



SINOPSIS

Adoras la casa donde has crecido. Desde sus ventanas ves el Sena cubierto de barcos, en el tramo entre Ruán y El Havre que corre detrás del camino, a lo largo del jardín. A eso de las once pasó frente a la ventana un largo convoy de navíos arrastrados por un remolcador grande, que jadeaba de fatiga lanzando por su chimenea un humo espeso. Después, pasaron dos goletas inglesas, cuyas rojas banderas flameaban sobre el fondo del cielo, y un soberbio bergantín brasileño, blanco y admirablemente limpio y reluciente. Saludaste su paso sin saber por qué, pues sentiste placer al contemplarlo. Ese mismo día llegó tu prima con su marido. Cuando despiertas al día siguiente, tienes fiebre y estás muy cansado.

PERSONAJES SECUNDARIOS

- **Anna Marie (apellido del protagonista)**, tu prima. Ha decidido pasar unos días con su marido, en tu casa.
- **Jean-Luc Baptiste**, marido de tu prima.
- **Jean Dupont**, tu cochero. De total confianza y casi un amigo más que un empleado.
- **El doctor Moureaix**, el médico de la familia. Ha estado cuidando de ti desde que eras pequeño.
- **Diferentes criados, doncellas, jardineros, etc.**

PISTAS E INDICIOS

- La fiebre no remite.
- A veces parece que hay alguien más en la habitación.
- El periódico dice que en Sao Paulo hay una epidemia como de la Edad Media.
- No puedes dormir por las noches a causa de las pesadillas.
- Por las noches «algo» se bebe tu agua y tu leche. No tocan ni frutas, ni pan, ni carne.
- Falta comida de los lugares más insospechados.
- La ropa de los criados aparece hecha trizas.
- Las sombras no muestran las formas originales.

OBSTÁCULOS DE ENTORNO

- Por la noche los vasos se rompen solos.
- Los cristales de las ventanas saltan en pedazos.
- Las puertas se abren solas por la noche.
- El río Sena se desborda y entra agua en la casa.
- Los caballos de las cuadras se escapan.
- Algunas estatuas de la mansión se caen.
- La fuente del patio explota.
- Te cortas con un cuchillo en la cama.

OBSTÁCULOS DE PERSONAJE

- Alguien te escupe.
- Alguien te deja caer por las escaleras.
- Alguien te noquea en los jardines de afuera.
- Alguien intenta asfixiarte por la noche.
- Alguien te empuja por una ventana.
- Alguien rompe un/a cuadro/vajilla.
- Alguien te tira al suelo.
- Alguien se pelea contigo.

TABLA DE Tensión

Primera Dama Gris revelada

En el periódico aparece la noticia de que un bergantín brasileño llegó cerca del Havre con todos sus ocupantes muertos, en muy extrañas circunstancias. Las autoridades lo remolcaron pero no saben qué ha pasado con la tripulación.

Segunda Dama Gris revelada

La noche anterior alguien del servicio dejó caer un paquete de harina sobre el suelo. Esta mañana pueden verse pisadas, mezcla de un ser humano y un animal.

Tercera Dama Gris revelada

«Algo» invisible saltó del bergantín brasileño, hasta tu mansión. Por las noches te quita el alma poco a poco. No queda mucho para que mueras consumido por ese ser.

TABLA DE ESPÍRITU - EPÍLOGO

Si quedan dos contadores de Espíritu o más, el horla cae en la trampa que habías pensado. Lo encierras en un cajón. Llamas a unos peones para hacer un gran agujero en el sótano. Una vez colocada allí, llenas el cajón de cemento mientras un grito que no es humano sale del agujero. No sabes cuánto tiempo servirá para contener a ese ser.

Si queda un contador, el horla te está consumiendo y volviendo loco. No queda otra que suicidarte. Y es lo haces.

Si no queda ningún contador, en un delirio esquizofrénico, comienzas a matar a todos los de la casa, empezando por tu prima y su marido. Finalmente el cochero consigue reducirte y pasas el resto de tu vida en una institución mental.