

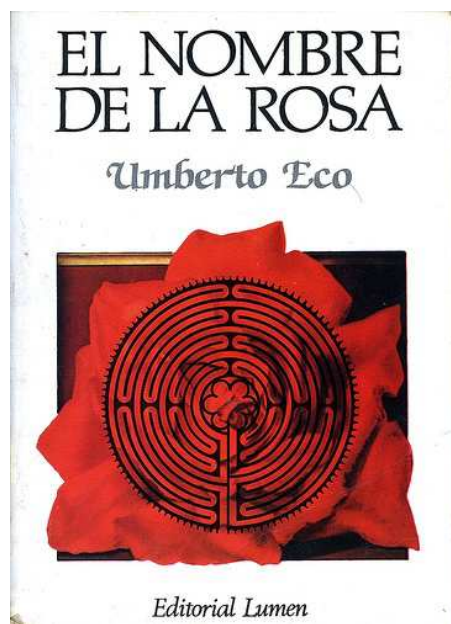


Pequena guía de
LUGARES
FANTÁSTICOS

Onde son
todos os que están
pero non están
todos os que son

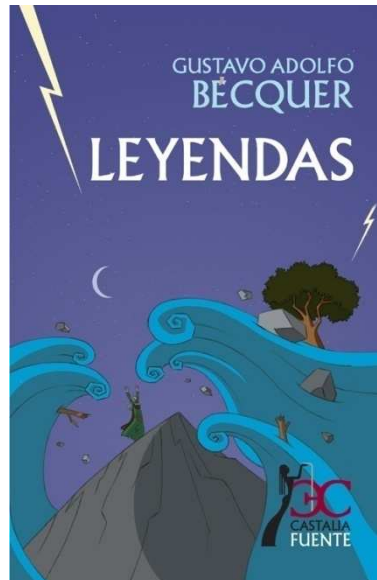


A ABADÍA



Entrábase á biblioteca polo osario,
onde había un paso secreto. A
súa arquitectura era un
labirinto de escaleiras que non
levaban a ningures, salas que
repetían outras salas, espellos,
follas de vidro onduladas,
corredores sen saída, portas
cegas.

MONTE DAS ÁNIMAS



Próximo a Soria, debe visitarse o día dos defuntos, cando as ánimas saen de caza. Se hai sorte verase unha muller fermosa, fuxindo cos pés cheos de sangue e unha banda azul na man, xa que...

ATLÁNTIDA



Continente emerxido hai doce mil anos no Atlántico e destruído por un cataclismo. Gregos e exipcios souberon del antes de que o Capitán Nemo visitase as súas ruínas a bordo do Nautilus.

ASTEROIDE B-612



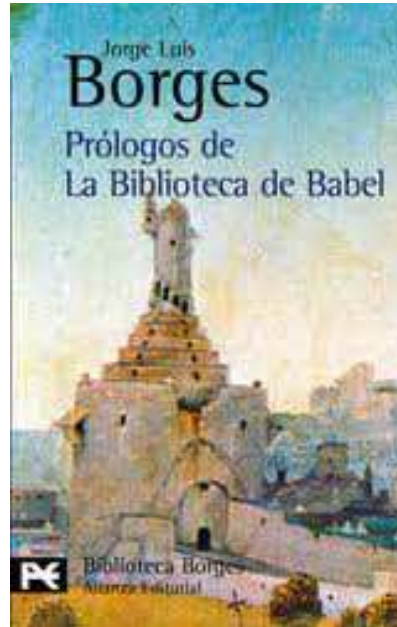
Pequeno planeta onde vive un principião. Ten tres volcáns, unha rosa e baobabs, que son un perigo ata que alguén debuxa un año. Abonda con arrastrar a cadeira para contemplar o solpór cada vez que se desexe.

ÁVALON



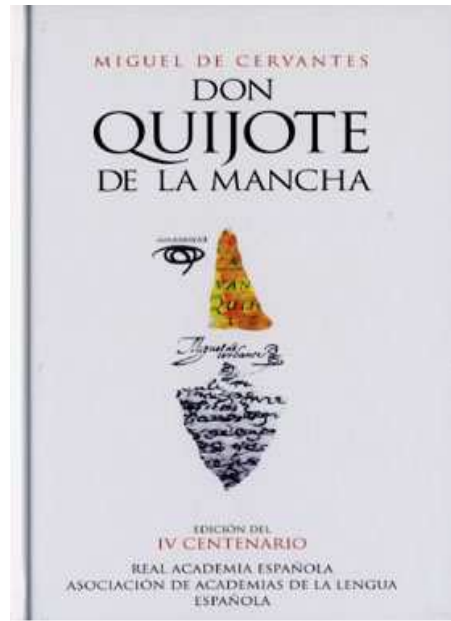
Illa onde nunca sopra o vento,
nin chove, nin neva. A Dama
do Lago entregou alí a Arturo
a espada Excalibor, quen tivo
que volver ao final dos seus
días. Algúns din que o rei
segue alí, e outros pensan
que na illa de Sálvora.

BABEL



Cidade que non figura nos
mapas, famosa pola súa
biblioteca, composta de
infinitas celas hexagonais.
Cada andel ten 32 libros; cada
libro, 410 páxinas; cada
páxina, 40 liñas e cada liña,
80 letras negras.

ÍNSULA BARATARIA



A única illa do mundo rodeada de terra por todas partes.

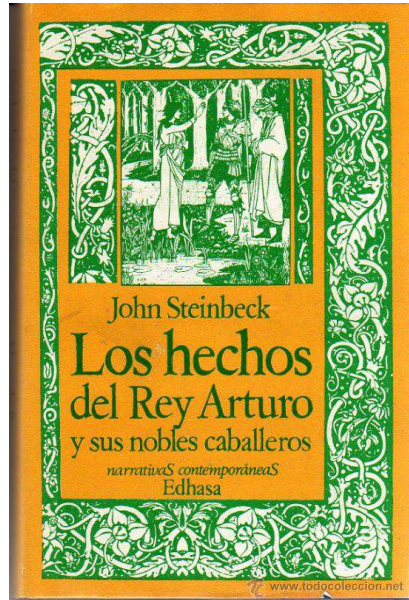
Sancho Panza foi o seu gobernador durante unha semana, pero logo viu que non lle gustaba a comida nin o cargo.

CASTELO DE BARBAZUL



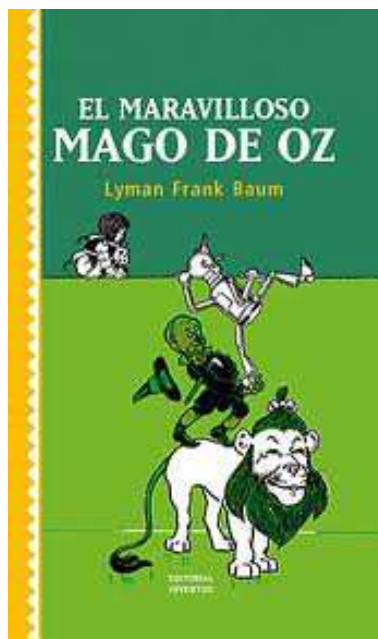
Cheo de riquezas, xoias e tapices,
é famoso polo seu cuarto
prohibido, decorado con
corpos de mulleres
encadeados aos muros.
Recoméndase ás damas que
eviten visitalo, polo que
puidese pasar.

CAMELOT



Castelo do reino de Arturo,
cunha sala chea de esculturas
e vidreiras que contan as
súas fazañas. Alí estivo a Mesa
Redonda e de alí saíron a
loitar polas damas e pola
cristiandade os máis famosos
cabaleiros: Lancelot, Perceval...

CIDADE ESMERALDA



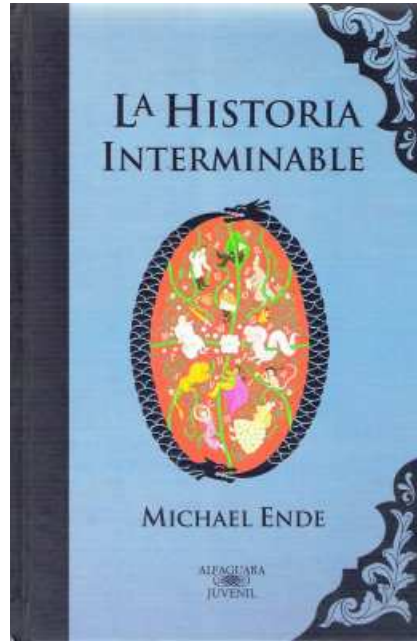
Capital do país de Oz. Está toda construída con ouro, pedras preciosas e mármore. No medio está o Pazo Real, gardado por un único soldado de barba verde. No seu cárcere, igual de luxoso, só ten habido un preso.

A COMARCA



País dos hobbits, xente moi
pequena, de pés e mans
peludos, que viven baixo terra,
comen seis veces ao día, cantan
a todas horas e son moi
afeccionados ás adiviñas.
Sauron e Saruman están entre
os seus inimigos.

REINO DE FANTASIA



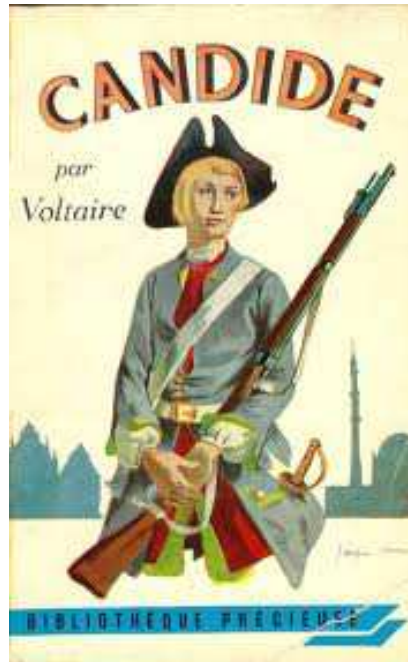
Vasto territorio gobernado pola Emperatriz Infantil, que é a razón de existir de todas as criaturas. Agora que está enferma, a Nada empeza a avanzar e Fantasía pode desaparecer: un humano terá que darlle un novo nome.

PASO DOS DRAGÓSN



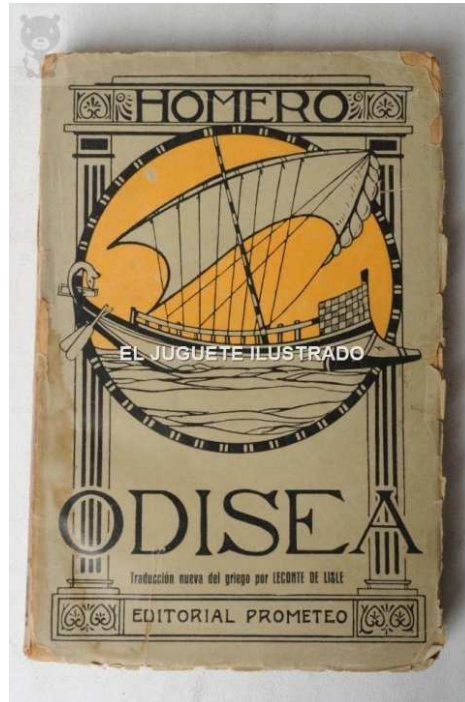
Labirinto de canais e arrecifes ao norte do reino de Terramar. Os cantís teñen formas de animais fantásticos e os viaxeiros din que se escoita o son *ahm*, que na fala antiga significa "*hai moito tempo*".

"ELDORADO"



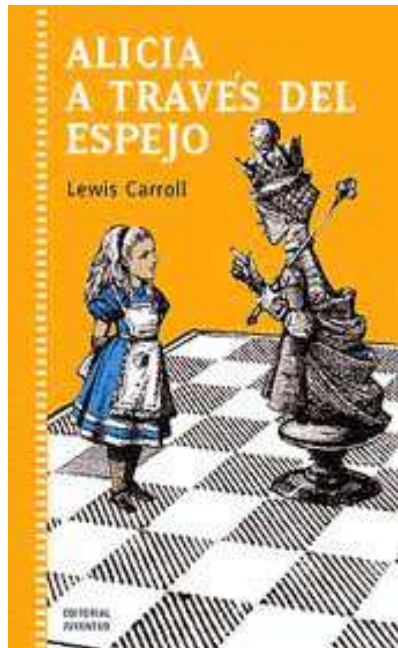
Reino situado nalgún lugar do Amazonas., chamado así porque unha vez ao ano cubríase ao rei con aceite e po de ouro. Moitos viaxeiros andaran á súa busca, pero...

ESCILA E CARIBDIS



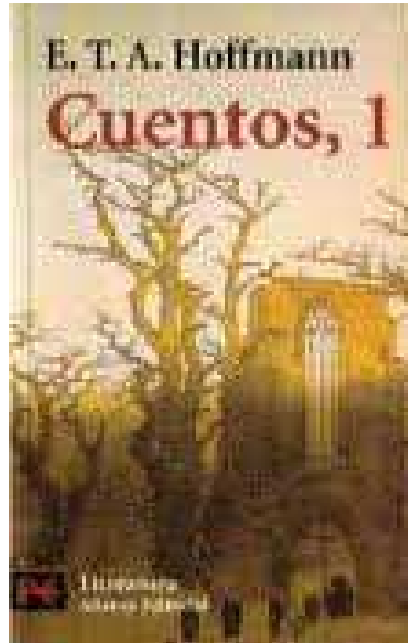
Parella de illas chamadas así
polos seus peculiares
habitantes: Escila, monstro de
seis bocas come-homes, e
Caribdis, que crea os remuíños
onde naufragan os barcos
que ousan pasar-

PAÍS DO ESPELLO



Éntrase pola cheminea do despacho dun decano de Oxford. Unha vez dentro, o viaxeiro pode aparecer en calquera lugar ou nun tempo distinto ao que espera.

GRAN DUCADO



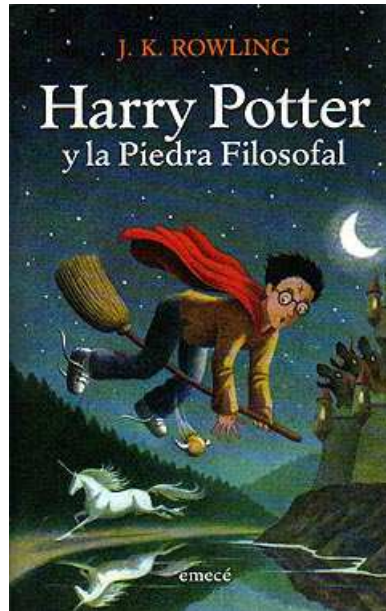
Humilde estado europeo famoso porque nel naceu Murr, o único gato filósofo, autor de "*Divertimentos Biográficos no bellado*". Mantén relacións diplomáticas con Italia, especialmente no Entroido.

COVA DE GRENDEL



Ten as paredes formadas por
figuras inmensas de ollos como
faíscas. Grendel sae dela ás
noites pola Poza das Serpes de
Lume para escoitar ao arpista
de Hrothar, que fixo del "unha
ridícula e peluda criatura
desgarrada pola poesía"

HOGWARTS



Colexio de bruxería e maxia ao que se chega collendo un tren na plataforma 9 $\frac{3}{4}$ da estación de King's Cross de Londres. Ten 142 escaleiras de todo tipo e os personaxes dos seus cadros fanse a miúdo visitas de cortesía.

PAÍS DOS XOGUETES



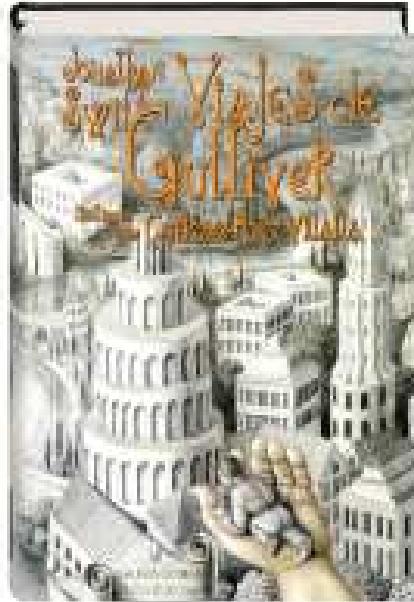
Está na Toscana, e chégase a el nun carro tirado por doce pares de burros calzados con zapatos brancos de verán. Alí só viven nenos, e non hai escolas: as vacacións empezan o 1 de xaneiro e rematan o 31 de decembro.

MAR DE LIDENBROCK



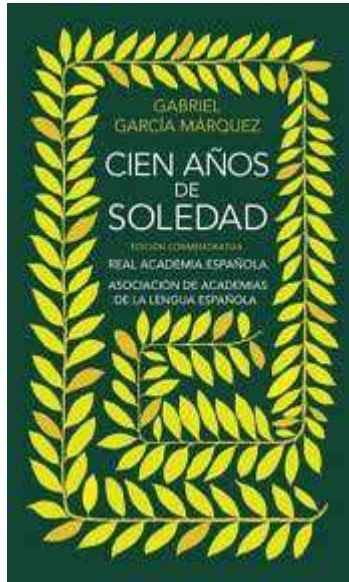
Océano subterráneo baixo os montes Grampianos de Escocia. Está cuberto cunha bóveda e iluminado por unha luz esbrancuxada de orixe electromagnética. Éntrase por un cráter islandés e sáese polo do volcán Strómboli.

LILIPUT



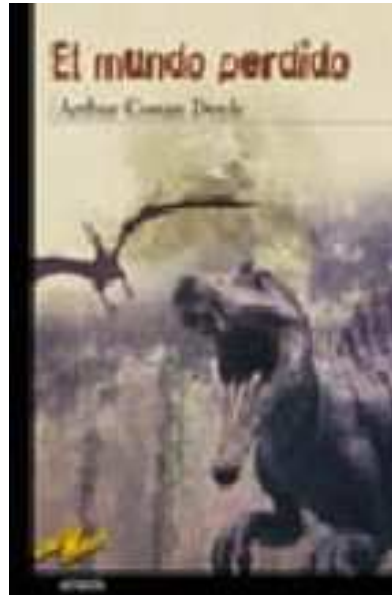
Illa do océano Índico na que
todas as cousas gardan a
proporción 1:12, incluídos os
seus habitantes, que miden 15
centímetros.. Para entrar no
seu goberno hai que estar
licenciado en funambulismo.

MACONDO



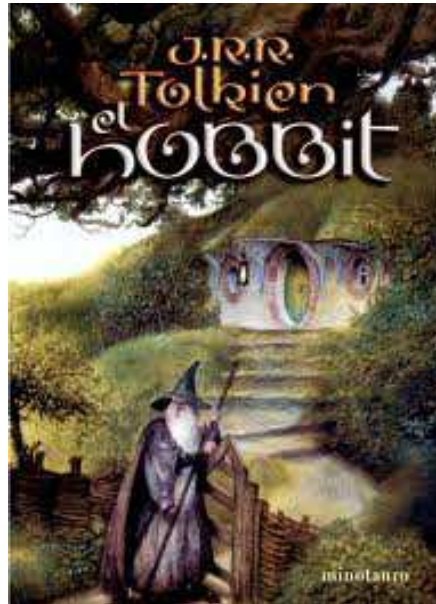
Cidade colombiana tan ben feita
que ningunha das súas casas.
Recibe máis sol que outra nas
horas de calor. O viaxeiro
chegará a ela guiado polo
canto dos paxaros, pero
deberá quedar fóra no tempo
da epidemia de insomnio.

TERRA DE MAPLE WHITE



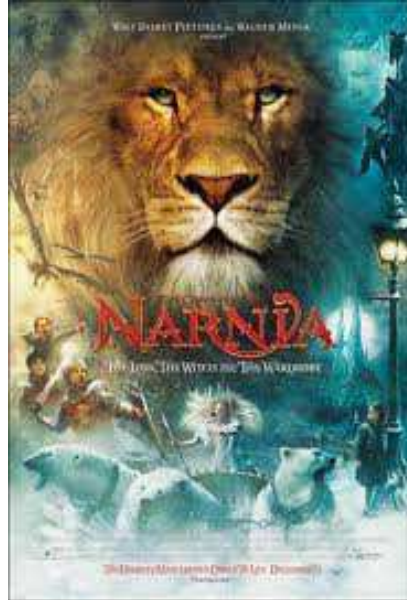
Meseta descuberta polo profesor Challenger nalgún lugar do Amazonas.. Paga a pena visitar o pantano dos Pterodáctilos, o claro dos Iguanodontes e as ruínas da aldea dos monos-homes, xa exterminados pola tribo dos Accala.

MORDOR



Terra desértica, seca e desolada ao leste de Gondor, dominada polo Pico de Drodruin. Limita ao sur co mar de Nurnen, de augas amargas, e coas montañas da Sombra. Chégase a ela polo Paso dos Espectros ou Ephel Dúath.

NARNIA



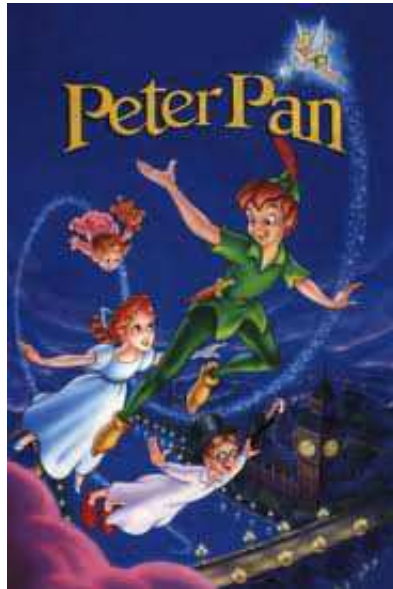
País de Aslan, un león
procedente de máis alá do fin
do mundo, que creou o val e
tadas as cousas cantando coa
súa marabillosa voz. Nunha
ocasión foi gobernado pola
despótica Meiga Branca.

REINO DA NOITE



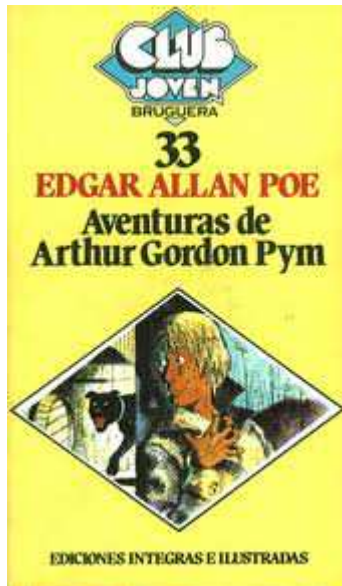
País veciño de Heliópolis, ten un
gobierno estritamente
matriarcal encabezado pola
Raíña da Noite. Exílianse nel
as mulleres demasiado
independentes ou os escravos
namorados.

PAÍS DE NUNCA XAMAIŠ



Illa de incerta localización que non admite visitantes do sexo feminino. Os nenos poden velo cando están case durmidos, cando se perden ou levados pola man de Peter Pan, un neno sen idade.

TERRA DE PRESENTE



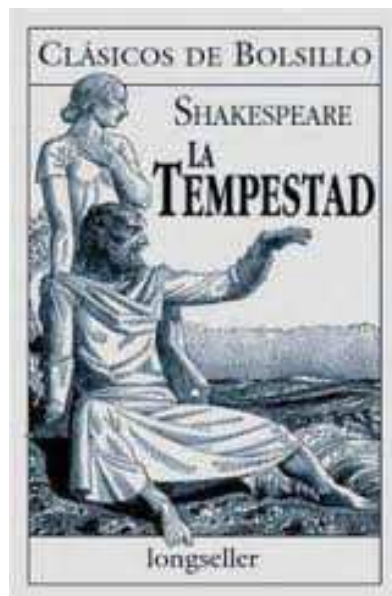
Terra próxima ao Polo Sur onde
se deteñen os reloxos. As
súas xentes, humanoides
andróxinos e
semitransparentes, non
teñen memoria nin futuro,
polo que non existen
misterios, nin mentiras,
nin dor.

CIDADE DO PRÍNCIPE FELIZ



Na súa Praza Maior está a
estatua dun antigo
gobernante, o Príncipe Feliz,
que repartiu entre os pobres
o ouro e as pedras preciosas
coas que estaba cuberto
axudade por unha andoriña
que nunca chegou ao sur.

ILLA DE CALIBÁN



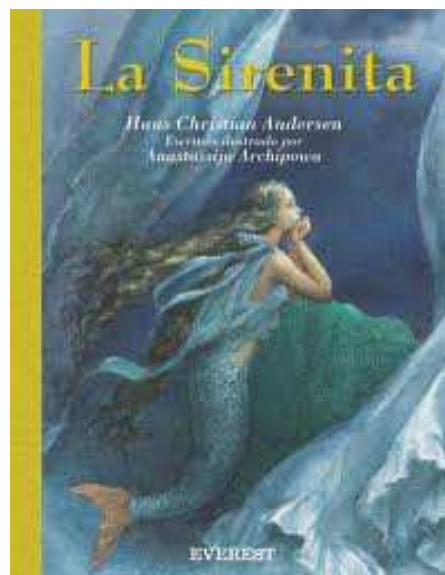
Uns din que está no Mediterráneo e outros no Caribe. Alí viviu Próspero, duque de Milán, que tiña unha gran biblioteca de maxia e ocultismo. Hoxe só falta un libro.

CASTELO DA RAÍÑA DAS NEVES



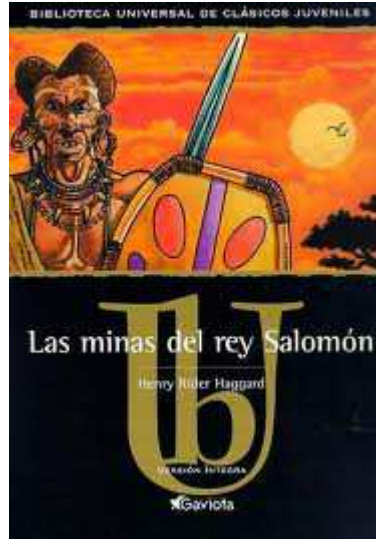
En Finlandia, onde os copos de
neve xorden da terra e teñen
formas fantásticas. Os muros
son de neve do corisco e as
fiestras, de vento cortante.
Só podes vivir nel se tes o
corazón xeado.

REINO DO MAR



Está dentro, moi dentro do mar,
onde a auga é tan profunda
que terías que amontoar
moitos, moitos campanarios
de igrexas uns sobre outros
para chegares do fondo, onde
está o castelo do rei, ata a
superficie.

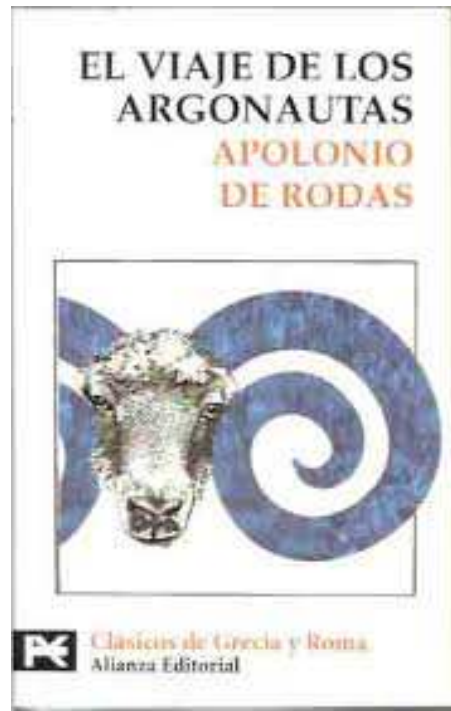
MINAS DO REI SALOMÓN



En Kukuanalândia, África, son minas a ceo aberto a 90 metros de profundidade. Delas parten túneles que levan a cavernas, tumbas e santuarios.

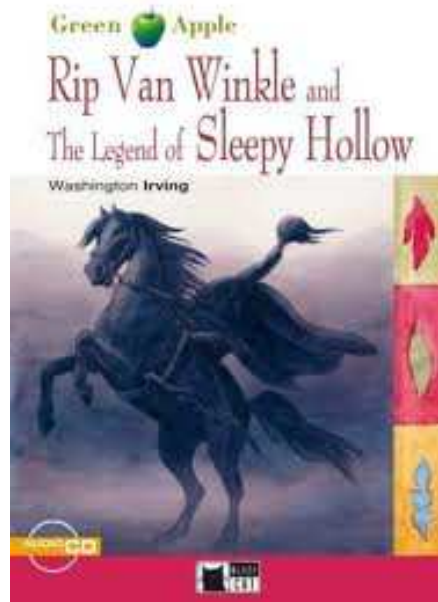
Os antigos reis están alí, petrificados para sempre. Tamén hai, claro, un enorme tesouro.

ILLA DAS SEREAS



No Mediterráneo, aínda que non figura nos mapas. Está habitada por paxaros con rostro de muller, que atraen co seu doce canto aos navegantes para que naufraguen.

SLEEPY HOLLOW



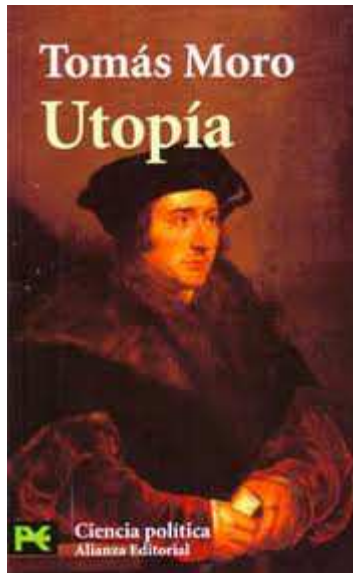
Aldea na que todo o mundo
anda medio durmido, debido a
un feitizo dun médico alemán
ou, talvez, dos indios. O
espírito máis coñecido dos
que roldan por alí é a
pantasma dun xinete
descabezado.

REINO DOS TROLLS



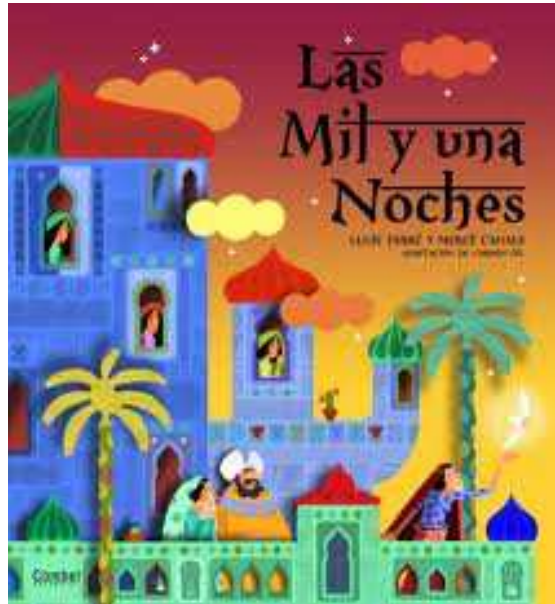
Alí todas as cousas teñen unha dobre forma ou calidade. Todo é ao mesmo tempo branco e negro, ou feo e fermoso. As vacas dan pasteis e os bois, hidromel. Os seus habitantes viven de noite e desaparecen coa luz do día.

UTOPIÍA



Illa que estivo unida a Sudamérica na que hai 54 cidades, todas construídas co mesmo plano e a un día de distancia unhas de outras. Entre elas, a intervalos regulares, hai casas de campo, nas que os utopianos traballan por turnos.

ILLAS WAQ



Chamadas así polo grito da
árbore das cabezas humanas,
é un lugar onde os
forasteiros non son benvidos.
Precísanse sete meses para
visitar as sete illas, nas que
só viven mulleres (coas que
non se recomenda intimar).

CONTINENTE DO SOLPÓR



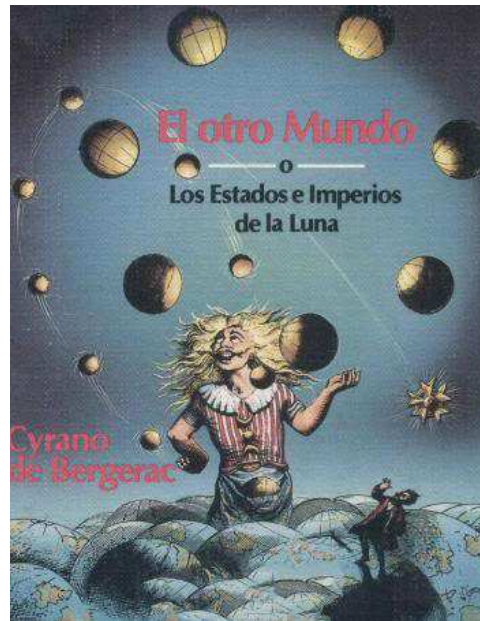
Enorme territorio, co norte aínda sen cartografar por seren terras frías e cheas de salvaxes. Ten só dúas estacións, inverno e verán, que poden durar décadas. Antiga, Lannisport e Porto Branco son algunhas das súas cidades máis importantes.

GOTHAM



Cidade maldita, sinónimo de noite, escuridade, corrupción e decadencia, na que son frecuentes os desastres naturais (terremotos) e os ataques químicos. Os ingleses conquistáronlla aos noruegueses logo dunha grande batalla.

A LÚA



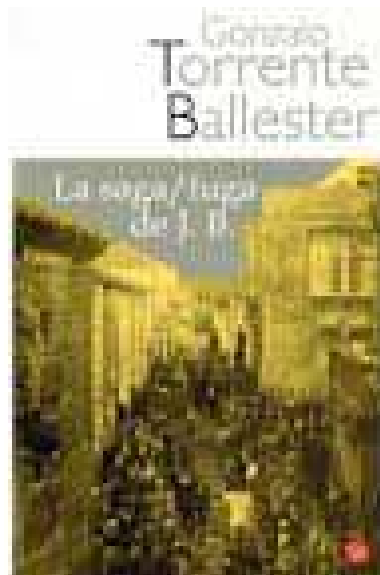
Satélite habitado por seres de doce pés, que andan a catro patas e boca abaixo. En vez de comer, inspiran efluvios; en vez de falar, comunícanse mediante música. Tamén destacan por organizar guerras de forma que non haxa vencedores nin vencidos.

ALDEA GALA



Único lugar da Galia non conquistado polos romanos. Composta de choupanas, un campo da festa e unha estacada defensiva, é famosa pola poción máxica que prepara o seu druída. Aquarium, Babaorum, Laudanum e Petibonum son os campamentos romanos que a circundan.

CASTROFORTE DO BARALLA



Entre os ríos Mendo e Baralla,
foi inventada no século XII
polo arcebispo Ramírez e
suprimida dos mapas por
cánovas como castigo ao seu
intento de ser República
independente. En ocasións,
levita.

SELVA DE ESMELLE



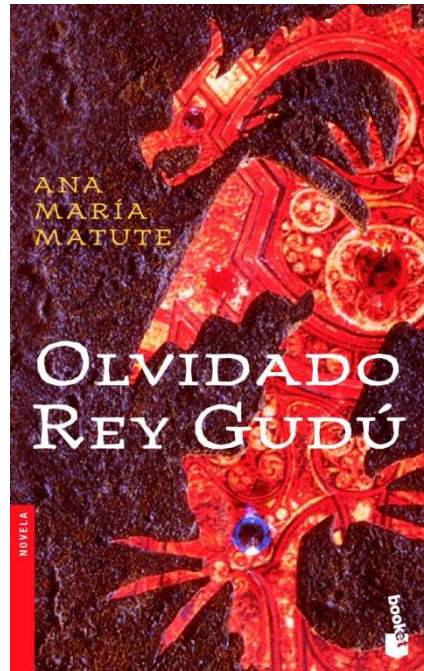
A man dereita vindo pola
banda de León. Cae preto de
Miranda, o castelo de Belvís e
a fraga da Serpe. Cando Don
Merlín facía festa era toda
azul, coma se un enorme e
morno luar apousara, de
repente, na terra.

FRAGA DE CECEBRE



Nalgún lugar do norte de Galicia
e mingando desde que os
homes cravaron nel o
primeiro poste, é o fogar do
bandido Fendestestas e de Fiz
de Cotobelo, ánima en pena
por non ter ido a San
Andrés de Teixido.

PAÍS DE OLAR



Terra insalubre e pouco
apetitosa, na que a paz
chegou a ser un relato antigo,
unha vella lenda. Todo home
lindante era un inimigo,
especialmente os Xinetes
Esteparios do País dos
Desfiladeiros, ao leste.



BIBLIOGRAFÍA

A maior parte das referencias son do estupendo libro de Alberto Manguel "Breve guía de lugares imaxinarios", publicado por Alianza. O resto débense á cada vez peor memoria, asistida por Internet, das compoñentes do equipo da Biblioteca.

