

1. El naufragio

Los rayos rasgan el cielo con gran estruendo, mientras el mar se agita embravecido. El pequeño velero galopa sobre la espuma de las olas y se mantiene a flote a duras penas.

En el interior del barco, una jovencita lucha con el timón.

—¡Rayos y centellas! Esta es la mayor tormenta que recuerdo haber sufrido en todos los años a bordo de mi nave.

La muchacha es Juana Sinsusto, la prima de Juan Sinmiedo, que participa en una regata benéfica con su velero *Princess Juana*. Los fondos que se recauden en la competición se emplearán para construir una escuela y un dispensario médico en un poblado de Asia.

La intrépida Juana Sinsusto disfruta ayudando a los demás, aunque nadie se lo pida. Tanta ge-

nerosidad provoca más de un malentendido y por eso mucha gente opina que la joven es un poco metomentodo.

En esta ocasión, se encuentra sola en medio del océano.

Hace ya unas horas que el resto de los participantes en la regata han regresado al puerto desde el que habían tomado la salida, huyendo de la tormenta que se avecinaba. Sin embargo, Juana, que iba en cabeza con enorme ventaja, no tuvo tiempo de reaccionar; así que ahora se encuentra envuelta en el enorme temporal.

De pronto, un rayo cae sobre el mástil del *Princess Juana*, que se parte como si fuera una frágil caña. El palo provoca un enorme agujero y se desploma; el agua comienza a entrar en la bodega a borbotones. Juana se da cuenta de que el barco no tardará en hundirse y que tiene el tiempo justo para rescatar sus pertenencias, así que se arma de valor y baja a la bodega dando tumbos a causa de los vaivenes de las olas. Coge su ordenador portátil y su mochila, mete ambos en su bolsa impermeable, se coloca el chaleco salvavidas y sal-

ta al agua en el momento preciso en que el barco se va a pique.

Las olas zarandean a Juana como si estuviera en una montaña rusa, pero ella sujeta firmemente su tesoro. La funda impermeable, antichoque y fluorescente protegerá del agua su preciado portátil. En él guarda un valioso secreto: el nuevo videojuego sobre piratas en el que lleva trabajando varios meses. Y es que el trabajo de Juana consiste en desarrollar juegos de ordenador. Por eso, los fines de semana se embarca en sorprendentes aventuras para obtener información que le sirva en su trabajo.

Juana lucha contra las olas y consigue encaramarse a una tabla que se ha desprendido del casco del barco, que encuentra a la deriva.

Después de una noche terrible, por fin amaina la tormenta y el sol aparece en el horizonte. La pobre Juana está exhausta, pero, por suerte, su condición física es excelente ya que practica kárate a diario. A primera vista, puede parecer una chica enclenque y debilucha; sin embargo toda ella es puro músculo.

Juana nada con decisión para combatir el frío que empieza a sentir. De pronto, se detiene y dice para sí misma:

—Espero que en estas aguas no haya tiburones ni pulpos gigantes dispuestos a molestar a una indefensa muchachita. Me resultaría muy desagradable tener que darles una lección.

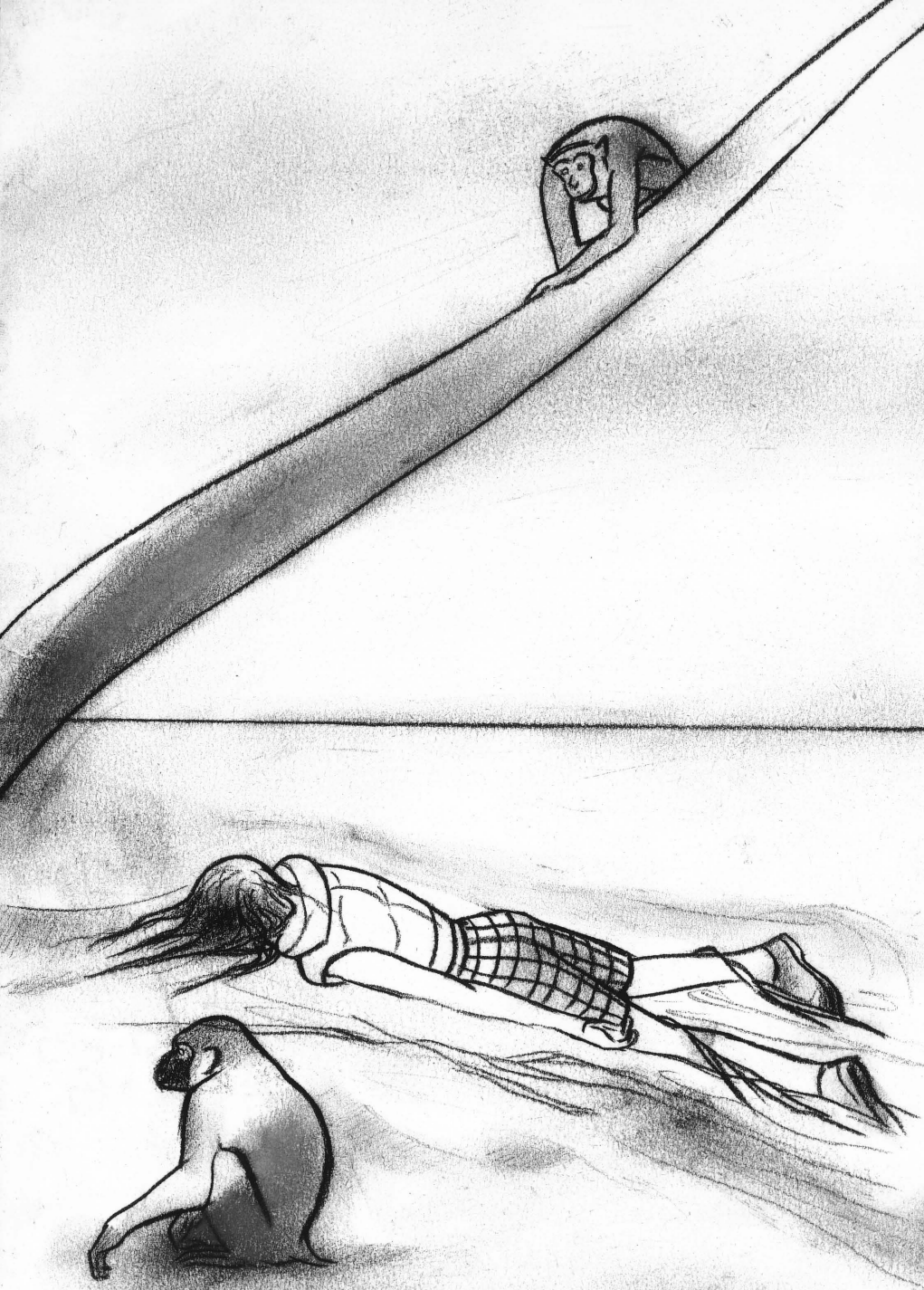
Y es que Juana es bastante optimista y piensa que no hay nada, ni en el mundo real ni en el de la fantasía, que pueda vencerla.

Pasado un rato, Juana divisa una isla y se dirige hacia ella nadando. Tarda varias horas en llegar y, cuando alcanza la playa, suelta la bolsa con sus pertenencias y se desvanece sobre la arena.

Permanece allí tendida casi todo el día.

Al atardecer, la chica recobra el conocimiento y mira a su alrededor. Al principio está un poco desorientada; pero rápidamente se da cuenta de que está en una isla desierta y se sienta en la arena para organizar un plan de emergencia.

—Lo primero que debo hacer es avisar a las autoridades marítimas de que me encuentro en esta isla —dice Juana muy resuelta.



Así que comienza a buscar entre sus ropas, su teléfono móvil de última generación con GPS.

Cuando por fin consigue encontrar el aparato, se da cuenta de que está completamente mojado y de que la sal del mar ha inutilizado los circuitos.

—Este pequeño contratiempo debe enseñarme a tener más cuidado la próxima vez —dice Juana, que no se desanima fácilmente.

Luego, tira el teléfono lejos de ella. De pronto, la chica se vuelve y corre como una exhalación hacia el teléfono, lo recoge y dice en voz alta:

—El sol de esta isla ha debido afectar a mi cerebro: ¿cómo se me ha podido ocurrir tirar el teléfono sabiendo lo que contamina su batería? Debo descansar si no quiero hacer alguna otra tontería. Mañana tendré la mente más despejada y podré trazar un plan para salir de aquí.

Anochece y Juana saca de la mochila una linterna sumergible que forma parte de su equipo de supervivencia. Después, recorre los alrededores buscando un lugar en el que pasar la noche.

Encuentra una cueva bastante amplia, se coloca la mochila como almohada y se echa a dormir. A los pocos segundos, Juana ronca estrepitosamente.