

**ELIGE  
TU PROPIA  
AVENTURA**

Tú eres el protagonista  
de esta historia, elige entre  
26 soluciones distintas.

# ¡NAUFRAGIO!

EDWARD PACKARD - PAUL GRANGER



**TIMUN MAS**

## **¡NAUFRAGIO!**

*Traducción autorizada de la obra:*  
**Survival at sea**

*Editado en lengua inglesa por:*  
**BANTAM BOOKS INC. New York, 1982**

© **Edward Packard**  
© **Ilustraciones: Bantam Books Inc.**  
I.S.B.N. 0-553-22768-8

**«CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE»**  
*Es marca registrada por Bantam Books Inc.*

**«ELIGE TU PROPIA AVENTURA»**  
*Es marca registrada por Editorial Timun Mas, S. A.*

© **EDITORIAL TIMUN MAS, S. A. Barcelona. España. 1983**  
*Para la presente versión y edición en lengua castellana*  
**Primera edición: marzo 1984**  
**Segunda edición: septiembre 1984**  
**Tercera edición: marzo 1985**  
I.S.B.N. 84-7176-648-5

**Editorial Timun Mas, S. A.** Castillejos, 294. 08025 - Barcelona

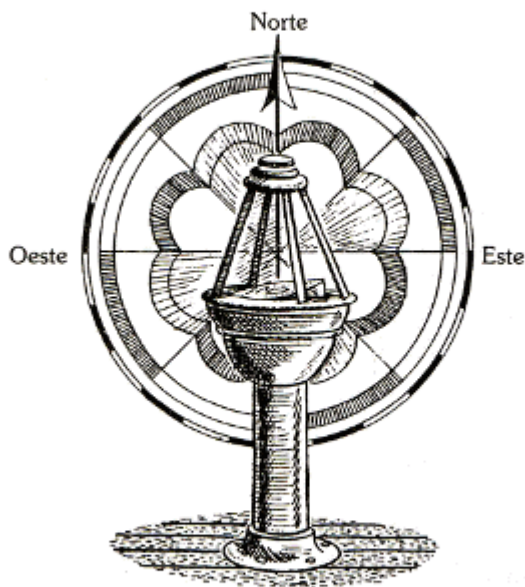
*Traducción al castellano: Carles Aliet i Aixalà*

*Impreso en España - Printed in Spain*  
**E.S.G., S. A.** - Lisboa, 13. Barberà del Vallès (Barcelona)  
D.L.B. 9943-1985

# ¡NAUFRAGIO!

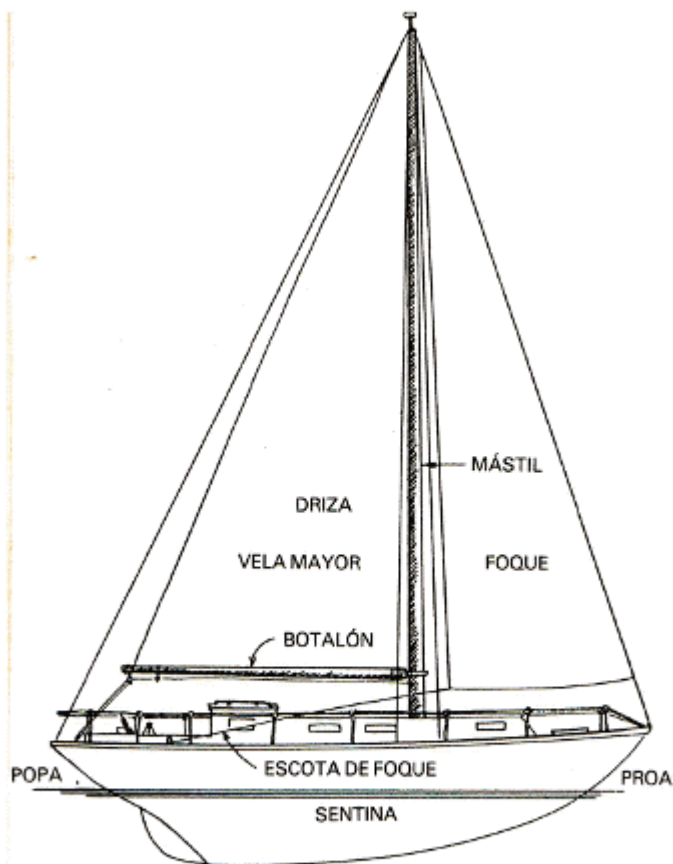
---

EDWARD PACKARD



Ilustraciones: PAUL GRANGER

TIMUN MAS



**BALANDRA ALLEGRO**

## ADVERTENCIA

---

¡No leas todo el libro seguido, del principio al fin! En sus páginas hallarás muchas y variadas aventuras. A medida que lo vayas leyendo, te verás obligado a elegir. De tu decisión depende que la aventura constituya un éxito o un fracaso.

Tú serás el responsable del resultado final. Te corresponde a ti tomar las decisiones. Una vez que hayas elegido, sigue las instrucciones para averiguar qué sucede a continuación.

Recuerda que no puedes volverte atrás. Recapacita antes de decidirte por una opción. Tu elección puede conducirte al desastre o... ¡a un magnífico final!

## ADVERTENCIA ESPECIAL

---

En la página 13 encontrarás la carta oceanográfica que muestra por donde navega el *Allegro*. De vez en cuando, puede ser que necesites mirar la carta para que te ayude a tomar una decisión.

Espero que sobrevivirás de tus aventuras por el mar, ¡y espero, también, que las disfrutarás!

*Edward Packard*



Hace unas semanas recibiste una llamada de tu vieja amiga, la doctora Nera Vivaldi, la famosa antropóloga especializada en comunicación entre las especies.

— ¿Te gustaría navegar por el Pacífico Sur? —te preguntó—. Buscaremos el arcasaurio, un dinosaurio que creemos que aún puede vivir en las profundidades del océano.

Te costó algunas discusiones conseguir permiso para ir con tu amiga, pero aquí estás, en la isla de Bariba, a miles de millas de tu casa. Cuando la balandra de cuarenta pies *Allegro* deje Bariba mañana, itú estarás a bordo!

En estos momentos, estás sentado frente al aparato de televisión en el bar del Hotel Bariba. Contigo se hallan tus compañeros de tripulación: Eric Zindel, el responsable del *Allegro*; Pete Karn, su joven sobrino; Jack Maiko, marinero; y, naturalmente, la doctora Vivaldi.

Habéis arreglado una entrevista con el capitán de un pesquero de rastra australiano; el hombre sostiene haber visto una enorme bestia acuática en el área. Lo miras con ansioso interés mientras describe lo que vio:

*«Estábamos a unas cuatrocientas millas al noroeste de Bariba cuando divisamos una forma negra en el agua. Primero, creímos que era una ballena. Pero un cuello largo y delgado y una cabeza monstruosa salieron a cerca de treinta pies de la superficie. Las mandíbulas de la bestia debían de tener diez pies de largo.*



*»Teníamos hombres con armas de arpón prestos a disparar, pero no tuvieron la oportunidad de hacerlo. El monstruo se revolvió hacia un gran flipper naranja, lo rodeó y lo hundió en el mar como uno aplasta una mosca encima de la mesa.*

*»Ordené virar el barco a estribor, a toda velocidad, para alejarnos de la bestia. Navegamos en círculo para echar otro vistazo a aquel ser monstruoso, pero había desaparecido».*

En la pantalla del televisor aparece un anuncio, y Eric apaga el aparato.

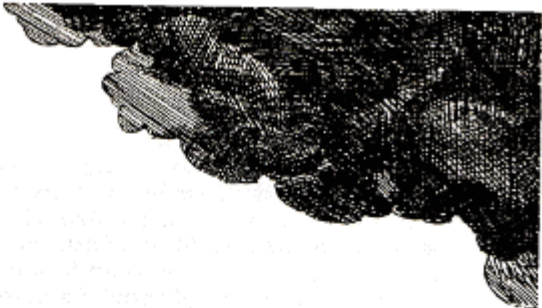
– Bien, Nera, ¿qué opinas? –pregunta.

La doctora Vivaldi se ha puesto de pie, con los ojos chisporroteantes.

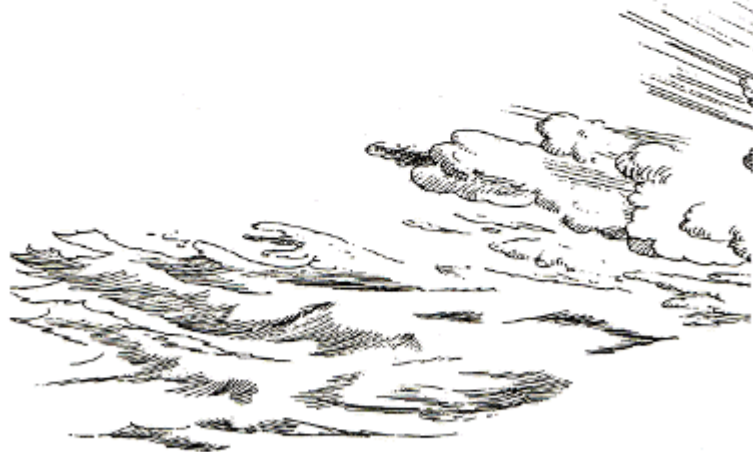
– Claro está que eso puede ser un engaño, pero la descripción se ajusta perfectamente al arcasaurio. Podría ser la única especie de dinosaurio que todavía existe. El encuentro tuvo lugar en un área en que una corriente caliente, rica en algas nutritivas, emerge del suelo oceánico. Si el arcasaurio aún vive, ése es el único sitio donde podemos esperar encontrarlo.



Han pasado dos días. Estás a bordo del *Allegro*, navegando con una agradable brisa y bajo un cielo soleado. Eric lleva el timón. La doctora Vivaldi se halla cerca, analizando una muestra de agua. Pete está atendiendo el foque, y Mai-ko se encuentra sentado en la cubierta de proa con la vista fija en el mar. Te dispones a comprobar la sonda cuando llega un mensaje a través de la radio de la balandra.



*«¡Atención! Un volcán ha hecho erupción bajo la superficie del mar, a unas doscientas millas al este de la isla de Etuk. Una nueva isla emerge del océano. Se previene a todos los barcos que se mantengan alejados del área. Puede haber mar turbulenta y olas gigantes.»*



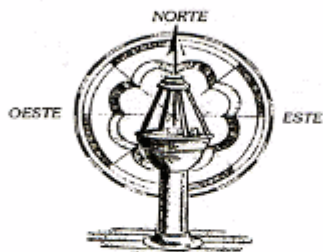


---

*Pasa a la página 6.*

Eric da una ojeada a la carta.

– Nos estamos dirigiendo hacia la zona de peligro –dice–. Ardo en deseos de ir allí, pero sólo si todo el mundo está de acuerdo. Ésta puede ser nuestra única oportunidad de hallar el arcasaurio. Pero, si no queréis arriesgaros por las aguas peligrosas, decidlo ahora.



---

*Si dices que no quieres arriesgarte a navegar  
por la zona de peligro,  
pasa a la página 18.*

*Si dices que estás deseando arriesgarte a ello,  
pasa a la página 19.*

– Yo navegaría exactamente hacia el norte –dices a la doctora Vivaldi–. Según la carta, éste es el rumbo que con mayor probabilidad nos llevará donde el arcasaurio ha sido visto.

La doctora da un golpe de timón. Tras ajustar las velas al nuevo rumbo, tú y Pete os sentáis en la cubierta de proa, apoyados en la cabina; allí bebéis limonada y coméis galletas de chocolate, mientras observáis cómo el sol se desliza en el mar. Más tarde, subes a tu litera con la sensación de que todo va bien. En el momento en que te sumes en un tranquilo sueño, tienes la premonición de que mañana puedes ver al arcasaurio.

Eres despertado por los gritos de Maiko: «¡Rompientes a proa!». Chocas con la doctora Vivaldi cuando trepas por la escalera. Maiko está al timón. Oyes a Eric gritar: «¡Hay arrecifes por todo el lugar! ¡Virad!».

Saltas al entarimado del sollado y sueltas el foque. Maiko tuerce enérgicamente el timón. Una ola alcanza la popa y manda el *Allegro* violentamente hacia delante. Al chocar, se oye un ruido terrible. Y vosotros sois lanzados con furia a proa mientras la balandra se hace pedazos contra un arrecife.

– ¡Pronto! ¡Tira el foque hacia atrás! ¡Intentaremos sacar el barco del arrecife! –vocifera Eric.

Te llegas hasta el foque, pero de nuevo pierdes el equilibrio cuando otra ola topa con el costado del *Allegro*.



— Demasiado tarde —dice Eric—. Estamos en-  
callados.

— ¡Estamos haciendo agua! —grita la docto-  
ra—. El coral nos está haciendo trizas.



---

*Pasa a la página 10.*



Miras dentro de la cabina. El agua fluye a ella desde la sentina.

— ¡Coged el bote salvavidas! — profiere Eric.

Maiko y Pete van a por el bote. Tú corres a buscar agua y comida, pero un grito de Eric te detiene: «¡Abandonad el barco!». Ayudas a bajar el bote salvavidas, y los cinco tripulantes os amontonáis en él.

Tú y tus compañeros bogáis hacia aguas más tranquilas. Al mirar atrás, veis cómo una ola tras otra chocan contra el *Allegro* y cómo lo van rompiendo poco a poco contra el cor- tante arrecife de coral.

Pronto el bote se ha alejado de los peligrosos arrecifes. Nadie tiene mucho que decir, mientras vais a la deriva sin remedio por el océano embravecido. Piensas en cómo habéis tomado el rumbo directo a los arrecifes. ¡Si hubieras dedicado más tiempo a estudiar la carta de navegación! La próxima vez sabrás hacerlo mejor, si hay una próxima vez.

• Fin

Utilizando todas tus fuerzas (y algunas que ni siquiera sabías que tuvieras) tratas de girar el timón lentamente a la izquierda. No se mueve. Luego, súbitamente, empieza a dar vueltas, y tú luchas para mantenerlo en el rumbo. Pero el timón modera su movimiento y gira en sentido contrario al que deseas.

Mirando hacia atrás, ves la cresta de una ola a punto de romperse detrás de ti. Mueves el timón, dirigiéndote más enérgicamente a través de ella y avanzas cortando el agua.

La ola ha pasado. El bote se bambolea por las revueltas aguas. Caes al suelo, agotado.

La doctora Vivaldi toma el timón.

— ¡Has salvado el barco! — exclama.

El resto de la tripulación apoya su elogio, excepto el pobre Eric, quien está tumbado cerca del timón, aún aturdido por el golpe en la cabeza.

Pete se arrodilla al lado de su tío y lo ayuda a levantarse.

— Tenemos que volver al rumbo correcto — dice Eric.

— Habitualmente, una erupción volcánica va seguida de temblores — advierte la doctora—. El próximo podría terminar con nosotros. Por otra parte, estas sacudidas pueden llevar el arcasaurio a la superficie.

La doctora Vivaldi te da la carta.

— ¿Qué rumbo debo tomar? — te pregunta.

Estudias la carta. Sabes que ayer a la misma hora pasasteis el arrecife de Kitt. Calculas que el *Allegro* ha ido en dirección noroeste y que ha viajado aproximadamente a siete nudos. La radio informó de que la erupción volcánica tuvo lugar a unas doscientas millas al este de la isla de Etuk. ¿Qué rumbo dirás a la doctora Vivaldi que siga?

¿Norte?

¿Noreste?

¿Este?

¿Sureste?

¿Sur?

¿Suroeste?

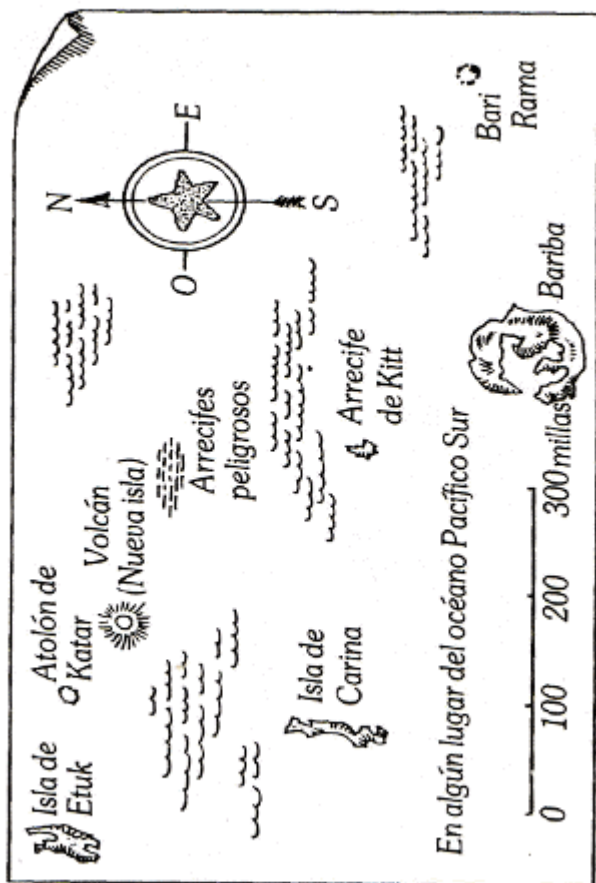
¿Oeste?

¿Noroeste?

---

*Puede que quieras consultar la carta  
(página 13) antes de tomar una decisión.  
Luego, pasa a la página 27.*

*CUIDADO: No pases a la página 27 hasta que  
hayas decidido en firme, qué rumbo  
aconsejarás a la doctora Vivaldi que siga.*



Intentando evitar que el barco se hunda por la cara de la ola, tiras del timón con todas tus fuerzas, con lo que llevas el *Allegro* a la derecha, paralelo a la ola.

– ¡Mantén esta posición! –te grita Eric.

Agarras tu chaleco salvavidas y te lo atas mientras la ola bate todo el costado de la chalupa. Un muro de agua cae sobre ti.

La ola ha pasado. Aún estás vivo, pero el *Allegro* es un casco azotado por el mar. Los mástiles y las velas han desaparecido. Eric, Maiko y la doctora Vivaldi, también. Pete yace gimiendo en el entarimado del sollado.

– ¿Han caído al agua? –pregunta.

Tú asientes con la cabeza tristemente.

– ¿Estás bien tú?

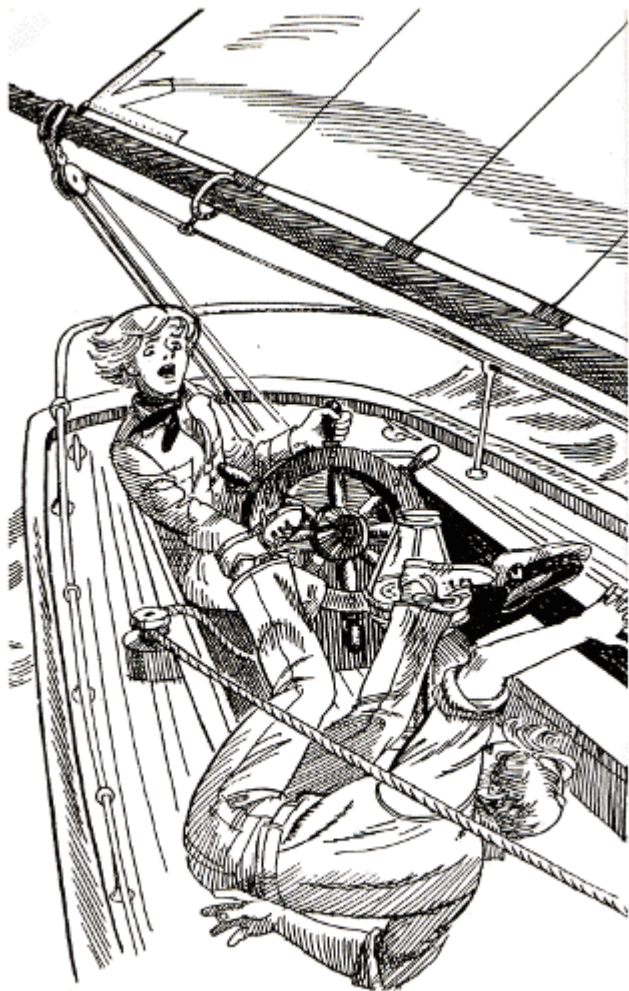
– Creo que me he roto una costilla –responde Pete–. Pero olvídalo. Sería mejor que hincharas el bote salvavidas.

Señala hacia la proa del barco. Se halla sumergida en el mar, y el agua está deslizándose por la cubierta.

– La ola rompió la proa. ¡Nos hundimos!

Hinchas el bote rápidamente. Tras coger apresuradamente una lata de galletas y un cántaro con agua, ayudas a Pete a entrar en el bote y saltas a éste detrás de él. Empujas para apartarte del *Allegro*. Segundos después, la chalupa desaparece bajo las olas. Tú y Pete musitáis una oración por vuestros amigos perdidos, y luego otra por vosotros mismos.







Agarras el timón y te pegas a él, ¡te va la vida en ello! El botalón oscila salvajemente. Golpea a Eric en la cabeza y lo derriba de nuevo sobre el suelo del entarimado del sollado. Pete es lanzado con violencia contra la cubierta. Por fortuna, Maiko se ha atado a la escotilla delantera.

Al fin, el *Allegro* llega al nivel de la cresta de la ola. Puedes mirar hacia abajo, al agua, como si estuvieras mirando desde la cima de una montaña.

Entonces el barco se ladea y empieza a descender por el costado de la gigantesca ola, deslizándose cada vez más de prisa. Tienes el timón bien cogido. ¿Qué dirección tratarías de tomar?

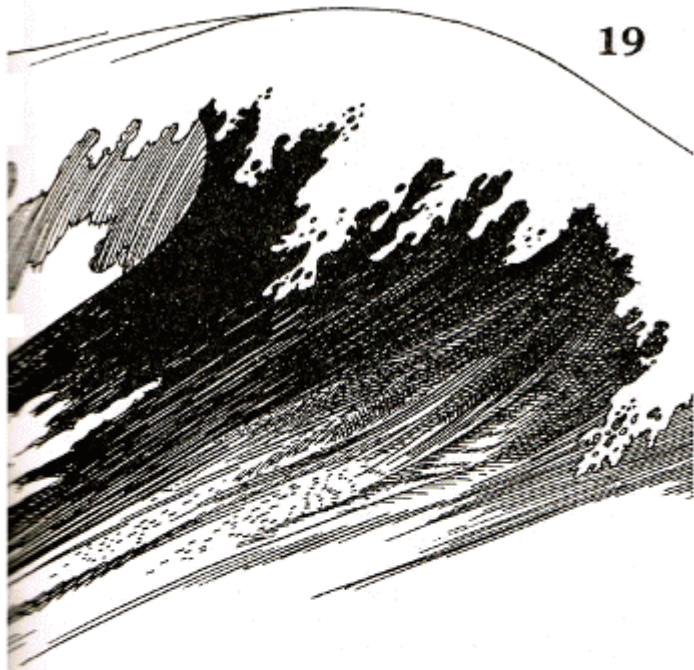
---

*Si mantienes el timón  
donde está, de modo que  
sigas bajando directamente por la ola,  
pasa a la página 21.*

*Si intentas navegar en un ángulo de 45°  
respecto a la ola,  
pasa a la página 11.*

*Si tratas de tomar una dirección  
paralela a la ola,  
pasa a la página 14.*





De pronto, ves que lo que tú decidas hacer no importa. Una terrible ola —de cincuenta pies de altura— está a punto de estrellarse contra el *Allegro*.

— ¡Ataos los chalecos salvavidas! —grita Eric.

Sin embargo antes de que pueda seguir su propio aviso, cae violentamente sobre la cubierta. El barco casi es hundido por una montaña de espumosa agua azulverdosa.

---

*Pasa a la página 17.*

La doctora Vivaldi sitúa al *Allegro* en su nuevo rumbo y te cede el timón. Eric todavía tiene un fuerte dolor de cabeza. Maiko continúa balbuciendo lo rico que será cuando alcance la nueva isla. La doctora Vivaldi parece un poco deprimida.

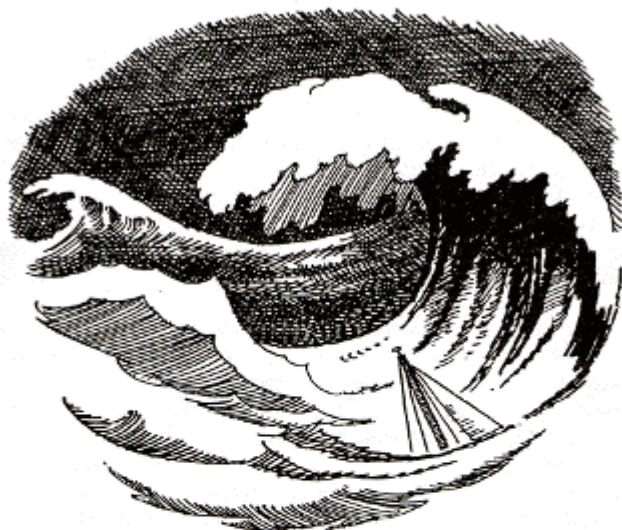
– Comienzo a dudar de que lleguemos a encontrar jamás el arcaosaurio –dice.

No obstante, lo que te ha trastornado más es el tiempo. El cielo se ha llenado de oleosas nubes grises. Siempre que el sol las atraviesa, brilla con una enfermiza luz amarilla. El viento sopla más fuerte. Crestas de mar muy altas ruedan hacia la balandra desde el norte y la llevan de un lugar a otro. Compruebas el barómetro. Está bajando con rapidez.

Cuando la tarde ha pasado, el viento aumenta de velocidad y el mar se embravece más. Pronto las olas rompen contra la proa del barco, enviando por los aires violentas salpicaduras de espuma a tu cara.

Te alegras de que la doctora se haga cargo del timón.

– Dile a Maiko que me releve dentro de un par de horas –te pide.



Sosteniendo el timón fuertemente, mantienen el *Allegro* en su rumbo, en descenso directo por la cara de la ola. Salpicaduras de blanca espuma vuelan por encima de la cubierta, llevando el aire. La chalupa se sumerge como si ayer a plomo por un risco.

Luego, a través de la espuma, ves un muro de agua que se levanta ante ti. Otra ola rompe contra la embarcación por detrás. Toneladas de agua se estrellan sobre ésta, y el *Allegro* se hunde, se hunde, hacia las profundidades del mar.

**Fin**

Una vez que la doctora Vivaldi ha situado el *Allegro* en su nuevo rumbo, te vas al camarote a dormir.

A la mañana siguiente te despiertan unas voces excitadas que vienen de arriba. Eric ya está subiendo por la escalera. Tú le sigues de cerca.

Los otros miembros de la tripulación ya están en cubierta. Todos se hallan mirando un círculo de picos montañosos de forma cónica que se elevan del mar.

— ¡Qué isla tan hermosa! —dice la doctora.

— Sí, he estado aquí antes —dice Eric—. Es la isla de Carina. Es un verdadero paraíso, pero está lejos de donde el arcasaurio fue visto.

Te mira severamente.

— Nos has hecho seguir un rumbo equivocado. ¡No creo que leyeras la carta!

Empiezas a excusarte, pero Eric levanta una mano.

— De acuerdo. Me has dado una idea. Hemos sobrevivido a una ola gigante, y todavía estoy débil por el golpe en la cabeza. Vagaremos por la isla de Carina. Todos necesitamos descansar, de manera que pasaremos un día o dos nadando y tomando el sol antes de continuar nuestra búsqueda del arcasaurio. ¿Está de acuerdo con eso, doctora Vivaldi? —pregunta Eric.

— Dices que la isla es un paraíso —replica ella—. Eso me basta.

Te resulta difícil discutir el plan.

**Fin**









La doctora Vivaldi vira el *Allegro* hacia el noroeste. Luego, tú tomas el timón mientras Pete y Maiko ajustan las velas.

A medida que pasan las horas, el viento se hace más frío, y el *Allegro* vuela a través de los mares azulverdosos. Un albatros errante se posa en el barco para examinarlo. Te maravillas de su envergadura cuando vuela en círculo encima de ti y luego planea.

Eric sube de la cabina. Su aspecto ha mejorado mucho. Comprueba la dirección de la brújula.

— Te has convertido en todo un marinero —te dice—. Estamos navegando con rumbo al atolón de Katar, un hermoso círculo de arrecifes de coral. Si el viento se mantiene, estaremos allí al anochecer.

Humo en el horizonte exactamente al frente.

— ¡Es una isla! —grita Pete. Mira a través de los prismáticos—. ¡Es un volcán!

— En la carta no hay ninguna isla —dice Eric.

— Entonces ésta es: ¡la nueva isla! —observa la doctora.

Maiko arrebató los prismáticos de las manos de Pete.

— Algún día esa isla valdrá un billón de dólares —afirma.

— ¡Mirad! ¡Olas a la vista! —Pete señala una línea de olas de veinte pies.

— Virad treinta grados a estribor —ordena Eric—. Ajustad las velas. Recibiremos las olas por el lado de babor.

El barco surca fácilmente las olas, que son pequeñas comparadas con la ola gigante que antes habéis surcado.

– Estas olas son causadas por un terremoto menor de la isla –dice la doctora Vivaldi.

– Podía haber sido mucho peor –afirma Eric. La doctora está de acuerdo.

– Quizá lo sea la próxima vez.

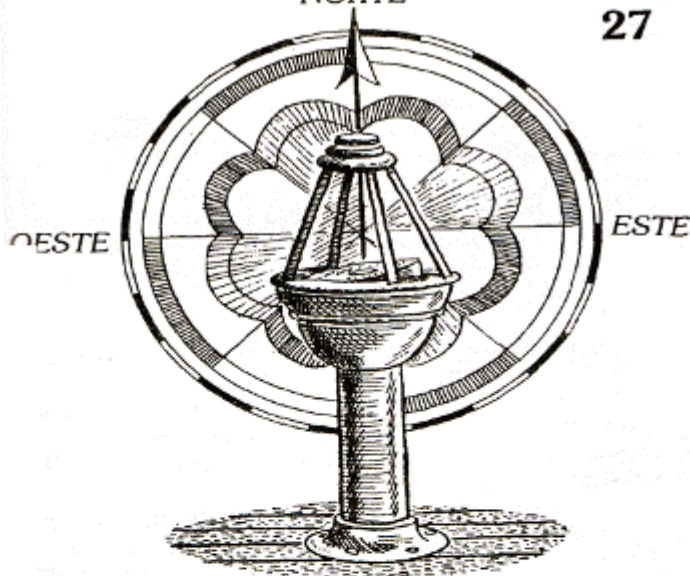
Maiko está de pie sobre la cabina de cubierta, sosteniéndose en el palo para guardar el equilibrio.

– ¿Habéis pensado en esto, compañeros? –dice–. Esa isla nunca ha estado allí antes. No pertenece a ningún país. Los primeros que lleguen a ella serán sus propietarios. Podríamos levantar nuestro propio país, hacer nuestras propias leyes, dirigir las cosas del modo que quisiéramos.

– Puede que no sea acertado pensar ya de esta forma –dice la doctora Vivaldi–. Si ese volcán se desata de nuevo mientras estamos en tierra, puede borrarlos del mapa antes de que te elijamos presidente, Maiko.

Eric se ríe.

– De todos modos, hoy ya es demasiado tarde. –Señala en dirección a estribor–. Anclaremos en el atolón de Katar para pasar la noche. Mañana decidiremos lo que vamos a hacer.



---

*Si dices a la doctora Vivaldi que  
vaya al norte,  
pasa a la página 7.*

*Si le dices que vaya hacia  
el noroeste,  
pasa a la página 25.*

*Si le dices que se dirija al noreste,  
al este o al sureste,  
pasa a la página 20.*

*Si le dices que vaya al sur,  
suroeste u oeste,  
pasa a la página 22.*

Ya hace cinco días que tú y Pete vais a la deriva en el bote salvavidas. Pete, acurrucado de través, habla solo en murmullos. Se diría que se hizo mucho más daño de lo que dijo.

Se os ha terminado el agua y la mayor parte de la lata de galletas. Estáis demasiado sedientos para comeros el resto. Vuestra sed aumenta a cada hora que pasa.

– ¡Agua! ¡Agua!

En estos momentos, no importa otra cosa. Vuestra garganta está ardiendo. Agua...

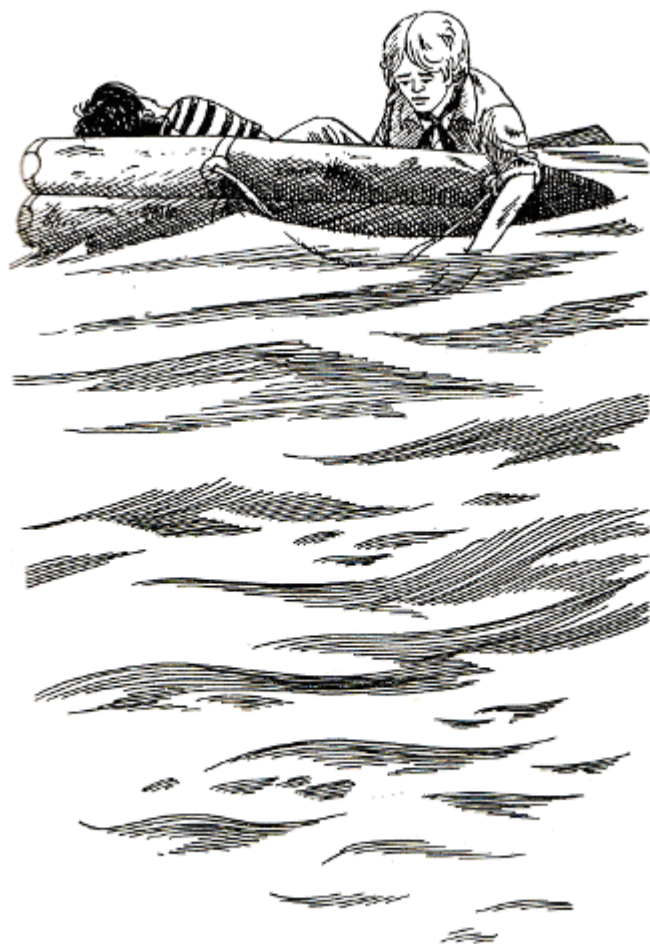
Te inclinas por un costado del bote y miras fijamente los billones y billones y billones de litros de agua. La mitad del agua del mundo. El océano Pacífico.

Sabes que se supone que no debéis beber agua salada del océano. Pero deseas hacerlo. Tu cuerpo lo necesita. Formas una copa con las manos y las sumerges en la clara y fría agua.

---

*Si bebes un poco de agua de mar,  
pasa a la página 54.*

*Si te abstienes de beber de esa agua,  
pasa a la página 33.*



Esa noche la tripulación establece turnos de guardia. Tu turno es a medianoche. Mientras los demás duermen, te hallas sentado solo en la cubierta de proa, con la mirada clavada en la nueva isla, perfilada a la luz de la luna. A través de los prismáticos, observas una débil columna de humo que se levanta de la cúspide de la montaña.

De repente, Maiko aparece de pie a tu lado. Lleva un fusil submarino en una mano y una bolsa con pertrechos en la otra.

– ¿No podías dormir? –le preguntas.

– No quería dormir –dice él–. He estado pensando en cómo podría apoderarme de todo un país.

– ¿Qué quieres decir?

– Voy a desembarcar en la isla con el esquife. Voy a ser el primer hombre que ponga el pie en la nueva isla. ¡Será mi país!

– Pero no puedes llevarte el esquife sin el permiso de Eric.

– Claro que puedo, porque yo soy la ley de la nueva isla.

– Voy a despertar a los otros –dices.

Maiko te apunta con su arma.

– No, no vas a hacerlo, a menos que quieras que te atravesase como a un pez gordo. –Su boca se tuerce dibujando una sonrisa deshonestista–. No me gustaría hacerlo. Vales bastante. De hecho, quiero que vengas conmigo. Te daré una parte de la isla. Estaremos de vuelta en el *Allegro* al amanecer, después de que yo haya puesto mi bandera en tierra.





---

*Si quieres ir con Maiko,  
pasa a la página 37.*

*Si insistes en quedarte en el Allegro,  
pasa a la página 39.*

---

Antes de acostarte para dormir un poco, te detienes ante la litera de Eric. Éste parece muy cansado al hacerte el ademán de que te acerques.

– Puedo decir por el estado del mar que estamos en la trayectoria de un tifón –murmura–. Tenemos que cambiar de rumbo.

– ¿En qué dirección?

Eric menea la cabeza.

– ¿Cuál es nuestro rumbo en estos momentos?

– Vamos hacia el este.

– A juzgar por la dirección de las olas y del viento, el centro de la tormenta está exactamente en el este, y es probable que venga en dirección hacia nosotros. El lado derecho de la tormenta es el lado peligroso. Tratad de permanecer a la izquierda de la trayectoria del tifón. –Eric cierra los ojos y cae en un estado de sopor.

Corres hacia cubierta. Debes convencer a la doctora Vivaldi que cambie el rumbo. ¿Pero qué dirección le dirás que tome?

---

*Si le dices que vaya hacia el norte,  
pasa a la página 40.*

*Si le aconsejas que se dirija al oeste o al sur,  
pasa a la página 43.*

Deseas desesperadamente beber agua salada, aunque sabes que hacerlo sería un camino seguro hacia la muerte.

Te acurrucas en el bote y esperas. Pete está durmiendo. Tú vigilas, una hora tras otra. Finalmente, ves algo en el agua. ¡Es un barco! Parece algo muerto a la deriva. Comienzas a remar hacia el buque. Pete se sienta, sonriendo por primera vez desde que la ola gigante convirtió el *Allegro* en sólo un recuerdo.

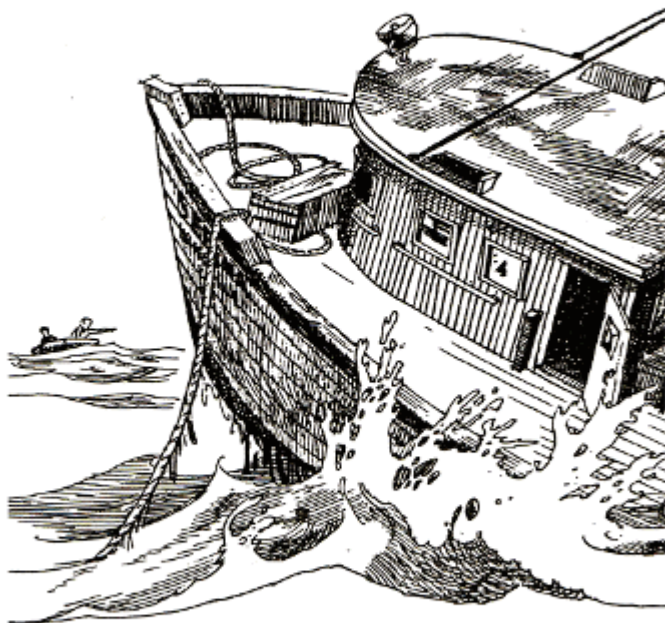
Estás demasiado débil para remar mucho rato. Afortunadamente, el viento sopla en dirección a la nave. Solamente tienes que remar lo suficiente para asegurarte de que no irás más allá de ésta. Pronto puedes leer el nombre del barco escrito en su proa: *Serena*, y debajo de aquél, «Honolulú». La proa está mucho más arriba que la popa, y las olas rompen sobre la cubierta trasera.

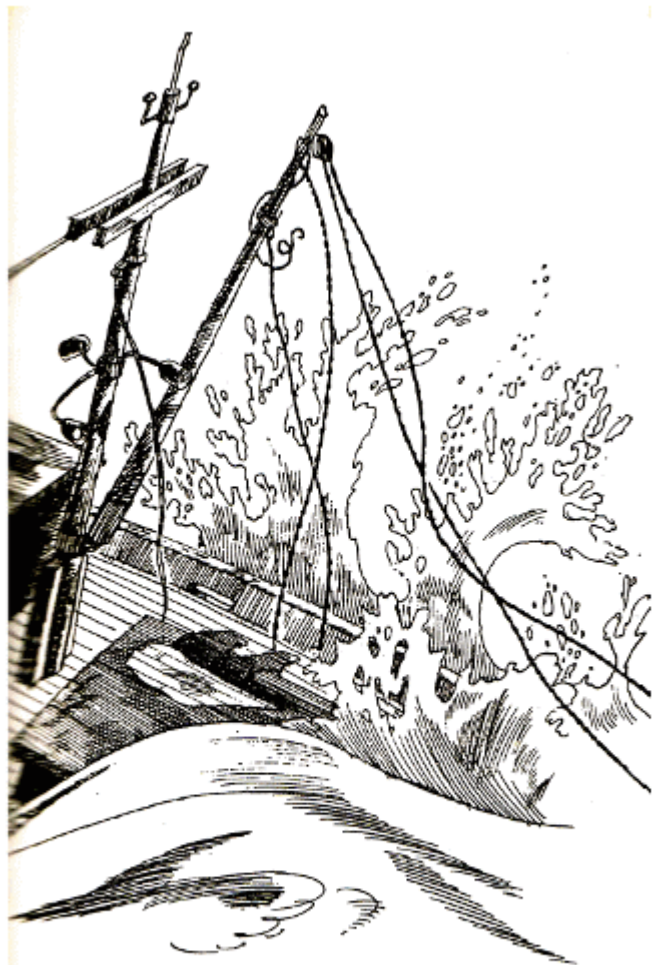
– ¡Es un buque naufragado! –grita Pete.

– Ha debido de encallarse en un arrecife –afirmas–. Parece una nave de pesca.

---

*Pasa a la página 36.*





Media hora después la corriente te lleva al costado del navío, y subes a su inclinada cubierta. El barco está en buenas condiciones, pero no hay señales de la tripulación.

– Deben de haber cogido el bote salvavidas e intentado llegar a tierra –aventura Pete.

Trepas por la cubierta hacia la cabina principal y entras por la escotilla. Pasas por las literas y la tabla de navegación, para descender por una escalera a la sentina. Pete te sigue.

– Mira, he encontrado un tanque de agua –el muchacho señala un barril de madera con una espita de latón.

Tú hallas una hilera de cubiletes que penden de la pared. Coges uno y lo pones bajo la espita; Pete la abre. Un chorro de agua llena el recipiente, y tanto tú como tu compañero saciáis ávidamente vuestra sed.

Pete te sonríe y se frota la frente.

– ¡Gracias a Dios que dejaron esta agua!

Mientras habla, levantas la tapa del tanque y miras adentro.

– Quedan unos quince o veinte litros.

– Tendremos que racionarla –dice Pete–, pero por lo menos nos permitirá beber una semana.

Sintiéndooos más fuertes, escudriñáis el buque en busca de comida. Sólo encontráis una lata de manzanas secas y un paquete de arroz. Tú también hallas una caja de herramientas, un recipiente con alcohol y algunas cajas de cerillas.

Ésta es una oportunidad que sólo se presenta una vez en la vida. Puedes ser la primera persona que ponga pie en una nueva isla. Puedes levantar un nuevo país.

– Iré contigo –le dices a Maiko.

Maiko desata el esquife y los dos subís a él. Maiko permite que la embarcación derive un poco antes de alzar las velas. La brisa es ahora más fría, y el esquife vuela a través de las apacibles olas, surcando sus crestas con facilidad. La nueva isla se hace cada vez mayor a la luz de la luna. Maiko desvaría acerca de su nuevo reino, de los grandes hoteles que construirá en él y de lo rico que será. Empiezas a darte cuenta de que tu compañero se ha vuelto loco con sus visiones de fortuna y poder. Pero tus pensamientos son interrumpidos por un estruendo que viene de tierra. ¿Podría ser un terremoto? ¿Acaso el volcán va a hacer erupción?

– Creo que sería mejor que volviéramos.

Maiko se vuelve hacia ti. Incluso a la pálida luz de la luna, brilla la locura en sus ojos.

– No hasta que yo haya puesto el pie en tierra ¡y reclame esta isla en propiedad!

El fusil submarino de Maiko está en el suelo del bote. Emplearlo puede ser tu única esperanza contra este loco.

---

*Si tratas de tomar el fusil submarino y de exigir  
que Maiko te lleve de regreso al Allegro,  
pasa a la página 50.*

*Si esperas otra ocasión, pasa a la página 55.*





– Me quedo aquí –respondes.

– No –dice Maiko–. No puedo dejar que te quedes. Eso interferiría mis planes.

Levanta su fusil submarino y te obliga a entrar en el esquife. Luego, agarra una bolsa que contiene un bote salvavidas hinchable, entra en el esquife y lo suelta. Alza las velas, y la embarcación se aleja rápidamente del *Allegro*. Tú deseas dar voces a los demás, pero no hay duda de que Maiko usaría su arma contra ti. Parece haberse vuelto loco. Tu única elección es seguirle la corriente.

Maiko dirige bruscamente el esquife en dirección al viento; así, quedáis inmóviles en el agua, con las velas batiendo.

– Bien, aquí es donde tú te vas –te dice.

– ¿Qué quieres decir?

– No te preocupes. Te doy un bote para ti.

Desenvuelve el bote de goma y tira de la clavija que lo hincha con dióxido de carbono. A continuación, lanza el bote por un costado.

– ¡Súbete a él! –te ordena.

Saltas al bote salvavidas. Maiko te lanza una lata de agua.

– ¡Oye! ¡En este bote no hay remos!

– Si te doy remos, podrías volver al *Allegro* –te contesta–. Así, el viento te empujará a alta mar. Maiko aparta tu bote del esquife. Sus velas recogen el viento y su embarcación parte veloz.

Das voces durante un rato más, hasta que te percatas de que no te sirve de nada.

Dices a la doctora que se dirija hacia el norte. Entonces te vas abajo para entregarte a ese descanso que tanto necesitas.

Horas más tarde, te despiertas con los vaivenes del barco, producidos por el choque de violentas olas. El viento suena como el estampido de los aviones de reacción. Casi no puedes oír a Maiko gritar:

– ¡Es tu turno de coger el timón!

Fastidiado, te pones la chaqueta impermeable y subes a cubierta.

Aun en la oscuridad puedes ver que el océano está blanco de espuma y agua pulverizada. Avanzas trabajosamente hasta el timón y te sientas al lado de la doctora Vivaldi.

– Me encuentro mal –te grita por encima del viento–. Tendrás que reemplazarme.

Miras las velas. Han quedado reducidas a andrajos. Sus harapiientos jirones baten furiosamente al viento.

La doctora te pone una mano en el hombro. Su voz es tensa:

– Nunca he navegado con un tiempo tan malo.

Haces todo lo que puedes para mantener el rumbo de la balandra. Las olas se estrellan con tanta fuerza contra su casco que temes que éste se rompa. A veces el *Allegro* baja por una ola de gran altura y tienes miedo de que su proa se hunda en las aguas como un cuchillo, llevándoos a todos al fondo.



Intentas recordar todo lo que has aprendido acerca de la navegación con tiempo tormentoso.

Maiko se tambalea en cubierta.

— ¡Esta tempestad nos matará! —grita—. Tenemos que hacer algo.

---

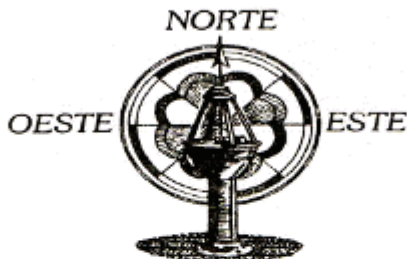
*Si le dices que fije la vela pequeña  
para tiempo tormentoso, a fin de capear  
y reforzar el barco,  
pasa a la página 58.*

*Si decides que incluso la vela para  
tiempo tormentoso puede perjudicar  
la navegación,  
pasa a la página 59.*

*Si resuelves ir a popa y traer cuerdas  
pesadas para disminuir la velocidad del  
barco y estabilizarlo,  
pasa a la página 64.*

Has decidido que tanto si tomáis rumbo sur como rumbo oeste podréis mantener el *Allegro* en el lado seguro de la tormenta.

Pero, ¿cuál de estos dos rumbos es mejor? Das un vistazo a la carta.



---

*Si tomas rumbo oeste,  
pasa a la página 112.*

*Si tomas rumbo sur,  
pasa a la página 63.*



El día casi ha tocado a su fin. Tú y Pete ascendéis a la cubierta de proa del *Serena* y morisqueáis una manzana seca mientras miráis cómo el sol se oculta tras el horizonte.

– ¿Y ahora, qué? –pregunta Pete.

– Necesitamos más comida –contestas tú–. Mañana deberemos pescar un poco.

A la mañana siguiente os levantáis temprano. Con un cuchillo que has encontrado en la caja de herramientas, formas un tosco arpón de pesca. Te preguntas si es una estupidez saltar por la borda. Has visto un par de barracudas acechando cerca del buque.

---

*Si saltas por la borda y te zambulles,  
pasa a la página 45.*

*Si decides esperar,  
pasa a la página 49.*



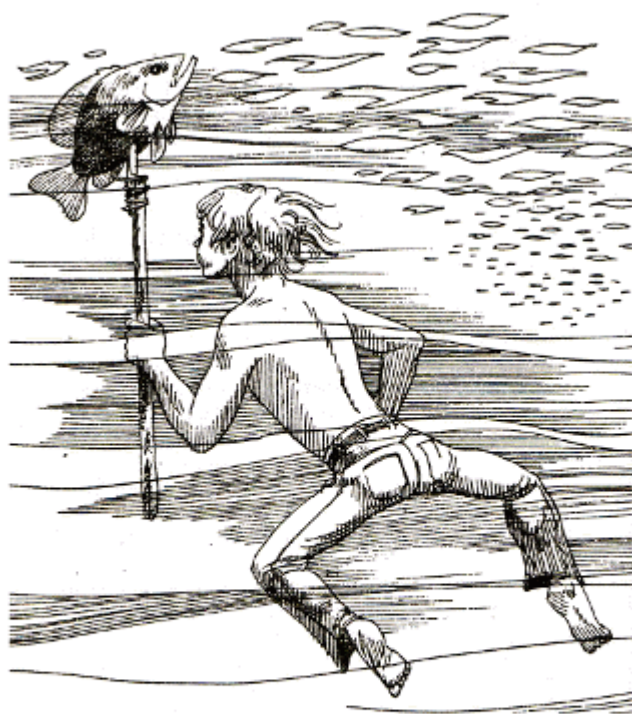
Preparas tu arpón. Pete está de pie detrás de ti en el brazal.

— Ahora no veo ninguna barracuda —te dice.

Miras atentamente el agua y adviertes tres gordos peces luna. Te sumerges de cabeza desde la borda. Atacas el pez más próximo. Se aparta con un movimiento rápido. Nadas más cerca y lo atacas de nuevo. Se escapa fácilmente. Vuelves a la superficie a por aire y luego te sumerges otra vez. El pez luna se desliza próximo. Lo hieres con tu arpón, y en esta ocasión lo atrapas.

En tanto nadas hacia el *Serena* con tu presa, se te acerca una forma larga y oscura. ¡Es una barracuda! Subes rápidamente hacia la superficie y Pete tira de ti hacia la borda. El sol calienta mucho, pero tu empiezas a temblar. Allí, en tu arpón improvisado, está tu primera pesca. Al anochecer tú y Pete os dais un buen banquete de pescado y arroz.

Durante la semana siguiente aprendes todos los trucos de la pesca con arpón. Las barracudas te causan algunos sustos, pero al cabo de unos días, casi te has acostumbrado a ellas. Ahora que tenéis comida, Pete parece curarse con rapidez. Te pasas el día nadando y explorando el arrecife. Pronto posees una colección de bellas conchas marinas. Una de ellas, grande y azul, no te recuerda ninguna otra que jamás hayas visto.





---

*Pasa a la página 48.*

Estás orgulloso de tu habilidad para sobrevivir en el mar. Sin embargo, a medida que pasan los días sin señales de algún barco o avión, empiezas a temer que nunca seréis salvados. Si no fuera por el pescado, ya no tendríais provisión de comida. Y únicamente os queda un litro y cuarto de agua potable. Finalmente, Pete dice:

– No puedo quedarme más tiempo aquí, esperando. Nadie nos vendrá a buscar. ¿Por qué no pescamos y secamos tanto pescado como podamos, y luego nos marchamos con el bote? ¿Qué dices a eso?

---

*Si decides permanecer en el Serena,  
pasa a la página 53.*

*Si eliges partir con el bote,  
pasa a la página 80.*

Tú y Pete decidís que no estáis lo bastante desesperados como para ir a la deriva en medio de las barracudas.

Pasa otro día. Te duelen los ojos de tanto mirar fijamente el mar. Estás tumbado en tu litera descansando cuando oyes a Peter gritar:

– ¡Un barco! ¡Mira!

Subes corriendo por la escalera y miras al lugar que tu compañero está señalando. Es un carguero, quizá a cinco o seis millas de distancia. Demasiada para que sirva de algo hacer señales o dar voces. Los dos observáis impotentes, sin atreveros a esperar que la nave se dirija hacia vosotros.

Entonces tu corazón se entristece.

– Pasará de largo. No creo que su rumbo le lleve más cerca de nosotros de lo que está en estos momentos. ¡Si al menos pudiéramos hacer señales!

– Hay una manera de hacerlo –afirma Pete.

– ¿Cuál? –preguntas.

– Incendiar este barco. Es un terrible riesgo pero yo no puedo permanecer esperando ni un minuto más. Estoy deseando arriesgarme, si tú también quieres.

Echas otra ojeada al lejano navío.

---

*Si decides incendiar el Serena,  
pasa a la página 109.*

*Si no, pasa a la página 106.*



Tomas el fusil submarino. En cuanto cierras los dedos alrededor de la culata, Maiko arremete contra ti. El bote oscila terriblemente. Tú tratas de guardar el equilibrio, pero la pesada mano de Maiko cae sobre tu muñeca y te la sujeta. El malhechor arranca el arma de tu mano.

– Así que tengo un traidor entre manos. Cuando lleguemos a tierra, serás ahorcado.

– ¡No puedes hacer eso –contestas a gritos.

– Puedo hacer todo lo que quiera en *Maikolandia*! –ruge el demente–. ¡Esta nueva isla es mi país!

Durante la hora siguiente estás sentado, fro-tándote la muñeca magullada y preguntándote si podrás llegar a escapar.



Al oeste, el mar está a punto de tragarse la pálida luna. Casi habéis arribado a la isla.

– ¡Ah! ¡Veo un buen sitio para desembarcar!  
– Maiko señala una ensenada protegida de los rompientes.

Arria la vela y dirige el esquife por entre dos enormes peñascos que sobresalen del océano. Ahora el cielo está claro, y puedes ver la isla con precisión. Maiko lleva la embarcación hacia la árida y gris playa de ceniza volcánica y rocas picadas.

---

*Pasa a la página 52.*



– Nadie podría vivir en esta isla –dices–. Es una tierra desolada.

– Además de traidor eres tonto –contesta Maiko–. El suelo volcánico es muy fértil. En unos pocos años esta orilla tendrá una hilera de palmeras.

En un momento el esquife ha varado. Maiko salta fuera de él y da brincos arriba y abajo por la fina arena gris.

– ¡Es mío! ¡Es mío! –grita–. ¡Un nuevo país! ¡Y es todo mío!

Pero mientras está gritando, tú ves un estallido en llamas y humo que se levanta del volcán.

---

*Si corres a refugiarte bajo  
una roca curvada,  
pasa a la página 67.*

*Si empujas el esquife fuera de la  
playa y te proteges la cabeza con los  
brazos lo mejor que puedes,  
pasa a la página 75.*

Tú y Pete decidís no arriesgaros a embarcaros en el bote. A la mañana siguiente temprano, estás sentado encima del techo de la cabina, con la esperanza, como siempre, de ver un barco en el horizonte. Esta vez sí que observas algo. ¡Un pequeño buque se dirige directamente hacia ti! Llamas a gritos a Pete, y un momento después éste se reúne contigo en la cubierta. Ambos dais voces y saltos de alegría.

— Parece un barco guardacostas —dice tu compañero.

A medida que la nave se acerca aumentáis vuestros gritos y señales. En cubierta, los marineros os responden con signos. Pronto el buque se sitúa paralelo al vuestro. Recibís a los marineros con abrazos y vivas.

— No teníamos idea de que hubiera alguien aquí —dice el capitán, mientras tú y Pete subís a bordo del navío—. La tripulación del *Serena* se fue a Etuk con el bote salvavidas; nosotros hemos venido para ver si podíamos sacar su pesquero del arrecife y remolcarlo hasta el puerto.

El capitán celebra una ceremonia en memoria de vuestros compañeros de navegación perdidos en el mar. Nunca olvidarás la amistad que éstos te demostraron.

Algunos días después tú y Pete os halláis en un reactor 767, volando hacia casa. Todavía no lo sabes (aunque en seguida lo descubrirás), pero en tu equipaje hay una de las conchas de mar más raras y valiosas del mundo.

**Fin**

El agua está fresca. Primero te bebes un trago con las manos y luego, otro. No tardas en encontrarte peor que nunca y más sediento de lo que podías imaginarte. Te tiras agua fresca a la cara, pero eso no te alivia. Ardes por dentro.

Pete se agita.

— ¿Cómo estás? —te pregunta.

Intentas contestarle, mas tu garganta está demasiado reseca para pronunciar palabra alguna. Sólo medio consciente, escuchas el vaivén de las olas mientras el sol se sumerge más y más por el oeste.

— ¡Un barco! ¡Un barco! —Pete te está sacudiendo—. Pero tú estás excesivamente débil para responderle. El mar ya se ha cobrado tres miembros de la tripulación del *Allegro*. Tú serás el cuarto.

Tu último pensamiento antes de morir es que por lo menos Pete sea salvado.

**Fin**

Decides seguir la corriente a Maiko hasta que tengas una oportunidad mejor de vencerlo.

Observas cómo Maiko ajusta las velas. Luego tu mirada se concentra en los jirones de humo que se elevan serpenteando desde el cono volcánico. Oyes el estruendo lejano del trueno. El viento aumenta y el esquife se tumba hacia un costado mientras corta las olas. El aire huele ligeramente a azufre.

— Fíjate en el humo ahora —dices—. La cumbre del volcán va a estallar. ¡Da media vuelta!

— ¡Jamás! —grita Maiko—. Sus ojos están clavados en la isla como los de un sediento viajero del desierto en un oasis. Tu raptor parece estar en trance. Agarras el fusil submarino.

— Vamos a regresar al barco —profieres mientras apuntas a Maiko con el arma.

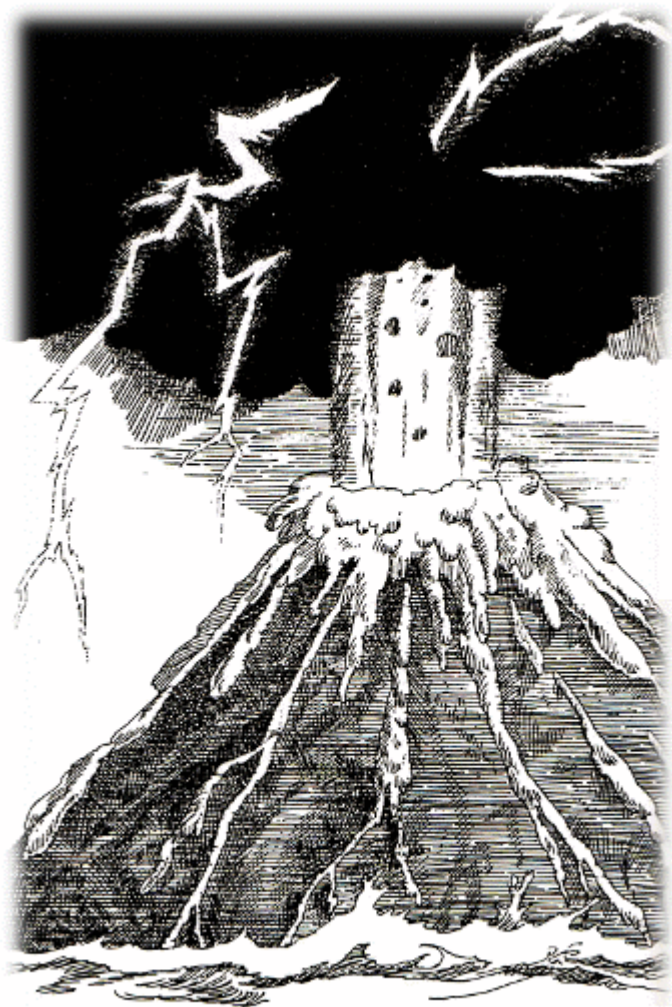
— ¡Rata miserable!

Maiko trata de abalanzarse sobre ti, pero el fusil, ideado para penetrar hasta el corazón de un tiburón de casi media tonelada de peso, está firmemente sujeto en tus manos. Incluso en su estado de locura, Maiko se da cuenta de que hablas en serio y se deja caer de nuevo en su asiento.

— De acuerdo —admite—, pero nunca olvidaré esto. Algún día lamentarás haberme privado de mi isla, ide mi reino!

Tu mirada no abandona a Maiko ni un instante mientras el bote da media vuelta y se dirige de retorno al *Allegro*.

— ¡Despliega las velas! —ordenas.





Al cabo de una hora se hace de día. Fuerzas los ojos para divisar el *Allegro*. Por fin lo ves, pero el corazón te da un pequeño vuelco. El *Allegro* se ha puesto en marcha y se está alejando de ti. Nunca lo alcanzarás con el esquife. ¿Por qué tus compañeros te abandonan?

– ¡Mira! – Maiko señala en dirección a la isla.

De la cima del volcán salen chorros de fuego y de materias ígneas. Un enorme penacho de humo avanza como una ola y envuelve toda la isla.

– ¡Está estallando! – vocifera Maiko.

---

*Pasa a la página 68.*





– ¡Pon la vela mayor de temporal! –gritas en un intento de hacerte oír por encima del aullido del viento.

Adviertes que Maiko está asustado, ya que de otro modo nunca se afanaría tanto por obedecer. Sin embargo, le cuesta diez minutos levantar la pesada lona de la vela. Cada minuto más o menos se para y se pega al botalón mientras grandes olas rompen sobre el barco.

Una vez que la vela ha sido colocada, el *Allegro* vuelve a la vida y atraviesa con fuerza el agua. Ahora la balandra tiene la potencia que necesita para cruzar las gigantescas olas.

Una hora tras otra, guías el navío a ciegas a través del furioso viento, hasta que te sientes completamente agotado. Pero te mantienes en tu puesto. La peor parte de la tormenta ya ha pasado. Al cabo de un rato, Eric está a tu lado.

– ¡Me encuentro mejor! –te grita por encima del viento–. Y tú... tú nos has salvado. Eres un verdadero marinero.

Eric toma el timón. Desciendes de la cubierta y te hundes agotado en tu litera. Se diría que el viento y las olas ya amainan. Sientes una extraña sensación de felicidad. Has luchado contra el mar embravecido... y has ganado.

**Fin**



Resuelves que el viento es demasiado fuerte aun para la vela de temporal. Te abrochas el cinturón de seguridad y compruebas que está bien sujeto. A continuación agarras el timón con firmeza y aprietas los dientes mientras empieza tu prueba como guía del barco.

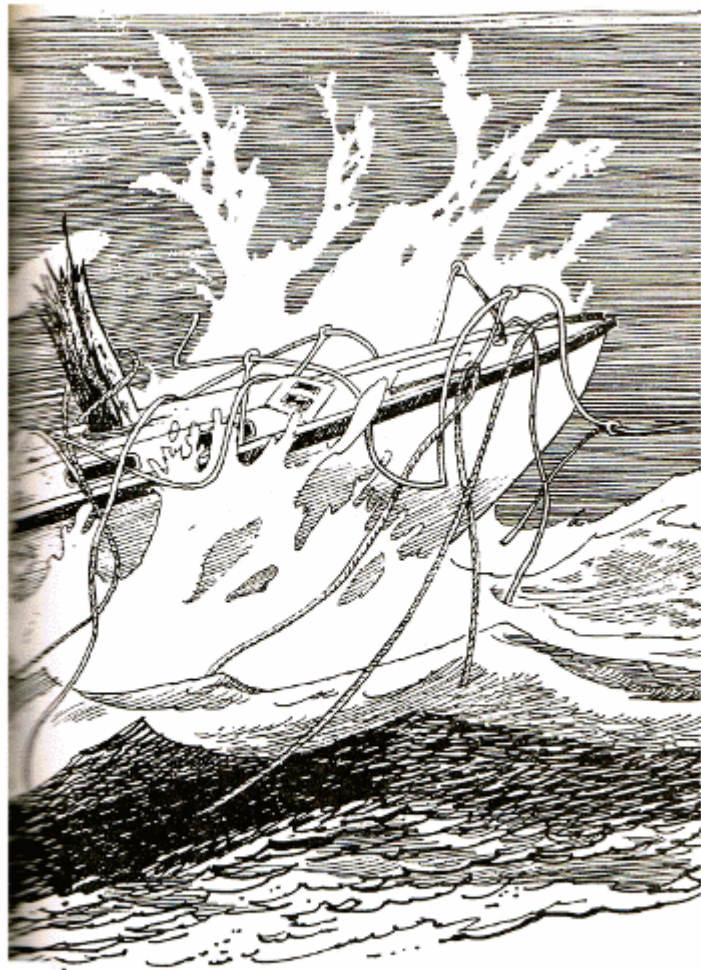
Una ola tras otra se estrellan contra el *Allegro*. Tienes que luchar con el timón para evitar que el buque se incline hacia un costado.

Las fuerzas te están fallando. ¡Si Eric fuera capaz de tomar el timón! Deseas que Maiko lo tome de nuevo, pero se ha marchado a su camarote y la escotilla está cerrada. No puedes dejar el timón. Tienes ganas de gritar. Pero en medio de este viento nadie te oiría.

Entonces la ves: una ola monstruosamente grande, dos veces más alta que cualquier otra. Su cresta cabriolea encima de la nave. La ola va a romper contra ésta. Sostienes el timón con todas tus fuerzas mientras la enorme ola arroja el *Allegro* sobre su costado. Te hallas debajo del agua, luego debajo... ¡del barco mismo! Tus pulmones están a punto de estallar.

Poco a poco, el *Allegro* recupera su posición correcta. No obstante, tú te alejas de él flotando, empujado por las aguas.





---

*Pasa a la página 62.*

Otra ola te levanta y te lleva contra la barandilla de seguridad. Te agarras a ella y te lanzas de nuevo hacia la cubierta. De momento estás a salvo. Mas el *Allegro* es una ruina. El mástil y el botalón se han partido y hundido en el agua. La cubierta está llena de cabos y de cuerdas, de maderas arrancadas de cuajo y de metales torcidos.

La escotilla se abre. La doctora Vivaldi saca la cabeza por ella.

— Nunca creí que te volviéramos a ver. ¿Estás bien? El barco está medio lleno de agua, pero en la cabina no hay tanta.

Te precipitas con alegría hacia ésta. El agua baña con fuerza tus piernas. Eric está sentado en su litera, frotándose la cabeza.

— ¡Qué barco! Dimos un capirotazo y todavía estamos a flote. ¡Qué marinero que estás hecho!

Sonríes débilmente ante el cumplido, pues ya casi no te quedan fuerzas.

Sitúas al *Allegro* con rumbo al sur. Luego tú y Pete os dedicáis a pescar mientras la doctora Vivaldi guía el barco. Éste navega veloz empujado por el viento. Antes de volver al camarote para pasar la noche, te sientas en la cubierta de proa y observas cómo las olas resplandecen a la luz de la luna.

Duermes profundamente, pero eres despertado por un grito agudo:

– ¡Tierra a la vista!

Subes apresuradamente a cubierta y te reúnes con los demás para contemplar el panorama familiar que se extiende ante vosotros.

La doctora te mira mientras meneas la cabeza.

– ¡Tu rumbo nos ha llevado otra vez a la isla de Bariba! ¿Crees que en ella encontraremos el arcasaurio?....

No es hasta este momento que te percatas de que si hubieras estudiado la carta de navegación con más atención, no habrías puesto rumbo sur.

– Bien, no nos preocupemos –dice Eric–. Necesitamos descansar una semana y víveres de refresco.

– Sí –dice la doctora Vivaldi–. Creo que la próxima vez nuestra suerte cambiará y que encontraremos el arcasaurio.

– ¡Lo hallaremos en nuestro próximo viaje!

Te regocijas con los demás, aunque sientes un poco de tristeza. El curso escolar comienza dentro de un par de semanas, y no podrás estar en el siguiente viaje.



Has oído decir que los calabrotes de ataje –cuerdas pesadas– ayudan a aminorar la velocidad de un barco y a estabilizarlo en los mares revueltos.

Pides a Maiko que tome el timón, y sacas un rollo de cuerda pesada del armario de popa. Luego marcas por pulgadas tu recorrido por la batida y resbaladiza cubierta; llevas contigo un extremo de la cuerda hacia la popa. Estás atándolo a la segunda cornamusa cuando oyes a Maiko gritar.

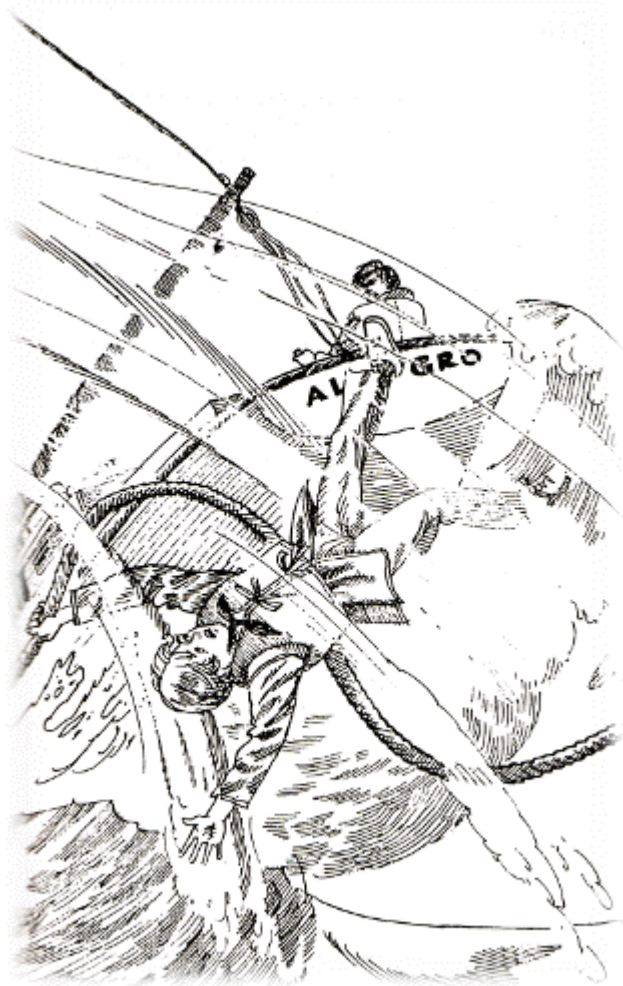
– ¡Ten cuidado!

Una ola de gran tamaño, que viene de la cuadra de babor, te golpea como si fuera una catarata volante. El impacto te arrastra directamente hasta el mar.

– ¡Socorro! –gritas, pero sabes que no te llegará auxilio alguno. En un mar como ése no hay modo de que el *Allegro* pueda virar.

Ves el barco una vez más y a Maiko que te hace señales lleno de impotencia, antes de que la ola siguiente te lleve al fondo.

**Fin**





El viento y las olas amainan. La furia de la tormenta ha pasado. El *Allegro* flota a la deriva. Al fin, el sol atraviesa las nubes. El viento se convierte en una agradable brisa. A la mañana siguiente sois rescatados por un carguero.

No llegasteis a encontrar el arcaosaurio, pero navegasteis a través de uno de los peores tifones del año, y sobrevivisteis.

**Fin**



Corres a través de la fina y polvorienta arena, en dirección al refugio que te ofrece la gran roca. Si logras llegar a ésta antes de que estalle el volcán, puedes tener una oportunidad de salvarte.

Pero la arena es tan fina que a cada paso te hundes hasta los tobillos. Es como tratar de correr a través de nieve gruesa y suave. No has alcanzado aún refugio cuando el tremendo estallido te derriba.

**Fin**

– ¡De prisa, arría las velas! –vocíferas.

Maiko suelta la driza mientras tú introduces la barca en el viento tormentoso. La vela y el botalón caen en medio de un gran estrépito. El viento agita la embarcación con furia salvaje, llevándola a la deriva a través de las olas.

No podrías decir cuánto tiempo dura este horror. Por fin, el viento pierde fuerza.

– ¡Maiko! –gritas.

No obtienes respuesta. Vuelves a sentarte en el banquillo. Maiko ha desaparecido. Paseas la mirada por el agitado mar. Olas cortas y altas se deslizan en todas direcciones. Es difícil ver a lo lejos, y no hay ninguna señal de Maiko.

La isla está obscurecida parcialmente por el humo y la niebla, pero puedes observar la roja e hirviente lava que mana del volcán.

Estás solo en el esquife. Tienes una cantimplora de agua potable y víveres para un día. No obstante, te hallas lejos de tierra firme, excepción hecha de la nueva isla, que puede quedar cubierta de llameante lava de un momento a otro. ¿Qué vas a hacer?

---

*Si decides navegar hacia Etuk, la isla habitada más cercana, a 200 millas, pasa a la página 74.*

*Si resuelves permanecer cerca de la nueva isla, esperando ser rescatado, pasa a la página 77.*

*Si tratas de encontrar un lugar seguro para desembarcar en la nueva isla, pasa a la página 78.*





Han transcurrido dos días. Aún estás solo y a la deriva en tu pequeño bote en medio del océano Pacífico. No has visto señal alguna de avión o de barco. Incluso los pájaros y los peces volantes te han abandonado.

Sientes desesperación y miedo, pero estás contento de no haber seguido en la isla con Maiko. Al cabo de unas pocas horas de que éste te dejara a tu suerte, una tremenda explosión iluminó el cielo. El volcán soltó tal cantidad de calor y de luz que, aun mar adentro, notaste el flujo de calor en tu cara. Un viento súbito hace deslizar tu bote por las aguas y lo agita en medio de las inquietantes olas.

Unas nubes amenazadoras han ocultado el sol, de modo que ni siquiera puedes decir en qué dirección has ido. Se han desencadenado un par de chubascos, y has podido coger un poco de agua con las manos y bebértela.

A medida que el día pasa te sientes más y más débil. Yaces en el bote, con la cabeza apoyada en un chaleco salvavidas. Intentas contenerte, pero empiezas a llorar. Nunca te has sentido tan solo.

Quizá lo mejor que puedes hacer es aceptar tu destino: simplemente permanecer tumbado, con los ojos cerrados, y esperar a que llegue el fin. De esta manera será más fácil.

---

*Si cierras los ojos y abandonas toda esperanza,  
pasa a la página 79.*

*Si te niegas a abandonar las esperanzas,  
pasa a la página 113.*



Te despiertas y te hallas tumbado en una litera. Por el movimiento del barco y el sonido del motor, te das cuenta de que estás en un yate. ¿Quién te ha salvado?

Te sientas y miras por el ojo de buey. La nueva isla solamente se encuentra a un par de millas de distancia. La cima del volcán saltó a causa de la última erupción. Ahora sólo un pequeño jirón de humo es llevado por el viento desde el cráter.

– ¡Así que te has despertado!

Asustado, te vuelves para ver a un hombre que viste con una chaqueta blanca sobre una camisa roja y que está de pie junto a tu litera.

– Me llamo Jason Lucas y soy un hombre de negocios. No necesitas decirme quién eres tú. Nos hemos puesto en contacto por radio con el *Allegro*. Nos dirigimos hacia él. En menos de dos horas estarás de nuevo a salvo y con tus amigos.

Comienzas a darle las gracias, pero el hombre levanta una mano.

– Primero quiero que firmes este papel.

– ¿Por qué? ¿Qué dice ese papel?

– Dice que te pagaremos diez mil dólares por cualquier derecho que puedas tener sobre la nueva isla. Te estuvimos observando con los prismáticos. Fuiste la primera persona que puso pie en la isla. Puedes lograr que se te reconozca en propiedad.

---

*Si firmas el papel, pasa a la página 82.*

*Si rehúsas hacerlo, pasa a la página 84.*





Decides cambiar de dirección y pones rumbo a Etuk. Sabes por la carta de navegación que esta isla está a unas doscientas millas al oeste. Aunque no posees brújula, no ignoras que el sol sale por el este. Ahora son las nueve de la mañana, lo que te permite seguir el rumbo del sol, virando a babor. Hay una ligera brisa, y supones que el esquife debe navegar a unos seis nudos de velocidad. Si el viento se mantiene, y tú continúas con el mismo rumbo, podrás ver las montañas de Etuk hacia la tarde del día siguiente.

Cuando empieza a anochecer, caes dormido.

Eres despertado por la luz del nuevo día, sorprendido de haber dormido toda la noche. Estás desayunando dos pastillas de chocolate, cuando notas que la embarcación ha perdido el rumbo. El viento ha cambiado y durante la noche has estado navegando en distintas direcciones. Ya no puedes estar seguro de que Etuk se encuentra al oeste.

Miras a tu alrededor, y hacia el horizonte. El cielo está perfectamente despejado, excepto en el norte, donde hay una sola nube de aspecto algodonoso. Has oído decir que las nubes se forman sobre las islas. ¿Podría ahora Etuk estar al norte de donde tú te encuentras?

---

*Si decides navegar hacia el norte,  
pasa a la página 87.*

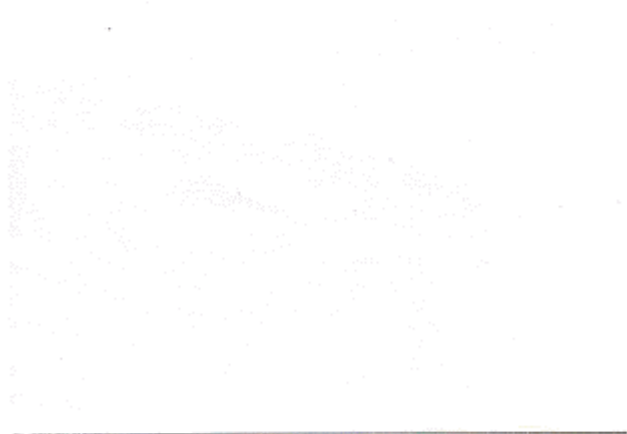
*Si continúas yendo al oeste,  
pasa a la página 91.*

Empujas el esquife fuera de la playa y saltas a su interior. Luego te cubres la cabeza con los brazos.

—¿Adónde crees que vas?! —grita Maiko, pero su voz queda ahogada por el rugido y la ráfaga de aire supercaliente que expulsa tu bote.

Mientras yaces boca abajo, conteniendo la respiración, el dorso de tu cuello es chamuscado por el tórrido viento.

Este desaparece tan de prisa como apareció. El esquife salta sacudido violentamente por las olas. Ahora puedes respirar un poco, pero apenas te sientes vivo. Un momento más tarde pierdes la conciencia.





Has decidido que permanecerás cerca de la isla, navegas adelante y atrás, manteniéndote a unas pocas millas de sus costas. Quieres estar lo bastante cerca para ser visto por un avión que vuele a investigar el volcán, pero no tan cerca como para arriesgarte a ser aniquilado si la montaña estalla.

Algunas horas después, oyes un ruido que viene del cielo. Aviones de reacción. ¡Aviones de combate de la Armada! Descienden mucho y a gran velocidad. Inclinan las alas hacia abajo. ¡Te ven!

Al cabo de unas horas eres rescatado por un helicóptero del portaaviones *Ranger*. El piloto te dice que el *Allegro* está a salvo, y que pronto te habrás reunido con tus amigos.

— ¿Quién poseerá la nueva isla? —preguntas al piloto del helicóptero.

— Bien —dice él—, he oído que si su cima no estalla y la isla no se hunde en el mar, las Naciones Unidas tomarán posesión de ella. Pueden pasar años antes de que sea seguro construir algo allí. Mientras tanto, científicos de todo el mundo vendrán a la isla para estudiarla.

— Me gusta la idea —afirmas, mientras permaneces de pie en la cubierta del portaaviones, mirando la superficie del mar.

**Fin**

Desembarcar en la isla entraña algunos riesgos, pero también es arriesgado permanecer en el mar. Por otra parte, te gustaría ser la primera persona que pusiera pie en una isla enteramente nueva.

¿Será verdad? ¿Tú, dueño de toda una isla? ¿Y puedes mandar en ella? Pero menuda isla es... Más bien parece un planeta extraño. No hay en ella rastro alguno de vida, únicamente rocas grises, arena gris y cenizas. El aire está lleno de un fuerte olor a azufre.

Divisas una pequeña charca. Hay montones de peces nadando en ella. Deben haber sido depositados allí por una ola gigante. Podrás coger pescado suficiente para vivir. Cuando llueva, tendrás agua en los agujeros de las rocas. El tiempo es lo bastante bueno para que, con pescado para comer, agua para beber y rocas curvadas como refugio, te sea posible sobrevivir algún tiempo. Además, es seguro que aviones de reconocimiento sobrevolarán la isla. Estás convencido de que serás salvado.

En tanto aguardas, te preguntas qué derechos tendrás sobre la nueva isla. Como primer ser humano que la ha descubierto y que ha vivido en ella, ¿realmente serás declarado su propietario? ¿O será tu país su dueño? ¿O será como la Antártida, que no es propiedad de ningún país?

Quizá la isla recibirá tu nombre. Al fin y al cabo serás famoso... Si te rescatan ¡claro!

**Fin**

Cierras los ojos y tratas de dormir. No quieres mirar nunca más el panorama sin fin de olas y cielo. Has perdido toda esperanza de rescate. Sabes que jamás volverás a ver a otro ser humano.

Pronto todo habrá terminado.

**Fin**





Tú y Pete construís una pequeña vela con un lienzo alquitranado que halláis en el *Serena*. Lleváis a bordo del bote el agua potable y provisiones de pescado seco, dais un último vistazo al *Serena* y os alejáis de él. Un fuerte viento os arrastra en seguida lejos del barco naufragado.

Habéis ido a la deriva la mayor parte del día cuando veis un pesquero a una distancia aproximada de una milla y media al norte. Guiándote por el sol puedes advertir que se dirige al sureste, posiblemente con rumbo a Bariba. ¡Si pudierais hacerle señales! Pero el buque está demasiado lejos. Tendréis que alcanzarlo, o al menos acercaros mucho a él.

— ¿A qué velocidad crees que va? —preguntas a Pete.

Éste lanza una mirada de soslayo al horizonte.

— No sé por qué —replica—, pero yo diría que sólo navega a unos cinco nudos. Aun así, eso es el doble de la velocidad de este bote.

En este punto únicamente hay dos rumbos que tengan algún sentido: norte y noreste. ¿Cuál seguirías?

---

*Si decides dirigirte al norte,  
pasa a la página 96.*

*Si escoges navegar hacia el noreste,  
pasa a la página 118.*



Firmas el papel, y Lucas te entrega un fajo de billetes de 100 dólares. Te los miras arqueando las cejas.

— Eres un muchacho listo —dice Lucas.

Pronto estás de regreso y a salvo a bordo del *Allegro*, con 10.000 dólares en el bolsillo.

Te preguntas si hiciste bien en vender tus derechos sobre la isla por sólo 10.000 dólares.

Súbitamente, se produce un brillante destello rojo por la parte del este del horizonte. Destello que es seguido rápidamente por un repentino jirón de humo y, luego, por un estruendo que semeja el disparo de mil cañones. Te tapas los oídos. A continuación te agachas cuando una fuerte ola incide violentamente sobre el costado del *Allegro*. Sin embargo, el barco recupera el equilibrio con presteza, y el viento amaina casi tan de prisa como se había levantado.

Todos miráis fijamente la isla, pero todo lo que podéis ver en la lontananza es una niebla espesa y gris.

— Hemos contemplado millones de años de historia de la Tierra en unos pocos días —dice Pete.

— Ahora podemos reemprender nuestra búsqueda del arcaosaurio —observa la doctora Vivaldi.

Estás ansioso por ayudar a encontrar el arcaosaurio, pero en estos momentos no puedes dejar de pensar sobre lo que vas a hacer con los 10.000 dólares.

**Fin**



Miras a Jason Lucus a los ojos.

– Si tengo derechos sobre la isla, no quiero venderlos por 10.000 dólares. ¡Seguro que valen mucho más que eso!

El rostro de Lucus se enrojece, y sus labios se convierten en una línea delgada y blanca.

– Soy un hombre generoso, ¡pero nunca hago la misma oferta dos veces!

El hombre saca una pistola de plata del bolsillo interior de su blanca chaqueta de lino.

– Deberías entenderlo –prosigue con su voz fría–; de verdad que no te quería matar. En realidad, deseaba pagar los 10.000 dólares para *evitar* matarte. Pero esa cantidad no te ha bastado. ¡Sube a cubierta!

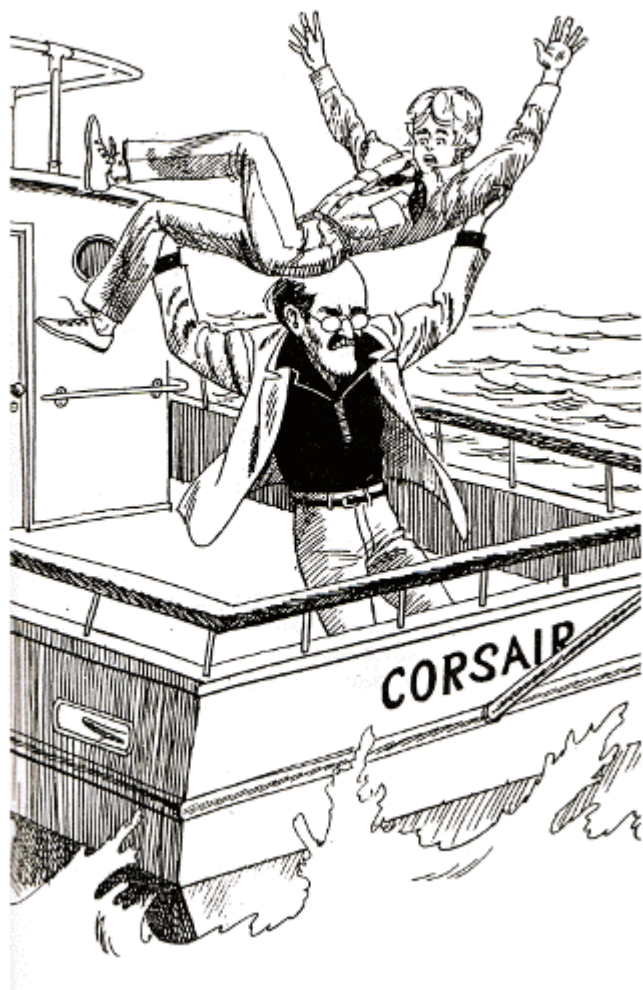
Ascienes por la escalera, con el duro cañón de su revólver pegado a la espalda.

– ¿Va usted a dispararme?

Una risa cruel se escapa de la boca de Lucus.

– No puedo soportar la vista de la sangre. Por eso prefiero que pierdas el equilibrio y te caigas por la borda.

En cuanto pones el pie en cubierta, Lucus te da la vuelta y, con un veloz movimiento, te levanta por encima de sus hombros y te arroja por la barandilla.





Caes al agua gritando. Al mirar hacia arriba, ves un marinero que te está observando desde la popa del yate. El marinero saca de su soporte un salvavidas de espuma de goma y te lo tira.

— Lo siento, no puedo hacer más —vocea—, sino me costaría la vida.

El yate acelera y te deja atrás luchando con su estela de blanca espuma.

Nadas hacia el salvavidas. Tiene forma de «U» y es lo bastante grande para subirse a él.

Por el momento estás a salvo. No hay tierra a la vista. Pero pronto te animas. Hay una bolsa impermeable atada al salvavidas. La abres, procurando que su contenido no se moje, y hallas en ella una botella de plástico con un litro y medio de agua dulce, tres pastillas de chocolate envueltas en papel de aluminio, dos cajetillas de cerillas y dos cohetes de señales.

El sol se pone. En los trópicos la noche cae de prisa, y pronto tienes la compañía de un millar de estrellas. El mar está en calma, el aire es tibio. Vas a tratar de pasar la noche, pero estás solo y, a decir verdad, asustado.

---

*Si lanzas uno de los cohetes de señales,  
pasa a la página 95.*

*Si decides guardarlos hasta que veas  
las luces de un barco, pasa a la página 116.*



Navegas hacia el norte, en dirección a la nube, pero a medida que las horas pasan ésta parece seguir tan lejana como antes. Te preguntas si no estarás persiguiendo un espejismo.

Entonces, cuando el sol se pone por el oeste, percibes una forma bajo la nube. Se trata de una montaña, de una que has visto antes. ¡Es el volcán de la nueva isla! Has estado navegando en círculo, y has vuelto al mismo lugar del que partiste.

Sin fuerzas ni voluntad para dirigirte a Etuk, te mantienes con rumbo a la nueva isla. Sin duda, la Armada la investigará. Los científicos querrán estudiarla. Tal vez un avión te verá. Navegas desesperadamente cuando la obscuridad te envuelve.

Las estrellas hacen su aparición, pero se desvanecen con rapidez, y la noche se torna negra como boca de lobo. El aire es caliente. Te tumbas agotado en el esquife y duermes mal. Sueñas con montañas de lava que se deslizan por la vertiente del volcán, siempre a punto de alcanzarte mientras tú corres, corres, corres, huyendo del burbujeante río rojo...



Atas la cuerda de que dispones alrededor del cuello del arcasaurio. Éste se lanza a través del agua a tremenda velocidad, dejando una estela enorme detrás de él. Cuando miras hacia abajo, ves sus gigantescas aletas impulsándose en el agua de detrás de ti con la fuerza de un millón de remos. La velocidad obliga a la bestia a sobresalir mucho de la superficie. ¡Es como cabalgar en un coleóptero hidrófilo!



Si el arcasaurio se sumergiera, tu bote zozobraría con toda seguridad y tú puedes que fueras engullido por un remolino. Nada te es posible hacer salvo confiar en tu suerte. Yaces en el bote salvavidas, montado en el lomo del monstruo como si estuvieras cabalgando un caballo o una ballena. ¡Es el paseo más veloz de tu vida!

Vuelas por encima de las olas una hora tras otra. Cuando cae la noche, te relajas, cierras los ojos y te duermes. Más tarde, eres despertado de un modo violento. Estás debajo del agua, preso en una corriente arremolinada que te sacude una y otra vez. ¡Plaf! Tu mano da contra arena dura. Se te contorsiona el cuello a causa de una ola embravecida que te vapulea. Luchas por volver a la superficie. La luz del sol se ve más allá de ésta. Llegas a sacar la cabeza y boqueas, pero otra ola cae sobre ti. Esta vez golpeas el fondo con las piernas. Tus pulmones están a punto de estallar. Luego otra ola te arroja a la playa y caes sobre arena seca y caliente. Notas que vas a desvanecerte, pero antes ves confusamente unas palmeras y cabañas, y gente que corre hacia ti.

Con la esperanza de que la isla de Etuk aún está al oeste, navegas en esta dirección. La brisa es favorable y tus esperanzas son intensas. Pero al anochecer no has visto tierra alguna, ni siquiera un pájaro solitario. Fijas la caña del timón y la vela lo mejor que puedes, y esperas que durante la noche el esquife mantendrá el rumbo.

No estás cómodo tumbado en el bote, y duermes mal. A lo largo de la noche te despiertas excesivamente por culpa de los truenos. La vela se ha desprendido por el viento. El esquife es sacudido y golpeado por el agitado mar. Los relámpagos cruzan el cielo y revelan una línea de nubes negras en veloz movimiento. El agua está blanca de espuma. Adviertes un viento frío que va en aumento. Es una racha borrascosa que avanza como un huracán.



Como un golpe dado por una mano de gigante, el fuerte viento lanza tu pequeño bote sobre un costado. Te agarras al otro extremo con desesperación, pero sabes que todo ha terminado. Eres un marinero que, como muchos otros antes que tú, morirá en el violento y tormentoso mar.

**Fin**

Temes que si atas el bote salvavidas al arcasaurio y éste se sumerge de pronto bajo las olas, serás arrastrado con él hacia las profundidades del océano. Te alejas del monstruo remando, con la intención de estar a distancia segura en el caso de que el gigantesco animal se zambulla o sacuda su enorme cuerpo. Mantienes la mirada en el arcasaurio mientras éste gira su largo y poderoso cuello para observarte. De repente la bestia se desliza bajo las aguas.

---

*Pasa a la página siguiente.*





Impotente, vas a la deriva en el bote durante el resto del día y a lo largo de la noche. No obstante, por la mañana temprano, un carguero que pasa cerca de ti te saca del agua. Apenas te tienes en pie y te cuesta mucho tragarte el agua y la limonada que los tripulantes te ofrecen. Transcurren dos días antes de que puedas incorporarte y contarle tus aventuras al capitán. Te resulta difícil criticarlo por reírse entre dientes ante tu encuentro con el arcasaurio.

— Un viejo lobo de mar como yo oye un montón de historias raras durante su vida de navegante —profiere el capitán.

Éste se inclina más hacia ti, y su cara curtida por la intemperie se arruga cuando sonrío.

— Y las más raras vienen de pobres desgraciados como tú, muertos de sed e intoxicados por un exceso de sal y de rayos solares. Es entonces cuando la mente hace sus jugarretas más extrañas. Sé que crees que tu historia es cierta, pero déjame que te diga que nunca verás el arcasaurio cuando estés seguro en cubierta de un buen barco que navegue con viento favorable.

El capitán tiene una cara agradable, y habla de una manera tan sincera que comienzas a creer que tu encuentro con el arcasaurio no fue más que un sueño.

**Fin**

Has estado inconsciente, pero ahora vuelves lentamente en ti. El océano se extiende por todas partes, mas te hallas muy por encima de las olas, mirando hacia abajo a través de las ventanas de un helicóptero.

– ¡Me alegro de que todavía estés entre los vivos!

Esa voz jovial pertenece a un hombre de pelo rubio arena.

– Somos del portaaviones *Ranger* –te dice–, y te dejaremos en cubierta dentro de unos diez minutos.

– Gracias por salvarme. ¿Han visto ustedes un barco llamado *Allegro*?

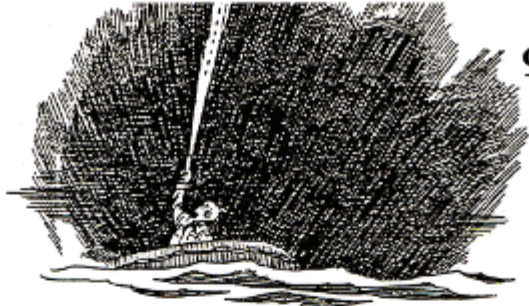
– Sí, nos pidieron que intentáramos localizarlo. Están navegando de regreso a Bariba. Te habremos llevado allí al caer la noche.

– Supongo que no encontraron el arcasaurio –dices.

– Esta vez no –contesta el oficial–. Sin embargo, espero que continuaréis buscándolo. Está por estos mares. Lo sé.

Y tú también lo sabes.

**Fin**



Lanzas un cohete de señales. Su roja llama ilumina el oscuro cielo.

Si hay barcos en un radio de veinte millas, es seguro que verán tu cohete. Recorres el horizonte con los ojos hasta cubrir un círculo completo, forzando la vista para captar una luz o una forma cualquiera: ¡Nada! Pero a la luz cada vez más débil del cohete sí que ves algo. Un bulto oscuro se levanta de las aguas. Debe ser un pequeño atolón, un arrecife de coral, situado a una distancia aproximada de una milla.

Sea lo que fuere lo que estuvieras mirando desaparece en la oscuridad. Sin embargo, hay una brillante estrella, a unos pocos grados por encima del horizonte, casi exactamente sobre la cosa que has visto.

Empiezas a remar hacia la estrella. Mas, ¿llegarás a alcanzarla alguna vez? ¿Deberías emplear todas tus fuerzas en remar? ¿O deberías guardar las energías y esperar a ver la luz de un buque?

---

*Si remas hacia la estrella, pasa a la página 105.*

*Si guardas tus fuerzas, pasa a la página 107.*

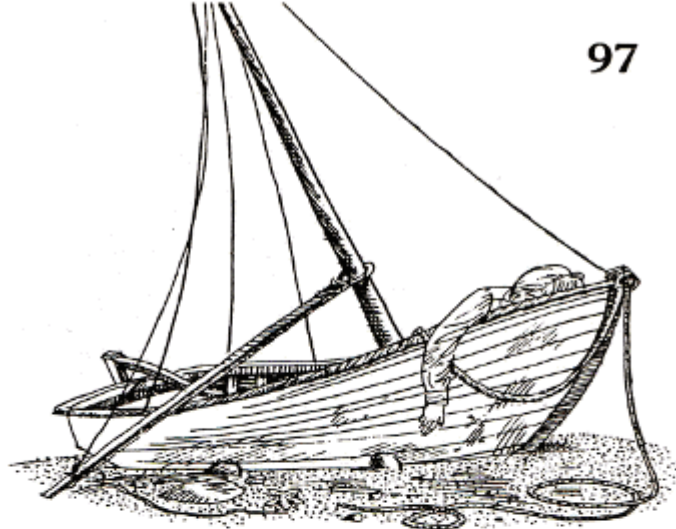
Te diriges al norte, pero al cabo de quince o veinte minutos, te das cuenta de que no te estás acercando al barco de pesca. Ajustas el rumbo, mas la nave sigue alejándose de vosotros.

– Nunca la alcanzaremos –dice Pete.

Afirmas tristemente con la cabeza mientras escrutas el horizonte, con la esperanza de ver otro buque. Pero no hay ninguno a la vista. Tampoco veis nada durante el resto del día, ni al día siguiente, ni al otro...

A medida que los días pasan, os sentís más y más débiles, hasta que os dais cuenta de que el barco de pesca era vuestra última esperanza de salvación.

**Fin**



Te despiertas con un impacto. El esquife ha embarrancado en una playa. Saltas de él y lo arrastras por la polvorienta arena hacia el interior. Estás en la nueva isla. Quizá eres la primera persona que pone el pie en ella, pero lo único que eso significa es que eres la única persona que hay en la isla. Te hallas demasiado débil y agotado para hacer otra cosa que tumbarte en el esquife varado y esperar.

Las horas se suceden. Oyes un ruido lejano. Miras hacia el cielo y ves un avión y luego otro. Uno de ellos desciende a gran velocidad y dobla sus alas hacia abajo. ¡Te han visto! Un helicóptero de rescate llegará a por ti dentro de unas horas. Si el volcán se mantiene en calma, puedes considerarte salvado.

**Fin**





Cuando te despiertas te encuentras acostado en un camastro de una casa con el techo formado por plantas. Una mujer está de pie a tu lado. Te sonríe y te da un cubilete. Bebes de él ávidamente. Es zumo de piña recién exprimido y fresco, lo mejor que has probado en tu vida.

La mujer te dice que te hallas en la isla de Bori Rama, un diminuto atolón a doscientas cincuenta millas al este de Bariba. Algunos pescadores te encontraron empapado en la playa.

Menos de una hora después, alcanzas a hablar con Eric mediante el radioteléfono.

— ¡No puedo creer que seas tú! —exclama él—. No hay modo alguno de que tu bote pudiera ir a la deriva desde la nueva isla hasta Bori Rama en tan poco tiempo.

— No fue a la deriva —replicas.

Y cuentas tu sorprendente cabalgada a los mos del arcasaurio.

— Realmente, no me lo puedo creer —dice Eric—. Pero supongo que tengo que hacerlo, ya que es la única manera en que has podido viajar cuatrocientas millas en sólo diez horas. Ningún barco ni bote podría haber avanzado tan de prisa, y ningún avión ni helicóptero ha aterrizado en Bori Rama —tu interlocutor calla un momento—. Espera. La doctora Vivaldi quiere hablar contigo.

— ¡Nos alegramos de oírte! —dice tu amiga.

— Me gusta oír tu voz —le respondes.

— Deseo con toda mi alma saberlo todo acerca de tu encuentro con el arcasaurio —dice la doctora—. Ahora siento más curiosidad que nunca respecto a este fantástico animal. ¿Quieres continuar su búsqueda con nosotros?

— ¡Claro que me gustaría! Pero dentro de un par de semanas debo estar en la escuela.

— Estoy segura que puedo arreglar las cosas para que puedas faltar a clase unas pocas semanas —contesta ella—, porque vas a aprender mucho —y yo también— en el próximo viaje del *Allegro*.

Mirando hacia arriba, te maravillas de la bóveda de coral que se halla por encima de tu cabeza. Es tan delicada que la luz del sol se filtra por ella. Te subes a un arrecife y observas con fijeza el lugar bajo la imponente luz rosado-verdosa.

Es un sitio extraño y bello, pero eso no cambia el hecho de que estás abandonado en una isla. Sólo te queda un poco de comida y de agua potable.

Cuando te sientas, con los ojos clavados en el agua azulverdosa, una forma singular surge de las profundidades. Una cabeza primitiva y un cuello largo que parece de caucho sobresalen de la superficie. ¡Es el arcasaurio!

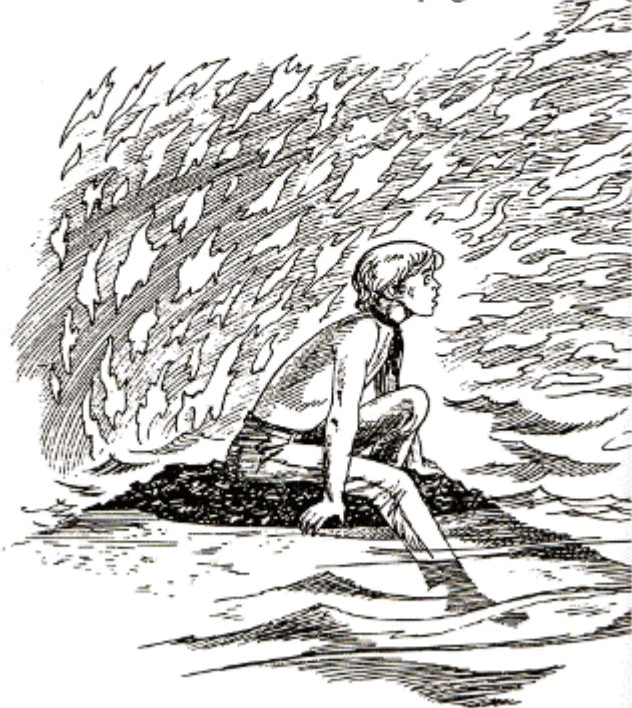
La bestia menea la cabeza. Inmediatamente después, se zambulle y desaparece así tan de prisa como apareció.

¡Qué experiencia tan atemorizadora! ¿Estarás soñando? ¿Te estarás volviendo loco?

¿Qué es ese sonido que viene del cielo? ¡Tiene que ser un avión!

---

*Pasa a la página 104.*





Te sumerges en el agua, te vas nadando de la gruta y subes a un arrecife. Cuando miras hacia arriba, ves que se trata de un helicóptero que vuela por encima de ti. Empuñas el cohete de señales que te queda en la bolsa, lo enciendes y lo sueltas. Cruzas los dedos durante un minuto muy largo, como señal de esperanza. Finalmente, la luz del cohete brilla suavemente. Casi al instante el aparato gira y desciende hacia ti. Observas la bandera americana y la estrella blanca pintadas en él, y, cuando empieza a posarse, buscando un sitio para tomar tierra en tu pequeño arrecife, lees las letras del país a que pertenece: «Armada de los EE.UU.»

En cuestión de unos minutos estás a salvo a bordo del helicóptero.

Al anochecer, te has reunido con la tripulación del *Allegro*. Casi sin respirar por la emoción, les cuentas a todos lo que te ocurrió.

— ¿Creéis que sufrí una alucinación?

La doctora Vivaldi mueve la cabeza.

— No. Sin duda alguna, viste el arcasaurio.

— Puedo dibujar una carta con el rumbo a seguir —añades.

Pero la doctora te detiene.

— He estado pensando mucho sobre este asunto —dice—. La gruta es el hábitat del arcasaurio en tierra. Es un milagro que este maravilloso animal haya sobrevivido durante tanto tiempo. Debemos tener mucho cuidado para no romper el equilibrio. Para nosotros, tendrá que ser suficiente saber que el arcasaurio vive.

**Fin**



Remas hacia la estrella. Vas despacio, pero el viento te ayuda a avanzar. Te interrogas sobre qué dirección sigue la corriente. Podría llevarte más allá del atolón sin que te percataras de ello.

De repente oyes el sonido familiar de las olas rompiéndose. ¡Rompientes! Entonces ves el atolón de coral, perfilado a la luz de la estrella. Remas tan fuerte como puedes a través de los rompientes. Una ola suavemente curvada te arroja sobre el arrecife de coral.

¡Qué sensación volver a estar en tierra! Llegas hasta la playa y te tiendes en la arena. Sorbes un poco de agua de la botella y mascas una pastilla de chocolate mientras contemplas como el sol sale del mar.

Al mirar a tu alrededor, ves que la isla no es más que un arrecife de coral que se curva formando un semicírculo. Tiene menos de medio kilómetro de diámetro.

Desciendes hacia la laguna y te zambulles en su agua clara y azul. Quizá lograrás coger un pez. Observas una forma oscura bajo el agua. Parece la entrada de un túnel. Te preguntas a dónde podrá conducir. Probablemente a ningún sitio, pero no tienes nada más que hacer en esta isla diminuta. Te sumerges y nadas algunos metros bajo las aguas, adentrándote en el túnel. Ves luz al frente, de modo que nadas un poco más. Cuando sales a la superficie, te hallas en una enorme burbuja de aire situada en una cueva bajo el agua. ¡Es una gruta!

La idea de quemar el barco en que os habéis refugiado y de volver al pequeño bote es más de lo que puedes tolerar.

— Si no vienen a salvarnos, no duraremos mucho en el bote —afirmas—. Por lo menos aquí estamos seguros. Y tal vez se nos ocurra algún otro modo de hacer señales a un barco o avión.

Pete pone cara de malhumorado.

— No estoy seguro de que tengas razón —dice—, pero...

El muchacho se calla y os sentáis sin poder hacer nada excepto mirar cómo el buque de carga se pierde en la lontananza.

A medida que transcurren los días, vuestras esperanzas se desvanecen. Las provisiones y el agua se os acaban pronto. No pasan más barcos ni aviones. Tú y Pete estáis cada vez más débiles, hasta que un día advertís que no saldréis de esta.

Esa noche sueñas que una nave guardacostas ancla cerca de los restos del *Serena*. Los marineros de aquélla echan al agua un bote y bogan hacia el *Serena*. Éste está desierto, con la excepción de dos esqueletos tendidos en su cubierta. Te despiertas empapado de sudor frío, seguro de que el sueño será realidad.

**Fin**

Decides guardar tus energías, de manera que yaces en el salvavidas y aguardas.

Pasan las horas. Las estrellas oscilan por el espacio. Las que están al oeste se sumergen en el mar, mientras otras nuevas salen de él por el este. Ahora no hay luces en el horizonte. Tienes frío, a pesar de que el agua parecía caliente. Dormitas. Cuando abres los ojos, ves un suave brillo rosado en el cielo oriental. Te has dirigido hacia aquél durante la noche.

Desenvuelves una pastilla de chocolate y te comes una punta. Cuando el sol hace su aparición, subes a la parte superior del salvavidas, con lo que casi tienes el cuerpo fuera del agua. Al cabo de una hora más o menos vuelves a entrar en calor. Súbitamente una ola solitaria se rompe contra el salvavidas y te empapa de pies a cabeza.

Transcurre una hoja, y luego otra. Sorbes un poco de agua de la botella. Esperarás un rato antes de comerte el resto del chocolate. El viento comienza a enfriarse. Se forman rizos y las olas se estrellan contra tu pequeño soporte.

¿Qué es ese ruido que viene de arriba? ¡Un avión! Enciendes con rapidez la mecha del cohete y lo sostienes verticalmente. Al mismo tiempo una ola cae sobre ti. Tu paquete y el agua potable van a parar al océano. Sin embargo, sigues sosteniendo el cohete en posición vertical. En un instante, incluso en plena luz del día, el intenso resplandor rojo del cohete se torna visible cielo arriba.

Este último esfuerzo ha hecho que te desmayaras. Caes inconsciente.

---



*Pasa a la página 94.*



– Hagámoslo –dices a Pete–. Amontonaré todo lo que pueda arder, para asegurarnos de que el barco entero se quemará. Tú pon toda la comida y el agua a bordo del bote.

Tan pronto como tu compañero tiene el bote a punto de zarpar, prendes fuego al buque. Miras cómo las llamas suben serpentean-do y alcanzan las viejas vigas de madera de debajo de la cubierta de proa. Luego corres a reu-nirte con Pete en el bote. Tu amigo lo aparta del navío y entonces los dos remáis hasta que os encontráis a una distancia segura de éste.

– Espero que habremos hecho lo adecuado –dice Pete.

Claváis la mirada en el casco en llamas del *Serena* y a continuación en el barco que hay en el horizonte. Sin duda, tienen que ver el fue-go. Con todo, la nave sigue el mismo rumbo, y a la misma velocidad.

– ¡Está virando! –grita Pete.

– ¿Estás seguro?

Entonces ves que, *efectivamente*, está viran-do. Empezáis a hacer señales puestos en pie. El bote se ladea peligrosamente y entra agua en él.





— ¡Siéntate! —te dice tu amigo riéndose—. ¡Nos hundirás!

Una hora más tarde todo lo que queda del *Serena* son algunas maderas quemadas, pero tú y Pete os halláis en la cubierta del carguero *Valencia*, bebiendo soda fría y contándole al capitán vuestra aventura.

— Fuisteis muy valientes al prender fuego a ese barco naufragado —dice él—. También tuvisteis suerte, porque se acerca una tormenta que habría arrastrado el *Serena* fuera del arrecife y lo habría hundido.

Estáis contentos de haber sobrevivido, y tristes porque vuestros amigos perecieron.

**Fin**



Una vez que has situado al *Allegro* en su nuevo rumbo te vas al camarote a dormir un poco. Nunca te has sentido tan cansado en tu vida, y duermes profundamente. Horas más tarde eres despertado por voces excitadas que vienen de cubierta. El temporal ha pasado, y el sol vuelve a brillar e ilumina el interior de la cabina.

Subes precipitadamente por la escalera y hallas a los demás mirando un anillo de picos en forma de cono que se levantan del mar.

– ¡Qué isla tan hermosa! –exclamas.

– Sí –conviene Eric–. Es la isla de Carina, la mejor vista de todo el Pacífico. He oído decir que a veces los marineros se enamoran de este paraíso y no pueden abandonarlo.

– Permanezcamos aquí algunos días y descansemos –dice la doctora Vivaldi.

Todo el mundo está de acuerdo, y Eric pone rumbo a la isla. A medida que ésta se acerca, os sentís hipnotizados por sus playas de blanca arena, las oscilantes palmeras y el aroma de jazmín que os alcanza procedente de la orilla.

– Tengo la sensación de que no vamos a encontrar el arcasaurio –dice Eric.

– Podemos haber hallado algo igualmente maravilloso –responde la doctora–. Una isla encantada.

¡Nunca perderás las esperanzas! Te sientas y miras fijamente en todas direcciones por el interminable mar. Unos puntos negros y diminutos bailan ante tus ojos.

Sacas un pie por encima del costado del bote. El agua está muy caliente, incluso para los trópicos. ¿Será ésta la corriente caliente de que te hablaba la doctora Vivaldi? ¿Será éste el hábitat del arcasaurio? Por lo menos puedes tener la oportunidad de ver la criatura más asombrosa de la Tierra. Mas, ¿qué bien va a hacerte eso, si te vas a morir? Te salpicas la cara con agua. Te alivia, pero está salada. Nunca más quieres volver a probar la sal.

¡Entonces lo ves! Primero su pesada cabeza grisverdosa, luego su cuello poderoso que parece de caucho y que se levanta diez metros o más por encima de las olas. Una joroba surge del agua detrás de él como una pequeña isla que emergiera del mar.

En estos momentos deberías sentir más miedo del que has sentido jamás, pero en realidad sientes más curiosidad que miedo. ¿Es ésta una de las especies de dinosaurio que ha sobrevivido durante millones y millones de años? ¿Puede tratarse del primer caso de un animal inmortal?



Tienes un rollo de cuerda en el bote. El monstruo se está acercando. Puede hacer zozobrar tu balsa con un movimiento de sus potentes aletas. Pero hay algo en la bestia que te da esperanzas. No va a por ti como un tiburón hambriento. En lugar de eso, parece sentir curiosidad. ¿Estás soñando, o el arcasaurio incluso parece *amistoso*?

Ahora el animal está tan cerca de ti que te das cuenta de que puedes atar el bote a su apéndice trasero y... ¡darte una cabalgada! Eso sería divertido. No obstante, suponte que la criatura cabriolea o que de repente se sumerge bajo las aguas.

---

*Si tratas de ir montado en el arcasaurio,  
pasa a la página 89.*

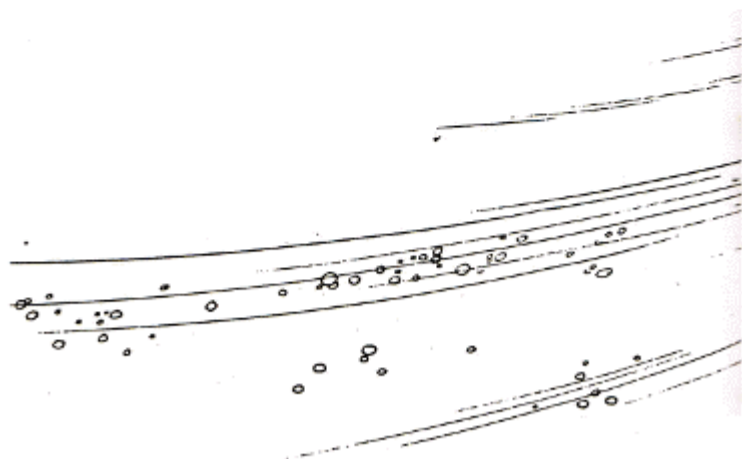
*Si no, pasa a la página 92.*

Pasas la noche a la deriva. Dormitas de vez en cuando. Siempre que te despiertas, escudriñas el horizonte con la mirada, con la esperanza de ver un barco. Mas las únicas luces que ves son las rayas fosforescentes del agua.

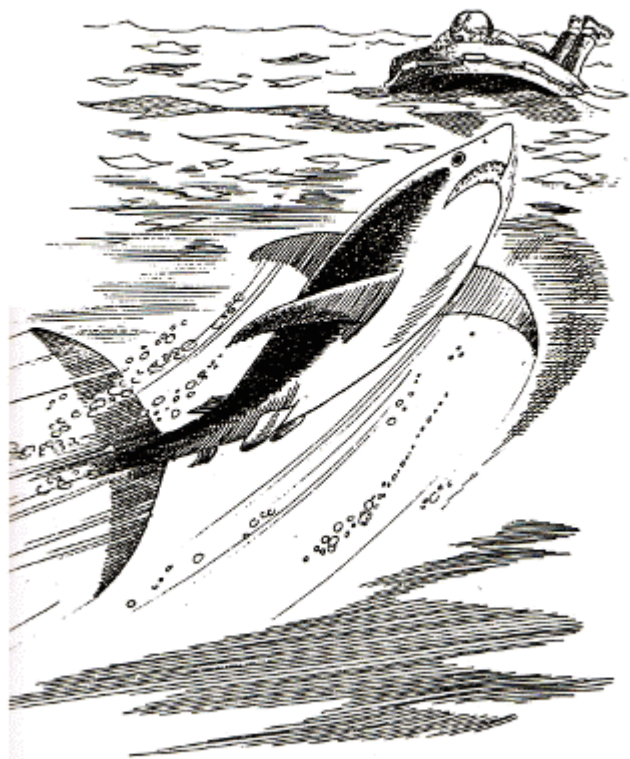
Otra vez caes en tu sopor; sin embargo, algo te despierta. Sacas la cabeza por el borde del salvavidas. Un torpedo blanco oscuro está cruzando las aguas. Su forma es inconfundible: ¡es un gran tiburón blanco!

Gritas, pero nadie puede oírte. Nadie puede socorrerte.

**Fin**







Te diriges al noreste, esperando que tu rumbo se cruzará con el del pesquero. El viento se levanta ligeramente, y el bote se desliza agradablemente por el agua. Mantienes los ojos fijos en tu meta.

Muy lentamente el barco de pesca se hace mayor. Te estás acercando a él. Puedes ver hombres en su cubierta. Les haces señales. El navío cambia de rumbo. Se dirige directamente hacia ti.

— ¡Pete! —gritas a tu compañero—. ¡Vamos a salir de ésta!

**Fin**



## ¿PUEDES LUCHAR CONTRA EL MAR Y SOBREVIVIR?

---

Navegas con la tripulación del *Allegro*, buscando en las profundidades del Océano Pacífico el último dinosaurio viviente, el *Arcasaurio*. Sólo un día después de salir del puerto, oís informes por radio de que un volcán submarino ha entrado en erupción. ¡Una ola gigante se dirige hacia vosotros! Una catarata de espumosa agua azul verdosa se estrella contra el barco. El capitán es arrojado a la cubierta. ¡Tú tienes que tomar el timón!

---

*Si te diriges directamente ola abajo, pasa a la pág. 21. Si intentas girar el timón hacia la derecha, pasa a la pág. 14. ¡Ten cuidado! Puedes naufragar en un arrecife de coral, o quedar abandonado en el mar a bordo de un bote salvavidas, o verte atrapado en la gruta secreta del Arcasaurio.*

---

¿Qué te va a suceder la próxima vez? Todo depende de la atención que prestes a la carta de navegación. ¿Cómo terminará la historia? Todo depende de las decisiones que tú tomes. Y lo mejor de todo es que puedes leer y releer el libro, para vivir no una, sino muchas aventuras increíbles.

## ELIGE TU PROPIA AVENTURA