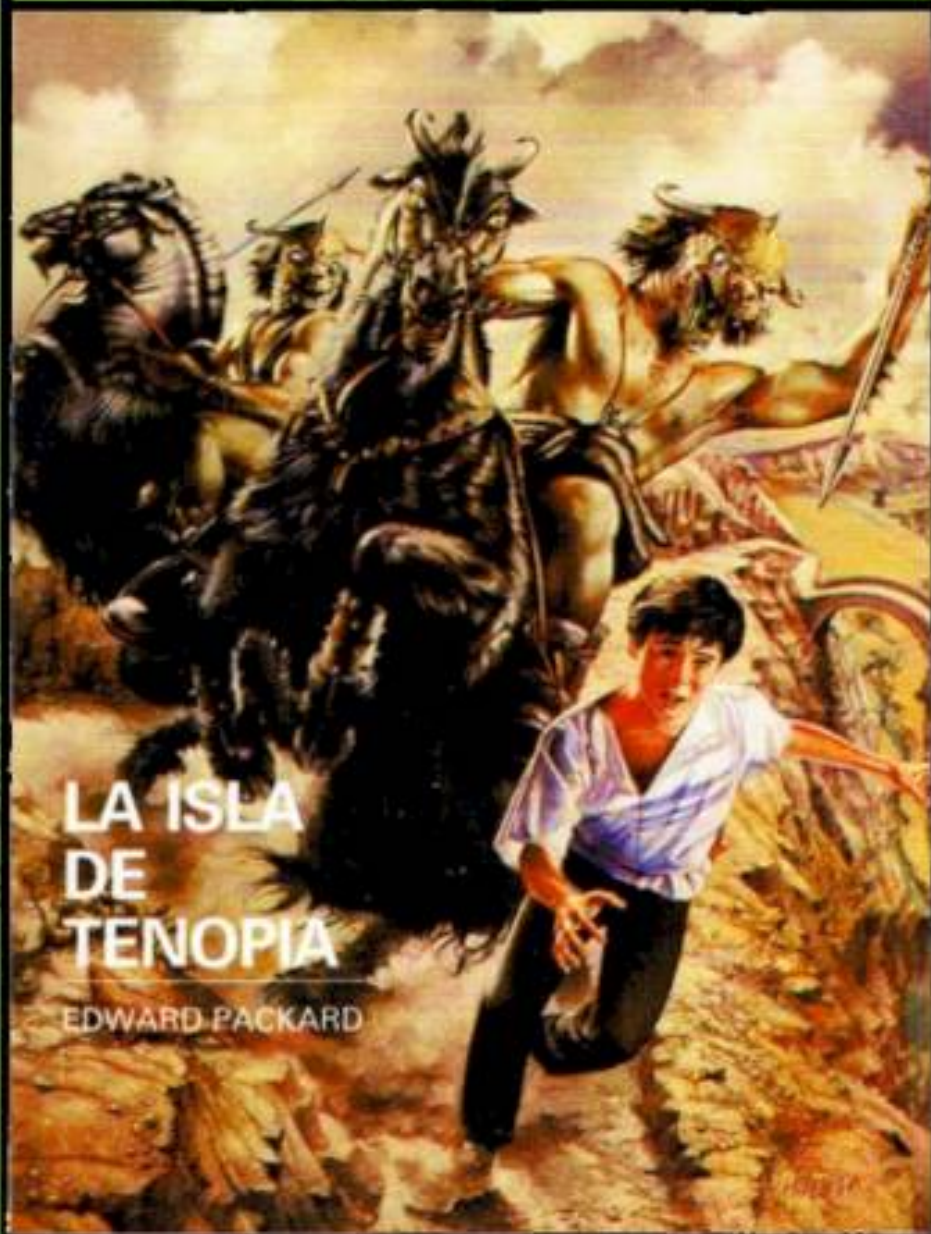


Es tu última oportunidad...

PLANEA TU **FUGA**  
DE TENOPIA



LA ISLA  
DE  
TENOPIA

EDWARD PACKARD

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

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

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

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

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

## ¡ATRAPADO!

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

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

### ¿ESCAPARÁS DE LA ISLA DE TENOPIA?

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

# LA ISLA DE TENOPIA

Edward Packard

*Ilustraciones: David Perry*

## ADVERTENCIA

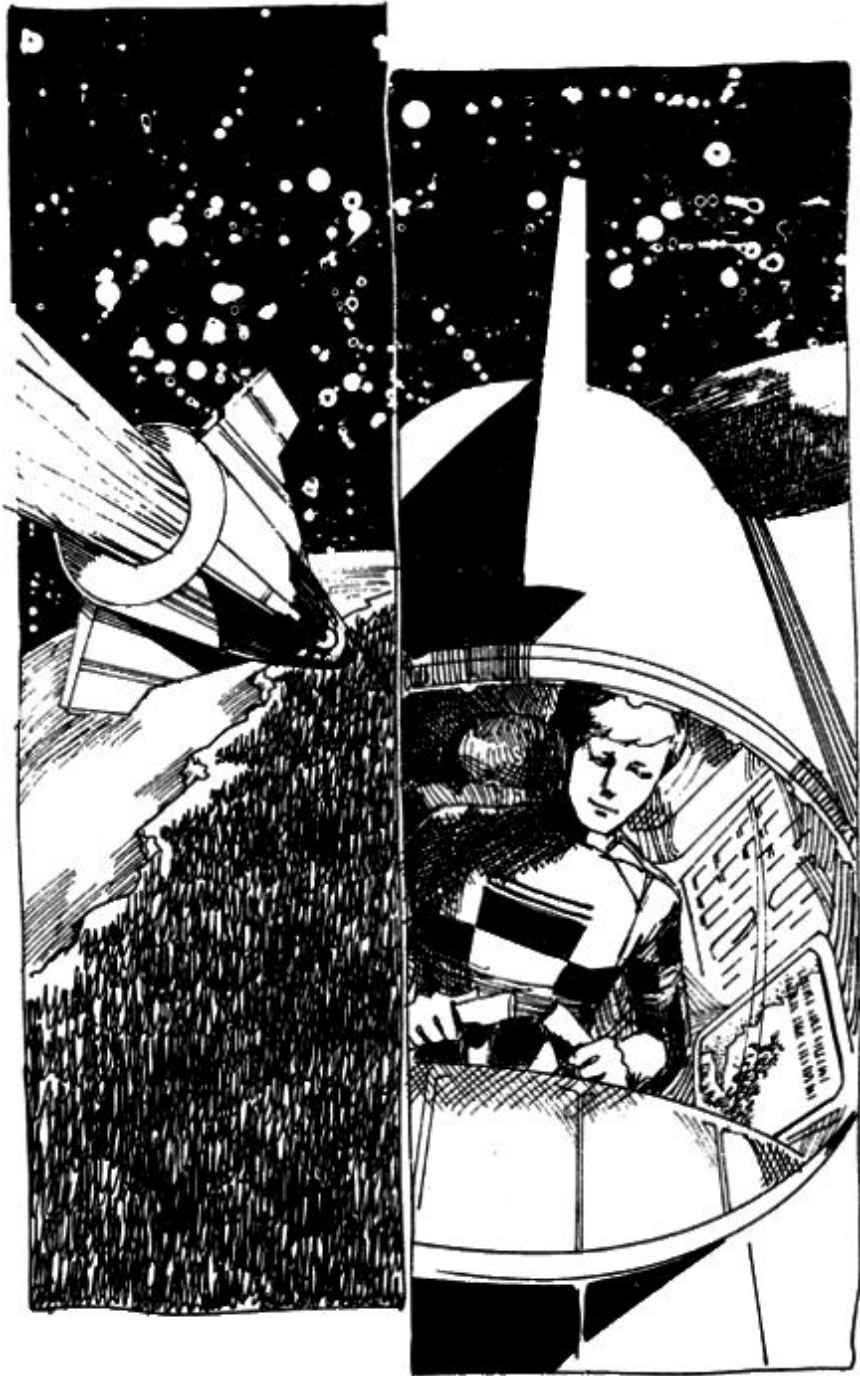
---

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

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

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

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



## 1

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

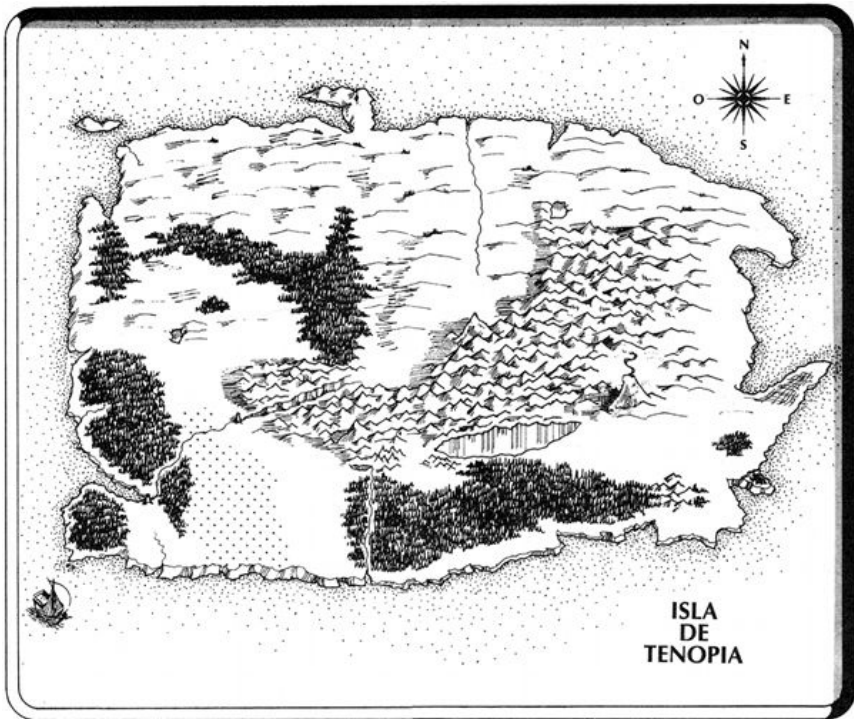
*TENOPIA: 4/5 del tamaño de la Tierra; rotación de 26 horas; el sol sale por el este; se pone por el oeste; ciclo de 587 días; excelente calidad atmosférica; alimentos y agua abundantes; 80% de la superficie de océano, con una extensa isla (Isla de Tenopia) y un único continente (Kabran); el océano es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

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

De pronto, lees en la computadora de la cápsula:

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

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



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

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

Pronto averiguas que tus raptos son crogocidas y que tú has sido condenado a la esclavitud en su mina de krellium. Eres vigilado de cerca por guardias crogocidas que



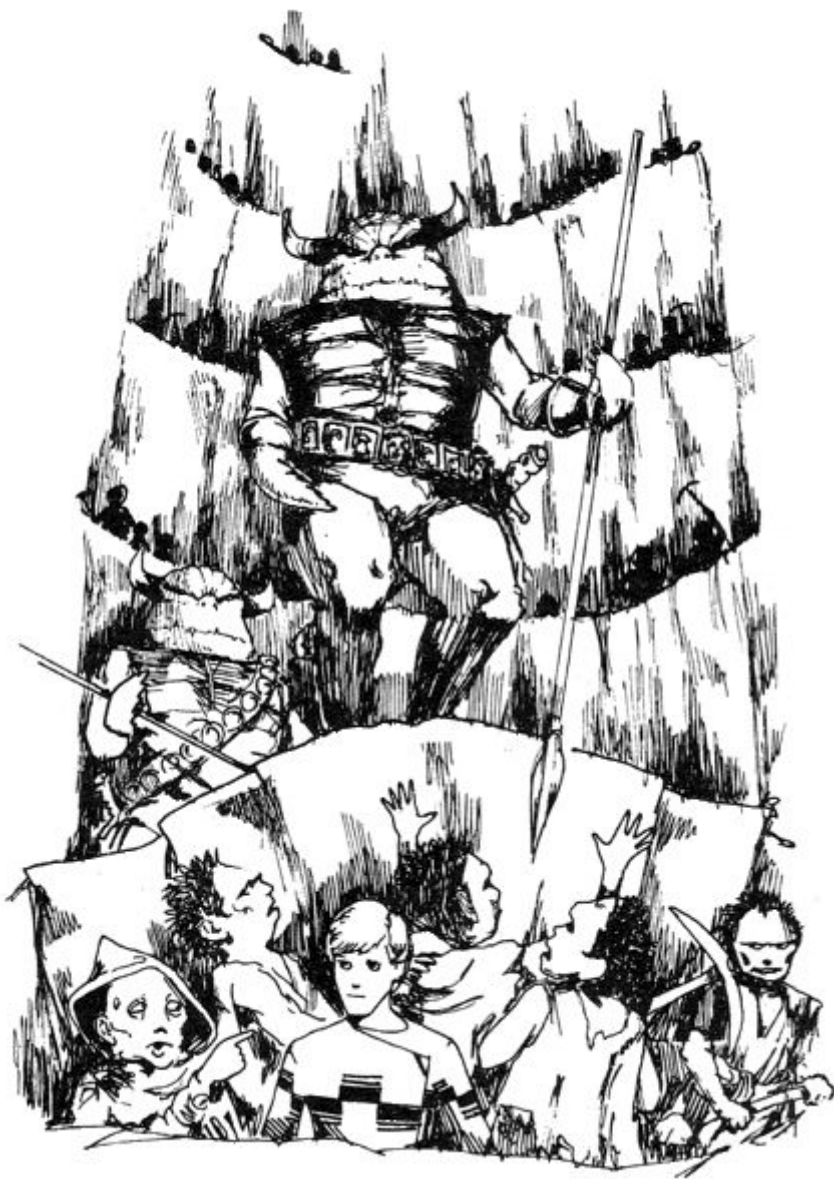
esgrimen largas varas acabadas en pinchos, y te obligan a picar y a cavar ganga de krelium durante siete horas antes de permitirte descansar durante la noche.

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

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

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

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



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

—Entonces ¿cómo podré llegar hasta allí?

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

—¿Crees que Kin Rugg me llevará a Kabran?

Prespar asiente.

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

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

Prespar mira inquietamente a su alrededor.

—Encontrarás muchas criaturas en esta isla, algunas amistosas, otras peligrosas. Puedes confiar en las criaturas-pájaro. No vuelan pero sus alas son como manos plumosas, tan ágiles como las tuyas o las mías. Busca al príncipe de Agron. Él te ayudará. Sobre todo, ¡ten cuidado con los crogocidas! Esclavizan a cualquier homínido que pueda manejar el pico y la pala.

—¿Cómo podré viajar?

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

—¿Dónde está eso?

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

A la mañana siguiente, temprano, en un momento en que ninguno de los guardias está mirando, Prespar retira la losa que oculta la entrada del túnel secreto. Rápidamente

estrechas su mano y te deslizas a través de la angosta abertura. Después de una larga y difícil escalada, sumido en una total oscuridad, alcanzas la superficie y respiras agradecido el aire fresco y limpio. Un lodoso camino se extiende en ambas direcciones, como un lazo. Sopla una cálida brisa. Los pájaros cantan. Te sientes animado.

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

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



Para consultar el mapa,  
ver la página 17.

---

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

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

## 7

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

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

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

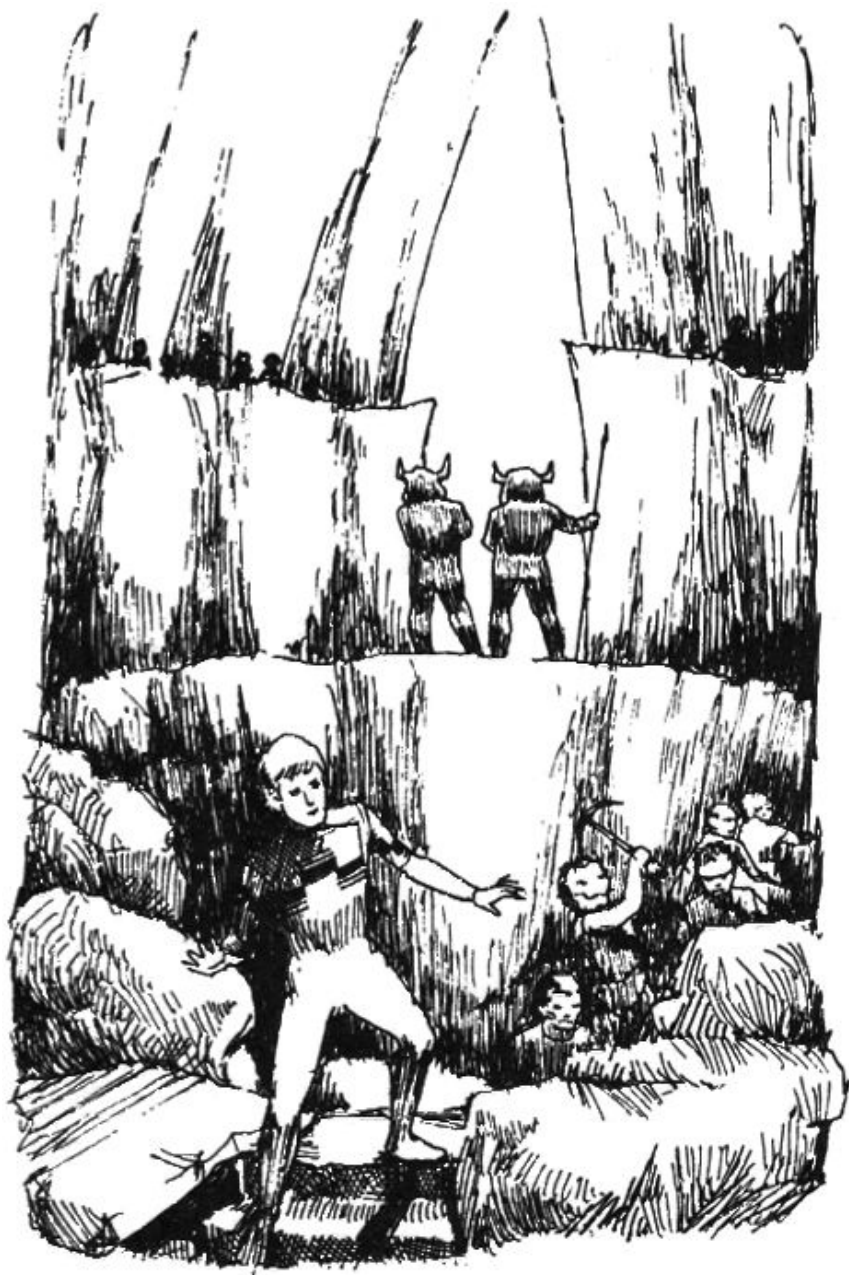


Para consultar el mapa,  
ver la página 17.

---

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

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



## 8

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

Kumba da un paso hacia adelante y te saluda.

—Creíamos que ya estarías camino de Zindor.

—No parezco estar progresando mucho —dices.

Kumba posa un ala sobre tu hombro.

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

—Gracias, lo probaré —le respondes rápidamente.



Para consultar el mapa,  
ver la página 17.

---

Pasa a la página 44.