesar de no haber conseguido ofrecer a Denise en sacrificio a Cthulhu, el primigenio se alzaría igualmente de su isla hundida en el Pacífico. Ignorando las súplicas de Denise, Thurston decide viajar con Legrasse a Valparaíso para fletar un barco ballenero llamado Emma, propiedad del capitán Gustav Johansen. Después de navegar hasta las coordenadas indicadas por Madame Lita, encuentran por fin la ciudad sumergida de R'lyeh, se enfrentan a una legión de isleños y presencian el despertar de Cthulhu. Perseguidos por la criatura, los dos hombres huyen en dirección al barco. Thurston utiliza el casco de Emma para embestir a la criatura y finalmente la mata con un certero arponazo. Denise, que había viajado oculta en el barco todo ese tiempo, cae en brazos del héroe. FIN.

Ayuda de juego del capítulo La bobina final (pág. 174)

Apéndice B

EXT. PANTANO. NOCHE

Los AYUDANTES DE LEGRASSE se llevan a la fuerza a MADAME LITA, que no deja de sisear, escupir, forcejear mientras se alejan de unos cipreses en llamas.

MADAME LITA

¡Ya es demasiado tarde, Thurston! Puede que hayas salvado a tu chica, ¡pero Cthulhu se alzarán! ¡Cthulhu se alzarán!

AYUDANTE GORDO

¡Cuéntaselo a la sección de humor del Times, nena!

MADAME LITA

¡Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn!

DENICE se aparta de LEGRASSE. Intenta sortear torpemente las raíces de los cipreses. La manta que el inspector le ha colocado sobre los hombros cae al suelo dejando ver su manchado camión de seda. Corre en dirección a THURSTON.

DENICE

¡Dime que no es cierto, Frank! No puedes estar pensando en ir a esa... a esa isla del Océano Pacífico.

THURSTON la coge en brazos protegiendo su estremecido cuerpo del frío aire de la noche.

THURSTON

No tengo otra opción, querida. El destino del mundo está en juego.

DENICE

¡Pero podría ser una trampa!

THURSTON

Podría serlo.

DENICE

Pero... ¿Y si es real?

THURSTON

¿No te das cuenta? Por eso debo ir. Porque podría ser cierto.