



SINOPSIS

Estamos a principios del siglo XX. Pertenece a la clase pudiente y tus empresas están bien gestionadas. Tu buen amigo Richard Ford te ha pedido que le acompañes en un viaje en su barco, el Cormorán Rojo. Su prometida ha desaparecido en alta mar y antes de darla por perdida, quiero comprobar si existe alguna posibilidad de que siga con vida. Tras varios días de travesía, Richard parecía afrontar con pesadumbre que no volvería a tener noticias de su amada, pero unas jornadas después encontráis una pequeña isla, conocida como Middle, por su lago interior de agua marina. Como un rayo de luz para la atormentada alma de Richard, observais que el Celeste, el barco de la prometida de Richard, está allí, en buen estado, aunque completamente abandonado.

PERSONAJES SECUNDARIOS

- **Richard Ford**, un buen amigo desde el colegio, con el que has vivido muchas experiencias. Siempre ha sido una persona animosa, pero cabal. La desaparición de Elisa, su prometida, le ha sumido en una depresión que el encuentro del Celeste ha tornado en ansiedad y exaltación, ante la posibilidad de que siga viva.
- **Capitán Blake**, un honrado hombre de mar, ha sido empleado y amigo fiel del padre de Richard. A Richard (al que a veces llama «pequeño») lo ha visto crecer, por lo que le da manga ancha, incluso en esta búsqueda que él considera dirigida al fracaso. El encuentro del Celeste no ha mejorado su opinión respecto a ello.

- **Dr. Ligotti**, un excéntrico italiano que os acompaña. Según parece, ha pagado una buena suma de dinero al capitán, pues está muy interesado en esta ruta en particular. Pasa el día haciendo bocetos de la vida en el barco y, particularmente, de los peces que el capitán pesca. Se da por hecho que es una especie de biólogo, pero su hermetismo le hace ser algo inquietante.
- **Bobby, el grumete**, un jovencito de mirada inteligente y lengua descarada. Está siendo, junto al protagonista, uno de los pocos asideros del ánimo de Richard. Pese a su apariencia aniñada, manos delicadas y voz algo aguda para su edad, es un buen marinero.

PISTAS E INDICIOS

- Algo del tamaño de un humano, emerge y se sumerge a toda prisa en el agua.
- Una voz femenina es traída por el viento.
- Extrañas pisadas se encuentran en la orilla.
- Alguien se lanza al agua desde el Celeste, y no pertenece al Cormorán.
- Parecen verse rostros en la superficie del lago salado.

OBSTÁCULOS DE ENTORNO

- Unas nieblas se levantan repentinamente.
- Algo intenta arrastrarte a las aguas.
- Un paso en falso provoca un accidente.
- Una estructura del barco ha sido dañada.
- Una bestia aterrada te ataca con desesperación.

OBSTÁCULOS DE PERSONAJE

- Un personaje descubre un secreto embarazoso.
- Un personaje discute contigo acaloradamente.
- Un personaje pretende huir sin mirar atrás.
- Un personaje te deja en una situación tensa con otro personaje.
- Un personaje enloquece perdiendo la compostura.

TABLA DE Tensión

Primera Dama Gris revelada

En el interior del Celeste se producen ligeros cambios, como la actualización del calendario de la habitación de la prometida de Richard.

Segunda Dama Gris revelada

La niebla se cierne en el lago, espectrales figuras se pueden ver nadando en el agua, mientras de vez en cuando se escucha una hipnótica voz.

Tercera Dama Gris revelada

Decenas de criaturas suben al interior del Celeste, sus voces hipnóticas hacen que muchos tripulantes intenten subir a bordo.

TABLA DE ESPÍRITU - EPÍLOGO

Si quedan dos contadores de Espíritu o más, aguantas las voces espectrales y tienes suficiente ánimo para disparar un rifle que guarda el capitán. El canto pasa a un griterío horrendo cuando otros marineros libres de su influjo emulan tu comportamiento, pronto una descarga de muerte cae sobre las criaturas. La pelea dura poco y pronto huyen despavoridas. Al llegar a alta mar, solo hay una baja, Richard ha seguido a su amada incluso en su nueva forma.

Si queda un contador, el capitán saca fuerzas de flaqueza y consigue abandonar el lugar con pocas pérdidas. Eso sí, lo último que puedes ver de tu amigo Richard es el abrazo que da a su prometida antes de que la niebla los esconda de la vista. Siempre recordarás el grito de horror y dolor final de él.

Si no queda ningún contador, eres arrastrado junto a los demás. Las criaturas alternan su apariencia horrorosa con otra angelical. Ni cuando empiezan a devorarte con fruición reaccionas. Pronto otra figura se une al coro, con tu misma voz para servir de señuelo a otros ilusos como tú.