UNIÓN DE CONSUMIDORES
COMUNITAT VALENCIANA

VALENCIA: Plaza Barón de Cortes, s/n (Mercado Ruzafa Interior 2ª planta)
46006 Valencia / E-mail: ucevalencia@aixa.com
web: www.uniondeconsumidores.org
Tels. 963 737 161 / 963 737 109 - FAx: 963 952 099

ALICANTE: C/ Castaños, 4-1°
03001 Alicante / E-mail: ucea@uce.e.telefonica.net
Tel y FAx: 965 217 852

CASTELLÓN: C/ MAYOR, 76-1°
12001 Castellón / E-mail: info@ucecastellon.con
Tel. 964 236 706 - 964 224 167

ELCHE: E-mail: ucevalencia@aixa.com

DENIA: E-mail: ucevalencia@aixa.com

LOS SERRANOS (Valencia): E-mail: inesif@telefonica.net

BENIDORM (Alicante): E-mail: ucebenidorm@terra.es

Colabora: GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA DE INDUSTRIA, COMERCIO E INNOVACIÓN

EL VIAJE AL OLIMPO

EL VIAJE AL OLIMPO

Unión de Consumidores de la Comunitat Valenciana

Tú eres el protagonista

EL VIAJE AL OLIMPO

Unión de Consumidores de la Comunitat Valenciana

Introducción

¡No leas todo el libro seguido, del principio al fin!

En sus páginas encontrarás muchas y variadas aventuras. A medida que lo vayas leyendo, te verás obligado a elegir. Al igual que los consumidores hemos de elegir entre variedad de productos, servicios, precios y, en ocasiones tomar importantes decisiones, hemos de tratar siempre de decidir con la mejor información posible.

Por ello, hemos de tratar estar bien informados y no dejarnos llevar únicamente por nuestros impulsos ante la cantidad de publicidad u ofertas que vemos. La mejor decisión siempre será la que tomemos tras recapacitar las opciones e informarnos de las ventajas o inconvenientes, sin dejarnos llevar por las buenas palabras que podamos escuchar. Y ante la duda, consulta siempre con tu asociación de consumidores.

En ese libro, de tus decisiones dependerá que la aventura constituya un éxito un fracaso. En cualquier caso, 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.

En el mundo del consumo, también tomaremos nuestras decisiones, en ocasiones, comprar o no comprar, reclamar o no hacerlo. En cualquier caso, siempre es conveniente defender nuestros derechos como consumidores, tanto para conseguir resolver los problemas, como para evitar que a otros consumidores les ocurra algo parecido. Por eso son importantes las asociaciones de consumidores, para representarnos y lograr que se respeten los derechos de los consumidores y usuarios.

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

1

Hacía meses que tu abuela y tú esperabais el regreso de tus padres a vuestro hogar de Valencia. Sus excavaciones arqueológicas les llevan con frecuencia lejos de la ciudad, pero nunca habían estado tanto tiempo ausentes. Han desenterrado un trono que en su opinión fue construido para Zeus, el dios griego. Están convencidos de que se trata del primer vestigio jamás descubierto del Olimpo, el palacio de los dioses. Tú estabas deseando oír hablar de sus excavaciones y ver fotografías del trono, pero ahora que tus padres están en casa, parecen muy disgustados.

—La Universidad de Valencia ha amenazado con interrumpir las excavaciones —dice tu padre—. Antes de que acabe el verano necesitamos pruebas para convencerles de que este trono sólo pudo construirse en honor de Zeus.

—¿Qué tipo de pruebas? —preguntas.

Pasa a la página 3.

2

La diosa de la Justicia, Temis, se ha marchado en un destello de luz, y la tranquilidad vuelve al prado. Vuelves la vista hacia los árboles y observas a una muchacha de tu edad que alza la mirada desde un parterre de lirios, se acerca y te dice:

—Vas vestido de forma extraña. ¿Eres uno de los amigos de Atenea procedente de otro lugar y otro tiempo?

—En efecto —respondes, sorprendido. —Atenea me ha traído hasta aquí para que busque a Zeus. ¿Le ves de vez en cuando?

Muy a menudo —contesta la muchacha. —Has venido al lugar adecuado. Me llamo Perséfone.

Pasa a la página 10.

—Necesitamos algo que vincule claramente el trono con Zeus. Una corona con su nombre inscrito nos ayudaría. Una tablilla en la que figurasen las leyes del Olimpo sería ideal, pero ni siquiera sabemos si existió algo así —responde tu padre.

—Todos los historiadores y los arqueólogos —dice tu madre, abatida—rechazan la posibilidad de que podamos encontrar el Olimpo, y que no hay ningún trono de Zeus en la Tierra.

—¿Y no podemos ponerle una reclamación a todos esos sabiondos? ¡Qué sabrán ellos! — exclamas con una mueca de disgusto, queriendo defender a tus padres.

Tus padres sonríen por tu ocurrencia y, por un momento, consigues que olviden sus preocupaciones.

—Hablad con Zeus —murmura tu abuela, mientras retira la mesa.

Pasa a la página 5.

4

Durante tres días permaneces aferrado a la tabla. El sol te quema la cara y los brazos. Estás tan sediento que pruebas a beber agua de mar, pero sólo consigues caer en un estado enfermizo, febril. Pierdes el conocimiento, y sueñas con Zeus.

Está sentado en un trono idéntico al que descubrieron tus padres.

—Sé que quieres pedirme un favor para tus padres —dice Zeus—, pero voy a concederles un deseo distinto del que tú habías pensado. Salvaré tu vida y te devolveré a tu siglo, pero tendrán que seguir sus excavaciones sin mi ayuda.

Zeus se quita un anillo de oro y lo desliza en uno de tus dedos. El anillo te viene grande, y tienes que encoger los dedos para evitar que se te caiga.

Te despierta la luz blanca y deslumbrante de una habitación de clínica. Tu abuela está sentada a tu lado. Sin una sombra de sorpresa, señala el macizo anillo que brilla en tu mano y dice:

—Veo que has encontrado a Zeus.

FIN.

—¿Has hablado alguna vez Con Zeus? —le preguntas más tarde a tu abuela, mientras le ayudas a lavar los platos.

—Si, en alguna ocasión —responde ella. —Durante el solsticio de verano los dioses se toman un interés especial por los mortales. A veces se nos aparecen en la tierra. ¡Yo incluso he paseado con Zeus!

—Mañana es el solsticio —dices, temblando de excitación. —Quizá si pudiera hablar con los dioses ayudaría a papá y mamá a encontrar la prueba que necesitan. Como ellos no van a pedir pistas a Zeus, lo haré yo. Pero dime, abuela, ¿dónde puedo encontrarle?

—Eso no lo sabrás por mí—. Y añade, dándote un beso de buenas noches: —Tienes que descubrir a Zeus por ti mismo.

Durante la noche no cesas de preguntarte dónde encontrarás a Zeus. No puedes representártelo apareciendo en tu piso moderno, pero sí que te lo imaginas paseando tranquilamente por un templo antiguo. Decides pasar el solsticio de verano en el Museo Arqueológico, donde se encuentran las ruinas más antiguas de la ciudad.

Pasa a la página 8.

6

—¡Escuchadme! —gritas a todos para que te escuchen — ¡No existe una recete milagrosa de los dioses! ¡Este hombre está intentando engañaros para llevarse vuestras posesiones!

El vendedor palidece al escucharte. Los campesinos arrugan la frente y los que han comprado frascos de "poción milagrosa", empiezan a ponerse nerviosos.

—¡Os promete cosas imposibles! —continúas — Os habla de maravillas que no están al alcance de los humanos, sólo reservadas a los dioses. ¿De verdad pensáis que esos milagros son reales?

Todos los campesinos están ahora furiosos. Alguno parece querer emprenderla a golpes con el pobre vendedor, que recoge su mercancía tembloroso y asustado.

—¡Dejadle ir! —les dices —. La diosa de la Justicia, Tamis, le dará su merecido.

Se escucha un ruido atronador, y un rayo surge de la nada, dirigiéndose hacia el carro del vendedor que, al verlo, salta en el último momento.

¡BOOOOOM! Una gran explosión destruye el carromato y toda la mercancía del vendedor, que sale corriendo asustado. Los campesinos ríen y se alejan a sus casas.

Después de lo ocurrido, decides ir a bañarte en la playa. El agua está tan tibia y tranquila que uno se relaja aunque no quiera. Haces el muerto cerca de la orilla y contemplas el cielo despejado.

Sigue en la página 77.

—Cierra los ojos y te llevaré a Creta. Te pareces a Ícaro —dice Atenea y, poniéndote las manos sobre los hombros, te hace girar sobre ti mismo hasta producirte un mareo casi insoportable. Al fin, Atenea te suelta.

Te encuentras en un estrecho pasillo entre altos muros de piedra. No hay techo, así que puedes ver sobre tu cabeza el deslumbrante azul del cielo. Un hombre y un muchacho sobresaltados, envueltos ambos en holgadas túnicas blancas, te miran fijamente.

—He estado demasiado tiempo al sol, Ícaro —dice el hombre, enjugándose la frente con aire cansino—. ¡Tengo visiones!

—¡No, en absoluto! —exclamas—. Atenea me ha traído hasta aquí para que busque a Zeus.

—Si quieres encontrar a Zeus, te has equivocado de sitio —responde el hombre con amargura—. Supongo que Atenea no te habrá dado agua para nosotros, ¿verdad?

Meneas la cabeza negativamente.

—Así son los dioses —comenta el hombre—. Ni siquiera te traen agua cuando te estás muriendo de sed. En vez de eso, te envían un visitante vestido de forma extraña.

—Quizá Atenea nos ha mandado a este visitante para que nos ayude a escapar —sugiere Ícaro, y añade—: No hagas caso a mí padre, está muy preocupado por nuestro problema.

—¿Qué os ocurre?

Pasa a la página 15.

8

Después de contarle tus planes a tu abuela, esperas hasta la tarde para dirigirte a la Basílica de la Virgen de los Desamparados, y de ahí, al Museo Arqueológico. Hay muchos turistas fotografiando la catedral, la Torre del Micalet, la Fuente de Neptuno y dentro del Museo, pero sabes por visitas anteriores que los guardias echarán a todo el mundo a las cinco en punto. Examinas la zona mientras trazas un plan de acción.

"Lo primero que voy a hacer", piensas, "es comprar una cámara de fotos. Así tendré pruebas de lo que vaya a ocurrir esta noche".

Te acercas a una tienda próxima de fotografía y preguntas al dependiente por una cámara sencilla. Te muestra varias y finalmente, te decides por una cámara digital de gran resolución y velocidad.

Cuando vas a pagar te indica el dependiente que se les ha estropeado el ordenador y no puede hacerte una factura, pero te ofrece hacerte uno a mano si te esperas unos minutos mientras acaba de atender a otros clientes.

Si decides esperar a que te haga la factura, pasa a la página 49.

Si prefieres marcharte y no perder tiempo, pasa a la página 111.

—De acuerdo —responde Atenea —. Te llevaré junto a Perséfone, en los Campos de Enna. —Te coge por los hombros y te hace girar en un torbellino. Tus pies se levantan del suelo, y avanzas sin dejar de dar vueltas por una niebla plateada.

Cuando tu cuerpo se posa de nuevo en el suelo, te encuentras en un extenso prado. Algo alejado ves a un grupo de campesinos reunidos ante unas carretas. Parece que están comprando y vendiendo sus productos. Cuando te acercas a observar, ves que una joven campesina de tu edad está discutiendo con un enorme granjero de mirada furiosa.

—¡Me has engañado! —grita la campesina. —Estas gallinas son viejas y no sirven ni para hacer sopa con ellas.

—Lo siento, no sé de qué me estás hablando. Tú me las has comprado y no pienso devolverte nada — le contesta el granjero con una sonrisa maliciosa — No pienso seguir perdiendo el tiempo contigo.

Observas que la joven tiene la cara colorada de rabia, a punto de echarse a llorar. Quisieras ayudarla pero miras al enorme granjero, que te dobla en peso y altura y no crees que sea fácil razonar con él.

Si decides enfrentarte al granjero, pasa a la página 59.

Si sigues explorando el prado, pasa a la página 112.

10

Mientras paseas por el prado junto a Perséfone, ves elevarse anillos de humo por una profunda garganta cortada en la tierra.

Perséfone señala una flor al borde del precipicio.

—¡Puedo oler esa flor desde aquí! —exclama, y corre hacia el extraño brote.

Olfateas el aire, pero no hueles más que a azufre. De pronto surge del precipicio un refulgente carro negro tirado por caballos oscuros como el ébano.

Sin detenerse, el auriga tira de Perséfone y se la lleva en el carro. Aprietas a correr y te lanzas sobre él en el momento en que el vehículo se sumerge de nuevo en las profundidades del abismo. Al verte, el auriga comenta con tono irónico:

—Son muy pocos los que deciden unirse a mí.

—¿Quién es? —preguntas a Perséfone.

—Hades —te susurra —, el señor de las tinieblas.

Su rostro se ha vuelto de un pálido mortecino.

Pasa a la página 16.

Prefieres no entrometerte, además, cada uno es libre de gastar su dinero y sus cosas en lo que quiera.

Siguen andando por la playa y, de pronto, oyes un estruendo. Los campesinos han debido darse cuenta del engaño porque están lanzando piedras contra el carromato y contra el vendedor, que está recogiendo su mercancía y tratando de huir lo más rápidamente posible de allí.

“Lo tiene bien merecido”, piensas mientras sigues caminando por la orilla.

De pronto, observas como el vendedor pierde el control de su carro y los caballazos se dirigen hacia ti a toda velocidad. Sales corriendo para intentar esquivarlos pero los cabellos son mucho más rápidos.

El carromato te arrolla y te deja malherido en la playa.

Una luz brillante aparece a tu lado. ¡Es Tamis, la diosa de la Justicia!

—Debiste advertir a los campesinos —te dice. —En tu estado, no puedes seguir ayudando a Hércules. Te llevaré a casa.

Un torbellino de luz te rodea y pierdes la conciencia. Lo siguiente que recuerdas es encontrarte en el suelo de tu casa, lleno de moratones y golpes, sin poder moverte y con alguna costilla rota.

FIN.

12

Paseas con aire despreocupado junto a la Plaza de la Virgen, con dirección a las Torres de Serrano, esperando que los otros visitantes se vayan pronto. Por fin, cuando nadie te ve, corres hasta un pilar medio caído y te agazapas entre dos gigantescos bloques de piedra. Descubres que estirando un poco el cuello tienes una perfecta panorámica del acceso al interior de las Torres de Serrano, situado enfrente.

Aunque estás muy incómodo, esperas en silencio a que los visitantes se marchen. El sol se pone y tiñe de rosa las ruinas, pero no estás de humor para admirar la escena.

Poco después de que salga la luna, ves una tenue luz que centellea en lo alto de las Torres de Serrano. Al principio crees que proviene de la linterna de un vigilante, pero luego empiezas a preguntarte si no será Zeus.

Si decides quedarte donde estás, pasa a la página 28.

Si prefieres investigar de dónde procede la luz, pasa a la página 14.

Sales del palacio de Hades en dirección a la puerta donde monta guardia Cerbero. Una de sus cabezas está dormitando, pero las otras dos te miran fijamente y gruñen. Su ruido despierta a la tercera cabeza, que de inmediato te enseña también los dientes.

Aunque Cerbero es muy diferente de cualquier otro perro que hayas conocido nunca, piensas que no deja de ser un perro, a pesar de sus tres cabezas y su cola de serpiente. Le silbas, dándote al mismo tiempo unas palmaditas en los muslos.

—¡Ven aquí, pequeño! —le llamas, tratando de disimular tu voz temblorosa.

Cerbero se te acerca y te olfatea los hombros. Las manos te tiemblan cuando las estiras por encima de tu cabeza para acariciarle. ¡Parece que le gustas!

Arrancas una rama de un árbol cercano y la arrojas con fuerza.

—Tráeme ese palo —ordenas a Cerbero.

Cuando emprende carrera en su busca, se te ocurre una idea.

Pasa a la página 40

14

Corres hacia el interior de las Torres de Serrano y saltas la valla. Sin aliento, subes precipitadamente la escalinata. Desde detrás de los pilares la luz parece pálida y brumosa.

Una mujer alta con túnica blanca se yergue en el centro de la terraza.

Pasa a la página 18.

—Hace unos años Dédalo, mi padre, construyó este laberinto para encerrar al Minotauro, una terrible criatura que es medio toro y medio hombre —explica Ícaro—. Pero el rey Minos está disgustado con nosotros, y nos tiene atrapados en este lugar.

—Hay millares de pasillos, pero sólo una salida —añade Dédalo con tristeza—. Si no escapamos pronto, moriremos de sed o seremos devorados por el Minotauro.

—¡Pongámonos en marcha! —exclamas—. ¡Hemos de salir de aquí en seguida!

—No tiene sentido empezar a dar vueltas —te interrumpe Dédalo—. En el mejor de los casos sólo lograrías tener más sed, y en el peor tropezarías con el Minotauro. Cálmate y ayúdanos a encontrar una solución.

Si respondes: “Siento dejaros, pero quiero seguir buscando a Zeus”, pasa a la página 19.

Si decides quedarte con Ícaro y Dédalo, pasa a la página 22.

16

“¿Dónde me he metido?”, te preguntas.

El carro atraviesa cavernas siniestras y oscuras. Más adelante, un extraño río rojizo refulge a vuestros pies con los únicos colores que existen en el paisaje del mundo subterráneo.

—El río Estigia —te susurra Perséfone—, el río del odio.

Al volar los caballos sobre él, contemplas sus oscuras aguas. No estás seguro de que todo esto figure en tus planes.

¿Deberías lanzarte al río Estigia y huir, o sumergirte con Perséfone en las profundidades del mundo subterráneo?

Si te arrojas al agua, pasa a la página 70.

Si te quedas en el carro, pasa a la página 31.

—Lo siento —dices—, pero no puedo revelarte dónde se encuentra el toro de Minos.

Hércules, furioso, frunce el ceño. Sin pronunciar palabra, te agarra por la muñeca y empieza a hacerte girar con todo tu cuerpo. Un dolor insoportable te recorre el brazo. Te preguntas si no sería buena idea cambiar de plan, pero estás demasiado mareado para hablar.

De pronto, Hércules te suelta. Surcas el aire a la velocidad del rayo. Te arde el cuerpo y tienes la sensación de que te haces añicos. Pierdes el conocimiento.

Esa noche aparece en el cielo un nuevo grupo de estrellas, justo al lado de la constelación de Tauro. Se bautiza esta nueva constelación con el nombre de “Guardián del Toro”, y se cuentan historias sobre tu valiente enfrentamiento con Hércules.

FIN.

18

—Bienvenido a mi lugar favorito de Valencia —dice la mujer con voz cálida, ofreciéndote su mano.

Estás demasiado asustado para tomarla. Apenas consigues balbucear:

—¡Tú no eres Zeus!

—¡Claro que no! —exclama ella, sonriendo—. Yo soy Atenea, la hija de Zeus. Si querías ver a mi padre, no deberías haber venido aquí.

Con cierta cautela, estrechas su mano. Te sorprende comprobar que se parece extraordinariamente a la de tu madre.

—¿Puedes llevarme hasta Zeus? —preguntas.

—Puedo llevarte a la Antigüedad, y otorgarte el don de hablar y comprender el idioma —te ofrece Atenea—; pero tendrás que encontrar a Zeus por ti mismo.

— ¿Cómo sabré dónde está?

—No puedo decirte dónde hallarás a Zeus —te explica Atenea —. La clave está en atraer su atención haciendo algo que le parezca interesante. —Reflexiona unos instantes, y añade: —Conozco a dos personas que están a punto de vivir experiencias emocionantes. Perséfone aún no lo sabe, pero va a pasar mucho tiempo con Hades, uno de los hermanos de Zeus. Ícaro está en la isla de Creta, y tiene, bueno, digamos que hay una aventura esperándole. ¿Prefieres que te lleve con Perséfone o con Ícaro?

Si dices: “Te ruego que me lleves con Perséfone”, pasa a la página 9.

Si respondes: “Me gustaría conocer a Ícaro”, pasa a la página 7

—Buena suerte en tu búsqueda de Zeus —dice Dédalo con tono desdeñoso—, pero presiento que es al Minotauro y no a un dios a quien vas a encontrar.

Deambulas por el laberinto totalmente desorientado. A medida que pasan las horas, aumentan tu sed y tu cansancio. Cuando empiezas a preguntarte si no deberías haberte quedado con Ícaro y Dédalo, giras una vez más a la izquierda y tropiezas con la criatura más extraña que hayas visto nunca: ¡el Minotauro!

Te estremeces de pánico. El Minotauro se alza muy por encima de ti, y guarda silencio. Tiene la cabeza y el torso de un enorme toro negro, pero sus brazos y piernas son humanos. No sabes si tratar de razonar con el gigantesco animal o salir corriendo para salvar tu vida.

Si haces acopio de valor y ofreces tu mano al Minotauro, pasa a la página 27.

Si giras sobre tus talones y huyes, pasa a la página 29.

20

En menos de una hora, Hermes vuelve con Perséfone en el carro de Hades. Te sientes aliviado al ver que ha salido del percance.

—Sube —te invita Hermes. Viajáis juntos sobre las escarpadas rocas del mundo subterráneo, atravesáis el río Estigia y salís a la luz del día.

Tras devolver a Perséfone al campo donde la encontraste, Hermes se dirige a ti y pregunta:

—¿Dónde quieres que te lleve, amigo?

—Me gustaría conocer a Zeus. —Y le explicas el descubrimiento de tus padres.

Hermes te mira fijamente, y te propone:

—¿Dices que vives a millares de años en el futuro? ¡Oh, me encantaría intercambiar identidades! Si estás de acuerdo, puedo conseguirlo.

—No acabo de comprender —respondes.

Sigue en la página 26

Mientras caminas por las oscuras y desnudas salas del palacio de Hades, te sientes no sólo asustado, sino también triste y solitario. No hay seres humanos, ni entradas, ni rayos de sol. Te alegra tanto encontrar por fin una brillante puerta carmesí, que la abres sin titubear.

Al instante te das cuenta de que deberías haber sido más cauto. Tres espantosas viejas con serpientes en lugar de cabellos te saludan con los brazos extendidos. Lanzas un grito espeluznante y cierras los ojos, pero arde en tu cerebro la horrible visión.

Una voz asombrosamente dulce te dice:

—Quizá nos conozcas como las Furias, pero abogamos por la justicia además de por la ira.

Aunque abres los ojos, sigues sin atreverte a mirar a las tres mujeres.

—Queremos ayudarte —dice otra de las Furias—. No perteneces al mundo subterráneo, y no es justo que Hades te tenga aquí encerrado.

—Yo sólo deseaba conocer a Zeus —explicas, lanzando una mirada furtiva a las Furias. Acto seguido, les describes el descubrimiento arqueológico de tus padres y los problemas con los que se enfrentan—. Tengo que hallar el modo de demostrar que han encontrado el Olimpo.

Las tres Furias intercambian miradas y sonríen.

De pronto, empiezan a volar a tu alrededor a tanta velocidad que se transforman en un oscuro torbellino. En el centro del tornado, donde tú estás, reina una perfecta calma, y tienes la sensación de elevarte en el aire. Pierdes la noción de todo, salvo del viento negro que te envuelve.

Pasa a la página 25.

22

Dédalo, Ícaro y tú estáis en el laberinto, sumidos en el silencio. Al cabo de unas horas empiezas a preguntarte si Atenea no te habrá abandonado. Piensas en la muerte e imaginas que tu alma sale volando sobre los muros del laberinto, en dirección al cielo.

—¡Eso es! —exclamas, poniéndote en pie de un salto—. La salida es por arriba.

—¿Y cómo propones que nos las compongamos para volar? —pregunta Dédalo con tono sarcástico.

—No volaremos, nos valdremos de nuestros cuerpos —explicas—. Si Ícaro trepa a tus hombros y yo a los suyos, llegaré a la cima de estos muros.

Una vez arriba, veré la salida y podré guiaros.

—¡Sabía que nos salvarías! —dice Ícaro, dándote una palmada en el hombro.

Esperas a que caiga la tarde para que no se te vea tanto. Entonces te encaramas por el cuerpo de Dédalo hasta los hombros de Ícaro, resbalando un par de veces antes de coronar la cima del muro.

Sigue en la página siguiente.

Has conseguido subir al muro pero te encuentras a Tamis, la diosa de la Justicia. Parece que te esperaba.

—¡Hola! —te dice Tamis. —Te estaba esperando, pero has tardado más de lo que pensaba. Antes de dejarte continuar, necesito que me ayudes a con una cuestión que preocupa a los dioses.

Estás un poco nervioso, no sabes cómo puedes ayudar a Tamis y a los demás dioses, pero confías en hacerlo lo mejor posible.

—Los dioses están viendo cómo crece el comercio entre los humanos, compran y venden e, incluso se dejan herramientas e incluso vivienda, a cambio de un precio o de otros bienes. Pero les preocupa que empiecen a producirse conflictos entre ellos por malentendidos o porque algunos comerciantes no actúen correctamente.

—Como bienes del futuro —continúa Tamis—, quería saber cómo solucionáis estos problemas.

Si le dices a Tamis que cada uno soluciona sus problemas como puede, pasa a la página 125.

Si le cuentas que en el futuro existen las Oficinas del Consumidor y las asociaciones de consumidores, pasa a la página 58.

24

Examinas el laberinto y, al cabo de unos minutos, descubres el camino que lleva a la entrada. Manteniendo el equilibrio, caminas sobre los muros mientras Ícaro y Dédalo te siguen por los pasillos.

Cuando por fin abandonáis el laberinto, os abrazáis llenos de júbilo.

—Conozco unas cuevas en la costa donde podemos escondernos hasta que hallemos el modo de huir de la isla —dice Dédalo—. Ven con nosotros.

Sí lo deseas; pero también podrías visitar el palacio del rey Minos, que está muy cerca de aquí. Quizá él sepa cómo encontrar a Zeus.

Si acompañas a Ícaro y Dédalo, pasa a la página 45.

Si te diriges al palacio, pasa a la página 33.

Cuando recobras el conocimiento estás de vuelta en Valencia, en tu propia cama. La luz de la mañana se filtra por tus ventanas y tu padre te zarandea.

—¡Despierta! —exclama—. Tu madre y yo volvemos a las excavaciones. Esta noche he soñado que desenterrábamos nuevos restos ocultos bajo el trono de Zeus. Sé que parece una locura, pero en mi sueño un tornado negro taladraba el suelo en ese lugar, dejando al descubierto coronas, antiguas tablillas y todo cuanto necesitamos para probar nuestra teoría.

—Yo también he visto en mis sueños un tornado negro —dices, frotándote los ojos.

—¡Qué interesante! —responde tu padre, aunque adviertes que no te escucha. Antes de que puedas añadir nada, sale de la habitación y le oyes correr hacia el vestíbulo.

En efecto, tus padres descubren pruebas más que suficientes para demostrar que han encontrado el Olimpo. El día en que se exhiben por vez primera en el Museo Arqueológico de tu ciudad los famosos artefactos, un tornado negro ruge en el centro de la ciudad. El torbellino causa pánico y conmoción, pero no destruye absolutamente nada.

FIN.

26

—Podemos hacer un trueque de vidas —explica Hermes—. Tú te convertirás en un dios, y yo viajaré al futuro y ocuparé tu lugar.

—Pero no te pareces a mí. Mi familia….

—También nos prestaremos el cuerpo. Sólo que tú adquirirás uno inmortal —dice Hermes—. Por desgracia, como no naciste dios tendrás todos nuestros poderes salvo el de viajar en el tiempo.

¡Imagínate lo que significaría transformarte en un auténtico dios! ¡Sería mil veces mejor que el mero hecho de conocer a uno! Pero, ¿qué sería de tus familiares y amigos?

Si estás de acuerdo en intercambiar tu vida con Hermes, pasa a la página 42.

Si dices: “Prefiero conocer a Zeus y volver a casa”, pasa a la página 32.

El Minotauro extiende lentamente la mano para estrechar la tuya. Tiembla tanto como tú.

—Eres la primera persona que no sale huyendo al verme —susurra el Minotauro con voz ronca. Te sorprende que tenga el don de la palabra, pero en seguida recuerdas que es medio humano.

—Quizá podamos ayudamos mutuamente a escapar —sugieres—. Imagino que no te apetecerá pasar el resto de tus días en este laberinto.

—Hace ya años que descubrí la salida, pero no puedo vivir en el exterior. El rey Minos dará orden de perseguirme, y la gente me teme demasiado para ocultarme. Saben que me alimento de carne humana.

—¿De verdad? —preguntas, mientras un escalofrío te recorre la espina dorsal.

—No te preocupes, prefiero la hierba. Pero el rey no me da más pienso que a sus prisioneros.

—Estoy buscando a Zeus —explicas—. ¿Por qué no me acompañas? Podemos pedirle que te transforme en una persona normal.

—Te mostraré la salida si me prometes quedarte conmigo una vez hayamos abandonado el laberinto —dice el Minotauro tímidamente.

Pasa a la página 30.

28

Desde las Torres de Serrano contemplas, paralizado, la luz que brilla en el cielo. Estas tan hipnotizado que no adviertes otra luz que avanza hacia ti hasta que su haz inunda tu rostro.

Quedas totalmente cegado y preguntas, expectante:

—¿Zeus?

—¡No te muevas de donde estás! — responde una voz que suena muy humana e inequívocamente furiosa. Antes de que puedas echar a correr, el vigilante te agarra por el brazo y te arrastra fuera de tu escondite.

Desde la caseta del guarda, llama a la policía. Recordarás este solsticio de verano toda tu vida, aunque no por las razones que en principio imaginabas.

FIN.

Das media vuelta y echas a correr. El Minotauro arremete contra ti al ver que te alejas por el laberinto. El latido de la sangre en tus sienes amortigua el eco de los feroces rugidos del animal. Aunque corres más de prisa de lo que a ti mismo te parece posible, descubres horrorizado que el Minotauro gana rápidamente terreno.

Sigues avanzando entre el laberinto esperando encontrar una salida, pero sabes que, en realidad, no es ésta una carrera que estés destinado a ganar.

FIN.

30

Piensas por un instante en rescatar a Ícaro y Dédalo, pero decides escapar de inmediato. Al poco rato, el Minotauro y tú sois libres.

—Tendremos que abandonar la isla, pues de lo contrario estoy seguro de que el rey acabará encontrándome —comenta, oteando el horizonte.

Si no recuerdo mal, el puerto está en esa dirección. Quizá podamos huir en barco. Montas en la grupa del Minotauro, y partís veloces hacia el puerto. Veis a unos marineros cargando una nave, y pensáis en la posibilidad de preguntarles si os admiten a bordo. Dudas que acojan cálidamente al Minotauro. Tú podrías embarcar y esconderte sin ser visto, pero ocultar a tu compañero no va a ser tarea fácil.

Si decides explicar tu situación a los marineros, pasa a la página 43.

Si decides esconderte con el Minotauro, pasa a la página 76.

Quizá sea más seguro seguir en el carro de Hades, aunque no sepas dónde te lleva. El carro aterriza suavemente al otro lado del río.

Al cabo de unos minutos llegáis a un lúgubre palacio, rodeado de altas murallas. Junto a la puerta espera la criatura más extraña que hayas visto nunca: un perro gigantesco, mucho más grande que tú, con tres cabezas y cola de serpiente. Se acerca trotando al carro y empieza a hacer cabriolas.

—Este es mi perro, Cerbero —explica Hades—. Siempre se muestra amable cuando entra alguien en mi reino. Pero debo advertirte que si intentas abandonar mis tierras, Cerbero te devorará hasta no dejar ni tus huesos.

Esbozas una tensa sonrisa y acaricias una de las cabezas del perro. Cerbero te lame la mano con una lengua extrañamente fría.

Hades os conduce, a ti y a Perséfone, por una siniestra sala, hasta un par de tronos de mármol negro.

—Serás mi reina para siempre —dice Hades, invitándola galantemente a sentarse—, así que borra todos tus recuerdos del País de los Vivos. —Y, asintiendo con la cabeza, se vuelve hacia ti y añade—: También tú vivirás en mi reino durante toda la eternidad.

Pasa a la página 36

32

—Me disgusta que no intercambies tu vida conmigo —dice Hermes—, pero te acercaré al Olimpo tanto como pueda. Zeus es muy especial cuando se trata de recibir a visitantes mortales, así que trataré de conseguirte una invitación.

Cabalgáis sobre bosques de árboles plateados, junto a huertas y pueblos y por encima de las más escarpadas montañas de Grecia, hasta una pequeña península.

—Espera aquí —te ordena.

Pasados unos minutos, vuelve con Atenea y Zeus.

—Bienvenido al Olimpo —dice Zeus cordialmente. No puedes apartar la mirada de su túnica. Parece haber sido tejida con fragmentos del arco iris y de rayos—. Tu abuela y yo somos viejos amigos —prosigue—. Tengo muchas ganas de hablar contigo. Pero antes, comamos un bocado.

Pasa a la página 38.

Te despides de Dédalo e Ícaro y encaminas tus pasos hacia el palacio de Minos. Desde fuera no es tan impresionante como esperabas. En el interior, no obstante, los muros están pintados con escenas de acróbatas, delfines y monos. Deambulas por los pasillos profusamente decorados, asomando de vez en cuando la nariz a las estancias que vas dejando atrás.

En una de estas estancias ves una pila de túnicas burdamente tejidas. Para no despertar sospechas, cambias tu ropa por una de las túnicas, y la escondes en el fondo del montón.

Sintiéndote más confiado ahora que estás bien disfrazado, pides al primer criado que ves que te lleve hasta el rey.

Pasa a la página siguiente.

Los bancos de piedra que hay adosados a las paredes de la sala del trono están llenos hasta rebosar.

Minos se halla sentado en un trono especial, también de piedra labrada. Se parece un poco al trono de Zeus que han descubierto tus padres, pero es un poco más pequeño. Arrodillándote ante Minos, te presentas y preguntas:

—¿Puedo ser tu criado?

—Hasta la persona más estúpida de Creta sabe que no se puede abordar al rey de una forma tan osada —dice Minos con desdén—. ¡Podría hacerte matar por tu atrevimiento! ¿De dónde vienes?

Haces una pausa, tratando de decidir qué respondes. Quizá le impresionaría saber que es Atenea quien te ha traído hasta Creta, pero también podría creer que mientes.

Si dices: “Atenea me ha traído hasta aquí para que busque a Zeus”, pasa a la página 39.

Si respondes: “Soy un huérfano del otro lado de la isla”, pasa a la página 63.

36

Perséfone se sienta silenciosa en el trono, con la mirada perdida en el espacio. No sabes qué ha podido ocurrirle, pero resulta evidente que no te ayudará a escapar.

Sin embargo, no estás dispuesto a pasar el resto de tu vida en el mundo subterráneo.

—Voy a explorar el palacio —anuncias con fingida alegría.

Te preguntas si sería mejor intentar burlar a Cerbero o buscar otra vía de escape. Desde luego, Cerbero es un obstáculo temible, pero ¿quién sabe qué otros horrores se interponen entre el País de los Vivos y tú?

Si pruebas suerte con Cerbero, pasa a la página 13.

Si buscas otra salida para huir del palacio, pasa a la página 21.

Deambulas entorno a la Torre del Micalet, esperando que disminuya el gentío. Cuando por fin eso sucede, saltas rápidamente la valla, subes la escalinata de la iglesia y te escondes detrás de una inmensa columna. Aguardas, nervioso, mientras se extienden las sombras. Oyes a los guardas haciendo su ronda.

El corazón te late con tanta fuerza que temes ser descubierto. Por fin, el cielo se tiñe de negro y hacen su aparición las primeras estrellas.

—¡Oh, por favor —suplicas en voz alta—, quiero encontrar a Zeus! Nadie lo ha deseado nunca tanto como yo.

Tan pronto como estas palabras afloran a tus labios, un pequeño resplandor blanco refulge junto a ti. Al principio, crees que se trata de una luciérnaga, pero a los pocos instantes ves cinco, seis, siete chispas similares que estallan como palomitas de maíz.

Mientras contemplas los diminutos resplandores contienes la respiración, asustado y fascinado a un tiempo; y ves, mudo de asombro, que los destellos dan forma a una mujer alta y grácil, ataviada con una túnica blanca.

Pasa a la página 18.

38

Zeus te lleva hasta una enorme mesa rodeada de tronos inmensos. Miras estupefacto a los dioses y las diosas que están reunidos en tomo a la mesa.

Imaginabas que se comportarían con dignidad, pero no cesan de importunarse unos a otros, y además lanzan unas carcajadas tan sonoras que tiembla toda la sala. Zeus crea una pequeña nube para que puedas sentarte, y te dispones a disfrutar del ágape.

Una vez devorado el último bocado, Zeus te lleva aparte.

—Tengo un regalo para ti —dice, entregándote una pala confeccionada con espejos—. Si utilizas esta pala, podrás desenterrar hasta el último vestigio del Olimpo. Déjate llevar por el impulso de esta herramienta, y encontrarás más tesoros que los que hayas soñado en toda tu vida.

Das las gracias a Zeus y vuelves a tu asiento de nubes. Pero en el momento de acomodarte descubres que ha cesado de ser sólido, y te hundes en argénteos vapores, avanzando a través del tiempo.

Cuando despeja la niebla, estás de vuelta en casa, agarrado al regalo de Zeus.

FIN.

Minos arquea las cejas.

—¿Que Atenea te ha traído hasta aquí? ¿Y para qué quieres ver a Zeus?

—Vivo a millares de años en el futuro —explicas—. Mis padres intentan demostrar que han descubierto el Olimpo, pero todo el mundo les toma por locos. He venido a solicitar la ayuda de Zeus.

Unas risas nerviosas invaden la estancia, pero Minos parece ignorarlas. Se inclina hacia delante y fija en ti su mirada, al tiempo que dice:

—Háblame de la vida en el futuro.

—Bueno —haces una pausa, no sabiendo por dónde empezar—, tenemos unas máquinas que transportan a la gente por el aire. También tenemos máquinas que nos llevan por la tierra. Son parecidas a los carros, pero no necesitan caballos para avanzar. Tenemos cohetes que viajan al espacio, e incluso algunos hombres han caminado por la luna.

—¡Esto es fascinante! —exclama Minos—. No consentiré que te conviertas en un criado. Quiero que me hables más acerca del futuro. Tu sabiduría me ayudará a engrandecer mi reino.

Pasas el resto de tu vida en el palacio de Minos. Guiada por ti, Creta se transforma en una civilización muy avanzada. Te sientes orgulloso de tu contribución, pero a veces te despiertas a medianoche y te preguntas por qué te ha abandonado Atenea.

¡Te gustaría tanto saber si tus padres han podido demostrar la importancia de su descubrimiento!

FIN.

40

Lanzas dos ramas, dejando una cerca de la otra. Cerbero las coge, cada una con una boca distinta. Luego arrojas otras tres ramas, también muy cerca una de la otra. Cerbero corre en su busca y te las trae.

Por fin, haciendo acopio de fuerza, tiras tres ramas tan lejos como puedes, pero cada una en una dirección distinta. Una de las cabezas de Cerbero localiza la primera y se dispone a ir en su busca, pero las otras dos intentan impedírselo, luchando cada una por correr en una dirección. Una cabeza le gruñe a la otra, y muerde a la tercera. ¡De pronto, las tres se enzarzan en una pelea!

Sin pérdida de tiempo, cruzas la verja. Aunque no sabes dónde vas, te alejas del palacio lo más deprisa posible.

Sin saber por dónde seguir, decides buscar algún lugar donde pasar la noche. Encuentras lo que parece una posada para viajeros y entras para pedir una habitación y algo de cenar.

—Buenas tardes —dices al posadero —, necesito un lugar donde pasar la noche. Pero no tengo nada con que pagarle.

—No importa —te responde el posadero — Si me ayudas a limpiarlo todo y arreglar los caballos, te daré un plato de sopa caliente y una cama donde dormir.

Sigue en la página 121.

—Intercambiaré mi vida contigo con una condición —le dices a Hermes—. Has de prometerme que ayudarás a mis padres a demostrar que han descubierto el Olimpo.

Hermes sonríe, y afirma:

—Sé dónde guarda Zeus todos sus tesoros. Hará famosos a tus padres.

Hermes apoya la mano suavemente sobre tu rostro, y te ordena que hagas lo mismo con él. Un pulso palpitante, mucho más fuerte que los latidos del corazón, invade tu cuerpo. Hermes retira la mano de tu cara y dice:

—Ahora aparta tu mano.

Te quedas mudo de asombro al ver tus propios rasgos y vestiduras en otro ser. ¡Todo el cuerpo de Hermes se ha transformado en el tuyo! Compruebas que llevas su túnica y sus sandalias aladas. De pronto, te asalta el pánico.

—¿Cómo he de comportarme para ser un dios? ¿Cómo reconoceré a los otros dioses?

42

—No te preocupes. Reconocerás a Zeus del mismo modo que yo reconocerá a tus padres, porque he añadido los conocimientos y las experiencias de cada uno a la identidad del otro.

En efecto, constatas de inmediato que sabes qué aspecto tiene Zeus. Incluso sabes dónde encontrarle. Te despides de Hermes, que ahora eres tú, con un abrazo. Sirviéndose del último de sus poderes divinos, Hermes se aleja en el tiempo.

Emprendes la carrera hacia el Olimpo. Tu cuerpo ha dejado de pesar, y apenas tocas el suelo. Cuando por fin ves el esplendor del Olimpo, no te cabe la menor duda de que va a gustarte ser un dios.

FIN.

—¡Hola! —exclamas, subiendo a bordo. El Minotauro te sigue con dificultad.

Un marinero se vuelve para responder a tu llamada, pero antes de pronunciar palabra ve al Minotauro y lanza un grito, Cuando reaccionas, el Minotauro y tú estáis atrapados en una red de pescar.

—¡Sólo quiero pediros un favor! —suplicas, luchando por liberarte de la pesada red. Los marineros hacen caso omiso de tus ruegos, y proceden a doblar la red en torno a vuestros cuerpos y a asegurarla con cabos.

Los marineros se felicitan unos a otros, y uno exclama jubiloso:

—¡El rey Minos nos dará una generosa recompensa por capturar al Minotauro y a su cómplice!

Mientras esperas la llegada del rey Minos, recuerdas lo que estudiaste en el colegio y sabes que no era un rey muy compasivo.

Tu suerte está echada.

FIN.

44

Dédalo y tú zarpáis rumbo a Atenas. En cuanto llegáis, quieres emprender la búsqueda de Zeus, pero Dédalo intenta disuadirte.

—¡No puedes buscar a Zeus como si se tratase de un amigo que has citado en el mercado! Debes atraerle de algún modo. Si te conviertes en mi aprendiz, haré de ti un artesano tan hábil que Zeus no tendrá más remedio que fijarse en ti.

Consientes. Dédalo te enseña a hacer objetos mágicos: flautas de madera que interpretan las canciones de los ruiseñores, vasijas de arcilla que nunca se vacían, redes especiales que transforman los peces en perlas…

Al principio, te despiertas cada día con la esperanza de que Zeus venga a visitarte. Pero a medida que pasan los años y tus manos obran más y más prodigios, te olvidas de Zeus e incluso de tu familia.

Al fin y al cabo, eres tan rico que hasta el rey de Atenas te admira.

FIN.

Durante toda la noche, recorréis los tres juntos la isla en dirección a las cuevas. Trepáis por escarpadas colinas rocosas y pasáis junto a olivos que resplandecen como la plata en el claro de luna; pero estás tan absorbido por una vaga preocupación que apenas prestas atención al paisaje. Poco antes del alba, llegáis a las cuevas. Apoyándote en una fría roca, te sumes en un agitado sueño.

Al cabo de unas horas te despiertas con una dolorosa premonición. Recuerdas que cuando eras pequeño tu abuela solía contarte una historia sobre Ícaro y Dédalo. En la leyenda, utilizaban unas alas especiales para huir de Creta. El momento en el que Ícaro caía al mar y se ahogaba te causaba tanta tristeza que tu abuela interrumpía su relato en ese punto.

“Quizá no se trata de una historia real —piensas—. Pero, ¿y si lo fuera?” Sales torpemente de la cueva, y decides confesar tus temores a Dédalo.

Pasa a la página 48.

—No recuerdo haberte visto antes —dice el anciano, remando hacia la orilla—, pero supongo que no es la primera vez que nos encontramos. He realizado este trabajo desde el principio del tiempo, y empieza a pesarme.

—Creo que no nos conocemos—respondes, extendiendo la mano—. ¿Quién eres?

—Caronte, el barquero de los dioses —explica con aire cansado.

—Intento llegar al País de los Vivos.

—Eso te ocurre a ti y a millones de personas más —dice Caronte con una sonrisa de desdén—. No puedo ayudarte. Los pasajeros que llevo sólo viajan en una dirección: la de Hades.

—¡Pero yo no estoy muerto! —exclamas con impaciencia—. No pertenezco al mundo subterráneo.

—Ninguno de los habitantes del mundo subterráneo cree pertenecer a él —replica Caronte—. De todos modos, debo admitir que tienes una vitalidad que no suelo observar por aquí. ¿De dónde has sacado esa vestimenta tan extraña?

—Del siglo XXI, el tiempo del que procedo. Allí esta ropa es la habitual. Verás, sólo estoy de visita en tu época. Ahora debo continuar mi búsqueda de Zeus.

Pasa a la página siguiente.

Caronte dice, riéndose:

—Eres muy divertido. ¿No te gustaría convertirte en mi aprendiz? Una broma de vez en cuando no me vendría mal.

—¿Y tendría que trasladar a los muertos en tu balsa? —preguntas. La idea de transportar cadáveres te pone la piel de gallina.

—Bajo mi atenta supervisión —responde Caronte—. No te preocupes, no es un trabajo desagradable. Los pasajeros son almas, no cuerpos en putrefacción.

Trabajar para Caronte podría ofrecerte la oportunidad de escapar del mundo subterráneo, pero te preguntas cuánto tiempo tendrías que esperar hasta que se presentara el momento adecuado. ¿No sería mejor tratar de cruzar a nado el río Estigia?

Si aceptas convertirte en el aprendiz de Caronte, pasa a la página 87.

Si decides intentar la travesía a nado, pasa a la página 75.

48

Encuentras a Ícaro y Dédalo a la entrada de la cueva, construyendo unas enormes alas. Cosen las plumas largas y unen las más pequeñas con cera de abeja. Ícaro te sonríe diciendo:

—Tu idea de buscar la salida por arriba ha inspirado a mi padre. ¡Abandonaremos la isla volando!

—No creo que sea una buena idea —balbuceas, con un nudo en la garganta.

—¿Por qué no? —pregunta Dédalo, levantando la mirada de su trabajo.

—Ocurrirá algo terrible, lo sé muy bien —insistes.

—¡Tonterías! —exclama Dédalo, burlonamente. Te agarra por el brazo v te arrastra al interior de la cueva. —No quiero que metas esas ideas en la cabeza de Ícaro! —te espeta—. Sólo porque encontraste la forma de escapar del laberinto, no pienses que eres el único que tiene iniciativas. Debes saber que soy conocido en toda Grecia por mis hábiles estratagemas.

—La gente de mi país también habla de tus inventos —respondes—. Suelen contar una historia acerca de las alas que estáis confeccionando. En esa historia, la cera se derrite cuando Ícaro vuela demasiado cerca del sol…. y tu hijo se ahoga.

Pasa a la página 53.

Poco después, el dependiente te entrega una factura hecha a mano, con el sello de la tienda. Sabes que es importante conservarla por si acaso la cámara dejara de funcionar.

Sales a la calle y pruebas la cámara para aprender su funcionamiento y, después de unas pocas fotos, la pantalla se apaga y no responde. Le cambias la batería, pruebas a configurarla pero nada, no funciona.

Como no estás muy lejos de la tienda, te aproximas y buscas al vendedor, pero ahora hay una mujer en su lugar. “¡Menos mal que tengo la factura!”, piensas. Se la enseñas a la dependienta y le explicas lo ocurrido. Sin ningún problema, te cambia la cámara por otra nueva.

Con la cámara nueva y habiendo probado que funciona perfectamente, es hora de planear tu siguiente paso.

Los antiguos restos históricos están cercados por vallas con cadenas. El monumento más alto e imponente de Valencia es la Torre del Micalet, y piensas que lo más probable es que Zeus, siendo el dios del cielo y el trueno aparezca en su terraza. Por desgracia, también es el que atrae al mayor número de visitantes, y te será difícil entrar sin que te vean. Quizá deberías tratar de introducirte en las Torres de Serrano. No hay tanta gente a su alrededor.

Si decides entrar a hurtadillas en la Torre del Micalet, pasa a la página 37.

Si te parece más seguro vigilar las Torres de Serrano, pasa a la página 12.

50

Decides no escapar. Cuando vuelve Poseidón, te anuncia que va a encontrarse con Zeus para hablar del huracán.

—Acompáñame al Olimpo —te invita—, pero cuida de arrojar a su playa sólo las conchas más bonitas que encuentres. Los dioses detestan que sus costas se llenen de peces muertos y algas.

Trabajas obediente mientras los dioses discuten sus asuntos. Cuando Zeus se dirige hasta el borde del agua para despedir a Poseidón, coges un aderezo de las conchas más exquisitas de las profundidades y lo lanzas hacia la playa. Zeus se arrodilla entre la espuma para examinar unas criaturas tan raras. En el instante en que la próxima ola rompe sobre la arena, te deslizas con ella y te agarras con fuerza a los tobillos de Zeus.

Sientes el frío abrazo de Poseidón contra tus piernas y suplicas:

—¡Zeus, ayúdame!

Zeus ordena a Poseidón que te suelte y te saca del agua.

—¡Eres un ser mortal, y no una ninfa marina! —exclama—. ¡No me extraña que quieras escapar de Poseidón!

Pasa a la página 54.

—¡Dame una flecha! —te ordena Hércules, pero le ignoras. Sonríe despectivo cuando te abrazan las Hijas del País del Crepúsculo—. ¡Voy a demostrarte que no necesito la ayuda de un mequetrefe! ¡Puedo despedazar a ese dragón con mis propias manos!

Observas la lucha de Hércules con la bestia. Cada vez que el dragón le muestra los dientes, el héroe grita sorprendido, y tú sientes un extraño placer al verle batallar. Sólo cuando el animal logra ahuyentar a su oponente invade el jardín una paz absoluta.

—Volverá —dices a las Hijas—. No es de los que abandonan.

—Lo sabemos —responde una de ellas—; pero al menos nos queda una tarde más.

—Ahora, sueña —te susurra otra, y te sumes en un sopor placentero.

Cuando despiertas, estás en Valencia, en tu cama. No recuerdas tus aventuras en el tiempo. No sabes cómo has vuelto a casa desde el Museo Arqueológico pero juguetea en tu mente un vago sueño en el que conoces a Atenea.

Al saltar de la cama, descubres una manzana de oro junto a la almohada, y pasas el resto de tu vida preguntándote de dónde habrá salido.

FIN.

—¡Rápido! —exclamas—. ¡A las cuevas! Ícaro y tú entráis rápidamente en las cuevas, y os internáis gateando en sus sinuosos túneles. Tras varias horas de espera, quedáis convencidos de que habéis eludido a Dédalo. Estáis ansiosos por abandonar la oscura humedad de vuestro escondite.

Cuando por fin salís al exterior, veis a un hombre barbudo cuya túnica parece haber sido tejida con fragmentos del arco iris y de rayos del sol. Volviéndose hacia ti, dice:

—Soy Zeus. Recuerda que eres mortal. —Sin darte tiempo a responder, añade—: Soy yo quien controla los destinos de los mortales, no tú. Comprendo tus motivos para querer impedir la muerte de tu amigo Ícaro, pero la vida y la muerte se hallan bajo mi jurisdicción. No me gustan los intrusos.

—Lo siento —balbuceas, aunque en realidad no lo sientes en absoluto. —¿Qué crees que debo hacer con Ícaro? No he planeado nada para su futuro: ni una mujer, ni hijos, ni trabajo.

Mientras Zeus reflexiona, Ícaro se muerde los labios, atemorizado.

—¡Envíale conmigo al siglo XXI! —sugieres.

Zeus guarda unos instantes de silencio, y luego sonríe.

—¡Buena idea! Su presencia causara un gran alboroto en tu tiempo.

Ícaro cae de rodillas y murmura:

—¡Gracias, gran Zeus!

Pasa a la página 100.

—¿De dónde vienes? —pregunta Dédalo—.

¿Pretendes que me crea que en tu país todo el mundo cuenta historias sobre sucesos que aún no han ocurrido?

—Vivo en Valencia, pero a millares de años en el futuro —explicas—. Lo que hacéis ahora se llama "historia clásica".

Dédalo sonríe, y dice:

—Pensaba que estabas celoso, pero ahora comprendo que te has vuelto loco. No te preocupes, ordenaré a Ícaro que no vuele demasiado alto. Y —añade, guiñándote un ojo y dándote una palmadita—, será mejor que tampoco tú te remontes más de la cuenta.

Si tratas de convencer a Ícaro de que no vuele, pasa a la página 60.

Si decides que ya estás harto de Dédalo y quieres concentrarte en la búsqueda de Zeus, pasa a la página 96.

Le cuentas a Zeus tus aventuras en la antigua Grecia, y le explicas el proyecto arqueológico de tus padres.

—Dime, por favor, cómo puedo ayudarles a demostrar que han encontrado el auténtico Olimpo.

—Será para mí un placer contribuir a tan noble empeño —responde Zeus. Coge una concha y la aprieta con fuerza entre sus dedos. Cuando te la da, ves que se ha transformado en oro y que brilla suavemente en tu mano.

—Concéntrate y esta concha te llevará hasta lo que buscas —dice Zeus.

—¡Es fantástico! Muchísimas gracias —exclamas—. Pero, ¿qué he de hacer para volver al siglo XXI?

—Cierra los ojos —dice Zeus, sonriendo y señalando la concha —y piensa en algo que desees encontrar. Por ejemplo, imagina una silla en tu casa.

Cuando abres los ojos estás sentado en tu sillón, sosteniendo la concha mágica.

FIN.

Te da las gracias con entusiasmo.

—Hace dos días caí por el barranco —explica— y empezaba a creer que no saldría nunca. Si me acompañas al palacio de mi padre, estoy seguro de que te recompensará por haberme salvado la vida.

—¿Acaso tu padre es el rey Minos?

—No, es el dios del sol, Helios; yo soy Faetón.

—¿Bromeas? ¿Vive tu padre en el Olimpo?

—No lo creo —responde Faetón—. Mi padre me dijo que vive en el palacio del sol.

—¿Significa eso que no estás seguro?

—Verás, hace mucho tiempo que no estamos juntos. Algunos de mis amigos ni siquiera creen que Helios sea mi padre. Me propongo demostrar que se equivocan conduciendo el carro del sol —explica Faetón.

El corazón te late con fuerza al imaginarle montado en el carro que lleva la luz a la tierra.

—¿Quieres acompañarme? —te pregunta Faetón.

—¡Pues claro! —respondes, y emprendéis viaje hacia el palacio del sol.

Pasa a la página 57.

56

—Te acompaño —le dices a Hércules, y atas el toro de Minos.

Sigues a Hércules hasta un gran pasto lleno de reses rojas. Cuando estás ayudando a reunir el ganado, te ataca por la espalda un perro con dos cabezas, arrojándote al suelo. Tiene el tamaño de un automóvil, y ves que podría asfixiarte fácilmente. Al mostrarte los dientes con un fiero rugido, brotan de sus mandíbulas ríos de negra espuma. Intentas gritar, pero hasta tus cuerdas vocales se han paralizado.

Oyes un crujido de huesos cuando Hércules aplasta las dos cabezas del fiero animal. A continuación lo lleva hasta la cima de una colina cercana, y arroja su cuerpo al mar. Tratas de recobrar el aliento y ponerte en pie. Aún te late el corazón de forma incontrolable cuando ves cómo Gerión, un inmenso monstruo con tres cuerpos unidos a una cabeza grotesca, ataca a Hércules por la espalda.

Mientras contemplas la lucha entre Hércules y el monstruo, comprendes que Gerión es un rival muy fiero, incluso para un héroe tan poderoso como Hércules. Estás decidido a ayudar a tu compañero, pero ¿cómo?

Si decides lanzar piedras contra el monstruo, pasa a la página 79.

Si tratas de atraer la atención del monstruo echando a correr hacia él, pasa a la página 61.

Mientras recorres la noche con Faetón, te habla de su intención de conducir el carro del sol y tú le cuentas que buscas a Zeus. Veis una luz que refulge en el horizonte, y comentas que debe ser la salida del sol.

—Aún no ha amanecido —responde Faetón—. Creo que es el palacio de mi padre.

Al acercaros al palacio, piensas que te irían bien unas gafas de sol. Ese pensamiento, te hace recordar el problema que tuviste con las últimas gafas de sol que te compraste en Valencia.

A los pocos días de usarlas, se te desmontaron los cristales. Fuiste enseguida a la tienda y enseguida te echaron la culpa: "Que no las habías cuidado bien", te dijeron.

Aún las tienes en casa porque pensaste que en la óptica tenían razón, así que dudas en volver a la tienda a comprar unas nuevas o reclamar el defecto de las antiguas.

Pero piensas que si reclamas, quizá te traten peor cuando tengas que volver.

Si, cuando vuelvas a casa, irás a reclamar a la óptica, pasa a la página 91.

Si sólo irás a comprar unas nuevas, pasa a la página 124.

58

—Verás —contestas a Tamis —, en el futuro existen vendedores que se quieren aprovechar de sus clientes y comerciantes que no informan o que lo hacen mal para vender más sin preocuparse de que están engañando a los compradores.

Cuando esto ocurre, o mejor, ante cualquier duda, los ciudadanos acuden a unos sitios que se llaman asociaciones de consumidores y Oficinas del Consumidor, donde les informan correctamente y les ayudan a resolver estos problemas.

Además, las asociaciones de consumidores intentan mejorar las leyes que protegen a los ciudadanos y, sobre todo, vigilar que las empresas actúen correctamente y defienden a los consumidores en general.

—Es un gran esfuerzo, pero una muy buena idea —contesta complacida Tamis. —Muchas gracias, me has ayudado mucho. Ahora, puedes seguir tu camino.

Tamis te sonríe y desaparece en un remolino de viento, dejándote en la cima del laberinto. Ahora, por fin, puedes concentrarte en salir de allí con Dédalo e Ícaro.

Sigue en la página 24.

—Disculpe, señor —dices al granjero —creo que la señorita tiene razón. Esas gallinas que le ha vendido están viejas.

—¡Menudo mocoso! —te grita enfurecido —¡Métete en tus asuntos!

De pronto, un trueno estalla a tu alrededor y aparece una esbelta mujer con una túnica blanca y dorada, una balanza en una mano y una espada en la otra.

—Soy Temis, la diosa de la Justicia. ¡Granjero!, —continúa la mujer— has obrado mal. Entregarás inmediatamente nuevas gallinas a esta joven y tres más en compensación por tu engaño.

El granjero estaba pálido y avergonzado. Inmediatamente, recogió las gallinas que había vendido a la campesina y le entregó las nuevas gallinas que le había exigido la diosa Temis.

Temis se dirige hacia ti y te dice con mirada amable:

—Intento dar solución a los problemas de los mortales. Puedes llamarme cuando se esté cometiendo una injusticia y trataré de resolverla.

Temis se parece mucho a la Oficina del Consumidor y a las asociaciones de consumidores que conoces de tu época. Todas intentan resolver los problemas de los ciudadanos. “Es una suerte que existan para poder acudir a ellas cuando se las necesita”, piensas.

Sigue en la página 2.

60

Poco después te acercas a Ícaro, que recoge plumas en una ladera cercana. Te saluda con la mano y exclama:

—¡Estoy impaciente por volar!

—¡Ícaro, no podemos volar! —Avanzas torpemente hacia él, y añades, casi sin fuerzas—: Es demasiado peligroso. ¡Moriremos! —Tan pronto como las palabras brotan de tus labios, te preguntas si estás o no destinado a sobrevivir al vuelo.

—No tengas miedo —dice Ícaro con tono amable—. Mi padre es genial. Nunca le ha fallado ninguno de sus inventos.

—Pero éste fallará, el destino así lo quiere —replicas. Se te ocurre una nueva idea, y dices—: Los dioses me han advertido que volarás tan cerca del sol que se fundirá la cera de tus alas. ¡Caerás al mar y te ahogarás!

Ícaro guarda silencio unos instantes y pregunta con voz solemne:

—¿Es por eso que Atenea te envió aquí?

—Sí —declaras. Te sientes un poco culpable por mentirle, pero recuerdas que quizá Atenea desee, en efecto, que salves a Ícaro.

—A pesar de todo, quiero volar —replica Ícaro—; pero te prometo que lo haré siempre por debajo de ti. Me mantendré tan alejado del sol como me ordenes. ¿De acuerdo?

Si accedes, pasa a la página 66.

Si no te ves con ánimos de seguir adelante con el plan y te despides de Ícaro y Dédalo, pasa a la página 96.

Armándote de valor, subes a la colina donde luchan Hércules y Gerión. Te detienes a pocos metros del monstruo, y empiezas a agitar los brazos y dar saltos para captar su atención. Naturalmente, Gerión vuelve su enorme cabeza hacia ti.

Uno de los peludos brazos del monstruo te levanta en el aire. Gerión se aleja torpemente de Hércules, sujetándote con sus seis brazos. El monstruo penetra en una cueva al pie de la colina.

Hércules corre en tu busca, pero no con la rapidez suficiente. Cuando llega a la cueva, te has convertido en el almuerzo de Gerión.

FIN.

62

Tus ojos dejan de arder y los abres con cautela. Aunque hay todavía una luz brillante, puedes distinguir a un hombre alto ataviado con un manto de oro. Faetón te presenta y explica cómo le rescataste.

Acto seguido se lamenta de que sus amigos no crean que es hijo de un dios.

—Como prueba de que soy tu padre —dice Helios—, te concederé cualquier deseo que formules.

Faetón responde, sin titubear:

—Solo quiero una cosa. Deja que conduzca una vez tu carro a través del cielo.

—¡Ni siquiera Zeus puede conducir mi carro! —exclama Helios, horrorizado—. Dudo que un mortal pueda sobrevivir al viaje. Te ruego, Faetón, que reconsideres tu petición mientras recompenso a tu amigo. —Se vuelve hacia ti y añade—: Te debo la vida de Faetón. Te concederé lo que desees.

Tú quieres desesperadamente conducir el carro del sol, pero la advertencia de Helios te hace pensar que quizá sería mejor rogarle que te presente a Zeus.

Si estás decidido a conducir el carro del sol pasa a la página 109

Si dices: “Me gustaría conocer a Zeus”, pasa a la página 88.

—¿No hay nadie en tu pueblo que pueda cuidar de ti? —pregunta Minos, con sorprendente simpatía.

—No —respondes solemne.

—Theo —dice Minos a uno de sus servidores—, lleva a este huérfano con las vacas.

Trabajas con ahínco, alimentando y ordeñando al ganado real. Poco a poco consigues la confianza del rey, que también te encarga comprar el alimento para su granja. Un día compruebas que el grano de maíz está mohoso y en muy mal estado.

Sin embargo, el vendedor de maíz es muy amigo del rey y no estás seguro de si debes reclamarle que os traiga una nueva remesa de maíz.

Quizá el rey se ponga muy contento por cuidar de su granja, o bien enfurezca si molestas a su amigo.

Si reclamas al vendedor de maíz, pasa a la página 95.

Si les das a los animales el maíz que te han enviado, pasa a la página 120.

64

Un día, el rey te anuncia que quiere que guardes al toro de Minos.

—Es un animal sagrado, un obsequio del dios Poseidón —te explica—. Está oculto en las montañas. Sólo unos pocos conocemos su paradero.

El toro de Minos es una enorme criatura blanca que casi nunca repara en ti. Te turnas en tu guardia con otros dos siervos.

Un día, cuando te encaminas hacia el redil para iniciar tu turno como centinela, se te acerca un hombre muy robusto cubierto con una piel de leopardo.

No puedes apartar la mirada de sus macizos músculos, que danzan al compás de sus movimientos.

—Me llamo Hércules —dice con voz queda—. Quizá hayas oído hablar de mí.

¡Por supuesto que has oído hablar de Hércules!

—Estoy buscando al toro de Minos —te explica Hércules.

—¿Para qué?

Pasa a la página 67.

Conduces a Hércules hasta el toro de Minos. Con un esfuerzo mínimo, Hércules agarra al animal por los cuernos y se lo carga a los hombros.

—Vamos —te dice—, nos dirigimos a la isla de Eritrea.

—¿Crees que Zeus estará allí? —preguntas, esperanzado. Hércules se encoge de hombros, y responde:— Lo único que sé es que debo robar las reses rojas de Gerión; y entre el monstruo y su perro de dos cabezas, será una ardua tarea.

Al oír mencionar la palabra "monstruo", comprendes lo peligroso que ha de resultar tu próximo trabajo. Te sientes inquieto, pero no dices nada.

Viajas a Eritrea con Hércules y el toro, en una especie de taza de oro gigantesca. Es como una nave, pero no tiene velas y parece avanzar a las órdenes de Hércules. Cuando llegáis a la isla, Hércules posa la taza en la costa y arranca del suelo un enorme árbol.

—Será un arma magnífica —dice, reparando en tu mirada de asombro—. ¿Quieres ayudarme en la batalla o prefieres vigilar al toro?

La batalla promete ser emocionante, pero también peligrosa. Vigilar al toro parece más seguro, a menos que Gerión te descubra y te ataque antes de ver a Hércules.

Si sigues a Hércules por los montes de Eritrea, pasa a la página 56.

Si te ofreces voluntario para vigilar al toro de Minos, pasa a la página 74.

66

Ícaro y tú pasáis los días siguientes recogiendo plumas, mientras Dédalo construye tres pares de alas. Ícaro no cesa de hablar de vuestro proyectado vuelo, pero tú reflexionas sobre vuestro destino.

¿Cómo puedes estar seguro de que las alas resistirán al fiero calor del sol?

Dédalo te las ata a los brazos y te explica como funcionan.

—Recuerda —te aconseja burlonamente— que no debes volar demasiado cerca del sol.

Ícaro y tú intercambiáis una mirada de complicidad, y ambos contestáis, a coro:

—No lo haremos.

Camináis hasta un acantilado que domina el mar.

Dédalo toma carrera y salta al vacío. Bate sus alas enérgicamente, y logra volar. Llega tu turno, y te despides de Ícaro.

Cuando corres hacia el borde del acantilado, estás tan aterrorizado que apenas puedes respirar.

Si sigues corriendo, decidido a volar, pasa a la página 72.

Si prefieres no arriesgar tu vida volando, pasa a la página 85.

Hércules suspira, y contesta:

—Hace unos años me volví loco y, en un acceso de furia, mate a mi mujer y a mis hijos. Como castigo, el rey de Micenas me ha impuesto doce trabajos que debo concluir. Son todos muy arduos.

Para uno de ellos, debo robar el toro de Minos.

—¿Por qué habría de mostrarte el paradero del toro? —preguntas—. Lo único que conseguiría es meterme en un lío.

—Quizá a cambio pueda hacerte algún favor —dice Hércules.

—Quizá. —Le explicas tu misión y preguntas:—¿Puedes ayudarme a encontrar a Zeus?

—Zeus es mi padre, así que le veo de vez en cuando —responde Hércules—. Pero antes debo concluir mis doce trabajos.

Temes la reacción de Hércules si no le dejas robar el toro. Pero, por otra parte, conoces lo suficiente al rey Minos para preocuparte por lo que podría hacer cuando se enterara de que le has traicionado. ¿Y quién sabe el tiempo que tardará Hércules en realizar los trabajos que le faltan antes de presentarte a Zeus?

Si accedes a mostrarle a Hércules el toro de Minos a cambio de que él te ayude a encontrar a Zeus, pasa a la página 65.

Si te niegas a ayudar a Hércules, pasa a la página 17.

68

Cuando Dédalo se marcha, pasas unos días explorando Icaria. Pero no encuentras a Zeus por ninguna parte. Cada vez que te acercas a la tumba de Ícaro, te invaden penosos recuerdos. Por fin, decides proseguir tu búsqueda en otro lugar de Grecia.

Quizá si trabajaras en una nave tendrías la oportunidad de investigar muchos rincones. Esperas en el puerto a que atraque una embarcación, y ruegas al capitán que te permita formar parte de la tripulación. Te acoge cordialmente, pero el brillo taimado de sus ojos te pone nervioso. Sin preguntarte nada acerca de tu vestimenta, te ofrece un nuevo atuendo.

Mientras algunos de los marineros te enseñan la nave y te explican en qué consistirá tu trabajo, sube a bordo un muchacho de tu edad. Es guapísimo, y va muy bien vestido.

—Me llamo Dionisos. Os pagaré generosamente si me lleváis a la isla de Naxos —dice a la tripulación. El capitán accede encantado, y la nave zarpa.

Aunque te alegras de abandonar Icaria, tu sexto sentido te advierte de que algo va mal. Durante la noche se confirman tus sospechas, cuando oyes una conversación entre dos marineros.

Pasa a la página siguiente.

—No me gusta la orden que ha dado el capitán de secuestrar al muchacho rico —susurra uno.

—Ya te gustará —repone el otro—. Cuando cobremos el rescate, te alegrarás de tener un oficial tan decidido.

¡Secuestrar a Dionisos! Te preguntas qué piensan hacer contigo. Con aire despreocupado, aunque tu corazón late violentamente, te alejas de los marineros y exploras la cubierta.

Como temías, descubres a Dionisos atado a un mástil y amordazado. Le custodian tres remeros pero no te ven. Te preguntas qué debes hacer.

Si decides ocuparte de tus asuntos y evitar complicaciones, pasa a la página 89.

Si resuelves ayudar a Dionisos, pasa a la página 98.

70

Tomas aire y saltas del carro de Hades. Te engullen las aguas gélidas del río Estigia.

Cuando, tras un forcejeo, emerges a la superficie, Perséfone y Hades han desaparecido. Empiezas a nadar hacia la orilla, pero te sientes peligrosamente débil. Cada brazada parece exigir más energía de la que puedes reunir. El cuerpo te pesa cada vez más, a medida que las aguas te arrastran hacia sus tenebrosas profundidades.

FIN.

—¿Cómo se llama la isla? —preguntas a Atenea mientras te conduce hacia ella.

—Hasta ahora no tenía nombre —responde—, pero a partir de este momento se llamará Icaria, en honor de tu amigo.

Atenea te deposita en la costa de la isla. Luego desaparece de forma súbita, antes de que puedas hacerle más preguntas. Miras ansioso a tu alrededor, tratando de comprender cómo se las ha arreglado para irse tan de prisa, pero no ves más que a Dédalo nadando hacia la playa con el cuerpo de Ícaro. Al muchacho se le han roto los miembros además de las alas. Su cabeza cuelga sin vida sobre su pecho. Te sientes tan triste que te preguntas si no habrá sido un error ir a Icaria.

—Lo lamento de veras —balbuceas, incómodo.

—No te disculpes —responde Dédalo con voz pesarosa—. Me advertiste y yo no te hice caso. Ha sido culpa mía.

Ayudas a Dédalo a enterrar a su hijo y haces lo posible por consolarle. Le recuerdas que tienes que encontrar a Zeus.

—Entonces, acompáñame a Atenas —sugiere Dédalo.

—¿Has visto alguna vez a Zeus en Atenas?

—No, pero allí suelen ocurrir cosas emocionantes, estoy seguro de que Zeus va con frecuencia.

Si decides unirte a Dédalo, pasa a la página 44.

Si prefieres cerciorarte de que Zeus no está en Icaria, pasa a la página 68.

72

Cierras los ojos y saltas por el acantilado. Tragas aire y bates las alas con todas tus fuerzas, pero sigues cayendo. Hasta que te encuentras a pocos metros del mar no se frena tu descenso y empiezas a tomar altura. ¡Las alas funcionan!

Batiendo las alas con más energía, te remontas hacia el cielo. Miras por encima del hombro y ves a Ícaro volando tranquilamente detrás de ti. Aminoras la velocidad hasta tenerlo justo debajo.

—No te preocupes —dice—. No me separaré.

A medida que crece tu confianza, pruebas a realizar osadas piruetas. Intentas describir círculos en forma de ocho. Ícaro imita todos tus movimientos, y os alejáis juntos de la isla de Creta.

Veis un barco navegando en las proximidades y retas a Ícaro a llegar al barco antes que tú. Te lanzas en picado hacia el barco y, aunque por muy poco, llegas antes que él.

Estáis posados sobre el mástil del barco y observáis como una joven os pide ayuda. Bajáis con cuidado a la cubierta del barco, intentando no dañar vuestras alas y le preguntas a la joven:

—¿Cómo podemos ayudaros?

—Mi familia ha pagado un alto precio para viajar en este barco y el capitán se ha negado a alojar al resto de mi familia, sólo me ha permitido subir a mí.

Sigue en la página 123.

—Capitán — le explicas —, pensamos que ha actuado incorrectamente y que ha causado un perjuicio a esta joven y a su familia, viéndose separados sin causa alguna que lo justifique. Por este motivo, mi amigo y yo hemos decidido que tan pronto bajen sus primeros pasajeros, regrese a la isla donde espera la familia de esta joven y los lleve a su destino sin demora alguna.

El capitán acepta vuestra decisión y la joven, agradecida, se despide de vosotros con un abrazo. Finalmente, subís al palo mayor del barco y, de un salto, volvéis a volar entre las nubes.

Cuando miras hacia el sol para calcular la distancia, divisas a una mujer con túnica blanca que vuela sobre vosotros. Te llama por tu nombre, y al instante comprendes que se trata de Atenea. Te hace una señal para que te acerques y, olvidando a Ícaro, te elevas un poco más.

Aún estás lejos de Atenea cuando empiezas a sentir un intenso calor en la espalda. La luz es tan brillante que desvías la mirada. De pronto te acuerdas de Ícaro, y le buscas, comprobando con horror que vuela debajo de ti. Antes de que puedas decir una palabra, ves que las plumas de sus alas empiezan a desprenderse.

Asustado, miras tus propias alas. La cera se desliza por las plumas grandes, mientras se sueltan las más pequeñas sin que puedas evitarlo.

En ese preciso instante, pierdes altura.

Pasa a la página 78.

74

Hércules se despide con la mano mientras se aleja en busca de reses rojas. Das un poco de hierba al toro de Minos, y decides explorar la playa.

Varios metros más lejos divisas a varios campesinos rodeando una carreta a la que está subido un hombre. Te acercas intrigado y compruebas que está mostrando un frasco con especias y diciéndoles a todos:

—¡Venid, observad! ¡Os traigo la receta de los dioses! Este maravilloso producto os hará más fuertes, más sanos y más jóvenes. ¡Hasta los reyes me la piden! La podéis tomar con la comida, o bien aplicarla como un ungüento, y en una semana os habrá quitado todos los dolores y seréis tan bellos que todos quedarán profundamente enamorados.

Sonríes al escuchar todas las maravillas que promete. Te recuerda a los anuncios de la tele tienda, los productos milagro y las pociones de la eterna juventud. Pero al ver que le compran varios frascos campesinos que apenas tienen para comer y con ropa raída, te enfurece. “No está bien aprovecharse de la gente con esas falsas promesas”, piensas.

Si intentas evitar que le sigan comprando más frascos, ve a la página 6.

Si sigues tu camino y decides no entrometerte, pasa a la página 11.

—Gracias, Caronte —dices—; pero, si no quieres llevarme al otro lado, cruzaré el río a nado.

Caronte replica con una sonrisa demoníaca: —Muchas almas han intentado antes cometer esa locura.

Vacilas y examinas el río más de cerca. No es muy ancho, ni su corriente demasiado rápida. Decides no hacer caso del comentario de Caronte y te introduces en las gélidas aguas, sin que él haga nada para detenerte.

A medida que avanzas entre las brillantes olas, sientes que tus fuerzas te abandonan. Cuando llegas a la otra orilla, estás demasiado débil para mantenerte en pie. En realidad, estás muerto.

Caronte cruza el río y sube a su balsa tu cuerpo inerte.

—Nadie sobrevive al río Estigia —susurra—. Un alma más para trasladar a la otra orilla.

Pasas la eternidad en el mundo de las tinieblas.

FIN.

76

Cuando nadie mira, el Minotauro y tú subís a bordo de la nave y os ocultáis bajo la cubierta. Tú te agazapas entre unos sacos de grano, y el Minotauro lo hace cerca de unas jaulas de gallinas que no cesan de cloquear.

Apenas te has acomodado en tu escondrijo, cuando el Minotauro exclama en voz alta: —¡La nave está abandonando el muelle!

—¡Silencio! —susurras—. No digas una palabra, o nos oirán.

El mar se revuelve durante la noche. Resuenan los truenos, y las gallinas gritan excitadas. La embarcación se balancea y oyes la embestida del agua contra la cubierta, mientras el Minotauro gime a tu lado.

Quizá deberías encaramarte a la cubierta para ver qué sucede. Quieres saber si la tormenta es realmente peligrosa; pero, ¿vale la pena correr el riesgo de que te descubra algún marinero?

Si subes a cubierta, pasa a la página 81.

Si te quedas en la bodega con el Minotauro, pasa a la página 84.

De pronto, una oleada de agua gélida envuelve tu cuerpo, atrapándote en su seno. Una fuerza invisible te arrastra hacia el fondo, alejándote al mismo tiempo de la playa. Al principio crees que estás a punto de ahogarte, pero descubres con sorpresa que puedes respirar bajo el agua, y eso hace que te sientas menos asustado.

Cuando tus ojos se adaptan al agua salada, ves una forma humana que parece hecha de millares de remolinos verdes.

—¡Yo le regalé a Minos ese toro! —ruge la criatura.

—¿Quién eres? —preguntas. El agua penetra en tu boca, llenándote los pulmones.

—Poseidón, el dios de los océanos.

—Siento mucho lo del toro —balbuceas.

—¡No quiero disculpas, sino venganza! —exclama Poseidón—. Ayúdame a atrapar a Hércules y te soltaré. De lo contrario, te retendré aquí para siempre.

Detestas la idea de pasar el resto de tu vida bajo el agua junto a Poseidón, pero traicionar a Hércules te haría sentirte como un miserable.

Si te niegas a ayudar a Poseidón, pasa a la página 105.

Si accedes a atraer a Hércules hacia el océano, pasa a la página 114.

78

Chocas contra Ícaro. Convertidos en una maraña de plumas, cuerpos y pegajosa cera, os precipitáis hacia el mar a increíble velocidad. De repente, te encuentras en brazos de Atenea. Un segundo después, oyes el chapoteo que produce en el agua el impacto de Ícaro.

—¡Tenemos que salvarle! —exclamas—. ¡Ha sido culpa mía!

—No debes reprocharte lo ocurrido —explica Atenea—. Ícaro tenía que morir así. Nadie puede alterar su destino. Y ahora, dime si prefieres que te deje en aquella isla o que sobrevolemos juntos Grecia durante un tiempo.

Si estás harto de volar y le pides a Atenea que te lleve a la isla, pasa a la página 71.

Si decides explorar con Atenea la antigua Grecia desde el aire, pasa a la página 80.

Rápidamente recoges un puñado de rocas y te ocultas tras un matorral. Apuntando con sumo cuidado, lanzas una piedra contra la espalda de Gerión. El monstruo se detiene y mira a su alrededor, dándole a Hércules la oportunidad de descargar sobre su rostro un potente puñetazo. Tu segundo proyectil golpea a Gerión en el ojo, aturdiéndole un instante. Hércules aprovecha para derribarlo y matarlo con una flecha.

Hércules te da una palmada en la espalda y dice:

—No sé si habría vencido sin tu ayuda.

Juntos lleváis las reses rojas hasta la taza de oro y zarpáis rumbo a Micenas, donde entregaréis el ganado antes de iniciar el próximo trabajo.

Cuando Hércules te describe la siguiente misión, robarles las manzanas de oro a las hijas del País del Crepúsculo, le preguntas si no se siente culpable al sustraer a sus dueños toros valiosos, reses especiales o áureas manzanas.

Hércules no parece entenderte. A medida que avanza el día, te invade una creciente inquietud ante la idea de tener que ayudarle en su próximo trabajo. Te preguntas si cuando lleguéis a Micenas no deberías quedarte y reanudar en solitario la búsqueda de Zeus.

Por otra parte, Hércules es hijo de Zeus, y quizá tengas mejores oportunidades de tropezarte con el dios si permaneces a su lado.

Si decides separarte de Hércules en Micenas, pasa a la página 104.

Si acompañas a Hércules al País del Crepúsculo, pasa a la página 106

80

Estas triste por lo que le ha ocurrido a Ícaro, pero quieres seguir buscando a Zeus.

—Iré contigo —le anuncias a Atenea—. Quizá veamos a Zeus desde la altura.

—Nunca te he prometido que llegarías a conocerle —responde.

—Lo sé. ¿Podríamos sobrevolar el Olimpo para ver su trono?

Atenea te conduce hasta una pequeña península, pasando sobre innumerables islas y dejando atrás la ciudad de Atenas. Te señala una enorme mesa rodeada por once tronos de madera. En la cabecera de la mesa se levanta un trono de piedra que se parece al que han desenterrado tus padres. Le cuentas a Atenea el proyecto arqueológico de tus padres para la Universidad de Valencia.

—Quería preguntarle a Zeus cómo pueden demostrar mis padres que han encontrado el Olimpo y no otro trono antiguo —le explicas.

Sigue en la página 83.

Cuando logras encaramarte a cubierta, una ola rompe sobre ti, haciéndote perder el equilibrio. Otra ola te atrapa y se te lleva por la borda.

Luchas contra las turbulentas aguas, y por fin consigues agarrarte a una tabla de madera. Subes a ella y te sujetas firmemente. Cuando logras recobrar el aliento lo suficiente para mirar a tu alrededor, ves que la nave se ha hundido. Buscas señales del Minotauro, pero comprendes que se ha ido a pique con la embarcación.

Poco a poco, amaina la tormenta. Por la mañana el mar está casi en calma. Las olas te llevan suavemente hasta un grupo de delfines. Juguetean con tanta despreocupación que por un instante olvidas el horror de la noche pasada.

Un delfín da varias vueltas a tu alrededor, y se detiene junto a ti. Acaricias su suave lomo y te preguntas si podrías cabalgar sobre él.

No sabes cómo reaccionará el animal; quizá estarías más seguro en la tabla. Pero si te quedas donde estás, ¿cuánto tiempo pasará antes de que alguien venga a rescatarte?

Si montas a lomos del delfín, pasa a la página siguiente.

Si te quedas flotando en la tabla de madera, pasa a la página 4.

82

Tan pronto como montas sobre él, el delfín deja de jugar y surca el mar a una velocidad alarmante.

Parece saber exactamente dónde va. Os acercáis a una pequeña península, y el delfín se desliza hasta la playa. Bajas de tu montura y aprietas el rostro contra la arena: ¡Es tan agradable estar de nuevo en tierra!

Te vuelves hacia el delfín, y descubres estupefacto que hay un hombre barbudo en su lugar. Luce una corona de oro y una túnica fantástica que parece tejida con fragmentos del arco iris.

—Tienes suerte de que hoy se me haya ocurrido convertirme en delfín —dice el hombre, limpiando tu cara de arena.

—¿Y qué eres normalmente? —preguntas, confuso.

—Normalmente soy Zeus, pero de vez en cuando me gusta experimentar con cuerpos diferentes. — Viendo que te has quedado sin habla, Zeus añade—: He oído decir que me buscabas.

Le describes la exploración arqueológica de tus padres y los problemas a los que se enfrentan. Zeus te escucha muy atento. Cuando terminas tu relato, te lleva en silencio hasta una inmensa mesa con doce tronos. Once de ellos han sido primorosamente labrados en madera de olivo. El otro, que reconoces por las fotografías de tus padres, es de piedra.

Pasa a la página 90.

—¿Por qué no me lo has dicho antes? —exclama Atenea—. Te habría revelado que Zeus guarda los Mandamientos Olímpicos debajo de su trono. Tus padres no tienen más que profundizar un poco en sus excavaciones y hallarán la prueba que necesitan.

Te hace girar en un torbellino y te envía de vuelta a casa.

Evidentemente, cuando logras convencer a tus padres, las indicaciones de Atenea les llevan hasta el descubrimiento arqueológico más importante del siglo. Al año siguiente, durante el solsticio de verano, vas a la Torre del Micalet para darle las gracias a Atenea. No aparece, pero de algún modo sabes que ha comprendido.

FIN.

84

Aunque estás preocupado por la tormenta, decides no correr el riesgo de subir a cubierta.

El Minotauro se aferra a tus brazos cuando oye el rugido de los elementos. La nave se está llenando de agua; las jaulas de gallinas chocan entre si, y sus plumas húmedas flotan esparcidas por la bodega.

—¡Salgamos de aquí! —le ordenas al Minotauro, elevando la voz por encima del fragor del trueno.

Luchas por desembarazarte de los sacos de grano, pero es demasiado tarde. Están empapados y pesan demasiado para que ni siquiera el Minotauro pueda moverse.

Atraviesan tu mente imágenes de tu familia. Sabes que no volverás a verla. Lo último que oyes son los gritos del Minotauro, en el momento en que la nave se hunde en el revuelto mar.

FIN.

Te detienes bruscamente al borde del acantilado.

—No pienso volar —le dices a Ícaro, tratando de tomar aliento—. No quiero morir ni verte morir a ti.

Ícaro guarda silencio.

—Adelante, vuela si quieres —dices.

—Yo tampoco quiero morir —responde despacio—, pero mi padre se pondrá furioso cuando vea que no le seguimos.

En efecto, Dédalo vuela hacia vosotros, gritando:

—¡Vamos! ¡Batid vuestras alas!

—Me obligará a volar, lo sé —dice Ícaro con tristeza.

—Quizá podamos convencerle entre los dos de que volar es demasiado peligroso —sugieres—. O, si crees que eso no resultaría, ocultémonos en las cuevas. Nunca nos encontrará.

Ícaro responde, temblando de miedo:

—No sé qué hacer. Decide tú.

Si huís hacia las cuevas, pasa a la página 52.

Si esperáis a que Dédalo aterrice para hablar con él, pasa a la página 92.

86

No te quedan fuerzas para discutir con el posadero, por lo que sigues el camino para intentar salir del reino de Hades y llegar al País de los Vivos.

Sin embargo, ya está muy oscuro y logras ver nada. Hace mucho frío y la poca ropa que llevas no te protege. Oyes ruidos extraños y estás hambriento y asustado.

Estás muy, muy cansado. No sientes las manos ni los pies. Te tumbas en el suelo, acurrucado y temblando de frío.

No ha sido buena idea abandonar la posada. Notas que las alimañas de la noche te rodean para convertirte en su cena.

FIN.

Subes con cautela a la balsa de Caronte. Te enseña a conducirla con una pértiga hasta el otro lado del rio, donde debes esperar a los pasajeros.

El trabajo no es tan horrible como temías. Tus pasajeros te recuerdan a Perséfone. Parecen personas normales, excepto en sus caras, que son extraordinariamente pálidas e inexpresivas. Casi nunca hablan, evitas mirarles a los ojos.

Pronto comprendes que escapar no será tan fácil como pensabas. Caronte no duerme nunca; nunca te pierde de vista. Y cuando la barca se aproxima a la orilla, te agarra por los hombros con tal fuerza que es inútil tratar de huir.

Pero a medida que pasan las semanas, Caronte empieza a confiar en ti. Sujeta tus hombros con menos firmeza, y por fin deja de sujetarlos. Aunque sabes que quizá ahora podrías escapar, te sientes confuso. Una parte de ti desea volver de inmediato al País de los Vivos, pero la otra está preocupada por Perséfone. ¿Te atreves a volver al palacio de Hades para rescatarla?

Si crees que deberías ayudar a Perséfone, pasa a la página 97.

Si decides ir directamente al País de los Vivos, pasa a la página 93.

—¿Así que quieres conocer a Zeus? —pregunta Helios—. Pues bien, voy a invitarle en seguida. Discúlpame, pero si no te importa esperar a Zeus aquí, tengo que hablar con Faetón sobre su peligroso deseo de conducir mi carro.

Poco después de que Helios y Faetón te dejen solo, penetra en el palacio un rayo resplandeciente y se alza ante ti un hombre barbudo, ataviado con una radiante túnica tejida con los colores del arco iris.

—¡Zeus! —exclamas, con voz entrecortada.

—Sí, Helios me ha preguntado si quería verte.

—Tengo que pedirte un favor —explicas, y empiezas a explicarle el descubrimiento de tus padres.

—¡Eso es fantástico! —responde Zeus, alborozado—. Siempre deteste la idea de que mi trono permaneciera enterrado por los siglos de los siglos. ¡Sorprendamos a tus padres! Mientras están aún en Valencia, tú y yo iremos al Olimpo y viajaremos en el tiempo hasta la excavación. De ese modo podré mostrarte dónde se encuentran mis tesoros.

—¡Muchísimas gracias! —exclamas.

—No tiene importancia —responde Zeus—. Si nos damos prisa, quizá Helios pueda dejarnos en el Olimpo mientras surca el cielo con su carro.

FIN.

Decides dormir un rato, y te ocultas bajo un montón de redes con olor a pescado. Te despiertas antes del alba, sorprendiéndote al ver que unos enramados de hiedra y parras se han enroscado a los mástiles, los remos e incluso las redes que te cubren.

Oyes unas flautas que tocan melodías sobrenaturales, y te preguntas si no te estarás volviendo loco.

Se te ponen los pelos de punta; varios animales salvajes (leones, panteras y osos) deambulan por la cubierta. Te ocultas de nuevo bajo las redes. Los rugidos de estas criaturas arrancan de los marineros gritos de terror.

Te asomas entre las redes y ves a un enorme león atacando salvajemente al capitán, mientras Dionisos observa la escena. Se te revuelven las tripas. Un marinero exclama cerca de ti:

—¡Sabía que nos equivocábamos al secuestrar a este niño! No es un muchacho rico, sino un dios.

Antes de que tengas la oportunidad de preguntar nada, ves que una pantera olfatea las redes a pocos pasos de ti. Sin pensártelo dos veces, saltas fuera de las redes y te lanzas por la borda.

Algunos marineros te siguen. ¡Cuando sus cuerpos se zambullen, se convierten en delfines! Contemplas tu propio cuerpo y ves con alarma que tus brazos han sido sustituidos por unas brillantes aletas grises.

Aunque al principio te horrorizas, aprendes a divertirte jugando con las olas. Al poco tiempo ya no recuerdas lo que se siente al andar, y al cabo de unos años olvidas que tiempo atrás fuiste un ser humano.

FIN.

—Tus padres tienen razón —explica Zeus—. Han descubierto el Olimpo y encontrado mi trono.

—¡Pero nadie les cree! ¿Cómo pueden demostrar que es cierto?

Zeus sonríe maliciosamente, y responde:

—Si tus padres quieren pistas, tendrán que pedírmelas personalmente.

—¡Pero no lo harán! —exclamas, decepcionado—. Mi abuela ya les sugirió que solicitaran tu ayuda. Yo no lograré convencerles.

—No es necesario —añade Zeus—, porque me propongo visitarles. Vamos, dame la mano.

Cuando Zeus eleva su otra mano hacia el cielo, ruge el trueno y una serie de rayos caen fulminantes sobre la tierra. Te agarras a Zeus lleno de temor, mientras los relámpagos refulgen en el aire una y otra vez.

—La forma de viajar de Atenea era menos inquietante —exclamas.

Zeus baja la mano, y cesa el relampagueo. Te encuentras en la entrada de tu casa.

—Llama al timbre —ordena Zeus.

No olvidarás mientras vivas la cara que pusieron tus padres cuando abrieron la puerta y vieron a Zeus.

FIN.

En la óptica te dijeron que fue culpa tuya, pero aquí has aprendido que no siempre hay darles la razón y que hay que reclamar lo que uno considera justo.

Estás convencido que cuidaste muy bien tus gafas de sol y que no le diste ningún golpe y las guardabas siempre en su funda. Desde luego que no fue culpa tuya. Seguro que tenían algún defecto o no estaban bien montadas.

Si cuando vuelvas, siguen sin hacerte caso, pedirás la Hoja de Reclamaciones para que en tu asociación de consumidores traten de solucionar el problema.

La luz brillante, hace que apartes tus pensamientos. Aunque desvíes la mirada, el resplandor te deslumbra. Apenas puedes ver que el palacio está construido con joyas y marfil. En el interior, la luz es cegadora. Te cubres la cara con las manos y tratas de distinguir algo abriendo pequeños espacios entre tus dedos.

—¡Faetón! ¿Qué te trae a mi palacio? —pregunta amablemente una voz.

—¡Padre!

—Sí, soy yo —responde Helios—. Me quitaré la corona de luz para que puedas verme.

Pasa a la página 62.

92

Dédalo aterriza muy disgustado. Su rostro está desfigurado por la ira cuando exclama:

—¿Qué os pasa a vosotros dos?

—¡Es demasiado peligroso! —insistes.

—He cambiado de idea, no quiero volar —balbucea Ícaro.

—No me importa lo que le ocurra al amiguito de Atenea —dice Dédalo, lanzándote una fulminante mirada—, pero tú eres mi hijo, Ícaro, y vas a volar.

Dédalo arrastra a Ícaro hasta el borde del acantilado y le empuja al vacío. Batiendo desesperadamente las alas, Ícaro logra remontarse en el aire. Sin pronunciar una sola palabra de despedida, Dédalo sigue a su hijo, dejándote solo en el risco.

No puedes mirar a Ícaro. Muy afligido, ocultas el rostro entre las manos. Cuando al fin levantas la cabeza, descubres a un hombre con barba sentado a tu lado. Contemplas asombrado su delicada túnica, tejida con los colores del arco iris.

—¿Zeus? —preguntas, tartamudeando.

Pasa a la página 103.

Rescatar a Perséfone te parece demasiado peligroso, así que decides escapar en solitario.

Tras dejar a un grupo de almas en la orilla del Hades, conduces la balsa hasta la otra orilla. Sin vacilar, saltas a tierra y te alejas del río a toda velocidad. Caronte desembarca a trompicones y te llama por tu nombre, pero está demasiado débil para perseguirte. Corres tan de prisa como puedes a través de lúgubres extensiones de piedra gris, y por fin sales del abismo.

Te dejas caer sobre la fragante hierba y contemplas el cielo, maravillándote ante la intensidad de los colores que te rodean. De pronto ves a un hombre alto y barbudo que camina hacia ti.

—He seguido de cerca tus aventuras —dice con voz cálida—, y debo confesar que me divierten.

—¿Quién eres? —preguntas con cierta desconfianza.

—Creía que lo adivinarías. Soy Zeus.

—¿Sabías que te buscaba? —preguntas, boquiabierto.

—Sí —responde sonriendo—. Y sé qué es lo que te ha traído hasta aquí. Ven, te enseñaré el Olimpo.

Pasa a la página siguiente.

94

Ante tu atónita mirada, Zeus se convierte en un dorado corcel. Montas en su lomo, y salís al galope. Al cabo de unos minutos el corcel se detiene junto a una enorme mesa rodeada por doce tronos gigantescos. Tan pronto como desmontas, Zeus recobra su aspecto anterior.

Te ofrece unos extraños alimentos que nunca has probado, y te muestra los exquisitos crustáceos que hay esparcidos por su playa particular. Te señala los hitos del Olimpo y te descubre sus tesoros secretos.

—Bien —dice—, ya te he enseñado todo lo necesario para que la excavación de tus padres sea un éxito sin precedentes. —Alza la mano con un movimiento ondulante y añade, en un susurro—: Y ahora, duerme.

Te despiertas en tu cama, sabiendo que, si tus padres quieren escucharte, las instrucciones de Zeus les ayudarán a descubrir los lugares donde yacen enterradas las pruebas.

FIN.

Ese mismo día, te presentas ante el vendedor de maíz con unos granos mohosos, pidiéndole que te envíe alimento en buen estado.

—¡Ni hablar! —responde. —El maíz estaba perfectamente cuando lo envié a la granja del rey. ¡Como oses decir que miento, pienso llevarte ante el rey para que te castigue severamente!

Estás metido en un buen lío. Seguramente, el rey Minos creerá que ha sido todo culpa tuya y te encerrará. "¿Quién me puede ayudar a resolver esta reclamación?", piensas desesperado.

—¡Tamis, diosa de la Justicia, te invoco! —exclamas dirigiéndote al cielo.

Un resplandor blanco y un trueno, anuncian la llegada de la diosa.

—¿Qué ocurre? — te pregunta Tamis.

—Este hombre ha enviado a la granja del rey Minos maíz estropeado y no lo quiere cambiar —le explicas a la diosa.

Después de ver el maíz que has llevado como muestra, Tamis se dirige al vendedor

—Veo en sus ojos que dice la verdad, has intentado engañar al rey y causar mucho daño a sus animales. Como castigo, enviarás a la granja del rey durante un año maíz en buen estado sin pedir nada a cambio. Esto te servirá para aprender que no debes engañar a tus compradores —sentencia Tamis.

El rey Minos es pronto conocedor de lo ocurrido, agradeciéndote tu valentía y ofreciéndote una recompensa y mejor trabajo en su granja.

Sigue en la página 64.

96

No quieres unirte a Dédalo en su plan de volar, pero para viajar por tu cuenta tienes que parecer un isleño. Encuentras ropa puesta a secar en una roca, y la cambias por la tuya.

Incluso así, no tardas en descubrir que sin Ícaro ni Dédalo es difícil orientarse en la isla. Preguntas a las personas que encuentras en el camino del Olimpo, pero todo el mundo te dice que los mortales no pueden acercarse al hogar de los dioses sin una invitación de Zeus. Y nadie sabe cómo encontrarle. Tras varios días de búsqueda, empiezas a desanimarte.

Cuando caminas por un sendero rocoso en plena montaña, oyes unos gritos de socorro. Sigues las voces hasta una cañada, y ves a un muchacho atrapado.

—Volveré en cuanto encuentre algo con que ayudarte —le aseguras, antes de correr en busca de la rama de algún árbol caído. Cuando la tienes, la descuelgas por la garganta de la montaña sujetando firmemente un extremo, y ordenas al muchacho que trepe por ella.

Pasa a la página 55.

Aunque no sabes exactamente cómo rescatarás a Perséfone cuando vuelvas al palacio de Hades, decides abandonar a Caronte sin perder un instante. Le dices que necesitas descansar, y te detienes junto al siguiente grupo de almas para desembarcar y encaminarte al palacio.

Con las prisas por salvar a Perséfone, tropiezas contra el rocoso suelo. Te tuerces el tobillo y haces un alto para frotártelo. De pronto distingues a un joven que corre a un centenar de metros detrás de ti. Avanza tan de prisa que sus pies apenas rozan el suelo. Te preguntas por qué habrá otra persona tan ansiosa como tú por llegar al palacio de Hades.

Piensas que quizá te esté persiguiendo.

Si decides averiguar quién es el corredor, pasa a la página 101.

Si crees que lo más sensato es ocultarse, pasa a la página 118.

98

¡Rápido! ¡Has de hallar la forma de rescatar a Dionisos!

Arrastras hasta la barandilla una pesada ánfora de aceite, y la arrojas por la borda. El ánfora se sumerge con un fuerte estrépito. Los marineros que guardan a Dionisos abandonan de inmediato sus puestos para asomarse por el costado de la nave.

Corres hasta Dionisos y empiezas a desatarle en silencio.

Aún estás luchando con el primer nudo cuando los marineros te descubren. En menos de un minuto tú también estás atado al mástil y amordazado.

Dionisos te mira y te guiña un ojo. No comprendes por qué no está asustado. Intentas liberarte, pero uno de los marineros te golpea con tanta fuerza que pierdes el conocimiento.

Pasa a la página 102

Pasas el resto de tu existencia en el Olimpo, donde cultivas uva de un dulzor sobrenatural. Conoces a Zeus y a los otros dioses, aunque tu mejor amigo sigue siendo Dionisos. Cada año, en el solsticio de verano, visitas a tu familia en Valencia y les proporcionas información que les permite avanzar en sus excavaciones.

En el Olimpo conoces muchísima gente y te haces famoso. Conoces una diosa y, al poco tiempo, os enamoráis y vivís juntos.

Cuando envejeces, piensas en tus experiencias pasadas y decides que has llevado una vida muy feliz.

FIN.

100

Antes de que puedas preguntar por la excavación de tus padres, te encuentras viajando por el tiempo, en un torbellino, junto a Ícaro.

Cuando vuelves al siglo XXI, tus padres quedan tan asombrados ante las monedas antiguas que lleva Ícaro, que creen en tu relato sin vacilar.

Adoptan a Ícaro y abandonan sus investigaciones arqueológicas. Tu amigo se convierte al instante en una celebridad; tú te haces famoso por tus experiencias en la Grecia clásica, y ambos permanecéis unidos el resto de vuestras vidas.

FIN.

Decides correr el riesgo de descubrir quién es el corredor. Avanzas cojeando hacia él, y ves que tiene unas pequeñas alas en las sandalias. Al acercarse, te saluda con la mano.

—¿Quién eres y dónde vas? —preguntas con cautela.

Se detiene, y observas que no jadea.

—Soy Hermes, hijo de Zeus y mensajero de los dioses. Voy en busca de Perséfone —explica—. Mi padre ha ordenado a Hades que le permita volver al País de los Vivos.

—Yo me disponía a rescatar a Perséfone —respondes.

—Deja que me ocupe yo de eso. —Hermes mira tu tobillo herido, que ha empezado a hincharse—. Veo que eres un mortal vivo. Tu ropa es tan extraña que desde lejos no adivinaba qué eras. En cuanto recoja a Perséfone me contarás de dónde vienes y cómo has venido a parar al mundo subterráneo. Espera aquí y te llevaré al País de los Vivos.

Pasa a la página 20

102

Cuando recobras el conocimiento, te preguntas si te han llevado a una jungla. Hay emparrados por todas partes. La cubierta está llena de leones, panteras y osos que rugen de vez en cuando a los aterrorizados marineros y les empujan a arrojarse por la borda sin perder un instante. En medio de esta locura, Dionisos contempla alegremente la escena y toca la flauta.

Cuando el último marinero ha desaparecido en el mar, Dionisos da una palmada y los animales salvajes se desvanecen. Te desata y te agradece que hayas intentado ayudarle.

—¿Eres el dios Dionisos? —preguntas, estremecido.

—Sí. Y me gustaría recompensarte. Como sabes, las vides son una de mis especialidades. Si quieres llevar a los dioses racimos de uvas, estoy seguro de que Zeus te nombrará semidiós. Los semidioses no son inmortales, pero poseen algunos poderes.

—¿Podría visitar a mi familia, que vive en el siglo XXI, durante el solsticio de verano? —preguntas.

—Por supuesto —responde Dionisos.

Pasas el resto de tu existencia en el Olimpo, donde cultivas uva de un dulzor sobrenatural. Conoces a Zeus y a los otros dioses, aunque tu mejor amigo sigue siendo Dionisos. Cada año, en el solsticio de verano, visitas a tu familia en Valencia y les proporcionas información que les permite avanzar en sus excavaciones. Cuando envejeces, piensas en tus experiencias pasadas y decides que has llevado una vida muy feliz.

Sigue en la página 99.

Asiente con la cabeza y sonríe amablemente.

—Lo siento por Ícaro, pero debe morir de ese modo. Recuerda que será inmortalizado en poemas, cuadros, música y leyendas.

—Lo sé —respondes con tristeza.

—Creo que ya has vivido suficientes aventuras. Voy a devolverte a tu siglo —dice Zeus.

—¡Espera! —exclamas. Pero es demasiado tarde: estás cruzando las sombras crepusculares del tiempo.

Cuando llegas a la Torre del Micalet, ves que tus manos estrujan un mapa muy detallado del Olimpo, que revelará a tus padres todo lo que necesitan saber para que su excavación sea un éxito. Después de examinar minuciosamente el mapa, recorres las calles de Valencia en dirección a tu casa. Llegas justo a tiempo para desayunar.

FIN.

104

Tras dejar a Hércules, encuentras en Micenas un trabajo que te permitirá financiarte la búsqueda de Zeus. Un orfebre llamado Basilio te contrata para que barras su tienda y le hagas los recados. No ganas mucho dinero, así que importunas constantemente a Basilio para que te enseñe el oficio.

Cuando te enseña a modelar preciosas joyas, se desvanece el recuerdo de tu familia y disminuye tu interés por encontrar a Zeus. Te conviertes en un artesano tan hábil como el mismo Basilio, y dejas de pensar en Zeus.

Años después, un hombre alto y regio entra en la tienda y expresa admiración por tu trabajo. Te encarga una corona tan lujosa que exclamas:

—Con una corona así, podrás rivalizar con el mismo Zeus.

Pasa a la página 108.

—¡Nunca te ayudaré a atrapar a Hércules! —le dices a Poseidón. Muestras más valentía de la que en realidad sientes.

Poseidón te sujeta con fuerza y declara:

—Muy bien, te convertirás en mi siervo. Te advierto que no dejaré de vigilarte ni un solo instante.

Como parte de su equipo doméstico subacuático, viajas con Poseidón dondequiera que va. Recoges conchas rotas, restos de algas, peces muertos y todo tipo de desperdicios, y los arrojas sobre las playas.

Una mañana, cuando barres tablones de madera hacia las costas de Lemnos, observas que Poseidón no está junto a ti. Un delfín te explica que se cierne una tormenta sobre el Atlántico, y Poseidón ha tenido que viajar de improviso hasta allí para advertir a las ballenas que se habían instalado en aquellas aguas. Tenía demasiada prisa para llevarse a su equipo doméstico.

Te preguntas si podrías aprovechar la ausencia de Poseidón para huir. No sabes si tendrás nunca otra oportunidad así. Pero, ¿qué ocurrirá si te atrapan? Además, no has perdido la esperanza de barrer un día las costas del Olimpo y de ese modo encontrar a Zeus.

Si decides escapar, pasa a la página 113.

Si crees que es mejor esperar, pasa a la página 50.

106

Después de entregarle al rey de Micenas el toro de Minos y las reses rojas, Hércules y tú iniciáis la búsqueda de las hijas del País del Crepúsculo, que resultan ser tan escurridizas como Zeus. Pasáis más de un año explorando innumerables islas y la tierra peninsular de Grecia.

Una noche, cuando estás a punto de desmoronarte de puro agotamiento, hueles una embriagadora fragancia que flota en el aire. Seguís juntos el aroma hasta llegar a una valla de plata que rodea un jardín lleno de misteriosas flores nocturnas y de zumbantes abejas. Comprendéis al instante que se trata del País del Crepúsculo.

Al saltar la valla te sientes fresco y sereno. No recuerdas haber tenido nunca una sensación tan agradable. Pasáis junto a muchos árboles cargados de frutos desconocidos, pero ninguno de ellos da manzanas de oro.

Tres mujeres jóvenes salen a vuestro encuentro con coronas ceñidas a sus cabezas.

—Somos las hijas del País del Crepúsculo —anuncia una muy gentilmente.

Sin siquiera saludar con la cabeza, Hércules dice:

—Busco las manzanas de oro.

Pasa a la página siguiente.

Las hijas intercambian miradas de angustia.

—Coge cualquier fruto, cualquier flor, pero déjanos las manzanas de oro —suplican.

Hércules se abre paso entre las mujeres y se encamina a un árbol de cuyas ramas cuelgan relucientes manzanas de oro. Hay un fiero dragón enroscado al árbol. Cuando abre sus mandíbulas, despide hacia vosotros pequeñas lenguas de fuego.

—Por favor, Hércules, olvidemos las manzanas —sugieres, nervioso—. Creo que el rey de Micenas quedará satisfecho con otra fruta.

—Dame una flecha —responde Hércules, con fría determinación.

—No me gusta esto —insistes. Dejemos en paz las manzanas.

—Una flecha, por favor —replica Hércules.

Si te niegas y avanzas hacia las hijas del País del Crepúsculo, pasa a la página 51.

Si aunque reticente, das una flecha a Hércules, pasa a la página 115.

—Yo soy Zeus —dice el hombre riendo.

—Hace años estaba decidido a encontrarte para que ayudaras a mis padres a demostrar que habían descubierto las ruinas del Olimpo —respondes, sorprendido.

—Lo sé —declara Zeus—. Tu abuela me informa cuando nos reunimos en el solsticio de verano. Tus padres aún trabajan en las excavaciones. Han desenterrado algunos objetos, los suficientes para seguir con el proyecto, pero no para demostrar lo que han descubierto.

—¿Están preocupados por mí?

—Naturalmente. Tu abuela sabe dónde estás, pero tus padres no la creen. ¿Te gustaría volver al siglo XXI?

Titubeas. Estas muy satisfecho con tu vida en Micenas.

—No —respondes—. Pero ¿podrías enviar un mensaje a mi familia?

Seis meses después, tus padres desentierran una corona de oro, que no sólo es magnífica, sino que además esta admirablemente conservada. Se quedan aún más perplejos cuando ven escrito un mensaje en el borde. Con gran excitación, leen su contenido, enterándose de tu destino y reconociendo tu firma.

Cuando muestran la corona a tu abuela, ésta se limita a sonreír.

FIN.

—Si en algo aprecias tu vida, no conducirás el carro del sol —le advierte Helios—. Te ruego que elijas cualquier otra cosa.

Pero Faetón insiste, animado por ti; por fin, Helios cede con pesar. Está amaneciendo, así que tendréis que apresuraros. Subís al reluciente carro de oro que transporta al sol y sujetáis las riendas. Antes de que podáis despediros de Helios, los caballos surcan las nubes a toda velocidad.

Te asomas para contemplar la tierra a tus pies y el viento azota tu rostro. El carro se remonta en el cielo, y te cuesta respirar. ¡Vuelas mucho más alto que en un avión!

De pronto el carro da un bandazo hacia la derecha, y acto seguido se balancea salvajemente hacia la izquierda. Los caballos galopan más de prisa que nunca.

—¡Tira de las riendas! —ordena Faetón.

Pasa a la página siguiente.

110

—¡Ya lo hago! —gritas. Pero no puedes controlar a los caballos, que suben y bajan enloquecidos como en unas montañas rusas. El carro desciende tan cerca de la tierra que algunas montañas arden en llamas. Pronto os envuelven auténticas nubes de humo. Las ruedas del carro despiden fuego. Comprendéis que habéis trazado un camino ígneo sobre la tierra.

Un rayo refulge a través del humo. Faetón grita, mientras el carro de fuego sigue zozobrando. Te precipitas hacia la muerte, sin saber que por fin has atraído la atención de Zeus. El dios os ha lanzado el rayo para impedir que destruyáis el resto de la tierra.

FIN.

Tienes prisa y no crees que vaya a pasar nada. La cámara es nueva, seguro que funciona perfectamente, no necesitas ticket ni factura.

Sales a la calle y empiezas a probar la cámara. Después de cuatro o cinco fotografías, la cámara empieza a hacer un pitido extraño y en la pantalla salen imágenes distorsionadas y caracteres extraños, hasta que finalmente oyes un chasquido y se queda toda negra.

"Ya es mala suerte", piensas. Vuelves otra vez a la tienda, pero el dependiente que te había atendido ya no se encuentra allí. Le explicas a la persona que hay ahora lo ocurrido pero te pide que le muestres un ticket o factura de compra.

Le explicas que había un problema con el ordenador y no te la han podido dar, pero el dependiente es inflexible.

—Sin factura, no hay cambio ni reparación —te vuelve a repetir.

Sabiendo que has perdido tu oportunidad de buscar y fotografiar a Zeus y ayudar a tus padres, vuelves a casa cabizbajo.

FIN.

112

Prefieres no enfrentarte a los habitantes de este nuevo mundo y menos con un granjero fornido y mucho más grande que tú.

Te diriges hacia otro puesto en el que venden ricos manjares que te abren el apetito, pero no tienes nada con lo que pagar la comida. Compruebas que están todos pendientes de la discusión del granjero con la campesina, quizá sea esta una oportunidad para coger algunas cosas sin ser visto.

Con cuidado y mirando alrededor por si alguien te observa, coges unos trozos de pan y de tiras de carne seca. “¡Hummm, qué rico está!”, piensas después de darle unos mordiscos.

—¡Al ladrón, al ladrón! —gritan a tu alrededor, de repente.

¡Te han visto! Sales corriendo pero de pronto te ves rodeado por una multitud enfurecida.

Es el fin, en esa época no eran muy amables con los ladrones.

FIN.

No revelas a nadie tu plan de fuga: te limitas a recorrer las costas y hacer tu trabajo como de costumbre. Al declinar el día, barres hacia la playa el casco de una nave que naufragó. Pero en vez de volver a las profundidades deslizándote entre las olas, como deberías hacer, te ocultas en el interior del casco.

Desde la playa ves una enorme mesa de unos seis metros de longitud y muy alta. A uno de los lados de la mesa hay una hilera de tronos gigantescos. ¡No puedes creer lo que ven tus ojos! Uno de los tronos es idéntico al que descubrieron tus padres. ¿Has tenido la inmensa fortuna de encontrar el Olimpo?

En el momento en que sales del interior del casco para investigar, una poderosa y gélida ola te agarra por los tobillos, tirándote al suelo. Te deslizas bajo la espuma hacia el fondo del océano, y reconoces en la fuerza que te arrastra la mano de Poseidón.

El agua inunda tus pulmones. No te sorprende comprobar que ya no puedes respirar bajo el agua.

FIN.

Consientes en ayudar a Poseidón a capturar a Hércules. El dios del mar te devuelve al lugar donde estabas bañándote, y te dice:

—Finge que estás ahogándote, y grita pidiendo socorro.

—¡Hércules! —exclamas con toda la potencia de tu voz—. ¡Ayúdame, Hércules!

En menos de un minuto, ves correr a Hércules hacia la playa.

—¡Me estoy ahogado! —gritas.

Poseidón tira de ti hacia el fondo varias veces mientras se acerca Hércules. De pronto, notas que te ha soltado; un minuto después, Hércules se está debatiendo en una batalla desesperada con el líquido dios verde.

—Déjame tranquilo, Poseidón —le amenaza—, o te demostraré quién gobierna en el océano.

Para librarse de las garras de Poseidón, Hércules empieza a mover un brazo trazando rápidos y poderosos círculos, agitando el agua. Ves con horror cómo se forma un remolino delante de Hércules y, al extenderse, te arrastra hacia el fondo.

Esta vez no puedes hablar ni respirar. Durante unos segundos ves elevarse burbujas en tomo a tu cuerpo, antes de cerrar los ojos para siempre.

FIN.

Sacas una flecha del carcaj y se la das a Hércules, que apunta y dispara directamente al corazón del dragón. La criatura grita y se convulsiona antes de desplomarse. Hércules coge las manzanas de oro, sumiendo en un desconsolado llanto a las hijas del País del Crepúsculo.

En cuanto arranca la última manzana, el jardín encantado se hunde en la tierra, dejando a flote a las tres mujeres y los restos del misterioso aroma.

—Vamos —dice Hércules—. Llevemos las manzanas a Micenas. —Das media vuelta y le sigues, pero a cada paso te sientes más triste.

De pronto arrebatas a Hércules la bolsa de las manzanas, y aprietas a correr en dirección al lugar donde ha desaparecido el País del Crepúsculo.

—¿Qué haces? —pregunta Hércules, lanzándose en tu persecución—. ¿Te has vuelto loco?

Pasa a la página siguiente.

Quizá estés loco, pero crees que debes devolver las manzanas robadas. Hércules te alcanza y te tira violentamente al suelo. Te aferras con todas tus fuerzas a la bolsa, pero Hércules te golpea sin cesar, hasta obligarle a soltar las manzanas. En el instante en que eso ocurre, un hombre barbudo arranca a Hércules de tu lado.

—¡Zeus! —exclama Hércules.

—¡Ya basta! —ordena el dios—. Esperaba que tú tendrías más paciencia con un visitante de otro siglo.

Zeus te ayuda a levantarte y explica:

—Hércules ha de hacer sus trabajos. Robar es detestable, pero forma parte de su destino. Has obrado noblemente al tratar de interferirlo, pero no puedo permitir que tengas éxito en tu empeño.

Sigue en la página siguiente.

Asientes con la cabeza.

—¿Forma parte del destino de mis padres demostrar que han encontrado el Olimpo?

Zeus sonríe con dulzura y te rodea con el brazo.

—Con tu ayuda, tus padres se harán más famosos de lo que nunca han soñado. —Te toca la frente, y al instante te encuentras en casa.

Las excavaciones se prolongan más tiempo de lo previsto, pero por fin descubrís los tesoros del Olimpo, incluidas las manzanas de oro que robó Hércules. La mayoría de las riquezas se exponen en el Museo Arqueológico de Valencia; pero tú conservas una de las manzanas como recuerdo de tus aventuras en la Antigüedad.

FIN.

118

Te escondes detrás de una roca. Al pasar junto a ti el joven corredor, te parece ver en sus sandalias unas pequeñas alas.

Se te hincha tanto el tobillo que tienes que pasar un par de días descansando en una cueva. Por fin llegas a las puertas del palacio de Hades y penetras en su interior, comprobando con gran sorpresa que los tronos de Hades y Perséfone están vacíos. Antes de que aciertes a preguntarte dónde están, unas manos fuertes y frías te agarran por detrás.

Volviendo la cabeza, ves que se trata del mismísimo Hades.

—¿Dónde está Perséfone? —preguntas.

—Se ha ido —responde él, furioso—. Zeus ha enviado a Hermes, su mensajero, en busca de Perséfone para restituirla al País de los Vivos. Se fueron hace unos días.

No puedes dar crédito a sus palabras. ¡El corredor que viste era Hermes!

Sigue en la página siguiente.

—Pero a pesar de los esfuerzos de Zeus, Perséfone volverá —dice Hades, con una sonrisa maliciosa—. Aunque no tenía hambre, le hice comer semillas de granada. Ahora que ha ingerido el fruto del mundo subterráneo, debe pasar conmigo una parte del año.

Mientras habla, Hades te arrastra al interior de la tierra por una oscura escalinata. Una vez abajo, abre la puerta y te arroja al interior de una mazmorra.

—Me alegro de que estés aquí para hacer compañía a Perséfone, pero de ahora en adelante he de tenerte encerrado. No te preocupes, mis servidores cuidarán de ti. No puedo permitir que salgas, pues he comprendido lo listo que eres.

FIN.

120

Unos días después de repartir entre los animales de la granja el maíz que te había llegado, se produce un desastre.

La mayoría de los animales han enfermado y los huevos, la leche y la lana, escasean y son de muy mala calidad. El rey está muy enfadado por tu mala gestión, pero enfurece cuando los animales empiezan a fallecer por la mala alimentación y las infecciones.

Prácticamente todos los animales han desaparecido, y el rey te hace responsable de lo ocurrido.

—¡Te encerraré en la mazmorra para siempre! —grita indignado el rey Minos. —¡Soldados, lleváoslo!

Las frías paredes de la celda son tu nuevo hogar. Y tu única compañía, las ratas que recorren la mazmorra en busca de comida.

FIN.

Aceptas encantado, y te esfuerzas en dejarlo todo limpio y ordenado. Cepillas los caballos, limpias el establo, les preparas la comida y, por último, lavas las sábanas y la vajilla.

—Estoy agotado, me he ganado ese plato de sopa caliente y una buena cama.

—Lo siento, pero no me queda ni cena ni me quedan habitaciones libres. Tendrás que marcharte —dice el posadero amenazante.

—¡Pero si he hecho todo lo que me ha pedido! ¡Llevo trabajando horas! —le respondes.

—¡Fuera de aquí! —te grita el posadero.

"Desde luego"; piensas, "si estuviera en mi época, le pedía la Hoja de Reclamaciones por publicidad engañosa, precios abusivos e incumplimiento de contrato".

Si te marchas y sigues tu camino para salir del reino de Hades, pasa a la página 86.

Si le reclamas al posadero que cumpla el trato, pasa a la página 126.

—Capitán, hemos tomado una decisión —le comunicas —. Pensamos que ha actuado correctamente para evitar que el barco no corra peligro alguno. Sin embargo, y aunque pensamos que sus ayudantes no deberían haber vendido más pasajes de lo permitido, no puede detener el barco pues perjudicaría al resto de pasajeros.

Ves la cara de decepción de la joven, y no puedes evitar pensar en lo injusto de la decisión. Le haces un comentario a Ícaro, que asiente con la cabeza y continúas explicando:

—Mi amigo y yo llevaremos volando a la joven con su familia, por lo que le devolverá el precio pagado por los pasajes. Así la joven y su familia podrán buscar otro barco que les lleve a su destino.

El capitán cumple vuestra decisión y lleváis a la joven volando con su familia, que os agradece enormemente vuestra ayuda. Rápidamente, buscáis a Dédalo en el cielo.

De pronto, te das cuenta que la cera de vuestras alas se derriten. Lleváis mucho tiempo en el cielo y apenas os quedan fuerzas para controlar las alas.

Observas que Atenea ha aparecido cerca de vosotros, como si supiera que algo malo va a ocurrir. Intentas acercarte a Ícaro, al que se le están desprendiendo las plumas más rápidamente para ayudarle, pero no controlas tus alas.

Pasa a la página 78.

—Mi familia —continúa la joven —ha tenido que quedarse en la isla, abandonada a su suerte, porque según el capitán ha vendido más pasajes que capacidad tiene el barco.

Te diriges al capitán, que os explica que subir más gente al barco supondría un gran peligro de que éste se hunda y que sus ayudantes ofrecieron más plazas de las que realmente tenían.

—Capitán —le dices —, dado que la joven nos ha pedido ayuda, ¿aceptaría la decisión que mi amigo y yo tomemos para resolver este asunto?

—Por supuesto —responde el capitán, incapaz de negarse ante dos seres que vuelan por el cielo, temeroso de provocar su ira y que les destruya.

Te retiras con Ícaro para conversar unos minutos con él en privado para ver su parecer sobre este asunto y sobre cómo resolverlo.

Finalmente, tomáis una decisión.

Si decidís que el capitán continúe su camino, pasa a la página 122.

Si decidís que el capitán regrese a la isla, ve a la página 73.

“Bueno”, piensas, “seguro que si en la tienda han dicho que ha sido culpa tuya, algo habrás hecho para estropear las gafas de sol.”

Volverás a la óptica para comprar unas nuevas e intentarás tener más cuidado, aunque tienes una sensación de que algo no cuadra.

Un fuerte resplandor seguido de un trueno hace aparecer a Tamis, diosa de la Justicia, ante vosotros.

—Me has decepcionado —dice Tamis, dirigiéndote hacia ti —. Creía que habías aprendido a reclamar contra las injusticias. No puedo permitir que sigas viajando por el Olimpo, no eres digno que presentarte ante los dioses ni ante Zeus.

Tamis está furiosa, pero te habla con amabilidad. Mueve su brazo y un remolino de aire empieza a envolverte. Poco después, estás en la habitación de tu casa, lamentándote de no haber podido hablar con Zeus para ayudar a tus padres en sus excavaciones.

FIN.

—Pues la verdad —le dices a Tamis —, es que en el futuro ocurren bastantes problemas entre los comerciantes y los consumidores. Desgraciadamente, muy pocos están bien informados y los que no lo están, o bien acaban gritando o discutiendo con el vendedor o bien se marchan a sus casas pensando que les han engañado sin hacer nada más.

—¿Y gritando o peleándose solucionan el problema? —te pregunta Tamis extrañada.

—Pues la verdad es que no —le respondes —, pero muchos humanos no suelen preguntar ni informarse para resolver estos problemas. Piensan que no tienen tiempo para preocuparse de todas estas cosas, o que les da igual si les engañan o quizá es que les sobre el dinero.

Tamis parece ofendida, aunque lo comprendes. Ella es la diosa de la Justicia y no puede entender cómo pueden suceder estas cosas o que la gente se muestre conforme con este tipo de injusticias.

Para intentar tranquilizarla, le cuentas también cómo los ciudadanos más informados intentan solucionar los problemas de este tipo.

Ve a la página 58.

—Siento insistir, pero teníamos un acuerdo y creo que lo justo es que cumpla su parte —le vuelves a decir.

—¡No! ¡Y márchate ya! —te grita el posadero.

De pronto, un trueno y una luz cegadora hacen aparecer a Tamis, la diosa de la Justicia.

—Posadero, este joven reclama que cumplas con vuestro trato. Y, por lo que veo, te ha dejado la posada y el establo más limpio de lo que ha estado nunca —explica la diosa Tamis.

El posadero mira al suelo, avergonzado.

—En vista de tu actitud, posadero —continúa Tamis —te condeno a darle una suculenta cena a este joven, con sopa caliente, carne, pan y bebida. Y tu mejor habitación para que descanse.

—Por supuesto, así lo haré —acepta el posadero.

Esa noche cenas como nunca lo habías hecho y descansa en la mejor cama. A la mañana siguiente, con el estómago lleno y fuerzas renovadas, sigues tu camino.

No tardas en llegar al río Estigia. Te sorprende ver a un viejo encapuchado guiando una balsa entre las dos orillas del río. Al reparar en ti, te saluda con la mano y se acerca a la ribera.

Pasa a la página 46.

Guía didáctica para educadores y profesores

Los libros de esta colección tienen el objetivo de estimular la capacidad de decisión del lector y servir de apoyo a una serie de actividades en el ámbito escolar para fomentar las conductas de un consumidor responsable.

Además, en las aventuras desarrolladas en estos libros, se tratan diversas materias como son la historia, la geografía, la ciencia, etc…, intentando fomentar en el lector el interés y estudio de estas materias.

De igual forma, se proponen diversas actividades para desarrollar los temas tratados en estas aventuras, sirviendo de ayuda para los educadores y profesores. Dichas propuestas son expuestas como ejemplo, pero pueden desarrollarse otras distintas adaptadas al tratamiento que se le vaya a dedicar.

Taller de lectura.- Pueden participar de forma colectiva varios lectores, leyendo cada uno una parte de la historia y tomando la decisión que crea oportuna, continuando la aventura y la decisión el siguiente lector.

Debate de decisiones.- Tras la lectura de los libros, cada participante explica cómo se ha desarrollado su aventura y los motivos por lo que ha tomado cada decisión, comparando con la aventura seguida por los compañeros.

Consumo responsable.- Tras la aparición de pasajes relacionados directamente con la toma de decisiones o referencias a temas de consumo, cada participante puede explicar las que ha encontrado a lo largo de su aventura y qué decisión ha tomado y las conclusiones a las que ha llegado.

Representación de la aventura.- Como una obra de teatro, los participantes pueden elegir una parte del libro para su representación ante los compañeros, convirtiéndose en personajes que actuarán, al igual que el libro, siguiendo las decisiones de los espectadores, con los que podrán interactuar.

Taller de redacción.- A través de propuestas de los participantes, puede desarrollarse una nueva historia decidiendo los siguientes elementos:

- Personajes que van a participar.
- Aventura que se va a desarrollar.
- Decisiones que irá tomando.
- Situaciones de consumo con las que se puede encontrar durante la aventura.

En definitiva, el tratamiento y desarrollo de estos libros permite no sólo disfrutar de su lectura, sino múltiples actividades que fomentan el desarrollo de los lectores, aprendizaje de nuevas materias y, sobre todo, encontrarse con situaciones habituales de consumo en las que podrán decidir ser consumidores responsables para continuar con la aventura.

Edita:
Unión de Consumidores de la Comunitat Valenciana. 2010

Colabora:
GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA DE INDUSTRIA, COMERCIO E INNOVACIÓN

Textos:
Francisco Rodríguez Baixauli

Ilustraciones:
Irene Esteve

Impresión:
UGARIT COMUNICACIÓN GRÁFICA
Pla de Foios, 13. Pol. Ind. III 46113 Moncada (Valencia)
Tel. 961 399 946 - Fax 961 399 870

Depósito Legal: V-4808-2010