

Es tu última oportunidad...

PLANEA TU **FUGA**
DE TENOPIA



LA ISLA
DE
TENOPIA

EDWARD PACKARD

se

¿Tomarás las decisiones correctas? Sólo hay una manera de escapar... ¡Encuéntrala o quédate atrapado para siempre!

SITUACIÓN: Tu aeronave espacial se ha estrellado en una isla desolada de algún lugar de Tenopia, el planeta más misterioso de la galaxia.

OBJETIVO: Escapar de la isla y encontrar la estación de la patrulla galáctica; es tu única esperanza de rescate.

EQUIPO: Una computadora de bolsillo que proyecta mapas, y tu ingenio.

PELIGROS: Terreno amenazador, desde las Montañas Dentadas a los Desiertos Humeantes. Gigantes arañas carnívoras. Y crogocidas: ¡criaturas semihumanas que te acosarán durante todo el camino!



Edward Packard

La isla de Tenopia

Planea tu fuga de Tenopia 1

ePub r1.0

AINoah 25.09.13

Título original: *Tenopia Island*

Edward Packard, 1986

Traducción: Teresa Casanovas

Ilustraciones: David Perry

Ilustración de portada: Catherine Huerta

Retoque de portada: AlNoah

Editor digital: AlNoah

ePub base r1.0



¡ATRAPADO!

Caminas por un estrecho sendero que serpentea a través de un bosque. Al doblar un recodo ves una araña gigante de varios pies de altura. Tomas del suelo una pesada estaca. ¡De poco te va a servir! Tienes ante ti un ejército completo de arañas gigantes, y hay más detrás de ti.

Te internas en el bosque, esperando encontrar un camino. Oyes voces a cierta distancia. Pero tu corazón se encoge: ¡son crogocidas! Si te ven, te esclavizarán; aunque puede que esa sea tu única esperanza.

¿ESCAPARÁS DE LA ISLA DE TENOPIA?

Si lo consigues, aún te aguardan más aventuras en el Planeta de Tenopia. Podrás vivirlas en los próximos libros que publicaremos en esta tetralogía.

LA ISLA DE TENOPIA

Edward Packard



Ilustraciones: **David Perry**

ADVERTENCIA

Estás a punto de quedar atrapado en una extraña y peligrosa isla de uno de los planetas más inabordables de la galaxia: Tenopia. ¡Si confías en escapar es importante que sigas las instrucciones de este libro!

Para tus viajes por la isla de Tenopia, dispondrás de una pequeña computadora que puede proyectar un mapa de la región en la que te encuentres en cada momento. Para utilizarla, consulta el mapa tal como se te indica en la página que estás leyendo.

Que consigas o no escapar de la isla de Tenopia dependerá de lo habilidoso que seas, de tu tenacidad y de la suerte que tengas. Ten presente que, de las diversas posibilidades que se te ofrecen a pie de página, sólo una es válida para que logres huir; si eliges cualquiera de las demás seguirás perdido en el mundo de Tenopia. ¿Lo conseguirás o quedarás atrapado para siempre? ¡Depende únicamente de ti!

La serie de aventuras sobre el planeta de Tenopia se compone de cuatro libros. Puedes empezar a leer por el número que más te apetezca, pues no tienen una estricta continuidad entre ellos, pero, para que te sitúes plenamente en este apasionante planeta de la galaxia, te recomendamos que empieces a leer por el número uno y sigas las aventuras correlativamente.



Mientras viajas en misión diplomática desde la Tierra al Grupo de Galaxias Mylaean, tu nave espacial es alcanzada por un meteoro. Rápidamente huyes en una cápsula de escape, siendo el único sobreviviente. La computadora de la cápsula indica que sólo dispones del suficiente combustible como para llegar a Tenopia, el quinto planeta del Universo de Estrellas de Tenopia. El banco de datos de la computadora te suministra además la siguiente información:

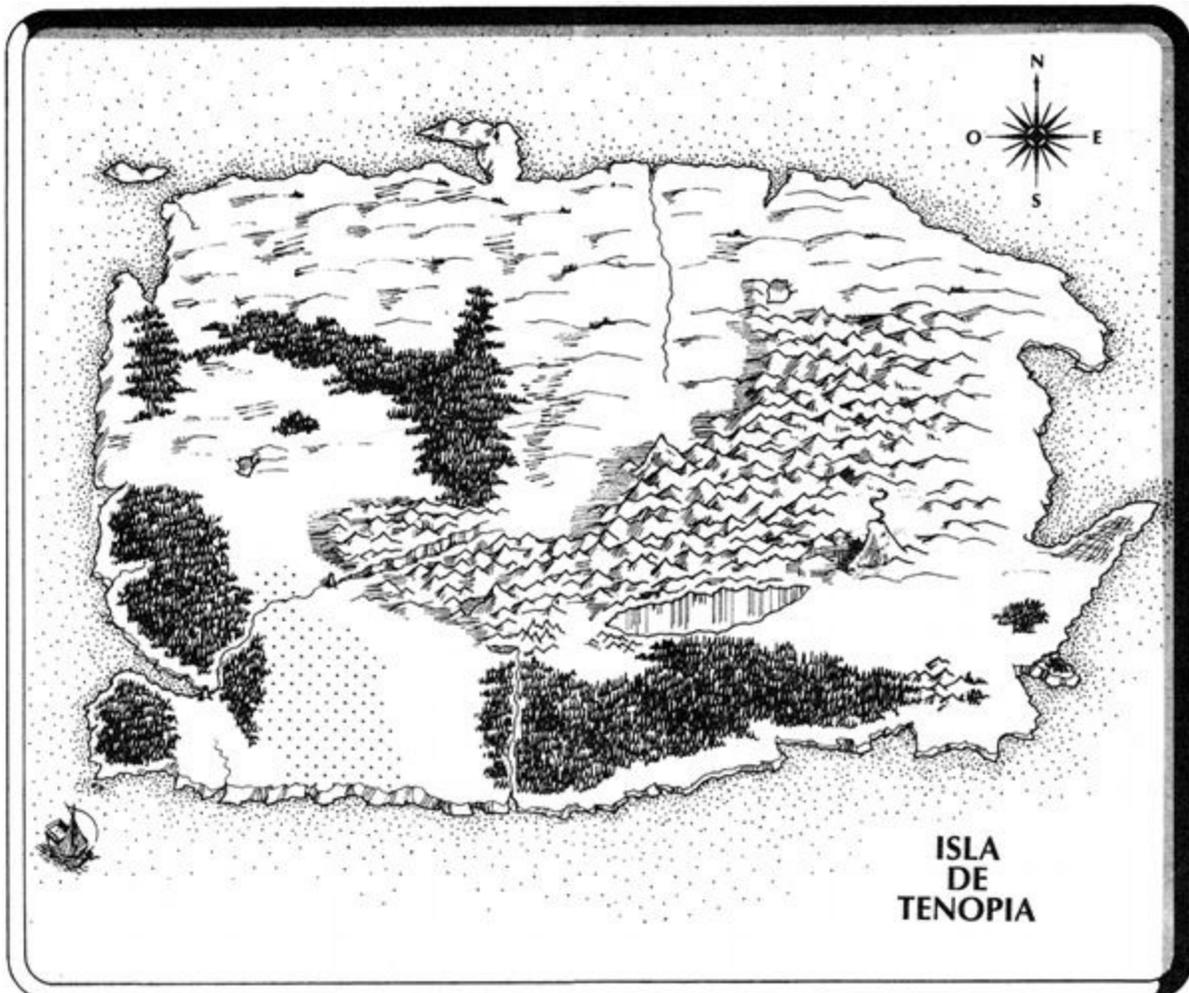
TENOPIA: 4/5 del tamaño de la Tierra; rotación de 26 horas; el sol sale por el este; se pone por el oeste; ciclo de 587 días; excelente calidad atmosférica; alimentos y agua abundantes; 80% de la superficie de océano, con una extensa isla (Isla de Tenopia) y un único continente (Kabran); el océano es azotado por violentas tormentas; la mayoría de los habitantes hablan el idioma galáctico; la tecnología es prácticamente medieval; viajar es peligroso y no se aconseja.

Te ajustas el cinturón dispuesto a penetrar en la atmósfera de Tenopia y examinas tu escaso equipo de emergencia: una computadora de bolsillo programada para proyectar en una pequeña pantalla un mapa de la región en la que te encuentres.

De pronto, lees en la computadora de la cápsula:

Fase de entrada: lugar de aterrizaje localizado cerca de Krelia, en la costa oeste de la Isla de Tenopia.

Un segundo después aparecen las palabras «Isla de Tenopia» y la siguiente vista aérea:



Tu pequeña cápsula toma tierra con una fuerte sacudida. Permaneces aturdido durante unos minutos, hasta que consigues recobrarte. Cuando logras arrastrarte a través de la compuerta, unas gigantescas criaturas semi-humanas de inmensas manos ahorquilladas rodean tu cápsula. Te vendan los ojos, te arrastran por una superficie sinuosa y llena de baches, y luego por una larga escalera subterránea. Al final te sacan la venda de los ojos. Te encuentras en una inmensa caverna tenuemente iluminada, que exhala vapores sulfurosos.

Las criaturas te registran. Contienes la respiración cuando encuentran tu computadora. Pero la echan a un lado como si fuese un objeto inútil. Unos minutos más tarde consigues recuperarla.

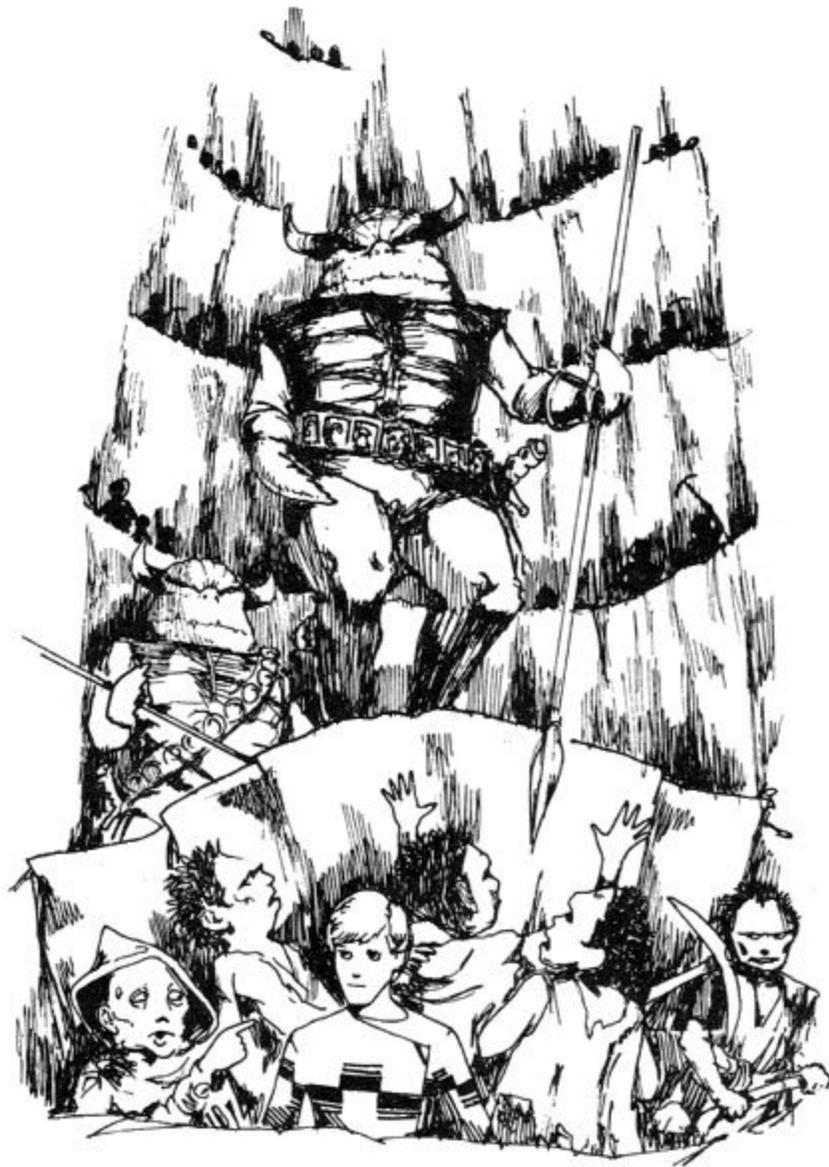
Pronto averiguas que tus raptos son crogocidas y que tú has sido condenado a la esclavitud en su mina de krelium. Eres vigilado de cerca por guardias crogocidas que esgrimen largas varas acabadas en pinchos, y te obligan a picar y a cavar ganga de krelium durante siete horas antes de permitirte descansar durante la noche.

La mayoría de los esclavos habla el idioma galáctico. Durante los días siguientes haces amistad con Prespar, un viejo homínido de un planeta cercano. Parece casi tan humano como tú.

Cuando preguntas si hay alguna esperanza de poder escapar de la mina, Prespar simplemente sacude la cabeza. Pero esa noche, cuando ningún crogocida anda cerca, se acerca a ti y te susurra:

—Hay un túnel secreto que lleva a la superficie. Mañana te enseñaré la losa que oculta la entrada.

—¿Cómo puedo llegar a la estación de patrulla galáctica más cercana? —le susurras.



—Primero debes escapar de esta isla. Será un viaje largo y difícil —dice Prespar—, demasiado largo para estos viejos huesos. La única estación está en Kabran, al otro lado de un océano azotado por violentas tormentas que hundan cualquier barco que intenta cruzarlo.

—Entonces ¿cómo podré llegar hasta allí?

—Sólo viajando en globo. Y el único globo de Tenopia es propiedad de mi amigo Kin Rugg, que vive muy lejos, al este, en una pequeña aldea más allá del Lago Shonra. Se llama Zindor, pero no la encontrarás en ningún mapa; los crogocidas nunca han osado acercarse a ese lugar.

—¿Crees que Kin Rugg me llevará a Kabran?

Prespar asiente.

—Una vez le salvé la vida, y prometió hacerme cualquier favor que le pidiera. Te daré una carta para que se la entregues. Comprenderá que yo soy ya demasiado viejo para ir.

—Miles de gracias, Prespar. ¿Hay algo más que deba saber?

Prespar mira inquietamente a su alrededor.

—Encontrarás muchas criaturas en esta isla, algunas amistosas, otras peligrosas. Puedes confiar en las criaturas-pájaro. No vuelan pero sus alas son como manos plumosas, tan ágiles como las tuyas o las mías. Busca al príncipe de Agron. Él te ayudará. Sobre todo, ¡ten cuidado con

los crogocidas! Esclavizan a cualquier homínido que pueda manejar el pico y la pala.

—¿Cómo podré viajar?

—Los crogocidas montan zekees, animales peludos, con cuernos curvados. Pero probablemente tú tendrás que caminar, a menos que puedas subir a un barco costero en alguno de los puertos —Prespar vuelve a mirar con inquietud a su alrededor—. Ah, una cosa más, *nunca jamás pongas un pie sobre el Cabo Mori*.

—¿Dónde está eso?

De pronto Prespar se vuelve y se va. Se acercan dos guardias. Rápidamente finges estar dormido, resuelto a estar en libertad antes de que transcurra otro día.

A la mañana siguiente, temprano, en un momento en que ninguno de los guardias está mirando, Prespar retira la losa que oculta la entrada del túnel secreto. Rápidamente estrechas su mano y te deslizas a través de la angosta obertura. Después de una larga y difícil escalada, sumido en una total oscuridad, alcanzas la superficie y respiras agradecido el aire fresco y limpio. Un lodoso camino se extiende en ambas direcciones, como un lazo. Sopla una cálida brisa. Los pájaros cantan. Te sientes animado.

El paisaje está cubierto de exuberantes plantas, repletas de pequeñas flores teñidas por los reflejos del inmenso sol anaranjado. A pesar de ser cuatro o cinco veces más grande que el sol de la Tierra, ¡puedes mirarlo directamente sin que te dañe los ojos!

Proyectas en tu computadora un mapa de la región. Ves que el camino se dirige hacia el noreste, atravesando extensas praderas, y hacia el sur, cruzando un frondoso bosque. Te sientes inclinado a ir hacia el noreste ya que tu objetivo, Zindor, queda en el este. Pero tal vez fuera más juicioso ir hacia el sur; si te persiguieran los guardias, el bosque te proporcionaría una mayor protección.



**Para consultar el mapa,
ver la página 17.**

*Si te diriges al noreste,
pasa a la página 20.*

*Si te diriges al sur,
pasa a la página 16.*

Unos minutos más tarde te capturan tres crogocidas. Con los ojos vendados y las manos atadas a la espalda, eres llevado en carreta, en bote y de nuevo en carreta, hasta la mina de krelium. Una vez allí, te obligan una vez más a hacer el mismo trabajo agotador: picar y cavar, picar y cavar.

Esta vez los guardias crogocidas te vigilan más de cerca que nunca. Transcurren varios días antes de que tengas una oportunidad de volver a retirar la losa que cubre el túnel secreto.

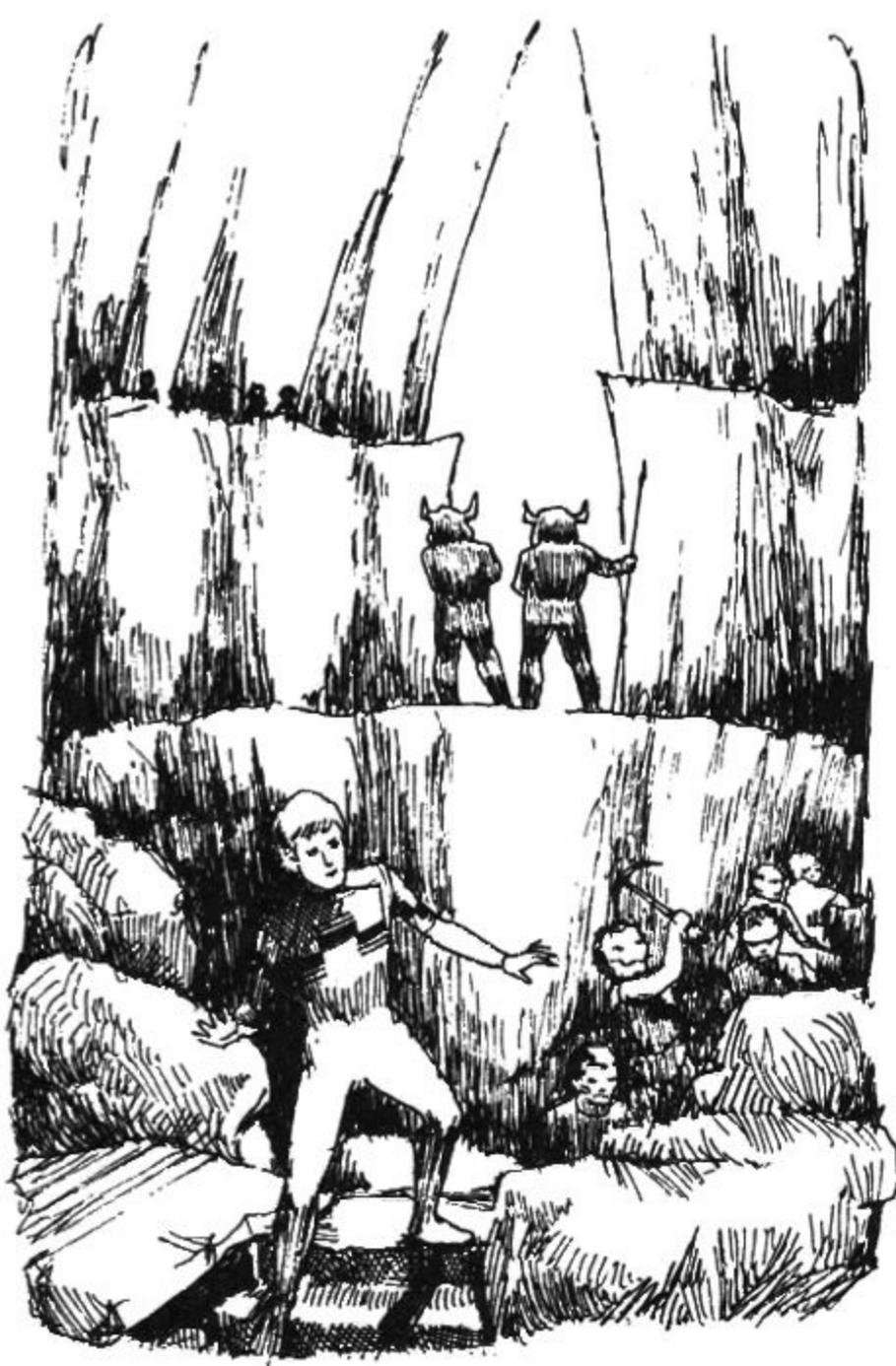
Tienes el corazón en un puño, porque tienes miedo de encontrar el pasadizo sellado. ¡Pero aún está abierto! Pronto te encuentras nuevamente sobre la superficie de Tenopia. Sólo es el principio de tu viaje, pero al menos sabes mucho más que antes.



**Para consultar el mapa,
ver la página 17.**

*Si te diriges al noreste,
pasa a la página 20.*

*Si te diriges al sur,
pasa a la página 16.*



Has llegado una vez más al campamento de las criaturas-pájaro de alas rojas.

Kumba da un paso hacia adelante y te saluda.

—Creíamos que ya estarías camino de Zindor.

—No parezco estar progresando mucho —dices.

Kumba posa un ala sobre tu hombro.

—Creo que tendrías más suerte si te dirigieras al sur, hacia el Rio Rapoor. Los crogocidas se han ido, y la ruta hacia el sur está despejada. Puedo mostrarte el camino hasta un sendero que cruza el bosque.

—Gracias, lo probaré —le respondes rápidamente.



**Para consultar el mapa,
ver la página 17.**

Pasa a la página 44.

Continúas caminando y encuentras frutas frescas, nueces y hojas esponjosas que saben a plátano. Descansas en la musgosa orilla del riachuelo, maravillado ante la exuberante vegetación. Un poco más adelante hay un pueblo. Al acercarte, oyes gritos y ruidos de pelea.

Si has estado en Anarchia anteriormente, pasa a la página 23. Si no, sigue leyendo...

Ocultándote cuidadosamente, intentas encontrar un camino que te saque de la ciudad. Del tejado de una casa comienzan a caer piedras. Te proteges en un callejón, tropezando casi con un muchacho-pájaro tan parecido a un inmenso loro que te entran ganas de reír.

Evidentemente, el muchacho piensa que el que tiene gracia eres tú, pues comienza a reírse.

—Mi nombre es Nem —dice—. Estás en Anarchia, el peor lugar de la Isla de Tenopia. Si no te vas rápidamente, no sobrevivirás.

—¿Hacia dónde debo huir?

Pasa a la página 12.

Haciéndote una seña para que le sigas, Nem te guía entre sinuosas callejuelas hacia el centro de la ciudad. El camino se ramifica en dos senderos.

—El sendero que lleva hacia el este es muy peligroso —te dice—. Cruza la Tierra de los Pájaros Acuáticos. Sería más seguro que tomaras el camino que conduce hacia el sur.



**Para consultar el mapa,
ver la página 21.**

*Si te diriges hacia el sur
para evitar a los pájaros acuáticos,
pasa a la página 31.*

*Si decides probar suerte
con los pájaros acuáticos,
pasa a la página 28.*



Esta vez buscas el camino que sale de Kacita en dirección hacia el sur. Pero primero, llevado por tu curiosidad, buscas al hombre-pájaro de la túnica de espejo. A pesar de continuar en silencio, parece alegrarse de verte y escribe esto en su pizarra:

LOS CAMPOS DE LAVA
ΣINDOR ESTA EN

Al poco rato estás de nuevo en el camino.



**Para consultar el mapa,
ver la página 17.**

Pasa a la página 86.

Mientras caminas por el sendero, el sol anaranjado que se filtra a través de los árboles de hoja amarilla proyecta una luz calinosa que no se parece a ninguna de las que hayas visto antes. Tras viajar durante varias horas, oyes delante de ti una extraña música rítmica, un coro de voces que suben y bajan, pasando de la disonancia a la armonía.

Si ya has visitado a las criaturas-pájaro de alas rojas, pasa a la página 8. Si no, sigue leyendo...

Te sientes atraído por el sonido, pero antes de que puedas llegar al lugar de donde procede, dos criaturas-pájaro de alas rojo oscuro surgen de detrás de un árbol. La música cesa. Unos segundos después, te encuentras rodeado por una docena más de criaturas-pájaro. Parecen amistosas. Sin pérdida de tiempo les cuentas tu búsqueda de Zindor.

Kumba, su jefe, te escucha con atención.

—¿Deseas ir a Zindor? Sólo puedo decirte esto. Si alguna vez llegas a la aldea de Issus, en la ribera del Lago Shonra, verás un poste indicador con tres letreros. Sigue el letrero que se parezca menos a los dos restantes.

Cuando estás agradeciéndole a Kumba su información, llega un vigía corriendo en dirección a ti.

—¡Vienen los crogocidas por el sur!

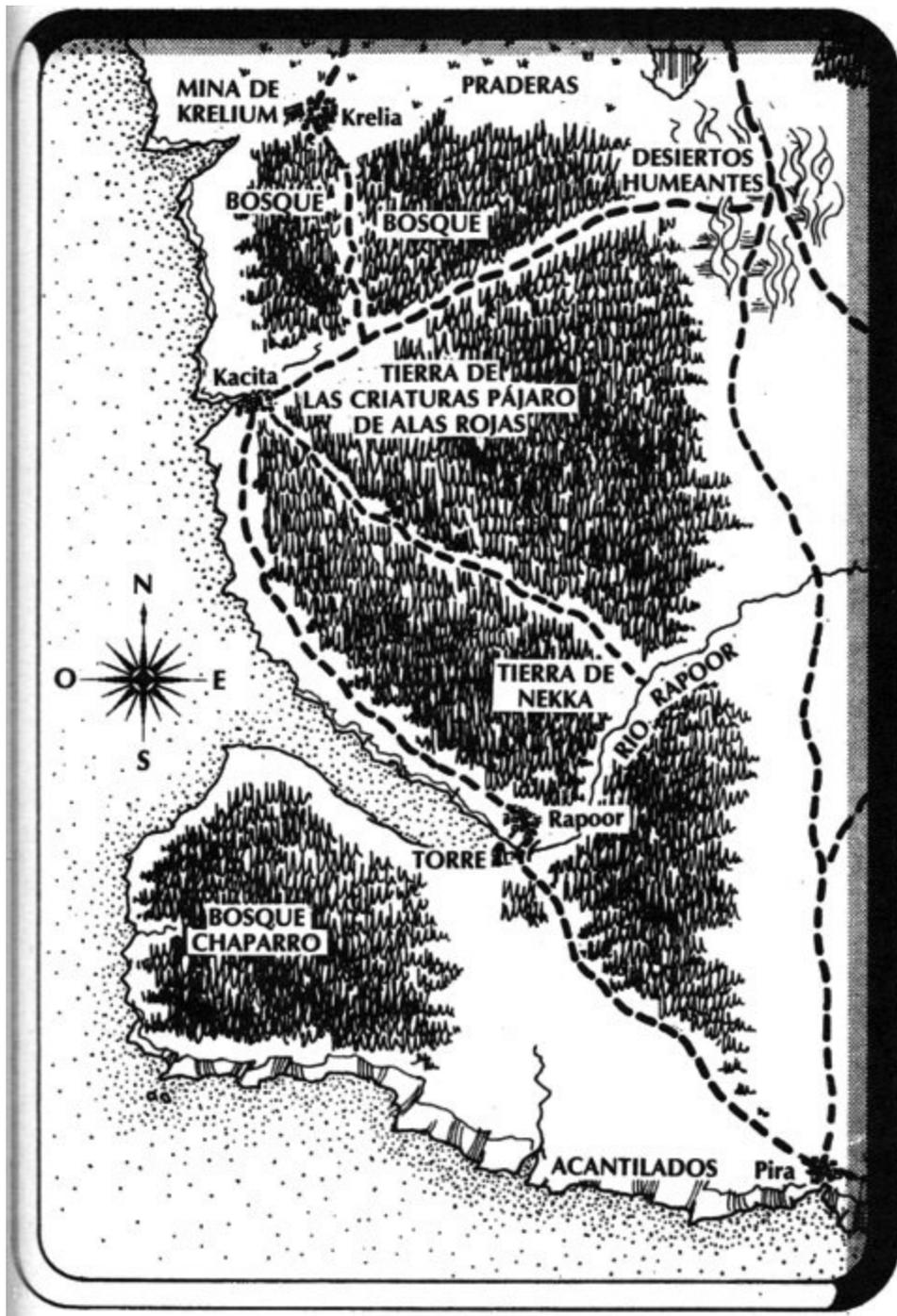
—Es posible que te estén buscando —dice Kumba—. Debes irte inmediatamente. Sé que quieres encaminarte hacia el este, pero ese camino lleva a los desiertos humeantes. Si te encaminas hacia el sur, te topas con los crogocidas. Creo que es mejor que te dirijas hacia el oeste, hacia Kacita.



**Para consultar el mapa,
ver la página 17.**

*Si decides probar suerte
dirigiéndote hacia el este,
pasa a la página 31.*

*Si decides ir sobre seguro
y dirigirte hacia el oeste,
hacia Kacita,
pasa a la página 24.*



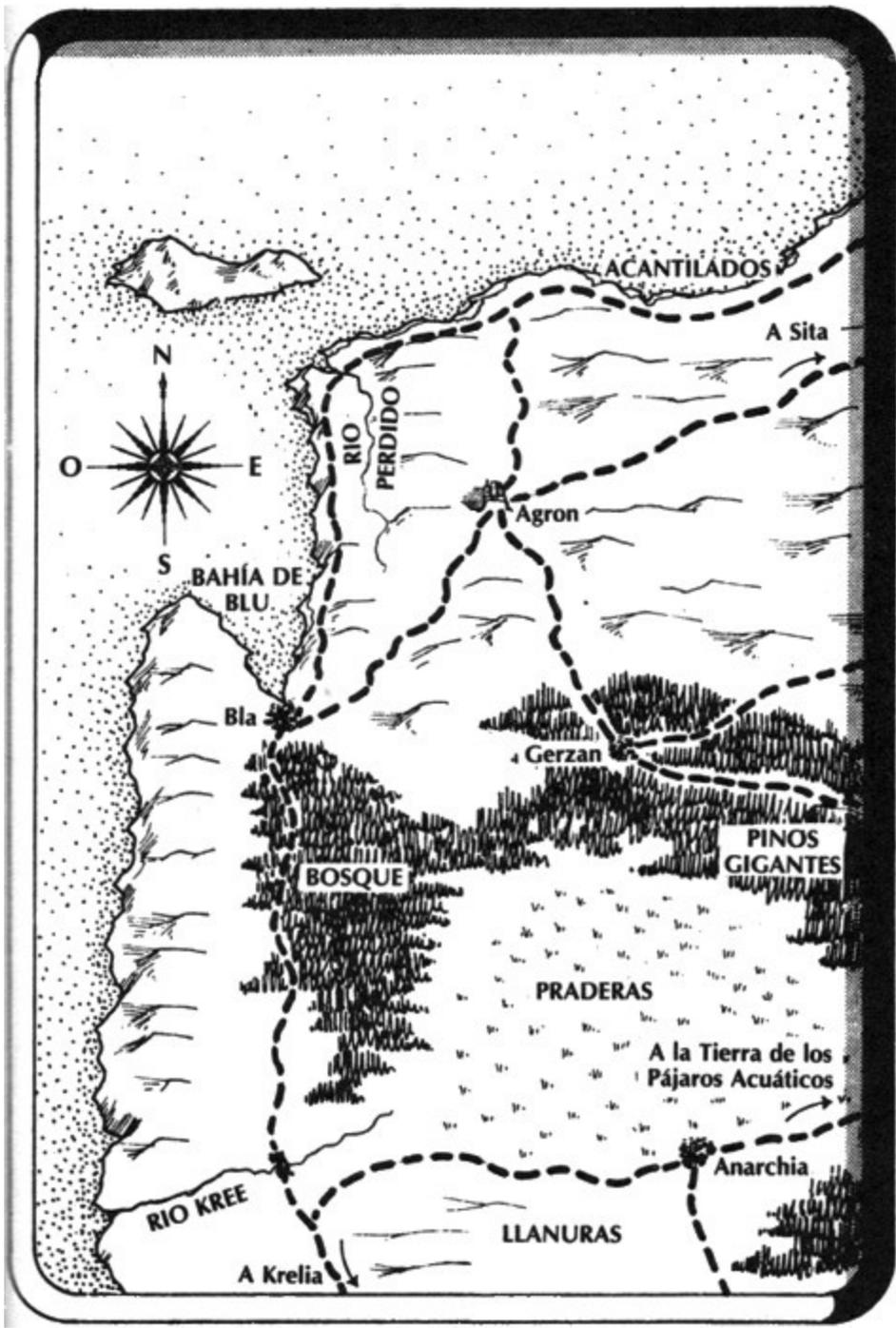
Te apresuras por el camino que lleva hacia el noreste. De vez en cuando miras hacia atrás para ver si los crogocidas te están siguiendo, pero el camino está despejado. Poco después el sendero se bifurca a la derecha. Más adelante hay un puente que cruza el río Kree. En tu pantalla aparece un nuevo mapa: lo examinas para encontrar pistas que te orienten sobre la dirección a tomar.



**Para consultar el mapa,
ver la página 21.**

*Si tomas el camino de la derecha,
en dirección a Anarchia,
pasa a la página 9.*

*Si sigues recto hacia Blu
cruzando el río,
pasa a la página 26.*



Llegas una vez más a Anarchia. Te sientes afortunado de haber salido con vida de allí la vez anterior, y no tienes intención de quedarte rondando por ese lugar.

Al consultar tu mapa, adviertes que Agron queda directamente al norte. Al mismo tiempo recuerdas que Prespar dijo que el príncipe de Agron te ayudaría. No hay ningún camino que conduzca hacia el norte, pero puedes utilizar como brújula el sol naranja. Además, el terreno es bastante llano y está casi desarbolado. Disfrutas de una buena comida a base de fresas y frutos del árbol del pan que has recogido por el camino. Con el sol de mediodía a tus espaldas, te pones en marcha a campo traviesa.



**Para consultar el mapa,
ver la página 21.**

pasa a la página 39.

Al ver las atractivas casas de piedra de Kacita y los mercados repletos de abundantes variedades de frutas y hortalizas, te sientes repentinamente animado.

Si has estado en Kacita anteriormente, pasa a la página 15. Si no, sigue leyendo...

Los habitantes parecen amables, pero ninguno de ellos te dirige la palabra. Te preguntas si habrán hecho un voto de silencio. Por los carteles que hay sobre las puertas deduces que saben leer y escribir, pero su tipo de escritura parece imposible de descifrar.

Vagas por estrechas y sinuosas callejuelas intentando encontrar el puerto. Por el camino te llama la atención un hombre-pájaro vestido con una túnica gris, bordada con pequeños espejos incrustados. Esperando que esté dispuesto a hablar, le preguntas si sabe cómo puedes llegar hasta Zindor.

La criatura guarda silencio pero saca una pizarra y comienza a escribir en ella.

Te resulta difícil leer las palabras que ha escrito, aunque las letras tienen un aspecto muy familiar.

ENCUENTRA CHAWAKEΛMPTHA

Al examinar tu mapa decides evitar el camino que lleva a los humeantes desiertos.

Para salir de la ciudad hay dos caminos más; uno en dirección al sur y otro en dirección sudeste.



**Para consultar el mapa,
ver la página 17.**

*Si sigues el camino del sudeste,
pasa a la página 44.*

*Si sigues el camino del sur,
pasa a la página 86.*

Atraviesas el río Kree y finalmente llegas a la aldea de Blu. Las criaturas-pájaro que viven allí te dicen que el Puerto de Blu es demasiado poco profundo para barcos grandes, pero que tal vez consigas tomar un barco que se dirija hacia la parte este de la isla si continúas viajando un poco más por la costa.

—¿Y que me decís de Agron, al noreste de aquí? —preguntas tras consultar tu mapa.

—Agron —responde uno de ellos—, es el castillo de un príncipe homínido. La fortaleza le protege de los crogocidas. Si decide que eres un enviado de los crogocidas, te encerrará en una mazmorra.



**Para consultar el mapa,
ver la página 21.**

*Si continúas hacia el norte por la costa,
pasa a la página 37.*

*Si te diriges hacia Agron,
pasa a la página 33.*

El príncipe escucha con interés tu relato sobre los acontecimientos que te han traído a Tenopia y sobre tu búsqueda de Zindor.

—Ah, Zindor —suspira—. Aparte de este fuerte, Zindor es el único lugar de la isla que está a salvo de los crogocidas. Está situado en los campos de lava de la vertiente este del gran volcán Keona. A pesar de que el volcán lleva muchos años dormido, de tanto en tanto ruge y echa humo, y los crogocidas temen acercarse a él.

—¿Cómo se puede llegar al volcán? —preguntas.

—Bien —dice el príncipe rascándose su barbudo mentón—, el volcán queda lejos, en dirección sudeste, más allá de Gerzan. Pero si te diriges hacia el sudeste, corres el riesgo de ser capturado por los crogocidas. Sería más seguro ir hacia el noreste, hacia Sita, y confiar en encontrar una ruta desde allí.



**Para consultar el mapa,
ver la página 21.**

*Si vas a Sita en dirección noreste,
pasa a la página 68.*

*Si te arriesgas a ir a Gerzan en dirección sudeste,
pasa a la página 38.*

Viajas a través de ondulantes praderas salpicadas de gigantescos pinos. Sus agujas son tan grandes como bates de béisbol. Has caminado varias millas cuando oyes un sonido parecido al de una sirena, que se va elevando de tono hasta convertirse en un agudo alarido. Levantas la vista al cielo y ves un inmenso pájaro azul, más grande que ninguno de los que hayas visto en la Tierra. Vuela directo hacia ti. ¡Sus poderosas garras son como anzuelos prestos a agarrarse a tus hombros y a tu cuello!

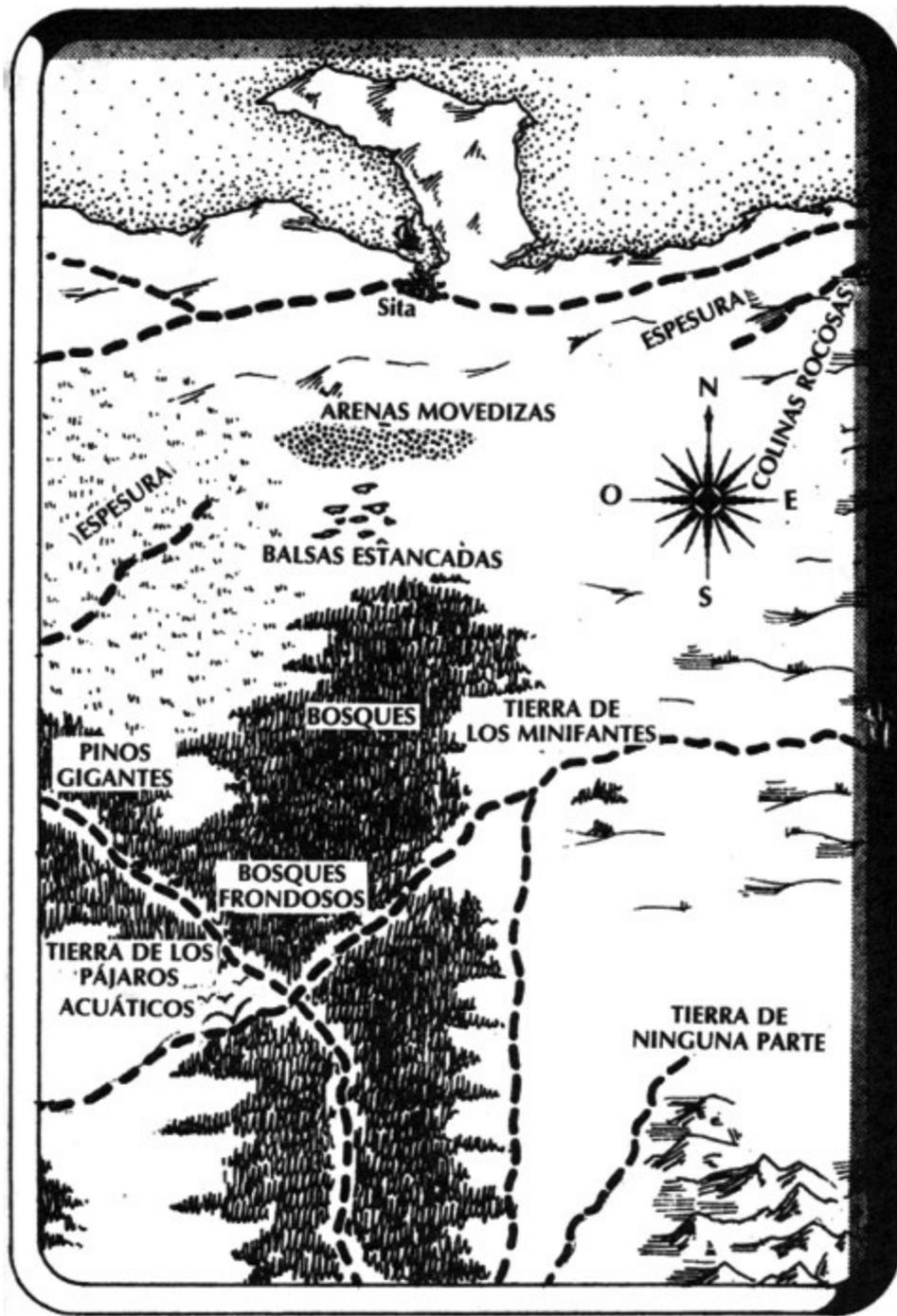
Rápidamente saltas fuera de su alcance. El inmenso pájaro aterriza con una sacudida que hace vibrar el suelo. Corres unos cuantos metros preguntándote si conseguirás llegar al bosque. Laboriosamente el pájaro salta en la dirección del viento, aleteando poderosamente, casi incapaz de emprender vuelo. Lentamente va ganando altura y comienza a volar en círculo a tu alrededor. Crees que si vuelve a lanzarse sobre ti podrás esquivarlo de nuevo. Pero más pájaros gigantescos vuelan sobre ti. ¿Debes dirigirte hacia el sudeste y confiar en eludirlos, o dirigirte hacia el noreste a través del frondoso bosque? En tu pantalla aparece un nuevo mapa. Lo consultas confiando en encontrar alguna pista.



**Para consultar el mapa,
ver la página 29.**

*Si vas hacia el noreste,
pasa a la página 92.*

*Si vas hacia el sudeste,
pasa a la página 50.*



Después de caminar durante la mayor parte del día, llegas a una pendiente. Enfrente ves un desierto en el que hay balsas de agua burbujeante de las que se elevan vapores y neblinas que trazan fantasmagóricos tirabuzones. La atmósfera apesta a sulfuro. Al poco rato comienzas a jadear por falta de respiración.

Te abres camino por el humeante desierto, pero los vapores y el calor son demasiado fuertes para ti. Retrocedes de mala gana. Debes bordear este desierto en dirección norte o en dirección sur.



**Para consultar el mapa,
ver la página 17.**

*Si te diriges hacia el norte,
pasa a la página 9.*

*Si te diriges hacia el sur,
pasa a la página 44.*

Tras una larga caminata por un estrecho y sinuoso camino, divisas el Castillo de Agron, asentado en una colina que se eleva sobre las praderas como un cuenco colocado al revés.

Si has estado en Agron anteriormente, pasa a la página 77. Si no, sigue leyendo.

El gran castillo, rodeado por un alto muro de piedra, parece invulnerable a cualquier fuerza armada que pudiera encontrarse en la Isla de Tenopia. Un pequeño guardia de cuerpo peludo, vestido con un uniforme gris y armado con una afilada lanza, te detiene en la entrada.

—Por favor, soy forastero en esta isla. Necesito ayuda —le dices.

Después de platicar con otros guardias, te acompaña al interior del castillo tras atravesar un amplio patio y subir unas sinuosas escaleras de piedra que llevan a la galería principal. Allí te sientas y aguardas hasta que estás tan cansado que casi te quedas dormido. De pronto el príncipe de Agron, seguido de sus guardias y cortesanos, entra en la sala. Su exuberante capa de pieles y su corpulento cuerpo le confieren un aspecto imponente, aunque no amenazador.

Pasa a la página 27.



Te encuentras una vez más en la mina de cristal, picando las paredes de la gruta, cargando pedazos de cristal en una carreta que otro de los esclavos retira.

Tan pronto como tienes oportunidad, miras a tu alrededor. Ves cerca una carreta cargada con pequeños trozos de cristal. Aprovechando un instante en que los guardias no miran, te metes en ella, escondiéndote bajo los cristales hasta que quedas totalmente oculto. Al poco rato la carreta comienza a moverse. Los pedazos de cristal se clavan en tu cuerpo. Toda tu piel te escuece de dolor, pero te quedas inmóvil y no formulas ni una queja. Al final la carreta se detiene. Con gran cautela asomas la cabeza por entre los cristales. ¡Has llegado a la superficie! La carreta está alineada junto a las otras, esperando ser transportada en barcaza por el río. No hay ningún guardia a la vista. Es tu oportunidad. Rápidamente consultas tu mapa.



**Para consultar el mapa,
ver la página 53.**

*Si tomas el camino del oeste,
pasa a la página 92.*

*Si te diriges hacia el sur,
pasa a la página 52.*

*Si te diriges hacia el norte,
pasa a la página 82.*



Eres detenido inmediatamente. Pronto averiguas que tus raptos están al servicio del príncipe de Agron.

—Cualquier enemigo de los crogocidas es amigo nuestro —te dicen.

Aceptas agradecido su oferta de suministrarte transporte en barca hasta el castillo del príncipe, cerca del extremo noroeste de la isla.



Cuando llegas, pocos días después, el príncipe te recibe con sus modales más corteses. Tras haber comido y descansado, te despide con estas palabras:

—Me he enterado de que para llegar a Zindor debes encontrar Chawakelamptha, después atravesar Chiga y luego, desde allí, dirigirte hacia el sur. ¿Podrás recordar todo esto?

—Creo que sí —le respondes. Con renovadas esperanzas, te pones en camino hacia el este.



**Para consultar el mapa,
ver la página 21.**

Pasa a la página 68.

Después de viajar durante varias horas, cruzas el cauce seco de un río. Poco después, el camino vira hacia el este, continuando paralelo al acantilado de la costa. De vez en cuando miras hacia abajo. A unos cientos de pies ves inmensas olas golpeando contra las rocas.

Te alegras de estar caminando en dirección este, pero pronto, proveniente del mar, llega una neblina fría y gris. Temblando, aprietas el paso. Un poco más allá, el camino se bifurca. Consultas el mapa y decides que el camino de la derecha lleva hacia Agron y el de la izquierda continúa hacia el este por la costa. Quisieras continuar hacia el este, pero el camino de la costa es tan frío y neblinoso que temes morir de frío antes de llegar a algún lugar resguardado.



**Para consultar el mapa,
ver la página 21.**

*Si tomas el camino de Agron,
pasa a la página 33.*

*Si continúas por la costa en dirección este,
pasa a la página 68.*

Con el tiempo te aproximas a la aldea de Gerzan.

Si has estado en Gerzan anteriormente, pasa a la página 45. Si no, sigue leyendo.

Fuera de los muros de la aldea te encuentras a algunas criaturas-pájaro cargando frutas y verduras en una carreta. Uno de ellos, llamado Teng, te avisa de que el pueblo está lleno de crogocidas.

—Puedes quedarte conmigo en nuestra cabaña por una noche —te dice—, pero mañana, antes de que amanezca, debes estar de nuevo en camino.

—¿Qué camino deberé tomar? —le preguntas—. He de viajar hacia el este, hacia Zindor.

—Hay dos caminos que llevan al este —dice Teng—. El que está más al norte atraviesa las arenas movedizas y luego una frondosa espesura; el que está más al sur, atraviesa la Tierra de los Pájaros Acuáticos. En cualquiera de los dos casos es posible que no sobrevivas.



**Para consultar el mapa,
ver la página 21.**

*Si decides seguir la ruta norte hacia el este,
pasa a la página 49.*

*Si decides seguir la ruta sur,
pasa a la página 28.*

*Si decides regresar a Agron,
pasa a la página 77.*

Caminando por las ondulantes praderas, te maravillas ante la alta hierba dorada, encopetada con semillas que resplandecen como ascuas bajo el suave sol anaranjado. Las semillas saben como la miel. Bastan unas pocas docenas para comer decentemente. Te sientes agradecido de que en la Isla de Tenopia los alimentos sean tan abundantes.

Desde la cima de un cerro ves un zekee solitario pastando pacíficamente. Te acercas cautelosamente y, en un instante de osadía, saltas sobre su lomo. Asustado, el animal comienza a galopar. Te agarras a su áspera melena para sostenerte.

No hay manera de guiar al animal; sencillamente deberás ir adonde te lleve. Cierras los ojos esperando poder sobrevivir. El zekee sigue galopando al menos durante una hora antes de encabritarse y arrojarte sobre la hierba. Aturdido, miras a tu alrededor y comienzas a caminar.

Pasa a la página 33.

Consigues cruzar sin problemas el desvencijado puente, después del cual el terreno comienza a empinarse abruptamente.

Pero la escalada está más que compensada por la alegría de respirar aquel aire fresco y limpio. Al llegar a la cima de una colina diriges tu mirada hacia abajo.

Si has estado en Leata anteriormente, pasa a la página 122. Si no, sigue leyendo...

Ves una enorme cuenca, un cráter, vestigio de la explosión de un volcán. En el centro hay una aldea de humildes casas de paja, dominadas por una torre construida con miles de piedras. El techo de la torre sostiene la inmensa estatua de un dragón. De acuerdo con tu mapa, este pueblo es Leata.



**Para consultar el mapa,
ver la página 41.**

Pasa a la página 43.



En el momento en que entras en Leata, docenas de criaturas-pájaro se acercan corriendo hacia ti, batiendo sus alas tal como hacen las criaturas-pájaro para mantener el equilibrio cuando caminan.

—¿Sabe alguien el camino hacia Zindor? —preguntas.

Tus vehementes nuevos amigos comienzan a hablar todos a la vez:

—Si pudieras tomar un barco, navegarías hacia Riva.

—Si pudieras volar, volarías sobre el Lago Shonra.

—Si pudieras tragarte el humo y el fuego, cruzarías el Volcán Keona.

Sonriendo educadamente, consultas tu mapa para encontrar una pista que te sea de mayor utilidad.



**Para consultar el mapa,
ver la página 41.**

*Si tomas el camino hacia Okur,
pasa a la página 57.*

*Si tomas el camino que rodea el Monte Karra,
pasa a la página 55.*

Tras viajar por el bosque, llegas a un poblado de criaturas-pájaro que pastorean nekkas, peludos animales de cuyas grises greñas las criaturas-pájaro hacen toscos trajes y mantas.

Pronto te haces amigo de un niño-pájaro llamado Alom y le preguntas si conoce el camino hacia Zindor.

—Tendrías que cruzar el Río Rapoor —responde Alom—. Pero el puente está vigilado por los crogocidas y no podrás atravesarlo nadando.

—Sé nadar —le dices.

Alom menea la cabeza.

—El río está lleno de peces zazor, ¡y esta clase de peces devoran todo lo que encuentran! —
Mientras lo dice extiende sus alas para indicar que un pez zazor mide varios pies de largo.



**Para consultar el mapa,
ver la página 17.**

*Si atraviesas nadando el Río Rapoor,
pasa a la página 60.*

*Si te diriges hacia el oeste, hacia Kacita,
pasa a la página 24.*

Para evitar ser visto por los crogocidas, penetras en Gerzan al anochecer y encuentras la casa de tu amigo Teng.

—No deberías haber regresado —te dice—. Los crogocidas revisan nuestras casas a todas horas de la noche. Pero tengo buenas noticias para ti. Hablé con mi abuelo después de la última vez que estuviste aquí. Él ha estado en el otro extremo de la isla.

Teng te lleva a una casa donde, en una esquina de la habitación, hay un hombre-pájaro tendido sobre almohadones. Es tan viejo que su pálida piel amarillenta se extiende tirante sobre su rostro.

—Teng dice que estás buscando Zindor —murmura—. No sé exactamente donde está, pero he oído decir que está al sur de Chiga.

A pesar de que te sientes desilusionado por no haber averiguado nada más, das las gracias a Teng y a su abuelo y te pones en camino. Hay dos senderos que llevan al este: uno hacia el noreste, el otro hacia el sudeste a través de los Pinos Gigantes.



**Para consultar el mapa,
ver la página 21.**

*Si tomas el camino del noreste,
pasa a la página 49.*

*Si tomas el camino del sudeste,
pasa a la página 28.*

Después de viajar durante la mayor parte del día, llegas a un muro de piedra de unos diez pies de alto, que se extiende en ambas direcciones hasta donde alcanza tu vista.

Si has estado anteriormente en el muro de piedra, pasa a la página 128. Si no, continua leyendo...

La pared está sostenida por unos contrafuertes espaciados entre sí unos cien pies. Agarrándote a la superficie irregular de la roca, consigues subir a la cima sólo para encontrar que la vista está bloqueada por un frondoso bosque de pinos. Si te dejas caer al suelo por el otro lado, no conseguirás regresar de nuevo.

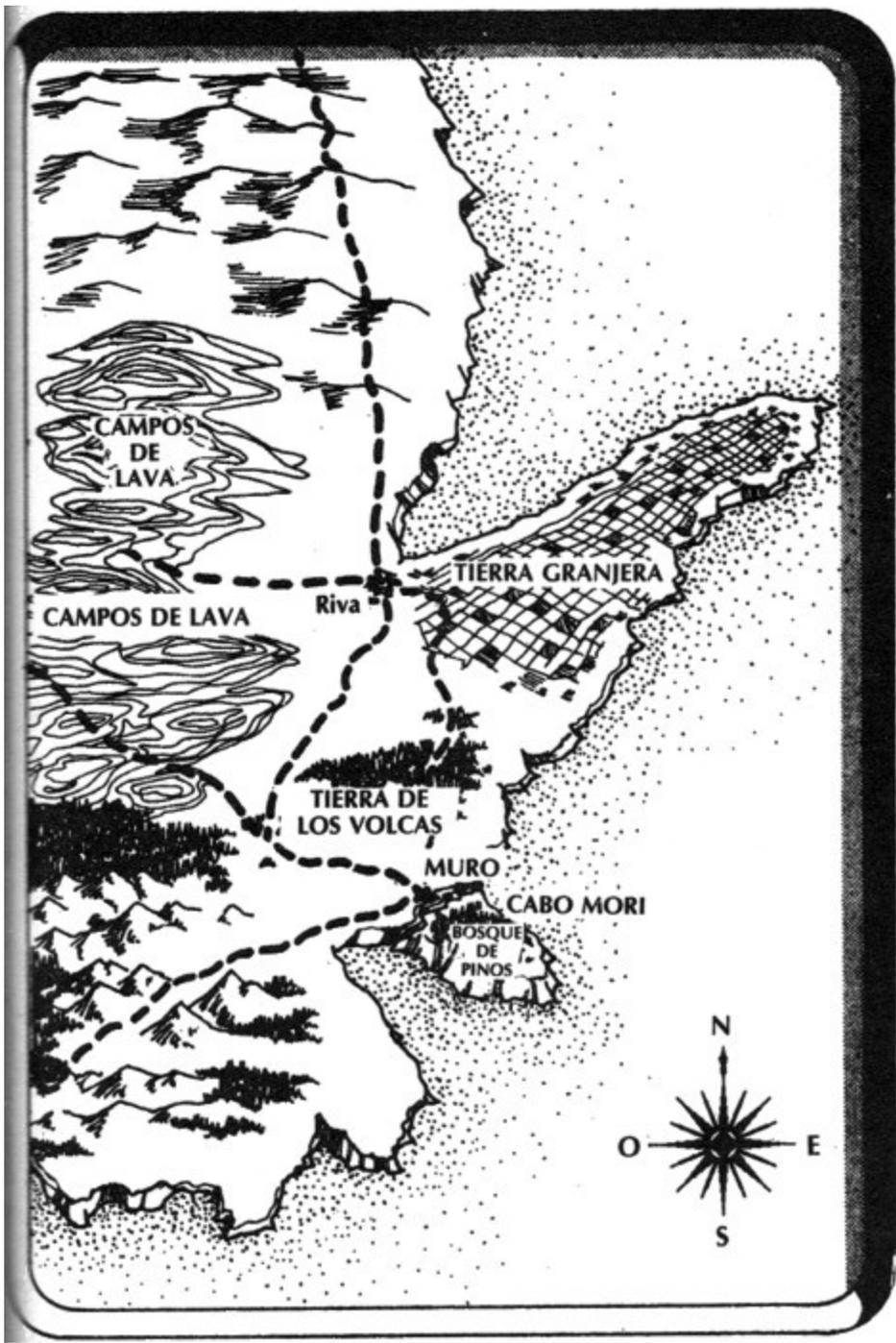
Reflexionas: ¿Será este lugar una especie de colonia penal o una reserva de animales? ¿O pudiera ser una ruta secreta hacia Zindor? Examinas tu mapa y, antes de decidir que hacer, intentas recordar todas las cosas que has aprendido en tus viajes por la Isla de Tenopia.



**Para consultar el mapa,
ver la página 47.**

*Si saltas al otro lado de la pared,
pasa a la página 111.*

*Si vuelves a descender por los contrafuertes,
pasa a la página 7.*



Poco después de ponerte en marcha, llegas a la extensión más deprimente que puedas imaginar. Casi no hay vegetación. Es una zona casi desértica y, no obstante, hay amplios trechos de húmeda arena y balsas de agua estancada. De pronto la tierra que hay bajo tus pies deja de ser firme. En pocos segundos estás hundido hasta las rodillas en arena movediza. Cuando intentas salir, te hundes más todavía.

Te tiendes sobre la espalda. Con el peso distribuido por todo el cuerpo, flotas sobre la húmeda arena y consigues chapotear y abrirte camino hasta tierra firme.

Tal vez debieras retroceder. Te estremeces ante la perspectiva de quedar atrapado en esta tierra desértica, agotado y sin ninguna oportunidad de conseguir comida. No obstante, si retrocedes, tal vez tengas que vagar eternamente por la isla.

Intentas avanzar, pero una vez más las arenas movedizas te bloquean el camino.



**Para consultar el mapa,
ver la página 29.**

*Si intentas dirigirte hacia el norte
dando un rodeo
a las arenas movedizas,
pasa a la página 82.*

*Si vas hacia el sur,
pasa a la página 92.*

Ante tu sorpresa, no tienes más problemas a lo largo del camino. Llegas sano y salvo a Carthage, una bella ciudad de edificios construidos con losas de mármol distribuidas en cubos y rectángulos. Al dirigir la mirada hacia el sur, ves la humeante silueta de las Montañas Karra.

Si ya has estado en Carthage, pasa a la página 51. Si no, sigue leyendo...

Una familia de criaturas-pájaro te lleva con ellos. Te enseñan las grandes canteras de donde fue sacado el mármol. Te enteras de que la mayor parte del mármol fue extraído cientos de años atrás y yace en ciudades sepultadas por terremotos hace mucho tiempo.

Tus nuevos amigos te previenen de que el camino del sur está bloqueado por un desfiladero intransitable; el único puente quedó destruido recientemente por una tormenta. El sendero de noroeste es demasiado peligroso, pero dicen que hay otros senderos: uno hacia el noreste, que lleva a la Tierra de Ninguna Parte, y otro hacia el norte que lleva a la Tierra de los Minifantes.



**Para consultar el mapa,
ver la página 41.**

*Si vas a la Tierra de los Minifantes,
pasa a la página 92.*

*Si vas hacia el noreste,
a la Tierra de Ninguna Parte,
pasa a la página 61.*

En Carthage encuentras a la familia que fue tan amable contigo. Te dicen que el puente sobre el desfiladero que lleva hacia el sur ha sido reconstruido, y decides seguir esa ruta.



**Para consultar el mapa,
ver la página 41.**

Pasa a la página 40.

Caminas y caminas por bosques y praderas. Poco después la tierra comienza a ascender abruptamente. Trepas hasta la cima del Monte Tranquilo. El gran sol anaranjado se abre paso entre las nubes ofreciéndote una vista como ninguna otra de las que hayas visto en la Isla de Tenopia.

Al oeste se eleva el Monte Fritz, demasiado alto y abrupto para escalarlo. Al sur puedes ver el Lago Shonra. A bastante distancia, al sureste, hay un fabuloso cono nevado: el volcán Keona. Un ondeante penacho de humo se eleva de su cima. En dirección norte, tus ojos contemplan una amplia extensión de tierra árida y montañosa.

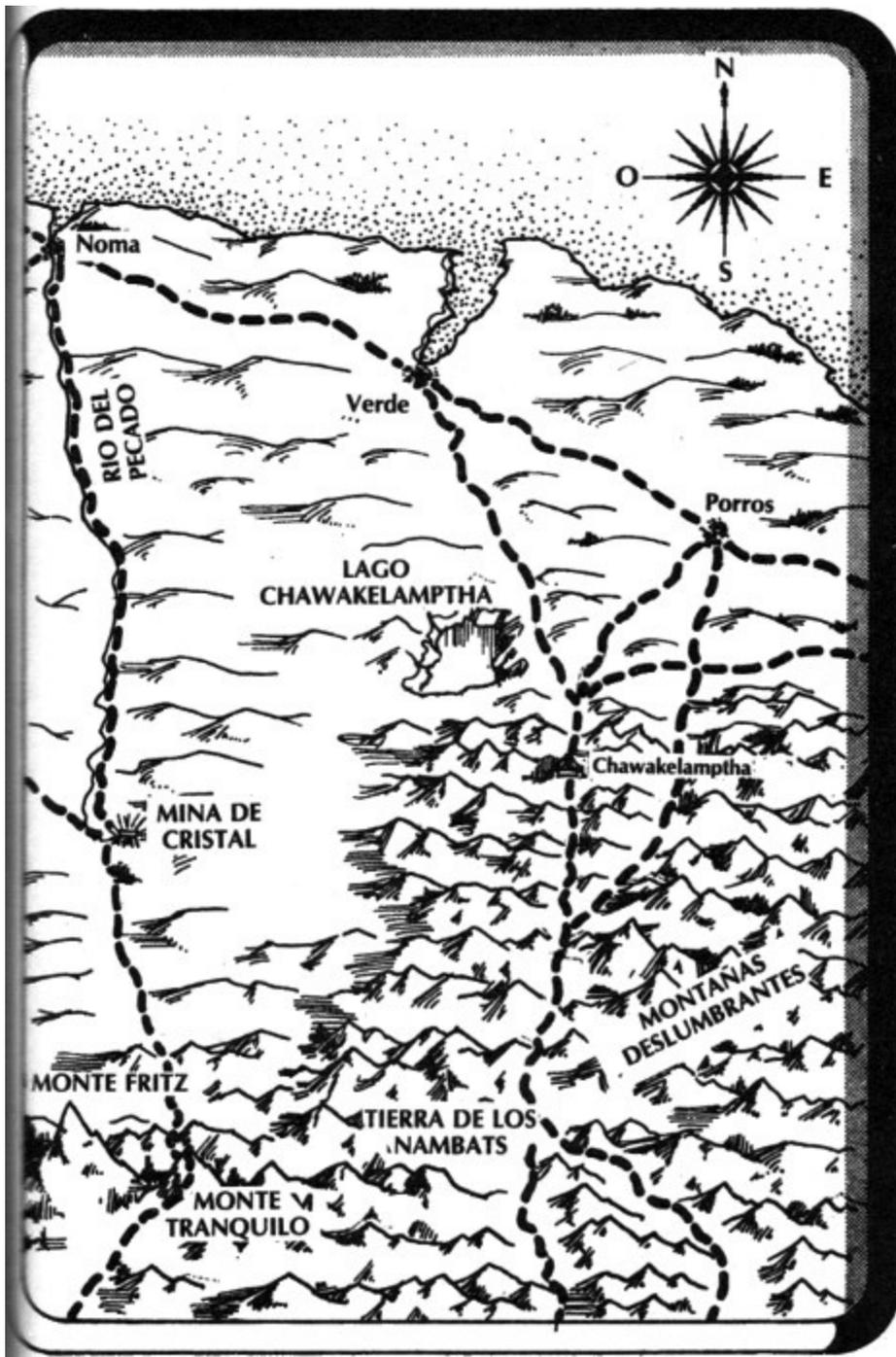
Repasas mentalmente lo que has aprendido hasta ahora en tus viajes, intentando decidir qué dirección tomar. El terreno es muy escarpado; sólo hay dos rutas posibles.



**Para consultar el mapa,
ver la página 53.**

*Si te diriges hacia el norte,
pasa a la página 75.*

*Si te diriges hacia el sudoeste
por el sendero de montaña,
pasa a la página 65.*



Al anochecer, llegas a la cima de una montaña. Tras descender la escarpada ladera del otro lado, llegas a Issus, una pequeña aldea en el extremo occidental del Lago Shonra. Las criaturas-pájaro que lo habitan te ofrecen pescado frito para comer, pero se niegan a contestar tus preguntas sobre Zindor. Te preguntas si no temerán que seas un espía de los crogocidas.

De pronto uno de los habitantes te hace una seña. Señala un poste indicador con tres carteles, cada uno de ellos con una flecha. Una de las flechas señala recto, otra señala hacia la izquierda y la tercera hacia la derecha. Los tres letreros tienen este aspecto:



**Para consultar el mapa,
ver la página 41.**

*Si sigues el primer cartel,
pasa a la página 88.*

*Si sigues el segundo cartel,
pasa a la página 62.*

*Si sigues el tercer cartel,
pasa a la página 85.*

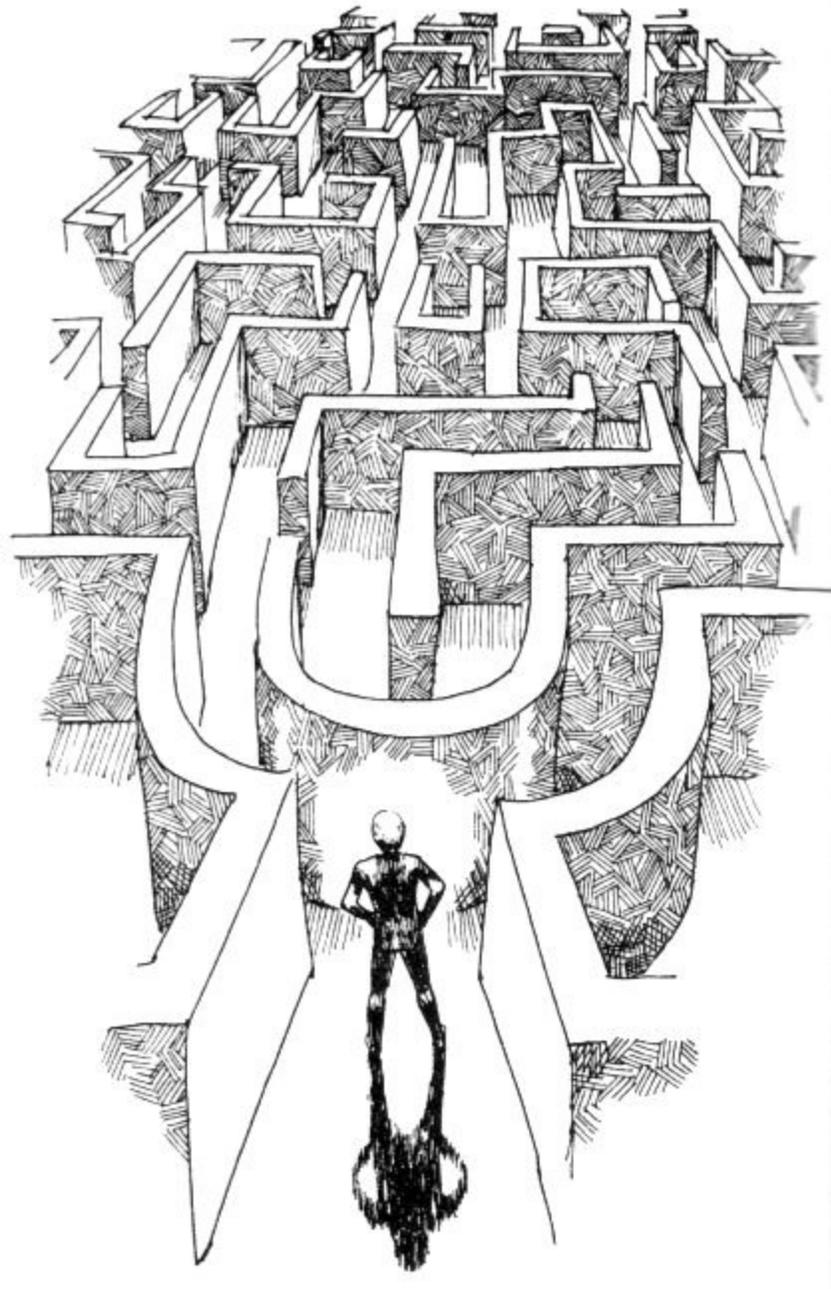
Mientras continúas caminando, te vas sintiendo cada vez más animado. En Tenopia, debido a su gravedad más ligera, trepar por los senderos de las montañas resulta más fácil de lo que lo sería en la Tierra. Finalmente llegas a Okur, que no es más que un grupo de casas con techos de paja. ¡Hay crogocidas por todas partes!

Si has estado en Okur anteriormente, pasa a la página 7. Si no, sigue leyendo...

Antes de que puedas hacer nada, los crogocidas te agarran y te empujan por unas escaleras de piedra que descienden hasta una cueva tenuemente iluminada. Buscando a tientas por las paredes, encuentras un pasadizo. Lo examinas y rápidamente comprendes que te encuentras en un laberinto. Vagas por el laberinto, confiando de alguna manera en encontrar el camino hacia la libertad, pero lo único que consigues es estar cada vez más desorientado. Comienzas a sentir pánico. Te detienes para intentar serenarte. Tienes que pensar alguna estrategia para lograr salir del laberinto. Se te ocurren dos ideas.

*Si decides torcer a mano derecha
en cada esquina,
pasa a la página 71.*

*Si decides alternar la dirección,
torciendo a mano derecha en la primera esquina,
a la izquierda en la siguiente, y así sucesivamente,
pasa a la página 83.*



Has decidido dirigirte río arriba, alejándote del mar. Has seguido el curso del río durante un trecho. De pronto tropiezas con un camino que va hacia el oeste y lo sigues, dispuesto a esconderte ante cualquier señal de crocodilas.

Poco después de pasar las ruinas de una antigua muralla divisas ante ti un paisaje muy diferente. Has entrado en una zona de humeantes desiertos. El aire huele a sulfuro. El esponjoso suelo gorgotea bajo tus pies.

Te abres camino entre hirvientes géiseres. Ante ti, sobre una hendidura atravesada por un estrecho puente, se eleva una niebla de fétidos vapores. Das un paso hacia atrás para llenar tus pulmones de aire. Luego, cautelosamente, empiezas a caminar sobre el puente, rezando para que soporte tu peso.



**Para consultar el mapa,
ver la página 41.**

Pasa a la página 40.



Al poco rato te encuentras en la orilla del Río Rapoor. El agua es profunda y oscura. Prácticamente no distingues nada bajo la superficie, pero el río sólo tiene veinte yardas de ancho. No te será difícil recorrer ese trecho nadando. La corriente no es muy rápida. Tendrás que tener confianza...

Zambulléndote en las frías y oscuras aguas, comienzas a nadar lentamente pero con firmeza. En tu mente se dibuja la imagen de un pez zazor dirigiéndose directamente hacia ti. Valerosamente continúas nadando.

Ahora sólo estás a unos pocos pies de la costa.

¡Auuuuuu! ¡Uno te ha mordido! Aceleras y consigues salir del agua, sangrando. Afortunadamente la herida no es seria. El pez zazor sólo te ha mordido la pierna. Descansas un poco, te levantas y reanudas tu camino, llegando finalmente a un sendero de tierra.

Pasa a la página 74.

Después de medio día de viaje, llegas a la Tierra de Ninguna Parte.

Si has estado anteriormente en la Tierra de Ninguna Parte, pasa a la página 123. Si no, sigue leyendo...

A pesar de su nombre inaccesible, Ninguna Parte es muy agradable. Sus habitantes parecen no tener otra cosa que hacer aparte de reír, bailar y cantar. Te unes al jolgorio, pero no consigues encontrar a nadie que pueda indicarte qué camino tomar.

En Ninguna Parte nadie habla el idioma galáctico. Pero un afable niño-pájaro te enseña un poco de su idioma montañoso.

Éstas son las palabras que aprendes:

So («Norte») **Nee** («Sí»)

No («Sur») **Yo** («No»)

Wo («Este») **Co** («Ir»)

Et («Oeste») **Gom** («Ven»)

De pronto oyes que la gente grita la única palabra igual en ambos idiomas: ¡Crogocidas! ¡Se acercan procedentes del norte! Esa información te basta. Sales corriendo de Ninguna Parte, tomando la dirección opuesta.



**Para consultar el mapa,
ver la página 29.**

Pasa a la página 50.

Tras una fácil caminata bordeando el Lago Shonra, llegas a un pueblo llamado Shar. Aquí las redondeadas casas están decoradas con mosaicos de piedras de diferentes colores. Shar parece un lugar bastante agradable, por lo que decides quedarte unos días para descansar y pensar adonde dirigirte después. Pasas un día trabajando en un bote pesquero y te haces amigo de una criatura-pájaro llamada Krug. No parece muy inteligente, pero te da la impresión de ser honesto.

—¿Alguna vez has oído hablar de Zindor, al este de aquí? —le preguntas.

—No sé si existe tal lugar —te contesta—. Pero es peligroso ir hacia el este, porque estarás a la sombra del Volcán Keona. Puede hacer erupción en cualquier momento. Yo tomaría el camino del norte y me mantendría alejado del volcán. O, si lo prefieres, te llevaré al otro lado del lago; puede que desde allí encuentres una ruta hacia el este que sea más segura.



**Para consultar el mapa,
ver la página 63.**

*Si te diriges hacia el norte,
pasa a la página 81.*

*Si, a pesar de la advertencia de Krug,
te diriges hacia el este,
pasa a la página 84.*

*Si aceptas la oferta de que te lleve
al otro lado del lago,
pasa a la página 88.*



Consigues encontrar un sendero que serpentea por las Montañas Karra y, tras dos días de viaje, llegas a un bellissimo valle. Siguiendo un camino que atraviesa las llanuras, te encuentras casi completamente rodeado de largas y negras serpientes.

¡De repente saltan sobre ti! Docenas de viscosas, negras y agitadas criaturas se retuercen y enroscan en tu cuello, bajo tus brazos y alrededor de tus piernas. Tan pronto como consigues desprenderte de una de ellas, se te enroscan dos más. Gritas, pero no hay nadie que pueda oírte. No obstante, en el momento en que gritas, las serpientes caen sobre la hierba. Alzan sus cabezas en el aire y te observan con curiosidad. Lanzas un suspiro de alivio, te secas la frente y continúas tu camino, mientras algunas de las serpientes te siguen como afables cachorros.

Ante ti, a bastante distancia, vislumbras agua. Examinas tu mapa y compruebas que estás mirando hacia el extremo oeste del Lago Shonra. Puedes tomar un sendero de montaña hacia el lago o seguir los senderos que se ramifican hacia la izquierda o la derecha.



**Para consultar el mapa,
ver la página 41.**

*Si sigues el sendero de montaña
que hay a tu izquierda,
pasa a la página 52.*

*Si sigues el sendero de montaña
que hay a tu derecha,
pasa a la página 57.*

*Si te diriges hacia el lago,
pasa a la página 55.*

A medida que avanzas, la vegetación se va haciendo tan frondosa, que tendrías que desandar el camino de no ser por un estrecho sendero que serpentea a través del bosque.

Al doblar por un recodo, ves un animal ante ti: ¡una araña gigante de varios pies de altura! De su enorme cabeza sobresalen tres afilados pinchos.

De pronto salta encima de un pequeño mamífero, lo sujeta con sus patas delanteras y luego lo despedaza.

Temblando, agarras del suelo una pesada estaca. ¡De poco te va a servir! Tienes ante ti un ejército completo de arañas gigantes. Te vuelves pero el camino por el que has venido ¡está lleno de ellas! Te internas en la espesura, intentando caminar en línea recta y confiando en encontrar un camino más seguro.

En ese momento oyes unas voces. Ansioso, aprietas el paso.

Pero tu corazón se encoge: ¡son crogocidas! Apenado, piensas que puede que sean tu única esperanza de escapar de las arañas gigantes.



**Para consultar el mapa,
ver la página 41.**

*Si dejas que los crogocidas te descubran
y les pides ayuda,
pasa a la página 7.*

*Si intentas atajar por el bosque
y mantenerte alejado de las arañas,
pasa a la página 102.*



Tras viajar durante todo el día, llegas al pequeño pueblo pesquero de Sita. Parece extrañamente silencioso. Las personas-pájaro que lo habitan tienen un plumaje azul oscuro, diferente a cualquier azul que hayas visto anteriormente. Pero por las estrechas callejuelas sólo rondan unos pocos. La mayoría están durmiendo sobre unas sencillas esteras de paja que hay bajo unos techos de madera.

Si has estado en Sita anteriormente, pasa a la página 113. Si no, sigue leyendo...

Dos de las criaturas-pájaro están cargando en un bote canastas de mariscos. Te preguntas dónde debe dirigirse ese bote. Intentas hablar con ellos, pero siguen con su trabajo como si no estuvieras allí.

Vagas por el pueblo. Te das cuenta de que los pocos que no están durmiendo no parecen hablar en absoluto, ni contigo ni con nadie.

Pronto tú mismo te sientes soñoliento, por lo que te estiras sobre una estera de paja desocupada. Unos instantes después estás dormido y soñando. El sueño es el más vivido de todos cuantos hayas tenido. Los habitantes de Sita están todos despiertos y charlando. Algunos de ellos se reúnen a tu alrededor, contando historias y dándote golpecillos en la espalda con sus alas salpicadas de añil.

Cuando despiertas, casi todo el mundo sigue durmiendo, como antes. Estás sorprendido: ¡esas criaturas-pájaro parecen vivir sus vidas preferentemente en sueños!

Miras a tu alrededor y ves a dos criaturas-pájaro en un bote, aflojando el cordel de amarre. A pesar de que está casi anocheciendo, la siesta te ha relajado y estás ansioso por ponerte en camino.



**Para consultar el mapa,
ver la página 29.**

*Si decides saltar a bordo del bote
y probar suerte,
pasa a la página 86.*

*Si decides tomar el camino en dirección
al sol anaranjado,
pasa a la página 33.*

*Si decides tomar el camino
en dirección opuesta al sol anaranjado,
pasa a la página 82.*

—De acuerdo —dices—. Tan pronto como esté en el exterior, en un lugar seguro, te daré el secreto de mi magia.

El crogocida asiente.

—Te despertaré una hora antes de que amanezca y te llevaré a la superficie.

Mientras todos los demás están aún dormidos, el guardia te despierta. Lleva una antorcha y te guía por un largo y sinuoso túnel que emerge a la superficie a cierta distancia de la mina. Una vez comprobado que ya no hay peligro, no tienes más remedio que mostrar tu computadora al guardia y enseñarle como funciona.

El crogocida señala hacia un sendero que lleva a un bosque de gruesos pinos.

—Éste es el sendero de montaña. Es la mejor ruta que puedes tomar. —Sin una palabra más, desaparece por el túnel con tu computadora.

Comienzas a caminar; no tienes otra elección.

Pasa a la página 81.

Durante un tiempo que te parece eterno, girando siempre a la derecha, te abres camino por el laberinto oscuro como la pez; llegas a un lugar sin salida. La superficie que tienes ante ti parece de madera. La empujas y cede, dando entrada a un chorro de luz. Atraviesas la puerta abierta. ¡Eres libre!

Miras a tu alrededor y ves que estás a la orilla de un río poco profundo, que queda a tu izquierda y discurre camino del mar. Tu mapa te indica que el Lago Shonra está a corta distancia en dirección noreste. Recuerdas que Prespar dijo que Zindor está al este del Lago Shonra. Lamentablemente, el camino del este está bloqueado por las Montañas Dentadas.



**Para consultar el mapa,
ver la página 41.**

*Si te diriges río arriba,
pasa a la página 58.*

*Si te diriges río abajo,
pasa a la página 67.*

Una vez más has llegado a la Tierra de los Minifantes. Resuelto a no ser atrapado y arrastrado de nuevo a las minas, decides caminar con rapidez. Pero no puedes resistirte a hacerte amigo de uno de los minifantes. Estás acariciando su trompa cuando ves lo que más temías: ¡un grupo de crogocidas se dirige hacia ti!



De pronto el minifante se arrodilla. Subes sobre su espalda y comienza a correr con paso largo a una sorprendente velocidad. Los crogocidas, que montan sus torpes zekees, quedan muy atrás.

Tras una hora de marcha por un bonito bosque de helechos y musgo colgante, el minifante se detiene al borde de un camino y baja sus ancas. Te deslizas por su espalda; se vuelve, berrea y comienza a trotar de vuelta a casa.

A salvo por el momento, comienzas a caminar por el sendero.



**Para consultar el mapa,
ver la página 29.**

Pasa a la página 61.



Después de varias horas de andar por el camino, divisas una gran carreta conducida por un hombre-pájaro y arrastrada por dos zekees. No te ven y corres tras ella, saltas sobre la parte trasera y te acurrucas bajo una lona que cubre un fardo lleno de frutas y verduras. Tras disfrutar de una buena comida, te quedas dormido.

Despiertas al amanecer. La carreta se ha detenido en un pequeño pueblo. Los pájaros cantan por doquier. El aire huele a pan recién cocido. Al consultar tu mapa, decides que has debido llegar a la ciudad de Pira.

Saltas de la carreta y comienzas a andar. Al poco rato llegas a un acantilado. Te asomas al borde y ves inmensas olas rompiendo contra las rocas. La costa continúa casi en línea recta en ambas direcciones. Al dirigir la vista a la izquierda, miras directamente al sol naciente.



**Para consultar el mapa,
ver la página 17.**

*Si te diriges en dirección al sol,
pasa a la página 124.*

*Si tomas la dirección opuesta,
pasa a la página 86.*

De pronto te ves rodeado por guardias crogocidas y llevado a la mina de cristal.

Si has sido esclavo en la mina de cristal anteriormente, pasa a la página 34. Si no, sigue leyendo...

La entrada de la mina parece la entrada de una cueva. Los guardias te hacen entrar y te obligan a descender por una gran rampa en espiral que serpentea hasta varios cientos de pies bajo el nivel del suelo.

El trabajo en una mina de cristal es más duro que en una mina de krelium. ¡Y más ruidoso! El constante martilleo hace que resulte casi imposible pensar. A medida que los terribles días, llenos de ruido, van pasando, comienzas a perder las esperanzas.

Un día, un guardia se acerca furtivamente a ti.

—Yo puedo ayudarte a escapar —te dice.

Casi no puedes creer lo que estás oyendo.

—Gracias. Te estaría muy agradecido.

—No me lo agradezcas —responde el guardia—. Espero que me recompenses. He oído decir que tienes poderes mágicos... que puedes hacer que aparezcan mapas de la nada. Enséñame a hacer eso y te ayudaré.

¡Quiere tu computadora!

—Pero no puedo darte... quiero decir, ¡que no puedo enseñarte eso!

—Entonces puedes quedarte aquí para siempre —te responde malhumorado.

*Si entregas tu computadora para poder escapar,
pasa a la página 70.*

*Si te niegas a hacerlo,
pasa a la página 116.*

Te zambulles e intentas mantenerte a flote mientras la corriente te arrastra rápidamente río abajo, lejos del alcance de tus perseguidores. Tienes que nadar con gran esfuerzo para alcanzar la orilla antes de que los rápidos te sumerjan bajo el agua. Luchas por alcanzar la orilla este, pero la corriente te deposita en el lado opuesto.

Al salir del agua, te sientes reconfortado por el calor del gran sol anaranjado. Después de secarte todo lo que puedes, te diriges hacia el sur a través de los campos. Decides apartarte del río y poner la máxima distancia posible entre tú y los crogocidas.



**Para consultar el mapa,
ver la página 53.**

Pasa a la página 92.

Una vez más te encuentras con la agradable compañía del príncipe de Agron.

—Desde que te vi la última vez he estado pensando en tu búsqueda —te dice—. He preguntado a todos mis súbditos y ninguno de ellos sabe cómo llegar a Zindor, pero me he enterado de que hay un monasterio en las Montañas Deslumbrantes del extremo este, más allá de Sita. Se llama Chawakelamptha. Si alguna vez llegas allí, pide ver al abad y él te indicará el camino.

Le das las gracias al príncipe y reanudas tu camino.



**Para consultar el mapa,
ver la página 21.**

*Si tomas el camino del noreste hacia Sita,
pasa a la página 68.*

*Si tomas el camino del sureste hacia Gerzan,
pasa a la página 38.*

Siguiendo el sendero marcado por los leños cruzados, caminas junto a un riachuelo que serpentea entre boscosas colinas.

Finalmente llegas a Chiga, una pequeña aldea granjera donde disfrutas de la primera buena comida que has podido tomar en mucho tiempo. Los habitantes no son capaces de contestar a tus preguntas, pero te llevan a una rocosa colina próxima a la aldea y te señalan un gran mojón de piedra. Cuidadosamente examinas las palabras escritas en él:

Co No

Hay tres caminos que llevan fuera de la aldea. Uno se dirige al noroeste, otro al este y otro al sur.

Ahora crees que te encuentras muy cerca de Zindor. Antes de decidir qué camino tomar, vuelves a repasar todo lo que has aprendido en tus viajes.



**Para consultar el mapa,
ver la página 79.**

*Si tomas el camino del noroeste,
pasa a la página 120.*

*Si tomas el camino del este,
pasa a la página 75.*

*Si tomas el camino del sur,
pasa a la página 105.*



A medida que avanzas, te das cuenta de que vas ascendiendo cada vez más. La temperatura disminuye. Vas a tener que cruzar un desfiladero de alta montaña y está soplando un viento fortísimo. Desearías que tus ropas abrigaran mucho más. En realidad, desearías encontrarte a salvo en tu casa. Aunque decides seguir avanzando, te sientes cada vez más débil. Finalmente encuentras un saliente rocoso que forma una cueva poco profunda. Te acurrucas en el interior, preguntándote si alguna vez conseguirás escapar de estas montañas, de esta isla —más difícil aún— y de Tenopia —¡mucho más difícil!

Te hallas cerca del delirio cuando oyes el sonar de unos gongs. Al principio el sonido es tan débil que crees que estás soñando, pero luego es más intenso. ¡Una orquesta de montañeros se detiene a resguardarse en tu gruta!

Los montañeros están tan sorprendidos de verte a ti como tú de verlos a ellos. Te abrigan con mantas y te dan un poco de caldo.

Si has perdido tu computadora, pasa a la página 121. Si no, sigue leyendo...

Cuando finalmente el viento deja de soplar, los montañeros te acompañan hasta un camino que te aseguran te llevará a un lugar seguro.

Pasa a la página 95.

Con el tiempo llegas al pueblo de Noma. Las casas de Noma son modestos refugios, pero las calles, las plazas y los tejados están dotados de estatuas de piedra que representan a las criaturas-pájaro y a otros de los extraños seres que habitan la Isla de Tenopia.

Si has estado en Noma anteriormente, pasa a la página 109. Si no, sigue leyendo...

Cuando pides comida en la Casa del Pueblo, las criaturas-pájaro se ofrecen a alimentarte con la condición de que hagas una estatua de ti mismo para la ciudad.

Después de comer pan de bayas y pescado asado, vas a trabajar a una sala de la Casa del Pueblo. Tus anfitriones no están satisfechos con tu trabajo. Mientras estás trabajando la piedra, ellos comienzan a irritarse y a murmurar.

¡De pronto aparecen en la puerta tres crogocidas! Inmediatamente se dirigen hacia ti. Saltas por una ventana y comienzas a correr, pero tu huida se ve bloqueada por un río. La corriente es muy fuerte y puedes oír el sonido de rápidos río abajo.



**Para consultar el mapa,
ver la página 53.**

*Si te zambulles y empiezas a nadar,
pasa a la página 76.*

*Si intentas esconderte
entre la maleza de la orilla,
pasa a la página 75.*

Tras vagar inútilmente durante horas, das un viraje que vuelve a llevarte a la oscura cueva donde empezaste. Agotado, te sientas e intentas decidir qué hacer ahora.

Pasa a la página 7.

Resuelto a dirigirte hacia el este, caminas decididamente por el árido terreno. La porosa roca gris que hay bajo tus pies —lava solidificada— te recuerda que el humo que vomita el cráter del volcán puede ser una señal de erupción.

De pronto el suelo empieza a temblar. El cono del volcán despide lenguas de fuego. Comienzas a correr, pero un momento después el suelo deja de temblar y las llamas se extinguen.

¡No es extraño que los crocodiles eviten esta zona! En cierta forma, aquí te sientes a salvo —la naturaleza es la única amenaza—. No obstante, no te atreves a acercarte más al volcán. Afortunadamente, un poco más adelante hay un viejo sendero que discurre en dirección norte-sur. Probablemente rodea el volcán.



**Para consultar el mapa,
ver la página 63.**

*Si te diriges hacia el norte,
pasa a la página 95.*

*Si te diriges hacia el sur,
pasa a la página 91.*

Avanzas por un sinuoso camino hasta que te encuentras frente a una cadena de montañas en miniatura, con dentados y escarpados picos. Tienen sólo unos veinte pies de altura, pero es imposible bordearlas. Una vez metido en este laberinto de puntiagudas cúspides, te es imposible distinguir hasta dónde se extienden. Tu mapa no te sirve de ayuda, pues no hay ninguna otra señal para orientarte. Sigues avanzando sin ningún sentido de la dirección.

Pasa a la página 94.

Tras una jornada exenta de acontecimientos notables, llegas a la ciudad de Rapoor.

Si has estado en Rapoor anteriormente, pasa a la página 90. Si no, sigue leyendo...

Encima de una colina que se eleva sobre la ciudad dominando el mar, hay una gran torre de piedra, un homenaje a un dios que las criaturas-pájaro creen que contiene al tormentoso mar.

Las criaturas-pájaro de Rapoor son curiosamente tímidas, pero una de ellas está deseosa de ayudarte en tu búsqueda de Zindor.

—Si deseas encontrar un camino que te lleve al extremo este de la Isla de Tenopia, evita el sendero del río —te dice.

Le agradeces el consejo y consultas tu mapa para mayor ayuda.



**Para consultar el mapa,
ver la página 17.**

*Si sigues el río en dirección noreste,
pasa a la página 44.*

*Si sigues el camino del sudeste,
pasa a la página 74.*

*Si sigues el camino del noroeste,
en dirección a Kacita,
pasa a la página 24.*



Tras media jornada de viaje, llegas al pueblo más bello que hayas visto en la Isla de Tenopia. Las casas, construidas de piedra granulosa, están edificadas sobre la terraplenada ladera de una colina y están pintadas en azules, verdes y rosas.

Si has estado en Medea anteriormente, pasa a la página 129. Si no, sigue leyendo...

En Medea encuentras un lugar para pasar la noche en casa de una amable mujer-pájaro. Te da comida y cobijo a cambio de que arranques las malas hierbas de su jardín y recojas leña para su estufa.

—¿Alguna vez has oído hablar de Zindor? —le preguntas.

—Ah, sí —te contesta—. Está en la sombra de la tarde del gran volcán.

—¿Cómo puedo llegar hasta allí? ¿Puedo ir hacia el este bordeando el lago?

—El camino hacia el este está bloqueado por los monstruos del pantano. Debes seguir el camino del sur hacia Tonga —te responde.

A la mañana siguiente te despides de la mujer-pájaro. En el momento de partir, adviertes que hay un pequeño bote atado a un amarre. ¡Podrías tomar el bote prestado para navegar hacia el extremo este del lago! Después de todo, estás desesperado. Y el propietario podría recuperar el bote más adelante.



**Para consultar el mapa,
ver la página 63.**

*Si tomas el bote y navegas en dirección este,
pasa a la página 108.*

*Si sigues el camino sur hacia Tonga,
pasa a la página 94.*

*Si sigues el camino hacia el oeste
bordeando el lago,
pasa a la página 55.*

Te abres camino hacia la base de la torre de piedra de Rapoor, donde te detienes para consultar tu mapa. Hay tres caminos que salen de la ciudad: el camino del noroeste hacia Kacita, el camino del sudeste hacia Pira, y el camino del río, que te llevará hacia el noreste, a la Tierra de Nekka. Convencido de que ya has recopilado de los tímidos nativos de Rapoor toda la información posible, decides continuar.



**Para consultar el mapa,
ver la página 17.**

*Si tomas el camino de Kacita,
pasa a la página 24.*

*Si tomas el camino de Pira,
pasa a la página 74.*

*Si sigues el río en dirección
a la Tierra de Nekka
pasa a la página 44.*

Avanzas durante varias horas, viéndote obligado por la dificultad del terreno a seguir un camino que te lleva a Sera, en la costa sudeste del Lago de Shonra.

Si has estado en Sera anteriormente, pasa a la página 132. Si no, sigue leyendo...

Las criaturas-pájaro de Sera te hablan de un hechicero local que puede revelarte el camino para llegar a Zindor. Visitas a este amable anciano, que vive en una pequeña cabaña. Te ofrece unos hongos que saben a arroz y a plátanos.

—¿Me dirás dónde está Zindor? —le preguntas.

—Zindor está en los campos de Lava del volcán Keona.

Consultas tu mapa. ¡Estás prácticamente allí!

Pero el hechicero debe estar leyendo tu mente.

—Desde aquí no hay ningún camino hasta Zindor —dice—. A veces el verdadero camino no es el más corto. Si intentas ir hacia el este, hacia Zindor, tendrás graves problemas. Te aconsejo que vayas en dirección opuesta. Toma un bote hacia el oeste, hacia Medea, y encontrarás tu camino.



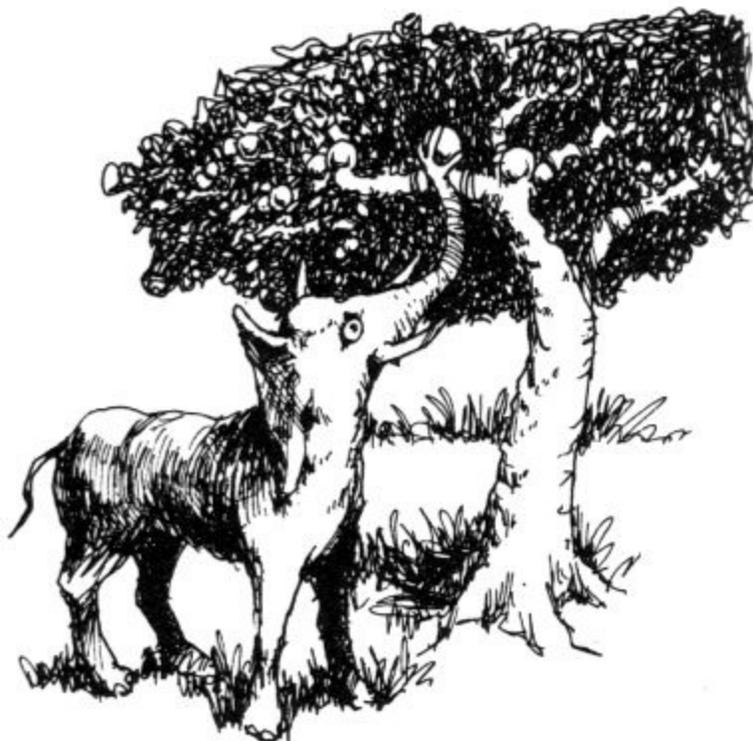
**Para consultar el mapa,
ver la página 63.**

*Si, a pesar del consejo del hechicero,
te diriges hacia el este,
pasa a la página 114.*

*Si vas en bote a Medea,
pasa a la página 88.*

Caminas durante varias horas hasta que finalmente llegas a las extensas praderas. Ante ti hay una manada de unos animales que te recuerdan a los elefantes, sólo que su tamaño es el de los ponies y su piel está recubierta de pelos. Sus trompas acaban en unas ramificaciones que les sirven de dedos.

Si has estado anteriormente en la Tierra de los Minifantes, pasa a la página 73. Si no, sigue leyendo...



Deduces que los minifantes son hábiles e inteligentes, pues obviamente son ellos los que han construido los refugios hechos de leños que salpican el paisaje. Observas impresionado como varios minifantes amontonan leños, mientras otros arrancan ramas de árboles caídos. Uno de los animales se te acerca y te husmea con su trompa.

Pero de pronto los minifantes comienzan a correr. ¿Qué puede haberles asustado? Miras a tu alrededor y ves un grupo de crogocidas montados sobre sus zekees corriendo hacia ti. Un instante después sientes cómo una red cae sobre tu cabeza. Sabes que esto sólo puede significar una cosa: esclavitud.

Para tu sorpresa, te dejan elegir entre trabajar en la mina de krelium o en la mina de cristal que queda en el este.

Te horroriza pensar en volver a la mina de krelium y comenzar de nuevo tu búsqueda. No obstante, hay bastantes posibilidades de que exista una oportunidad de escapar si el túnel secreto no ha sido sellado.

*Si eliges la mina de krelium,
pasa a la página 7.*

*Si eliges la mina de cristal,
pasa a la página 75.*

Con el tiempo llegas a la zona denominada Tonga.

Si has estado en Tonga anteriormente, pasa a la página 125. Si no, sigue leyendo...

En esta zona no hay ni siquiera un pueblo. Sólo praderas y simples granjas cercanas al bosque que queda al este. Las criaturas-pájaro que habitan las granjas temen entrar en el bosque. Te dicen que está habitado por seres simiescos que algunas veces salen, raptando a los niños para comérselos.

A ti la historia sobre las criaturas-mono te suena a leyenda. Prefieres ignorarla. Por otro lado...



**Para consultar el mapa,
ver la página 63.**

*Si te diriges hacia el este cruzando el bosque,
pasa a la página 97.*

*Si te diriges hacia el sur
con la esperanza de encontrar
una ruta más segura a lo largo de la costa,
pasa a la página 102.*

*Si te diriges hacia el norte,
pasa a la página 88.*

Caminando por ricas tierras de pasto, encuentras unos pastores de rebaños de nambats — animales cuyo pelo es esquilado y utilizado para hacer ropas de abrigo y mantas—. Los pastores son solitarios montañeros que hablan en un extraño idioma.

Te acogen y te dan comida y bebida. Comprenden que quieres que te orienten, pero no parecen entender qué es lo que estás buscando. Finalmente, uno de ellos sonríe como si cayera en la cuenta. Te lleva a un lugar donde el sendero se bifurca a izquierda y derecha.

Señalando a tu izquierda, dice:

—Co Chawakelamptha.

Luego, señalando a tu derecha:

—Yo Co Porros.



**Para consultar el mapa,
ver la página 53.**

*Si tomas el camino de la izquierda,
pasa a la página 99.*

*Si tomas el camino de la derecha,
pasa a la página 120.*

Pasas la noche en el monasterio de Chawakelamptha. Duermes bien, y al día siguiente te pones en camino. El sendero serpentea colina abajo la mayor parte del camino. Poco después de que anochezca, llegas a la gruta de los cuatro monjes. Los monjes —Ao, Ra, Tig y Chi— te acogen cálidamente y te ofrecen cena y cama para pasar la noche.

Cuando les preguntas el camino a Zindor, te contestan de la siguiente forma:

Ao dice:

—Toma el sendero señalado por tres pilares de piedra.

Ra dice:

—Ao miente. Toma el sendero señalado por un único pino solitario.

Tig dice:

—Tanto Ao como Ra mienten. Toma el sendero señalado por dos leños, atados con viñas en forma de cruz.

Chi dice:

—Tig miente. Ao te ha dicho la verdad.

Ra añade:

—¡Ah, ahora me acuerdo! Es el sendero señalado por los tres pilares de piedra.

*Si decides tomar el sendero señalado
por los tres pilares de piedra,
pasa a la página 101.*

*Si decides tomar el sendero
señalado por el pino solitario,
pasa a la página 120.*

*Si decides tomar el sendero señalado
por los dos leños atados en forma de cruz
pasa a la página 78.*

Con un sentimiento cercano al temor, te internas en el bosque. Mientras caminas entre los altos helechos, no dejas de mirar hacia arriba, hacia los árboles de velluda corteza.

De pronto los ves: inmensos primates con largo pelo marrón anaranjado. Por lo menos tres de ellos te están observando desde detrás de los árboles. Sus rostros son amables. Su aspecto no te parece el de devoradores de carne. A medida que avanzas, más hombres-mono van apareciendo. Cada vez se acercan más a ti. Con el corazón en un puño, aceleras el paso, pero bloquean tu camino. De pronto comprendes. No van a hacerte daño, pero tampoco van a dejarte pasar por sus tierras.

Retrocediendo, proyectas rápidamente un mapa antes de decidir qué camino tomar.



**Para consultar el mapa,
ver la página 63.**

*Si te diriges hacia norte,
pasa a la página 91.*

*Si te diriges hacia sur,
pasa a la página 102.*

Tras una escalada por las Montañas Deslumbrantes, cuyas cumbres nevadas relucen y destellan con todos los colores del arco iris, llegas finalmente a tres edificios conectados por pasadizos, de tal manera que forman un perfecto triángulo.

Si has estado en Chawakelamptha anteriormente, pasa a la página 104. Si no, sigue leyendo...

Llamas firmemente a la puerta. Aparece un viejo hombre-pájaro que viste una larga túnica gris. Te hace una señal para que entres. Algunos otros, vestidos de la misma forma, se le unen. Te dan pan de fruta y néctar para comer, y te dejan bañar en una enorme bañera de arcilla llena de agua calentada en una gran estufa de leña. Te enteras de que tus anfitriones son monjes que se han retirado de las mundanales formas de vida de los valles que les rodean.

Mientras relatas tus viajes en busca de Zindor, Frias, el abad, te escucha atentamente.

—Esto es Chawakelamptha —te dice—. Vivimos aquí porque creemos que es el lugar más maravilloso del universo... ¡la puerta del cielo!

Pasa a la página 103.



Con el tiempo, llegas al pueblo llamado Verde. Aquí la gente te lanza miradas furtivas y se escabullen cuando te acercas a ellos. Aunque alguno de ellos te hablara, dudarías en pedirle ayuda. Tienes la sensación de que en este pueblo no puedes confiar en nadie.

Pero una vieja mujer camina directamente hacia ti. Parece venir de otro planeta, como tú. Su rostro tiene una forma triangular que no asocias con ninguno de los otros homínidos que habías visto en la Isla de Tenopia.

—Tienes cara de necesitar ayuda —te dice.

Cuando le cuentas tu historia, asiente sabiamente.

—Entre este lugar y Zindor están las Montañas Deslumbrantes —te dice—. Puedes rodearlas en dirección este u oeste.

—¿Qué dirección será la mejor? —le preguntas.

Hablando en sonsonete te responde:

—Para que la contestación rime, el este es agreste, y el oeste es más celeste.



**Para consultar el mapa,
ver la página 53.**

*Si vas hacia el oeste,
pasa a la página 82.*

*Si vas hacia el este,
pasa a la página 120.*

*Si encuentras el camino
a Chawakelamptha,
pasa a la página 99.*

Al avanzar en busca de una ruta hacia Zindor, te ves obligado a seguir serpenteantes huellas de animales en medio de una vegetación que te llega hasta el pecho. El exuberante paisaje está salpicado de árboles altos y delgados, con enormes copas en forma de paraguas. Sobre ti revolotean pájaros de llamativo plumaje color oro y plata. De tanto en tanto se zambullen en la maleza para capturar pequeñas presas.

Finalmente consigues llegar a un elevado cerro. Al mirar abajo, descubres un bello puerto. Un barco velero está anclado cerca de la costa. Al borde del agua hay un campamento. Y a sólo unas docenas de yardas de ti hay un grupo de homínidos. No son crogocidas, pero van armados con espadas y hondas. No estás seguro de qué tipo de grupo militar se trata, pero sabes que si dejas que te ayuden, tu destino estará en sus manos.

*Si te dejas ver,
pasa a la página 36.*

*Si retrocedes hacia un lugar donde
tengas menos probabilidades de ser visto,
pasa a la página 94.*

Tras coincidir con Frias sobre la belleza de Chawakelamptha, le pides que te aconseje sobre el camino a seguir.

—Hay muchos caminos para descender por la montaña, y llevan a muchas partes —te responde—. Aquí los mapas son de poca ayuda, o sea que escucha atentamente. Mañana, cuando partas, sigue el sendero que se inicia en la gran cúspide de roca, al norte de aquí. Al anochecer llegarás a una gruta que comparten cuatro monjes, que te darán comida y cobijo.

—Más adelante el camino se divide en tres senderos diferentes. Para llegar a Zindor deberás atravesar Chiga. Los cuatro monjes conocen el camino. *Pero sólo uno te dirá la verdad*. Los otros tres mentirán siempre, porque no querrán que atraveses tierras sagradas. De ti depende acertar cuál de ellos dice la verdad.

Agradeciéndole a Frias su ayuda, te retiras a pasar la noche.



**Para consultar el mapa,
ver la página 53.**

Pasa a la página 96.

Una vez más llegas al monasterio de Chawakelamptha.

Frias, el abad, te recibe con una sonrisa.

—Tal vez no creíste al monje correcto —te dice—. Bueno, la próxima vez recuerda que sólo uno de ellos dice siempre la verdad, por lo que puedes estar seguro de que si dos de los monjes coinciden en algo, ambos deben estar mintiendo.



**Para consultar el mapa,
ver la página 53.**

Pasa a la página 96.

Tras dos días de viaje por los páramos que dominan el extremo este de la isla, llegas a Riva.

Si has estado en Riva anteriormente, pasa a la página 117. Si no, sigue leyendo...

Hablando con las criaturas-pájaro que viven en Riva, te enteras de que, años atrás, en este lugar, los isleños construían barcos que confiaban pudieran cruzar el océano. Pero, de todos los barcos que partieron, nunca se volvió a saber nada de ninguno.

Lamentablemente, las criaturas-pájaro con las que hablas no desean ayudarte en tu búsqueda. Bajo la sospecha de que deben haber sido intimidadas por los crogocidas, decides no moverte hasta tener una información concreta de hacia dónde debes dirigirte a continuación. Consigues trabajo en un barco pesquero, soltando y recogiendo las redes. Después del trabajo, vagas por los muelles, confiando en obtener información.

Un día, en una taberna del puerto, adviertes un mural pintado sobre una pared. Mientras te hallas observando el mural, un hombre-pájaro entra corriendo en la taberna, gritando:

—¡Vienen los crogocidas!

Tienes sólo un minuto para consultar el mapa, ¡y éste no es el momento de cometer errores!



**Para consultar el mapa,
ver la página 47.**

*Si te diriges hacia el este,
pasa a la página 46.*

*Si te diriges hacia el oeste,
pasa a la página 118.*

*Si te diriges hacia el sur,
pasa a la página 114.*



Desatas el bote del amarre, izas la vela y te diriges hacia el extremo este del lago. Pero al poco rato un fuerte viento te desvía de tu ruta. Los aparejos del bote son extraños y no consigues manejarlos. El viento te arrastra primero hacia el centro del lago, y después hacia la parte oeste.

Las olas se hacen mayores. Por los costados del bote entran rociadas de agua. Te olvidas de intentar dirigirte a un lugar concreto. Lo único que quieres es llegar sano y salvo a la costa. Para empeorar las cosas, sobre el lago se está extendiendo una densa niebla.

—¿Por qué he hecho esto? —gritas.

El bote es difícil de manejar, pero es resistente y sólido, y cuando el viento deja de soplar sigues a flote. Navegas durante toda la noche. Finalmente, justo antes de amanecer, alcanzas una playa desierta. En cuanto empieza a clarear, te pones en camino.



**Para consultar el mapa,
ver la página 63.**

Pasa a la página 85.

Al volver a verte, las criaturas-pájaro de Noma te reciben con las alas abiertas.

Hurrick, un tallador de piedra, se muestra amable contigo. Le cuentas tu historia y le pides ayuda.

—No sé dónde está Zindor —dice Hurrick—, pero me sentiré muy feliz de poder ayudarte a encontrar un camino que te lleve a cualquier otra parte a la que quieras ir.



**Para consultar el mapa,
ver la página 53.**

Si le pides a Hurrick que te indique el camino...

*al Monte Tranquilo,
pasa a la página 52.*

a Verde, pasa a la página 101.

a Porros, pasa a la página 120.

*a Chawakelamptha,
pasa a la página 99.*

*a un sendero que atraviese
las Montañas Deslumbrantes,
pasa a la página 81.*

Saltas el muro. Cuando tus pies tocan el suelo, tienes la sensación de haber realizado un movimiento erróneo. Escondido entre la maleza hay otro humano, pero sale corriendo hacia el bosque como un animal asustado.

Te cruzas con algunos ancianos-pájaro sentados en círculo, masticando raíces. Cerca de allí, un gigantesco perezoso, en pie sobre sus patas traseras, roe la corteza de un árbol. Sigues avanzando y ves a otros seres. Todos ellos parecen vivir en su propio mundo, como si estuvieran allí desde hace muchísimo tiempo.

Caminas por una tierra cubierta de bellos helechos y musgos, pero desnuda de árboles. Poco después llegas a la cima de un acantilado de 300 pies de altura. Desde allí observas las inmensas olas que rompen contra las rocas. Sigues caminando primero en una dirección, luego en otra, y descubres que el muro del que has saltado sella una estrecha península enteramente delimitada por altos acantilados. Lentamente empiezas a comprenderlo: esto debe ser Cabo Mori. Sólo ahora recuerdas el aviso de Prespar. Te has metido en una trampa; una prisión de la que puede que no consigas escapar nunca.

Pasa a la página 112.



El clima es apacible. Construyes un cobertizo que te proporciona un cómodo resguardo para dormir. Por doquier crece un delicioso pan de fruta, fresas y nueces, por lo que no temes morirte de hambre. Pero tampoco tienes ninguna esperanza de ser rescatado. A medida que pasan los días, vas sintiéndote más y más desanimado.

Un día, caminando por una pradera, tropiezas y caes de cara. Estás a punto de golpearte la cabeza con una piedra. Toda la pradera esta salpicada de rocas, muchas de ellas lo suficientemente pequeñas como para poder transportarlas. ¡Te das cuenta de que puedes construir una escalera hasta lo alto del muro!

Levantas una roca y la llevas junto al muro. Luego regresas y recoges otra. Las vas poniendo una al lado de otra. Vuelves a buscar otra piedra, luego otra, y otra, y otra. Trabajas el resto del día y la mayor parte del día siguiente, y del siguiente, y del siguiente.

Al final has construido tu escalera. Muy contento, subes hasta lo alto y descienes por los contrafuertes del otro lado. Te has liberado de la prisión, pero aún te queda un largo camino para escapar de la Isla de Tenopia. Lo único que puedes hacer es comenzar a andar.

Pasa a la página 102.

Sita aparece tal como la recuerdas, excepto que esta vez no hay ningún barco disponiéndose a abandonar el puerto. Con la esperanza de enterarte de algo a través del sueño, tomas una estera desocupada y te tiendes. Te quedas dormido una vez más, y tienes enseguida un sueño sobre las amables criaturas-pájaro azules. En tu sueño, las criaturas-pájaro interrumpen su animada charla para escuchar atentamente tus preguntas. Pero antes de que puedas escuchar alguna de las respuestas, te sumerges en un nuevo sueño; la visión de un gran volcán, de cuyo cráter cubierto de nieve se elevan espirales de humo. Como si te hallases sobrevolando el volcán, bajas la mirada y ves, en la base de la montaña, los porosos y oscuros campos de lava. Acunado en un valle y respetado por el fluir de la lava, hay un pequeño pueblo. Un inmenso globo se eleva del pueblo y flota lentamente hacia el lejano mar. Tan rápidamente como comenzó, este sueño se ve sustituido por otro: estás de nuevo en el pueblo de Sita. Las criaturas-pájaro se encuentran cerca de ti, charlando acaloradamente. Uno de ellos grita. Miras a tu alrededor. Docenas de crogocidas, llevando redes y espadas, se dirigen hacia ti. ¡De pronto te despiertas bañado en un sudor frío! El ambiente está tan tranquilo y pacífico como siempre. Pero estás convencido de que debes salir rápidamente de la ciudad. Te levantas inmediatamente de la estera y te diriges hacia el este a paso ligero.

Pasa a la página 82.

Viajas durante horas por una tierra lodosa y cenagosa, salpicada de árboles muertos y de sumideros, de los que asciende humo y vapor. Aturdido y sofocado por los vapores, intentas encontrar un camino que atraviese este difícil terreno. De pronto resbalas, torciéndote el tobillo y cayendo en un hoyo. Te quedas tendido en el fondo del humeante hoyo, frotándote tu dolorido tobillo. Luego, desesperadamente, intentas encontrar un punto de apoyo en las paredes del hueco. Nada. Elevas la mirada y ves que una criatura de cabeza triangular te observa desde la superficie. Retrocedes, pero en ese instante recuerdas algo que oíste en tus viajes. ¡Ese ser debe ser un volca! Esas inteligentes y amables criaturas viven sólo de amoníaco. Las zonas que habitan son lugares donde ninguna otra criatura sobreviviría.

Otro volca se une al primero. Descolgando sus colas en el interior del hoyo, te suben a la superficie. Te llevan hasta donde comienza la zona en la que viven; allí crecen árboles y pasto y te tiendes a descansar hasta que tu tobillo esté restablecido.

Al cabo de pocos días tu tobillo está perfectamente. Los vapores de amoníaco son demasiado fuertes para ti, por lo que no puedes dirigirte al norte. Y la ruta hacia el sur está bloqueada por desfiladeros y acantilados.



**Para consultar el mapa,
ver la página 47.**

*Si te diriges hacia el este,
pasa a la página 46.*

*Si te diriges hacia el oeste,
pasa a la página 91.*



Decides que debes mantener tu computadora cueste lo que cueste, y declinas la oferta del guardia, resignándote a una indefinida sentencia de duro trabajo. Te juras a ti mismo que algún día encontrarás la oportunidad de escapar.

En los días siguientes, la vigilancia se hace más estrecha que nunca. Los guardias te observan día y noche. Cuando consigues hablarle a alguno de los prisioneros que llevan aquí largo tiempo, todos te dicen lo mismo: no hay esperanza.

Pero no piensas perder la esperanza. Es lo único que te queda. No obstante, a medida que pasan los días, te sientes cada vez más desanimado. Pero un día eres despertado mucho antes de lo acostumbrado y llevado ante uno de los supervisores crogocidas.

—Aquí tenemos más trabajadores de los que necesitamos, y en la mina de krelium no hay suficientes —te dice—. Mañana serás trasladado. Será en la mina de krelium, y no aquí, donde pasarás el resto de tu vida.

No es que las noticias sean buenas, pero lo son lo suficiente para reavivar tus ánimos. Además, aún dispones de tu computadora.

Pasa a la página 7.

Has llegado una vez más a Riva, en la costa este de la Isla de Tenopia. Esta vez estás decidido a tomar el camino correcto.

Ahora ya estás seguro de que Zindor está prácticamente a la sombra del gran Volcán Keona. Antes de tomar una decisión, examinas cuidadosamente tu mapa.



**Para consultar el mapa,
ver la página 47.**

*Si te diriges hacia el este,
pasa a la página 46.*

*Si te diriges hacia el oeste,
pasa a la página 118.*

*Si te diriges hacia el sur,
pasa a la página 114.*

Al poco rato de caminar en dirección oeste, te encuentras subiendo una estrecha y empinada cuesta que se alza abruptamente sobre los intransitables campos de lava. Te das cuenta de que te debes estar acercando a la base del volcán Keona. Te detienes y diriges la vista hacia el cielo. De la cima del volcán se eleva una densa columna de humo. La idea de acercarte más no te agrada.

Lentamente das un paso hacia adelante, tropezando casi con un crogocida que está tendido en la hierba. Parece haberse quedado dormido mientras vigilaba el sendero. ¿Qué es lo que tiene que vigilar?, te preguntas. Tu corazón late de expectación. Pasas con cuidado sobre el guardia y continúas caminando. Más adelante, la cuesta describe una curva. Caminando rápidamente rebajas la curva y bajas la mirada hacia un bello valle, rodeado casi enteramente por montones de lava solidificada. En el centro del valle hay un grupo de casas habilidosamente construidas.

Cuando llegas al pequeño poblado, un homínido de la misma especie que Prespar se adelanta a recibirte:

—Me llamo Kin Rugg. Bienvenido a Zindor —te dice.

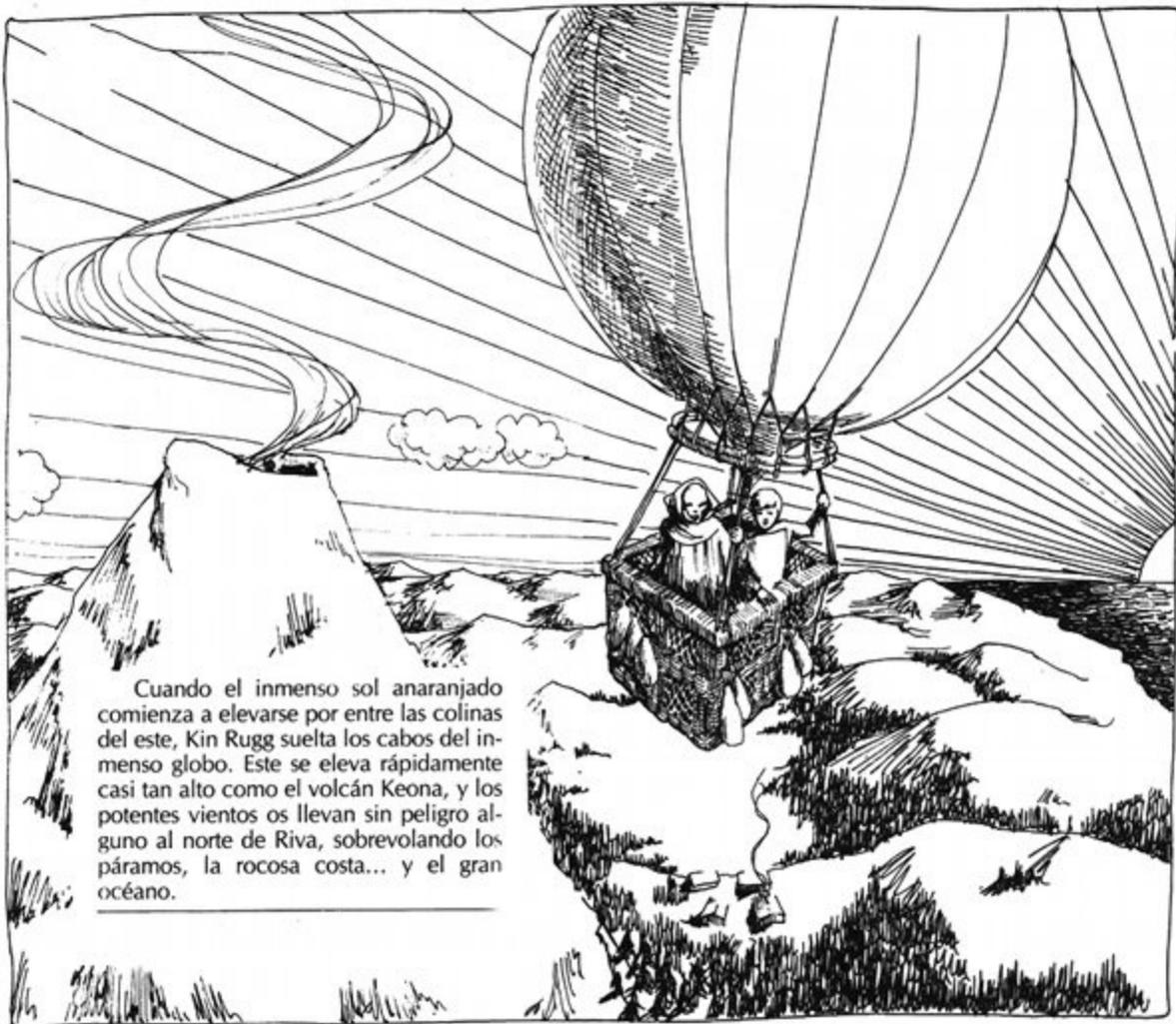
Sacas de tu bolsillo una carta arrugada y prácticamente ilegible.

—Prespar me envía para que vaya en su lugar al viaje en globo a Kabran —le explicas.

Kin Rugg lee la carta y asiente.

—Yo nunca rompo mis promesas. Además, estoy cansado de esconderme de los crogocidas. Esta noche puedes quedarte en mi casa. Mañana al amanecer abandonaremos para siempre la Isla de Tenopia.

Cuando el inmenso sol anaranjado comienza a elevarse por entre las colinas del este, Kin Rugg suelta los cabos del inmenso globo. Éste se eleva rápidamente casi tan alto como el volcán Keona, y los potentes vientos os llevan sin peligro alguno al norte de Riva, sobrevolando los páramos, la rocosa costa... y el gran océano.



Mientras el globo flota a la ventura, Kin Rugg sonríe ampliamente.

—¿Qué ocurrirá con las violentas tormentas que hunden los barcos? ¿Podremos evitarlas? —preguntas.

—Las tormentas se desencadenan cerca de la superficie. Volaremos sobre ellas —responde Kin Rugg. Pero seguidamente añade—. Aunque, es verdad, necesitaremos un poco de suerte.

Al poco rato la isla es sólo una nebulosa mancha en el horizonte. Aún no estás en casa, pero no te cabe duda alguna de que vas a lograrlo. Has demostrado que tienes coraje, y estás preparado para cualquier aventura que pueda aguardarte en el planeta de Tenopia.

Fin

Tras una caminata considerable, llegas a Porros. Cuando estás a punto de entrar en el pueblo, salen unos guardias de una cabaña que hay al lado del camino.

Tu corazón se encoge al ver a varios crogocidas galopando sobre sus peludos zekees.

Pasa a la página 7.

Mientras esperas a que pase la tormenta, acurrucado entre los montañeros para entrar en calor, uno de ellos saca de su zamarra un objeto que te resulta familiar. Se te escapa un grito de sorpresa. ¡Es tu computadora!

—¿Es tuya? —te pregunta tendiéndotela.

—¡Sí, sí! Gracias. ¿Dónde la encontraste?

El montañero ríe.

—Crogocida abre esto. ¡Puf! ¡Oh! ¡Oh! —Al hablar, el montañero imita al crogocida intentando abrir algo, retrocediendo de un salto como si hubiese una explosión, y arrojando ese algo al suelo. ¡El guardia que se quedó con tu computadora debe haber tratado de abrirla y le debió pasar la corriente!

Diviertes a los montañeros enseñándoles cómo proyectar un mapa de la región. Afortunadamente conocen el terreno tan bien que no están interesados en quedarse con la computadora.

La tormenta amaina y los montañeros te acompañan hasta un sendero que te prometen te llevará a un lugar seguro.

Pasa a la página 95.

Ves la humildes casas de paja y la estatua del dragón de Leata. Cuando entras en el pueblo, las charlatanas criaturas-pájaro te rodean, contentas de verte de nuevo. Pero sus indicaciones sobre Zindor siguen sin serte de ninguna utilidad. Una vez más consultas tu mapa.



**Para consultar el mapa,
ver la página 41.**

*Si tomas el camino hacia Okur,
pasa a la página 57.*

*Si tomas el camino
que bordea el Monte Karra,
pasa a la página 55.*

Una vez más, al entrar en la Tierra de Ninguna Parte, oyes música y risas. Empiezas a animarte. Ahora que sabes algunas palabras en su idioma, deberías ser capaz de obtener alguna información.

En ese momento oyes un grito:

—¡Crogocidas! ¡So!

So significa «norte», recuerdas, por lo que rápidamente te vuelves y comienzas a correr en dirección opuesta.



**Para consultar el mapa,
ver la página 29.**



Pasa a la página 50.

Caminas hacia el este por el camino de la costa, atravesando las ruinas de una antigua muralla. Pocas horas después, llegas a la boca de un estrecho río que señala el principio de una frondosa jungla, situada al norte del sendero.

Te detienes para decidir si será seguro cruzarlo a nado. Pero en ese instante oyes un grito detrás de ti. ¡Un crococida! No te queda otra opción: te zambulles en la lodosa y caliente agua y nadas hasta la orilla opuesta. Luego continúas por el sendero de la costa.



**Para consultar el mapa,
ver la página 41.**

Pasa a la página 102.

De vuelta en Toga, visitas una de las granjas para pedir consejo sobre tu próximo movimiento.

Las criaturas-pájaro te dicen que el camino oeste lleva a Issus. Consultas tu mapa para obtener más pistas. El camino norte lleva a Medea, en el Lago Shonra; el camino sur lleva a un puerto, y el camino este lleva al bosque.



**Para consultar el mapa,
ver la página 63.**

Si tomas el camino...

hacia Medea, pasa a la página 88.

hacia Issus, pasa a la página 55.

*hacia el bosque llovedizo,
pasa a la página 97.*

hacia el puerto, pasa a la página 102.

Recuerdas lo fácil que es trepar a lo alto del muro. El que quieras o no ir al otro lado, es otra historia. Antes de decidir qué vas a hacer, miras tu mapa y ves que hay tres caminos que se alejan del muro. El camino norte va a Riva, el camino oeste lleva a la Tierra de los Volcas, y el camino sudoeste lleva hacia la costa.



**Para consultar el mapa,
ver la página 47.**

*Si tomas el camino de Riva,
pasa a la página 75.*

*Si te diriges hacia la Tierra de los Volcas,
pasa a la página 114.*

*Si vas hacia el sudoeste,
pasa a la página 102.*

*Si trepas por el muro,
pasa a la página 111.*

Una vez más has llegado al bello pueblo de Medea.

Si la última vez que estuviste aquí, te llevaste un bote sin pedirlo, las criaturas-pájaro te entregan a los crogocidas. En ese caso, pasa a la página 7. Si no, sigue leyendo...

La amigable mujer-pájaro te acoge con las alas abiertas. Esta vez te lleva ante una anciana criatura llamada Mi.

Mi está sentada sobre una estera con las piernas cruzadas. Ha perdido la mayor parte de sus plumas, y su piel se ha encogido tanto que en algunos lugares se ha resquebrajado, revelando trozos de exangüe carne azul. Se te queda mirando durante un largo rato, hasta que te preguntas si aún está consciente, e incluso si está viva. Pero finalmente habla.



—Sí, sé dónde está Zindor, al este del volcán Keona, tan cerca que los crogocidas no osan ir allí. Pero entre Zindor y donde nos encontramos hay una ciénaga que nunca podrás cruzar. Para llegar a Zindor debes encontrar Chawakelamptha. Está en el norte, en las Montañas Deslumbrantes.

Mi se queda callada; sabes que te ha dicho todo lo que sabe. A la mañana siguiente te pones de nuevo en marcha en dirección a las Montañas Deslumbrantes. Ya que tendrás que bordear el extremo oeste del Lago Shonra, sigues el camino oeste. Tras caminar varias horas, llegas a una bifurcación.



**Para consultar el mapa,
ver la página 63.**

*Si tomas el camino de la izquierda,
pasa a la página 85.*

*Si continúas recto,
pasa a la página 55.*

Decides no quedarte mucho tiempo en Sera. En vez de ello, planeas trasladarte a uno de los pueblos vecinos que hay a lo largo de la costa del Lago Shonra, en búsqueda de nueva información acerca de la ruta a Zindor.



**Para consultar el mapa,
ver la página 63.**

*Si tomas un bote en dirección oeste, hacia Medea,
pasa a la página 88.*

*Si bordeas el lago caminando en dirección a Shar,
pasa a la página 62.*