EN LA CORTE DEL REY MINOS

Creta es una isla salvaje y sin ley. La corte del monarca reinante, Minos, encierra innumerables peligros para un extranjero, pues dos facciones rivales luchan por conseguir el poder. Pero es aquí donde debes enfrentarte con tu destino.

TU eres Alteo, hermano menor del poderoso Teseo, que fue vilmente asesinado en el laberinto del terrible Minotauro. Para vengar su muerte has realizado tan largo viaje y has hecho frente a tantos peligros. Pero los que te esperan son aún mayores y tal vez ni siquiera los dioses que hasta ahora le han auxiliado puedan prestarte ayuda en tu enfrentamiento final.

Con más de 500 números de referencia, esta apasionante aventura utiliza un nuevo y complejo sistema de combates y los clásicos atributos de Fuerza, Protección, Honor y Deshonra. *En la corle del rey Minas* es el segundo libro de la trilogía *Crónicas cretenses,* que crea un mundo de incomparable autenticidad y emoción que hará hervir la sangre a lodo heroico aventurero.

CRÓNICAS CRETENSES

1 *La venganza de AIteo*
2 *En la corte del rey Minos*
3 *El retorna del Vengador*

CRÓNICAS CRETENSES 2

EN LA CORTE DEL REY MINOS

JOHN BUTTERFIELD, DAVID HONIGMANN
Y PHLLIP PARKER

Ilustraciones de Dan Woods
Traducción de Ana Bermejo



Altea

ÍNDICE

ANTECEDENTES Y REGLAS
9

Fuerza, Protección, Honor y Deshonra
10

Combates
12

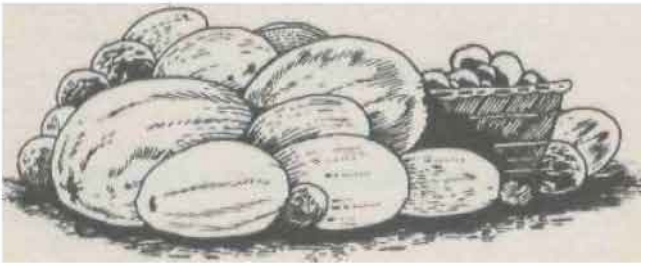
Dioses
18

Equipo
20

Probar fortuna
21

HOJA DE ANOTACIONES DE ALTEO
22

EN LA CORTE DEL REY MINOS
27



ANTECEDENTES Y REGLAS

Un marinero grita y los demás le corean. Corres hacia la proa y con tus propios ojos, valeroso Alteo, puedes ver la isla de Creta, que aparece en el horizonte con toda su salvaje belleza. Los siete jóvenes y las siete doncellas guardan silencio, temerosos de su destino, y tú. Alteo, no eres insensible al terror que atenaza sus corazones. Has venido de muy lejos, atravesando tierras y mares que pocos héroes se hubieran atrevido a cruzar. Piensas en Aetra, tu madre, a la que dejaste en la remota Trezena hace tanto tiempo. Has superado numerosas pruebas: el viaje hasta Atenas, la guerra contra las amazonas, la travesía, la serpiente de mar, las escalas en Tera y Citerea y el reciente encuentro con el feroz gigante Talos, aniquilador de hombres, destructor de toda belleza, azote de marineros cobardes. Tu viaje ha terminado, pero tos riesgos que te acechan no han hecho más que empezar.

En este libro, el segundo de la serie *Crónicas cretenses,* tú eres Alteo, un héroe griego que debe cumplir una aterradora misión. Tendrás que luchar con bestias y hombres y tratar de ganarte el favor de los dioses. Te esperan días difíciles, pero *a ¡i* te toca decidir tu destino. El libro está estructurado en secciones numeradas; al final de cada sección se te indica el número de la sección a la que se te remite o los números de las diversas secciones entre Las que puedes escoger. Las secciones siguen el orden numérico, pero tú no debes leerlas por ese orden, sino pasar al número que elijas o al que seas enviado desde la sección que acabas de leer. De lo contrario, echarás a perder la continuidad y el placer de la aventura. Si al final de una sección no se te propone ningún destino, habrás muerto. En ese caso, puedes comenzar en el primer libro *(La*

venganza de Alteo), con un nuevo Alteo, todos sus atributos en su valor inicial, armas y equipo como al principio y la actitud neutral de todos los dioses.

Necesitas lápiz, papel y dos dados para realizar la misión de Alteo, *tu propia* misión.

Fuerza, Protección, Honor y Deshonra

Antes de iniciar la aventura necesitas conocer una serie de cosas. Tu estado mental, tu destreza en el combate y tus relaciones con los seres sobrenaturales y con la sociedad se describen mediante cuatro características. Estas son Fuerza, Protección, Honor y Deshonra. Sus valores cambiarán en el transcurso del juego, así que debes anotarlos. Para este fin se te proporciona (páginas 22 y 23 del libro) una Hoja de Anotaciones en blanco, que puedes fotocopiar. También se incluye en esa hoja un Registro de Heridas. Este registro comienza con el estado de Sano y, cuando Alteo sufre alguna herida, pasa al de Herido, Gravemente Herido y Muerto. Siempre que Alteo o alguno de sus adversarios sea herido, el Registro de Heridas del mismo avanza un nivel desde su previo valor (de Sano o ileso a Herido: de Herido a Gravemente herido; de Gravemente Herido a Muerto). La muerte será fatal en la mayor parte de los casos, por lo que deberás tener mucho cuidado de que no te maten. También puedes utilizar la Hoja de Anotaciones para apuntar el equipo que llevas, los artefactos que adquieres durante el viaje y si Alteo goza o no del favor de los dioses. En resumen, en esa hoja se detalla todo lo que es importante en el estado de Alteo y en sus relaciones con el mundo exterior.

El valor de la Fuerza de Alteo en un momento dado resulta casi siempre de una combinación de su capacidad natural y del valor del arma más potente

que lleve. Esta característica se usa para determinar las probabilidades que tiene Alteo de herir en combate a un adversario. La Fuerza natural de Alteo es de 4 puntos, pero este valor será incrementado siempre que porte un arma.

La Protección es la suma de la habilidad innata de Alteo para evitar el peligro y del valor total de la armadura que lleve. Alteo posee una Protección natural de 10 puntos. Suponiendo que tenga espinilleras y casco, las espinilleras añaden 1 punto de Protección y el casco 2. El valor total de Protección en este caso será de 13 (10 + 2+ I). La Protección se usa sobre todo en combate para determinar la dificultad que tendrá un adversario en herir a Alteo.

El Honor es muy importante para Alteo. Determina sus relaciones con los demás hombres y con su dios o diosa protector. Sin Honor será un proscrito. Su deidad protectora se negará a ayudarle cuando se lo pida (esto no quiere decir que esa ayuda sea en otros casos automática); los hombres le despreciarán y tratarán de hacerle mal. Alteo comienza esta aventura con la puntuación de Honor que tuviera al final del libro anterior; si no has jugado antes, se le asignará una puntuación de Honor en una de las primeras secciones de este libro. Este valor puede aumentar o disminuir sin limites, pero nunca puede ser menor que 0. Si llega a 0, no puede aumentar de nuevo excepto mediante apelación a Zeus (ver más adelante) o mediante algún objeto especial descrito en el texto. Se obtiene Honor con victorias en los combates y puede agotarse en invocaciones a los dioses. También puede usarse para conseguir un aumento temporal de Fuerza o Protección en el combate.

La Deshonra es otro concepto crucial en la Grecia de la Edad de Bronce, escenario de esta aventura. La Deshonra de Alteo, que tiene inicial-

mente el mismo valor que le correspondía al final del libro anterior (si no has jugado antes, se te asignará un valor), no puede ser borrada una vez adquirida excepto en circunstancias excepcionales (que serán detalladas en el texto). Se acumula mediante acciones vergonzosas, como matar a un adversario después de que se ha rendido, retirarse ignominiosamente de una lucha franca o dejar de realizar hazañas heroicas. Grandes crímenes, como el parricidio, el casamiento con la propia madre o la pérdida de la armadura, son castigados con un mayor aumento de puntos de Deshonra. Si la Deshonra de Alteo sobrepasa a su Honor, se verá abrumado por el peso de su conciencia de héroe y se sacará las entrañas con una espada, si tiene una a mano, o será abatido por un rayo de Zeus olímpico, el padre de los dioses, y su espíritu vagará gimiendo por las oscuras moradas de Hades, el destructor de la vida. En este caso, la resurrección está expresamente descartada. Si la Deshonra de Alteo excede a su Honor en medio de un combate, Alteo no emprende ni sufre ninguna acción hasta que el combate ha concluido. Así el Honor que obtiene si gana puede salvarle del horrible destino.



Combates

En cualquier encuentro de Alteo con una persona o un animal que posean habilidades combativas puede entablarse un combate. Siempre debes anotar esas habilidades en una hoja de papel, no sólo por comodidad, sino también porque puedes ser

enviado a otra sección. Asimismo deberás llevar el Registro de Heridas del adversario. Un combate consta de una serie de asaltos, llamados ataques y contraataques. A menos que se indique otra cosa, Alteo tendrá la opción del primer ataque. Pero si realiza alguna otra acción, como invocar a los dioses o utilizar un objeto mágico, la iniciativa le corresponderá a su adversario.

Alteo echa los dos dados y al número asi obtenido suma su Fuerza natural y el valor del arma elegida (ten en cuenta que si un arma no tiene ningún valor de Protección o una pieza de armadura ningún valor de Fuerza, ello se debe a que el atributo relevante es 0). Si el resultado de esa suma ¡guala o excede la Protección total (capacidad natural + armadura) del adversario, Alteo consigue herirle y el Registro de Heridas del adversario avanza un grado. Si estaba Sano, el adversario pasa a estar Herido, si Herido a Gravemente Herido, y si Gravemente Herido a Muerto; en ese momento, el combate termina. Si Alteo saca con los dados 11 ó 12 puntos, hiere automáticamente a su adversario, sean cuales sean la Fuerza de Alteo y la Protección de su adversario. Alteo puede «tener suerte» incluso contra el adversario más formidable. Por el contrario, si saca 2 ó 3 puntos, automáticamente yerra el ataque. Sus adversarios combatirán exactamente de la misma manera, con la excepción de que los adversarios no humanos no tienen armas separadas o armadura que deban tomarse en consideración. Si Alteo lucha con más de un adversario, el procedimiento es ligeramente distinto. Alteo combatirá contra ellos de uno en uno, pero la Fuerza de cada uno será incrementada en 1 punto por cada compañero superviviente. Por ejemplo, si Alteo pelea contra tres lobos (Fuerza 2, Protección 12), el primer lobo tiene una Fuerza efectiva de 4, el segundo de 3 y el último sólo de 2. En tales combates múltiples un adversa-

rio se retira cuando está Gravemente Herido y deja que sigan la lucha sus compañeros no heridos, si queda alguno; si todos están Gravemente Heridos, en el texto se darán instrucciones sobre lo que Alteo debe hacer.

El combate continúa hasta que uno de los combatientes muere o se rinde. Cuando Alteo o su adversario está Gravemente Herido, la herida estorba su capacidad de lucha. El combatiente que sufre semejante herida echa un dado en vez de dos durante el combate. En esta situación, una tirada de 1 punto significa automáticamente un ataque fallido, mientras que una tirada de 6 puntos no equivale sin más a un acierto. Si todos los participantes en un combate están Gravemente Heridos, entonces y sólo entonces se les permite echar los dos dados en vez de uno hasta el final del combate. Así pues, cuando un combatiente está Gravemente Herido, sus posibilidades de supervivencia son mucho menores. En esta situación, ante un adversario humano, Alteo tiene la opción de rendirse. El adversario la aceptará casi siempre (el texto dirá si lo hace o no), le despojará de la pieza más importante de su armadura y de su arma más potente (su valor se calcula de acuerdo con su Fuerza o Protección: la mejor tiene más valor) y después le deja marchar. Sin embargo, Alteo recibe por esta acción 1 punto de Deshonra. Si un adversario se rinde, Alteo debe aceptar su rendición o recibir 2 puntos de Deshonra. Puede entonces despojar a su adversario de cualquier pieza de armadura o arma que desee, teniendo en cuenta que no puede llevar más que una pieza de armadura del mismo tipo (sólo un casco, por ejemplo), aunque se le permite guardar una da. repuesto. También en este caso el texto indicará si determinado adversario se rinde o no.

Cuando Alteo está Sano o Herido (pero no Gravemente), puede intentar batirse en retirada. Un

intento le costará 1 punto de Honor, sea cual sea su resultado. Si saca con un dado un número de 1 a 4, logra retirarse, y si saca 5 ó 6 no lo consigue, a menos que en el texto se diga otra cosa. Un intento de retirada logrado impondrá a Alteo un punto de Deshonra y le enviará a la sección que se señale. Los intentos fracasados impiden la retirada hasta la muerte o rendición de uno de los combatientes.

El Honor, como ya se ha mencionado, juega un papel importante en los combates. Si le toca atacar, Alteo puede utilizar puntos de Honor para aumentar temporalmente su Fuerza. Por ejemplo, si su Honor es de 11 puntos y su Fuerza de 9 (capacidad natural + hacha), puede aumentar su Fuerza a 11, sólo por una tirada, disminuyendo su Honor a 9. Después de esa tirada, la Fuerza vuelve a su anterior valor y los puntos de Honor utilizados se pierden para siempre. De forma similar, cuando le toca atacar a su adversario. Alteo puede incrementar su Protección, sólo por una tirada, mediante la correspondiente reducción de su Honor. Puede hacer esto cuantas veces quiera, mientras tenga puntos de Honor.

Cuando Alteo sale victorioso de un combate, recibe puntos de Honor. El texto especificará cuántos puntos gana en cada combate. Además, su Registro de Heridas retornará al estado de Sano al término de todo combate del que sobreviva.

Ejemplos de combates

Alteo, llevando una lanza (Fuerza 3, Protección 1) y un casco (Protección 4) y teniendo 10 puntos de Honor y 0 de Deshonra, se encuentra con un león (Fuerza 5, Protección 15). Los valores de Alteo para el combate son Fuerza 7 (4+3) y Protección 15 (10+4+1).

Alteo decide no emprender ninguna acción contraria al combate, como invocar a los dioses, y por consiguiente ataca el primero. Necesita una tirada de 8 puntos para acertar, pues su Fuerza de 7 más los 8 puntos de los dados igualan la Protección del león, que es de 15 puntos. Saca 6 y por tanto falla el ataque.

El león necesita sacar 10 para acertar. Saca 11, por lo que hiere a Alteo. Este ataca de nuevo. Esta vez saca con los dados 9, lo que supone un acierto. El león queda Herido.

El león necesita de nuevo sacar 10 para acertar. Saca 10, con lo cual Alteo queda Gravemente Herido y sólo puede echar un dado en el combate.

Ahora Alteo tiene que sacar 8 para asestar un golpe certero, lo que es imposible con un solo dado. Por eso decide usar algunos puntos de Honor. Transfiere 3 puntos a su Fuerza, que temporalmente adquiere un valor de 10. Asi, para herir a su adversario. Alteo necesita sacar 5 con el dado. Saca 6, de modo que el león también resulta Gravemente Herido. Y como no tiene Honor, ya no puede herir a Alteo, que lo mata en el siguiente asalto usando más puntos de Honor. Por vencer al león recibe entonces 6 puntos de Honor y su Registro de Heridas vuelve al estado de Sano.

Más adelante. Alteo topa con dos cretenses, ambos con una Fuerza de 7 y una Protección de 14 puntos. Los cretenses llevan porras y escudos. Los valores de Alteo son como antes: Fuerza 7 y Protección 15. Ha recibido 1 punto de Deshonra, pero su Honor es ahora de 12 puntos. La Fuerza efectiva del primer cretense es de 8, debido a su compañero. Alteo, juzgando que sus posibilidades de vencer son escasas, intenta retirarse. Saca con el dado 5, por lo que fracasa en su intento y pierde 1 punto de Honor. Entonces el primer cretense ataca, ya que Alteo ha perdido la iniciativa al intentar retirarse. El cretense necesita sacar 7 para acertar,

pero saca 3, lo que significa automáticamente ataque fallido.

Alteo saca 9, lo que supone que asesta un golpe certero, ya que 9 más su Fuerza de 7 sobrepasa 14, el valor de la Protección del cretense. Este resulta Herido.

El cretense saca 5 y falla.

Alteo tira los dados y acierta de nuevo. El cretense queda ahora Gravemente Herido y se retira, dejando que su compañero prosiga la lucha. Como éste no tiene apoyo, combate con una Fuerza de 7 y una Protección de 14. Ataca a Alteo, necesitando sacar con los dados 8 o más para herirle. Saca 11, hiriendo a Alteo.

Alteo saca 5 y falla en su ataque, pues necesita 7 para acertar.

El cretense saca 3, lo que significa un fallo automático.

Alteo querría ahora retirarse, pero no puede, pues antes fracasó en su intento. Entonces usa 5 puntos de su Honor para hacer que su Fuerza tenga un valor de 12 puntos. Asi necesita sacar con los dados 2 o más para acertar. Saca 2. pero 2 es un fallo automático. Ha desperdiciado 2 puntos de Honor, ya que una tirada de 2 ó 3 equivale a errar el golpe. El Honor de Alteo desciende a 6 puntos y su Fuerza de nuevo a 7.

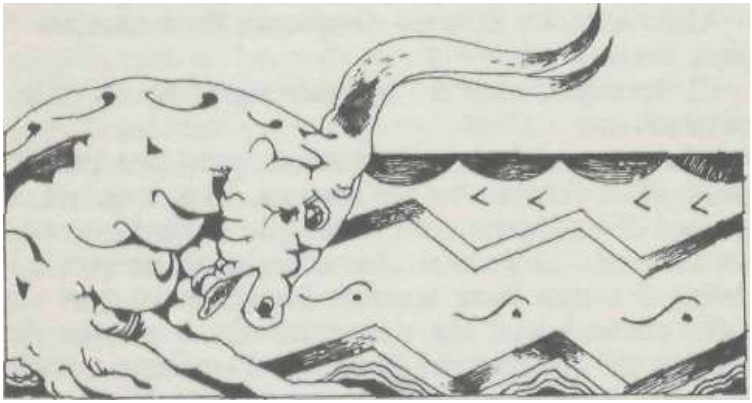
El cretense saca 4 con los dados, por lo que falla otra vez.

Alteo saca 12. acierto automático. El cretense queda Herido. El cretense saca 10, que sumado a su Fuerza de 7 da 17, cifra superior a la Protección de Alteo, que resulta por lo tanto Gravemente herido.

Desesperado. Alteo utiliza 5 puntos de Honor para aumentar su Fuerza a 12. Necesita para herir a su adversario sacar *2* con un dado (sólo puede echar uno, pues está Gravemente Herido). Saca 4 y acierta. Ambos cretenses están ahora Gravemente Heridos.

En este momento. Alteo se alegra pensando que los cretenses se rendirán. Pero al pasar a la sección correspondiente, descubre que son fanáticos defensores del laberinto de Minos y que nunca se rendirán.

Como ninguno de los combatientes puede herir al adversario —los cretenses sólo pueden echar un dado y Alteo no puede usar más puntos de Honor porque éste descendería por debajo de su Deshonra y si fallara moriría—, se les permite arrojar los dos dados en vez de uno. Aunque Alteo venza en este combate, su baja puntuación de Honor le causará problemas; quizá invoque a Zeus...



Diuses

Los dioses son parte esencial de la vida de Alteo. Al comienzo de la aventura debe consagrarse a Ares, a Atenea, a Poseidón, a Apolo, a Afrodita o a Hera y debe evitar ofender a cualquier otro dios. Presidiendo enigmático sobre todos ellos se encuentra Zeus, padre de los dioses, que ayudará a Alteo una sola vez en su aventura. Por debajo de este panteón hay muchos dioses y diosas menores y espíritus, cuyas iras también deben ser evitadas. En el caso de la deidad protectora (que habrá sido escogida en el primer libro o será escogida en éste

por los que no hayan jugado con *La venganza de Alteo),* la posición de Alteo vendrá determinada por su Honor. En ciertas ocasiones, el texto ofrecerá a Alteo la ayuda de una deidad; si es su protectora, Alteo puede gastar la cantidad requerida de Honor (a veces un número sacado al azar) y aceptar el favor. Si Alteo no tiene suficiente Honor, deberá volver a la sección donde se le ofrecía esa elección, pero habrá perdido 1 punto de Honor. Si el Honor desciende a 0 puntos, no puede ser recuperado más que invocando a Zeus o utilizando ciertos artefactos.

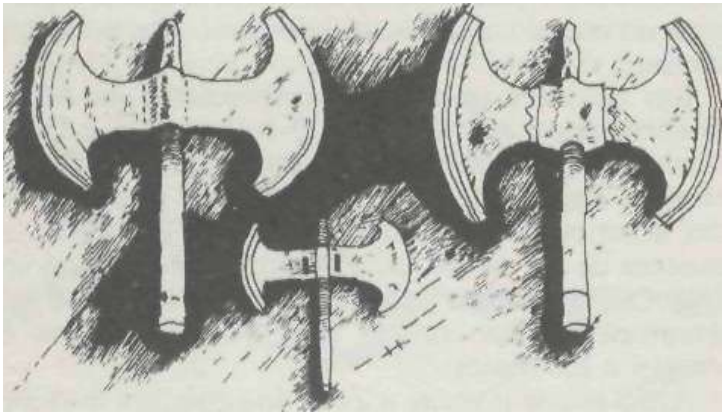
Las deidades que no son protectoras de Alteo pueden serle Favorables (F), Neutrales (N) o Contrarias (C). Al principio de este libro, los dioses tendrán hacia Alteo la misma actitud que al final del anterior o, si no has jugado con ese libro, la postura de los dioses hacia Alteo se determinará en éste. Dicha postura puede cambiar a lo largo de la aventura si Alteo realiza acciones que aplacan o enojan a los dioses.

Alteo puede invocar a Zeus una sola vez durante cada aventura. Esto puede tener diversos efectos, a elección del propio Alteo:

1. Si ha sido matado por un medio que no sea el hecho de que la Deshonra ha superado al Honor, puede ser resucitado con todo el equipo, una Deshonra de 0 y Honor de 1, en la sección indicada en el texto. Cuando Zeus salva a Alteo de esta manera, que no le sorprenda encontrarse en un punto cercano de la misma ciudad o sus proximidades; esto es simplemente el modo que tiene Zeus de garantizar la seguridad de Alteo.
2. Puede obtener de 1 a 6 puntos de Honor (echando un solo dado).
3. Si su Honor desciende a 0, puede restituirlo al valor de 1 y recobrar la capacidad de adquirir nuevos puntos de Honor.

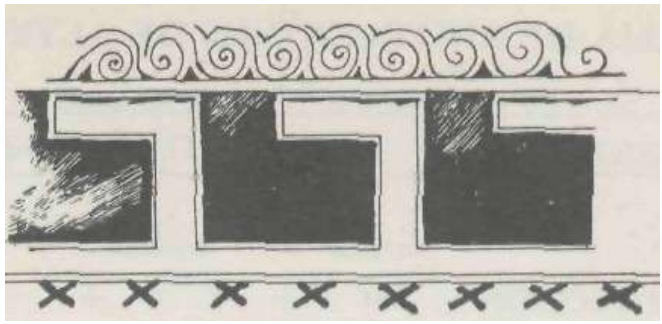
4. Puede conseguir que todos los dioses vuelvan a ser Neutrales hacia él, sin que importe la actitud que tuvieran antes.

Recuerda que la intervención de Zeus olímpico es muy rara y nunca puede solicitarse más de una vez en cada aventura, a menos que se ofrezca expresamente en el texto.



Equipo

Comienzas la aventura con los objetos del equipo que tenías al final del libro anterior o los que te serán asignados si no has jugado con aquél. Apúntalos en tu Hoja de Anotaciones. En el transcurso de la aventura puedes adquirir otros objetos, que también deberás anotar. Sólo puedes tener de repuesto un juego de armadura (además de la que lleves puesta), que no te proporcionará ninguna Protección adicional, pero no hay límite en la cantidad de objetos pequeños que puedes llevar. Esta regla no prohibe que lleves peto, espinilleras y casco, etc.; lo que prohibe es que lleves puestas dos piezas de armadura del mismo tipo.



Probar fortuna

En algunas ocasiones de la aventura quizá quieras realizar acciones fuera de lo normal. Estas no se te indicarán en el texto, pues esto te daría un grado de presciencia que sólo Apolo posee. Pero si estás en una sección cuyo número aparece en cursiva (es decir *476* en vez de 476), puedes correr el riesgo de sumarle 20 y pasar al número resultante. Este proceso se denomina «probar fortuna». Si en ese momento no hay ninguna acción extraordinaria que a un héroe de la Edad de Bronce se le hubiera podido ocurrir, sufrirás una penalización en tu Honor o en tu Deshonra, o en ambos, por intentar adelantarte a tu tiempo.

Ten en cuenta que esta opción nunca se te ofrecerá expresamente en el texto; debes recordarla y usarla cuando lo creas conveniente.

Estás a punto de comenzar la aventura. Pasa a la sección 1 y ¡buena suerte!



HOJA DE ANOTACIONES DE ALTEO

	Natural		*Mejor arma*
FUERZA	4	+	

	Natural		*Armadura*				
PROTECCIÓN	10	+	+	+	+	=	
HONOR	7						
DESHONRA	0						

Armas y armadura			*Notas*
	F	P	POSESIONES: Joya de tu madre
PORRA	1	0	

HOJA DE ANOTACIONES DE ALTEO

	Natural		*Mejor arma*	
FUERZA	**4**	**+**	**3**	**7**

	Natural		*Armadura*			
PROTECCIÓN	10	+	2+2+	+	=	**14**
HONOR	7					
DESHONRA	0					

Armas y armadura			*Notas*
	F	P	POSESIONES: Joya de tu madre
PORRA	1	**0**	
ESCUDO	0	**2**	PENALIZACIONES POR PROBAR FORTUNA
PETO	0	**2**	
ESPADA	3	**0**	

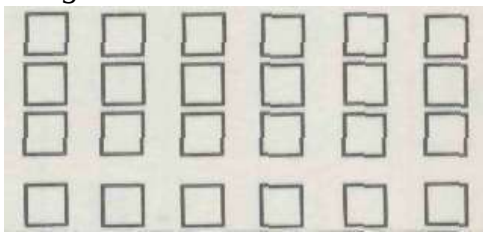
Los dioses

DEIDAD PROTECTORA:

Favorables *Contrarios*

Registro de heridas

SANO
HERIDO
GRAVEMENTE
HERIDO
MUERTO



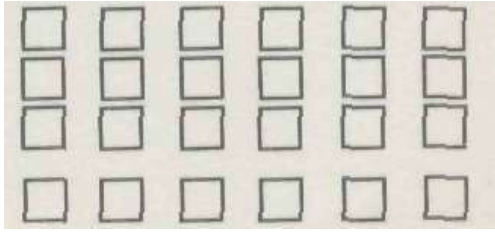
Los dioses

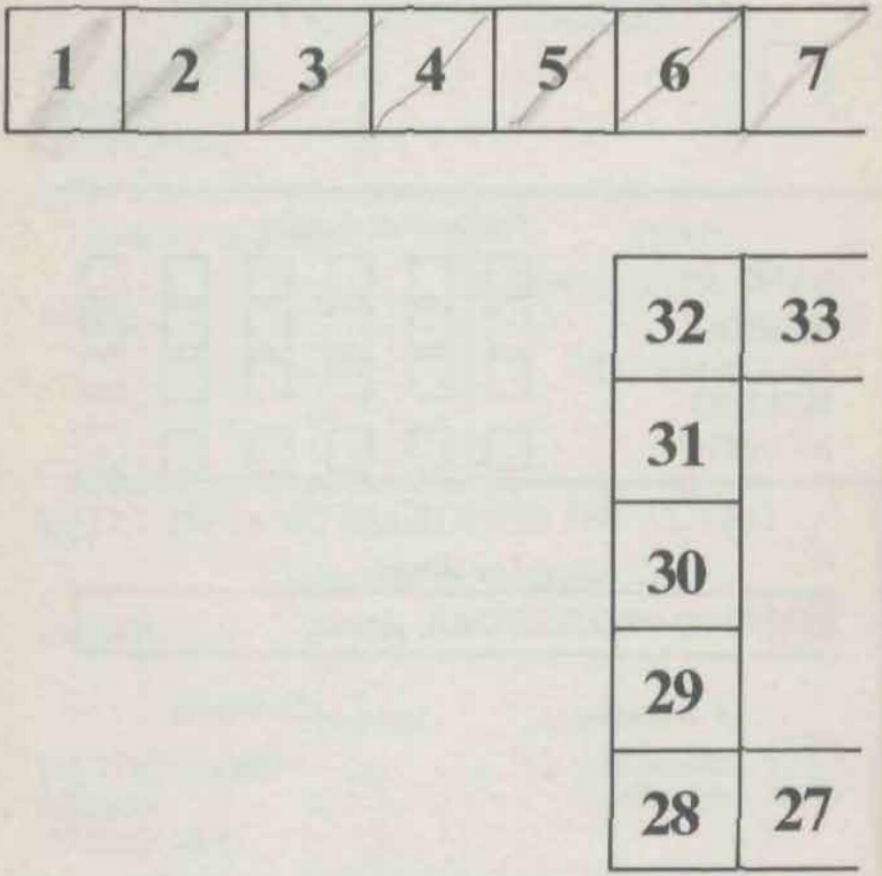
DEIDAD PROTECTORA: Apolo

Favorables	*Contrarios*
Dionisos	Hera
Afrodita	

Registro de heridas

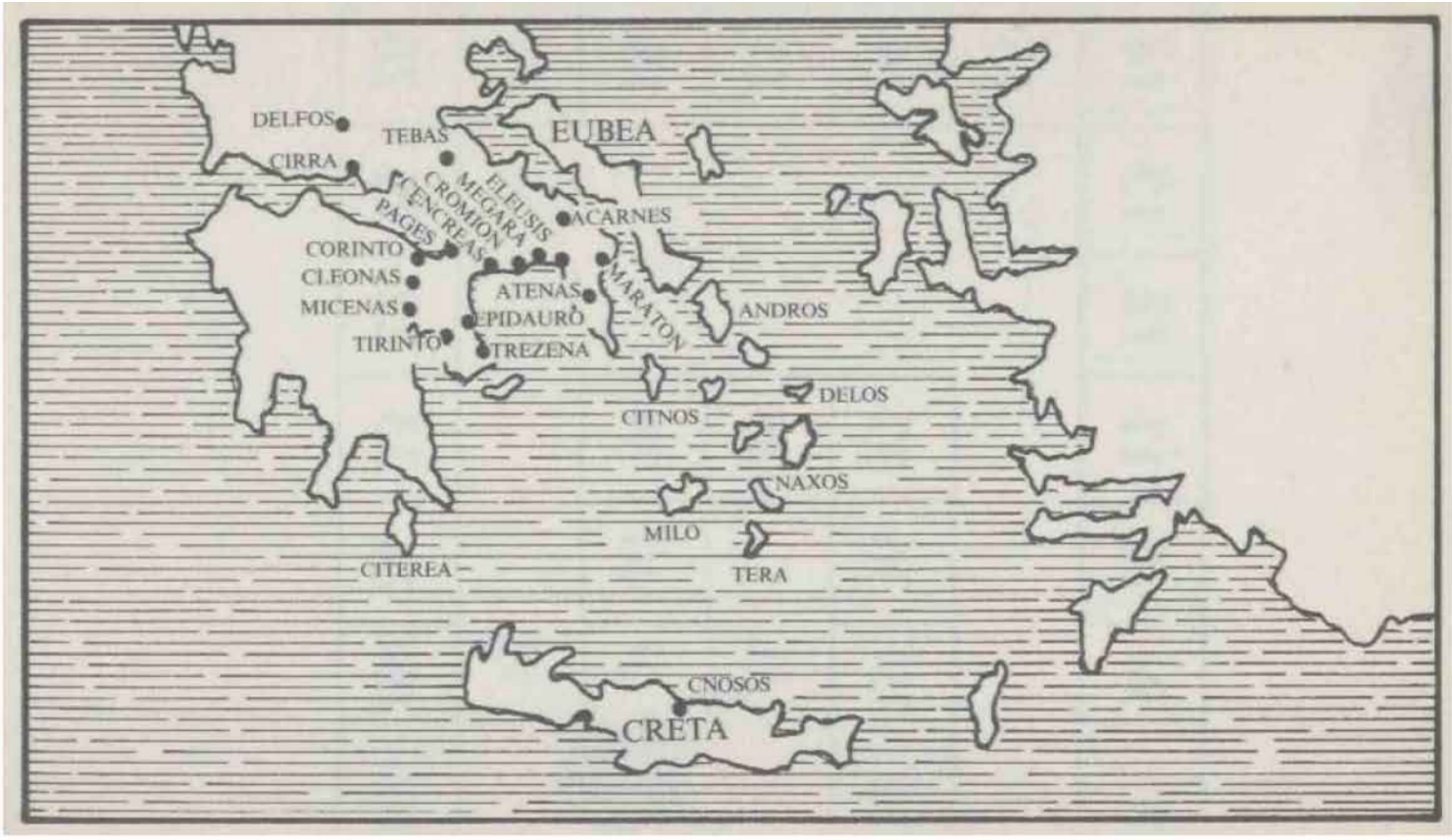
SANO
HERIDO
GRAVEMENTE
HERIDO
MUERTO



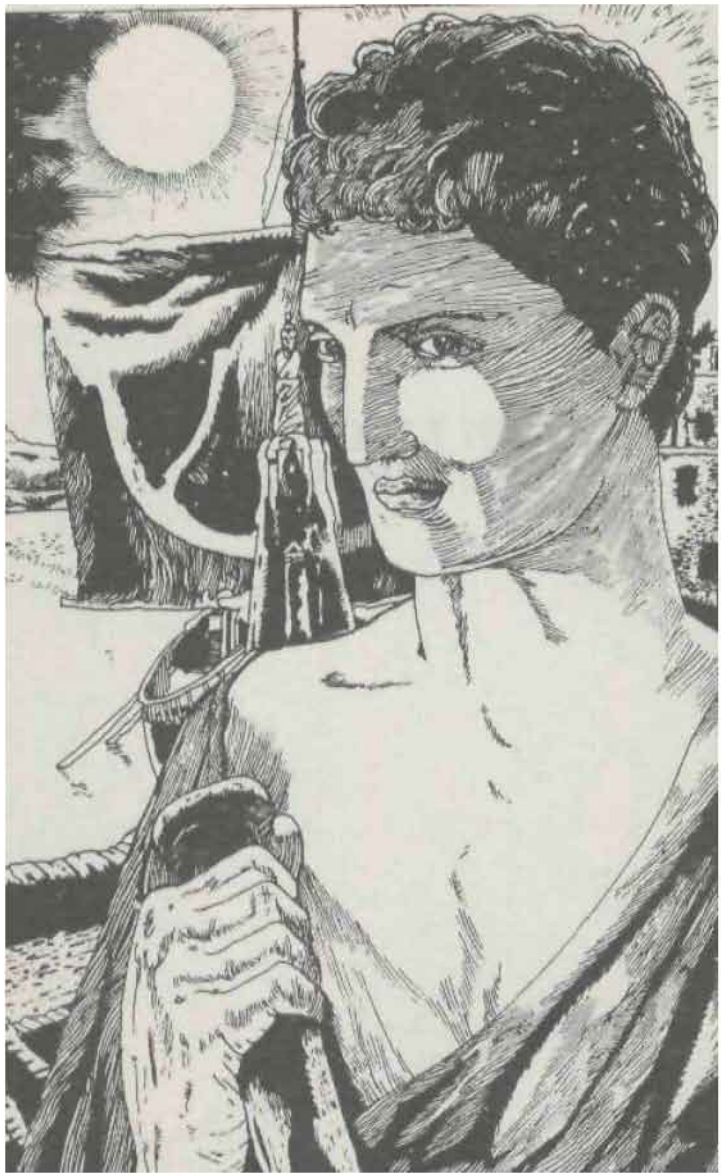

1
2
3
4
5
6
7
32
33
31
30
29
28
27

8	9	10	11	12	13	14
						15
34	35	36	37			16
			38			17
		40	39			18
						19
26	25	24	23	22	21	20




DELFOS
TEBAS
EUBEA
CIRRA
ELEUSIS
MEGARA
CROMION
CENCREAS
PAGES
ACARNES
CORINTO
CLEONAS
MICENAS
ATENAS
EPIDAURO
MARATON
ANDROS
TIRINTO
TREZENA
DELOS
CITNOS
NAXOS
MILO
TERA
CITEREA
CNOSOS
CRETA

EN LA CORTE DEL REY MINOS



1

Sobre Creta luce el sol, un sol tan ardiente que parece un milagro que la isla no se incendie. Te maravillas de que alguien pueda sobrevivir con ese calor. Es como si el dios del Sol, Helios, harto de los hombres, condujera su carro tan cerca de la Tierra que los cascos de los caballos casi golpearan el suelo a su paso. El barco se aproxima al puerto. En el muelle aguardan unos soldados cretenses. Ves al capitán del barco que se acerca a ti, pero cuando llega a tu lado adviertes que es el inmortal mensajero de Zeus olímpico.

—Te has portado bien, valeroso Alteo —te dice Hermes —. Mejor de lo que muchos de nosotros esperábamos. Pero en Creta dominan antiguos y tenebrosos poderes. Hasta los dioses del Olimpo puede que seamos incapaces de ayudarte aunque queramos hacerlo. Temo que mientras estés en Creta tendrás que valerte por ti mismo. Recuerda que aquí las cosas no son tan sencillas, tan directas como en el continente. Ten mucho cuidado.

En un abrir y cerrar de ojos el dios desaparece. Pasa al 38.

2

El capitán está hablando con el jefe de los guardias cretenses, que lleva una rica armadura y un casco que le cubre la cara.

—Siete jóvenes y siete doncellas —dice el capitán—, de acuerdo con vuestro «trato» con Egeo. Pero Atenas protesta de semejante opresión y la posición del rey se vuelve de dia en día más inestable.

El guardia se encoge de hombros.

—¿Y eso qué importa?

—Si Egeo cae, dejaréis de recibir el tributo y perderéis un aliado en el continente...

—Si el tributo cesa —replica el guardia con un gesto muy serio bajo el pesado casco—, muchas

naves de velas negras como cuervos invadirán Atenas y la asolarán. Pero ¿quién es ése?

—Es Alteo, hijo del rey. Trae un mensaje de su padre.

—¿Otro hijo del rey? El viejo Egeo parece tener siempre a mano un hijo. Bien, también nos le llevaremos.

Con un chasquido de los dedos llama a los dos guardias.

—¡Traed le!

¿Quieres ir con ellos (pasa al 271) o intentas escapar (pasa al 476)?

3

Eres llevado a empellones hasta el templo. Delante del altar se encuentra el sumo sacerdote y el resto de los cortesanos le rodean.

—Diosa Deméter —está diciendo el sacerdote—, te ofrecemos este sacrificio de acuerdo con el ritual. Acepta de nuestras manos esta sangre.

Los guardias te arrojan a un enorme foso que hay en el centro del templo. Desarmado, vas a chocar contra el fondo, unos seis metros más abajo. Pasa al 5.



4

Ves a dos sirvientes del palacio que se pelean en el corredor. Al principio permanecen separados, golpeándose con los puños. Pero después, el más bajo de los dos se abalanza sobre su adversario y ambos ruedan entrelazados por el suelo. Avanzas hacia ellos dispuesto a intervenir, cuando sientes un agudo dolor en la espalda. ¡Alguien te ha apuñala-

do! Te desplomas en el suelo y lo último que oyes son las palabras de Polícrates:

—¡Estúpido entrometido!

Si aún puedes invocar a Zeus para que te salve, pasa al 51.

5

Recorres frenéticamente el fondo del foso y descubres que la entrada al laberinto de Minos está tapada por una lápida. La levantas y ves una escalera de peldaños bien tallados que desciende hasta perderse en la oscuridad. Cautelosamente, como el cazador que acecha a su presa a la débil luz del crepúsculo, pero con la alegría de estar a punto de culminar tu misión, te internas en el laberinto. Si tienes una lámpara, pasa al 260; si en vez de lámpara tienes una antorcha, pasa al 115; si no tienes ninguna de las dos cosas, pasa al 399.

6

Abandonas con Zaisia el salón y salís a los jardines del palacio. La luna brilla sobre los cipreses y el aire de la noche es gratamente refrescante después del ardor del baile. Os sentáis detrás de unos arbustos en un banco de mármol.

—¿En qué piensas? —le preguntas al cabo de un rato.

Zaisia sonríe.

—En mi madre. Es pastora, en el sur. Ama tanto su forma de vida que la llaman «Oveja». Y aquí estoy yo con el hijo de un rey. Curioso ¿no?

—No tiene nada de especial ser hijo de un rey.

—Mi madre no piensa así. Venera a los reyes casi tanto como a los dioses. La emocionó que me eligieran sacerdotisa aquí, en Cnosos —de pronto se le ocurre algo—. Podría ir a verla mañana. ¿Me acompañas? A ella le encantaría.

Aceptas ir con ella. La luna cruza el cielo. Mucho más larde os retiráis a dormir. Pasa al 133.

7

Al salir del salón preguntas a una esclava que pasa llevando una fuente, por dónde se va al laberinto. La esclava, extrañada, te lo indica. Caminas por corredores desiertos, oyendo la música que suena a lo lejos, hasta que llegas al templo. Cuando entras, miras a tu alrededor. En el centro de la nave hay un toso. Un guardia solitario está sentado en su borde con los pies colgando dentro de él. Puedes tratar de sorprender al guardia (pasa al **157)** o de engañarle para que abandone la vigilancia (pasa al **269).**

8

Tiendes a Minos la carta de Egeo, pero él la rechaza con un gesto de la mano.

—Más adelante, Alteo, más adelante. Hay tiempo para todo.

Recibes 2 puntos de Deshonra por no observar las costumbres de tus antepasados. Pasa al **433.**

9

La amazona acepta tu rendición y, después de despojarte de tu arma, te empuja hacia la puerta. Pasa al **181.**

10

Te excusas con Andra y te diriges hacia la puerta.

—Pero... si apenas te conozco —le está diciendo Psije a Miktros.

Aparece Polícrates, surgido de no se sabe dónde, y te impide el paso.

—¡Ah, Alteo! Quizá te apetezca practicar un poco de boxeo conmigo.

—¿A mí? ¿Por qué?

—Estaré en el gimnasio. Me encontrarás **allí.**

Hace señas a un guardia.

—¡Eh, tú! Lleva saludos de mi parte a Boloris y dile que le espero en el gimnasio.

El guardia sale y Policiales, antes de irse, te dice:

—Hasta luego.

Te encaminas hacia la puerta y, cuando llegas a ésta, Psije se te echa en los brazos profiriendo:

— ¡Querido Alteo!

El impulso del abrazo te saca al corredor.

—¡No entiendo! —exclamas confuso.

Psije te suelta y se arregla un poco el pelo.

—Pues eres muy corto. Acabas de salvarme de Miktros.

Y al pronunciar este nombre pone cara trágica.

—¿Con que eso es todo? Creí que Afrodita me sonreía.

—Mira al fruto, no a la corteza. Puedo librarte de la amorosa Andra.

Y sonriendo se va a su habitación.

Puedes ir a) templo a ver a Opris y Noa (pasa al 520), hacer una visita a Lactris (pasa al 420), reunirte con Polícrates en el gimnasio (pasa al 340) o retirarte a tu habitación y esperar allí (pasa al 240).

11

—¿No se esperaba? - -preguntas.

—¿No se esperaba qué?

Zaisia ha llenado una bolsa de nueces y otros frutos que se ha procurado en la cocina del palacio y tú la llevas colgada de un hombro mientras descendéis por una colina.

—Que fueran elegidos esos éforos.

—No sé. Noa es... es... —hace un gesto con ambas manos como buscando la palabra adecuada, después desiste—... es la persona indicada. Opis, bueno, su elección si ha sido un poco sorprendente. Para la mayor parte de los cortesanos tiene una elegancia demasiado amanerada. Supongo que alguien habrá influido en su favor...

—Me parece que se lo vas a poder preguntar a él mismo.

—¿Qué quieres decir?

—Mira.

Delante de vosotros están sentados Opris y Noa, esperándoos. Pasa al 379.

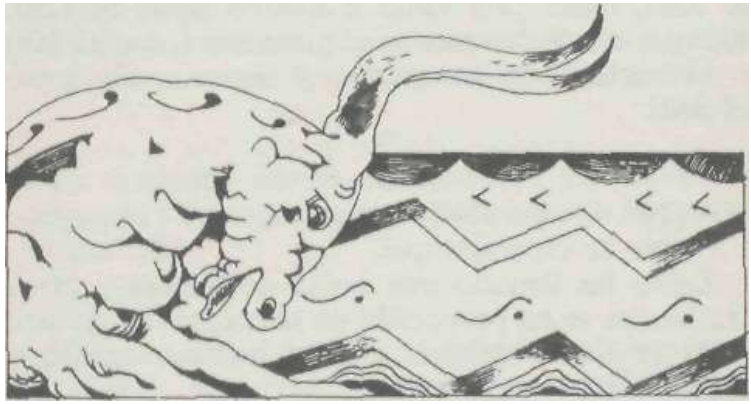
12

—No soy cruel —le dices—, y no has cometido más crimen que el de asociarte a Minos. Abandona hoy mismo Creta para siempre y vivirás.

Con gran sorpresa tuya, Polícrates acepta y se aleja cojeando. ¿Vas en busca de la princesa Ariadna (pasa al 462) o tratas de conseguir el apoyo de los guardias (pasa al 62)?

13

El guardia te reconoce y te ataca. Pasa al 214.



14

—¿Boloris?

Intentas sonreír, pero el dolor le lo impide. Entonces tratas de levantarte y tampoco puedes.

—Eres el personaje del que todos hablan...

—Estáte tranquilo.

—... pero al que nadie ha visto.

—Eso es una exageración... Te va a doler un poco.

Te extrae con gran pericia las Hechas de los hombros y te venda las heridas con unas tiras de tela.

—Las heridas son graves —comenta—, pero vivirás. Por lo menos hasta el pancracio.

—¿Quién eres? ¿Por qué haces esto?

Sonríe.

—Llamémoslo un favor de un extranjero amigo.

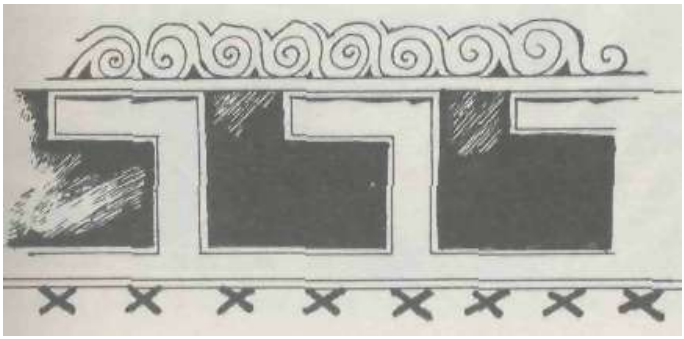
Se dirige a un cofre y hurga en su interior.

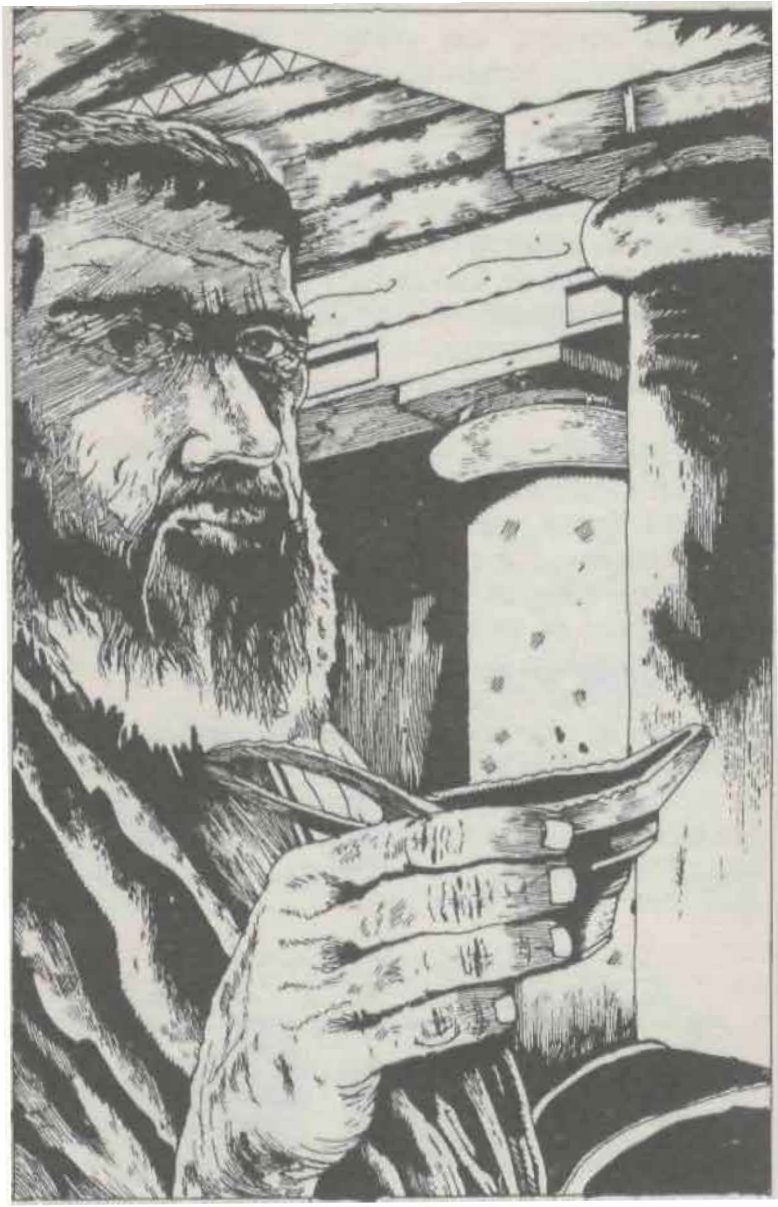
—Habrás observado que la corte está dividida en dos bandos: el de los nativos cretenses y el de los tracios de Pangrion. Yo me encuentro en medio de los dos: los cretenses desconfían de mi por ser extranjero y los tracios me desprecian como meridional.

—¿Qué eres?

—Un ateniense vulgar y corriente, más o menos como tú. Toma, puede ayudarte —te da una pequeña lámpara—. La encontré en el taller de Dédalo —te dice—. No es uno de sus inventos más ingeniosos, pero es lo bastante pequeña para poderla llevar escondida y da luz ajustando esta palanca. Quizá te saque de apuros.

Eso es lo que necesitas más que nada, piensas mientras vuelves a tu habitación. Resta 10 puntos de tu Resistencia debido a las heridas, que reducen también tu Fuerza en 1 punto hasta el final de este libro. Pasa al 213.





15

Te encoges de hombros y continúas andando. El pasadizo tuerce bruscamente a la derecha y tú lo sigues, casi en trance. Con una mezcla de fascinación y diversión descubres que el corredor ha empezado a retorcerse como la tráquea de un hombre envenenado. Te apoyas en la ondulante pared, pero tu brazo se hunde en ella hasta el codo. Lo sacas lentamente y la pared se adhiere a él por un momento antes de desprenderse y volver a su posición como si estuviera hecha de material elástico. Oyes a tus espaldas un suave zumbido y, al darte la vuelta, ves un enjambre de libélulas azules que vuelan perezosamente hacia ti. Te rodean unos instantes y luego desaparecen por el pasadizo. A lo lejos suena una campana y te recuestas contra la pared como para poder disfrutar la dulce música que de repente llena el aire y, reclinado en blandos almohadones de color naranja, abandonarte a un reconfortante sueño.

16

En el fresco de esa pared está representado Hércules realizando uno de sus trabajos menores. Ha capturado a un toro que Poseidón envió a Minos para que éste lo sacrificara, pero que el rey de Creta ha conservado como prueba de su poder. El héroe tiene agarrados con sus manos los afilados cuernos y, llevando al animal sobre los hombros, se dirige hacia Atenas y la llanura de Maratón en cumplimiento de su séptimo trabajo. Puedes seguir hacia el sur (pasa al 475), hacia el oeste (pasa al 220). hacia el este (pasa al 343) o hacia el norte (pasa al 219).

17

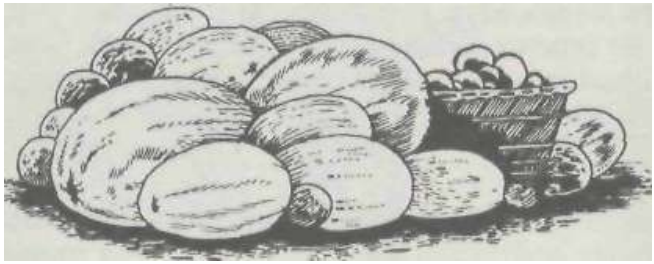
Entras en el templo, pero allí hay sólo dos guardias junto al foso central. Puedes ir al gimnasio (pasa al 340) o volver a tu habitación (pasa al 240).

18

La guerrera amazona repara en el amuleto de oro que llevas en la muñeca y su rostro palidece. Furiosa, empuña su lanza y grita:

—Has matado a la reina de las amazonas pues, si viviera, nunca te habría entregado el sagrado amuleto de Hera. La venganza de las amazonas es tardía, pero siempre llega.

Te ataca con la lanza y quedas Herido. Tienes que combatir con Lembra, que posee Fuerza 6, Protección 13 y la lanza le añade 1 punto de Fuerza. No puedes retirarte ni rendirte. Si Lembra es Gravemente Herida por ti, pasa al 146. Si mueres y Zeus te salva, pasa al 54.



19

—Dijiste que querías hablar conmigo —le recuerdas.

Diftis contesta con un gruñido.

—Y quiero. Siéntate. ¿Qué sabes de Minos? Nada. Pues bien, si quieres entender a Creta, debes conocer el pasado de Minos, pues él es la clave de todo. Escucha. Le llaman el Oso, y con razón. Es grande y jovial, pero también puede ser mortífero. Ya lo has podido comprobar, creo. Pero no sabes que estuvo dispuesto a desterrar a su hermano Radamanto, porque creía que asi lo exigía el bien de Creta. Hace treinta veranos, Minos realizó algo

muy poco prudente para un hombre tan astuto. Poseidón le envió un toro marino para que lo sacrificara. En contra de su mejor juicio —y contra mis consejos, puedo añadir— lo conservó. Poseidón le castigó con una maldición: cada vez que se acostara con su mujer Pasifae, de su unión sólo nacerían culebras y escorpiones. Así Procris le hizo una mujer artificial y Minos agotó con ella los animales de la maldición.

—Procris, ¿quién es?

—Era la mujer de Céfalo —contesta secamente Diftis—. La diosa Aurora dispuso que Procris fuera muerta con la lanza que Minos le dio como recompensa. Pero esto no hace al caso. Es un episodio poco glorioso en nuestra poco gloriosa historia, aunque nosotros no tengamos que avergonzarnos de ese hecho. Sin embargo, no acabaron aquí las desgracias. Los dioses decretaron que Pasifae se enamorara del toro. Dédalo le facilitó poder satisfacer su pasión y Pasifae concibió del toro un hijo, al que vosotros llamáis Minotauro, pero al que no se puso nombre alguno. Minos tuvo cuatro hijos. Catreo, el mayor, murió a manos de su propio hijo de acuerdo con una profecía. Glauco se ahogó en una tinaja de miel, de las que usamos para embalsamar cadáveres. A Androgeo le mató el toro de Maratón. Y a Kremlon le has visto como es ahora. Antes de juzgarle, recuerda lo que sucedió a su familia. Eso no disculpa su comportamiento, pero lo explica.

—¿Y qué fue de Pasifae?

Diftis arroja un pedazo de carne a los dragones, que luchan por él y lo devoran ansiosamente.

—Murió.

¿Quieres despedirte de Diftis (pasa al 526) o hacerle más preguntas (pasa al 531)?

20

Una nueva pintura muestra a Perseo cuando se

dirige a la morada de las Hermanas Grises y les quita su único ojo y diente. Aunque le repugna mirarlas, les pide que le indiquen el camino hacia la región de las ninfas, quienes poseen los poderosos dones que él tiene que conseguir para matar a la gorgona Medusa. Admiras con espanto el valor del héroe. Puedes seguir hacía el norte (pasa al 338). hacia el sur (pasa al 225) o hacia el oeste (pasa al 273).

21

Echas a correr hacia el palacio y vas derecho a la habitación de Ariadna. Sin llamar, entras en ella bruscamente, pero con gran decepción compruebas que la princesa no está allí. Dudas si aguardar a que vuelva. Pero no. No es momento de espera, sino de acción, y sigues buscándola. Ariadna no aparece por ninguna parte y nadie sabe indicarte dónde pueda estar. Finalmente le encuentras con Opris, que te dice que la ha visto en el puerto hace un rato, mientras él reparaba su barca. ¿Decides dirigirte al puerto (pasa al 280) o tratas de ganarte a Opris para tu causa (pasa al 435)?

22

Muestras a Opris el anillo de Minos.

—Antes de morir, Minos me dio su anillo y su bendición. Ahora yo soy el rey legítimo de Creta.

—¿Sustituir a un tirano por un joven inexperto? No, gracias.

Se vuelve, dispuesto a marcharse. ¿Le atacas (pasa al 484) o te vas (pasa al 116)?

23

Antes de que alcances el objeto, Minos te ve y te arroja una piedra. Te pones en pie de un salto, evitando por poco que la piedra te dé en la pierna derecha. Por el agujero del techo, dos guardias saltan al laberinto. Comprendes que no puedes

luchar contra los dos. ¿Vas a rendirte (pasa al 254) o huyes hacia el interior del laberinto (pasa al 488)?

24

Consigues deslizarte a través del tragaluz y salir a la galería. Después de agarrar una antorcha que arde sobre un candelabro sujeto a la pared, te diriges por la galería hacia la izquierda. De frente viene otro guardia. ¿Quieres retroceder por donde has venido (pasa al 390), decides atacar a ese guardia (pasa al 336) o, como no es el que ha estado vigilándote antes, tratas de sortearle disimulando (pasa al 445)?

25

—De acuerdo. Minos —declaras—. Ahora sácame de este maldito lugar.

Minos asiente y se da media vuelta. Cojeando, se adentra en la oscuridad del laberinto y tú le sigues en silencio. De vez en cuando el rey murmura algo para si mismo, sin que tú puedas entender lo que dice. Después de caminar durante un buen rato, Minos se vuelve hacia ti y te indica:

—Espera aquí.

¿Te niegas a ello y le empeñas en ir con él (pasa al 362), le sigues a cierta distancia (pasa al 102) o le esperas (pasa al 82)?

26

La tierra no produce frutos, las cosechas se secan y el hambre asola al pueblo, pero Deméter no se compadece de él. Ves en esa pintura a Iris, la diosa del arco de colores que se forma cuando el sol se refleja en las gotas de lluvia, que ha sido enviada desde el cielo a la tierra para persuadir a Deméter que se ablande. Sin embargo, Deméter no cederá hasta que recupere a su hija. Admirando la destreza del pintor, sigues avanzando hacia el este (pasa al 230) o hacia el sur (pasa al 347).



27

Encuentras un saliente donde apoyar el pie y escalas por la pared hasta una ventana. Por ella te introduces en una pequeña habitación. Una fornida mujer está sentada sobre la cama limpiando una lanza. Cuando te dejas caer desde la ventana al suelo, ella te mira comprensiblemente sorprendida. Puedes saltar por la ventana al corredor (pasa al 527), correr hacia la puerta de la habitación (pasa al 187), atacar a la mujer (pasa al 392) o tratar de hablar con ella (pasa al 486).

28

Si mientras recorrías el laberinto ibas desenrollando un ovillo de lana, pasa al 257. En caso contrario, pasa al 131.

29

Susurras palabras tranquilizadoras a Psije, sabiendo que importa menos lo que le dices que el hecho de hablarle. Por fin deja de temblar y rompe a llorar libremente. La sostienes y por encima de su hombro haces una seña a Opris y Noa, que están de pie al lado como cubriendo vuestra salida. Abandonas con Psije el salón, sin que nadie parezca advertirlo. Pasa al 112.

30

En esa pintura aparece un cielo nocturno atravesado dramáticamente por un rayo. Puedes torcer a la izquierda (pasa al 178), a la derecha (pasa al 222), seguir de frente (pasa al 374) o bajar a un foso del que sale un pasadizo (pasa al 250).

31

Es dudoso, esforzado Alteo, que dispongas de tiempo en tu misión para robar el ojo a las Hermanas Grises. ¿Por qué sueñas con semejante hazaña, que supone viajar a un país al que no llega

la luz del sol ni de la luna para quitar a esas viejas. que sólo tienen un diente y un ojo, su único medio de visión? ¿No es suficiente tu misión actual? ¿Quizá te consideras un dios? Recibes 2 puntos de Deshonra. Pasa al 501.

32

Desconfias de Polícrates y decides seguirle. En vez de volver a su habitación o de marcharse de Creta según lo convenido, se encamina directamente a las dependencias de los guardias y les ordena que te maten. Comprendes que no puedes permanecer en Creta, por lo que escapas del palacio. Pasa al 116.

33

No obtienes ninguna ayuda. Parece como si los dioses mismos se hubieran olvidado de ti. Pasa al 244.



34

Debes combatir contra los dos guardias y Polícrates. Este posee Fuerza 7 y Protección 12. Los guardias tienen Fuerza 5 y Protección 10. Si te rindes o retiras, pasa al 163. Si tus tres adversarios resultan Gravemente Heridos por ti, pasa al 243. Si mueres y Zeus te resucita, pasa al 104.

35

Te sientas, pero no tienes tiempo de aburrirte, pues en seguida llegan dos guardias que te conducen a la ceremonia. No llevas ni armas ni armadura. Pasa al 174.

36

El aire es límpido y refrescante. Durante unos momentos te detienes a respirar profundamente. Por fin has escapado del laberinto, pero aún tienes que salir de Creta. ¿Quieres encaminarte al puerto (pasa al 116) o buscar a Ariadna (pasa al 216)?

57

El banquete y las conversaciones se reanudan. Minos baja la voz y dice algo a Polícrates. Comes un poco más cuando el grupo comienza a dispersarse. Andas de un sitio a otro, un poco desorientado.

—¿Sabrás volver a tu habitación? —te pregunta Zaisia.

—Sí, creo que si.

—Está bien.

Vacila un momento, después se va. Diftis avanza hacia ti, apoyándose en un bastón.

—Querría hablar contigo esta noche, si tienes tiempo. Me alojo en el corredor sur.

Se marcha cojeando.

Opris y Lactris se aproximan a ti con exagerada indiferencia, como el infante Hermes al robar el ganado del dios.

—¡Ah, hola, Alteo! —te saluda Opris—. Esta noche vamos a reunimos para...

Con la mano derecha Lactris hace gesto de beber.

—...Estás invitado —concluye Opris con cierta frialdad—. Corredor sur.

—Tú eres nuevo aquí —te dice una joven como tanteando el terreno—. Soy Psije.

Opris levanta las cejas y Lactris le responde con una sonrisa burlona. Una doncella de elevada estatura se acerca a ti apresuradamente con el decidido intento de arrancarte de esa compañía. Opris y Lactris se alejan con Psije. Opris te guiña un ojo.

—Eres igual que tu hermano —dice la recién llegada—. Me llamo Andra.

A continuación inicia un curioso monólogo. Mientras ella habla, tú la examinas y observas que sube y baja constantemente las cejas y guiña un ojo o los dos, al parecer por casualidad. Puede que pretenda coquetear o puede que sus gestos sean involuntarios. En cualquier caso, como alguien dirá después, verla es como contemplar a un autómata de Dédalo que tuviera un muelle roto. Sólo cuando comienzan los preparativos para la danza consigues escabullirte y volver a tu habitación. Pasa al 371.

38

Si has jugado con el libro *La venganza de Alteo*, el primero de *Crónicas cretenses*, en éste continúas la aventura. Pasa directamente al número 467 y reanuda la acción. Si no has jugado con el primer libro, debes elegir un patrón o divinidad protectora:

Si escoges a Afrodita, diosa del amor, pasa al 348.

Si escoges a Apolo, dios de la profecía, pasa al 197.

Si escoges a Ares, dios de la guerra, pasa al 521.

Si escoges a Atenea, diosa de la sabiduría, pasa al 459.

Si escoges a Hera, reina de los dioses, pasa al 404.

Si escoges a Poseidón, dios del mar, pasa al 255.

39

Los frescos de esa pared muestran una especie de ceremonia en la que un rey rocía con agua a sus súbditos congregados delante de él. La atmósfera del laberinto se vuelve opresiva y te sientes cansado. En el suelo, a tus pies, divisas un trozo de pergamino. Quizá sea el mapa del laberinto. ¿Te

detienes a recogerlo (pasa al 335)? ¿O decides no demorarte y seguir hacia el oeste (pasa al 342), hacia el sur (pasa al 385) o hacia el este (pasa al 466)?

40

Al intentar retirarte de la pelea, tropiezas y caes de espaldas como un fardo. Pasa al 327.

41

Lactris asoma la cabeza por una rendija.

—Hola, Alteo —te saluda secamente.

—¿Puedo entrar? —preguntas.

—Adelante.

La habitación de Lactris está rodeada de estanterías en las que se exhiben figuritas de bronce. Tomas una y la examinas. Se trata de un pato en el momento de alzar el vuelo.

—Es excelente.

Lactris te mira.

—Sí, está bastante bien.

—¿Las haces tú?

—En mi tiempo libre. Del que me parece que voy a tener mucho.

Lactris está tallando con una pequeña lima otra figurita, que representa a un joven con la mano apoyada en la frente y gesto de asombro. Está hecha de barro y cubierta con cera. Por debajo de la cintura aún no tiene forma; por encima muestra un parecido contigo poco halagador.

—Si, eres tú. Esta tarde, si consigo terminarla, la fundiré en bronce. También voy a hacer una talla de Opris *y* la llamaré «La avispa en el tarro de miel».

Agarra otra lima y comienza a dar forma al pelo de la figura, haciendo como que está absorto en el trabajo. Puedes quedarte con Lactris (pasa al 203), ir al gimnasio (pasa al 340), al templo (pasa al 17) o a tu habitación (pasa al 240).

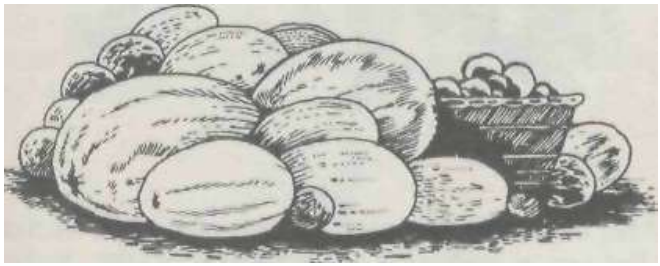


42

Entras en tu almacén sin que nadie te vea. Está lleno de melones, amontonados junto a las paredes. Como tienes hambre, echas mano de uno de ellos. Al hacerlo, todo el montón se viene abajo y los melones ruedan por el suelo, dejando al descubierto un alijo de armas, espadas atadas con cuerdas. Retrocedes y tropiezas con un tipo fornido. Te das media vuelta rápidamente, descubriendo que el hombre empuña una daga de hoja aserrada.

—Eres curioso... demasiado curioso. ¿Qué buscabas? Pues bien, me has encontrado a mi —te dice con una mueca feroz.

El so! que entra por la puerta abierta se refleja en la daga, deslumhrándote por un momento. Tienes que tomar en seguida una decisión. ¿Arremetes contra el hombre, tratando de sorprenderle (pasa al 124), o hablas con él para intentar salir del apuro (pasa al 235)?



43

Muchos seres humanos han entrado en el laberinto, pero pocos han salido de él con vida. Recibes 1 punto de Deshonra y vuelves al 23.

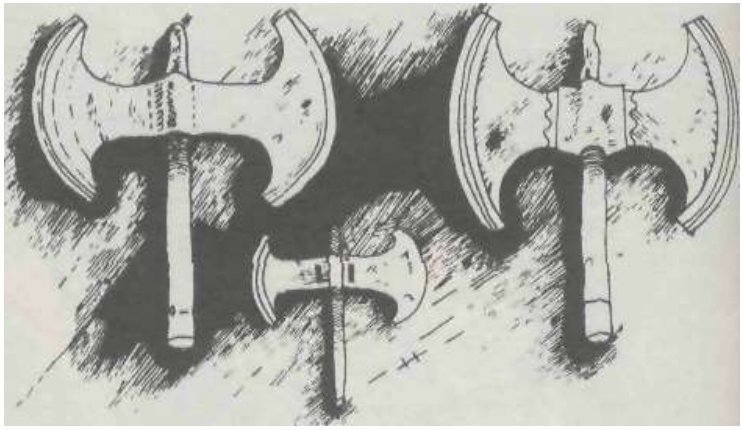
44

Te libras del otro guardia y corres hacia la ventana. El suelo está a bastante distancia, pero crees que podrás saltar a una cornisa que sobresale

en la planta inferior. Te descuelgas por la ventana, agarrándote al alféizar con las puntas de los dedos. Dentro, Polícrates y Zaisia se acercan hacia ti. ¿Te dejas caer, tratando de alcanzar la cornisa (pasa al 506), o intentas descender por la pared exterior (pasa al 55)?

45

¿Necesita Alteo el Vengador ayuda para tomar una decisión? Recibes 1 punto de Deshonra y vuelves al 25.



46

Ahí, con gran horror, ves representada !a matanza llevada a cabo en una feroz batalla. Soldados cretenses asaltan la ciudad de Atenas y la pasan a cuchillo. Después se llevan a los hombres y mujeres supervivientes al exilio en las costas de Creta, donde muchos encontrarán la muerte. Un guerrero levanta la lanza hacia el cielo, dando gracias a Zeus, que les ha concedido la victoria y aniquilado a sus enemigos. La punta de la lanza señala una pequeña N inscrita en la piedra de la pared. Puedes seguir hacia el norte (pasa al 230), hacia el este (pasa al 384) o hacia el sur (pasa al 90).

47

Si no sabes cómo se llama esa mujer, pasa al 486. Si crees conocer su nombre, puedes llamarla por él. ¿Cuál piensas que es?

¿Ariadna?	Pasa al 294.
¿Ciron?	Pasa al 410.
¿Eliduros?	Pasa al 451.
¿Lembra?	Pasa al 221.
¿Zaisia?	Pasa al 325.

48

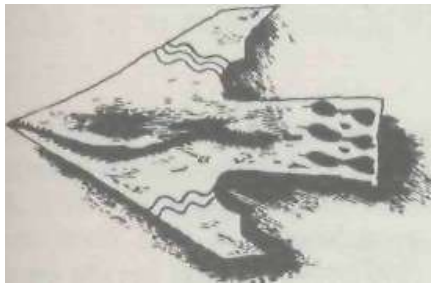
—Te sacaré de aquí si me perdonas la vida y abandonas para siempre este país —prosigue Minos—. Estas son mis condiciones y no te ofreceré otras.

—Hazme rey de Creta, Minos —replicas—. Me he ganado tu trono.

Minos se ríe de manera estruendosa.

—Ya entiendo. Deseas a mi hija. Muy bien, tómala, pero vete de Creta.

¿Aceptas este ofrecimiento (pasa al 25), insistes en tu pretensión de ser rey (pasa al 322) o le respondes que se quede con su hija y con su trono (pasa al 148)?



49

Kremton tiene Fuerza 5 y Protección 13, y Miktros Fuerza 4 y Protección 11. Primero luchas con Kremton. Cada vez que seas Herido, resta 4 puntos de tu Resistencia. No puedes rendirte ni

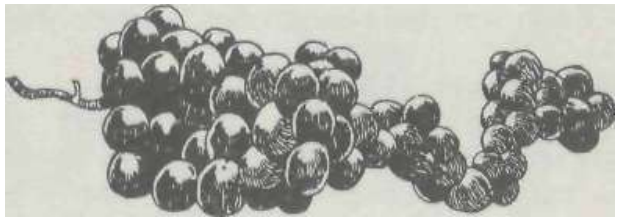
retirarte. Si tus dos adversarios son Gravemente Heridos por ti, pasa al 461. En cualquier caso, después de cinco asaltos, pasa al 167. Si pierdes, morirás y Zeus no te salvará.

50

Llegas al gimnasio en el preciso momento en que Polícrates se marcha.

—Demasiado tarde —te dice—. Has perdido tu oportunidad; ahora tengo otras cosas que hacer.

Pasa al 240.



51

Zeus te salva y recobras el conocimiento. Al parecer, Polícrates te ha dado por muerto. Te pones en pie y sales apresuradamente del palacio. Pasa al 116.

52

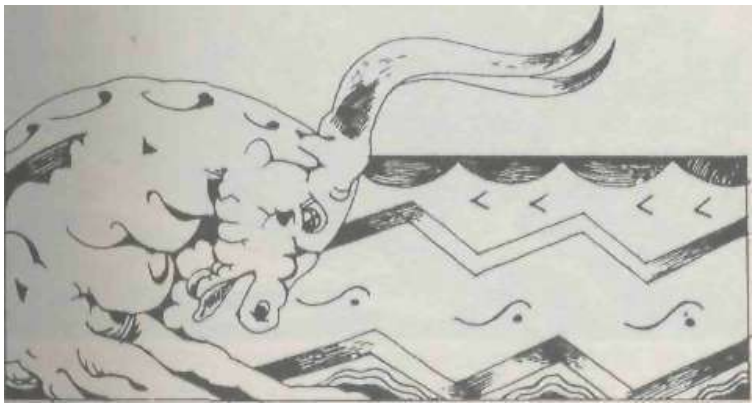
En la escena pintada en la pared el valiente Perseo mata a un terrible monstruo marino, engendro de las profundidades, para salvar a Andrómeda, que está encadenada a una roca cerca de la costa. Sangre roja brota de una herida en el costado del monstruo, que se desploma sin vida cuando Perseo le asesta un último golpe. Después Perseo se casa con la bella Andrómeda y emprende el regreso a su hogar en Sérifos. Tú puedes seguir hacia el norte (pasa al 259), hacia el este (pasa al 86), hacia el sur (pasa al 430) o hacia el oeste (pasa al 466).

53

Por la parte izquierda no hay ni rastro de la mujer. Te diriges corriendo hacia la pared del fondo, en la que el terremoto ha abierto un pequeño agujero. Reptando a través de él divisas a una mujer vestida de rojo que se aleja sin volverse cuando la llamas. Entonces se produce otro temblor de tierra y las paredes del laberinto son violentamente sacudidas. Trozos de piedra caen a tu alrededor y el agujero por el que momentos antes apenas cabías es ahora tan grande que permitiría el paso de dos hombres. El techo se derrumba, dejando entrar la luz a raudales. Enfrente de ti aparece una nueva salida, pero antes de que puedas alcanzarla otro estruendo anuncia el hundimiento de todo el laberinto. Una gran roca te golpea en un brazo, tirándote al suelo. Otra te aplasta un hombro, dejándote inmovilizado. Incapaz de defenderte, observas cómo los muros se desploman sobre ti y te sepultan poco a poco. Tu aventura halla aquí un trágico final.

54

Antes de que recibas el golpe fatal, Zeus, padre de la vida, te saca de la lucha y le deposita, curado de las heridas, en tu cama. Pasa al **125.**





55

Mientras tanteas con la mano izquierda la pared debajo de ti, buscando algún asidero, Zaisia te clava el alfiler de su broche en la mano derecha. El dolor te hace gritar y llevarte la mano al pecho, con el broche clavado en ella. Pasa al 506.

56

En esa parte, el suelo está cubierto de piedras que se han desprendido de algún punto débil de la obra de sillería. Has de tener mucho cuidado si quieres evitar que la construcción de Dédalo te cause la muerte. Puedes seguir hacia el norte (pasa a! 466) o hacia el sur (pasa al 198).

57

Desecha de tu mente todo mal pensamiento. Recibes 1 punto de Deshonra. Vuelve al 37.



58

Caes de rodillas y el hombre, con un rápido movimiento de la mano en que lleva la daga, te corta el cuello, causándote una muerte instantánea.

59

—Te traigo un mensaje de mi padre Egeo —comienzas a hablar recalcando el nombre de tu padre—. Pero... inexplicablemente, la carta se ha perdido durante el viaje.

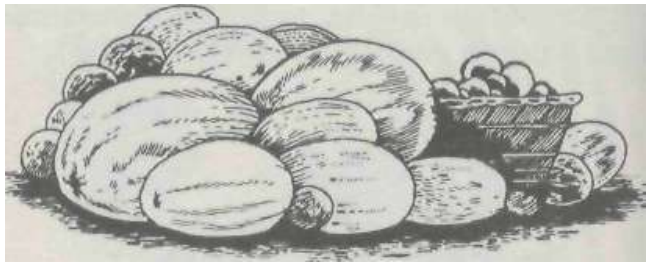
Piensas que, si tú estuvieras en lugar de Minos, no creerías eso. Minos está en su lugar y no te cree, Al instante eres conducido a prisión. Pasa al 244.

60

Con un gruñido exclamas:

—¡Únete a tu compañero de tiranía... en la muerte!

Y le hundes el hacha de Minos en el cuello. Polícrates se desploma en el suelo. Recibes 3 puntos de Deshonra por matar a un hombre indefenso. Si has estado en prisión antes que en el laberinto, pasa al 510. En caso contrario, pasa al 481.



61

Polícrates está aún con los guardias y su expresión no invita precisamente a pedirle ningún favor.

—Me he enterado de que has arrestado a Diftis y Crabía —le dices,

—Y a otros. Tu amigo Lactris también se encuentra en apuros. Yo esperaba que Psije resolviera este problema, pero tú lo has impedido.

Por primera vez su actitud se ablanda un poco.

—¿Cómo es que te interesas por esos traidores?

Sientes que tu ánimo flaquea.

—Deseo que los sueltes.

—¿Eso es todo?

—Por favor, Polícrates.

No crees que tu mego sea atendido.

—De acuerdo.

Polícrates le lleva aparte.

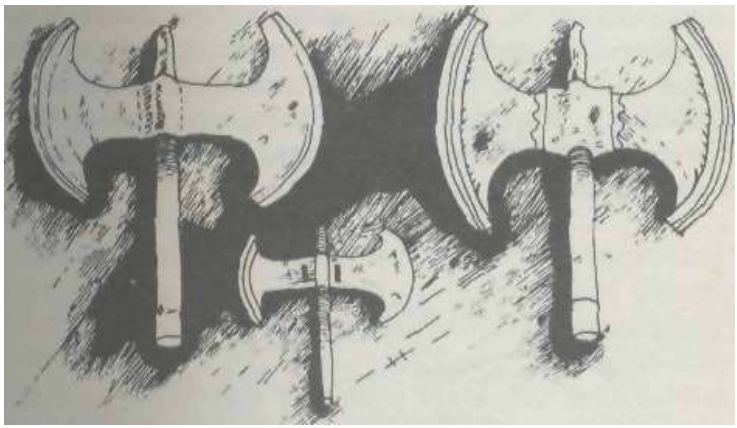
—¿De acuerdo? —repites sorprendido—. ¿Cuál es el trato?

—Debes matar a Kremton.

Pasa al 376.

62

Cuando te diriges hacia las dependencias de los guardias, le sobresalta un gran alboroto. Decides averiguar qué sucede y corres hacia el lugar de donde proviene el ruido. Pasa al 4.



63

En esa pintura aparece Prometeo, con el pelo revuelto por una brisa sobrenatural, ascendiendo a la morada de Zeus, padre de los dioses. De debajo de su túnica saca una rama seca e introduce su extremo en el fuego para tratar de llevar la llama sagrada a. los hombres como regalo de los dioses. La escena parece casi real, tan grande es la fuerza mágica del artista que la pintó. Puedes seguir hacia el norte (pasa al 96), hacia el sur (pasa al 331) o hacia el oeste (pasa al 517).

64

Ha oscurecido y te sumes en un inquieto sueño. Durante la noche le despiertas varias veces sudando copiosamente. Por fin llega el amanecer. Un guardia viene a buscarte y te conduce al salón de! trono, donde Minos ya te aguarda.

—¡Joven impetuoso! ¡Cuánto mejor habría sido si nunca hubieras venido a Creta, cuánto mejor para los dos! Has destruido el magnifico laberinto, diseñado por Dédalo para mí. Pero él se vengará de ti y asi me servirá hasta después de muerto.

Minos se ríe con ganas. Tú estás demasiado asustado y aturdido para responder.

A una señal del rey, dos guardias salen por la puerta del salón. Poco después vuelven llevando lo que parece un enorme ataúd. Entonces comprendes lo que es: una de las infames máquinas de tortura de Dédalo. ¿Esperas a que te torturen (pasa al 304) o invocas a los dioses del Olimpo para que te libren de ese tormento (pasa al 536)?



65

Sigues al rey, confiando en su conocimiento del laberinto, como los marineros tienen fe en el timonel que conduce el barco felizmente a puerto, virando a un lado y a otro para evitar las rocas invisibles que amenazan bajo las tranquilas aguas. Del mismo modo. Minos te conduce a través del laberinto. A medida que avanza, se muestra más

confiado, hasta que finalmente salís a la deslumbrante claridad del exterior.

—Ahora que le he sacado del laberinto, debes marcharte de Creta —afirma el rey.

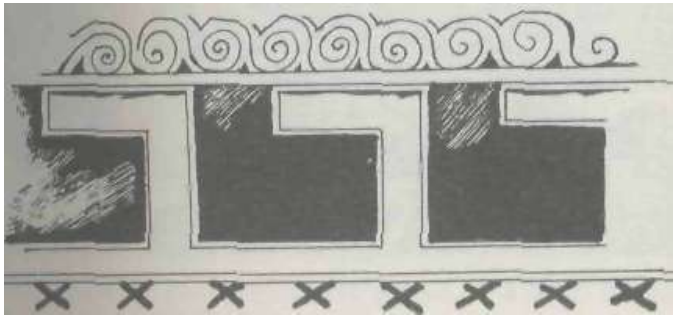
Lo único que aciertas a responder es la palabra «Minos»- Te das media vuelta y te alejas del rey. Pasa al 116.

66

Tuerces a la derecha y te metes por un oscuro pasadizo que el terremoto ha dejado casi intacto. Después recorres una parte del laberinto que describe vueltas y más vueltas sin darte ninguna posibilidad de elegir otra dirección. Finalmente llegas a una zona más clara y, ai doblar una esquina, te deslumhra de repente la luz del sol. Estás fuera del laberinto. Aturdido, durante unos segundos eres incapaz de reaccionar. Luego te alejas de allí a toda prisa. Pasa al 36.

67

El laberinto está oscuro, pero puedes vislumbrar borrosamente unas pinturas en las paredes. Observas los frescos durante un rato, sin conseguir averiguar lo que representan. Sufres una penalización de - 2 puntos de Fuerza y - 2 de Protección a causa de la oscuridad. Luego puedes seguir por la izquierda (pasa al 316) o por la derecha (pasa al 30).





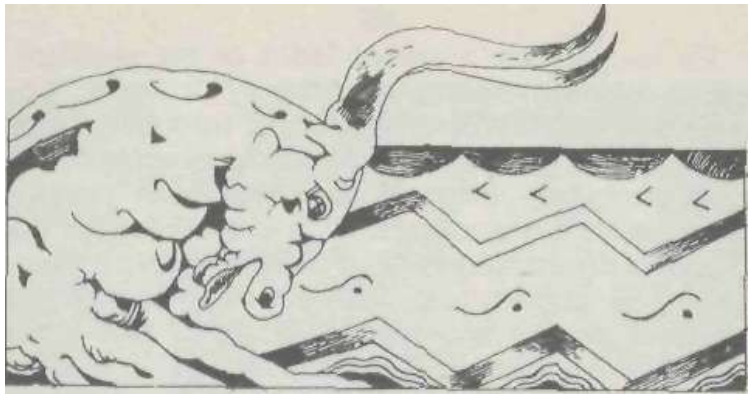
68

En las paredes, a ambos lados de ese pasadizo, están colgadas cientos de cabezas de toros. Los cretenses, que tanto reverencian al toro vivo, parecen venerar igualmente sus restos muertos. ¡Qué costumbres tan extrañas tienen algunos pueblos extranjeros! En esto caes en la cuenta de que esa macabra decoración es señal clara de que te aproximas a la guarida del Minotauro. Puedes seguir hacia el oeste (pasa al 90), hacia el este (pasa al 220) o hacia el sur (pasa al 128).



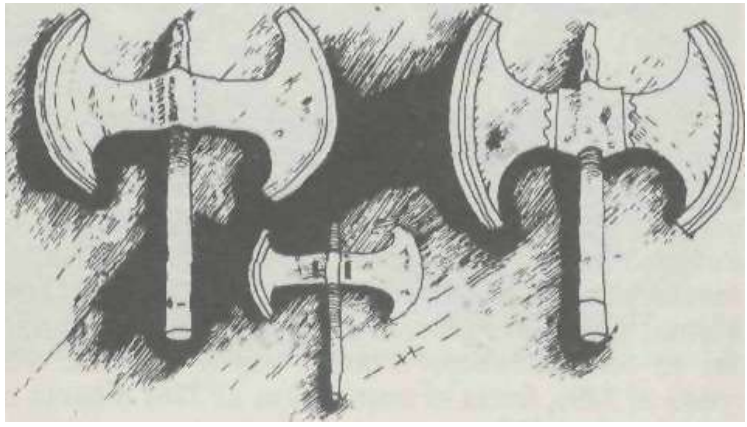
69

En esa pared hay pintada una cierva con reluciente cornamenta de oro y cascos de bronce que golpean el suelo levantando pequeñas nubes de polvo. Detrás de ella, Hércules, resollando por el esfuerzo de la persecución, que ya dura un año, tensa su arco en un último intento de matar al animal y podérselo llevar de Arcadia, completando así su tercer trabajo. Puedes seguir hacia el sur (pasa al 249), hacia el norte (pasa al 276) o hacia el este (pasa al 492).



70

El pasadizo se extiende hasta donde alcanzas con la vista. Allí abajo el frío es intenso y tiemblas mientras caminas en la penumbra. Un sonido te hace detenerte, pero te dices que lo has debido de imaginar. Cuando reanudas la marcha, vuelves a oírlo, al principio muy suave, después más fuerte: ¡en el laberinto resuena el eco de unas pisadas! Estas se acercan hasta que crees que suenan a tu lado. Después se extinguen poco a poco. Esperas un rato, pero ya no se oyen más. ¿Quieres explorar ese lugar (pasa al 94) o prefieres seguir adelante (pasa al 169)?



71

Zaisia te mira con ojos tan irresistibles como los de las serpientes de la diosa cazadora.

—Alteo —te dice—, tengo que preguntarte una cosa. ¿Te acuerdas de mi apodo?

Si lo recuerdas, pasa al 295. De lo contrario, pasa al 341.

72

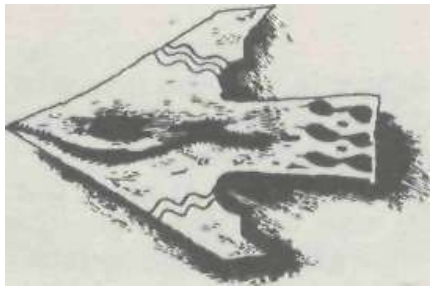
Zaisia te agarra del brazo furiosa y te arrastra fuera de la cabaña. Su madre os grita, sin que puedas saber si os dirige insultos o amenazas.

—¿Qué ha ocurrido? —preguntas a Zaisia durante el camino de regreso a Cnosos cuando ella parece más calmada.

—Nada. Mi madre te desaprueba porque eres griego, eso es todo.

Se ruboriza, mostrando claramente que no desea hablar más sobre este tema.

Si Apolo es tu dios protector, pasa al 161; si no lo es, pasa al 471.

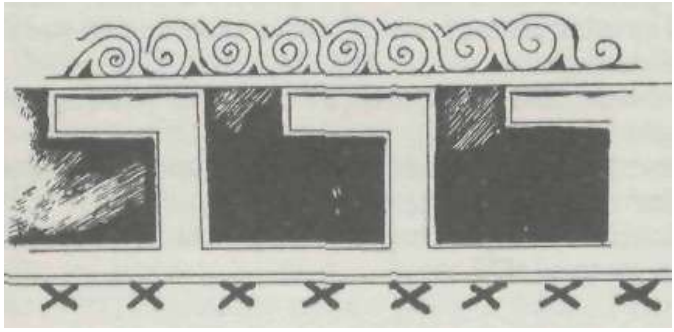


73

¿Qué pretendes hacer. Alteo? ¿Tocar la campana para atraer al Minotauro o para llorar la muerte de tantos conciudadanos tuyos? Sería una locura. Debes guardar silencio, ser cauteloso y rápido, si quieres sobrevivir al encuentro que te espera. Pierdes 2 puntos de Honor. Pasa al 501.

74

El rey escapa a toda prisa por una escala que le han echado desde arriba. Antes de que puedas alcanzarla, la retiran y te quedas en el fondo de la entrada del laberinto. Al cabo de algún tiempo, cesan !os ruidos en el templo y piensas que puedes trepar hasta él sin peligro. Las paredes del foso son resbaladizas, pero consigues escalarlas. En el templo no hay nadie y todo parece muy tranquilo. ¿Quieres ir en busca de Minos (pasa al 495), de Ariadna (pasa al 216), o decides marcharte inmediatamente de Creta (pasa al 116)?



75

Polícrates agarra la vara con firmeza y proclama:

—Alteo, con el símbolo de la justicia en mi mano, te condeno a muerte.

Sientes un gran golpe en la nuca, que te ha sido propinado por uno de los dos guardias. Caes de rodillas y el otro guardia te corta la cabeza. Ni el propio Zeus puede esta vez resucitarte.

76

Al bajar la escalera, te cruzas con dos guardias que suben, seguidos a corta distancia por Policrates. Este te agarra de un brazo y te hace girar en redondo.

—¿Qué estás haciendo en esta parte del palacio? —te pregunta.

¿Vas a decirle la verdad (pasa al 426), te inventas una historia (pasa al 450) o echas a correr en dirección hacia tu cuarto (pasa al 185)?

77

En ese fresco están representadas la diosa Deméter y su hija Perséfone, paseando por un prado lleno de flores. Bajo las pisadas de Deméter, la tierra florece. Puedes seguir hacia el norte (pasa al 418), hacia el este (pasa al 300) o hacia el sur (pasa al 504).

78

Entras en el gran salón de Cnosos y te sientas a la larga mesa de roble. La comida de nueces, fruta fresca y verduras cocidas es sorprendentemente nutritiva y pronto estás saciado. Suena el gong situado en el otro extremo de la mesa, retumbando en todo el comedor. Los comensales y el propio Minos se levantan. ¿Te pones de pie tú también (pasa al 408) o permaneces sentado (pasa al 330)?



79

En el otro extremo de la galería encuentras una escala de cuerda que asciende hasta una trampilla en el techo; también un tramo de escaleras de piedra que desciende hacia la parte baja. ¿Quieres subir por la escala (pasa al 412) o bajar por las escaleras (pasa al 187)?



80

El palacio está silencioso. Por desiertos y frescos corredores te diriges al sótano, donde se encuentra la sala en la que Crabia adiestra a los saltadores, Crabia ya estaba esperándote. Es un recinto enorme, que ahora se encuentra a oscuras y que tiene el suelo de tierra. En el centro hay un complicado aparato de madera, del que sobresale un armazón con dos cuernos semejantes a los de un toro.

-Intenta saltar por encima de este aparato —te ordena Crabia.

Das unas cuantas volteretas sobre las manos en el suelo para practicar. Después tomas carrerilla, te lanzas sobre el aparato, agarras los cuernos, das en el aire una vuelta de campana y aterrizas de pie al otro lado del aparato. Crabia asiente.

—Bien, pero eso es hacer gimnasia, no saltar un toro. Prueba ahora.

Crabia quita del aparato dos clavijas de madera y se aparta. Realizas un nuevo salto, pero esta vez, cuando das la vuelta de campana, la máquina cabecea y te arroja al suelo.

—¡Pobre ignorante! —grazna Crabia—. ¿Crees que un toro va a estarse con la cabeza quieta? Prueba otra vez.

Tras varios intentos fallidos consigues mantenerte en equilibrio agarrado a los cuernos, a pesar de las sacudidas de la máquina. Crabia le quita otras dos clavijas y le muestra cómo la máquina se mueve ahora de un lado a otro y de atrás adelante.

—¡Venga, salta!

Al cabo de un rato te duelen los brazos y las piernas, pero al fin aprendes a no apoyarte en los cuernos, sino simplemente a rozarlos para dar la voltereta sin perder el equilibrio cuando la cabeza se mueve.

Crabia parece satisfecha.

—Bien —luego se corrige a sí misma—. No tan bien como tu hermano, pero aprenderás.

Le das las gracias, demasiado fatigado para ironías, y te diriges hacia la puerta.

—Espera.

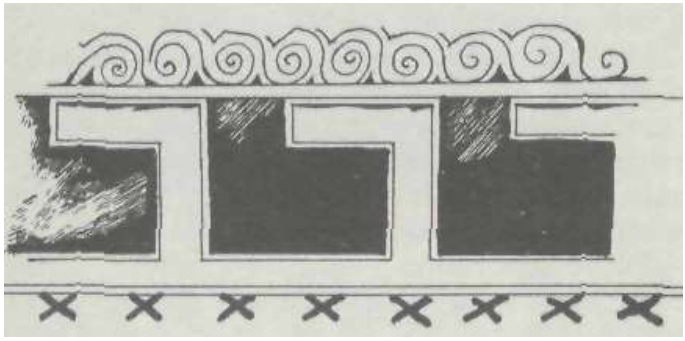
Te vuelves intrigado y Crabia te prende un diminuto toro de plata en el hombro.

—Aún no eres un auténtico saltador de toros. Mañana terminaremos la instrucción.

Suma 2 puntos a tu Resistencia y recibe 1 punto de Honor. Regresas a tu habitación rendido y duermes unas horas. Pasa al 337.

81

Si Afrodita es tu diosa protectora, pasa al 407. Si no lo es, pasa al 21.



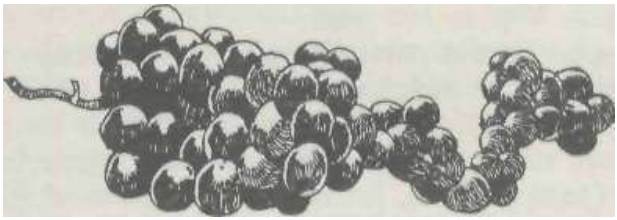
82

Al cabo de algunos minutos empieza a preocuparte la posibilidad de que Minos no vuelva. Sigues aguardando, no obstante, con la esperanza de que no te abandonará. Finalmente, tienes que admitir que no regresará y te internas en el laberinto, esta vez sin guía ni hilo. Pasa al 488.

83

Sin hacer caso de la amenaza de Ariadna, levantas la espada dispuesto a asestar el golpe decisivo, como el halcón que remonta el vuelo antes de lanzarse desde lo alto sobre el aterrorizado ratón.

Pero la guerrera amazona ha partido en dos la lanza y te clava el mango entre las piernas atravesándote el vientre y los ríñones. Mueres al instante y en esta ocasión ni el mismo Zeus puede salvarte.



84

Lactris se va. Opis habla un momento con Noa y después ambos salen en dirección hacia el templo. Buscas con la mirada a Zaisia, pero ésta no se encuentra presente. Psije, con muy mal aspecto, se acerca a ti.

—Oh, querido —te pregunta—, ¿sabes qué ocurre aqui?

—Creo que sí.

—Parece que Lactris se ha enfadado. Quizá...

Entonces ve venir a Andra, que evidentemente pretende tener contigo otra cordial conversación sobre lo mucho que ella quería a tu hermano. Psije te guiña un ojo, te da unas palmadas en el brazo y te deja. Con el rabillo del ojo ves que la detiene Miktros.

Para impedir que Andra te diga cuánto le gusta el acento ateniense, le preguntas dónde está Zaisia.

—Fue a ver a su madre esta mañana —responde Andra en un tono glacial que significa que cree conocer la razón de tu interés—. No volverá hasta después de la fiesta.

¿Quieres quedarte a hablar con Andra (pasa al 519) o ir a dar una vuelta por el palacio (pasa al 10)?

85

Piensas con rapidez y llegas a la conclusión de que el trono de Creta está a tu alcance. ¿Quieres abandonar la isla en paz (pasa al 116) o volver sobre tus pasos y desafiar a Minos (pasa al 491)?

86

El techo en esa parte es cada vez más bajo y te ves obligado a agacharte primero y a andar de rodillas después, como quien se arrastra ante su dios para suplicarle clemencia. Puedes seguir hacia el sur (pasa al 338), hacía el oeste (pasa al 52) o hacia el norte (pasa al 222).

87

Subes a la barca y Opris suelta las amarras. La barca surca la bahia, impulsada por la vela que Opris ha izado. Sopla una suave brisa y pronto os encontráis lejos de la costa. Luce un sol muy agradable, que te invita a tumbarte en la popa y descansar. Una sombra cruza ante tus ojos y, al levantar la vista, ves a Opris, que se sienta a tu lado.

—¿Cómo es que tienes una barca? —preguntas.

Se encoge de hombros.

—Me sirve de evasión. Cuando las luchas internas de la corte se vuelven insoportables, me hago a la mar y las olvido por algún tiempo. Los dragones de Diftis, las figuritas de bronce de Lactris: a ellos les sirven para lo mismo. Pero las cosas están mejor ahora que Pasifae ya no vive.

—¿La mujer de Minos? ¿Cómo era?

—Bueno, no quiero hablar mal de una muerta —empieza a decir Opris, pero por su tono deduces que es eso justamente lo que va a hacer—. Era... bueno, fue muy propio de ella enamorarse de un toro.

—Crei que eso no era más que un rumor.

—No, es la pura verdad. Pero ella se lo merecía.

—¿Por qué?

—Era una vieja odiosa. Cuando Lactris, yo y los demás éramos más jóvenes, nunca nos dejaba en paz: «No bajes la cabeza». «Si no te comes el musaka. no tomarás baklava». «No seáis insolentes», esto último si llevábamos la contraria a Kremton o a Miktros. Ella era la que mandaba. Hizo de la corte un verdadero infierno. La gente dice que, ahora que Minos y los eunucos gobiernan, todo marcha mal, pero se han olvidado de cuál era la situación antes.

—Ya entiendo.

—Así, cuando nos veas como ahora somos: Lactris, amargado, mujeriego y borracho; Miktros, adulador, arrimándose siempre al sol que más calienta; Kremton, fanfarroneando y buscando pelea; recuerda que durante años esa mujer hizo todo lo posible por enfrentarnos unos contra otros. No nos juzgues con demasiada severidad.

Miras pensativo a Zaisia. Al intentar ponerte de pie, resbalas y caes por la borda. Si Poseidón te es Contrario, pasa al 145. Si no lo es, pasa al 465.



88

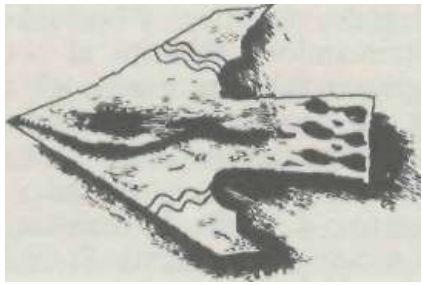
Minos no se arrodilla ante li suplicando clemencia, sino que dice irónicamente:

—Yo conozco la manera de salir de este laberinto *y* tú no—. Suelta una carcajada, pero en seguida hace una mueca de dolor—. Si me matas, nunca escaparás de esta prisión.

¿Vas a seguir luchando con Minos hasta matarle (pasa al 308) o quieres negociar con él (pasa al 48)7

89

Recorres a grandes zancadas ese corredor, sin mirar a las pinturas que adornan las paredes a ambos lados, atento sólo a lo que tienes delante. De improviso, el suelo se abre ante ti en una amplia grieta. Te das media vuelta y, a tus espaldas, empiezan a caer piedras del techo cortándote la retirada. El laberinto tiembla, el suelo se hunde bajo tus pies y te precipitas en una profunda caverna. Montones de rocas se desploman sobre ti que, indefenso, quedas sepultado. En el laberinto, ni el mismo Zeus puede salvarte.



90

Al proseguir tu avance divisas en el suelo un pequeño objeto. Es un anillo bellamente tallado en forma de cabeza de toro. En el centro tiene montado un zafiro, que despide un suave brillo azul. ¿Recoges el anillo (pasa al 432) o lo dejas donde está y sigues caminando hacia el norte (pasa al 46), hacia el este (pasa al 68), hacia el sur (pasa al 281) o hacia el oeste (pasa al 347)?

91

Al cabo de un tiempo entra Opris. De su expresión deduces que trae malas noticias.

—¿Qué hay?

—Lactris ha muerto. Y en gran parte por nuestra culpa-

Recibes 1 punto de Deshonra.

—¿Qué vamos a hacer? —le preguntas.

—Ahora me preocupa sobre todo Psije. Habla con Polícrates, a ver si puedes hacer algo por ella. No se encuentra bien.

¿Quieres intentar persuadir a Polícrates (pasa al 301) o no (pasa al 457)?

92

El guardia te supone muerto y sale corriendo del templo en busca de su capitán. El rey de los dioses te infunde su aliento en la boca y te devuelve a tu habitación. Pasa al 125.

93

Piensas que ser rey de Creta resolverla todos tus problemas. Después te preguntas por qué Minos te habrá hecho semejante proposición. Finalmente le ruegas que te exponga con más detalle su plan.

—Primero sostendrás un combate ritual con Kremton el día de la fiesta por la mañana. Durante la pelea... bueno, puede suceder cualquier cosa.

—*¿y* si no gano?

—Morirás. Por eso tienes que entrenarle.

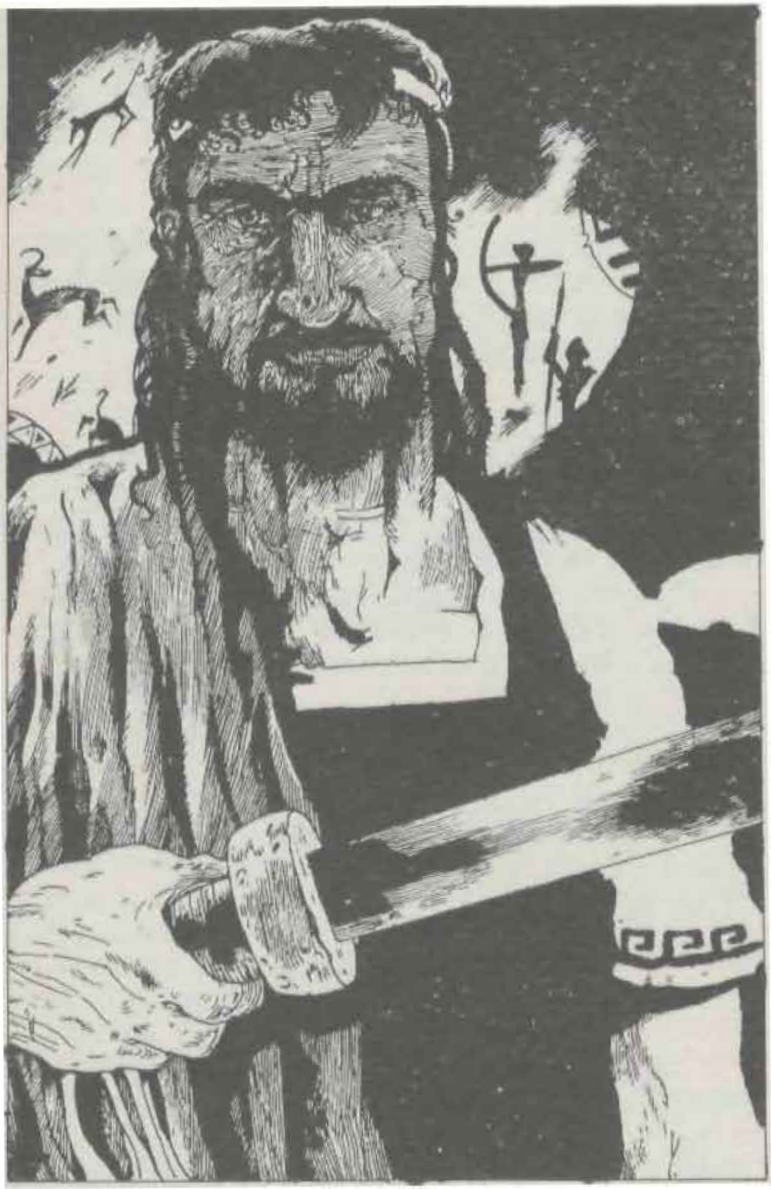
Se te ocurre otra pregunta.

—¿Por qué razón vamos a luchar?

—Porque ahora en la comida vas a insultar a Kremton hasta que él te desafíe.

Pasa al 208.





94

Ahora que el polvo se ha asentado puedes distinguir algunos de los frescos de la pared. Al quitarles la suciedad con una mano, aparece un arquero dispuesto a disparar. Otro restregón pone al descubierto su presa: una cierva blanca. Impacientemente, limpias toda la pared, descubriendo una magnífica pintura llena de detalles y colorido. El arquero no es otro que Apolo y, junto a él, su hermana Artemisa prepara una jabalina. La cierva huye, asustada por los perros que intentan morderle las pezuñas. De repente una voz retumba en la cámara y, al darte media vuelta, te encuentras cara a cara frente al rey Minos en persona.

—Alteo, ¿realmente creías que iba a dejarte escapar de Creta? Estás loco si piensas que podías matar al Minotauro y marcharte indemne. -Se ríe con una risa glacial—. Has destruido mi palacio, has matado a mi bestia, ahora vas a morir tú.

Debes luchar con Minos (Fuerza 8 y Protección 16). Su espada tiene Fuerza 2 y Protección 0. No puedes retirarte. Si Minos es Gravemente Herido por ti, pasa al 88. Si eres tú el que resulta Gravemente Herido por él, pasa al 369.

95

Saludas a Lembra cortés mente.

—Ayer te salvé la vida. ¿Qué puedo hacer ahora por ti, Alteo?

—Quiero hablar con Ariadna —respondes.

—Ariadna está a mi cuidado. Minos ha ordenado que no hable con ningún hombre. Pero tú eres amigo de las amazonas y esa amistad te ayudará a conseguir lo que ninguna espada podría lograr.

Separando una cortina, te conduce al dormitorio de Ariadna. Pasa al 270.

96

Zeus, señor de la creación, está pintado en las

oscuras paredes del laberinto, transformándose en lluvia de oro para poder visitar a Dánae, que está prisionera y desesperada en una torre de piedra. De esta unión de un ser mortal y un dios nace Perseo, aventajado en fuerza y astucia sólo por Hércules entre los héroes. Puedes seguir hacia el norte (pasa al 411), hacia el sur (pasa al 63) o hacia el oeste (pasa al 136).

97

¿Vas a matar a Kremton, que yace inconsciente a tus pies (pasa al 363), o le perdonas la vida (pasa al 123)?

98

Observas a tu compañera de mesa, que se pone en pie, y tú haces lo mismo. Pasa al 408.

99

—Has mencionado a Eliduros —dice manifiestamente sorprendida.

Le cuentas las circunstancias de tu encuentro con Eliduros y cómo le salvaste de la muerte. Cuando acabas tu relato, Ariadna se sienta en el borde del tragaluz, dejando colgar las piernas hacia el interior de la celda como una niña pequeña.

—Eliduros fue mi amante —te declara—. Cuando mi padre lo descubrió, le desterró y más tarde corrió la noticia de que le habían matado. Gracias por salvarle —hace una pausa—. Van a llevarte al laberinto, ya sabes. No puedo impedirlo, pero toma esto.

Te arroja lo que resulta ser un gran ovillo de fina lana arrollada en un carrete de bronce.

—Se lo ofrecí a Teseo, pero él no quiso tomarlo. Te servirá para encontrar la salida del laberinto.

—¿Por qué me ayudas? —le preguntas.

—Porque deseo escapar de aquí.

Pasa al 272.

100

Te desnudas y te acuestas rendido. Fuera sólo se oye a los saltamontes y, de cuando en cuando, el canto de algún ave nocturna. Poco a poco te deslizas suavemente en los brazos de Morfeo. Pasa al **337.**

101

En la pared del fondo de la estrecha habitación hay una ventana diminuta que deja entrar la preciada luz del exterior. La larde está avanzada y el sol comienza a descender sobre las colinas del oeste. Miras hacia abajo, pero la habitación se encuentra a unos 10 metros del suelo, una altura demasiado grande como para saltar por la ventana. A lo lejos divisas a dos hombres que conducen una mula cargada hacia la ciudad. De nada te serviría pedirles socorro a gritos: ¿qué podrían hacer dos campesinos frente al rey y su guardia? Tu situación es bastante desesperada. Todo lo que puedes hacer es sentarte y dejar que transcurra el tiempo. Pasa al 64.

102

Dejas transcurrir unos segundos y después sigues a Minos por el pasadizo. A la escasa luz observas cómo el rey avanza con dificultad, sin duda a causa del gran dolor que le producen las heridas que le has infligido en el combate. Minos dobla una esquina y, en lo que tardas en hacerlo tú, ha desaparecido. ¿Tuerces a la izquierda (pasa al **314)** o a la derecha (pasa al 422)?

103

Horrorizado, no aciertas a comprender la traición de Zaisia. Le pides ayuda con la mirada, pero en su severo rostro no descubres el menor gesto de compasión. El guardia vuelve con una larga vara de hierro que termina por uno de sus extremos en

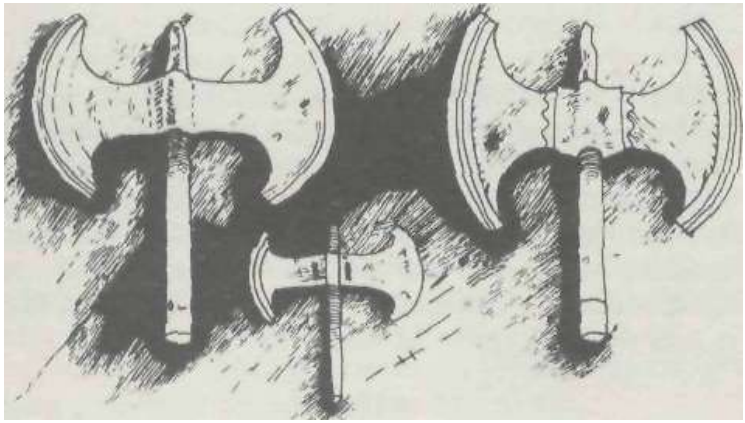
afilada punta. ¿Rezas a tu divinidad protectora pidiéndole ayuda (pasa al 268) o esperas a ver qué sucede (pasa a] 75)?

104

Zeus te cura las heridas, pero has de continuar luchando con tus adversarios. Si éstos son Gravemente Heridos por ti, pasa al 243. Si te rindes o intentas retirarte, pasa al 163.

105

Oyes un débil zumbido, pero no descubres de dónde procede, así que sigues avanzando sobre los escombros que cubren el suelo del laberinto. Vas mirando hacia abajo para no tropezar y, cuando levantas la mirada, ves ante ti a una mujer vestida con una túnica roja. Te frotas los ojos y la mujer desaparece. ¿La llamas (pasa al 258), tuerces a la derecha (pasa al 155) o a la izquierda (pasa al 53) o admites que has sufrido una alucinación (pasa al 15)?



106

En otra pintura, un gigante con tres cuerpos impide el paso a Hércules: en cada una de sus seis manos lleva una espada o un escudo y sus tres

rostros reflejan la misma maldad. Pero Hércules pronto derrota a ese monstruo, cuyo nombre es Gerión, y a su perro de dos cabezas y dientes como dagas. A esas crueles criaturas Hércules les roba una manada de bueyes, que llevará a su primo Euristeo como prueba de que ha realizado el décimo trabajo. Puedes seguir hacia el este (pasa al 122), hacia el sur (pasa al 436) o hacia el norte (pasa al 402).

107

Vuelves a la mesa y llenas una copa de vino tinto. Luego te diriges lentamente hacia el joven alto con la copa en la mano. Pasa al 372.

108

En tu Hoja de Anotaciones debes apuntar los siguientes datos:

Fuerza: 4	Honor: 20
Protección: 10	Deshonra: 7
Resistencia; 30	Inteligencia: 0

Armas y armadura

Hacha: Fuerza 5	Protección —3
Peto: Fuerza 0	Protección 2

Los dioses

Hera: Contraria
Las Furias: Contrarias
Atenea: Favorable
Los demás: Neutrales

Nota: Siendo protegido de Apolo, puedes ignorar cualquier penalización de tu Deshonra u Honor que resulte directamente de Probar Fortuna.

Echa un dado. Si sacas un 6, pasa al 446. Si sacas cualquier otro número, pasa al 226.



109

En el corredor te detienes a admirar una complicada concha colocada sobre un pedestal. Un fino alambre de cobre atraviesa su retorcido interior de un extremo a otro. Mientras la contemplas, Minos aparece detrás de ti.

—¿Sabes cómo se hizo, joven?

Niegas con un movimiento de cabeza.

—Pues bien, deja que te cuente una historia. Hace algunos años. Dédalo me abandonó. Se fue a Siracusa y le perdí. Entonces ofrecí una recompensa a quienquiera que fuera capaz de introducir un alambre a través de una de estas conchas. Dédalo unió el alambre a un hilo de seda, ató éste a una hormiga y metió a la hormiga en la concha.

Minos agarra el alambre por los dos extremos y estirándolo hace girar la concha.

—Me fue traída esta concha —tensa el alambre hasta que la concha se rompe en mil pedazos— ... y tuve a Dédalo. La moraleja es la siguiente: no seas demasiado listo. Recuérdalo, Alteo.

Pasa al 427.

110

La oscuridad aumenta e intuyes, más que ves, que hay una abertura a la derecha. Delante de ti, el pasadizo parece seguir de frente, pero apenas distingues las paredes. ¿Tuerces a la derecha (pasa al 479) o continúas avanzando de frente (pasa al 360)?

111

En esa pared de piedra hay esculpida una flor de adorno, que te recuerda las guirnaldas con que se engalanaban las doncellas de la lejana Trezena en tu juventud. La pared meridional tiene unos asideros por los que puedes trepar. Arriba todo está oscuro. ¿Desechas el miedo e intentas subir por esa pared (pasa al 219) o vuelves sobre tus pasos (pasa al 342)?

112

Dejas a Psije en su habitación, ya más calmada, y vuelves al salón del trono.

—Está bien —le dices a Noa.

Opris te lleva aparte.

—¿Vas a interceder por Diftis y Crabia?

—¿Servirá de algo?

Opris se encoge de hombros.

—Puede que si. Habla con Polícrates. Haz lo que quieras.

Vuelve a reunirse con Noa, dándote claramente a entender que no desea estar contigo.

¿Vas a hablar con Polícrates y abogar por Diftis y Crabia (pasa al 61) o te retiras a tu habitación (pasa al 277)?

113

Llegas al lugar donde se entrenan los saltadores de toros en el sótano, pero allí no hay nadie. Esperas unos minutos, pero como no aparece nadie vuelves a tu habitación con la sensación de haber perdido una oportunidad. Pasa al 213.

114

—Tarde como siempre —te saluda Opris sin rastro de humor en su tono de voz.

—¿Qué le pasa a Psije?

—Lactris... la ha rechazado —murmura Noa, tratando de consolar a Psije.

—Siempre lo hace —añade Opris, irritado; luego cambia de tema—. ¿Sabes que Polícrates ha arreslado a Diftis y Crabia?

—¿Por qué?

—Al parecer, planeaban un complot con un grupo de ciudadanos para efectuar una rebelión esta tarde —Opris hace una expresiva pausa—. No es una mañana muy buena que digamos.

Te sientas con Psije, no sabiendo qué decir. Si tu

divinidad protectora es Apolo o Afrodita, pasa al 29. En caso contrario, pasa al 332.

115)

A medida que desciendes hacia el laberinto, la oscuridad es mayor y para ver tienes que encender la antorcha. Sin embargo, la diosa Fortuna no te sonríe en esta ocasión.

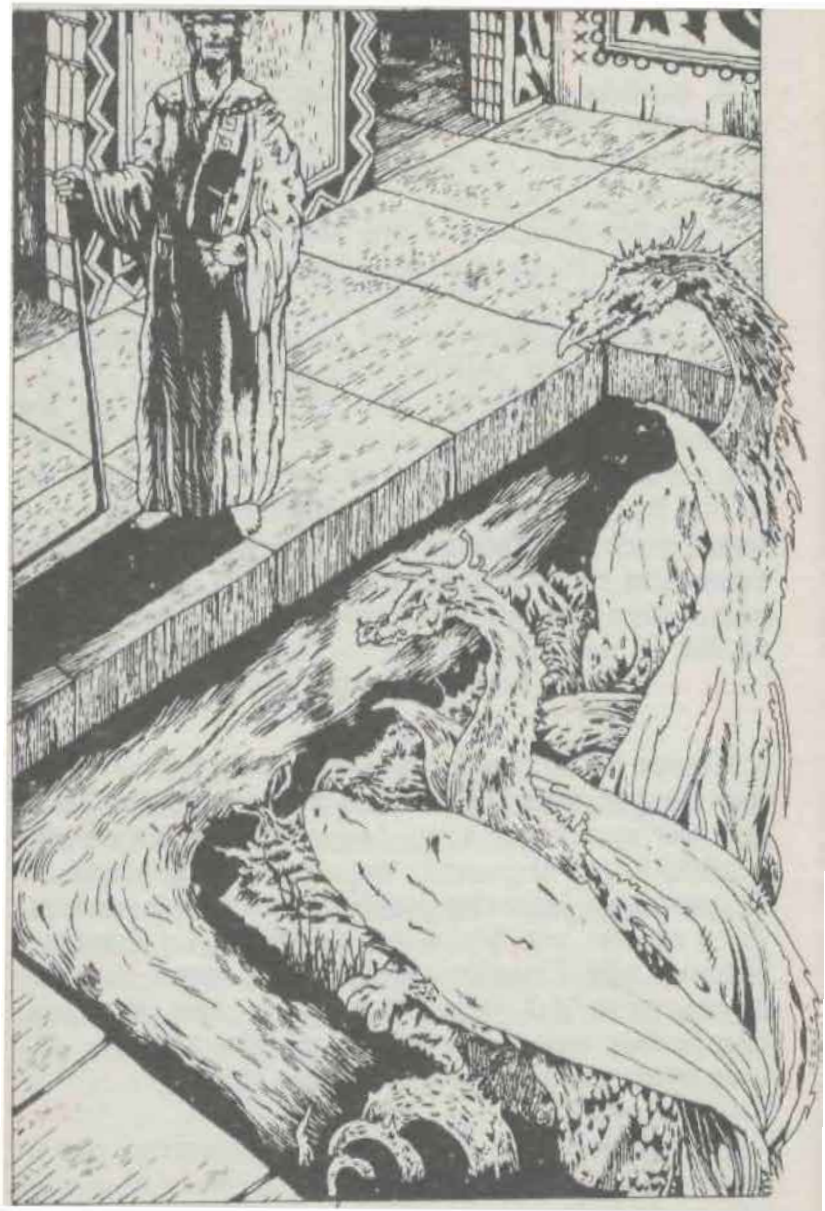
Cada vez que pases a una sección, marca con un aspa una de las casillas del laberinto que aparece en las páginas 24 y 25 de este libro. Si llegas a marcar las cuarenta casillas de que consta, la antorcha se habrá gastado y sufrirás una penalización de —2 puntos de Fuerza y —2 de Protección en los combates, pues en la oscuridad no puedes luchar con toda eficacia. Desde el exterior se filtra un poco de luz por unos diminutos agujeros que hay en el techo y cuya finalidad principal es permitir que entre aire en ese lugar, para que las víctimas del Minotauro tengan una muerte más lenta. Pasa al 406.

116

Corres hacia el puerto, impaciente por abandonar ese país extranjero. Tus pensamientos vuelan por un momento a tu hogar en Trezena pero, cuando llegas al puerto, te concentras de nuevo en lo que ahora importa: escapar. Descubres, amarrada al muelle, una barca sin vigilancia. La desatas y subes en ella. Cuando izas la vela, la barca empieza a separarse del muelle. Suspiras con alivio al comprobar que nadie ha observado tu robo. En esto oyes que alguien grita desde tierra.

—¡Espera!

Es Ariadna, que corre hacia ti, descalza, por el muelle. Después salta ágilmente la distancia que la separa de la barca y aterriza en ésta. Los dos rodáis por el suelo de popa. Pasa al 473.



117

La habitación de Diftis es oscura y austera. En el suelo está extendido un sencillo colchón de paja y no hay sillas. En el centro se abre un gran foso de varios centímetros de profundidad. El agua rodea una pequeña isla en la que crecen algunas plantas. Dos pequeños dragones, del tamaño de un perro, retozan en ella. Diftis, detrás de ti. le dice:

—Dédalo me trajo del Oriente bárbaro dos huevos de monstruos. Yo los saqué del cascarón y los alimenté hasta que se hicieron mayores. Los estúpidos de la corte rae toman el pelo por no tener hijos, pero déjame que te diga, valeroso Alteo, que prefiero a mis dragones. No me demuestran ninguna gratitud ni yo la espero de ellos. Así no me decepcionan, como los hijos a los padres.

Te sientes consternado ante semejante desprecio de la familia, que los dioses valoran en tan alto grado. ¿Te marchas de allí disgustado (pasa al 526) o te quedas a escuchar lo que Diftis tenga que decirte (pasa al 19)?



118

El círculo ondula como el cuerpo de una gigantesca serpiente de mar a medida que los danzantes levantan los pies cada vez a mayor altura. Bastaría un pequeño impulso para poder golpear a uno de los danzantes de enfrente. Los tambores retumban con fuerza. Pasa al 320.

119

Arrancas una tira de tela de tu túnica y con ella envuelves cuidadosamente el brazo de la estatua. La perfección de la pieza es sorprendente. No puedes por menos de sentir admiración hacia los artistas que son capaces de crear tanta belleza. El mismo Dédalo no habría igualado esta obra. ¿Sigues hacia el norte (pasa al 68), hacia el este (pasa al 276), hacia el oeste (pasa al 281) o hacia el sur (pasa al 319)?



120

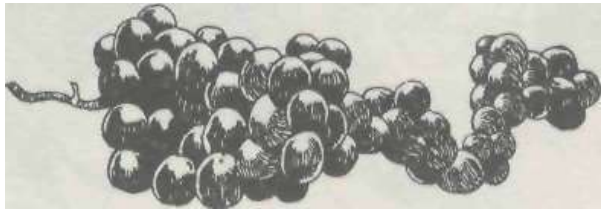
Si tienes una flecha, pasa al 533. En caso contrario, recibes 2 puntos de Deshonra. Pasa al 337.



121

En tu desesperación te acuerdas de tu divinidad protectora y la invocas, esperando que los dioses puedan ayudarte en ese país extranjero. Sin embargo, como Hermes te dijo, parece que en Creta imperan antiguas y oscuras fuerzas. A pesar de tus plegarias, nada cambia, excepto la luz, debido a la

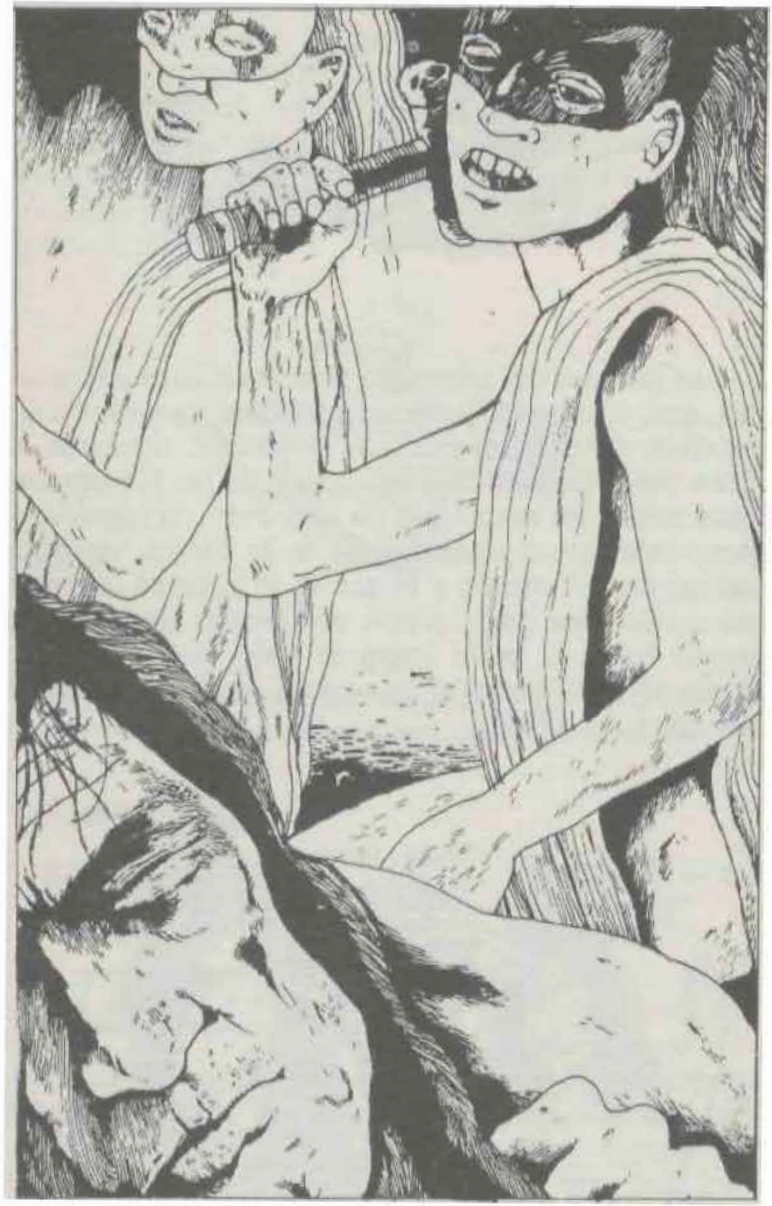
lenta caída de la noche. Fatigado de tantos afanes, te quedas dormido. Pasa al 364.



122

Las paredes de] laberinto muestran aquí a Hércules, que, con los músculos de los brazos a punto de estallar, sostiene el peso de la Tierra, mientras el gran titán Atlas entra en el jardín de las Hesperides para robar las manzanas de oro. Pero en seguida el poco inteligente gigante, hijo de la Tierra, vuelve a cargar con el mundo y Hércules se pone en camino, pues aún tiene que realizar un trabajo más. Puedes seguir hacia el oeste (pasa al 106), hacia el norte (pasa al 273), hacia el este (pasa al 225) o hacia el sur (pasa al 179).





123

Dejando a Kremton con vida, sales tambaleándote de la palestra y vas a caer en brazos de Opris y Noa. Al mirar por encima del hombro, ves con horror que dos muchachos, vestidos como servidores de Zeus, saltan a la palestra y le machacan a Kremton el cráneo con unos martillos de plomo. Pasa al 485.

124

Le atizas al hombre un puñetazo en el vientre, que le hace gritar de dolor. Al mismo tiempo consigues quitarle la daga de la mano. Corres hacia la puerta, pero allí te encuentras frente a otros dos tipos. Ambos tienen Fuerza 7 y Protección 12 y están armados con espadas cortas (Fuerza 2). La daga no te proporciona ningún punto de Fuerza. Si matas a los dos hombres, pasa al 358. Si pierdes, pasa al 58; si te retiras, pasa al 204; si te rindes, pasa al 444.

125

Echado en la cama, miras al techo. El único ruido que se oye es el persistente graznido de las aves marinas. De repente empiezas a sudar por todo el cuerpo y sientes que te ahogas en tu propia transpiración. Te revuelves y retuerces desesperadamente tratando de quitarte el sudor antes de que te corroa la piel. Respiras anhelante y agitas los brazos como si te hundieras en un mar sacudido por las olas. Te sumerges una vez, dos veces, y cuando sales a la superficie tus manos agarran algo sólido, algo vivo: ¡el Minotauro!

Lanzas un grito espantoso y te despiertas. Es media tarde y el palacio ha recobrado la animación. Pasa al 403.

126

¿Es posible que Gerión, incluso muerto, te inspi-

re temor? Recibes 1 punto de Deshonra. Vuelve al 106.

127

Cuando llegas ante el joven alto, le arrojas a la cara el vino.

—Alteo no es un esclavo —le gritas.

Un murmullo de aprobación es cortado en seco por el joven al sacar un puñal que lleva sujeto al cinto. Te das cuenta de que estás desarmado y empiezas a retroceder. ¿Quieres disculparte (pasa al 190) o intentas luchar contra él sin armas (pasa al 242)?

128

Si llevas contigo el brazo de una estatua, pasa al 396. En caso contrario, pasa al 352.

129

•—Alguien viene —dices a Opris.

Lactris te dirige una mirada feroz por interrumpirle.

—Entre jóvenes efebos se da el amor más hermoso —vuelve a hablar.

Pero Opris está más sereno y dice:

—¡Deprisa, esconded las copas y las jarras!

Cuando éstas han quedado ocultas debajo de La cama, Opris simula que está rezando y los demás seguís su ejemplo. Pangrion, el sumo sacerdote, irrumpe en la habitación, acompañado de varios guardias.

Se hace un embarazoso silencio. Después Pangrion pregunta:

—¿Por qué no estáis en el festival de danza?

Opris levanta hacia él la mirada.

—Nos consagramos a la diosa en la meditación —responde—•. ¿Quieres unirte a nosotros?

Pangrion olfatea receloso.

—Disculpadme por interrumpiros —dice finalmente, y se marcha.

—Gracias —dice Opris hablándote a ti.

—Necesito un trago —gruñe Lactris.

—Creo que es mejor que no lo hagas. Pangrion es capaz de volver.

—Quiero un trago.

—No, Lactris.

—Muy bien.

Y, para sorpresa tuya, Lactris se pone en pie de un salto y se dirige a la puerta.

—Cuando sea éforo, lo sentirás —dice, y se marcha.

—Ya lo siento —comenta Opris—. Es un buen amigo.

Asientes. Psije se ha quedado dormida.

—¿Qué es eso de «cuando sea éforo»?

—Nada, no lo ha dicho en serio —contesta Opris haciendo un gesto evasivo.

—Pero ¿a qué se refiere?

Opris suspira.

—Para la fiesta se eligen siempre dos éforos. Uno de ellos es una sacerdotisa, el otro uno de nosotros. Se encargan de arreglar y adornar el templo. No es una ocupación emocionante, pero si prestigiosa. Lactris ha estado aspirando a ello desde que éramos niños.

—Y ¿ha sido elegido?

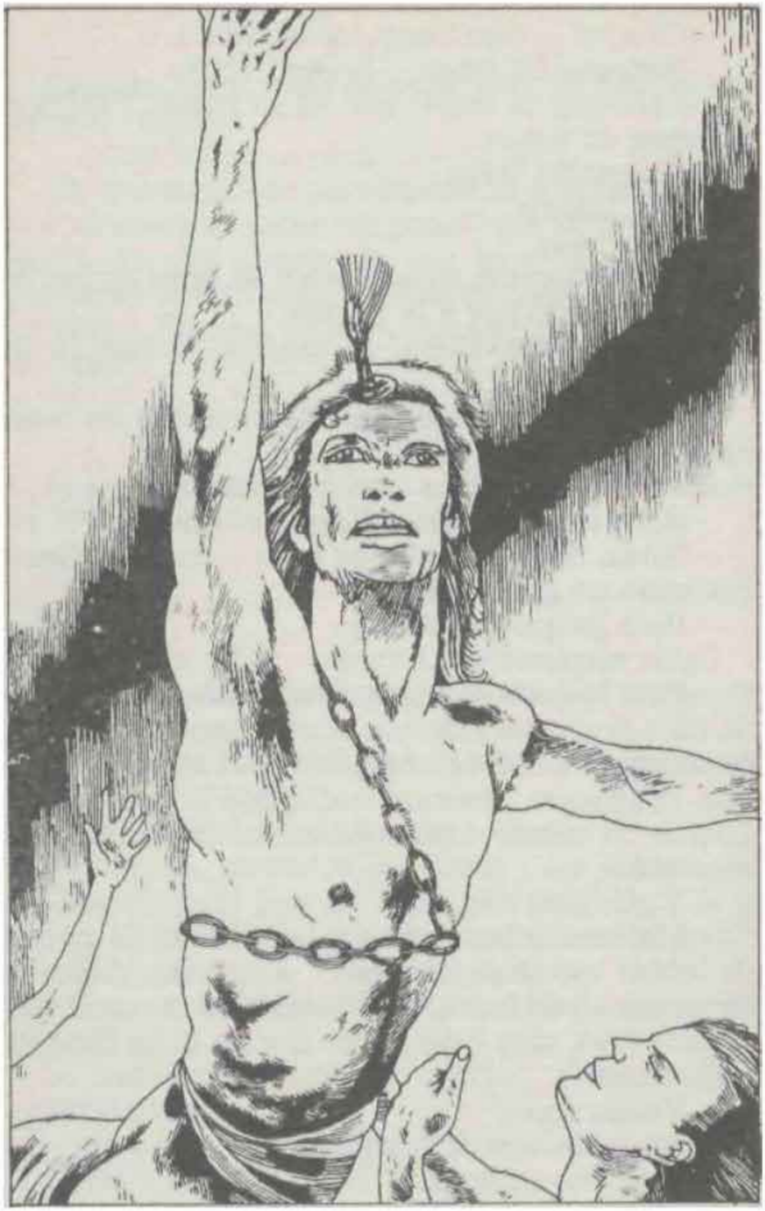
—Mañana se hará pública la elección. El puesto de éforo es aburrido, pero a mí me daría la oportunidad de hablar con Noa. Noa es una de las sacerdotisas, muy bella. Creo que ya la he mencionado antes.

—Varias veces.

Opris se encoge de hombros.

—Bien, eso es todo.

Vuelves a tu habitación. Réstate 10 puntos de Resistencia. Pasa al 100.



El ritmo de la música se hace más lento y marcado. Los bailarines hombres abandonan la pista y se retiran a un lado, dejando solas a las mujeres. Estas comienzan una nueva danza y los músicos las acompañan con una melodía muy triste.

—¿Habías visto antes este baile? —te pregunta en un susurro Zaisia, que se ha puesto a tu lado.

Niegas con un movimiento de cabeza, atento a la danza.

—Se llama *mihaniko* y es la danza de las buceadoras de Calimnos. Las bailarinas simulan ser buceadoras de perlas... Toman una bocanada de aire y hacen que nadan, soltando el aire poco a poco como si permanecieran en el fondo del mar. Aquí, en el festival, bailan en acción de gracias a la diosa Deméter. ¡Mira!

Un bailarín ha salido a la pista y realiza los mismos movimientos que las mujeres, sólo que torpemente, tropezando una y otra vez. Miras inquisitivamente a Zaisia.

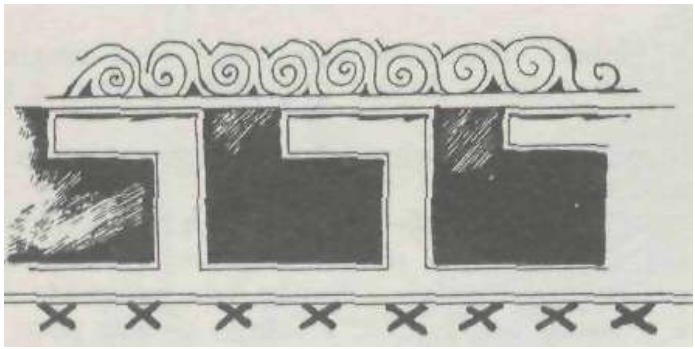
—Según la leyenda, ese hombre es un viejo buceador, castigado por Apolo. Sin embargo, insiste,en participar en la danza de acción de gracias. Es un baile muy difícil de ejecutar.

Vuelves la mirada al bailarín. Este, en efecto, parece actuar con torpeza, pero sus «equivocaciones» tienen algo de inspirado. Muchas veces está a punto de caer, pero se recupera con un complicado salto, creando a su manera belleza. Finalmente se agacha hasta tocar el suelo y al instante parece volar por el aire dando vueltas con renovado vigor. Los tambores resuenan en un «crescendo» y las flautas pierden su tristeza y tocan aires alegres. El bailarín da un salto mortal y va a caer de pie delante de la mesa. Los cortesanos, que han estado contemplando la danza en silencio, estallan en

aplausos golpeándose los muslos y dando patadas en la mesa.

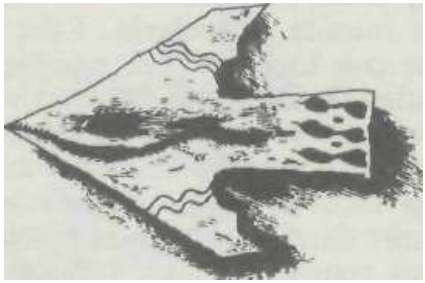
—Al final, el dios arquero le cura —termina Zaisia con lágrimas en los ojos.

Pasa al 251.



131

El terremoto te ha dejado completamente aturdido. No ves más allá de un par de metros a causa del denso polvo que te rodea. Las paredes se han derrumbado en muchos sitios y en otros te impiden el paso los escombros. Ya no puedes seguir descifrando las pinturas de las paredes. Pasa al 417.



132

Puedes seguir hacia el norte (pasa al 300) o hacia el oeste (pasa al 504).



133

—¿Sabias que hablas dormido?

—No. Y ¿qué dije?

Zaisia se unta aceites en la cara, mirándose en un espejo cuyo soporte está tallado en forma de dos doncellas, cada una de ellas del tamaño de una mano, y hace una pausa antes de responder:

—Oh, nada de.interés. Bueno. Ya estoy preparada. ¿Vamos a desayunar?

Pasa al 311.



134

Pasa al 341.

135

Esperas unos minutos hasta que oyes las pisadas de gente que sube por la escalera. ¿Abres la puerta (pasa al 156) o vuelves a tu habitación (pasa al 76)?

136

En ese fresco aparece el titán Prometeo, orgulloso y desafiante, tratando de engañar a su señor Zeus, como un criado infiel intenta engañar a su amo. Prometeo mata a un toro y envuelve sus mejores partes en la piel, que esconde en el estómago. Cubre los huesos de grasa y ruega al padre de ios dioses que elija la porción que desee y se quede con ella. Tú puedes seguir hacia el oeste (pasa al 501), hacia el sur (pasa al 517), hacia el este (pasa al 96) o hacia el norte (pasa al 288).



137

Al cabo de pocos minutos vuelve Polícrates.

—Alteo, ¿quieres que practiquemos un poco de boxeo? —te pregunta.

--Bueno.

—Pues vamos a prepararnos.

Os atáis unas tiras de cuero alrededor de los nudillos, os desnudáis de cintura para arriba y comenzáis a boxear. Pronto adviertes que no se trata de un entrenamiento relajante. Polícrates es extraordinariamente ágil para su edad y te asesta tremendos puñetazos. Cuando uno de éstos te alcanza en la cara, se te aclaran las ideas.

—Venga, muchacho, estás dormido. ¡Combate!

Comienzas a responder a su ataque, pero tan sólo cuando Polícrates empieza a dar ligeras muestras de cansancio adquieres tú ventaja. Después de varias horas, ambos estáis exhaustos. Polícrates alza una mano.

—¡Alto, basta!

Os quitáis las tiras de cuero y os desnudáis del todo para daros un baño.

—Peleas muy bien cuando ¡o tomas en serio —comenta Polícrates—. Puedes servir.

—¿Servir para qué?

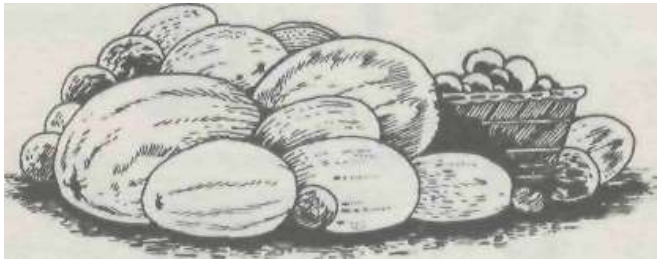
—Espero que nuestro entrenamiento te haya sido útil.

—Sí, gracias... Pero útil ¿para qué? No entiendo...

Suena un gong.

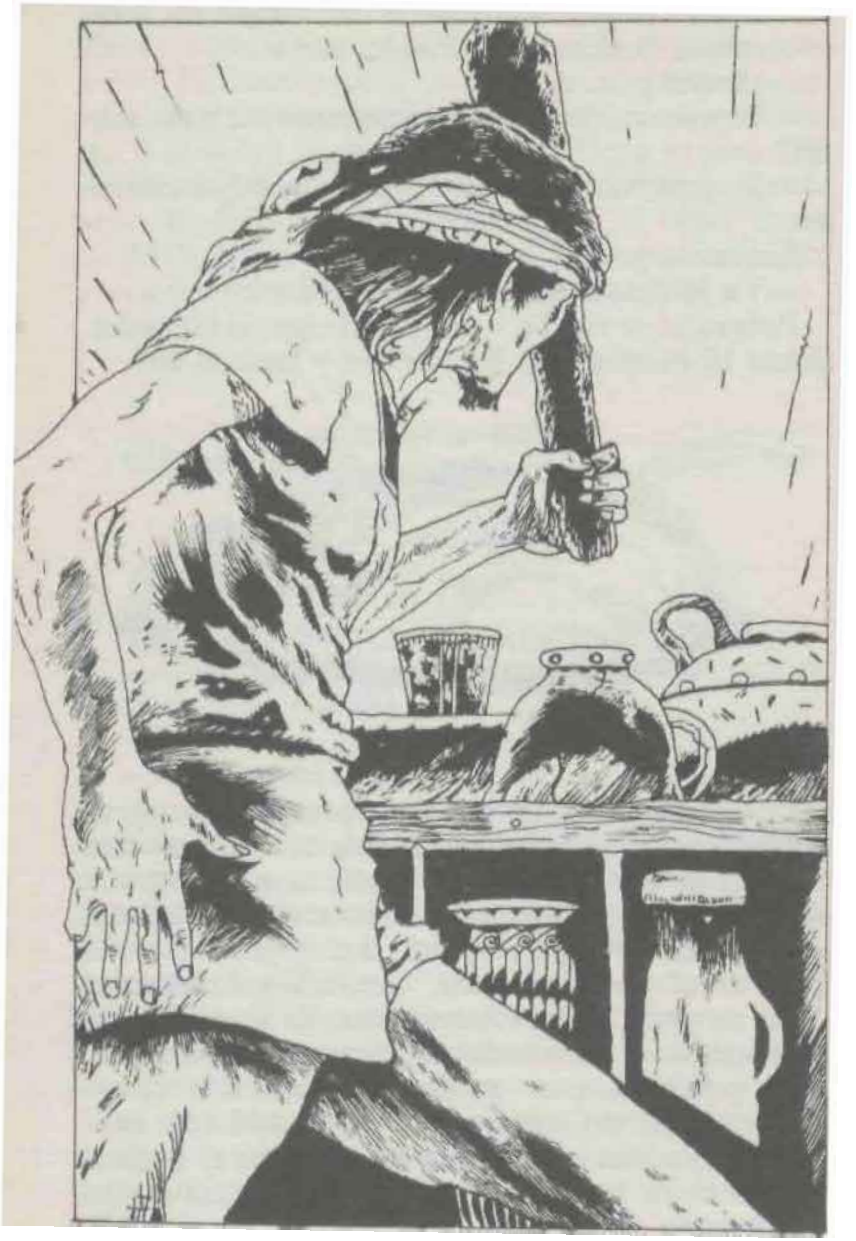
—Ya lo entenderás. Es hora de comer.

Polícrates se va. Te vistes y te diriges al comedor. Suma 10 puntos a tu Resistencia y pasa al 109.



138

De pronto adviertes que de la sandalia de uno de los danzantes situado enfrente de ti sobresale una cuchilla de metal. El hombre intenta golpearte con ella, pero tú te apartas bruscamente a un lado, arrastrando contigo al corro. La hoja le hace un corte en el cuello a Andra, que se desploma en el suelo sangrando abundantemente. El hombre escapa abriéndose paso entre la contusa concurrencia. Tú le persigues, pero no das con él en el laberinto de corredores del palacio. Vuelves al salón del baile y te comunican que Andra ha muerto, al parecer debido a que la cuchilla que la hirió se encontraba envenenada. Regresas a tu habitación, recibiendo 2 puntos de Deshonra. Pasa al 171.



139

El tabernero agarra una porra que tiene debajo del mostrador y se apresta a defenderse. Tiene Fuerza 7, Protección 12, y la porra Fuerza 2. Si le matas, pasa al 327; si pierdes, pasa al 205; si te retiras, pasa al 40. No puedes rendirte.

140

Cierras los ojos con fuerza y la imagen de Asclepio, dios de la medicina, se forma en tu mente. De la herida brota sangre en abundancia, pero sientes que con ella sale de tu cuerpo el mortal veneno. Cuando abres de nuevo los ojos, te encuentras en tu habitación. Al mirarte el abdomen, ves la cicatriz curva que lo recorre. Pierdes 5 puntos de Resistencia. Pasa al 171.



141

Echas a correr en busca de Ariadna. No está en su habitación. Recorres el palacio, pero la princesa no aparece por ninguna parte. Empiezas a perder la esperanza de encontrarla cuando te topas con ella en un corredor.

—¡Alteo, sabía que sobrevivirías al laberinto! —te dice con sincera alegría; después su expresión se vuelve preocupada—. Debemos marcharnos de Creta inmediatamente. Corren rumores de que se prepara un gran levantamiento en el resto de la isla. El incidente de esta mañana no era más que el comienzo. Tenemos que darnos prisa.

Te agarra de la mano y, sin hacer caso de tus protestas, te conduce fuera del palacio. Pasa al 199.

142

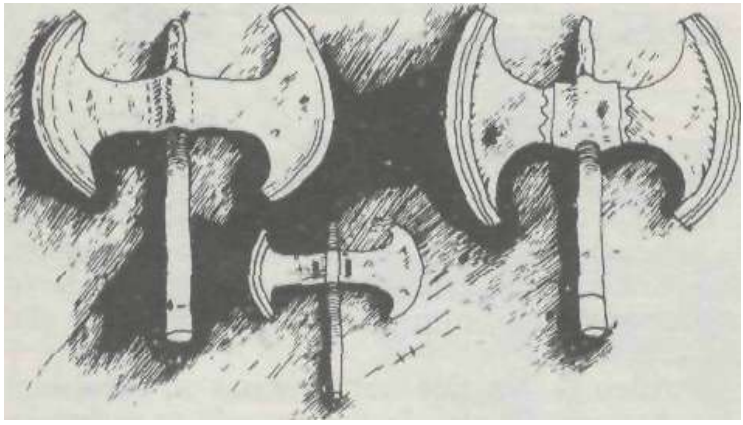
El esclavo te indica dónde están las habitaciones de Ariadna y después se aleja para seguir cumpliendo con sus obligaciones. Pasa al 469.

143

El último ataque de Minos te ha hecho una profunda herida en la pierna y, cuando el rey saca su hacha, sangras con abundancia. La mente se te oscurece y de repente percibes un resplandor azul. Te zumban los oídos, a la vez que te sientes flotar en el aire. Al abrir los ojos, ves a Minos que te mira fijamente.

—¡Está vivo! —exclama, y levanta el hacha, pero yerra el golpe.

Te pones de pie, curado por completo. Debes continuar el combate. Si matas a Minos, pasa al 443.



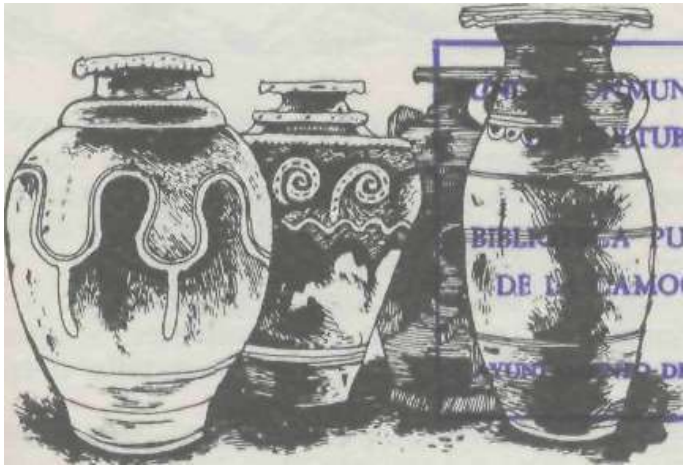
144

Esa pared de piedra, como las restantes que forman los retorcidos pasadizos y túneles del laberinto, está decorada con pinturas que, en este caso, parecen representar un juego en una playa. Una dama muy elegante, con una túnica de color azul

celeste, echa hacia atrás su negra cabellera, mientras las doncellas lanzan al agua la pelota, que es llevada y traída por las olas. En ese mismo momento te parece oír un ruido como de una cascada de agua. Quizá sea producto de tu imaginación, excitada por el pensamiento del inminente combate. Puedes seguir hacia el norte (pasa al 522) o hacia el sur (pasa al 328).

145

Cuando caes al mar, te llevas un gran susto. El choque con la superficie del agua te corta la respiración. Al intentar tomar aire, tragas agua y te sientes arrastrado hacia las oscuras profundidades del reino de Poseidón, donde moran los espíritus de los marineros ahogados y la única música que se oye es la risa macabra de las sirenas y los ruidos que hacen los peces. El dios del océano no perdona.



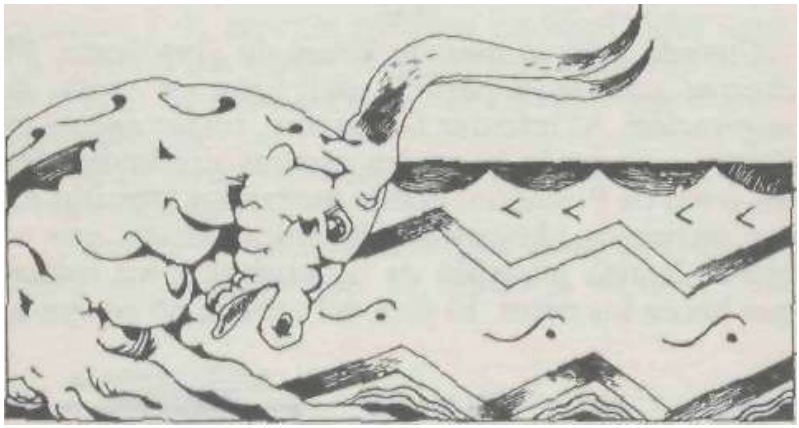
146

Lembra retrocede ante tu impetuoso ataque, mientras que tú avanzas para aprovecharte de tu ventaja. Entonces alguien grita a tus espaldas deteniéndote.

—Alteo, si no envainas la espada inmediatamen-

te, llamo a los guardias —te amenaza la voz chillona.

Te das media vuelta y descubres a Ariadna, la hija de Minos, vestida con una amplia túnica, los largos cabellos rubios desgreñados y la mirada amenazadora. Ganas 3 puntos de Honor. ¿Te marchas de allí y vuelves a tu habitación (pasa al 403) o sigues atacando a Lembra (pasa al 83)?



147

Instintivamente golpeas la copa de cristal contra la mesa, lo que te proporciona un arma cortante. Con ella amenazas al joven borracho. Pero antes de que iniciéis la pelea, Minos grita atronador desde el otro extremo de la mesa:

--¡Basta! Los dos sois de sangre real. Y los príncipes no pelean en los banquetes. Si queréis luchar, hacedlo en el campo de batalla o en la palestra.

Los dos jóvenes salen del salón tambaleándose y Minos se dirige a ti:

—Ese es mi hijo Kremton, aunque cueste creerlo. Ahora siéntate y disfruta de nuevo de la fiesta.

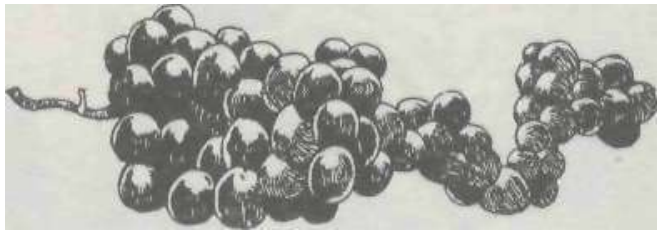
Te sientas otra vez al lado de Zaisia quien, en respuesta a tu pregunta, te dice que el otro joven es Miktros, el impopular amigo de Kremton.

Pasa al 160.

148

—No, Minos. No deseo a tu hija. Y me enferma tu isla cada segundo que paso en ella. Sácame de este maldito lugar y abandonaré para siempre tu desdichado reino. Desde hoy da por terminado el tributo de los jóvenes atenienses.

Minos parece sorprendido por tu arranque, pero no dice nada. Muy despacio, se interna en la oscuridad del laberinto y tú le sigues unos pocos metros detrás. Una o dos veces, Minos se detiene en un cruce y se queda pensativo, como si no recordara el camino. Luego se pone en marcha de nuevo, lo mismo que el perro de caza que vuelve a encontrar el rastro y sale corriendo en esa dirección. Al cabo de algún tiempo comienzas a sospechar que Minos se ha perdido, pues estás seguro de haber pasado dos veces por el mismo sitio. ¿Le obligas a Minos a reconocer que se ha perdido (pasa al **182)** o le sigues sin decir palabra (pasa al 65)?



149

Pasas ante un mosaico que representa una flota cretense que zarpa para saquear las costas de Atica y la ciudad de Atenas, como leones que atacan a corderos recién nacidos, sin darse cuenta de que el pastor vigila. Debajo del mosaico divisas algo que parece un brazalete que sujeta un mechón de cabello. ¿Recoges el brazalete (pasa al **176)** o lo dejas allí y te diriges hacia el sur (pasa al **448)?**



150

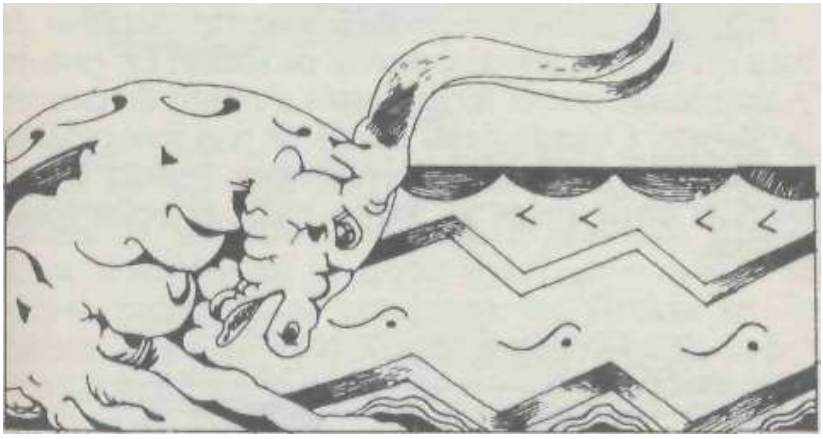
La madre de Zaisia vive en una humilde cabaña, parecida a la choza en la que habita tu madre Aetra en sus últimos años en la lejana Trezena. Zaisia te invita a entrar y te quedas en el umbral, mirando sin ver el oscuro interior, mientras ella llama a su madre. De dentro sale una anciana, que reconoce a Zaisia y la abraza. Comienzan a hablar, muy deprisa, en bajo cretense, lengua que tú no entiendes. Zaisia interrumpe la charla y te señala.

—Mi madre —te dice en un susurro.

Después se da la vuelta para seguir hablando con su madre. La anciana te sonríe. La conversación se vuelve acalorada: la madre de Zaisia grita y gesticula y su hija intenta calmarla. Tú permaneces allí de pie, un tanto desconcertado. Pasa al 72.

151

Si llevas prendido en el hombro un diminuto toro de plata, pasa al **265.** En caso contrario, pasa al **113.**



152

Al abrir la puerta de tu habitación, ves pasar por el corredor a Ariadna, acompañada por dos sirvientas. Te hace una seña, pero sólo tiene tiempo de decir «Hércules» antes de alejarse. Desconcerta-

do, echas a andar en dirección contraria. Te encuentras entonces con Diftis, que sale por una puerta, pero no te habla. Consideras que es mejor no molestarle, pues parece absorto en sus pensamientos. Después de explorar durante un rato las zonas más próximas a tu habitación, sin descubrir nada de interés, te sientes cansado y te retiras a tu cuarto. Te echas en la cama pensando en el extraño anciano. Pasa al 213.

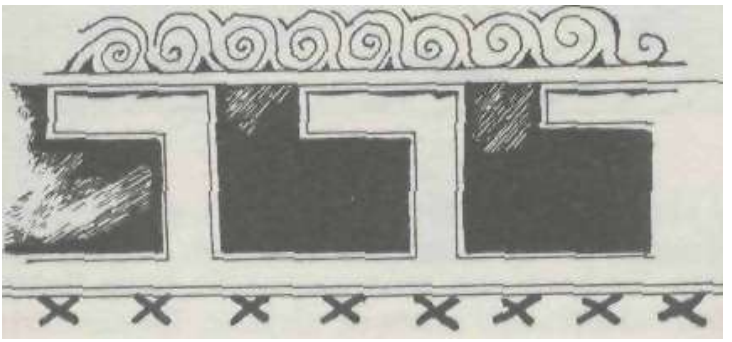


1S3

El guardia se limita a gruñir y sigue su camino por la galería. Pasa al 79.

154

Empiezas a cruzar uno de los bordes del foso de fuego. Tienes la frente cubierta de sudor. De pronto y, dominado por el terror, estás a punto de caer en las llamas. Cuando dejas detrás de ti el foso, alabas en silencio a tu divinidad protectora. Puedes seguir hacia el norte (pasa al 300) o hacia el oeste (pasa al 504).



155

Pronto compruebas que la mujer ha desaparecido. Sin embargo, sigues corriendo, sorteando las piedras derrumbadas y tropezando a cada paso. Al doblar un recodo, chocas con alguien. Necesitas unos instantes para darte cuenta de que es una mujer. Va vestida con una túnica azul y no desaparece cuando te frotas los ojos. Pasa al **356.**



156

Haces girar el picaporte y abres la puerta de un empujón. En esto oyes un «clic» y de las grandes bocas de las ranas salen disparadas dos flechas. Una fracción de segundo más tarde sientes un dolor punzante al clavársete las flechas en las sienes. Te envuelve una total oscuridad y te desplomas muerto en el suelo. **Si** aún no has invocado a Zeus, pasa al 213.

157

Arremetes contra el guardia, que no está preparado para este ataque. Dispones de dos asaltos antes de que el guardia responda a tu ataque. Pasa al 214.

158

El salón del trono ha experimentado una gran transformación desde que tú saliste de él. La gran mesa ha sido retirada a un lado, dejando el centro de la sala libre para los bailarines. En las dos galerías hay músicos que tocan agudas flautas o grandes liras con mástiles de madera, o golpean enormes tambores con un ritmo hipnótico. La música es extraña y ello te recuerda lo lejos que estás de Trezena, tu lugar de nacimiento. Los bailarines, esclavos ligeramente vestidos, parecen llenar todo el espacio con sus saltos y piruetas, realizando acrobacias aparentemente imposibles, haciendo ondear largas cintas de seda y agitando sus largas melenas al contonearse.

Los cortesanos están subidos a la mesa y golpean en ella con los pies llevando el ritmo. Ríen y hasta jalean con gritos de alegría a los bailarines cuando éstos ejecutan algún paso especialmente difícil. Tú también te subes a la mesa y tu corazón empieza a latir al compás de los tambores. Pronto llevas el ritmo dando patadas en la mesa como los demás. ¡Qué diferencia con los pausados bailarines del templo de Trezena!

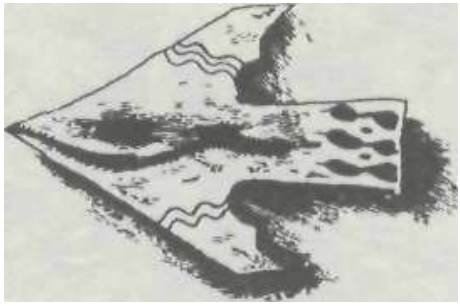
Pasa al 130.



159

Agarras la copa de la bebida que no has podido pagar y arrojas su contenido a la cara del taberne-

ro. Este agacha la cabeza, movimiento que aprovechas para asirle del pelo y machacarle el rostro contra el mostrador. El hombre se desploma sangrando en el suelo y se queda inmóvil. Tú te das media vuelta. Pasa al 327.



160

Cuando Miktros y Kremton se han ido, Minos vuelve a la mesa.

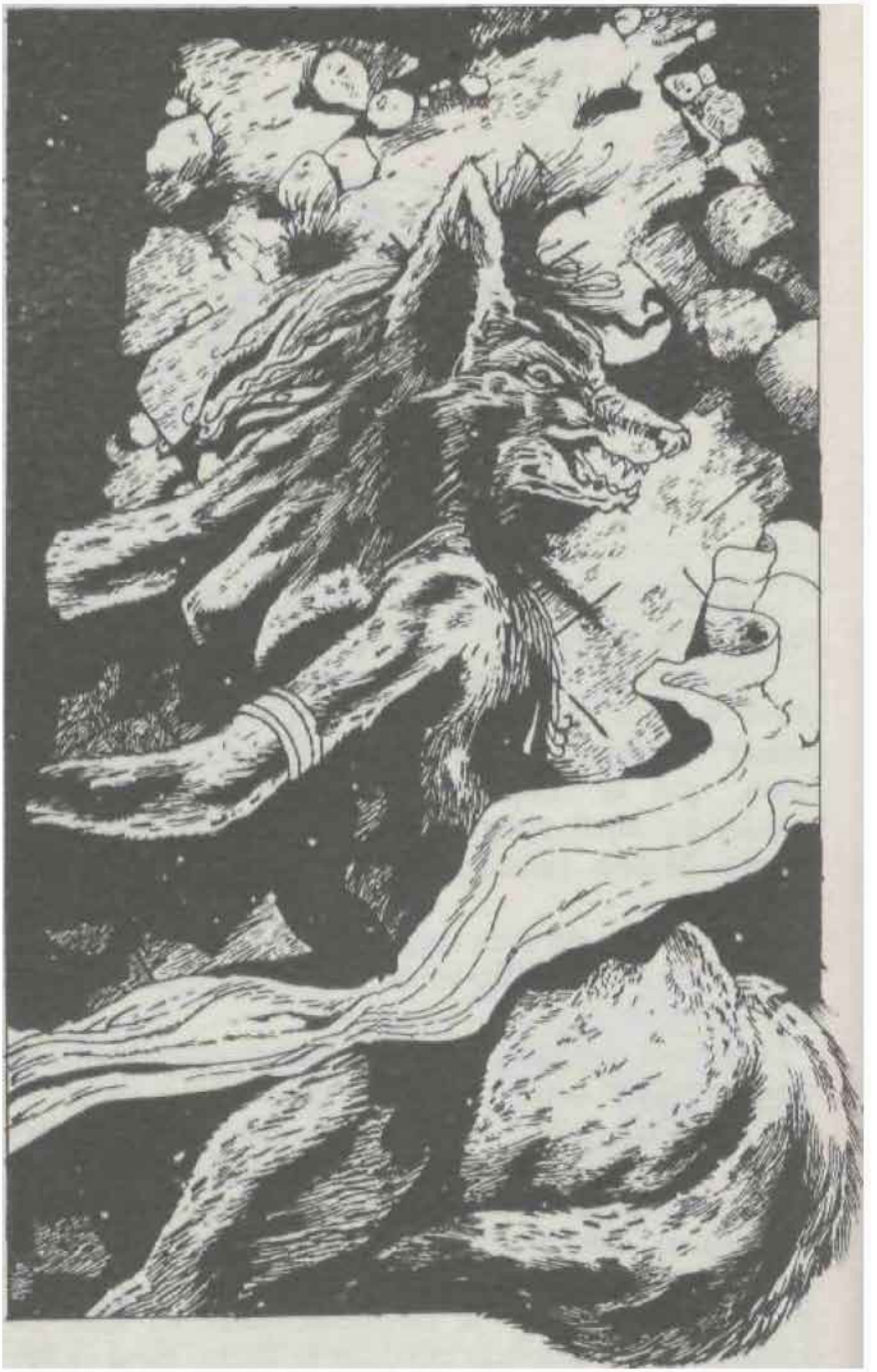
—Ahora sé de quién me he olvidado —dice como si nada hubiera pasado—. De Diftis. Diftis el cínico —y señala a un viejo vestido con una capa raída, que te mira con ojos penetrantes—. Le mantengo aquí porque... me divierte —sigue diciendo Minos recreándose en cada una de sus palabras.

—Minos, si no eres capaz de controlar a tu hijo gruñe Diftis—, ¿cómo crees que vas a tener autoridad sobre mi?

De nuevo se hace un tenso silencio, que rompe en seguida una sonora carcajada de Minos.

—¿Lo ves, Alteo? Me divierte. Ahora me diviertes *tú*. ¿Qué has venido a hacer aquí?

Si tienes la carta de tu padre y quieres entregársela, pasa al 339. Si deseas explicarle de palabra la razón de tu presencia en Creta, pasa al 253. Si prefieres mencionar a Eliduros, pasa al 431. Si decides decirle que has perdido la carta, pasa al 59.



161

En medio del resplandor de su gloria, el dios Apolo se te aparece.

—¿Quién conoce el mal que se oculta en el corazón de los hombres y de las mujeres? —se pregunta a si mismo—. ¡El dios Apolo!

—¡Mi señor! —protestas balbuciendo.

Zaisia se acurruca a tu lado.

—Ninguna lengua es desconocida para el dios —prosigue Apolo inexorable—. El dios de la verdad lo descubre todo. Esta mujer planeaba traicionarte esta noche durante tu sueño. ¡Esta es tu recompensa, traidora!

Ante tus ojos espantados, Zaisia se desploma dando alaridos. De su blanca piel nacen pelos por todas partes y su cuerpo se encoge convirtiéndose en el de un chacal. El animal aulla y echa a correr hasta perderse en la lejanía.

—Vuelve a la corte —te ordena el dios— y no te dejes engañar otra vez. Aún puedes triunfar.

Temblando, regresas solo al palacio. Pasa a! 109.

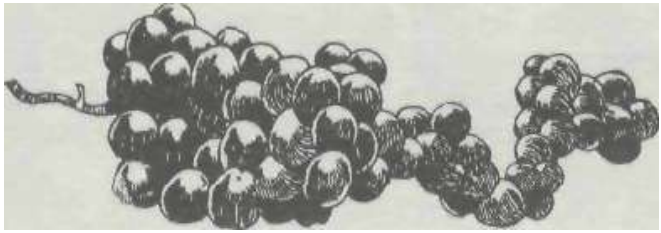


162

Te inclinas para recoger la lira, pero en ese momento oyes un terrible bramido. Las paredes vibran y se desprenden trozos de piedra. ¡El Minotauro se acerca! Dejas la lira y echas a correr. Recibes I punto de Deshonra por retirarte. Puedes dirigirte hacia el norte (pasa al 470), hacia el sur (pasa al 136), hacia el este (pasa al 411) o hacia el oeste (pasa al **186**).

163

Los guardias te atrapan y te conducen ante Minos, que ha estado contemplando tu tímido intento de combatir a sus hombres. Te mira de arriba abajo con desprecio y después te habla. Pasa al 284.



164

Te abalanzas sobre Polícrates y le das un puñetazo en el rostro. Los guardias, sorprendidos, tardan unos segundos en reaccionar y consigues alejarte unos cuantos metros antes de oír el silbido de una flecha que te pasa rozando y va a clavarse en el suelo delante de ti, donde queda vibrando como un junco movido por la brisa del verano. Te vuelves para ver si te persiguen, pero esto te hace tropezar. No tienes ninguna posibilidad de escapar y esperas el golpe fatal que te saque del mundo de los mortales. Pero no recibes ningún golpe, sólo percibes el resuello de los guardias que tiran de ti para ponerte en pie. Después te conducen ante Minos. Pasa al 284.

165

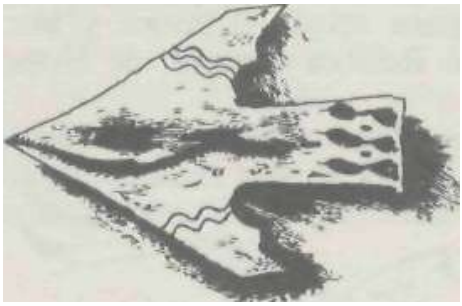
Ese fresco muestra cómo Prometeo fue liberado del infierno, pero sólo para ser encadenado una vez más, como un loco que nunca será libre, aunque tampoco morirá, pues su vida es de origen divino. Una gran águila visita todos los dias a Prometeo y le arranca el higado pedazo a pedazo con sus

afiladas garras. La sangre del dios gotea hasta el suelo y sus gritos angustiosos retumban como truenos. Sin embargo, Prometeo no muere, pues el higado le vuelve a crecer de nuevo cada mañana y el tormento continúa. Puedes seguir hacia el norte (pasa al 279) o hacia el oeste (pasa al 331).



166

Pillas al guardia por sorpresa y le hieres. Tiene Fuerza 5, Protección 12 y una espada con Fuerza 2. No puedes retirarte ni rendirte. Si el guardia es Gravemente Herido por ti, pasa al 350. Si mueres y Zeus te salva, pasa al 92.



167

—¡Alto! —grita Polícrates, que ha aparecido con dos guardias—. No sé qué está ocurriendo aquí ni me interesa. Nunca he visto una cosa igual. Alteo, vete a tu habitación. Y si uno de vosotros le sigue, lo sentirá.

—Soy el hijo de Minos —protesta Kremton,

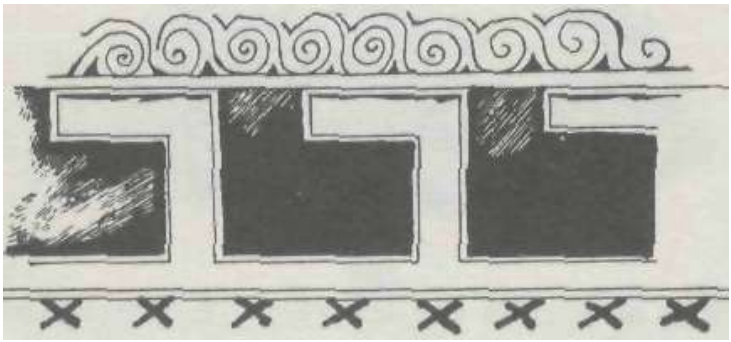
enfadado—. No tienes derecho a hablarme de ese modo.

—¿No? ¿Quieres que vayamos ante tu padre para ver qué dice?

Kremton se calla.

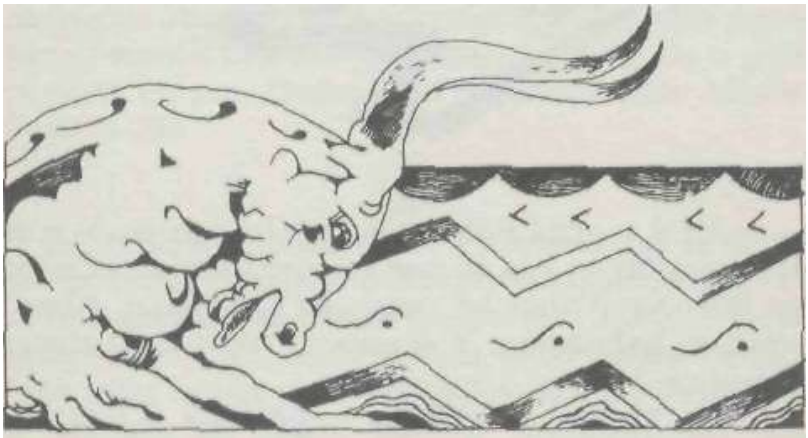
—Alteo, te he dicho que te vayas —te apremia Polícrates.

Pasa al 240,



168

Tienes la certeza de que ese talismán te preservará de todo daño y quizá hasta parará al implacable Minotauro. Te preparas para la prueba que tienes que superar para salvar el honor y las vidas de los atenienses. Recibes 1 punto de Honor y pasa al 501.



169

En esa parte, el laberinto está mucho más oscuro que en la que has dejado atrás. Cada paso que das parece adentrarte en una oscuridad mayor. Empiezas a confiar más en el tacto y menos en la vista, hasta que te limitas a avanzar a tientas, procurando no chocar contra las paredes. Al cabo de algún tiempo palpas un muro de sólida piedra que te impide el paso. Antes de que puedas dar media vuelta, la tierra comienza a temblar de nuevo y en el techo se abre una gran grieta por donde entra la luz a raudales. Gracias a esa claridad descubres que no estás en un pasadizo sin salida, sino en una bifurcación en forma de T. El terremoto continúa y el techo va a desplomarse de un momento a otro. Tienes que alejarte de allí si no quieres que te aplaste. ¿Vas a torcer a la izquierda (pasa al 131) o a la derecha (pasa al 537)?



170

Descubres sobre una mesa cerca de ti un ovillo de lana. Sin que nadie te vea, te lo guardas debajo de la túnica. Zaisia y su madre siguen gritándose. Pasa al 72.

171

Anochece y los últimos resplandores del crepúsculo se apagan en el horizonte. Aún contemplas el paisaje unos momentos desde la ventana de tu habitación, mientras consideras las opciones entre las que puedes elegir. ¿Quieres acostarte para estar descansado mañana (pasa al 213) o prefieres explorar el palacio (pasa al 400)?



172

El palacio está extrañamente tranquilo y en los corredores te cruzas con pocas caras conocidas. En esto suena a tus espaldas una voz amiga.

—¡Alteo, no creí que volvería a verte!

—Opris, me alegro de encontrarte. ¿Dónde está la gente?

—No sé. Yo estaba en mi barca en el puerto cuando se ha producido un terremoto. He vuelto al palacio a todo correr, pero no he visto a nadie más que a Ariadna, que iba en sentido contrario al mío.

Ante tu asombro, Opris te explica:

—Ariadna se marcha. Me ha dicho que no aguanta más. Minos y Policrates han desaparecido y no encuentro a Noa por ninguna parte —añade con voz angustiada.

Pasa al 22.

173

Dejas de luchar y bajas los brazos a los lados del cuerpo en señal de sometimiento, pero la mujer no acepta tu rendición. Tienes que proseguir el combate. Si vences, pasa al 202.

174

En los braseros del templo, de hierro artísticamente forjado, se quema oloroso incienso. Un tambor redobla con lentitud, marcando un ritmo inquietante. Sobre el altar hay un ánfora llena de agua y un cuenco con grano, como en toda ceremonia normal en honor de Deméter, pero además una grulla decapitada. Esta es la forma en que los cretenses veneran a la Madre Tierra; una grosera parodia de la celebración de la vida, del crecimiento y de la fertilidad.

Pangrion, el sumo sacerdote, oficia ante el altar. Guardias armados vigilan todas las puertas. Los cortesanos rodean en semicírculo el altar. Los siete jóvenes y las siete doncellas atenienses forman un

grupo aparte, bajo fuerte custodia. Te miran con reproche y tú les saludas con un gesto que quiere ser de ánimo: un ánimo que ni tú mismo sientes.

—Diosa Deméter —*invoca Pangrion*—, nos hemos reunido aquí para celebrar tu fiesta. Dos vigorosos jóvenes van ahora a combatir en tu honor. Que los contrincantes se presenten.

Opris toma tu túnica y te da unas palmadas en el hombro como queriendo infundirte confianza. Desde el otro extremo del templo, Ariadna te envía un beso, lo que te deja gratamente sorprendido. Kremton se ha despojado de su túnica y da vueltas a la palestra, golpeándose el pecho con aires de gran luchador. Sales a la palestra tú también. Pasa al 355.

175

Mientras reflexionas en la celda sobre lo sucedido, se te aparece Ares.

—Alteo, estoy orgulloso de ti —dice el dios resoplando—. Has hecho lo que debías hacer. Ya ves que me preocupo por ti.

—Señor, esta tarde tengo que luchar con Kremton. ¿Querréis ayudarme?

—¡Ah, lo siento, realmente no me es posible! Pero recuerda que todos estaremos animándote.

El dios desaparece en medio de un relámpago. Ganas 3 puntos de Honor. Pasa al 35.

176

Te agachas para recoger el objeto y de repente oyes el sonido que has estado temiendo todo ese tiempo: el bramido del rey de los toros, el Minotauro. Giras en redondo, pero la bestia se encuentra encima de ti. Sus cuernos despiden destellos acerados y sus ajos, que nunca han conocido el miedo, le miran con odio. La mitad humana del monstruo tiene poderosos músculos, unos brazos con los que podría hendir rocas y partir huesos como si fueran

cañas. La cabeza de toro, gigantesca sobre el tronco de hombre, casi te hipnotiza paralizándote.

El Minotauro tiene Fuerza (*)15 y Protección 22. Debido a tu vacilación, el monstruo es el primero en atacar. Si resulta Gravemente Herido por ti, pasa al **380.** Si te rindes, pasa al **209.** Si te retiras, pasa al **361.** Si mueres e invocas a Zeus pidiéndole ayuda, pasa al **505**

177

Aterrizas pesadamente en el fondo del foso y quedas tendido en la húmeda tierra, mientras oyes cómo se alejan los asistentes a la ceremonia. Te pones en pie, dispuesto a entrar en el laberinto. En tus oídos resuena la voz de Minos que, antes de partir, ha exclamado mirándote;

—¡Necio!

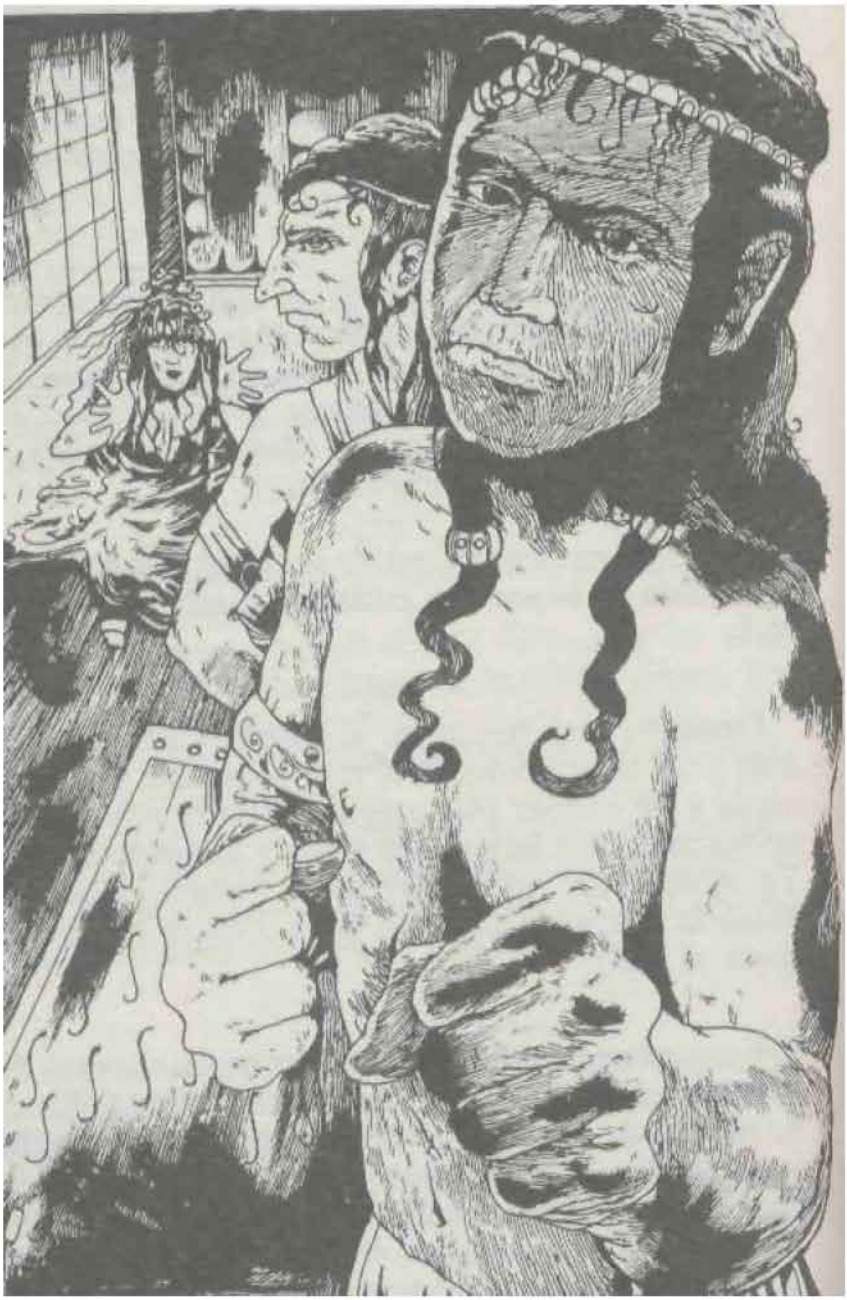
Coges de un candelabro de la pared una antorcha encendida y buscas la entrada al laberinto. Pasa al 5.

178

Descubres un fresco en el que hay pintados un mar y un cielo verdes. Del mar sobresale una torre verde y en primer plano aparece un hombre verde apoyado contra una pared verde y mirando al mar. Te sientes un poco mareado. Puedes continuar hacia la izquierda (pasa al **456)** o hacia la derecha {pasa al **528).**

179

Te sorprende ver representado en una pared del laberinto al mismo Zeus, padre del destino. El rey de los dioses dirige una barquilla en la que van dos personas hacia una pequeña isla muy poco poblada, donde son encontradas por un pescador. Este, asombrado, las lleva al rey para que les preste auxilio. Puedes seguir hacia el norte (pasa al **122),** hacia el sur (pasa al **366),** hacia el este (pasa a] **522)** o hacia el oeste (pasa al **436).**



—Deberíamos prepararnos para la cena —te dice Zaisia al cabo de algún tiempo.

—Bien, voy a por mi capa.

—Date prisa.

A buen paso te diriges a tu habitación, recoges la capa y vuelves a buscar a Zaisia. Al acercarte a su habitación, oyes gritos dentro.

Entras apresuradamente y te encuentras con Kremton y Miktros. Acurrucada en un rincón, Zaisia te llama a voz en cuello. Instintivamente te lanzas contra Kremton, derribándole de un golpe. Mientras los dos rodáis por el suelo, Miktros intenta darte patadas, pero le acierta más veces a Kremton que a ti. Los chillidos de Zaisia sirven de contrapunto a la pelea. De repente, la habitación se llena de gente y te separan de Kremton.

—¿Qué es esto? —brama Minos furioso.

Empiezas a decir algo, pero Polícrates te impone silencio.

—Zaisia es *mi* esclava —protesta Kremton.

—Zaisia no es la esclava de nadie —le corrige Minos—, sino una mujer libre.

Ariadna la consuela.

—Este hombre es un extranjero, un ateniense —sigue Kremton, lleno de ira—. ¿Por qué ha de divertirse con una muchacha cretense?

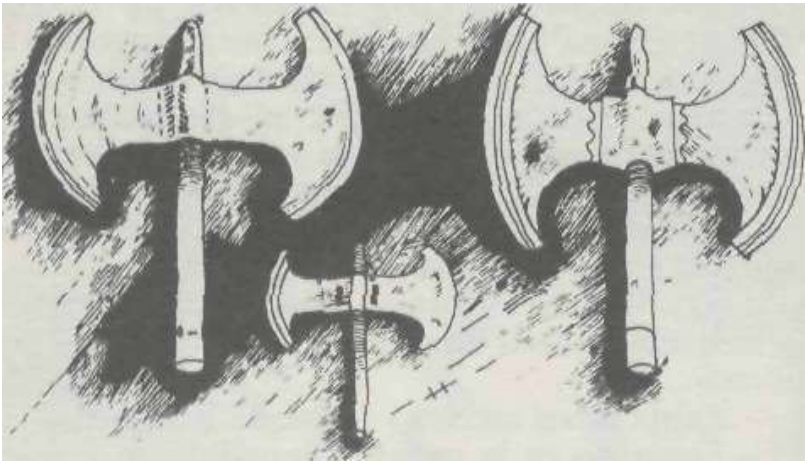
—Alteo es nuestro huésped —replica Minos, mirando a Zaisia, que le devuelve la mirada—. Pero no tengo nada que objetar a un combate entre los dos. Alteo, mañana en la fiesta de Deméter se celebra un pancracio ritual: deberás luchar con Kremton. Hasta ese momento, mantente alejado de él.

Minos se va, seguido de Kremton, que te dirige una mirada llena de odio. Los demás también salen de la habitación, Polícrates mirándote de manera significativa, Opris murmurando un «Mejor tú que yo», hasta que sólo queda Zaisia, que no se separa

de ti, sollozando desconsoladamente. Pasa al 71.

181

Anonadado por la fuerza de la guerrera amazona, sales tambaleándote de la habitación. La risa burlona de **Lembra** resuena en tus oídos. Recibes 2 puntos extra de Deshonra. Vuelve a tu cuarto y pasa al 403.



182

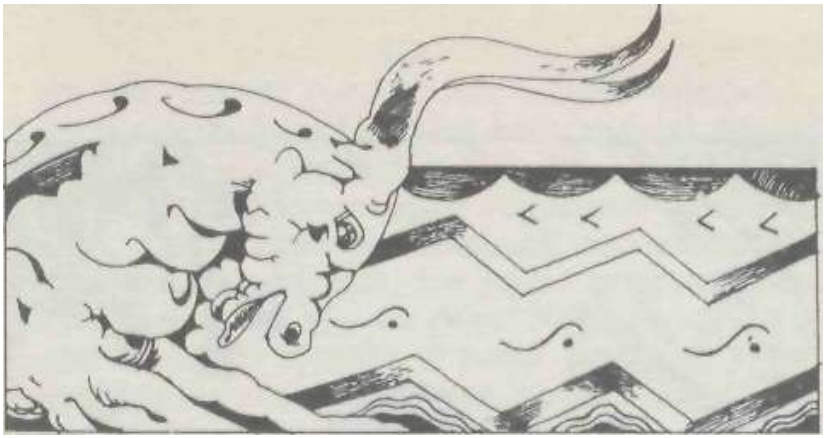
—**Te** has perdido, Minos. Hemos pasado ya por este lugar. No tienes más idea que yo de cómo se sale de este laberinto.

—**Si** eso es lo que crees, busca tú solo la salida.

Dicho esto, se da media vuelta y se aleja dejándote solo en la húmeda oscuridad. ¿Le sigues a cierta distancia (pasa al 102) o intentas encontrar la salida por tus propios medios (pasa al 488)?

183

Recibes 3 puntos de Deshonra por tu cobardía. ¿Qué es ese calor comparado con el terrible escalofrío de la muerte que experimentarás si no matas a tu enemigo? Vuelve al 501.



184

Zeus te salva y te conduce a un lugar de la isla cubierto de maleza. Los guardias se encuentran muy lejos, a tu izquierda. Sigues un sendero hasta que se bifurca. ¿Quieres torcer a la izquierda, hacia Cnosos (pasa al 194) o a la derecha (pasa al 285)? ¿O prefieres salirte del sendero (pasa al 223)?

185

Te zafas de Polícrates y corres escalera abajo. Oyes un ruido a tu espalda, pero no te vuelves a mirar. Entonces una lanza te derriba y caes muerto en el suelo. Si Zeus puede salvarte, pasa al 213.





186

En esa pared, pintado en colores apagados, aparece el orgulloso Hércules realizando el primer trabajo para su traidor primo Eurisleo. En un verde valle el poderoso héroe estrangula al león de Nemea, agarrándolo por la abundante melena. El animal grita agonizante, sin poder escapar de las fuertes manos del hijo de Zeus. Ni una gota de la sangre del héroe mancha el suelo, en el que yacen desperdigadas porras y flechas, rotas e inservibles. Puedes seguir hacia el este (pasa al **288),** hacia el sur (pasa al **501)** o hacia el oeste (pasa al **249**).

187

Dos guardias están esperándote. Te conducen de nuevo a la celda, donde esta vez te vigilan con más cuidado. Pasa al **244.**

188

De repente comprendes la verdadera utilidad del ovillo de lana. Al extremo del hilo atas una piedra, caída hace años de la pared humedecida por el rocío, y la dejas en el suelo. Ahora, Alteo, serás capaz de volver a la salida, cuando hayas matado al Minotauro, siguiendo el hilo que vas desenrollando en tu avance hacia el interior. Pasa al **501.**

189

Te acercas a Polícrates y le ruegas que te entrene un poco antes del combate con Kremton. Te mira con cara de pocos amigos y, por primera vez, adviertes lo cansado que parece estar.

—No tengo tiempo ahora para ti —contesta bruscamente—. Perdiste tu oportunidad.

—¿Qué sucede?

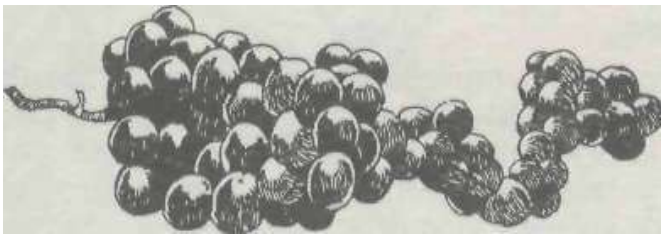
—Hemos descubierto el complot que un grupo de ciudadanos preparaban para sublevarse durante la fiesta y saquear Cnosos..., con la ayuda de tus amigos Diftis y Crabia, he de añadir. Al parecer,

Lactris estaba enterado de ello, pero es demasiado ambicioso para hacer nada. No me lo comunicó y por ello le detendré, aunque trate de congraciarse con *ésos* —concluye, señalando a Miktros *y* Kremton.

Un sonoro chasquido silencia las conversaciones y todos los ojos se vuelven a Psije. Pasa al 247.

190

El joven, con gesto burlón, agarra una jarra de vino y lo derrama sobre tu cabeza. Después te echa ésta hacia atrás tirándote del pelo *y* te mete una naranja entera en la boca. Retrocedes tambaleándote y medio ahogado. Dos guardias te prenden y, a una señal del rey Minos, te llevan a una celda. Recibes 3 puntos de Deshonra. Pasa al 244.



191

Rezas a tu divinidad protectora y te echas en la cama. Puedes anotarte 2 puntos de Honor o bien sumar 5 a tu Resistencia. Pasa al 213.

192

—Alteo - -continúa diciendo Opris—, la ciudad está revuelta. Esta mañana has descubierto un complot, pero hay más. Y se va a derramar sangre. Sigue mi consejo y márchate. Si ésta no fuera mi patria, yo también me iría.

¿Intentas convencerle para que apoye tus aspiraciones al trono de Creta (pasa al 22) o decides marcharte (pasa al 116)?

193

Puedes seguir hacia el este (pasa al 393) o hacia el oeste (pasa al 230).

194

Antes de que hayas podido alejarte, dos soldados te salen al paso, como surgidos de la tierra misma, y te derriban al suelo. Tu resistencia es inútil y pronto te encuentras firmemente atado. Los soldados te conducen a la prisión. Pasa al 282.

195

A la mañana siguiente un guardia te arroja un pedazo de pan por el tragaluz y lo comes ansiosamente. Después vuelves a recostarte contra la pared, procurando permanecer en !a sombra. Pronto en la celda el calor se hace insoportable y la ropa se te pega al cuerpo.

Cuando has perdido toda noción del tiempo, la puerta se abre y un guardia te trae una pequeña ánfora llena de agua y carne y pan en una cesta. Das un largo trago y, una vez aliviada la sed, empiezas a comer la carne.

—¿A qué se debe esto? —preguntas al guardia—. ¿He sido perdonado?

—No —contesta sonriendo—, pero parece que no permanecerás mucho tiempo con nosotros. Vas a ser conducido al laberinto.

Pasa al 478.

196

Continúas trepando lentamente hasta que consigues introducirte por la abertura del techo. Parece que se trata de una especie de chimenea que se eleva inclinada sobre la galería. Ahora avanzas más deprisa, a pesar del cansancio, y pronto sales a un pequeño corredor al pie de los muros del palacio, cubierto de un polvo marrón. Pasa al 278.

De repente se te aparece el dios arquero, Se acerca a ti y te rodea los hombros con su brazo.

—Alteo —te dice—, lo has hecho muy bien hasta ahora. Todo lo que te queda por hacer es matar al Minotauro y escapar de Creta con Ariadna. Aparentemente, eso no debería ser muy difícil, pero yo sé que si lo será.

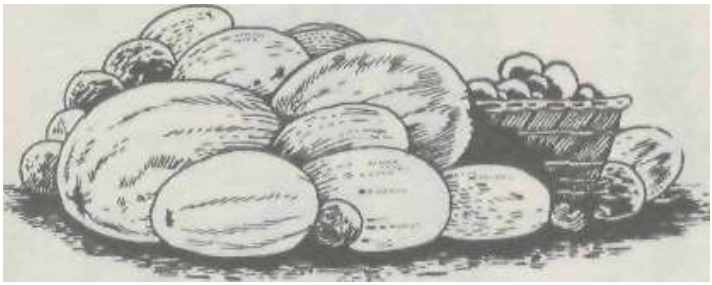
Dicho esto, desaparece, dejando sólo en el aire vestigios de su perfume. Recuerdas los hechos que te han conducido hasta aqui. Por orden de Hermes partiste de Trezena hacia Atenas, donde es rey tu padre. Avisado por tu dios protector, mataste a Procusto, el posadero traidor. Después, al cruzar un rio, irritaste a Hera, reina de los dioses, pues como iba disfrazada de vieja mendiga no la reconociste y la arrojaste al agua. Venciste al monstruoso jabalí que aterrorizaba a la población de Cromion. También derrotaste a las terribles ratas de Pages. Te encontraste de nuevo con tu dios protector en su templo de Delfos y recibiste una profecía de él. Estuviste en Tebas y en Acames, donde competiste en las carreras de carros y obtuviste el segundo puesto. En Atenas salvaste a un cretense llamado Eliduros de ser lapidado por una muchedumbre furiosa y él te dijo que en Creta saludaras de su parte a la hija de Minos.

Cuando te reuniste con tu padre, por primera vez desde tu nacimiento, te dio una carta para el rey Minos de Creta y te pidió que negociaras el fin del sangriento tributo de siete jóvenes y siete doncellas que Atenas le paga anualmente. Después luchaste contra el ejército de las amazonas que atacaba a la ciudad y contribuíste a derrotarlo. Incurriste en las iras de las Furias, ejecutoras de la justicia divina, salvando a un hombre que había matado a su esposa. En la travesía a Creta lograste escapar de la serpiente de mar enviada por Poseidón, pasaste por Citnos, Melos y Tera, superaste una tremenda

tempestad, mataste a un viejo salvaje en Citerea y, después de eludir a Talos, el gigante de bronce de Creta, has llegado ante las costas de esta isla, que divisas desde la proa del barco que te ha traído de Atenas. Pasa al 108.

198

Otra pintura muestra una escena en la que Hércules libera a una muchacha de las fauces de un monstruo marino. Es Hesione, sacrificada a Poseidón por su padre Laomedonte. Hércules, un auténtico héroe, ataca al monstruo y lo mata: su sangre tiñe de rojo el mar, como los rayos de sol que se reflejan en sus aguas. Hesione presencia el desenlace, con las cadenas ya rotas, pero aún colgando de sus blancos brazos. Puedes seguir hacia el norte (pasa al 56), hacia el este (pasa al 430), hacia el sur (pasa al 402) o hacia el oeste (pasa al 385).

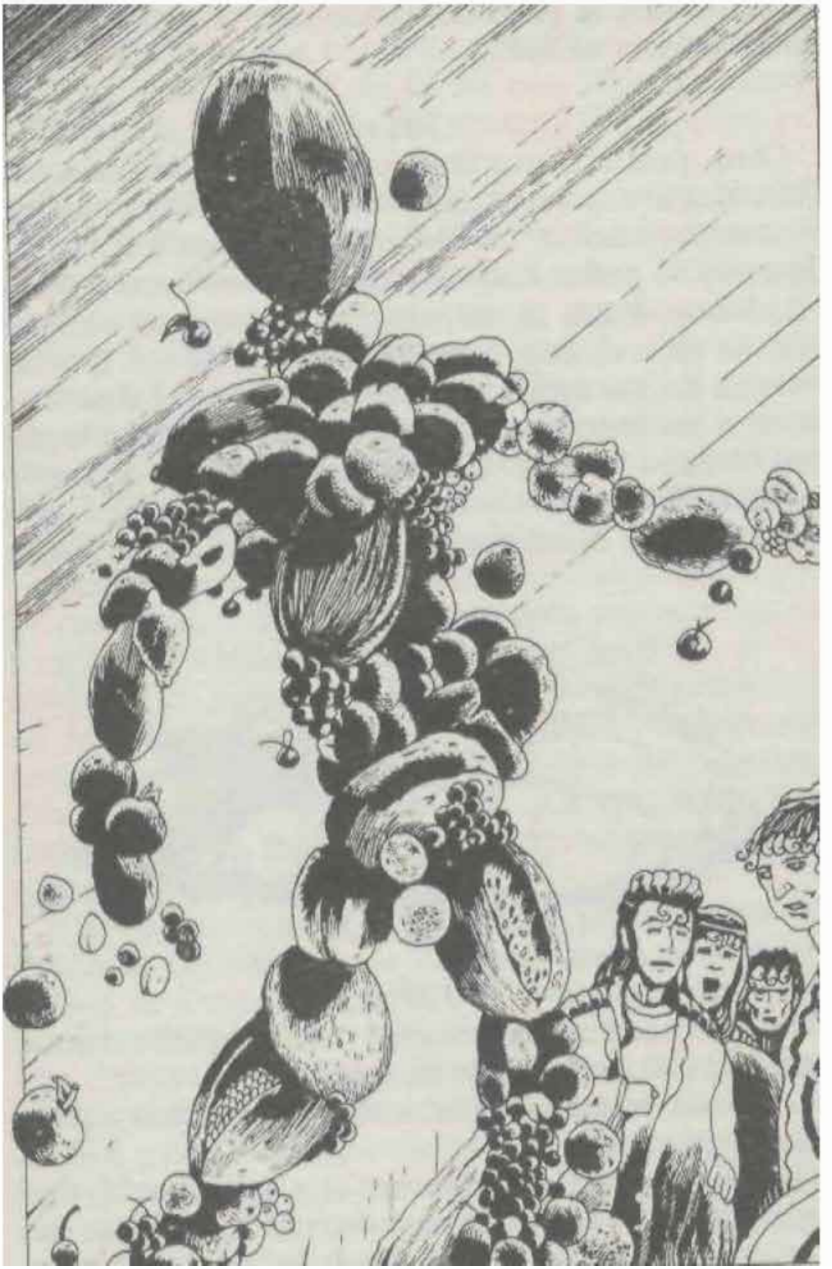


199

En el puerto encuentras una pequeña barca amarrada discretamente al muelle.

—Es mi barca —te comunica Ariadna—. ¡Deprisa!

Subís a bordo y, mientras ella iza la vela con destreza, tú das tajos a las amarras hasta que las cortas. El viento hincha la vela y la barca se hace a la mar, con rumbo hacia el nordeste. Te sientas en la popa con Ariadna. Pasa al 473.



Cuando estás a punto de caer desde el borde del foso, sientes que una oleada de cólera divina fluye por tus venas y, deshaciéndote de los guardias, te acercas a Pangrion. La diosa habla por tu boca, mientras que tú pareces un simple espectador de lo que sucede.

—Sumo sacerdote —grita la diosa con tu voz—, has profanado mi culto y lo has convertido en una celebración de las fuerzas oscuras del hombre, en una fiesta de la muerte. Sírveme ahora como nunca lo has hecho en vida.

De la mano con la que apuntas a Pangrion brota un rayo de sol que transforma al sumo sacerdote en una horrenda estatua hecha enteramente de frutas. Ante las miradas horrorizadas de todos los presentes, se mantiene un momento en pie y luego se derrumba, esparciendo por el suelo naranjas, manzanas, mangos, melones, plátanos, melocotones, cerezas y otras frutas que no reconoces.

La diosa te deja.

—Traedme mis armas —ordenas en medio del silencio— y entraré en el laberinto para destruir el mal que encierra.

Te traen todas tus cosas de tu habitación y, perfectamente equipado, diriges una última mirada a los cortesanos, echas mano de dos mandarinas y un plátano para comerlos después y saltas ágilmente al fondo del foso. Ganas 5 puntos de Honor. Pasa al 5.

201

Atas a Polícrates los pies para que no pueda andar y con los extremos de la cuerda le sujetas las manos a la espalda. Una vez que le dejas así atado de pies y manos, te diriges tranquilamente hacia el palacio. ¿Quieres recabar el apoyo de algún cortesano (pasa al **421**) o vas en busca de Ariadna (pasa al **503**)?

202

Corres hacia la puerta. Pasa al 187.

203

Esperas a que Lactris hable. Este deja la lima y la talla en un estante y se vuelve a mirarte.

—Bien, me pregunto, ¿cómo es que Opris se ha hecho tan amigo de los tracios?

—¿Crees que lo es?

—No. Pero yo debía haber sido elegido éforo. Yo *deseaba* ese puesto. No es que Opris no pueda hacerlo bien.

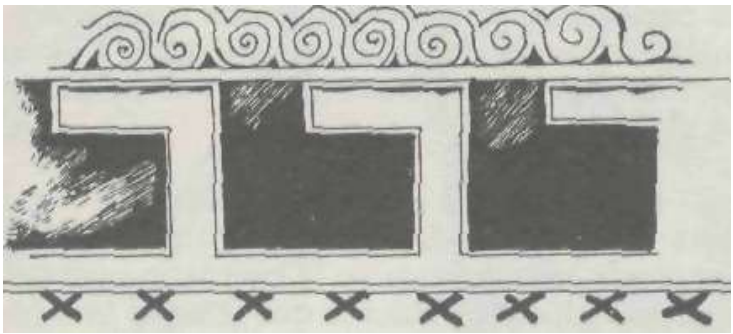
—¿Y no lo va a hacer?

—Maldito sea, si que lo hará bien. La culpa la tiene esa princesa de ojos de lechuza. Se ha metido al tío Pangrion en el bolsillo. Estoy de mal humor, Alteo.

Alguien llama a la puerta. Entra Psije y tú te marchas. Al salir, oyes que Lactris comienza a hablar:

—Psije, querida...

Parece haber recobrado su buen humor. Puedes ir al templo (pasa al 17), al gimnasio (pasa al 50) o a tu habitación (pasa al 240).



204

No tienes a dónde retirarte. Recibes 1 punto de Deshonra y sigues luchando. Vuelve al 124.

205

El tabernero, acostumbrado a tratar con clientes revoltosos, te golpea con la porra dejándote inconsciente. Si aún puedes ser salvado por Zeus, pasa al 327. De lo contrario, serás arrojado al mar, junto con los desechos y la basura.

206

Opris te da unas palmadas en el hombro.

—Muchas gracias.

Te diriges al salón del trono. Policrates está supervisando los trabajos de limpieza.

—¿Qué quieres? —te pregunta.

—¿Dónde está el rey?

—Está ocupado. ¿Qué deseas?

No vas a tener más remedio que tratar el asunto con Polícrates.

—Se trata de Psije.

—¿Y qué pasa con ella?

—¿Qué le vas a hacer?

Policrates te señala la mancha de sangre que hay en el suelo.

—¿Qué piensas tú?

—Nada —respondes, y tu tono imperativo zanja otras preguntas.

—Está bien —y te lleva a un rincón—. ¿Qué estás dispuesto a hacer?

—¿Qué quieres decir?

—Que cooperes conmigo.

—De acuerdo. ¿Qué deseas de mi?

—Quiero a Kremton muerto.

Pasa al 376.

207

El tercer dia amanece radiante y te despierta la luz del sol que entra a raudales por la ventana. Es la fiesta de Deméter, el dia en que habrás de luchar con Kremton y en que Minos deberá decidir sobre el tributo de Atenas. Sin atreverte a hacer presa-

gios, le lavas, te vistes y te preparas para lo que te espera. ¿Te diriges al salón del trono (pasa al 477) o prefieres aguardar en tu habitación (pasa al **315**)?

208

Sigues a Minos hasta el gran salón comedor, en el que ya se oyen las animadas charlas de los cortesanos. Cuando entra el rey, todos se callan. Te sientas a la mesa y, cuando traen la comida, te sirves una buena ración de sopa de verdura. Justo enfrente de ti está sentado el hijo del rey, Kremton. Piensas cuál será la mejor forma de provocar a ese bruto ignorante. Miras a tu alrededor y, cuando nadie se fija en ti, empujas a través de la mesa tu plato de sopa hacia Kremton, de modo que el contenido se derrama en su regazo. Kremton mira abajo y, cuando el líquido hirviendo le atraviesa la túnica y le abrasa los muslos, da un salto gritando de dolor.

—Vas a morir por esto. Mañana, en la fiesta de Deméter, lucharé contigo en la palestra y no pararé de golpearte hasta que pidas clemencia. Entonces, gusano ateniense, le mataré.

Dicho esto, y agarrándose la túnica, se va.

—Kremton está en su derecho —afirma Minos—. Mañana, en la fiesta, tendrá lugar el combate... hasta que uno de los dos venza —añade mirándote con gesto de conspiración.

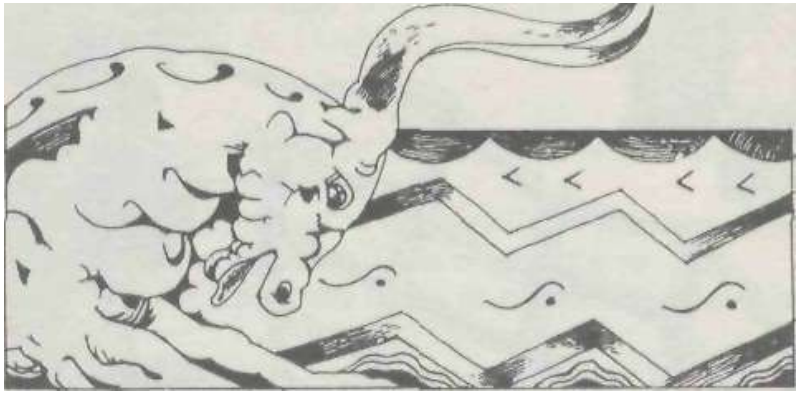
—Tengo que prepararme para la pelea —dices a los presentes, *y* sales del comedor dirigiéndote hacia tu aposento.

Pasa al 500.

209

Con el convencimiento de que nunca podrás vencer a ese monstruo, levantas los brazos en señal de que deseas que cese el combate. El Minotauro se detiene un instante, extrañado de tu acción, pero en seguida baja la cabeza y se dispone a embestirte.

Ves cómo el hombre-toro se acerca y después te hundes en la más negra oscuridad mientras los cuernos de la bestia le atraviesan los ojos y el cerebro. Tu aventura ha terminado. Has fracasado en tu misión.



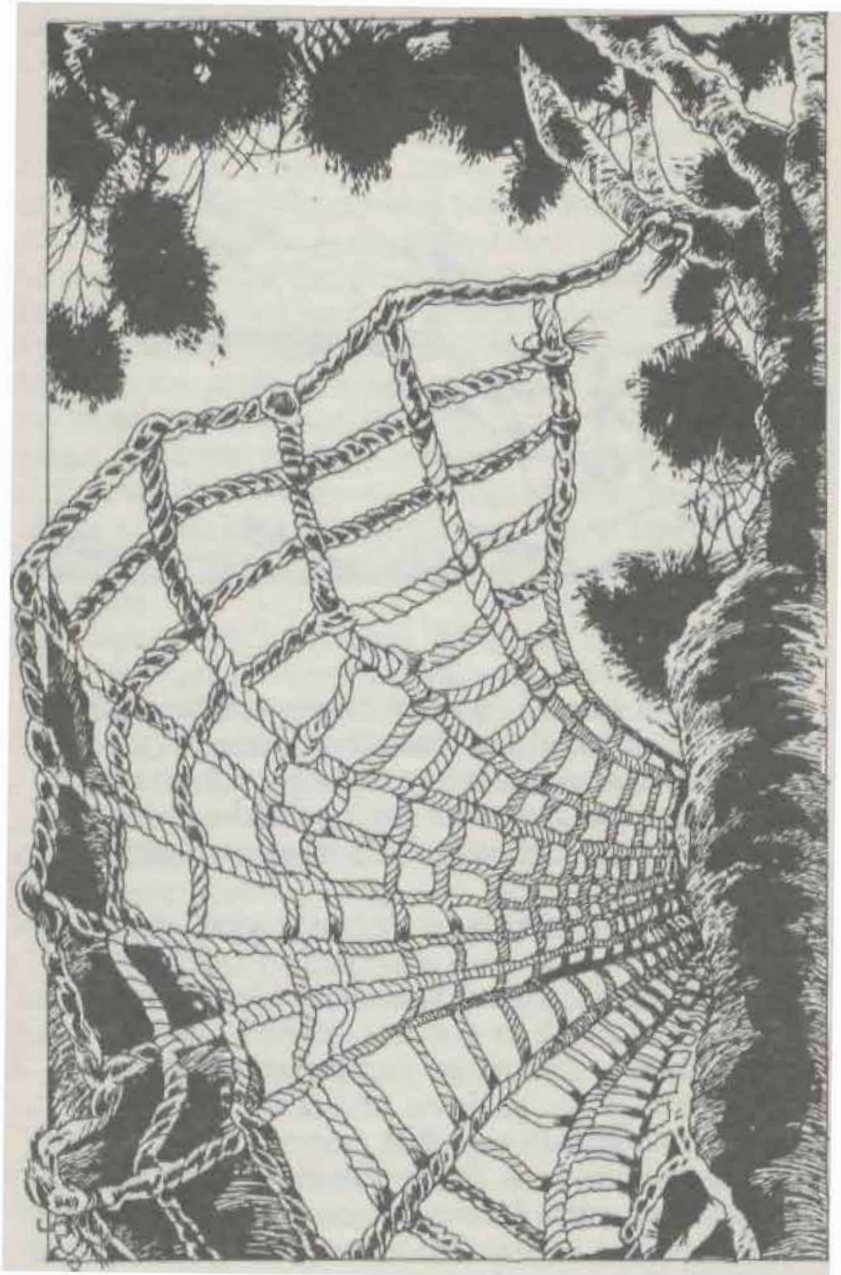
210

Golpeas a Lactris, que retrocede tambaleándose hasta caer de espaldas. Entonces Kremton y Miktros arremeten contra ti y te tiran al suelo. Antes de caer, recibes en el vientre un tremendo codazo de Miktros. Ganas 2 puntos de Honor, pero pierdes 5 de Resistencia.

Policrates se acerca y te mira con gesto de cansancio.

—Pero ¿es que nunca vas a aprender, Alteo? Ha sido una estupidez lo que has hecho —se vuelve a los guardias—. No tengo tiempo ahora para ocuparme de él. Encerradle en una celda.

Te sacan del salón y aún tienes tiempo de ver cómo Lactris se pone de pie. Opris mueve la cabeza de un lado a otro cuando pasas delante de él. Te arrojan en una celda, donde empiezas a comprender que no has actuado con prudencia. Si Ares es tu dios protector, pasa al 17S. Si no lo es, pasa al 35.



211

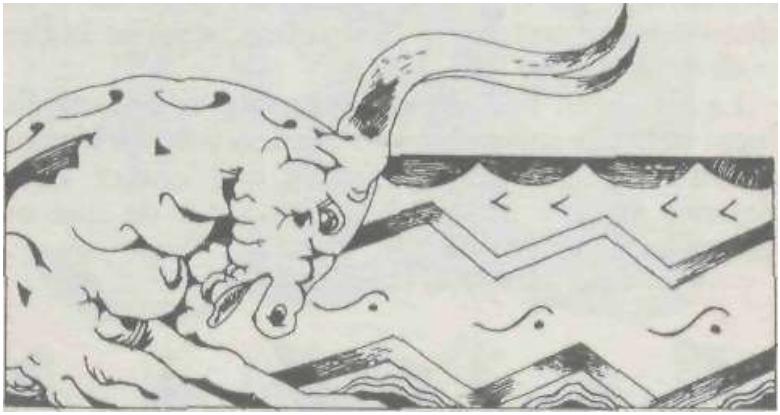
Al entrar en la arboleda, lo primero que notas es el frescor de su sombra. Después cae sobre ti una red y de los árboles saltan al suelo varios soldados. Uno de ellos te da una patada en los pies y tú te desplomas como un fardo. A continuación, fuertemente atado, te montan en un burro y de esta manera ignominiosa eres conducido a prisión. Recibes 1 punto de Deshonra. Pasa al 282.

212

Le entregas el anillo del rey Minos y él lo toma, comprendiendo en seguida.

—Lo haré lo mejor que pueda —te promete—. Adiós, Alteo. Que los dioses te protejan.

Partes en dirección hacia el puerto. Pasa al **116**.



213

Pronto te quedas dormido. Pasa al 207.

214

El guardia tiene Fuerza 6, Protección 10 y una espada de Fuerza 2. Si resulta Gravemente Herido por ti, pasa al 350. Si te rindes, pasa al 286. Esta vez no puedes ser salvado por Zeus ni tampoco retirarte.

215

Arremetes contra el guardia, pero estás tan débil que se libra de ti fácilmente, sale de la celda y cierra la puerta con cerrojo por fuera. Luego oyes cómo se ríe. Golpeas la puerta con los puños durante un rato. Finalmente decides acabarte la carne. Pasa al 478.

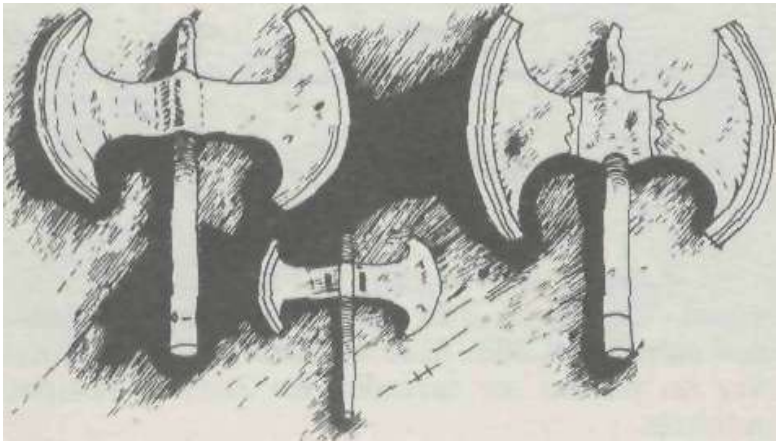


216

Cuando entras en las habitaciones de la princesa. Ariadna se muestra encantada de verte con vida.

—Sabia que lo conseguirías —te confiesa—. Ahora tenemos que abandonar este lugar antes de que vuelvan a apresarte. Tengo una barca en la que podemos escapar.

La sigues de buena gana y pronto os encontráis fuera del palacio, de camino hacia el puerto. Varios guardias os persiguen. Tenéis que correr para dejarles atrás y llegar al puerto antes de que os detengan. Pasa al 199.



217

Del techo se han desprendido numerosos bloques de piedra que hacen tu avance muy dificultoso. Trepas por encima de los escombros, ayudándote con las manos, pero tardas más de diez minutos en recorrer unos cien metros. Tienes los pies llenos de ampollas y las manos en carne viva de agarrar ásperas rocas. Finalmente sales a un pasadizo despejado y echas a correr por él. Entonces se produce un nuevo temblor de tierra y el aire se oscurece con el polvo de las piedras que caen. Tú sigues adelante. Pasa al **131.**



218

El guardia acepta tu rendición y te escolta hacia la celda, donde te encierra de nuevo. Pasa al **244.**

219

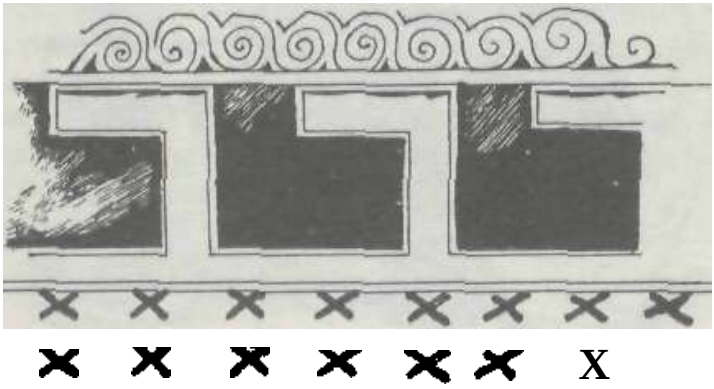
En la pintura de esa pared del laberinto tu predecesor Hércules se dirige a la costa de Tracia para realizar su octavo trabajo. Los caballos carnívoros de Diomedes relinchan y tiran coces contra su capturador. Hércules, fatigado por tantos afanes, trata de alcanzar la arena de la playa antes que

sus perseguidores, el orgulloso rey de Tracia y sus secuaces.

En el centro del pasadizo hay un oscuro foso. Con gran riesgo lo rodeas. Después puedes seguir hacia el oeste (pasa al 384), hacia el sur (pasa al 16) o hacia el este (pasa al 385).

220

En esas paredes hay incrustados unos brazos metálicos que sostienen restos de antorchas apagadas. Las paredes, ennegrecidas por el humo, no dejan ver ninguna pintura. Sólo descubres una puerta en el extremo norte, sobre la que está inscrita la letra M. Puedes cruzar la puerta (pasa al 384) o dirigirte hacia el oeste (pasa al 68), hacia el este (pasa al 16) o hacia el sur (pasa al 276).



221

—Lembra —dices balbuceante—, la amazona Antíope me encargó que hablara contigo.

La mujer parece reflexionar.

—Extranjero —dice (y está claro que no quiere decir «amigo»)—, no tengo más remedio que creerte. Pero no me fio de ti.

Después prescinde del pomposo modo de hablar de las amazonas y te pregunta:

—¿Antíope? ¿De verdad? ¿Cómo está?

Los guardias empiezan a sacudir las contraventanas por fuera.

—Lembra, si no me salvas de los guardias, no podré seguir hablando contigo. Me he escapado de la prisión... Ha habido un malentendido. Tienes que esconderme.

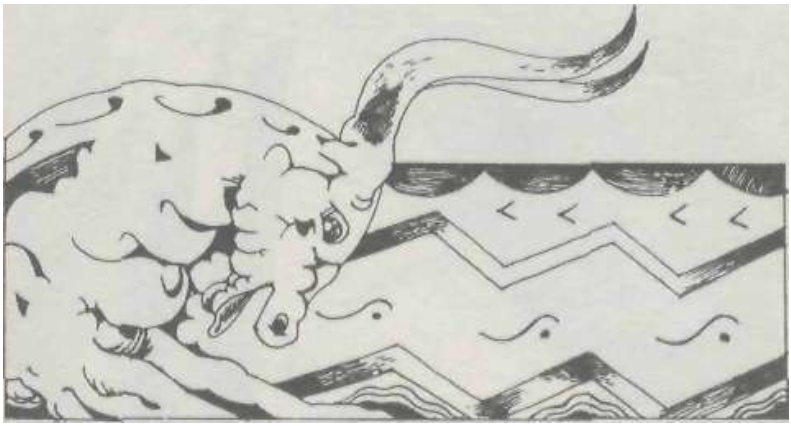
Ella hace un gesto de desdén.

—¡Hablarle a una amazona de esconder a alguien! Iremos a ver a Minos ahora mismo y resolveremos este asunto. Siempre hay que tratar con quien manda.

No tienes opción de protestar. Lembra te arrastra hacia la puerta. Fuera, dos guardias están esperándote. Pasa al 373.

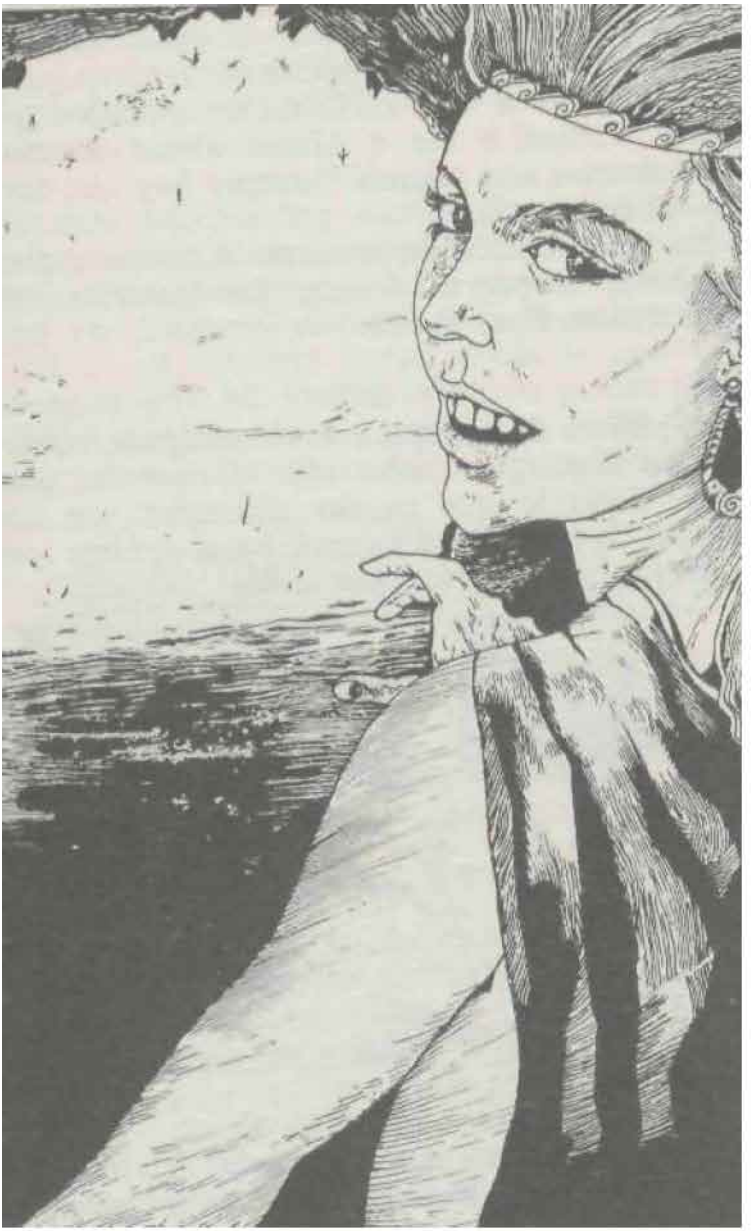
222

La pintura de la pared está chamuscada, como si hubiera descargado sobre ella el rayo del padre Zeus. Todo lo que puedes distinguir son unas cabezas de toro. Puedes seguir hacia el oeste (pasa al 259) o hacia el sur (pasa al 86).



223

Pronto adviertes que le has perdido en medio de una gran llanura. Delante de ti, en un altozano, divisas una arboleda y corres hacia allí lo más rápidamente que le permiten tus fuerzas. Pasa al 211.



224

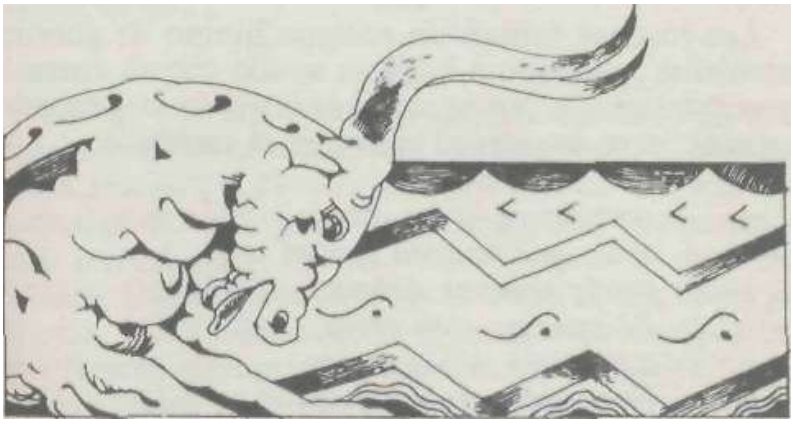
Ella conoce el laberinto muy bien y pronto salís al aire libre. Sopla una suave y cálida brisa, pero Ariadna no te deja detenerte.

—No hay tiempo que perder. Tenemos que escapar lo antes posible —te dice.

Los dos echáis a correr entre la densa maleza que hay en la zona que separa el puerto de la ciudad. Pasa al 199.

225

Hermes, el mensajero de los dioses, y Atenea, la de los blancos brazos, reina del conocimiento, guían a Perseo en esa pintura, pues sin ayuda el héroe no podría salir airoso de su empresa. En su rostro aparece un gesto de extrañeza cuando sus proleclores le dicen que debe ir a la morada de las Grises, hermanas de las gorgonas, y robarles su único ojo y diente. Puedes seguir hacia el norte (pasa al 20), hacia el sur (pasa al 522) o hacia el oeste (pasa al 122).



226

Aún conservas la carta que te dio tu padre Egeo para el rey Minos. Apúntalo en tu Hoja de Anotaciones, pues es posible que más adelante se te pida que la muestres. Pasa al 467.

227

El guardia se sienta apoyando la espalda en un pilar y de vez en cuando dirige una mirada cautelosa al foso, como el pastor que, incluso cerca de su casa, vela por el rebaño, aunque sabe que los lobos rara vez se aventuran tan cerca de un poblado. En esto entran Opris y Noa y el guardia les saluda. ¿Continúas escondido detrás de la estatua (pasa al 482) o dejas tu escondite y vas a hablar con Opris y Noa (pasa al 344)?



228

Los jóvenes cantan un antiguo himno de guerra ateniense, pidiendo a la diosa ayuda contra enemigos extranjeros. No te sabes la letra de la primera estrofa, pero te unes al canto en el estribillo:

Atenienses, a las armas,
antes que nuestra ciudad
pueda resultar dañada.
El enemigo está cerca,
atenienses, a las armas.
Ven y salva a tu ciudad,
Atenea venerada.

Las lágrimas pugnan por aflorar a tus ojos, aunque sólo has estado una vez en Atenas. Pero sientes que por tus venas corre la sangre de tu padre.

Polícrates te da un fuerte golpe en la cara, mas tú le miras desafiante durante la segunda estrofa, que es especialmente ofensiva para los cretenses. Te gustaria saberte la letra.

Los guardias entran en las celdas de abajo y a golpes obligan a los jóvenes a callarse. Otros dos te sacan de allí a rastras. Te vuelves a mirar a Polícrates y cantas con gran ánimo:

Ven y salva a tu ciudad,
Atenea venerada.

Si Atenea es tu divinidad protectora, ganas 10 puntos de Honor. Si no lo es, ganas 3. Pasa al 3.

229

Llegas a una parte del laberinto en la que se ha producido recientemente un derrumbamiento de rocas y todavía hay mucho polvo en e! aire. Pequeños fragmentos de piedra caen aún al suelo. Puedes torcer a la izquierda (pasa al **488**) o a la derecha (pasa al 66).

230

En esa pintura, **Hermes,** mensajero de los dioses, vuela con la celeridad del pensamiento al Hades para rescatar a Perséfone. Pero ésta ha comido las semillas de una granada y tiene que permanecer una tercera parte del año bajo tierra en el reino de Hades. Durante ese tiempo, la tierra no da flores ni frutos. Maravillado de la leyenda representada en ese fresco, prosigues tu marcha, dirigiéndote hacia el este (pasa al 263), hacia el oeste (pasa al 26) o hacia el sur (pasa al 46).

231

Frotando las manos contra la hebilla de la silla del burro consigues librarte de las ataduras y echas a correr para escapar de los soldados. Una flecha te

roza un hombro. La siguiente te atraviesa la nuca. Tu aventura cretense encuentra aquí un trágico final.

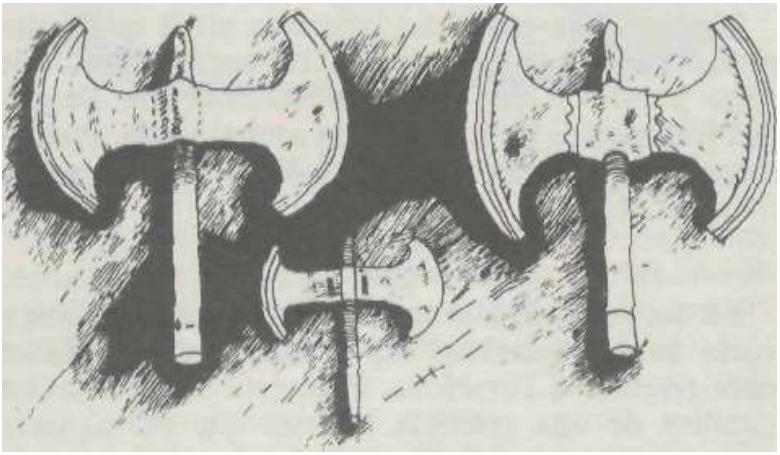
232

— Soy Crabia —te dice la mujer—. Entreno a los saltadores de toros. Yo enseñé a saltar a tu hermano.

Te mira con ojos penetrantes y añade:

—Las mujeres saltan mejor, pero tu hermano lo hacia bien, muy bien. Puedo enseñarte a ti también, si quieres.

¿Quieres aceptar su ofrecimiento (pasa al **523)** o lo rechazas (pasa al 367)'?



233

Sales de tu habitación y empiezas a inspeccionar los corredores desiertos hasta que te encuentras con un esclavo que no tiene intención de detenerse. ¿Quieres preguntarle dónde están las habitaciones de Ariadna (pasa al **142),** por dónde se va al laberinto (pasa al **345),** o le sigues hasta las dependencias de servicio para ver si obtienes información útil (pasa al **419)?**

234

En el mismo momento en que agarras la caja, oyes un terrorífico estruendo, como el de un río que cae en cascada por la ladera de una montaña antes de desembocar en el mar. El Minotauro debe de haberte oído. Dejando caer la caja, escapas a todo correr; hacia el norte (pasa al 179) o hacia el sur (pasa al 279). En cualquier caso, recibes 1 punto de Deshonra por tu cobardía.



235

—No sé" nada —protestas.

El hombre se burla.

—¿Sólo curioso, eh? No te creo.

—Déjale en paz, Kreas.

Quien así habla entra en ese momento por la puerta. Mirando por encima del hombro de tu adversario, ves que es Diftis, el anciano cínico del palacio. El hombre de la daga se aparta.

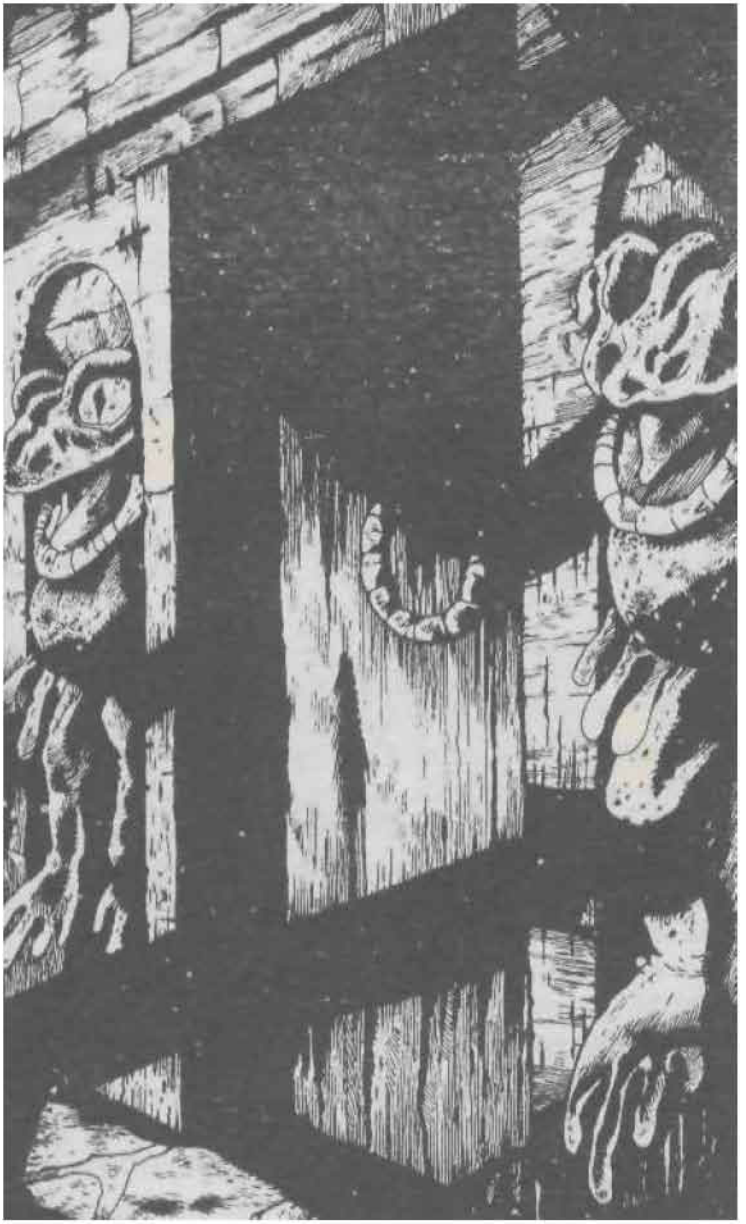
—Le he pescado aquí. Ha descubierto las armas. Tenemos que...

—Nada de violencia mientras podamos evitarla. Deja al joven. Podemos fiarnos de él.

Kreas te mira receloso, pero se guarda la daga. Diftis te conduce afuera.

—No tengo más remedio que confiar en ti, Alteo. No sé que otra cosa puedo hacer contigo. Un grupo de ciudadanos va a poner fin a la tiranía de Minos asaltando el palacio. Ahora estoy en tus manos. ¿Vas a traicionarme?

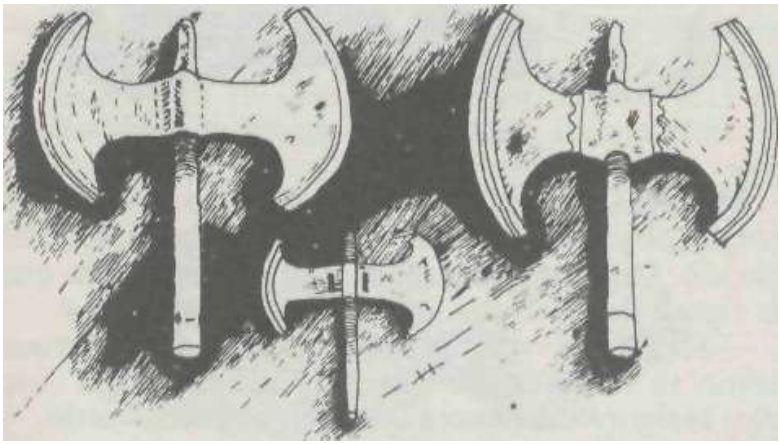
¿Vuelves a Cnosos a revelar el complot (pasa al 378) o decides mantenerlo en secreto (pasa al 507)?



236

Subes por una escalera que conduce a las habitaciones superiores del edificio. Te detienes ante una ventana a admirar la belleza de la isla, bañada por la luz de la luna. Aun en la tranquilidad de la noche, el campo está vivo: aquí una lechuza atrapa a un ratón en sus garras, allí un murciélago sale volando de un granero abandonado.

Sigues subiendo hasta llegar a un corredor. En los candelabros de las paredes no hay antorchas, pero los rayos de luna que entran por una ventana son suficientes para iluminar el extremo más distante del corredor, donde dos enormes ranas de piedra, con las bocas abiertas en grotesca carcajada, enmarcan una sólida puerta de roble. ¿Quieres abrir la puerta (pasa al 156) o esperas a ver si alguien la abre (pasa al 135)?



237

Estás agotado y empiezas a creer que nunca lograrás escapar del laberinto. El polvo te impide ver y, aunque vieras, no sabes por dónde se sale, Todo tu cuerpo te pide descanso, pero temes que, sí te sientas, no serás capaz de volver a ponerte en pie. ¿Quieres seguir adelante (pasa al 131) o te dejas caer junto a una pared (pasa al 538)?

238

En esa parte, los frescos han sido cubiertos recientemente con pintura blanca, como si la escena pintada ofendiera la vista de los severos cretenses. Puedes seguir hacia el oeste (pasa al 393) o hacia el este (pasa al 342).



239

Mientras bailas, y a falta de algo mejor que hacer, observas el ánfora colocada en medio del círculo. De pronto adviertes con gran asombro que la figura de Diónisos te habla.

—Sería una vergüenza que alguien tan valeroso como tú muriera sin beber un último trago —te dice la figura de manera que sólo tú puedas oírlo—. El hombre que está enfrente de ti va a darte una patada, envenenándote con el arma que lleva en la sandalia. Ten cuidado.

Mientras continúas bailando, piensas febrilmente. El ritmo se hace más rápido y la altura a la que se levantan los pies, mayor. Tomando impulso, das una patada al ánfora llena de vino, que será abierta mañana cuando ya no esté prohibido beber alcohol. El líquido embriagador se extiende por el

suelo, obligando a los danzantes a romper el circulo y retroceder asqueados. Uno de ellos resbala y se cae, después se retuerce en silencio hasta que queda inmóvil. Sus compañeros de baile se acercan a él y le examinan.

—Está muerto —grita uno de ellos.

—¡Ha sido envenenado!

—Mirad, ahí, en la sandalia...

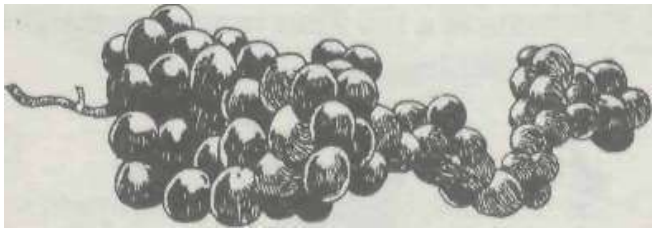
De la punta de una de sus sandalias sobresale una cuchilla metálica, con la que debe de haberse cortado al caer.

—¿Quién es? —pregunta alguien, pero al parecer nadie le conoce.

Tú vuelves a tu habitación. Pasa al 171.

240

Vuelves a tu habitación y reñexionas sobre todo lo que has visto y oido. Al cabo de algún tiempo suena un gong y deduces que debe de anunciar la comida, que allí tiene lugar a una hora mucho más tardía que en tu casa de Trezena. Abandonas tu habitación y te diriges al comedor. Pasa al 109.



241

Recuerda que en griego clásico la misma palabra sirve para expresar «extranjero» y «amigo». Pasa al 373.

242

Tratas de propinarle un puñetazo, pero no lo consigues. A pesar de su estado ebrio, el joven

esgrime con soltura un puñal y te lo clava en el cuello hasta la empuñadura. Con un último estertor, caes sin vida al suelo. En esta ocasión Zeus no atiende a tu plegaria.

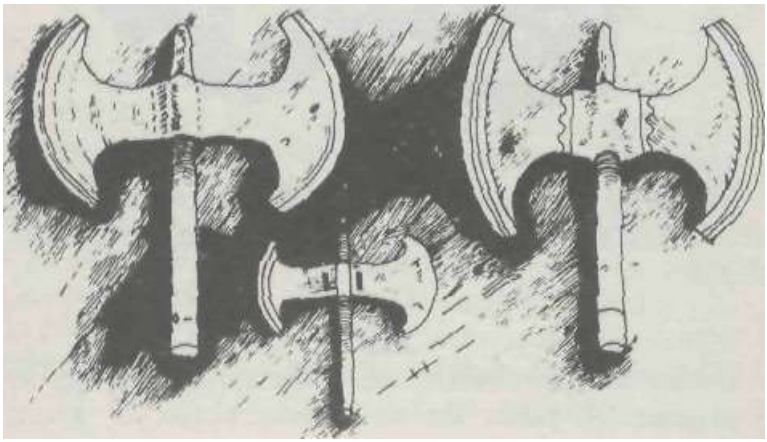


243

Los dos guardias intentan curarse uno a otro las heridas que les has infligido, mientras que Polícrates está tendido en el suelo, sangrando por un hombro. Antes de que le remates, oyes un bramido a tu espalda.

—¡Ahora veremos de qué eres capaz, ateniense!

Es Minos, que te ataca con una enorme hacha. Debes combatir contra él con las heridas de tu anterior pelea sin curar. El rey tiene Fuerza 8, Protección 16 y el hacha, Fuerza 3. No puedes retirarte y presientes que Minos no aceptará tu rendición. Tampoco él se rendirá. Si le matas, pasa al 443. Si te mata él a ti y Zeus te salva, pasa al 143.



244

Las horas pasan lentamente. Estás cansado de examinar la celda una y otra vez hasta en sus últimos detalles. Los guardias, al pasar por la galería delante del tragaluz, son el único alivio a esa monotonía. Se hace de noche y un rayo de luna entra por la abertura del techo. Te recuestas contra la pared en espera de que suceda algo.

Más tarde, no sabrías decir cuándo, te sobresalta el sonido de voces. Al cabo de unos instantes, una alta figura envuelta en una túnica se asoma por el tragaluz y te llama. Pasa al 463.

245

Durante un rato buscas una puerta, pero no la encuentras. Por desaprovechar el tiempo, más valioso que el oro, pierdes 1 punto de Honor. Retrocedes de nuevo. Pasa al 144.

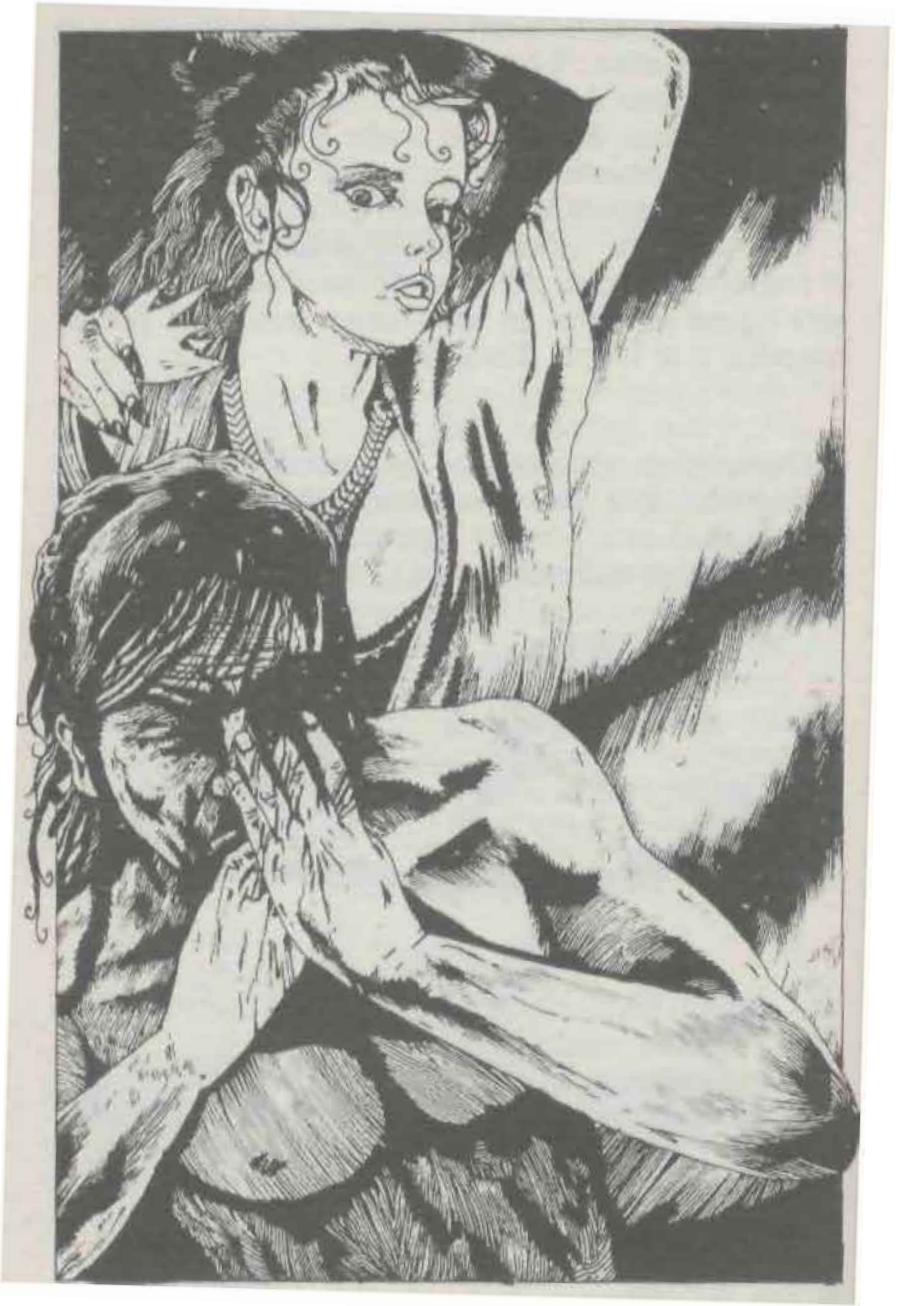


246

—Quiero hablar con la princesa Ariadna —gritas— y nadie me lo impedirá.

—Engreídas palabras, joven —replica Lembra, y con un ágil movimiento empuña su lanza y te ataca.

Tienes que combatir con la amazona, que posee Fuerza 6, Protección 13 y una lanza con Fuerza 1. Si la amazona es Gravemente Herida por ti, pasa al 146. Si mueres y Zeus te salva, pasa al 54. Si te retiras, pasa al 181. Si te rindes, pasa al 9.



247

Empuñando los restos de la copa rota, Psije se dirige hacia Lactris, que la mira inmóvil como si estuviera hipnotizado. Lanzando un agudo grito, Psije le golpea la cara con la copa. Lactris se lleva una mano a la cara para protegerse, pero el crista! le hace un profundo corte en el dorso de la mano y en una mejilla. Después, Psije le abofetea la otra, haciéndole retroceder. Lactris se tapa la cara con las dos manos, tratando de contener la sangre que brota de las heridas y fluye entre sus dedos. En el silencio que se ha hecho, se oye como ésta salpica en el suelo enlosado. Pasa al 346.

248

Hinchas el pecho con gesto desafiante y le muestras el broche de perlas.

—Tu reina Antíope me lo regaló y me encargó que te dijera que soy amigo de las amazonas.

—Te creo, pues ese broche sólo se regala a quien ha vencido noblemente a una reina amazona en combate —replica Lembra.

Te desprende el broche de la túnica y su actitud se vuelve más amistosa. Recibes 1 punto de Honor.

—Puedes hablar con la princesa. La amistad de las amazonas resulta difícil de conseguir, pero una vez ganada es una llave que abre las puertas más inaccesibles.

Dicho esto, te conduce a la cámara interior. Pasa al 270.

249

En esa pintura aparece Hércules realizando su segundo trabajo. El héroe ataca a la hidra de Lerna, un monstruo horrible, que irradia enfermedad y muerte, mientras sus cabezas de serpiente silban desafiando a Hércules. Cuando éste le corta una de esas cabezas, le nacen otras dos y su servidor Iolao, vestido con una túnica blanca man-

chada de sangre, cauteriza los muñones con su antorcha. Entretanto los animales del bosque huyen a la vista de esta batalla entre dos seres poderosos. Puedes seguir hacia el este (pasa al **186),** hacia el oeste (pasa al 319) o hacia el norte (pasa al 69).

250

Quitando parte de la mugre de la pared descubres una pintura en la que aparecen dos hombres con ricas vestiduras estrechándose la mano delante de varios anfiteatros desiertos y bajo un luminoso ciclo azul. El hombre de la derecha parece que está ardiendo en llamas. Admirándote de las cosas que les ocurren a los ricos, sigues adelante. Puedes torcer a la izquierda (pasa al **528)** o a la derecha (pasa al **428).**



251

Los aplausos cesan y la música vuelve a sonaT, esta vez con un tema rápido, repetido insistentemente por las liras y reforzado por el batir constante de los tambores. Las flautas tocan una melodía en un tono muy alto.

—Vamos a bailar —te invita Zaisia tirando de ti

cuando los cortesanos dejan la mesa y descienden a la pista para iniciar el baile—. Es el baile del oso, nuestra danza nacional. No puedes decir realmente que has estado en Creta hasta que has tomado parte en él.

Así, de mala gana, eres arrastrado en medio del baile e intentas seguir el ritmo. Al principio las liras repiten una y otra vez el mismo motivo y poco a poco consigues imitar los pasos básicos, aunque sin la gracia de los cretenses. Pero de pronto, al grito de «¡O-opa!», los músicos atacan un movimiento cada vez más rápido y tú eres incapaz de seguirlo. En cada galería hay un tambor bajo y uno de ellos marca siempre el compás, mientras el otro bajo y los demás tambores lo acompañan con redobles sincopados, imitando los brincos del cachorro de oso en la primavera. El compás dominante pasa de una galena a otra y a veces queda casi oculto. Tienes que hacer grandes esfuerzos para distinguirlo, mientras que a los cretenses no les cuesta ningún trabajo. Tropiezas varías veces y los otros danzantes se burlan de ti remedando tu torpeza, para acto seguido mostrar de nuevo su habilidad. Las liras abandonan por fin el motivo tantas veces repetido y recorren escalas hacia arriba y hacia abajo, en las que cada músico trata de sobrepujar a los demás. Esta vez pierdes completamente el ritmo, das un traspiés y caes al suelo. Recibes 1 punto de Deshonra.

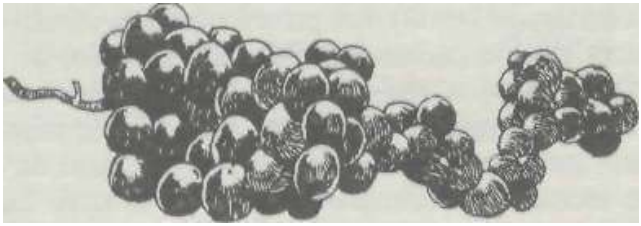
Los músicos improvisan mientras te levantas pidiendo disculpas. Luego vuelven a locar el tema del oso, ahora con exagerada lentitud. Cuando el movimiento se hace cada vez más rápido, logras seguir el ritmo y terminas el baile, jadeando pero triunfante. Zaísia te lleva aparte.

—Salgamos —te dice, sin que al parecer el baile la haya fatigado apenas—. Fuera hace más fresco.

¿Quieres salir con ella (pasa al 6) o quedarte en el salón del baile (pasa al 449)?

252

Le vuelves la espalda despectivamente y regresas a tu asiento. Al cabo de unos instantes el joven, con el ceño fruncido, ordena a un sirviente que le lleve vino. Cuando su orden es cumplida, él y su amigo atraviesan con paso inseguro el salón y se dirigen hacia el trono de veso. Pasa al **518.**



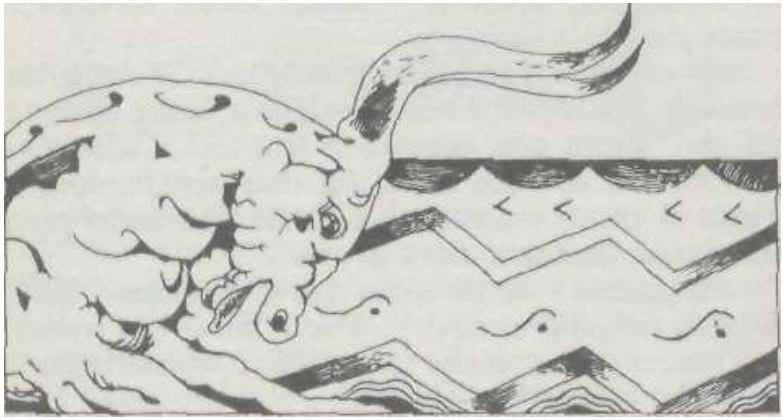
253

—Atenas te envía el tributo convenido —le dices—, pero no está dispuesta a seguir haciéndolo. Vengo de parte de mi padre para renegociar contigo, rey Minos, los términos de nuestro acuerdo.

Minos parece ponderar esa posibilidad durante unos momentos. Después te habla así:

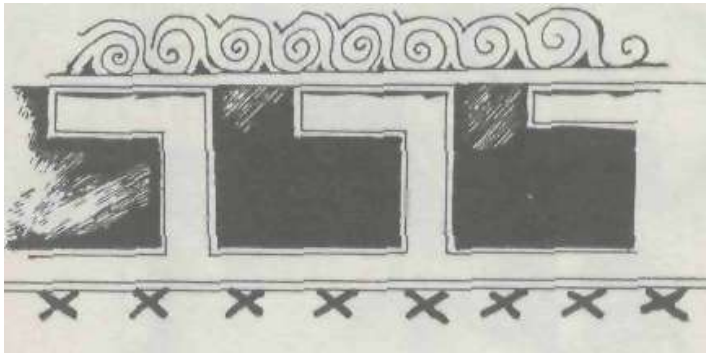
—Egeo te habrá dado una carta de presentación para mí. ¿Dónde está?

Si la conservas, pasa al 339. Si la has perdido, pasa al 59.



254

Los dos guardias te agarran y te atan las manos juntas con una cuerda. Te sacan del laberinto, conduciéndote al palacio. La cuerda te aprieta y hace daño en las muñecas, hasta el punto de que pronto se te embotan los dedos. Te encierran en un cuarto vacio. Desde dentro ves cómo la puerta se cierra de golpe. Pasa al 101.

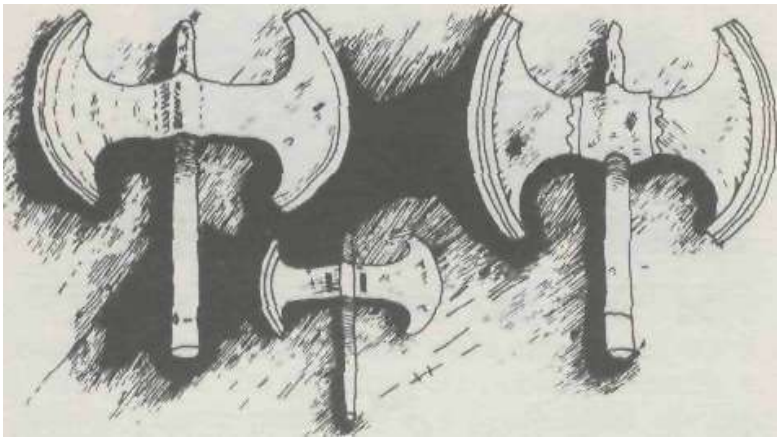


255

Invocas a Poseidón, dios del océano, pero éste no se te aparece. Recuerdas cuando se te apareció en Trezena, antes de que emprendieras esta aventura. Fue en la fuente del templo donde viste su rostro pero, cosa extraña, no te acuerdas de lo que te dijo. Por orden del dios Hermes partiste de Trezena hacia Atenas, ciudad que está en la ruta de Creta. Mataste y despellejaste a un lobo, con cuya piel te hiciste un abrigo. Te encontraste con el caballo de Poseidón y le rendiste la debida reverencia. Diste muerte al fiero jabalí de Cromion. Huiste espantado de la terrible peste de ratas de Pages. Después de visitar Delfos, asesinaste al rey de Tebas. Más tarde ganaste en las carreras de carros de Acarnes y mataste al toro de Maratón para demostrar a tu padre tu identidad.

Derrotaste en combate a Antíope, reina de las amazonas, y cuando le concediste tu perdón ella te

dijo que en Creta buscaras a Lembra. Tu padre, el rey, te envió a Creta para tratar de poner fin al sangriento tributo y. después de un breve encuentro con una serpiente de mar, lograste superar indemne una furiosa tempestad y las iras de Talos, el gigante de bronce de Creta, con la ayuda de tu dios protector. Ahora te encuentras frente a las costas de esa isla. Pasa al 539.



256

Al acercarte a la puerta para ver si está cerrada con llave, observas algo extraño en las lenguas de las ranas. Haces girar el picaporte y entonces descubres el secreto de esos relieves. Das un salto hacia atrás, pero dos flechas que salen disparadas de las bocas de los monstruosos animales cruzan el aire y van a clavarse en tus hombros. Lanzas un grito de angustia y retrocedes tambaleándote por el corredor, incapaz de mover los brazos para arrancarte las flechas. Una mano te sujeta por el cuello desde atrás y te arrastra al interior de una habitación. Te coloca en el suelo y entonces ves por primera vez al hombre que te ha ayudado.

—¿Quién eres? —preguntas jadeando.

—Soy Boloris.

Pasa al 14.

257

El polvo que se ha levantado es casi insoportable, pero estás decidido a escapar del laberinto en ruinas. Toses y te lloran los ojos, haciéndote ver todo borroso. Te das ánimos a ti mismo diciéndote sin demasiada convicción que cada paso que das te acerca más a la salida. El hilo ha desaparecido entre un montón de piedras. ¿Quieres detenerte hasta que el aire se aclare (pasa al 274) o prefieres abrirte camino entre las piedras (pasa al 365)?



258

Llamas a la mujer pero, no conociendo su nombre, sólo puedes gritar:

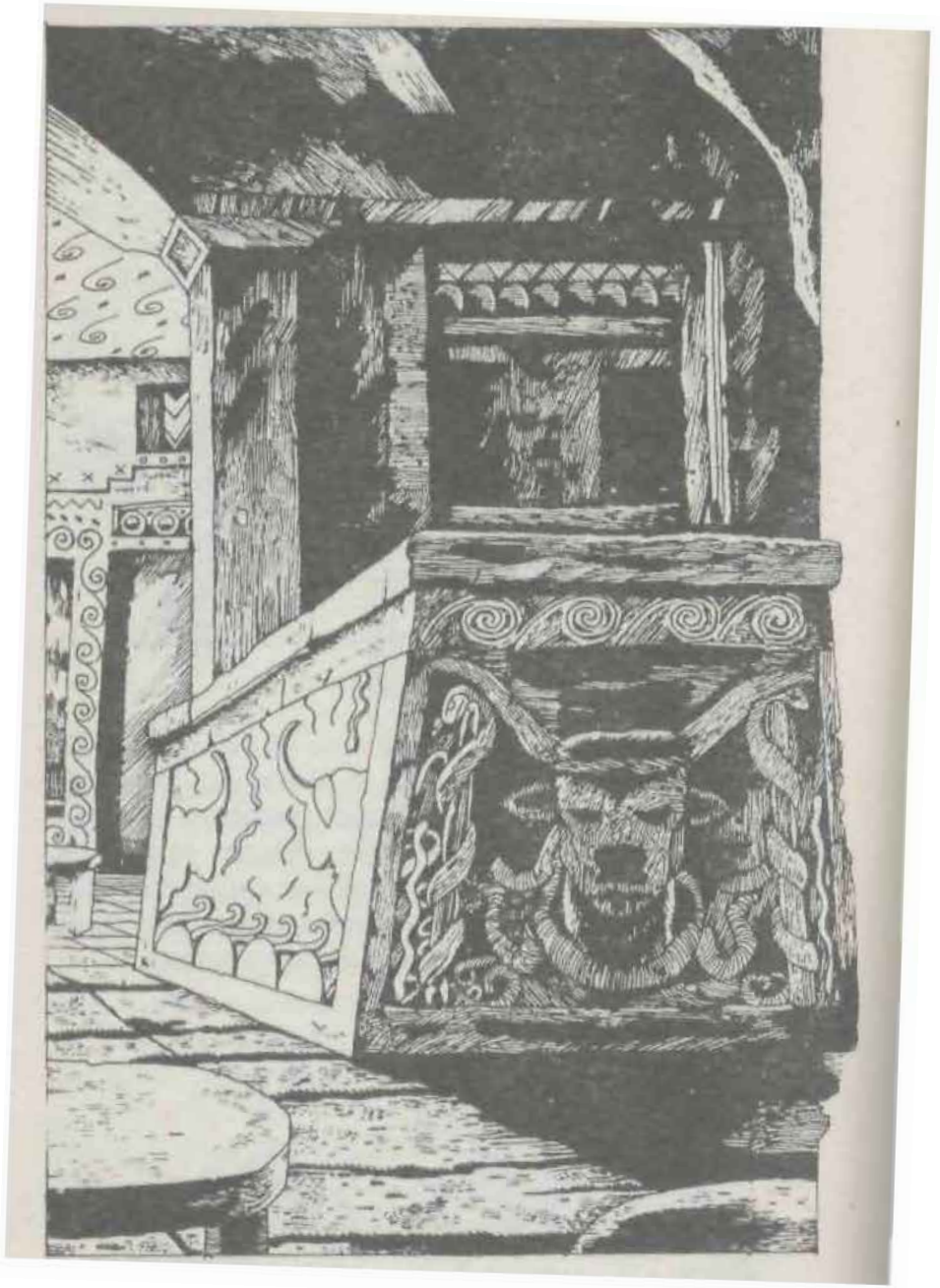
—¡Socorro!

No obtienes más respuesta que la del eco en las paredes del laberinto, como si todas las personas que han perecido en este lugar pidieran auxilio. Vuelves a gritar, esperando aún obtener respuesta. Al no aparecer nadie, gritas y gritas sin parar hasta que te quedas ronco. Finalmente tienes que apoyarte en una pared, gimiendo ya sin fuerzas:

—¡Socorro, socorro!

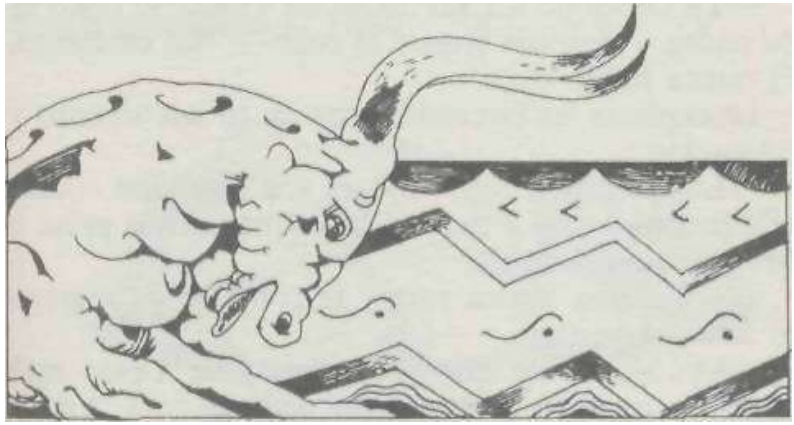
Pasa al 401.





259

El pasillo desemboca en una amplia cámara semicircular, en el centro de la cual se alza un enorme altar de piedra. A su alrededor aparecen dispuestas hileras de taburetes como un auditorio inanimado. Al acercarte, puedes ver que el altar está adornado con bajorrelieves de serpientes que rodean bastones y cabezas de toros. Quizá el Minotauro tiene aquí su mansión. Tal vez los cretenses celebren en este lugar los horribles ritos de los sacrificios ofrecidos a la bestia. No deseas permanecer mucho tiempo allí, pues las paredes están pintadas de un desagradable y chillón color rojo. Puedes dirigirte hacia el oeste (pasa al 359), hacia el este (pasa al 222) o hacia el sur (pasa al 52).



260

Conforme desciendes hacia el laberinto, la oscuridad es mayor y tienes que encender la lámpara, con cuidado de no estropear tan valioso objeto. Sigues adelante, oyendo a tu alrededor crujidos y golpes sordos, quizá las pisadas del Minotauro, aniquilador de hombres, o simplemente ruidos de pestíferas ratas. Pasa al 406.

261

—Llámame Alteo —le dices.

—Mi *nombre* es Zaisia, pero mucha gente me llama Golondrina.

—Intento negociar el fin del tributo —le manifiestas con reservada amabilidad—. Atenas no puede permitirse por más tiempo mandar a la muerte todos los años a siete jóvenes y siete doncellas.

Zaisia replica con ingenuidad:

—Pero en una guerra morirían muchos más de catorce jóvenes.

—Son los principios lo que cuenta —aduces—. Y además, si se declarara la guerra, la posición de mi padre sería menos precaria. Los reyes pueden utilizar la guerra como justificación de casi lodo.

La mirada de Zaisia se ilumina de repente.

—Tú debes de ser hermano de Teseo, si Egeo es tu padre —después frunce el ceño—. Sin embargo, él nunca habló de ti.

Le explicas las circunstancias de tu nacimiento y educación.

—Los caminos de los dioses son extraños —dice ella finalmente—. Pero tenemos que darnos prisa o Minos se enfadará.

Te viste una túnica roja y te conduce de regreso al salón del trono.

—Me alegro de que el hermano de Teseo esté entre nosotros —y añade con malicia—: Y Andra se va a alegrar aún más.

—¿Qué quieres decir? —le preguntas.

Pero ya habéis llegado al salón del trono y, con la inquietante sensación de haber hablado demasiado, entras en él. Pasa al 381.

262

Consigues deslizarte a través del tragaluz y salir a la galería. Mientras te apoderas de una antorcha que está sujeta a la pared, el guardia vuelve de su

ronda. Grita al reconocerte y echa a correr hacia ti. Para defenderte, empiezas a blandir la antorcha. Pasa al 336.

263

Avanzas cautelosamente, pero tropiezas y tienes que apoyarte en la pared de áspera roca. Te raspas la mano con un saliente cortante y la retiras advirtiendo que le has hecho sangre. Investigas qué ha podido causarte esa herida y sobre un estrecho reborde encuentras una punta de lanza, en la que hay grabada una inscripción que no puedes descifrar a causa de la escasa luz. Quizá sea un arma cretense maldita o tal vez perteneciera a uno de los jóvenes atenienses que hallaron su trágico destino a manos del implacable Minotauro. ¿Quieres quedarte con la punta de lanza (pasa al 176) o la dejas donde está (pasa al 193)?



264

El guardia no se deja engañar y, agarrándote por los hombros, te arroja contra la pared.

—¿Quién eres? —te pregunta.

—Soy un ateniense, hijo de un rey —gritas, y le atacas.

Pasa al 336.

265

Te diriges al lugar de entrenamiento de los

saltadores de toros en el sótano, donde Crabia te pone de nuevo a prueba. Al final de la sesión te encuentras agotado, pero has adquirido mucha mayor destreza. Crabia parece satisfecha.

—Sigues sin ser tan bueno como tu hermano, pero no lo haces mal del todo —te concede.

Te da un pequeño toro de oro, para que te lo pongas en lugar del de plata.

—Como discípulo aventajado —añade Crabia.

Cuando te dispones a subir la escalera, ella se vuelve.

—Buena suerte, Alteo —te desea y se va.

Vuelves a tu habitación y te echas en la cama. Ganas 5 puntos de Resistencia y otros 2 de Honor. Pasa al 213.



266

Sin hacer caso del alboroto, te encaminas lentamente hacia el salón del trono. Al empujar la sólida puerta, ésta se abre con suavidad, pero no entras. Miras por la rendija y ves a Minos que habla con dos guardias dándoles órdenes de que te maten. No tienes más elección que marcharte de Creta. Pasa al 116.

267

Por primera vez desde que estás en Creta realizas un acto de valentía desinteresada. Te acercas a Psije y le hablas.

—Psije, suelta la copa.

Todos los presentes guardan silencio.

—Psije.

Ella se vuelve hacia ti y se desploma entre tus

brazos. Miktros desenfunda una daga y avanza hacia vosotros con paso firme.

—Apártate —le dices.

Psije solloza sin poder contenerse, apoyando el rostro contra tu hombro. Miktros, furioso, sigue avanzando. Le quitas a Psije la copa de la mano, sin que ella se resista, y amenazas a Miktros con esa improvisada arma.

—Te he dicho que la dejes en paz.

La escena se inmoviliza, como si estuviera pintada en un ánfora. Después Miktros envaina la daga y se retira.

—Eres hombre muerto, Alteo —dice con un siseo—. Te mataré, tenlo por seguro.

—Muchos lo han intentado —replicas.

Piensas si añadir algo más, pero te das cuenta de que estás empezando a fanfarronear como un marinero bravucón. Te llevas a Psije tuera del salón sin que ella ofrezca la menor resistencia. Lactris está todo tembloroso, con la túnica empapada en sangre y el rostro pálido como una calavera, atravesado por la herida carmesí. Pasa al 438.

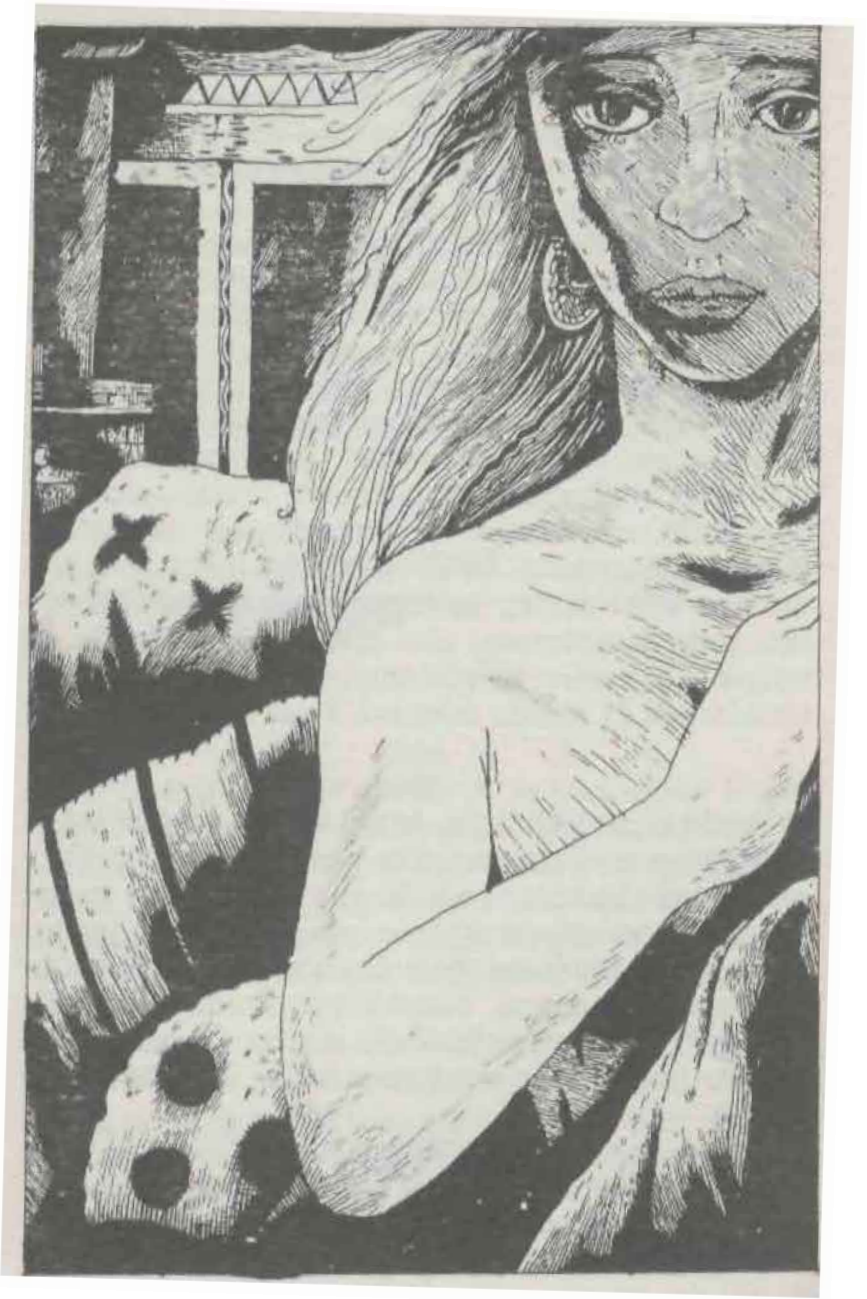
268

Desde ei alto Olimpo, tu divinidad protectora te bendice, pero estás en Creta y en este país prevalecen oscuras fuerzas. Todo lo que tu protector puede hacer es transformarte en un gato rechoncho. Cuando desaparecen de ti los últimos vestigios de inteligencia humana, sientes que Zaisia te arrulla en sus brazos, estrechándote contra su pecho. Lo que no impide que sigas convertido en gato.

269

—Vengo a relevarte —le anuncias con resolución al entrar en el templo—. Puedes ir a la fiesta.

Si tu divinidad protectora es Apolo o Afrodita, o tienes un número par de puntos de Honor, pasa al 351. En caso contrario, pasa al 13.



270

El dormitorio de Ariadna está suntuosamente decorado, pero con escasos muebles, como si el diseñador supiera lo que debía hacer pero le hubiera faltado voluntad de realizarlo. Ariadna está reclinada en un gran almohadón y parece aburrida. De vez en cuando se muerde las uñas, interrumpiendo la labor de punto. Al verte entrar, dirige a Lembra una mirada inquisitiva y esperanzada.

-Te presento a Alteo —le dice la amazona—, hijo de Egeo, emisario de Atenas.

Ariadna asiente con entusiasmo.

—Sí, le he conocido en el banquete de la noche pasada —se aparta un mechón de pelo de la boca—. Lembra, espera Cuera.

—No, princesa. Después de lo de Eliduros, está en juego mi vida.

—No seas tonta, Lembra. No tocaré a este jovenzuelo. Vete afuera.

Una mirada a la princesa bastaría para disipar cualquier duda de que Minos pudiera no ser su padre. Ariadna demuestra la misma autoridad férrea de Minos cuando se le lleva la contraria, una autoridad que hasta la altiva amazona reconoce. Lembra sale del dormitorio. Pasa al 513.

271

Camináis hacia el palacio durante todo el día bajo el ardiente sol. Al llegar, los catorce jóvenes atenienses son encerrados en las celdas de los prisioneros, y tú, sucio, polvoriento y cansado, eres conducido a la corte.

Instintivamente reconoces a Minos en el gigante que se encuentra en el otro extremo del salón. Cuando él avanza hacia ti, echas un rápido vistazo a tu alrededor.

—Los prisioneros de Atenas han llegado, señor —anuncia el capitán de la guardia.

—Bien, bien —exclama Minos con voz atronadora—. ¿Es éste uno de ellos, Polícrates?

—No, señor —empieza a responder el capitán, pero Minos le interrumpe.

—Entonces es nuestro huésped. Aun aquí sabemos ser corteses. Y tú te propasas, Polícrates.

El capitán se encoge de hombros y el rey te estrecha con fuerza la mano.

—Soy Minos.

—Y yo soy Alteo, hijo de Egeo.

—Alteo, sé bienvenido a mi palacio.

¿Quieres entregarle ahora la carta de tu padre, si la conservas (pasa al 8), o prefieres aguardar (pasa al 433)?

272

Ariadna continúa hablando:

—Odio vivir en Creta. Deseo ir al continente y quiero que me lleves contigo.

—¿Y cómo?

—Cuando escapes del laberinto, dirígete al puerto. Allí tengo una barca esperando.

—Mi barco está fondeado donde no puede ser visto desde tierra. Una vez que lleguemos a él estaremos a salvo... y podremos navegar rumbo a Atenas.

—Muy bien.

Ariadna desaparece en la oscuridad.

—¿Alteo?

—Si.

—Mi hermano está en el laberinto. Ten cuidado con él.

Dicho esto, se va.

Preguntándote qué habrá querido decir con estas últimas palabras, te quedas dormido. Pasa al 195.

273

El gran Hércules desciende temeroso a las profundidades del infierno para realizar su duodécima

y última tarea. Con solas las manos agarra al terrible can Cerbero y lo lleva a la superficie. El perro gime y aúlla mientras sus tres cabezas intentan desgarrar a Hércules y enviar e! alma de! héroe a su dueño. Pero Hércules lo vence y completa su trabajo. Una vez que has admirado ese fresco, puedes seguir hacia el norte (pasa al 430), hacia el este (pasa al 20), hacia el sur (pasa al 122) o hacia el oeste (pasa al 306).

274

Descansas un poco y pronto hay mucho menos polvo en el aire. El laberinto estaba casi completamente a oscuras antes del terremoto y ahora se han abierto grietas en el techo por donde entra luz. Las piedras que ocultan el hilo son restos de una pared del laberinto. Compruebas que éste ha quedado enteramente destruido. Sin embargo, te despistan nuevos recodos y revueltas, huecos donde antes había sólidos muros y montones de escombros donde antes había pasadizos. ¿Intentas avanzar a esa débil luz (pasa al 494) o tratas de soltar el hilo (pasa al 516)?

275

—Tengo un asunto que tratar con Minos —replicas secamente.

Ella, comprendiendo que no quieres hablar, no te hace más preguntas. Te viste una túnica azul y se dispone a conducirte de regreso al salón del trono. Tú te detienes unos momentos para fijarte bien en el lugar donde está tu habitación y después sigues a la sirvienta. Pasa al 381.

276

De repente, un aroma a rosas que de algún modo se filtra desde el exterior llena la fétida atmósfera del laberinto, levantándote el ánimo. Pero no puede ser olor a rosas. Lo más probable es que se deba

al incienso que usan los cretenses para combatir el mal olor de su ciudad. Sea lo que fuere, es mucho más agradable que el hedor a rancio que vienes oliendo desde que has entrado en el laberinto. Puedes seguir hacia el oeste (pasa al 220), hacia el norte (pasa al 475), hacia el este (pasa al 69) o hacia el sur (pasa al 128).

277

Esperas sentado en tu habitación. La ansiedad te atenaza el estómago, como la podredumbre corroe la base de un árbol corpulento que se derrumba en el bosque. Dos guardias vienen a buscarte y te llevan al templo. Tienes tiempo de esconder bajo tu túnica un arma, una pieza de la armadura y algunos objetos. En tu Hoja de Anotaciones pon entre paréntesis las armas y piezas de la armadura que dejas en la habitación, para recuperarlas más tarde. Pasa al 174.

278

Te encuentras en un estrecho corredor ai pie de los muros del palacio. A un lado se alza una pared vertical en la que las primeras ventanas están a unos 3 metros de altura. Al otro lado hay un tejado inclinado, separado por un foso de unos 60 centímetros de ancho que da al pabellón de las celdas. Detrás de ti divisas una trampilla que conduce a la galería. Puedes avanzar por él corredor (pasa al 405), introducirte por la trampilla (pasa al 187) o trepar hasta una de las ventanas (pasa al 27).

279

En otro fresco aparece Hércules, fuertemente armado, matando a la temible águila. Prometeo, no pudiendo aguantar más el dolor, ha pedido clemencia a gritos. Asi, el héroe humano libera al dios, pero él no podrá ser salvado hasta que otro dios ocupe su lugar, y pasarán siglos antes de que

esto ocurra. Puedes seguir hacia el norte (pasa al **366**) o hacia el sur (pasa al 165).

280

Das las gracias a Oprís y sales del palacio en dirección hacia el puerto. Te cruzas con gente desconocida sin encontrar a Ariadna por ninguna parte. Recorres el muelle, luego estrechas calles llenas de tabernas y almacenes. La ciudad está muy concurrida y no le resulta fácil buscar a !a joven. Por fin la ves en una calle atestada de gente y corres tras ella. Agarrándola por un hombro, la haces girar sobre si misma.

—¡Alteo! ¡Estás vivo! —comienza a decir, mostrando en sus expresivos ojos tan gran alegría que todo pensamiento de darle muerte desaparece de tu mente, como las pesadillas de la noche se desvanecen con la luz del amanecer. Ariadna te da la mano y juntos echáis a andar. Pasa al 199.



281

La escena representa un campo de batalla cubierto de cadáveres, que se pudren como en otoño las hojas caídas de los árboles en el suelo del bosque. Los supervivientes del ejército ateniense, acobardados por el miedo, tienen que pactar con el cruel rey Minos y son obligados a enviarle todos los años un tributo de siete jóvenes y siete doncellas. Te indigna la injusticia cometida con tu patria. En el centro de la escena aparece dibujada una O en color rojo sangre. Puedes seguir hacia el norte (pasa al **90**), hacia el este (pasa al 128), hacia el sur (pasa al 300) o hacia el oeste (pasa al 418).



282

La celda es cuadrada y sus lados miden algo más de un metro, lo que te permite tumbarte en el suelo tendiéndote en diagonal y encogiendo las piernas. La puerta es sólida y está cerrada con cerrojo por la parte de fuera. Por mucho que te esforzaras, no lograrías ni siquiera moverla.

Sobre la puerta, en la pared, hay un tragaluz que da a una galería. Más arriba, el techo termina en una estrecha abertura parecida a una chimenea. Las paredes son rugosas, pero no tienen ningún asidero, y el tragaluz está demasiado alto para trepar hasta él. Además un guardia recorre la galena cada pocos minutos. Parece que has de resignarte a pasar tu primera noche en Creta en prisión. Puedes invocar a tu divinidad protectora (pasa al 33) o esperar a ver qué sucede (pasa al 244).

283

No haces movimiento alguno, pero tu sonrisa impresiona a Lactris más que cualquier otra cosa. Detrás de ti se oye el ruido de un cristal al romperse y todos os volvéis a mirar a Psije. Pasa al 247.

284

—¡Necio! Podías haberte marchado tranquilamente. Ahora nunca saldrás de Creta. No, no voy a matarle —dice, más a sí mismo que a ti—. Llevadle al cuarto de arriba.

Los guardias te atan las manos fuertemente. Miras una vez más al rey y después te conducen sin miramientos al palacio. Llegáis a una pequeña habitación de la planta alta, donde te encierran. Toda la luz que entra en ese cubículo proviene de una ventanita de la pared de] fondo. Te sientas en el suelo, sin ánimo para nada. El único indicio del paso del tiempo es la progresiva disminución de la claridad. Pasa al 64.

285

Un sol implacable te agota y te deslumbra. Con gran alivio, divisas a lo lejos un grupo de olivos. Pasa al **211.**

286

Eres conducido a prisión. Pasa al **244,**

287

—¿Entre Psije y yo? ¿Qué quieres decir? —haces como que no has entendido, pero de manera poco veros i rail.

—Sabes perfectamente a qué me refiero —replica Miktros—. Psije es mía, Déjala en paz.

La conversación comienza a tomar el carácter inevitable de una tragedia ateniense y tienes la penosa sensación de que no serás tú quien aplauda al final. Por suerte para ti, alguien se acerca por el corredor y Miktros y Kremton te dejan, no sin antes dedicarte unos cuantos insultos. La persona que se aproxima no es nadie a quien conozcas. Sigues hacia la habitación de Lactris. Pasa al **41.**



288

Abandonada en el suelo encuentras una lira rota, con las cuerdas podridas por la humedad. El dorado instrumento está medio carcomido por el paso del tiempo y con él ya no se podrá volver a locar. Incrustado en el polvo del suelo hay un mosaico que representa a Apolo, el dios de la música, con su lira reluciente. Puedes recoger la lira (pasa al **162)** o dejarla donde está y seguir hacia el norte (pasa al **470),** hacia el sur (pasa al **136**), hacia el este (pasa al **411)** o hacia el oeste (pasa al **186).**

289

Con voz tranquila explicas a Polícrates que Minos aceptó abdicar en ti a cambio de perdonarle la vida en el laberinto. El capitán de la guardia os mira, primero a ti, luego a Minos, después de nuevo a ti. Su rostro lo dice todo, sin necesidad de palabras. ¿Intentas huir (pasa al 164) o decides luchar (pasa al 34)?

290

—Me parece que no te entiendo —dices.

—Y yo creo que me entiendes muy bien. Yo construí Creta de la nada, a pesar de los esfuerzos de los dioses y de Pasifae, mi mujer, para hacerme fracasar. Ahora temo que toda mi obra sea destruida por el borracho alocado de mi hijo. Y haré todo lo posible para que esto no ocurra.

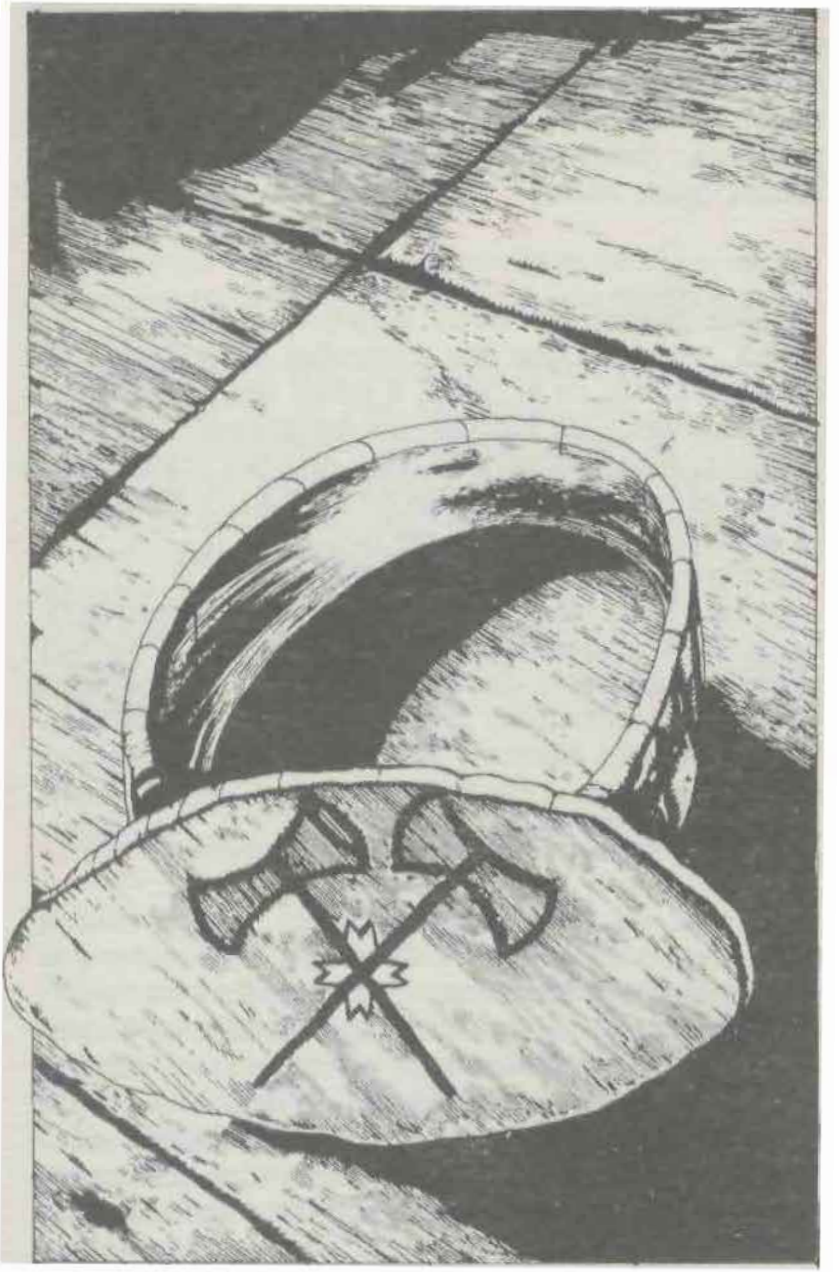
—Pero él heredará el trono.

—Tres hijos míos, a los que yo amaba, murieron. Se producen accidentes... Un cuarto hijo... Yo soy el rey: puedo hacer que me suceda quien yo quiera.

Ahora le entiendes perfectamente. ¿Quieres seguir el juego a Minos y secundar sus planes (pasa al 93) o te niegas a participar en ellos (pasa al 424)?

291

Delante de ti se alza una columna de humo, denso como un enjambre de abejas espantadas por un imprudente caminante. La atmósfera se vuelve cada vez más caliente hasta que resulta casi insoportable. Ese corredor, se Se ocurre pensar, debe de conducir a la forja de Hefaistos, el dios herrero. De un foso que se encuentra a un metro delante de ti surge vapor y se alzan llamas ondeantes, abrasadoras y sofocantes. Pero a ambos lados del foso hay sitio por donde poder avanzar. ¿Salvas ese obstáculo (pasa al 154) o retrocedes en busca de un corredor más transitable (pasa al 183)?



292

Alcanzas el objeto y lo agarras. Es el anillo de Minos, que tiene grabados una M y el motivo del hacha de doble hoja. Afortunadamente, Minos no te ha visto. Asombrado por tan gran hallazgo, retrocedes andando a cuatro patas hasta tu escondite. Pasa al 474.

293

Por la mañana te arrojan desde la galería otro trozo de pan, y Policrates, el capitán de la guardia en persona, te lleva carne y agua. Mientras comes y bebes, te contempla con gesto de satisfacción. Cuando has terminado, te saca de la celda y te conduce hasta el extremo del pasillo. Después subís por una escalera de piedra a la galería. En varias celdas están encerrados los siete jóvenes y las siete doncellas y te detienes a mirarlos.

—No volverás a verlos, Alteo —te amenaza Polícrates como enardecido por la cólera de los dioses.

—¿Por qué te alegras tanto?

—Soy el capitán de la guardia y obedezco las órdenes de Minos.

—No, no es por eso. ¿Por qué estás tan contento de tenerme *a mi* en tus manos?

Polícrates te mira a los ojos.

—Los hombres de tu padre mataron a mis hijos, ateniense. Ahora yo voy a matar a sus hijos.

—Yo no maté a tus hijos... Y además yo soy de Trezena.

—Todo el mundo sabe que los naturales de Trezena son los mayores mentirosos del mundo. ¿Por qué habría de creerte? Ven, es la hora.

Su lógica no convencería a ningún filósofo. Te enfurece la injusticia que se está cometiendo contigo. En las celdas de abajo, los jóvenes atenienses comienzan a cantar. Pasa al 228.

294

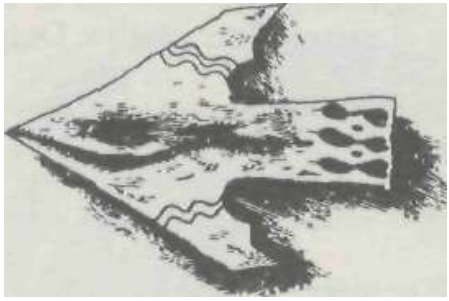
—¡Ah! ¿Tratabas de seducir a Ariadna, eh? Esta vez te has equivocado al escoger a tu víctima. La amazona Lembra va a matarte por ello.

Pasa al **392.**

295

¿Cuál es el apodo de Zaisia?

¿Aguila?	Pasa al **134**
¿Gaviota?	Pasa al **307**
¿Urraca?	Pasa al **391**
¿Golondrina?	Pasa al **437**
¿Cisne?	Pasa al **508**



296

Te sobrepones a esa sensación y te das cuenta de que el olor a incienso te ha trastornado el cerebro. Has estado a punto de equivocarte de pasadizo y perderte. Puedes seguir hacia el norte (pasa al **220),** hacia el este (pasa al **475),** hacia el sur (pasa al 69) o hacia el oeste (pasa al **128).**

297

—Acabo de encontrarme con Diftis —dices a Zaisia.

—¿Y qué te ha dicho?

—Nada... No me he parado, pues deseaba reunirme contigo cuanto antes —replicas de forma insinuante.

—Eso ha sido una tontería. Si quería hablarte, es porque tiene algo importante que decirte. Y Diftis se ofende fácilmente. No voy a ir a ninguna parte. Puedo esperar.

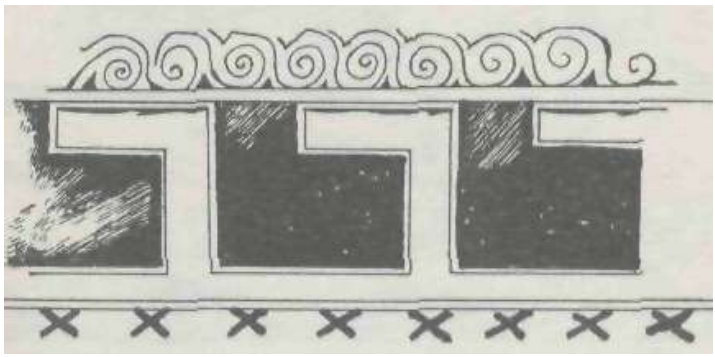
—¿Por qué te preocupa tanto Diftis? —le preguntas dolido.

—Creo que le has tratado mal. Has estado grosero con él. Aunque, bueno... si estabas tan ansioso de verme...

En compañía de Zaisia el tiempo transcurre agradablemente, sin que te des cuenta. Pasa al 180.

298

En el salón han entrado dos jóvenes. Se detienen un momento, como sí disfrutaran de la sorpresa que han causado. Después avanzan tambaleándose hacia el trono de yeso. No hay duda de que ambos están borrachos. Pasa al 518.



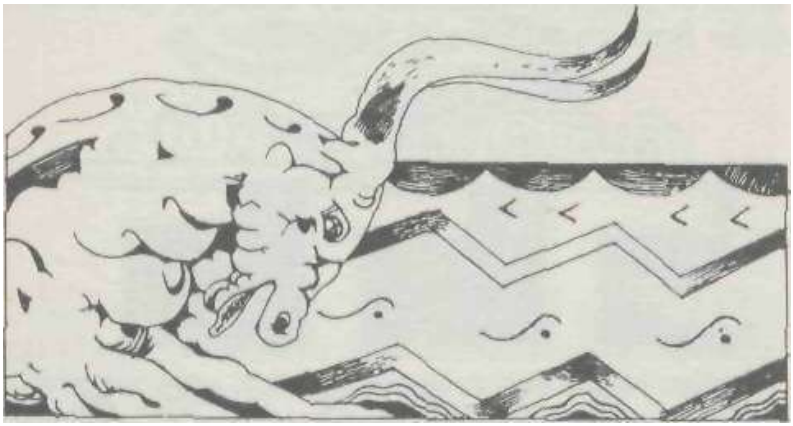
299

Caminas a buen paso, siguiendo el hilo y enrollándolo a medida que avanzas. El ovillo de lana se va haciendo más grande, hasta que casi recobra el tamaño que tenia cuando lo obtuviste. Aún no descubres indicios de la salida, pero el hilo mantiene viva tu esperanza. Parece que el ovillo tarda una eternidad en arrollarse y aprietas el paso con furia. Estás tan atento al hilo, que chocas de frente con alguien que se interpone en tu camino. Sobresalta-

do, adviertes que es una mujer vestida con una túnica azul e inmediatamente la reconoces. Pasa al 356.

300

Un fresco representa aquí al Minotauro en persona, que destroza a sus victimas con sus mortíferos cuernos. La bestia es en realidad aterradora y te acobardas ante la perspectiva de enfrentarte a ella en combate. Pero debes hacerlo si quieres salvar tu propia vida y el honor de Atenas. Sobre los cuernos del monstruo hay pintada una S amarilla. Puedes seguir hacia el este (pasa al **319),** hacia el norte (pasa al **281),** hacia el oeste (pasa al 77) o hacia el sur (pasa al **132).**



301

Vuelves al salón del trono, de donde están retirando el cadáver de Lactris.

—Polícrates, ¿qué vas a hacer con Psije? —le preguntas.

Polícrates te mira con un brillo especial en los ojos.

—Puesto que deseas saberlo, nada. Ha matado a un traidor para con nuestro rey Minos. Estoy orgulloso de ella.

Y al ver la expresión de alivio que aparece en tu rostro, añade:

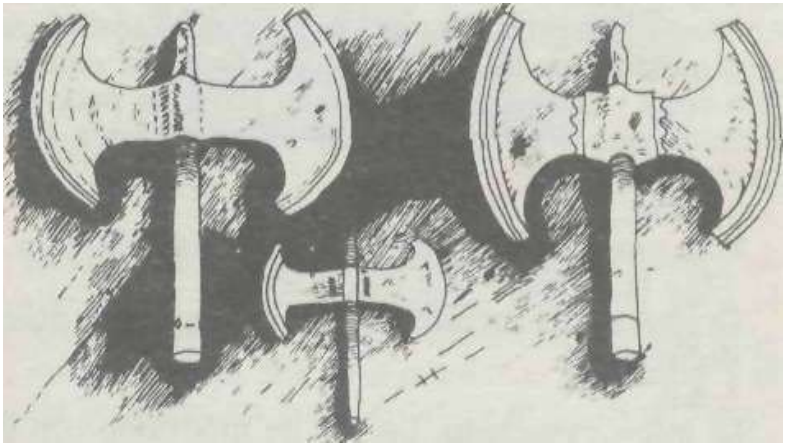
—Bueno, no le va a ocurrir nada si tú haces algo por mi.

—¿Qué deseas que haga?

No se te ocurre qué pueda querer Polícrates de ti.

—Que mates a Kremton.

Pasa al 376.



302

Esperas a que el guardia pase de nuevo por la galería de izquierda a derecha y entonces apoyas los pies contra una de las paredes y la espalda y las manos contra la opuesta, dejando la puerta a tu derecha. Empiezas a trepar de ese modo haciendo presión con brazos y piernas contra las dos paredes. Estas se encuentran lo bastante separadas una de otra como para hacer el ascenso extremadamente lento y penoso, pero consigues llegar al nivel del tragaluz antes de que vuelva el guardia. Llevas la carta de tu padre, si es que aún la conservas, pero nada más. ¿Quieres introducirte por el tragaluz y después dirigirte hacia la izquierda (pasa al 24) o hacía la derecha (pasa al 262)? ¿O prefieres seguir subiendo hacia la abertura del techo (pasa al 196)?

Llamas a la puerta de Opris. Aparece Lactris y murmura sin ninguna amabilidad:

—¿Quenas algo, Alteo?

Pero Opris aparta a Lactris a un lado y te ruega que entres.

—*Oriste, peraste*. Pasa.

La habitación de Opris es espaciosa, pero está muy desordenada. Lactris se ha sentado en un rincón y da vueltas con los dedos un trozo de arcilla. Psije está echada en la cama, sonriendo vagamente a nadie en particular. Opris te entrega una copa y echa en ella con una jarra un poco del picante vino cretense. Tú das un sorbo para probarlo.

—Hum..., está bueno.

Y te tocas la frente en un gesto de aprobación.

—No te muevas —te dice Lactris.

Te estremeces ligeramente, no sabiendo qué quiere decir.

—Así.

Le miras extrañado, Lactris ha modelado con la arcilla una tosca caricatura tuya.

—La fundiré en bronce —declara— y la llamaré «El griego asombrado».

Psije lanza una risita. Opris se encoge de hombros y tú echas un trago de vino, preguntándote si Lactris no estará tomándote el pelo. Por espacio de una hora más o menos, sigues allí bebiendo y charlando. Opris confiesa su amor hacia una de las sacerdotisas y Lactris expone sus cada vez más dogmáticas opiniones sobre la vida y el amor.

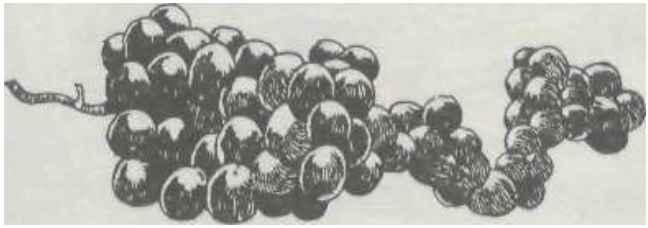
—Los hombres están hechos para la amistad —manifiesta—. Pero no puedes ser amigo de una mujer. Las mujeres sólo sirven para...

Se interrumpe en el momento en que tú oyes que alguien se acerca.

Si Diónisos te es Favorable, pasa al 129. De lo contrario, pasa al 429.

304

Los guardias te arrastran hacia la máquina, que ha sido instalada delante de Minos. Cuando te introducen en ella, no tienes fuerzas para resistir. Menos mal que te desmayas antes de que la máquina se ponga en funcionamiento.



305

El aire se torna de nuevo polvoriento y sientes un sordo dolor en la nuca. Sigues andando, pero el doior se hace cada vez más intenso hasta que toda la cabeza parece que va a estallarte. Te sientas y el dolor se calma un poco. Cuando te pones de nuevo en marcha, entras en una parte del laberinto que está más oscura y te pierdes. Pasa al 488.





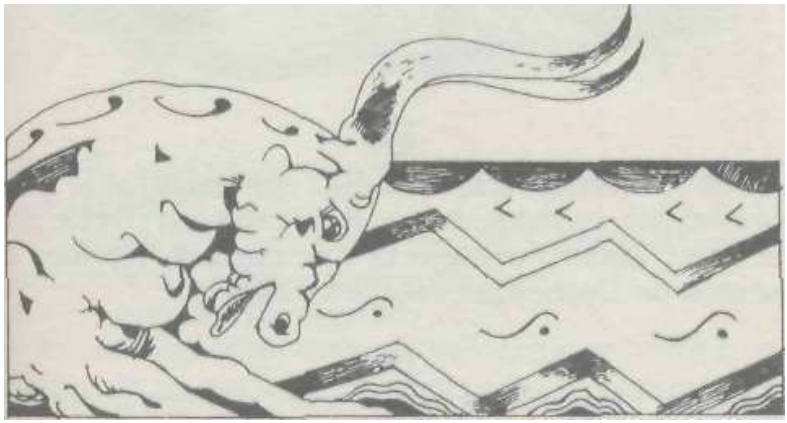
306

Las piernas te pesan como a un hombre que hubiera escalado una gran montaña y mirara desde la cima a los campesinos que se afanan abajo en el valle; pero que tuviera que proseguir su viaje. Con la diferencia de que tú no te encuentras al aire libre, sino en la agobiante oscuridad del laberinto. Llegas a una pequeña cámara circular, que sorprendentemente está bien iluminada. Divisas un esqueleto, aún envuelto en una armadura, con una hendidura en el peto. El pánico se mezcla en tu ánimo con la tristeza cuando compruebas que es el cadáver de tu hermano Teseo. el gran héroe ante el que sucumbieron todos los enemigos menos uno. Tirada en el sueio junto a la pared, como las sobras de la mesa que son arrojadas a los perros, está la espada que la diosa Hera dio a Teseo. Rompes a llorar y sientes que te falla el ánimo.

¿Te apoderas de la espada creyendo que con ella podrás vengar la muerte de tu hermano (pasa al 389)? ¿O confías sólo en tu propia habilidad para dar muerte con tus manos al Minotauro, dejando para después el entierro de tu hermano (pasa al **394**)?

307

Pasa al **341.**



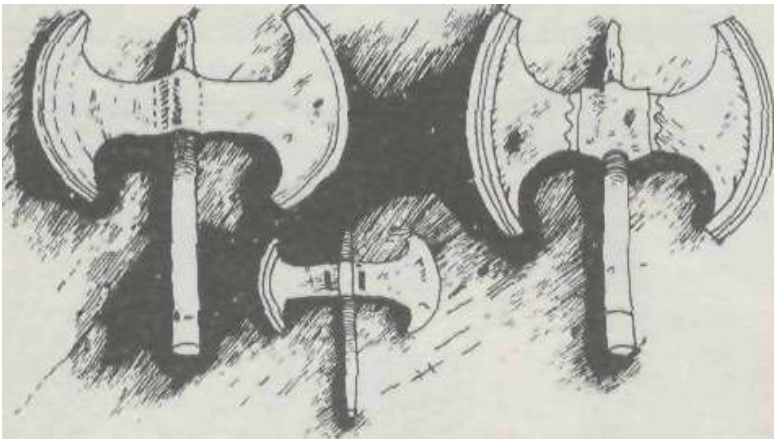
308

—No, Minos. Ríndete o muere. He encontrado al Minotauro en este laberinto. También hallaré la salida.

—El rey de Creta no se rinde a nadie.

—Pues pelea, Minos.

Continuáis luchando, pero Minos, malamente herido, apenas puede parar tus golpes. Al final, sus fuerzas se agotan y le asestas el golpe definitivo. El rey cae muerto a tus pies. Al inclinarle para apoderarte de su espada, reparas en su anillo, que muestra una M con el motivo del hacha de doble hoja, lo sacas del dedo sin vida y te lo guardas en el bolsillo. Después de dirigir al cadáver una última mirada, te internas de nuevo en el oscuro laberinto. Ganas 6 puntos de Honor por matar a Minos. Pasa al 488.



309

Por si necesitas que se te diga con palabras lo que es evidente, entérate de que Polícrates, en efecto, no te cree. Nuestro consejo es que escapes. Recibes 2 puntos de Deshonra. Vuelve al 289.

310

En ese lugar cubren las paredes dibujos de vacas

de grandes cuernos, mezcladas con chorros de agua: en su quinto trabajo, Hércules limpia los establos de Augías. Los excrementos acumulados durante treinta años son arrastrados por el agua y van a ensuciar la tierra de Elida, mientras Hércules levanta los brazos en gesto de triunfo en medio del tumulto. Puedes seguir hacia el norte (pasa al 343), hacia el oeste (pasa al **475**) o hacia el sur (pasa al **470**).

311

Llegáis tarde al desayuno y os sentáis en un sitio discreto de la mesa. Tomas sin mucho apetito las aceitunas y uvas y dejas en la bandeja el salvado, que en Trezena se usa para dar de comer a los caballos.

—Tengo que anunciar —dice Pangrion, el sumo sacerdote, interrumpiendo las conversaciones— que los éforos para la fiesta serán Noa y Opris. Nada más.

Dicho esto, se va. Después de acabarse el salvado, Zaisia se levanta y tú la sigues. Pasa al **11**.



312

—No soy un sirviente, sino el hijo de un rey —declaras.

El joven se queda pensativo un momento, manifiestamente confuso. Luego replica:

—El hijo del rey soy yo.

A continuación, con un movimiento súbito, te aparta de un manotazo. Retrocedes tambaleándote

hacia la mesa y antes de que hayas recobrado el equilibrio el joven te da un tremendo puñetazo en la boca del estómago. Te doblas sobre ti mismo jadeando, pero echándote a un lado consigues esquivar el siguiente golpe. Agarras entonces a tu adversario de una pierna y le derribas. Al caer, su cabeza choca contra el suelo de mármol con un golpe sordo. Pero no puedes aprovecharte de tu ventaja, pues unos guardias te sujetan mientras tu aturdido rival sale con paso inseguro del salón en compañía de su amigo.

Minos ordena a los guardias que te suelten y te invita a que vuelvas al banquete.

—No es normal que nuestros huéspedes ataquen a mi hijo, pero *Kremton* apenas se merece mejor trato.

Pasa al 160.



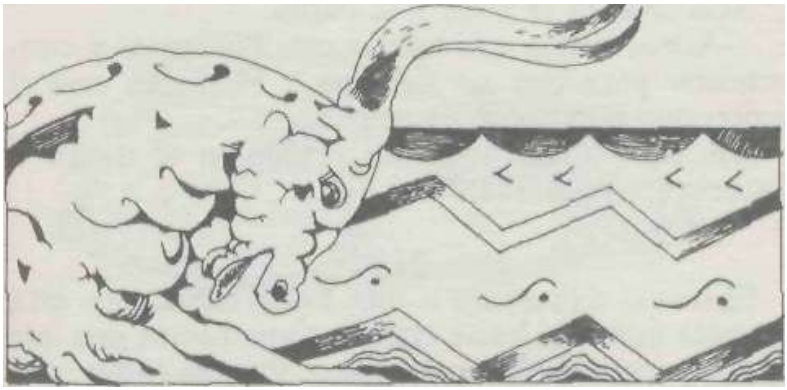
313

El secreto del laberinto no es nada simple. Los dibujos de los tapices que cuelgan de las paredes de tu casa en Trezena no se pueden comparar con los pasadizos y túneles que llenan los dominios del Minotauro. Ten cuidado, valeroso Alteo, pues de lo contrario morirás como un mendigo, ignorado de todos. Pasa al **501**.



314

Corres por ese pasadizo hasta que pronto descubres delante de ti la figura familiar de Minos. Respiras aliviado y aflojas la carrera para que el rey no te oiga. Minos se para cada pocos pasos, apoyándose en las paredes para recobrar el aliento. Tú también te detienes, amparado por la oscuridad. Al cabo de algún tiempo, el rey llega a un lugar donde las paredes del laberinto se ensanchan y un gran agujero circular en el techo deja entrar ta luz natural. Minos llama a voces a la guardia. Pasa al 74.



315

Boxeas distraídamente con un contrincante imaginario durante unos minutos y después te sientas, algo preocupado. Al cabo de un rato se oye fuera un gran alboroto y Opris entra como una tromba en tu habitación.

—¿Qué sucede? —preguntas.

—¿No lo sabes? Ven conmigo.

Salís al corredor y Opris comienza a explicarte de forma inconexa lo que ha ocurrido.

—Psije se ha vuelto loca... y con una copa rota ha atacado a Lactris haciéndole un gran corte en la cara.

—¡Por todos los dioses! ¿Es grave la herida?

—No sé. Han sacado a Diftis de la celda para que vea si puede hacer algo. La amazona le ha puesto unas hierbas y...

—Espera.., ¿de la celda? ¿A Diftis?

Opris asiente.

—Sí. Policrates ha arrestado a Diftis, a Crabia y a otros esta noche. Parece ser que planeaban una rebelión o algo asi...

—¿Se pondrá bien Lactris?

—Es probable que pierda la mano derecha y le quedará una cicatriz en la cara para siempre.

Entráis en la habitación de Opris. Psije está tendida en la cama, magullada, y Noa la cuida.

Noa levanta la vista y te habla.

—Alteo, tienes que hablar con Policrates y convencerle para que no detenga a Psije. Tú eres el único que puede conseguirlo.

¿Quieres intentarlo (pasa al 206) o te niegas a hacerlo (pasa al 382)?

316

El Fresco representa a una joven rubia, que está sentada mirando hacia ti y lleva una túnica gris que deja al descubierto un hombro. Puedes torcer a la izquierda (pasa al 4S6) o a la derecha (pasa al 178).

317

Levantas un pequeño pergamino que hay sobre la mesa.

—¿Qué es esto? —le preguntas.

No entiendes la escritura cretense.

—Déjalo —te ordena Zaisia.

Miras de reojo el pergamino. La firma está

escrita en griego, con una M mayúscula y el dibujo de un hacha. Haces lo que te ordena Zaisia y colocas el pergamino donde estaba. Pero tu intriga no desaparece. ¿M de Miktros? Decides preguntárselo a Zaisia.

—¿Cómo es que te escribe Miktr... Minos? —te corriges rápidamente al caer en la cuenta de a quién pertenece esa firma.

—¡Ah, no tiene importancia! Son asuntos relacionados con Ariadna y sus criadas.

La explicación de Zaisia es bastante verosímil, pero notas en su voz un tono de culpabilidad, un temblor que unas horas antes no habrías advertido.

—Eso no es verdad.

Zaisia no se arredra, pero en sus ojos puedes leer que estás en lo cierto.

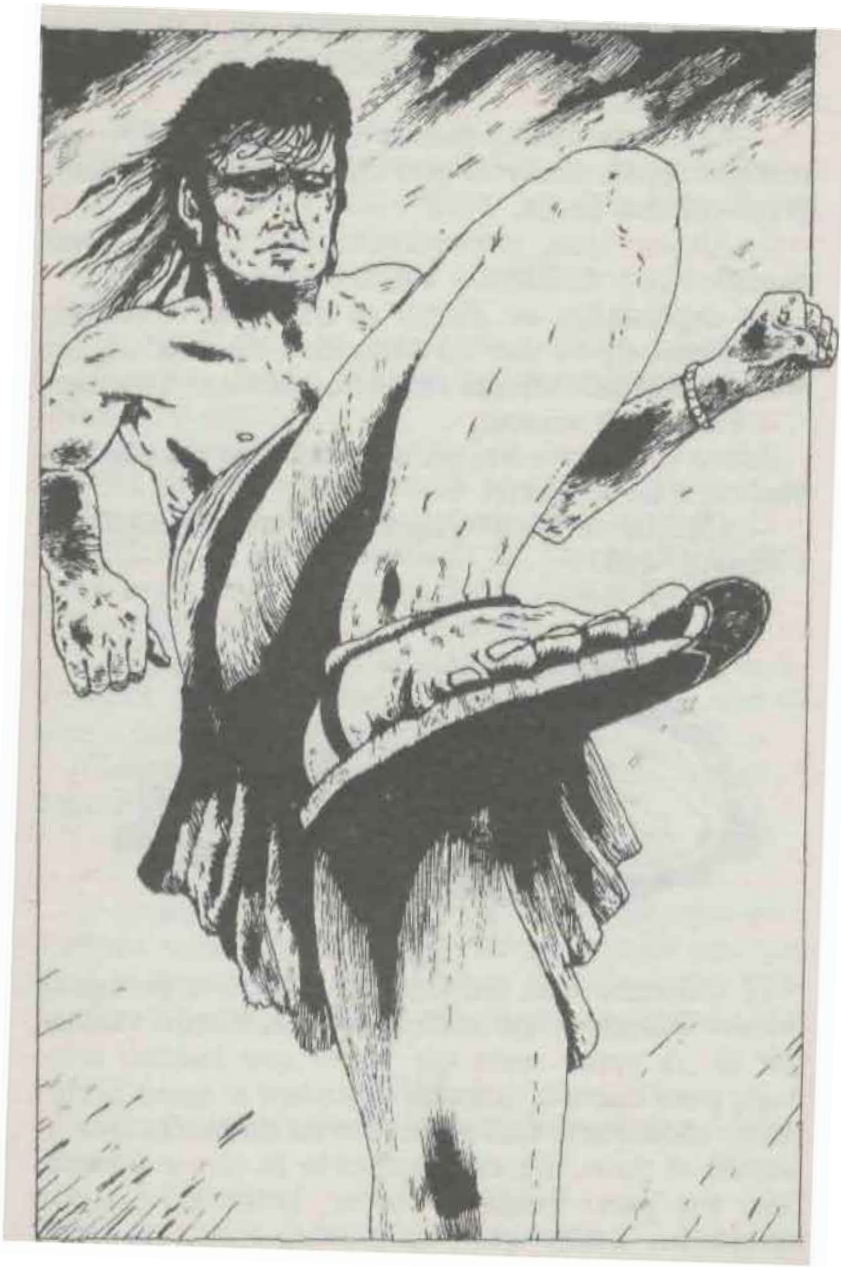
—¿De qué se trata? ¿Tiene que ver conmigo?

Pasa al 416.



318

El laberinto está empezando a hacerte perder el ánimo. Parece como si llevaras dias dando vueltas por él. A veces crees oír voces que hablan muy bajo, pero cuando intentas descubrir a quién pertenecen encuentras una sólida pared de piedra que te impide el paso. En ese momento la tierra tiembla bajo tus pies. Echas a correr, temiendo quedar aplastado, hasta que no puedes más. ¿Quieres sentarte a descansar (pasa al 538) o seguir avanzando, aunque sea muy despacio (pasa al 131)?



319

En esa parte el suelo tiene manchas como de sangre. Su color carmesí brilla de manera extraña en la oscuridad. Las pinturas de las paredes han sido allí raspadas por manos precipitadas, pero aún se aprecia una escena de un sacrificio humano. Puedes seguir hacia el oeste (pasa al 300), hacia el norte (pasa al 128) o hacia el este (pasa al 249).

320

De improviso, uno de los danzantes enfrente de ti levanta un pie y te da una patada en el abdomen, haciéndote un profundo corte con una cuchilla que sobresale de su sandalia. El baile se interrumpe en medio de una tremenda confusión que tu atacante aprovecha para huir de la sala antes de que los guardias puedan detenerle.

Te miras la herida y adviertes que está empezando a sangrar. Te zumban los oídos y todo te da vueltas.

—¡Le han envenenado! —exclama alguien cuando te desplomas en el suelo.

Si aún puedes invocar a Zeus, pasa al 140.

321

Retrocedes mientras las flechas rebotan contra el suelo y la pared. Luego desciendes a través de la trampilla. Pasa al 187.

322

—No, Minos —replicas—. Eso no es bastante. He de ser rey.

Minos se queda pensativo y después, muy despacio, se quita del dedo el anillo real. Sin mirarte, te lo tiende y tú lo agarras ávidamente. Lleva grabados una M y el famoso motivo del hacha de doble hoja. Lo deslizas en el dedo anular de tu mano izquierda, pero el anillo es demasiado grande para ti y te baila. De mala gana, te lo guardas en el

bolsillo y sigues a Minos, que ya se interna en el laberinto. Camina lentamente, con los brazos cruzados delante del pecho. Tardáis bastante tiempo en salir a la radiante claridad del exterior. Minos te mira y estalla en una estruendosa carcajada. Pasa al 440.

323

Si has jugado con el primer libro de *Crónicas cretenses,* recordarás que se te dijo que los vinos griegos no eran nada especial, sobre todo en esa época. Los vinos cretenses no son mejores, pero al menos éste te lo proporcionan gratis. Recibes 1 punto de Deshonra. Vuelve al 303.

324

Los restos de lo que fue un hombre, que es todo lo que queda después de haber funcionado la máquina, no merecen la atención de Zeus olímpico.

325

—No soy ninguna sirvienta —grita indignada—. Quien insulta a una amazona, pronto se arrepiente de haberlo hecho.

Pasa al 392.

326

Entras como una furia en la habitación de Zaisia. Esta se vuelve a mirarte y observas que, en efecto, lleva en la muñeca un brazalete de oro.

—¿Por qué me miras así? —te pregunta.

—Enséñame ese brazalete.

—Toma.

Se lo quita y te lo entrega. Tú le das vueltas en la mano para examinarlo.

—Un hacha de doble hoja.

—¿Y qué?

—Que es el símbolo de Minos.

—Claro —se extraña—. En Cnosos, todo lleva ese símbolo.

—¿Cómo lo has conseguido?

—No tengo por qué...

—¿Cómo? ¿Te lo ha regalado Minos?

Pasa al 416.

327

Unos clientes de la taberna te agarran por los brazos y te arrojan a la calle. Pasa al 507.

328

A medida que avanzas, el ruido de una corriente de agua se hace más intenso. Desciendes, despacio al principio, deprisa después, hasta que llegas a la orilla de un gran río subterráneo que corre entre las rocas al fondo de la cámara. Cerca del lugar donde el rio desaparece se alza un montón de huesos, reblandecidos por el agua, prueba de la matanza de jóvenes atenienses que el rey de los toros ha consumado. ¿Quieres buscar una puerta secreta por donde seguir adelante (pasa al 245) o prefieres volver sobre tus pasos (pasa al 144)?

329

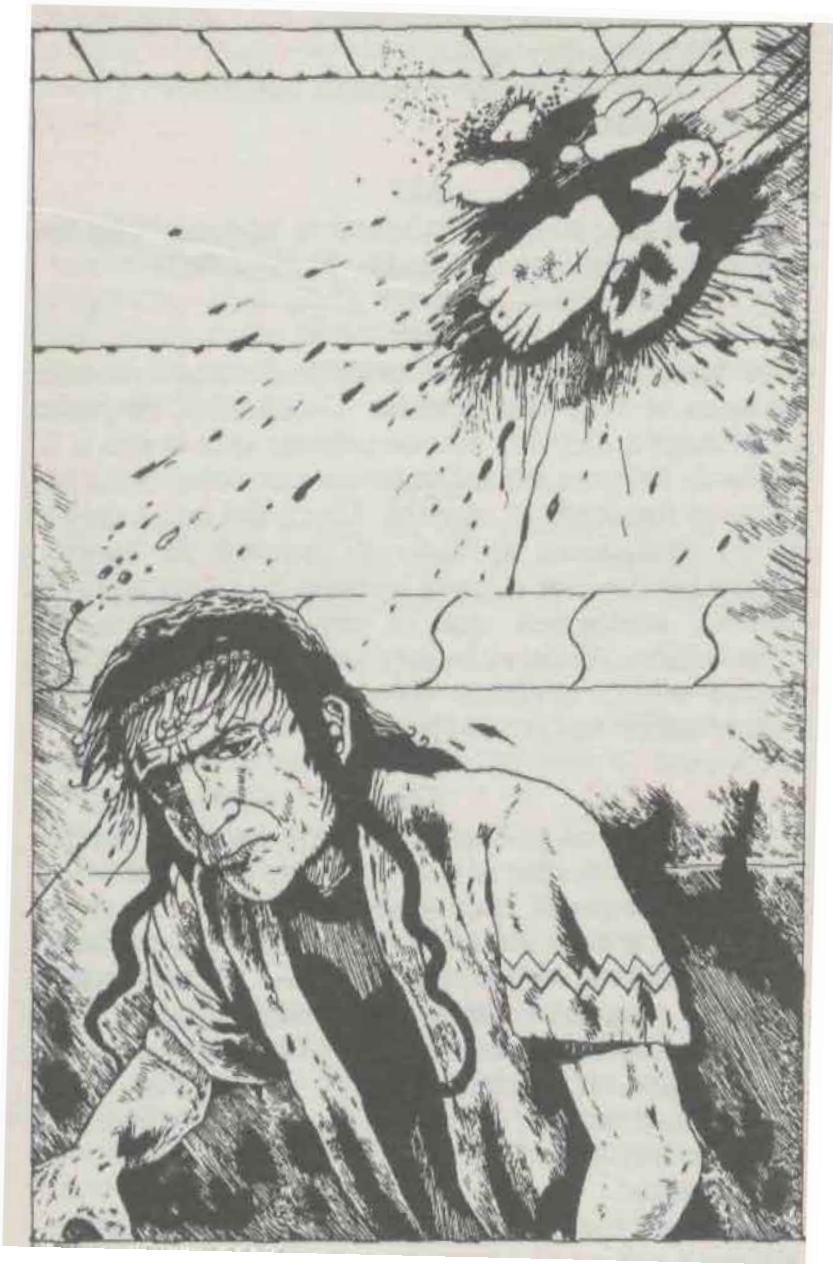
Los cuatro os ponéis en camino hacia el puerto. Este no es el mismo al que arribaste el día anterior, sino una pequeña rada junto a un poblado cuyas calles se ven muy animadas de marineros, mercaderes y esclavos. Pero vosotros no entráis en el pueblo, sino que Opris os conduce hacia una cabaña que hay en la misma orilla del agua.

—Dentro está la barca.

Abre la puerta y, en efecto, en el interior hay una barca amarrada.

—Montad.

Zaisia y Noa suben a bordo con mucho cuidado. ¿Quieres acompañarles (pasa al 87) o prefieres ir a dar un paseo por el poblado (pasa al 388)?



330

Observas que todos los comensales se han puesto de pie. Recibes 1 punto de Deshonra. Te levantas rápidamente, pero Kremton ha reparado en tu equivocación.

—¿Quién ha traído a nuestra mesa a este patán mal educado? ¡Debería comer con los esclavos y los animales!

Hace una pausa para tomar aliento y obsequiarle con una nueva tanda de insultos, pero antes de que vuelva a abrir la boca le arrojas una enorme sandia. No le das y la sandia va a estrellarse contra la pared, salpicando a todos los presentes con su jugosa carne. Kremton queda aturdido momentáneamente y su padre. Minos, rompe el silencio.

—Esto ha ido demasiado lejos. Tendréis ocasión de pelear a su debido tiempo. Mañana se celebra el pancracio ritual de la fiesta de Deméter. Vosotros dos seréis los combatientes. Hasta ese momento, manteneos lejos el uno del otro.

Sale con paso majestuoso del salón y tú te retiras a tu cuarto. Pasa al **500**.

331

En esa pintura, Zeus, padre de los dioses, ordena que Prometeo sea encadenado a una roca en la desierta Escitia. Pero Prometeo, el dios que ha dado a la humanidad el conocimiento, el fuego, la escritura, la profecía y los metales, desafía al rey del Olimpo y es arrojado a las tenebrosas profundidades del Tártaro, pues se ha atrevido a profetizar que Zeus será destronado por su propio hijo. Puedes seguir hacia el norte (pasa al 63) o hacia el este (pasa al 165).

332

Intentas torpemente consolar a Psije, diciéndole que nunca te ha gustado Lactris y que no comprendes qué ha podido ella ver en él. Pero de nada

sirven tus palabras. Psije agarra la copa con más fuerza y la rompe contra el borde de la mesa, susurrando de forma casi inaudible.

—Le mataré.

Pasa al 247.

333

—¿Cómo es que sabes mi nombre? —le preguntas.

—Soy Lembra, la amazona a la que se ha confiado la custodia de la princesa Ariadna. ¿Qué deseas de ella? ¿O es a mí a quien buscas?

—Deseo hablar con la princesa —replicas confiado.

—La princesa está a mi cuidado y no puede hablar con ningún hombre. Asi que márchate, Alteo.

Si llevas un amuleto de oro, pasa al 18. Si no lo tienes y consientes en marcharte, pasa al 490. Si le niegas a irte, pasa al 246.



334

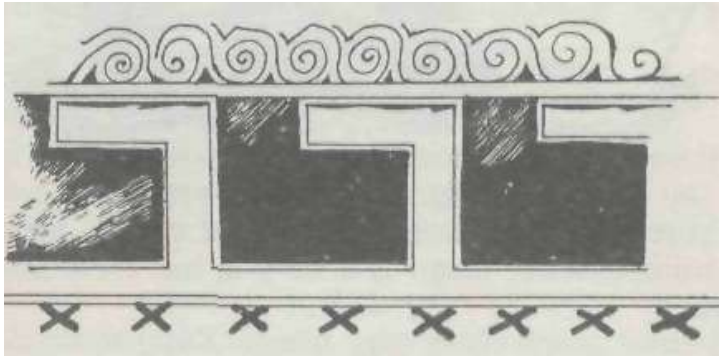
Escondido a poca distancia de Minos, divisas en el suelo entre el rey y tú un pequeño objeto. Es peligroso que salgas de la oscuridad, pero te vence la intriga. Avanzas a cuatro patas, esperando no ser descubierto. Echa un dado para averiguar si Minos te ve. Si sacas de 1 a 3, pasa al 23. Si sacas de 4 a 6, pasa al 292.

335

Recoges el papiro con mucho cuidado, no sea que se destruya y se haga polvo al tocarlo. En ese mismo momento se produce una gran sacudida y aparecen grietas en las paredes. El Minotauro, enfurecido contra el intruso que se ha atrevido a entrar en el laberinto, destruye su prisión. Olvidando el pergamino, huyes hacia el oeste (pasa al 342), hacia el este (pasa al 466) o hacia el sur (pasa al 385).

336

Te corresponde a ti atacar el primero. El guardia tiene Fuerza 6, Protección 11, un justillo de cuero (Protección 2) y un látigo (Fuerza 1). Te han quitado la armadura, pero cuentas con la antorcha (Fuerza 2). No puedes retirarte. Si te rindes, pasa al 218. Si mueres y Zeus te salva, pasa al 472. Si el guardia es Gravemente Herido por ti, pasa al 79.



337

Amanece un dia radiante y tú te levantas como nuevo, sin la menor resaca. Te vistes y vas a desayunar. Pasa al 377.

338

Durante siglos, las ninfas han guardado las sandalias aladas, la bolsa y el casco mágico de Hades,

que hace invisible a quien lo lleva. En la pintura de esa pared puedes ver cómo las ninfas entregan de buena gana esos objetos a Perseo, pues su destino es mucho más elevado que el de ellas. De Hermes, el mensajero de los dioses, el hijo de Dánae recibe una hoz, y de la diosa de Atenas un espejo para que pueda realizar su misión. Tú puedes seguir hacia el norte (pasa al 86), hacia el sur (pasa al 20) o hacia el oeste (pasa al 430).



339

Entregas a Minos la carta de tu padre. Minos examina el sello, luego la abre y la lee. Después te mira.

—Eres quien dices ser, Alteo. *Kalosoriate*... sé bienvenido. Dentro de tres días celebraremos la fiesta de Deméter. Hasta entonces no podemos comer carne ni beber vino, y no me ocuparé de ningún asunto, Después de la fiesta hablaré contigo y decidiré. Hasta entonces permanecerás como huésped en mi corte. Haz lo que desees, entra y sal a tu gusto: no tenemos secretos en Creta. Esta noche hay un festival de danza: allí te veré.

Pasa al 37.

340

Cuando llegas al gimnasio, sólo hay en él dos guardias entrenándose. En respuesta a tu pregunta te dicen que Policrates se ha ido hace unos pocos minutos, pero que es probable que vuelva. Puedes retomar a tu habitación (pasa al **240)** o esperar a Policrates en el gimnasio (pasa al 137).

341

Antes de que puedas contestar, llaman con golpes imperiosos a la puerta. Zaisia te aparta bruscamente, con una repentina expresión de desprecio en sus familiares rasgos. En la habitación irrumpe Policrates acompañado por dos guardias, que te agarran y sujetan contra la pared.

—Tus sospechas eran fundadas, Policrates —le comunica Zaisia—. Este perro ateniense ha venido a Cnosos con propósitos traicioneros. Pretendía raptar a la princesa Ariadna y matar al Minotauro. Hablando en sueños descubrió sus viles planes.

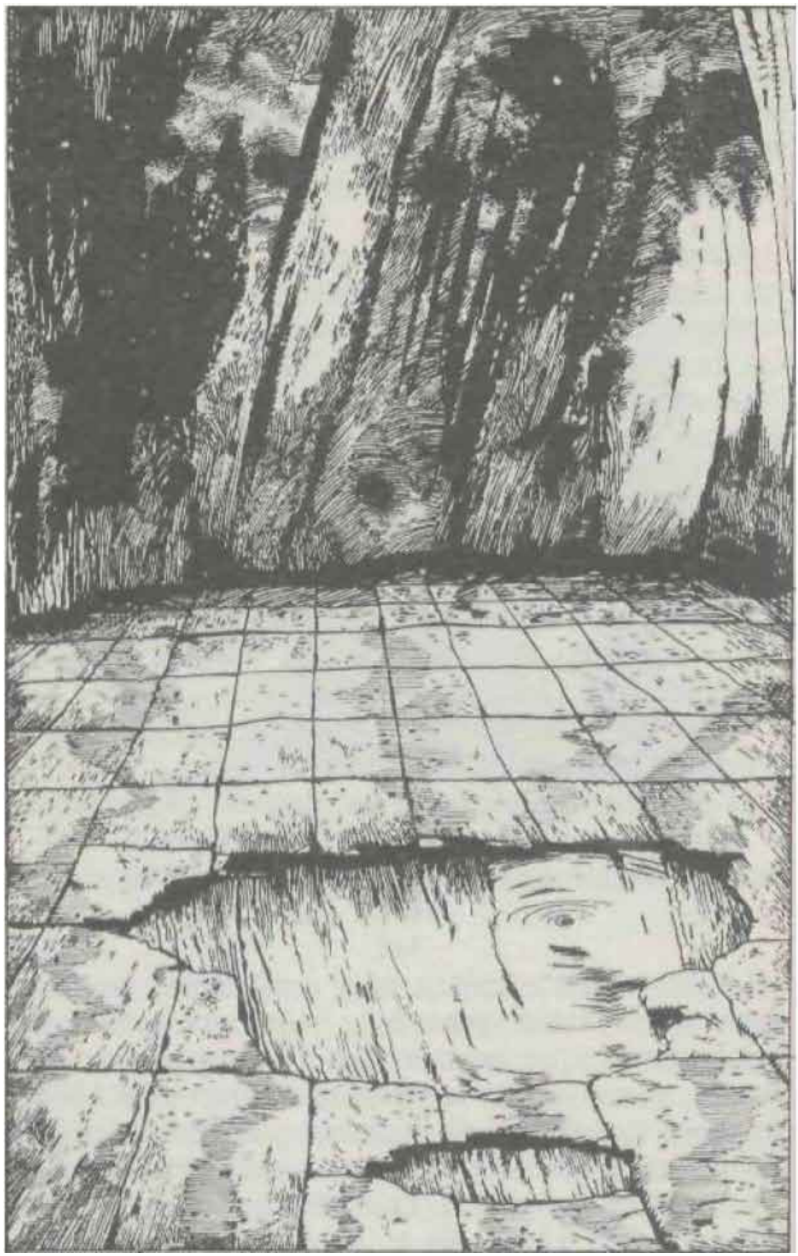
Tus protestas de inocencia son inútiles. Para los presentes está clara tu culpabilidad.

—Ya me lo temía yo —gruñe Polícrates—. Tú —ordena a un guardia—, trae la vara.

El guardia abandona la habitación. ¿Aprovechas la ocasión para intentar escapar (pasa al 44) o esperas resignado tu destino (pasa al **103)?**

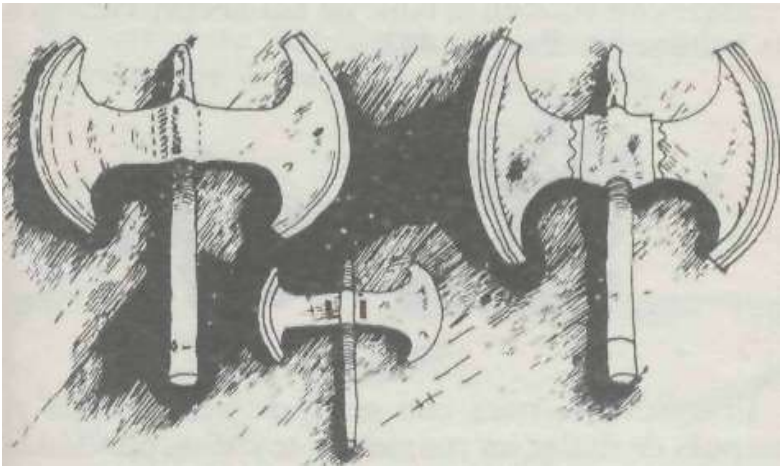
342

Llegas a una escalera muy empinada. Aquí las paredes no están pintadas, sino esculpidas con bajorrelieves que representan figuras grotescas y bestias, como si los habitantes mismos del Hades vigilaran tus pasos y te espiaran por la espalda. No distingues lo que hay en la oscuridad más allá de los primeros peldaños. ¿Quieres bajar por esa escalera (pasa al **111**)? ¿O te das media vuelta y te diriges hacia el oeste (pasa al 238), hacia el norte (pasa al 448) o hacia el este (pasa al 39)?



343

En el centro de una pequeña cámara redonda divisas un charco formado por el agua que cae del techo. Una débil luz que logra filtrarse desde el exterior arranca del charco extraños reflejos que oscilan como el frenético aleteo de una polilla que trata de escapar de un tarro de cristal. ¿Quieres beber un poco de ese agua para refrescarte (pasa al **460)? Si** tienes un odre, puedes llenarlo para usarlo más adelante (pasa al **496).** ¿O decides seguir, sin detenerte, hacia el este (pasa al **402),** hacia el oeste (pasa al 16) o hacia el sur (pasa al **310)?**



344

Sales de detrás de la estatua dejándote ver sin ningún disimulo. El guardia avanza hacia ti amenazadoramente, pero Opris le detiene con mano firme.

—No hay peligro —le dice, y dirigiéndose a ti—: ¿Qué te trae por el templo?

—Vengo a ver la palestra para el pancracio, antes de que mañana luche con Kremton y... y a echar un vistazo al laberinto —añades después de dudar si decirlo.

—Está terminantemente prohibido entrar en el

laberinto, pero como tú eres amigo-prosigue en voz baja, para que el guardia no pueda oírlo—, te diré lo que sé.

Te conduce hacia el foso, en cuyo brote se detiene mirando su oscuro fondo.

—Se dice que, cuando lo construyó, Dédalo pintó en sus paredes las aventuras de los héroes. En su agonía, torturado en las máquinas que él mismo había diseñado sin sospechar en su ingenuidad que un día le sacarían las entrañas en ellas, me susurró: «Sigue las huellas del hijo de Zeus».

Asientes, creyendo entender lo que eso significa, y das las gracias a Opris. Después de quedar en *reunirte con ellos en el baile* de *esa noche, vuelves a* tu habitación. Pasa al 403.



345

El esclavo te mira con gesto de incredulidad y, después de dudar un momento, te indica por dónde se va al laberinto. Antes de que puedas preguntarle más cosas, se escabulle. Te diriges hacia el templo. En éste reina un extraño silencio y el aromático incienso arde en braseros de latón brillante. En el centro del recinto hay un gran foso y desde el borde puedes ver que su fondo se encuentra en la más completa oscuridad. Un ruido a tus espaldas te avisa de que alguien se acerca. Te escondes detrás de una estatua y observas cómo el guardia vuelve a su puesto de vigilancia al borde de! foso. ¿Vas a atacar al guardia (pasa al **166),** permaneces escondido (pasa al **227)** o te marchas del templo (pasa al **370)?**

Miktros rompe el silencio dando a Psije un violento empellón que la derriba de espaldas. Después le pega una patada, obligándola a soltar la copa. Cuando vuelve a propinarle otra patada, Opris se decide a intervenir.

—Ya basta, Miktros —grita Polícrates.

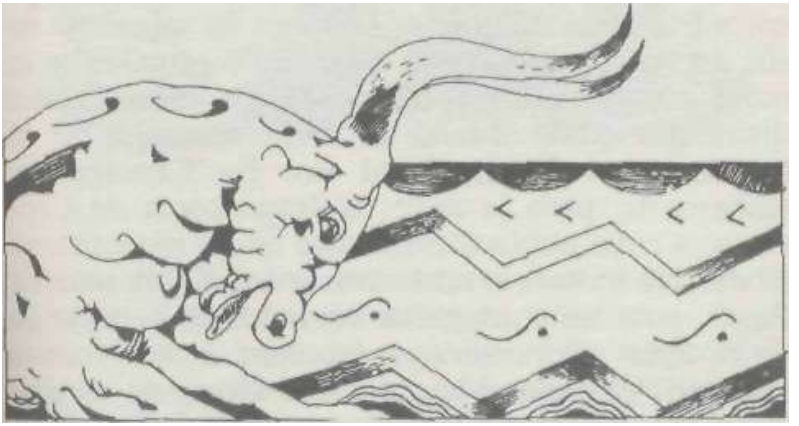
Miktros aún le asesta a Psije una tercera patada.

—He dicho que ya basta.

Opris se lleva a Psije. Polícrates sigue gritando, incapaz de contenerse.

—El día de la fiesta, con la ciudad a punto de sublevarse, y tú armando bronca... ¡Fuera, fuera *tod o el mundo!*

Te vas a tu habitación. Recibes 1 punto de Deshonra por no hacer nada. Pasa al 91.



347

La escena representada en esa pintura muestra a Deméter, diosa de las mieses, desconsolada por la pérdida de su hija. Recorre de un extremo a otro la desolada tierra hasta que se encuentra con Hécale, quien adivina y le comunica la terrible verdad: que Perséfone ha sido raptada por Hades, el dios de los infiernos. Puedes seguir hacia el este (pasa al 90), hacia el sur (pasa al **418**) o hacia el norte (pasa al 26).

La diosa Afrodita se te aparece, rodeada de un resplandor celestial. Desconcertado, retrocedes y la diosa profiere unos gritos de alegría antes de acariciarte la barbilla con un dedo.

—Ya nos veremos con más calma. Ahora recuerda tus instrucciones: has venido aquí para matar al Minotauro, monstruo ai que nadie echará de menos, y rescatar a la noble y bella Ariadna; bueno, bella para cánones terrestres. De todos modos, es muy rica. La tomaré como doncella, lo que será para mí muy divertido.

Dicho esto, la diosa desaparece, dejándote en los labios el recuerdo de un beso, maduro como un melocotón. Por tu memoria pasan los acontecimientos de tu viaje. Enviado por Hermes a Atenas, te consagraste a la diosa del amor, a la que luego encontraste en el camino. Después de separarte de ella estuviste en Micenas. Más tarde provocaste la indignación de Hera, reina de los dioses, pues disfrazada como estaba de vieja mendiga no la reconociste y la tiraste al río. En Céncreas te embarcaste, pero la nave naufragó cerca de Cromion, a cuya población salvaste de un monstruoso jabalí. No tuvieron tanta suerte los habitantes de Pages, pues no conseguiste librarles de la peste de ratas, que te mordieron también a ti y caíste enfermo. Visitaste el templo de Delfos y de camino a Acarnes tomaste parte en una orgia de Dionisos. Impediste el sacrificio de un perrillo negro, con lo que airaste a Hécate, la diosa de las artes mágicas. En Acames presenciaste las famosas carreras de carros.

En Atenas te diste a conocer a tu padre, quien te mandó a luchar contra las amazonas. En el combate mataste a su reina Antíope. Tu padre, el rey, te envió a Creta para negociar el fin del sangriento tributo de siete jóvenes y siete doncellas que Atenas paga al rey Minos. En la travesía divisaste a la

serpiente de mar enviada por Poseidón, superaste una tempestad y tuviste otro encuentro con Afrodita en su palacio de Citerea. Finalmente, eludiste a Talos, el gigante de bronce de pies vulnerables, y llegaste a Creta. Pasa al 530.



349

Una vez que los guardias te han reducido, su capitán se acerca corriendo a ti.

—¿Conque hijo del rey, eh? Me acuerdo de cuando sus hijos estaban hechos de mejor pasta.

Hace una señal a los guardias.

—Vigiladle.

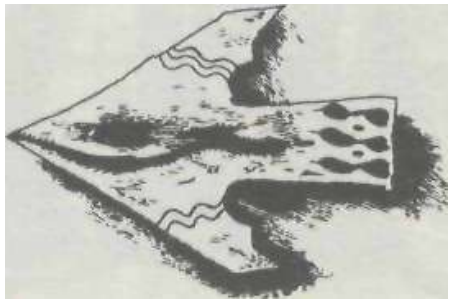
Eres llevado a rastras con los otros prisioneros. El capitán del barco no puede hacer otra cosa que encogerse de hombros impotente. La marcha a Cnosos dura la mayor parte del día, pero no se te presenta ninguna otra oportunidad de escapar. Finalmente, eres conducido con los otros jóvenes a la prisión. El carcelero te encierra en una celda separada y te sientes aturdido e inquieto. Recibes 1 punto de Deshonra. Pasa al 282.

350

Golpeas al guardia con el puño de su espada, dejándole *inconsciente*. Después le arrastras hasta detrás del altar y, empuñando su espada, desciendes al laberinto. La espada tiene Fuerza 2, pero no dispones de ninguna otra arma ni de armadura. Pasa al 67.

351

El guardia se marcha sin poner reparos. Una vez que estás seguro de que ya no va a volver, desciendes al foso. Estás desarmado. Pasa al 67.

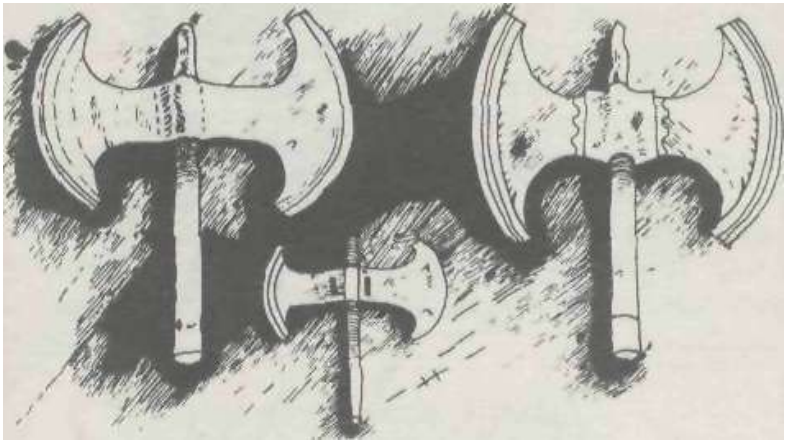


352

El techo en ese lugar es tan alto que imaginas que pocos metros más arriba está el mundo de los hombres, donde los guerreros combaten y celebran con banquetes sus victorias. En ese lóbrego mundo subterráneo no ves ni oyes nada semejante. En un rincón de la espaciosa cámara divisas un objeto blanco: te acercas con cautela a examinarlo y descubres que es el brazo de una estatua, roto por debajo del hombro. Buscas alrededor, pero no encuentras ningún otro fragmento. El que has hallado parece el brazo delicado de una mujer. ¿Te quedas con él por si encuentras el resto de la estatua (pasa al 119)? ¿O lo dejas donde está y sigues hacia el norte (pasa al 68), hacia el este (pasa al **276),** hacia el oeste (pasa al **281)** o hacia el sur (pasa al **319)?**

353

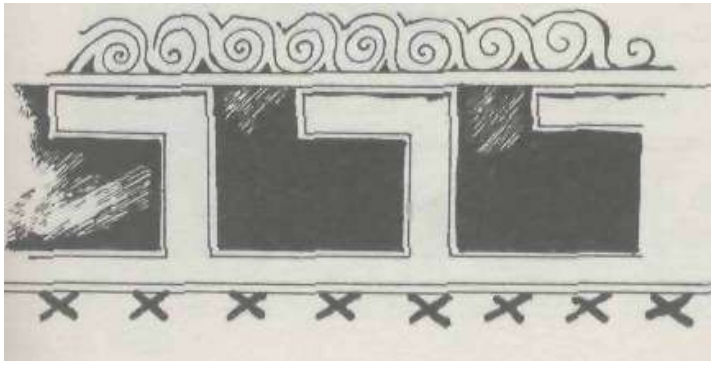
Si tienes un amuleto de oro, pasa al 18. Si tienes un broche de perlas, pasa al 248. Si no tienes ninguno de estos dos objetos, vuelve al 333.

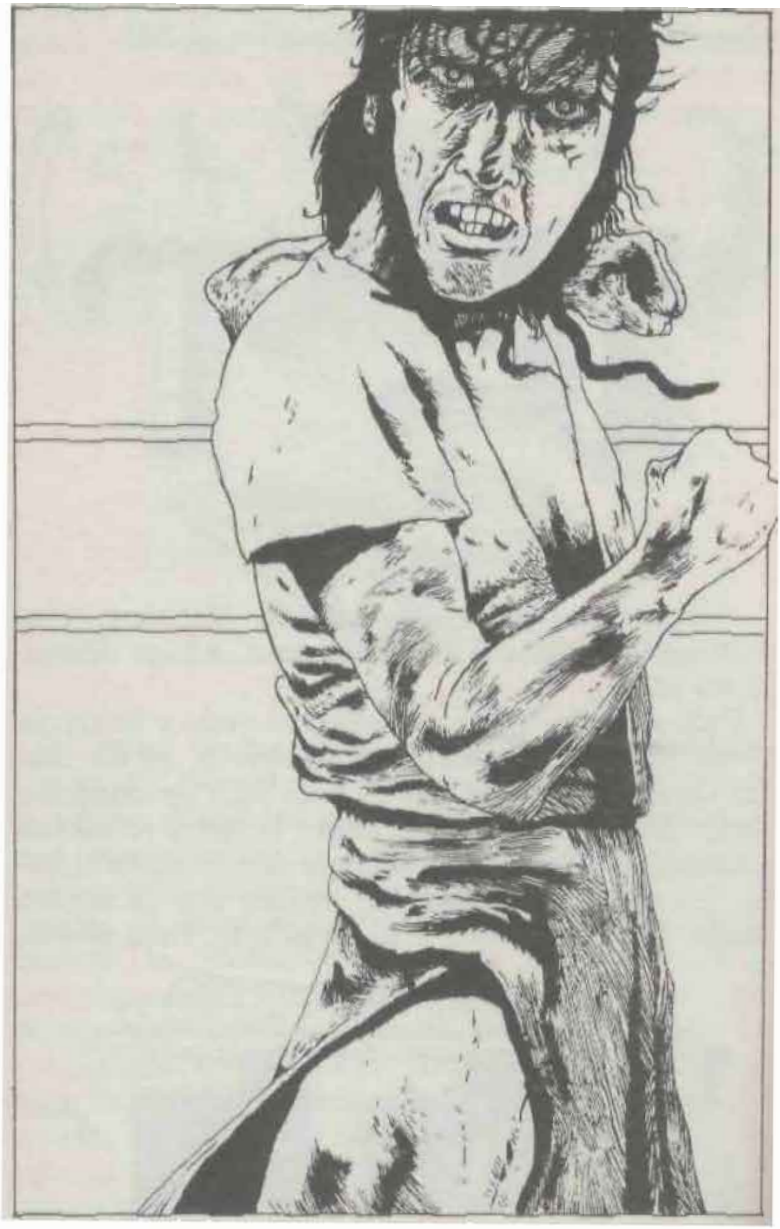


354

—Ocupa mi trono —continúa Minos—. Has destruido mi palacio y mi laberinto. Ahora destruye mi reino.

Dicho esto, se quita el anillo del dedo y lo arroja a tus pies. Al inclinarte a recogerlo, te- da una patada en la barbilla que te hace caer de espaldas. Antes de que puedas reaccionar, la tierra comienza a temblar como cuando estabas dentro del laberinto. Los dos os estremecéis, unidos por el mismo temor. pero el temblor cesa de pronto. Pasa al 440.





El pancracio es un combate de boxeo que tú mismo vas a dirigir. Anota en una hoja de papel tu Resistencia y la de Kremton, que es 50. El combate consta de una serie de asaltos. El boxeador que ataca asesta puñetazos al otro hasta que uno de sus golpes es bloqueado por BU adversario, quien entonces toma el relevo pasando al ataque.

Elige la zona del cuerpo de tu enemigo contra la que diriges los puñetazos (cabeza, vientre o pecho) y echa un dado para ver si Kremton la está protegiendo (ver el cuadro unas lineas más abajo). Si no la protege, restas de su Resistencia los puntos que correspondan:

Un golpe en el pecho, 1 punto.
Un golpe en el vientre, 2 puntos.
Un golpe en la cabeza, 3 puntos.

Si Kremton defiende esa parte de su cuerpo, tu puñetazo no le causa daño y a continuación le toca a él atacar. Decide qué parte de tu cuerpo proteges y echa un dado para ver contra cuál dirige él sus golpes.

Números del dado	Zona del cuerpo que recibe el ataque	Zona del cuerpo defendida
1	Cabeza	Pecho
2, 3	Vientre	Vientre
4, 5, 6	Pecho	Cabeza

Si tu Resistencia desciende a 0 o por debajo de 0, mueres *y* Zeus no puede resucitarte. Si la Resistencia de Kremton desciende a 0, queda inconsciente (pasa al 97); si desciende por debajo de 0. muere (pasa al 485).

356

—Ariadna —preguntas—, ¿qué estás haciendo en el laberinto?

—He venido a buscarte —replica la princesa—. Ahora sígueme. Tenemos que salir de aqui rápidamente.

Demasiado aturdido para resistirte, te dejas conducir por Ariadna. Pasa al 224.

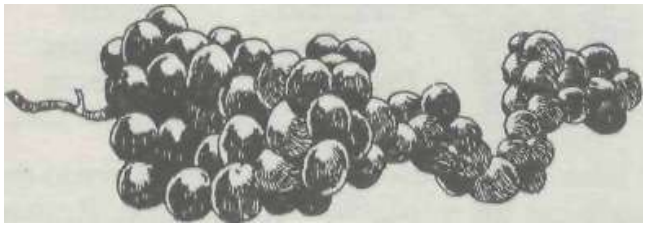


357

Protestas débilmente cuando los guardias te golpean con los puños en el vientre, te arrastran por el corredor y te sacan al alféizar de una alta ventana. Al mirar hacia el suelo, que se encuentra a mucha distancia, experimentas una sensación de vértigo y tratas desesperadamente de agarrarte a algún sitio.

—Estamos perdiendo el tiempo —dice Polícrates.

Entonces los guardias te sueltan y tú te precipitas hacia el suelo. Si Zeus puede salvarte, pasa al 213.



338

Ganas 5 puntos de Honor. Sales tambaleándote a la calle. Pasa al 507.

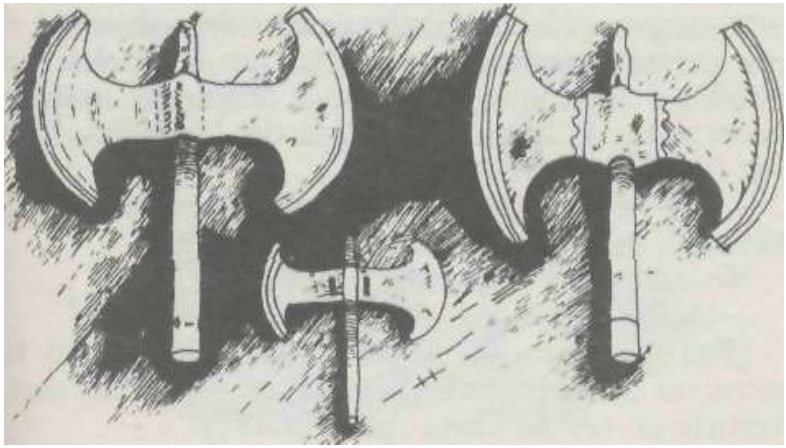
359

En esa pintura, Perseo entrega la cabeza de la gorgona a Atenea y la diosa guerrera la coloca en el centro de su escudo. Después Perseo va a Argos con Dánae y Andrómeda, su madre y su mujer, pero su abuelo, temeroso de un oráculo según el cual él morirá a manos del hijo de Dánae, huye a Larissa, dejando el reino sin gobierno. Tú puedes dirigirte hacia el este (pasa al 259), hacia el sur (pasa al 466) o hacia el oeste (pasa al 448).



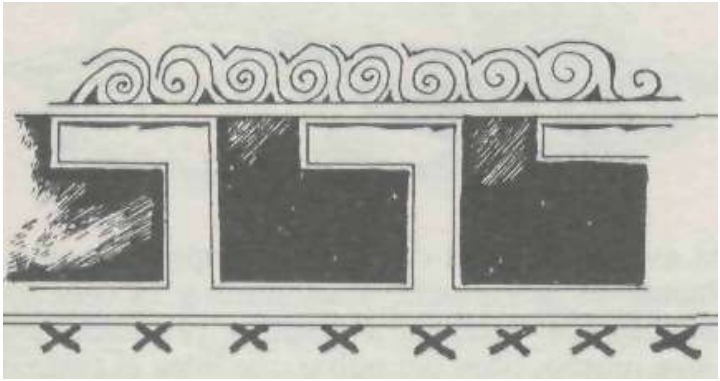
360

Al avanzar por el corredor, compruebas que el ambiente es allí mucho más puro y el olor más agradable. Te detienes a respirar profundamente ese aire limpio, libre del polvo que llena el resto del laberinto. Reanimado, prosigues tu marcha y llegas a una bifurcación. ¿Tuerces a la derecha (pasa al 105) o a la izquierda (pasa al 305)?



361

Das un paso hacia atrás e intentas escapar de la cámara. Pero tropiezas con una piedra y vas a estrellarte contra la pared, desplomándote junto a ella. Haces un desesperado esfuerzo para levantarte, pero todo es inútil: el Minotauro, con sus poderosos brazos, te machaca las costillas y te aplasta la cabeza contra el suelo. Zeus no va a ayudar a quien ha fracasado tan estrepitosamente. Tu espíritu sufrirá tormento en el Tártaro por toda la eternidad.



362

Minos no te replica, sino que continúa avanzando por el pasadizo, casi olvidado de tu presencia. Te aventuras a hablar, pero él te hace callar con una mirada gélida. Mientras camináis, observas al rey detenidamente. Está claro que le duelen las heridas y tiene que detenerse a descansar muchas veces antes de llegar a la salida del laberinto. Una vez fuera, te dice:

—Yo he cumplido mi parte del trato. Ahora llévate a mi hija y abandona Creta.

No sabes qué responder.

—¡Ahora mismo! —te ordena.

¿Vas en busca de Ariadna (pasa al 216) o te retractas de lo pactado con Minos e intentas convertirte en rey de Creta (pasa al 491)?

363

Propinas a Kremton una patada en el cuello, que se rompe con un crujido. Sales tambaleándote de la palestra y vas a caer en brazos de Opris y Noa. Recibes 3 puntos de Deshonra por malar a un hombre indefenso de sangre real. Pasa al 485.

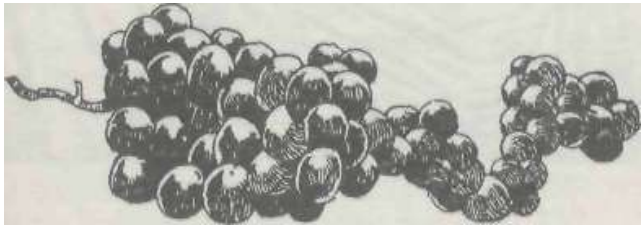


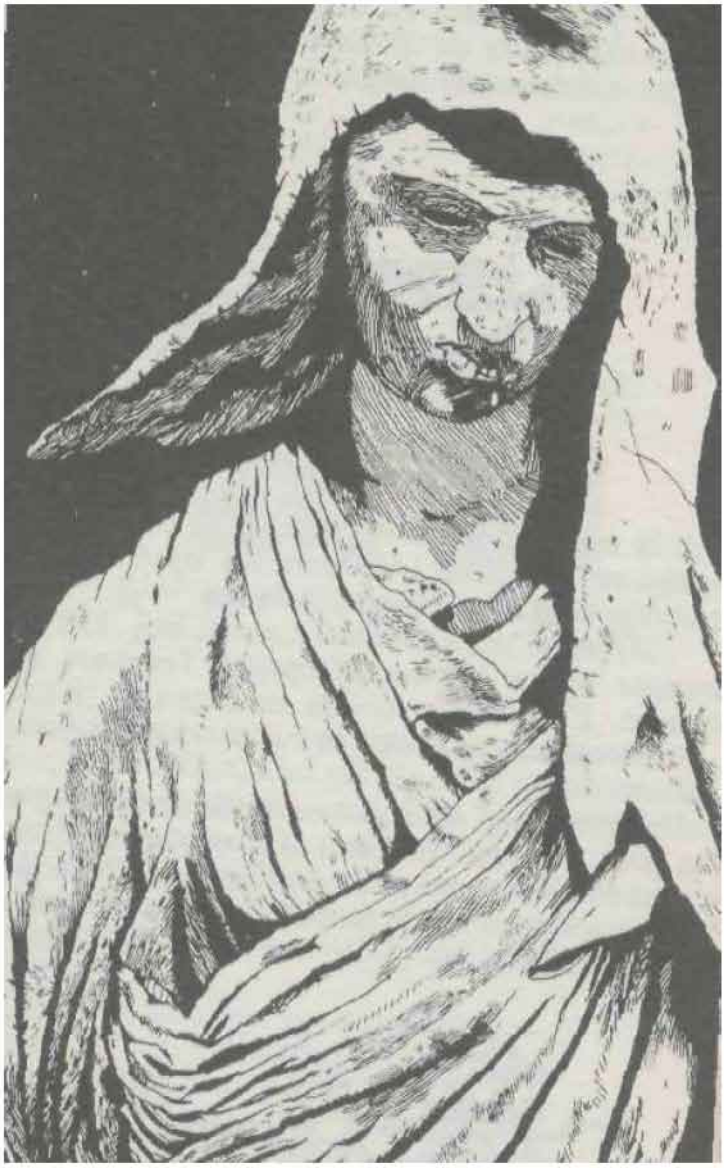
364

A la mañana siguiente, alguien te despierta con enérgicas sacudidas. Al abrir los ojos no ves al guardia, sino a la princesa Ariadna.

—Mi padre tiene previsto matarte hoy. Debemos escapar ahora mismo. ¡Deprisa! Tenemos poco tiempo. El guardia volverá en seguida. ¡Rápido! —te dice mientras desata la cuerda que te sujeta las manos.

Durante unos segundos estás demasiado aturdido para moverte. Después actúas con rapidez. Te pones en píe de un salto y en compañía de Ariadna sales a todo correr de la habitación y del palacio. Pasa al 199.





365

Empiezas a apartar con las manos las piedras derrumbadas y pronto los dedos te sangran produciéndote un gran dolor. El hilo está tapado y sujeto por los escombros y te lleva mucho tiempo retirar éstos para soltarlo. Por fin lo consigues y puedes seguir el hilo, de vuelta hacia la salida. ¿Quieres hacerlo ya (pasa al **299)** o prefieres antes descansar un poco (pasa al 409)?

366

En un pequeño nicho, destinado quizá a albergar un altar, encuentras una caja. Al examinarla más de cerca, adviertes que tiene el cierre roto. ¿Agarras la caja y la abres (pasa al **234)?** ¿O la dejas donde está y sigues andando hacia el norte (pasa al **179)** o hacia el sur (pasa al **279)**?



367

—No tengo ninguna necesidad de aprender a saltar toros —le dices.

—¿De verdad? Como quieras —y se aleja desapareciendo por el corredor.

Tú puedes acudir al baile (pasa al 158) o seguir hacia la habitación de Diftis (pasa al **117).**

368

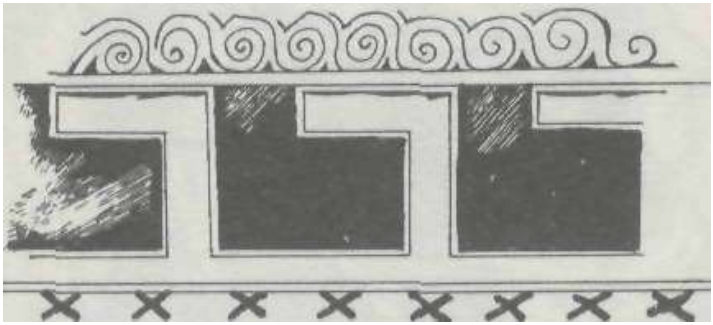
Te diriges al templo con paso decidido. El sagrado recinto está a oscuras y en silencio. Apenas se ve, pero distingues confusamente el contorno del foso que conduce al laberinto. Entonces una voz te llama suavemente por tu nombre. Te das media vuelta, pero no ves a nadie. De nuevo, la voz te llama:

—¡Alteo!

Esta vez descubres que es una estatua la que te habla. Caes de rodillas ante ella, dándote cuenta de que estás en presencia de una diosa.

—Ten cuidado. En el laberinto te esperan muchos peligros, pero el Minotauro es el mayor de todos. Tu hermano se agachó un momento y el monstruo aprovechó la oportunidad para atacarle.

Dicho esto, la estatua se calla. Profundamente impresionado, vuelves a tu habitación y te tumbas en la cama, reflexionando sobre las palabras de la diosa. Pasa al 213.



369

—Ni se te ocurra pensar en rendirte. Esto no es un combate de entrenamiento. Luchamos a muerte —grita Minos cuando en efecto comenzabas a pensar en rendirte.

Tienes que seguir combatiendo. Y como estás en el laberinto, no podrás ser salvado por Zeus. Si Minos es Gravemente Herido por ti, pasa al 88.

370

Sales del templo, pensando qué vas a hacer. Puedes volver a tu habitación y descansar (pasa al 125) o dirigirte a la de Ariadna, la hija del rey (pasa al 469).



371

Una vez en tu habitación, mientras descansas, reflexionas sobre la situación. Se te presentan varias opciones. Si quieres asistir al festival de danza, pasa al 158; si intentas hablar con Diftis, pasa al 489; si decides acudir a la reunión de Opris y Lactris, pasa al 303. También puedes quedarte en tu habitación y dormir (pasa al 100) o buscar el laberinto y tratar de matar al Minotauro (pasa al 7).



372

Tiendes al joven la copa llena de vino y los cortesanos se unen a sus burlas.

—Este no es el hijo de un rey, sino un cobarde esclavo sin dignidad alguna —exclama el rey Minos—. Encerradle en una celda-

Recibes 2 puntos de Deshonra. Pasa al 244.

373

Los guardias te apresan y tú te estremeces. Pero Lembra demuestra de nuevo ser una altiva amazona.

—¡Soltadle! ¿Qué os habéis creído?

—Es un prisionero que ha escapado, señora. Es peligroso...

—Nadie es peligroso para una amazona, insensato. Me pertenece y voy a llevarle ante Minos.

Los guardias te sueltan muy a su pesar y Lembra se aleja contigo.

—A veces es útil tener fama de temible —te susurra—. Ahora dirne, ¿cómo está Antíope?

Le cuentas tu encuentro con Antíope y tu misión. Cuando llegáis al salón del trono, Lembra está fuera de sí de indignación y cruza entre los atónitos guardias sin dignarse ni mirarles.

Minos está sentado en el trono de yeso conversando con un hombre que lleva vestiduras sacerdotales. El rey es un hombre corpulento y de vez en cuando se mesa la barba pensativo.

—Minos, tus guardias han arrestado a mi amigo —le anuncia Lembra—. Quiero que le dejes libre.

—Ya me han informado de ello —responde Minos—. Ha intentado escapar.

—Soy hijo de un rey —le dices decidiendo intervenir—. No estoy acostumbrado a ser tratado como un criminal.

Minos te mira con gesto sardónico.

—Ahora estoy ocupado. ¿Respondes tú por él? —pregunta a Lembra.

—Si —contesta la amazona.

Pasa al 433.

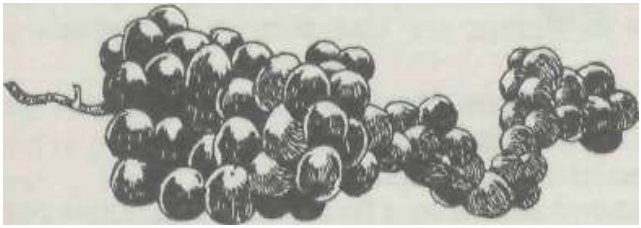
374

En ese lugar la pared tiene un color grisáceo. Hay en ella pintado un paisaje con un árbol seco y una bandada de pájaros que vuelan en un cielo de color ceniza. En la parte superior izquierda aparece un

manuscrito marrón con caracteres desconocidos para ti. Sigues por el pasadizo. Pasa al 456.

375

Ganas 3 puntos de Honor por derrotar a los guardias. Consigues escapar y desapareces entre la maleza del campo. Comprobando que nadie te sigue, te detienes a reflexionar. Puedes seguir el camino torciendo a la izquierda hacia Cnosos (pasa ai **194**) o a la derecha (pasa al **285**). Como alternativa, puedes dejar el camino y marchar a campo traviesa (pasa al 223).



376

—No entiendo —dices.

—Pues escucha. Minos es un rey competente, que me da el poder que necesito. Pero no es inmortal y, cuando él muera, ocupará el trono Kremton. Yo no creo que Creta sobreviva ni un año con él como rey. ¿Y tú qué crees?

—Supongo que tienes razón,

—Bien, entonces, si hoy matas a Kremton, eso elimina... semejante peligro.

—Pero queda Ariadna...

—A Ariadna puedo manejarla sin dificultad, si fuera necesario. Pero esto no es más que vana especulación. Tú quieres que yo te haga un favor: tendrás que hacerme otro a cambio. Decide. Veremos cómo le portas en el combate.

Pasa al 277.

377

—Este es el momento de triunfo de Lactris —susurra Opris—. Miradle cómo se hace el modesto.

Opris sonríe sin asomo de malicia.

—¿Es ahora cuando se va a anunciar quiénes han sido elegidos éforos? —preguntas.

—Sí. Mira, aquélla, a la derecha de Pangrion, es Noa.

Y señala a una joven de rostro vulgar. Pero, advirtiendo el cariño con que la mira Opris, murmuras unas palabras elogiosas para la joven.

—Atención, el «tío» Pangrion se pone en pie.

El sumo sacerdote mira a Noa haciendo un gesto que en él quiere ser una sonrisa y después proclama:

—Anuncio que los éforos para la fiesta serán Noa y Opris. Nada más.

Dicho esto, se marcha.

Miras con disimulo a tu alrededor. Lactris parece un marinero al que las Arpías acaban de quitar los suntuosos manjares que se disponía a comer. Opris está sorprendido, pero contento. Y Noa muestra la expresión de una niña que ha pedido a su tío mercader que le traiga un broche de oro de Oriente y éste vuelve con él: la satisfacción de la niña se debe no sólo al regalo, sino a la actitud complaciente del tío que hace lo que su sobrina le pide. Puede que juzgues mal a Noa, sacerdotisa de Deméter. Pasa al 84.

378

Regresas a Cnosos y buscas a Polícrates. Le informas de las armas que has encontrado y del complot. El asiente con gesto severo.

—Ya sospechaba yo algo semejante. Ven conmigo y destruiremos ese nido de traidores.

Pasa al 468.

379

—Me alegro de encontraros a los dos —dice Opris levantándose; Noa permanece sentada, pero hace un tímido gesto de saludo con una mano—. ¿A dónde vais?

—Vamos a ver a mi madre —responde Zaisia—. ¿Por qué?

--Tengo una barca amarrada en el puerto. íbamos a dar un paseo en ella. A lo mejor os apetece venir con nosotros.

Zaisia te mira y dice:

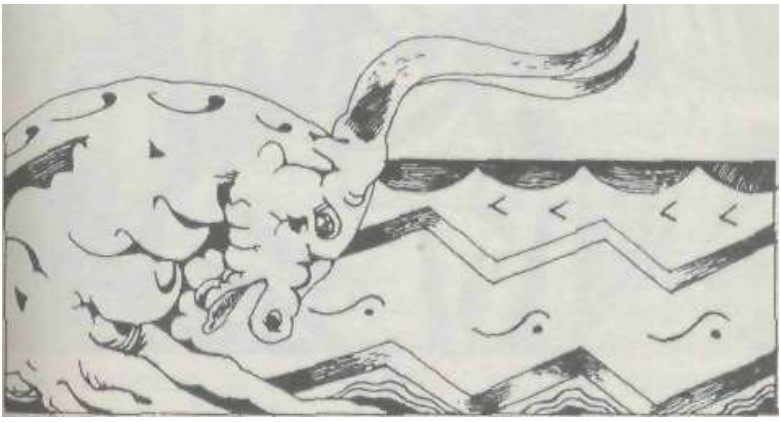
—A mi me da igual. ¿Qué prefieres tú?

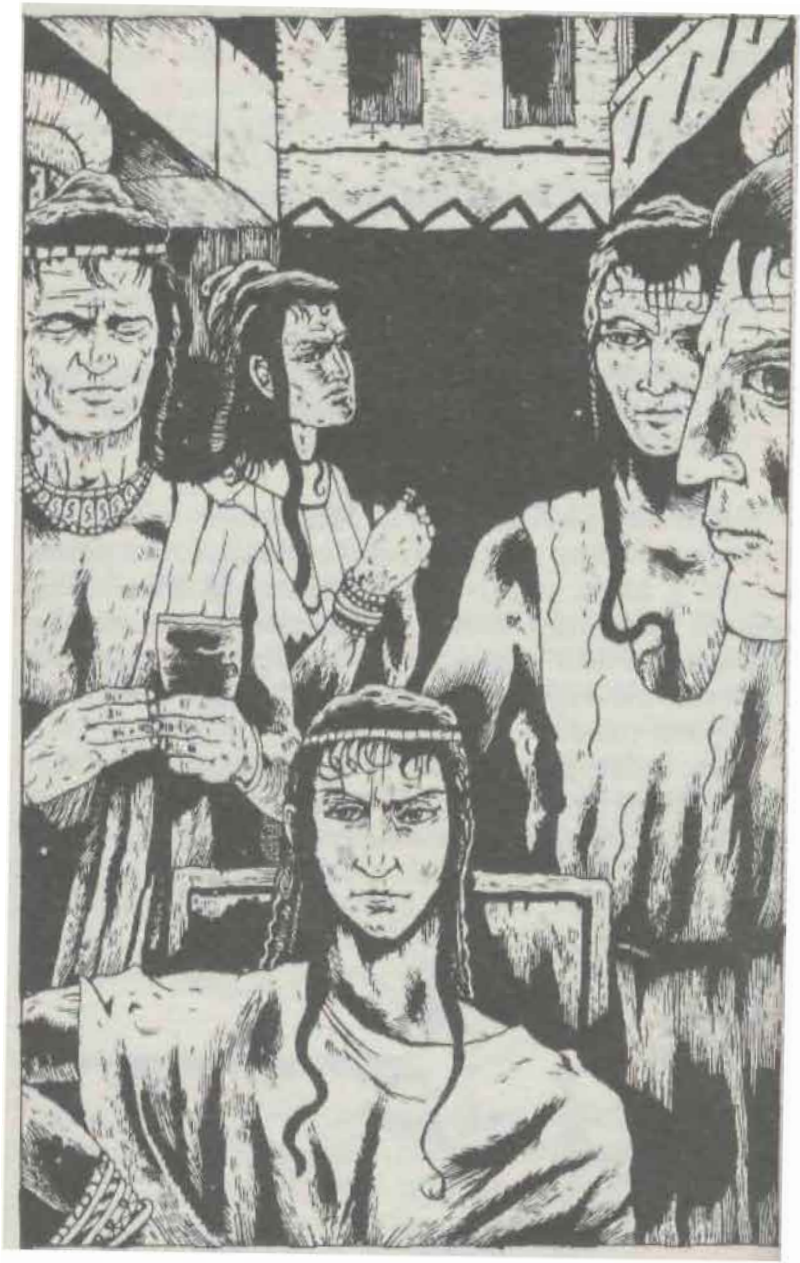
Si quieres ir a visitar a la madre de Zaisia, pasa al **441**. Si deseas montar en barca, pasa al 329.

380

¡No es tan fácil destruir al Minotauro, Alteo! Sus fornidas piernas y su malvado corazón lo sostienen en pie y logra esquivar tus golpes. El Minotauro seguirá luchando como si tu último ataque no hubiera surtido efecto. Por consiguiente, no está Gravemente Herido y necesitas herirlo dos veces más para matarlo.

Si te rindes, pasa al 209. Si te retiras, pasa al 361. Si mueres e invocas a Zeus para que te salve, pasa al 505. Si matas a la bestia, pasa al 442.





—Este es Alteo, hijo de Egeo —anuncia en voz alta Minos cuando vuelves a entrar en el salón del trono.

Sintiendo todas las miradas fijas en ti, sonríes tímidamente.

—Ven, Alteo, siéntate a mi lado. Quiero beber esta copa en tu honor.

La copa pasa de mano en mano y todos los asistentes beben a tu salud. Cuando te llega el turno, brindas por la buena fortuna del palacio de Cnosos y de sus moradores, lo que suscita la general aprobación. Después, todo el mundo comienza a charlar y tú te sientes un tanto desplazado.

Al poco, el vozarrón de Minos se alza de nuevo sobre toda esa algarabía.

—Caballeros, ¿en qué estaría yo pensando? Escuchad. Este es Alteo, hijo de Egeo, hermano de Teseo. Estoy seguro de que todos os acordáis de *Teseo.*

Es claro que muchos le recuerdan.

—Levántate, Alteo. Que todos puedan verte bien. Este es Pangrion, mi sumo sacerdote. Ese, Polícrates, el capitán de la guardia.

Ninguno de los dos parece alegrarse de verte: Policrates logra simular una media sonrisa, mientras que Pangrion gruñe algo entre dientes.

—Opris y Lactris —continúa Minos, señalando a dos jóvenes cortesanos que te sonríen amablemente. Opris viste con elegancia al estilo oriental y se reclina relajado en su asiento; Lactris es muy alto y juega con un anillo que lleva en la mano izquierda, su única concesión a la moda.

—Hay *otros* personajes en mi corte —vuelve a hablar Minos, no dándose cuenta aparentemente de que ha pasado por alto a todas las mujeres y, por lo menos, a un hombre—, pero no parece que estén aquí. ¿Dónde está Boloris?

Un alboroto al otro extremo del salón le interrumpe.

¿Quieres ir a averiguar qué sucede (pasa al **454**), esperas sentado a ver qué ocurre (pasa al 298) o, aprovechando la confusión, decides escabullirte del salón y buscar el laberinto (pasa al 7)?

382

—No puedo... No creo que sirva de nada —respondes.

Noa te mira con desprecio y Opris se encoge de hombros.

—Entiendo —dice poco convencido.

Vuelves a tu habitación y recibes 2 puntos de Deshonra. Pasa al 277.



383

Está claro que ni Kremton ni Miktros ni Lactris desean hablar contigo. Es Lactris quien al fin le dice:

—Ve a reunirte con Opris y su amiguita, Alteo —se burla, buscando la aprobación de los otros dos.

—¿A qué viene esa ironía? —le preguntas—. ¿Por qué no estás con Psije? —de repente lo comprendes—. ¡Ah, claro! La has dejado para cultivar la amistad de estos dos. Pero ¿por qué?

De improviso, Lactris te arroja a la cara el contenido de su copa. Al limpiarte los ojos con el dorso de la mano, observas que Lactris está desobedeciendo la prohibición de beber, lo cual es suficiente para enemistarle con Pangrion. Pero

mucho más te tranquiliza descubrir que la mirada de Lactris no refleja ira, sino temor. ¿Vas a atacarle (pasa al 210) o prefieres no hacer nada (pasa al 283)?

384

En las paredes de esa cámara el artista ha pintado una coronación. Un hombre está sentado en un trono de yeso y detrás de él dos sacerdotisas sostienen una corona con las manos. Los brazos de las sacerdotisas están rodeados de serpientes. Los asistentes se inclinan haciendo una reverencia al monarca, como quien presencia la revelación de la divinidad cuando un dios desciende a la tierra. En una pared aparece la letra I escrita en plata. Puedes seguir hacia el sur (pasa al 220), hacia el norte (pasa al 393), hacia el este (pasa al 219) o hacia el oeste (pasa al 46).

385

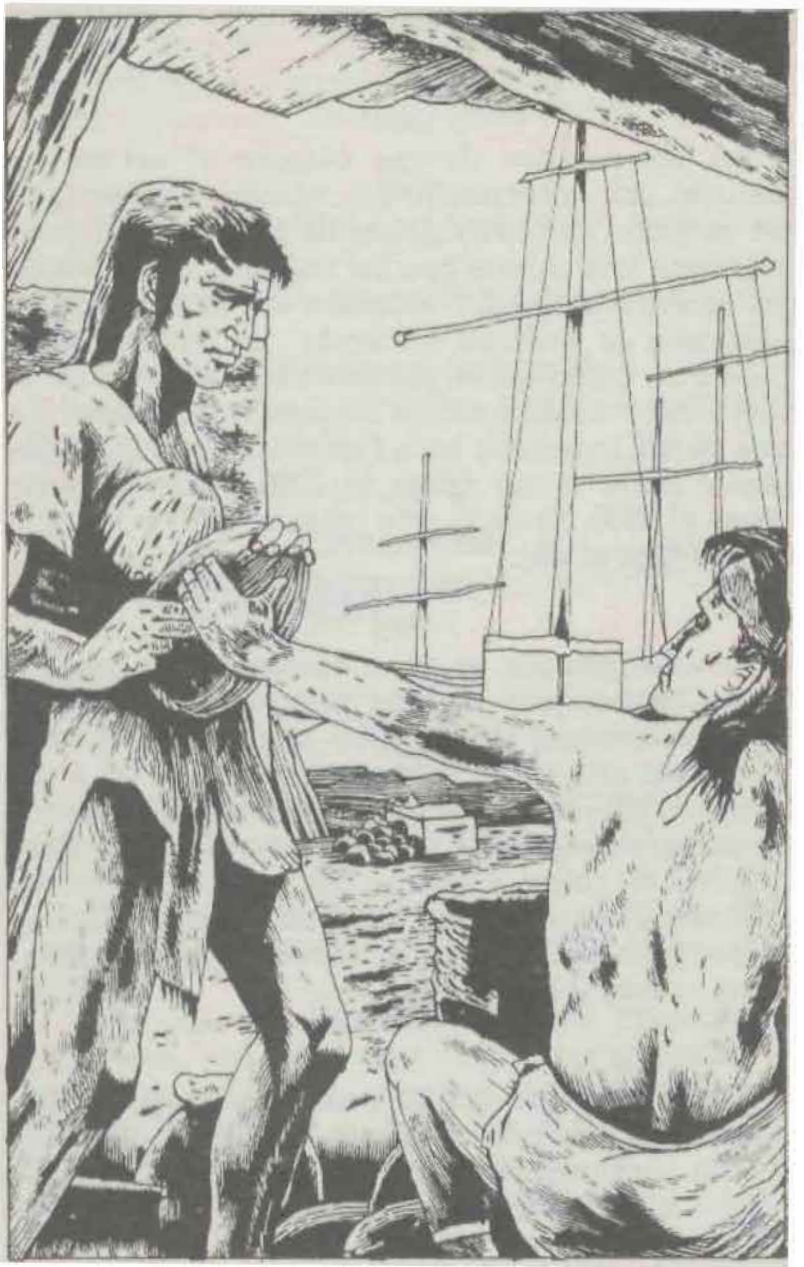
En una pintura se ve a Hércules que viaja a países lejanos para realizar su noveno trabajo. En otra, el combate de Hércules contra las belicosas amazonas está en su punto culminante. Una amazona vestida con piel de leopardo levanta la enorme lanza para ensartar al extraño, pero el hijo de Zeus esquiva el golpe y se dispone a apoderarse del cinturón de la reina Hipólita. Puedes seguir hacia el oeste (pasa al 219), hacia el norte (pasa al 39) o hacia el este (pasa al 198).

386

Dudar antes de actuar puede ser tu perdición, sobre todo teniendo en cuenta que el Minotauro te acecha continuamente. Pierdes 1 punto de Honor. Vuelve al 366 y toma una decisión.

387

Recibes 4 puntos de Honor. Pasa al 206.



388

—Voy a echar un vistazo al poblado —les dices.

Los otros te miran ofendidos y Zaisia te fulmina con la mirada.

—Muy bien, vete tú solo. A mi me apetece dar una vuelta en barca.

Y sube a bordo con gesto desafiante. Al alejarte, crees descubrir en su rostro una cierta decepción, pero quizá te engañes a ti mismo. Te encoges de hombros y te encaminas al poblado.

A lo largo del muelle están amarradas unas diez naves, cuyas mercancías son descargadas y trasladadas de mano en mano a los almacenes. Al andar, tienes que esquivar constantemente cajas, sacos y melones.

Puedes ir a una taberna (pasa al 458), a un almacén (pasa al 42) o seguir paseando por el muelle (pasa al 507).



389

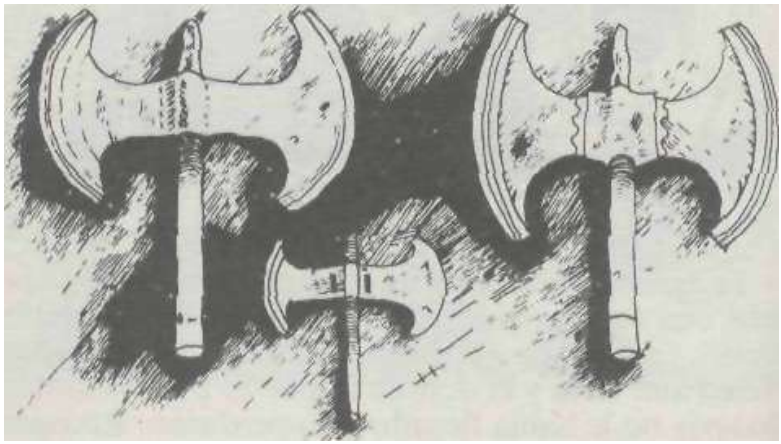
Te agachas y durante un instante miras la espada casi con cariño, recordando los días felices, hace tanto tiempo en Trezena, cuando tu hermano Teseo aún vivía y el destino impuesto por los dioses todavía no le había llevado a su perdición. Recoges

la espada y en ese mismo momento algo te golpea por detrás y te lanza a través de la cámara. Sientes un dolor como nunca has experimentado; una luz blanca te ciega y el miedo se mezcla en tu interior con el odio. Vas a chocar con la cabeza contra la pared y los ojos se te llenan de sangre, quedando sumido en una total oscuridad.

Te sobrepones rápidamente y tambaleándote te das media vuelta. Delante de ti, a punto de embestirte otra vez, está el Minotauro, con los afilados cuernos manchados de tu sangre, los ojos echando chispas y las manos levantadas en señal de triunfo. Un sudor salado te corre por la frente mientras le preparas para la lucha.

El Minotauro tiene Fuerza (*15) y Protección 22. Tu espada, Fuerza 5(*8) y Protección 5(*8). Como está hecha por un dios, es más eficaz contra seres divinos o de origen divino, que en el texto aparecen marcados con un asterisco. Cuando combatas contra estos seres, la espada tendrá los valores 8 y 8 en vez de 5 y 5.

A causa del golpe que has sufrido en la cabeza, estás ya Herido. Si el Minotauro es Gravemente Herido por ti, pasa al 380. Si te rindes, pasa al 209. Si te retiras, pasa al 361. Si mueres e invocas a Zeus pidiendo ayuda, pasa al 505.



390

Para evitar al guardia vuelves sobre lus pasos por la galería. Entonces descubres con horror que el otro guardia regresa de su ronda y te ha visto. Lanzando un grito, echa a correr hacia ti. Pasa al 336.

391

Pasa al 341.



392

La mujer se abalanza sobre ti con increible velocidad, sacando una daga de no se sabe dónde. A ella le corresponde atacar la primera. Tiene Fuerza 7 y Protección 12. Si mueres, Zeus no te salvará. Si te rindes, pasa al 173. Si la mujer es Gravemente Herida por ti, pasa al 464. No puedes retirarte.



393

Puedes seguir hacia el este (pasa al 238), hacia el sur (pasa al 384) o hacia el oeste (pasa al 263).

394

Con gran determinación sales de la cámara y haces un gesto de rabia al pensar en el combate que te espera. Te anima la valentía del muchacho que se enfrenta al paladín del enemigo, armado únicamente con una honda, frente al gigante provisto de espada y una gran armadura de bronce. Apenas has avanzado unos pasos cuando aparece delante de ti el Minotauro, mitad toro, mitad hombre, y más fuerte que uno y otro. Su mitad humana rebosa en furia animal y su cabeza de toro alberga un odio humano. Ha llegado el momento decisivo. Ya no hay lugar para juegos con espadas de madera en los jardines del palacio de Trezena. Este es el juego de los dioses y tú no eres más que un simple peón. Desecha todo temor, todo pensamiento de derrota o de triunfo y concéntrate en la pelea. Rezas una última oración a tu divinidad protectora (ganas 1 punto de Honor). El combate va ha comenzar, como la batalla que en la llanura entablan los ejércitos de dos poderosos imperios, sabiendo que un pueblo, una raza, será destruida, que no habrá prisioneros y que los cadáveres servirán durante días de pasto a los chacales.



El Minotauro se dispone a embestirte y, contra tu voluntad, le miras al rostro, desfigurado en una terrible mueca, con los cuernos más punzantes que agujas y los dientes como cuchillos. La bestia brama y su bramido es como el trueno estruendoso del caos primitivo, del que surgió la vida y la muerte.

La pelea definitiva ha empezado. El Minotauro tiene Fuerza (*) 15 y Protección 22. Si es gravemente herido por ti, pasa al **380**. Si te rindes, pasa al **209.** Si te retiras, pasa al **361.** Si mueres e invocas a Zeus para que te salve, pasa al **505.**

395

--Vas a ver a Zaisia-- gruñe el viejo, y sin hacer caso de tu protesta, insiste –Si vas a verla. Pero ¿es prudente, me pregunto?

caso de tu protesta, insiste- -. Sí, vas a verla. Pero ¿es prudente, me pregunto?

—¿Y a ti te importa, me pregunto yo?

—Si yo estuviera en tu lugar, no obraría con tanta precipitación, joven Alteo. Y empezaría a indagar un poco los motivos del interés de Zaisia por ti.

—Creo que están bien claros —replicas con bastante poca modestia.

Diftis se ríe.

—Eso piensas. Pero si es así, ¿por qué le ha regalado un brazalete de oro Minos, que no es persona que ande haciendo regalos sin más ni más? Sí, yo me haría ésta y otras preguntas. Claro, si yo estuviera en Cu lugar.

Dicho esto, se aleja. Puedes preguntar a Zaisia por el brazalete (pasa al **326)** u olvidar este asunto (pasa al **297**).



396

Vuelves otra vez a la cámara de alto techo, temiendo haberte perdido para siempre en los sinuosos pasadizos del laberinto. Puedes seguir hacia el norte (pasa al 68), hacia el este (pasa al **276),** hacia el oeste (pasa al **281)** o hacia el sur (pasa al **319).**

397

En tu Hoja de Anotaciones debes apuntar los siguientes datos:

Fuerza: 4 (+2)	Honor: 25
Protección: 10	Deshonra: 14
Resistencia: 30 (+10)	Inteligencia: 0

Armas y armadura

Hacha: Fuerza 5 Protección —3
Escudo: Fuerza — J Protección 3
Peto: Fuerza 0 Protección 2

Posesiones

Broche en forma de espiga, broche de ónice.

Los dioses

Hera: Contraria
Poseidón: Favorable
Diónisos: Favorable
Apolo; Favorable

Nota: Por ser protegido de Ares, te corresponde una bonificación de +2 puntos de Fuerza y + 10 de Resistencia, que habrás anotado entre paréntesis.

Echa un dado. Si sacas un 6, pasa al 446. Si sacas un número del 1 al 5, pasa al 226.

398

Echas a correr hacia los guardias, empuñando aún la antorcha que se ha apagado como si fuera una porra. En esto un golpe de viento te hace perder el equilibrio y caes al foso. En la caída te golpeas la cabeza contra la pared y así no oyes el ruido macabro que produce tu cuerpo al chocar contra el suelo, unos 15 metros más abajo. Tu aventura cretense halla aquí un trágico final.

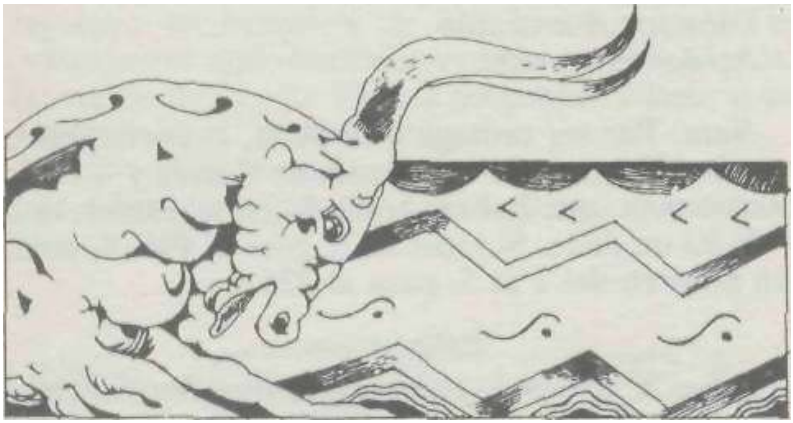
399

Como apenas ves, al no tener nada con que alumbrarte, sufrirás una penalización de —2 puntos de Fuerza y —*2* de Protección en los combates. Pero tu situación no es desesperada, pues a través de unos diminutos agujeros que hay en el techo, el sol, hermano de la luna y fuente de vida, deja filtrar una débil luz. Por esos mismos agujeros entra el preciado aire, sustentador del aliento de los hom-

bres. De este modo, la muerte sólo puede causártela la bestia del laberinto, el Minotauro. Pasa al 406.

400

Sales de tu habitación y, con cautela y en silencio, empiezas a recorrer los oscuros corredores del palacio dormido. ¿Vas a explorar el templo (pasa al 368) o las habitaciones de la planta superior del palacio (pasa al 236) o prefieres quedarte cerca de tu habitación (pasa al 152)?



401

—¡Alteo!

El grito te arranca de tus pensamientos de autocompasión.

—Aún estás vivo. Deprisa: debemos abandonar Creta ahora mismo, aprovechando la confusión. Ha habido un terremoto.

Al oir estas palabras, levantas la vista y divisas a la princesa Ariadna, vestida con una holgada túnica de color azul. ¿Se trata de una aparición? ¿Será un engaño de los dioses? Extiendes la mano para tocarla. Es un ser real, no una ilusión.

—Ven. Tenemos que darnos prisa. Yo conozco el camino de salida.

Te agarra de la mano y te conduce hacia el interior del laberinto. Pasa al 224.

402

Una serie de pinturas representan a Hércules cuando, casi agotado por el calor, dispara contra el sol intentando apagar sus abrasadores rayos. Mientras tanto Helios, el sol, asombrado por tanta audacia, le regala una barca de oro. Puedes seguir hacia el norte (pasa al **198**), hacia el sur (pasa al **106)** o hacia el oeste (pasa al **343).**

403

Te lavas la cara en una palangana de agua fría, reflexionando sobre los acontecimientos de la tarde. Fuera, en el corredor, se oyen pisadas presurosas y voces excitadas. La puerta de tu habitación se abre de golpe y Andra irrumpe dentro. Te agarra del brazo, sujetándose con la otra mano la flor blanca que lleva detrás de la oreja.

—¡Ven al baile! —grita.

Está claro que, quieras o no, tienes que ir. Te resignas y con otros cortesanos a los que no conoces os dirigís al salón del trono.

Este se encuentra ya rebosante de gente bulliciosa que celebra a la diosa y la llegada de la primavera. En el centro, unos pocos cortesanos bailan al compás de las flautas. Alrededor, la gente está de pie, formando grupos, charlando y de cuando en cuando comiendo de los manjares que se han servido en las mesas. Al fondo del salón divisas a Opris y Noa y vas hacia ellos, con Andra pegada a los talones. Antes de que llegues a reunirte con los dos éforos, empiezan a sonar los tambores. El baile principal comienza y Andra te rodea ansiosa la cintura con su brazo izquierdo. Con tu brazo derecho por encima de sus hombros y con el izquierdo enlazando firmemente a Psije, completas el circulo que danza alrededor de un ánfora llena de vino. El corro gira hacia un lado y luego hacia el otro al compás de los tambores. El ritmo se hace más rápido y tú, como tus compañeros de baile,

levantas alternativamente un pie y después el otro hacia el centro del circulo.

Si Apolo es tu dios protector, pasa al 480. Si no lo es, pero Diónisos te es Favorable, pasa al 239. En cualquier otro caso, pasa al 118.

404

Mientras estás sentado, Hera, reina de los dioses, se te aparece y te da unos golpes en la espalda.

—¡Levántate! —te grita—. Ahora recuerda lo que te dije. Mata al Minotauro y evita por todos los medios a la sucia Ariadna. Deprisa.

Dicho esto, la diosa desaparece en medio de un resplandor como el de un suelo al que acaba de sacar brillo un esclavo sudoroso. Tú pasas revista a los acontecimientos de tu viaje.

Por orden de Hermes, el mensajero de los dioses, te pusiste en camino hacia Atenas. Comenzaste tu aventura matando a un lobo enfermo, pero tuviste menos fortuna en el templo de Asclepio en Epidauro. Llevaste en brazos a Hera, tu diosa protectora, a través de un río impetuoso, aunque estaba disfrazada de vieja mendiga. En cambio incurriste en las iras de Poseidón al atacar a su caballo, un acto de violencia por el que recibiste un grave castigo. Diste muerte al jabalí de Cromion, permitiendo de este modo a sus habitantes vivir en paz. Después fuiste mordido" por las ratas de Pages y estuviste enfermo con mucha fiebre durante varios días. Te dirigiste a Delfos, pero disgustaste seriamente a tu diosa protectora participando en una orgía en el bosque. Obtuviste su perdón cuando tu carro chocó en las carreras de Acarnes.

En Atenas impediste un posible ataque de las amazonas contra la ciudad devolviendo el prendedor sagrado a la reina Antíope, quien te dijo que en Creta fueras a ver a Lembra. Tu padre te envió a esta isla para poner fin al tributo de los siete jóvenes y las siete doncellas.

Sobreviviste a un ataque de la serpiente de mar, pero mataste a una vaca de Poseidón en Melos e indignaste a Hefaistos en Tera. Después de una terrible tempestad diste comida a un viejo salvaje en Citerea y esquivaste a Talos, el gigante de bronce de Creta. Ahora te encuentras frente a las costas de esta isla. Pasa al 499.

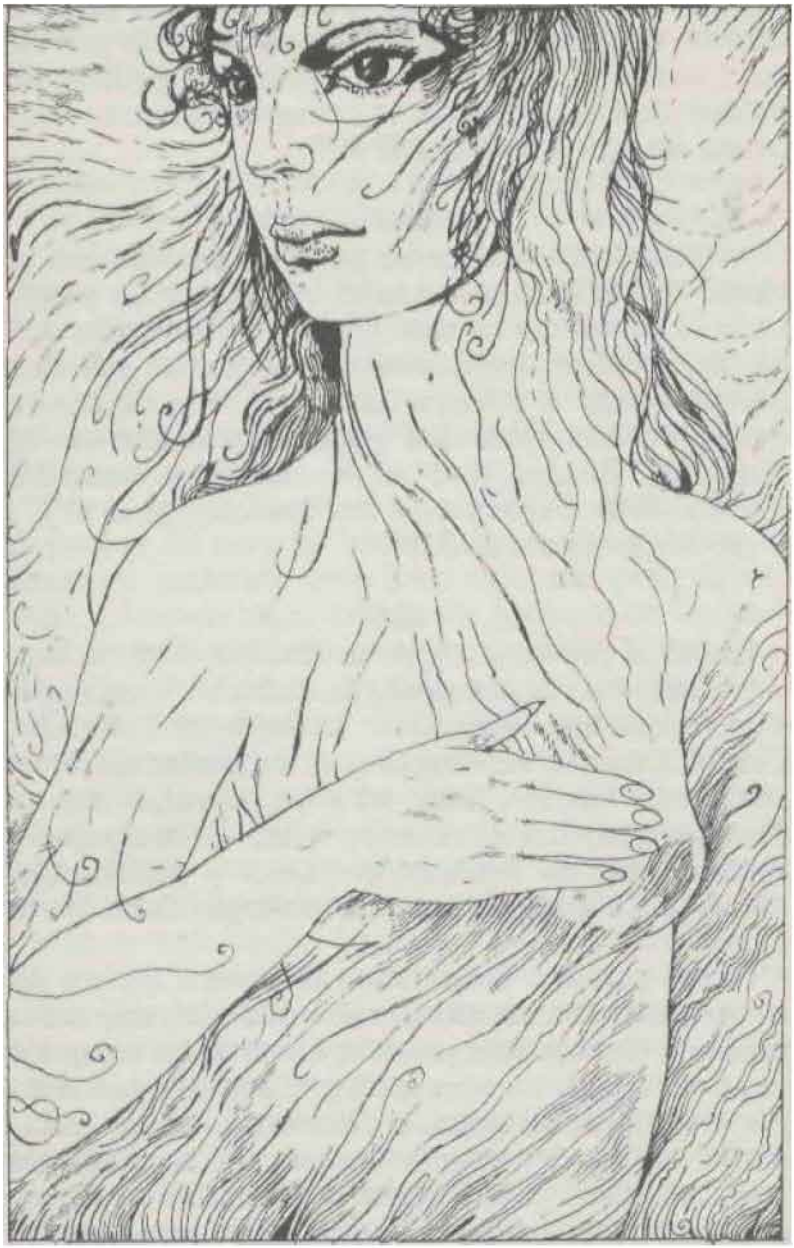
405

Avanzas cautelosamente por el corredor, con el viento silbando en torno tuyo. Al llegar a un punto hacia la mitad del corredor, por una trampilla que hay en el extremo más distante salen unos guardias que empiezan a disparar contra ti. Sus flechas se quedan cortas, pero los guardias avanzan en tu dirección. Puedes ir a su encuentro y atacarles (pasa al **398**), trepar hasta una ventana (pasa al 27) o retroceder (pasa al 321).

406

Llegas al pie de la escalera. Encima de ti, la losa cae donde estaba, cerrando la entrada. Tienes que seguir adelante. Ante tí se extiende el laberinto. Enfrentarse con sus recodos es un tremendo reto, pero más horrible aún será encontrarse con el Minotauro. Quizá el valeroso Alteo sufra el mismo destino que su heroico hermano y su sombra vagará para siempre sin casa ni hogar fuera de la mansión de Hades.

En las paredes, a derecha e izquierda, frescos de colores representan escenas del salto del toro en la arena de Cnosos. Un joven sostiene al toro por los cuernos, afilados como sables, mientras otro salta por encima de su negro y frío lomo. Los espectadores, ávidos de sangre, vitorean a los saltadores y les aplauden. ¡Ojalá fuera tan fácil matar al rey de los toros! Si tienes algún medio de orientarte en el laberinto, pasa al 487. De lo contrario, pasa al 501.



407

Entras en el palacio y vas derecho a la habitación de Ariadna. Llamas con fuertes golpes y la puerta se abre lentamente, apareciendo en el vano una hermosa mujer que te agarra y te introduce en el cuarto. Luego se queda de pie entre tú y la puerta.

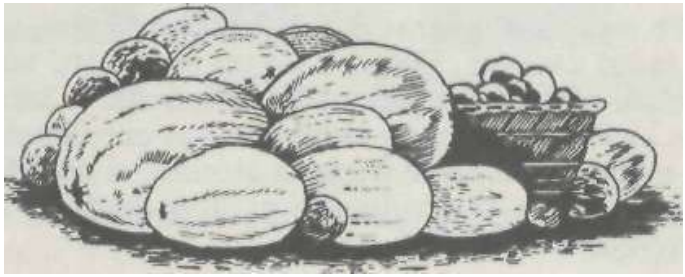
—Alteo, Alteo —te reconviene—, ¿cómo puedes abrigar semejantes sentimientos de violencia? Sabes que todas las doncellas están bajo mi protección.

Es la diosa Afrodita, radiante en su belleza. Te pones de rodillas, arrepentido. De tu mente desaparece todo pensamiento de muerte. La diosa se inclina, te besa en la frente y se marcha, dejando tras si un destello de luz celestial.

Ariadna entra en ese momento en la habitación y te agarra del brazo.

—Ven conmigo —te ordena.

Con el recuerdo de la diosa aún vivo no tienes ánimo para resistirte. Pasa al 199.



408

Te levantas como el resto de los comensales. Minos pronuncia unas palabras que no entiendes, pues están dichas en una lengua antigua que desconoces. Los cortesanos comienzan a abandonar el salón y pronto sólo quedáis en él una media docena de personas. Cuando te diriges hacia la puerta, Miktros pasa junto a ti, empujándote con innecesaria violencia, y a continuación Kremton, de otro empellón, te tira al suelo, diciendo:

—¡Apártate, extranjero advenedizo!

Esto es demasiado para tu paciencia y tu ira se desborda, como las aguas impetuosas de un río que rompen la presa que las refrena e inundan los poblados del valle. Golpeas a Kremton en la cara y éste, pillado por sorpresa, retrocede. Luego avanza hacia ti, pero de pronto se para. Una mano enorme te agarra por el hombro derecho y, al volverte, te encuentras cara a cara con el propio Minos, que os dice airado:

—Dominaos y reservad vuestras energías. Mañana tendréis ocasión de pelear en el pancracio. La diosa Deméter exige que dos fuertes jóvenes luchen en la palestra hasta que uno de ellos pida clemencia desde el suelo. Ahora manteneos apartados uno de otro hasta el momento del combate.

Con un gesto displicente os despide a los dos. Tú te diriges a tu habitación, reflexionando sobre las palabras del rey. Pasa al 500.

409

Te sientas y esperas a que tus manos descansen de tanto excavar. Después de un buen rato aún te duelen, pero decides reanudar la marcha. A medida que avanzas siguiendo el hilo, lo vas enrollando en un ovillo. De repente te paras atónito: el rey Minos camina hacia ti arrollando el hilo desde el otro extremo. Pasa al 525.

410

—Nunca he oído hablar de Ciron y yo no soy ella. Las amazonas no toleran semejantes errores, villano.

Pasa al 392.

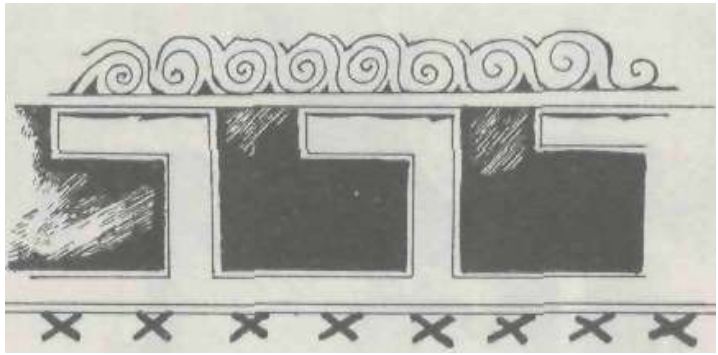
411

Acrisios. señor de Argos y padre de Dánae, está representado en ese fresco, con mirada enfurecida y una túnica de intenso color púrpura. Como el amo

que expulsa a sus fieles servidores al frío de la noche, Acrisios ordena que su propia hija con su niño pequeño sea arrojada al mar en una barca. Dánae abraza a su hijo Perseo pidiendo clemencia. Puedes seguir hacia el norte (pasa al 436), hacia el sur (pasa al 96) o hacia el oeste (pasa al 288).

412

Subes con precaución por la escala de cuerda y abres de un empujón la trampilla. Esta conduce a un estrecho corredor al pie de los muros del palacio. Puedes aventurarte por él (pasa al 278) o volver abajo (pasa al 187).



413

Es muy difícil trepar por esa pared y varias veces resbalas y caes al suelo del laberinto. Finalmente consigues escalar el muro y adviertes que has ido a parar al templo. Minos y el guardia se han marchado y en el sagrado recinto reina un inquietante silencio. Debes decidir si quieres abandonar Creta o tratar de convertir en realidad tus pretensiones de ser rey.

¿Vas en busca de Ariadna para marcharte de Creta con ella (pasa al 216)? ¿Buscas a algún otro cortesano para que te ayude en tus aspiraciones al trono (pasa al 421)? ¿O intentas encontrar al propio Minos (pasa al 495)?

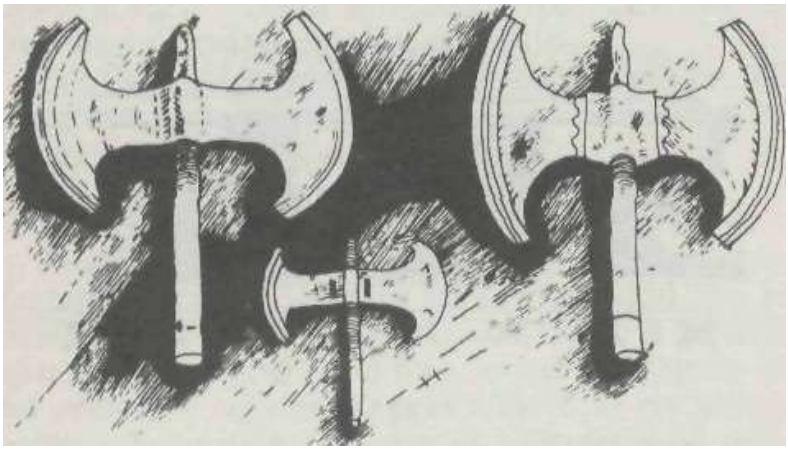
414

¿Tiemblas tan cerca de tu presa? Pierdes 1 punto de Honor. Vuelve al 394.

415

—No, Polícrates —replicas—. Creta me aclamará como a su libertador. He librado al país de la tiranía de Minos. No tengo ninguna necesidad de ti ni de tu red de espías. Gobernaré por voluntad del pueblo.

¿Le atas (pasa al 201). le matas (pasa al 60) o le dejas en libertad, ordenándole que se marche de Cnosos (pasa al **12**)?



416

—Está bien, sí —responde sollozando—. Minos me *encargó* que *averiguara por qué has venido a* Creta. Yo no quería decírselo, pero me obligaron. No debía haberlo hecho, no debía haberlo hecho —grita histéricamente.

La abrazas con fuerza hasta que su llanto se calma. Entonces se deshace bruscamente de tu abrazo y se queda inmóvil, pensativa.

—Tengo que huir —declara al cabo de unos instantes—. Cuando Minos sepa que le he delata-

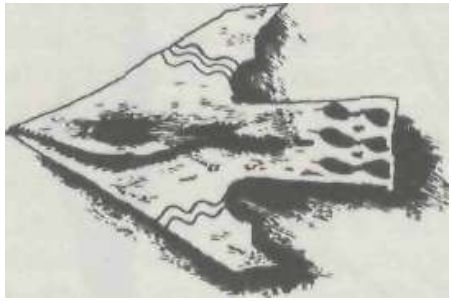
do, se pondrá furioso y rae buscará para castigarme. Iré a casa de mi madre. Allí estaré a salvo; los pastores del sur de Creta son gente muy independiente. Acuérdate de mi, Alteo, cuando estés de vuelta en Trezena.

Te da un beso y se va.

Apesadumbrado, abandonas tú también la habitación, sin poder olvidar lo que acabas de oír. El sonido de un gong te arranca de estos pensamientos, anunciando la hora de comer. Pasa al **109**.

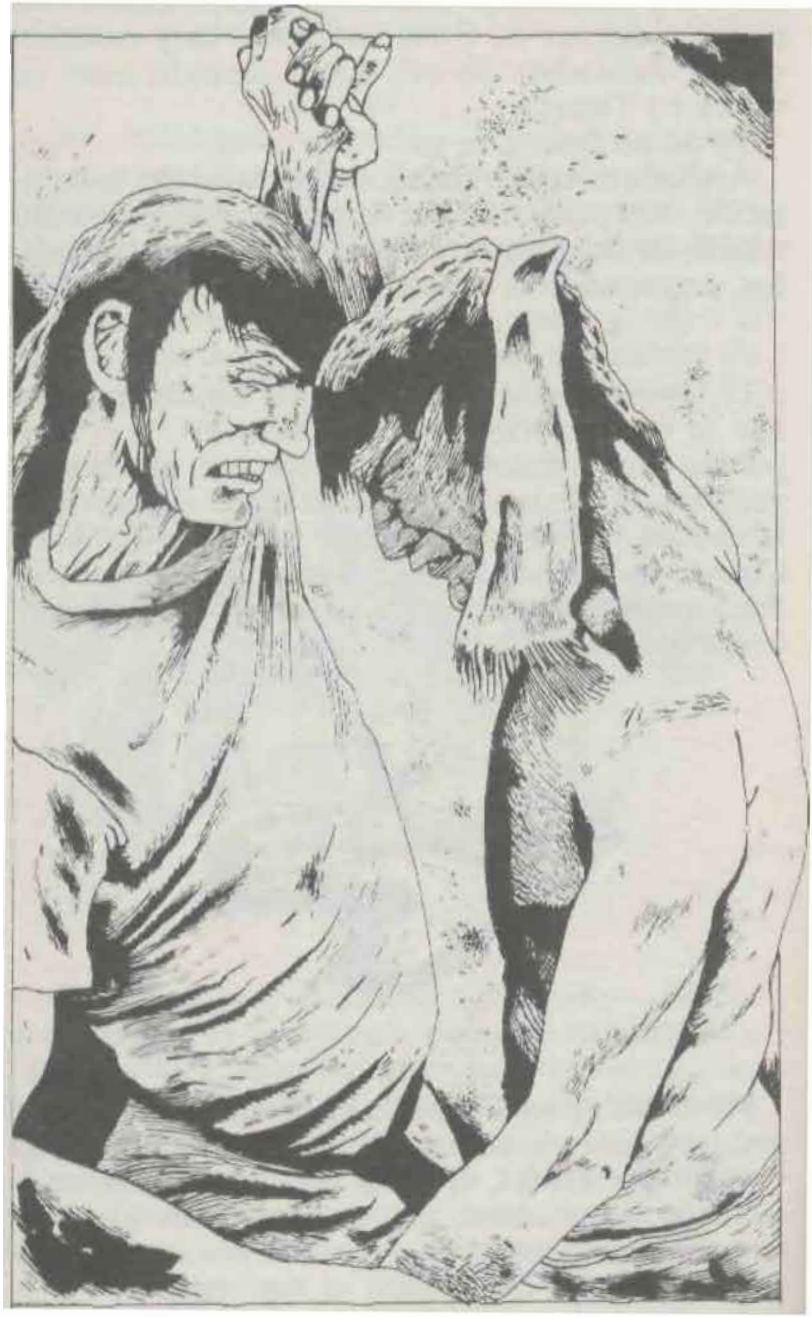
417

El laberinto está ahora lleno de un denso polvo que te impide orientarte. Te pican los ojos y no puedes evitar restregártelos hasta que quedan inyectados en sangre. No aguantas más el dolor que te causan y avanzas a tientas con ellos cerrados. Cuando los vuelves a abrir, el polvo se ha aclarado. Puedes torcer a la izquierda (pasa al 70) o seguir de frente (pasa al **512).**



418

Perséfone se separa de su madre Deméter en esa pintura y, cuando se encuentra muy lejos de ella, es raptada por Hades, el feroz rey de las tinieblas y señor de los muertos, que la lleva a sus lóbregos dominios para que sea su reina. Puedes seguir hacia el este (pasa al **281),** hacia el sur (pasa al 77) o hacia el norte (pasa al **347).**



Sin que le vea el esclavo, le sigues hasta las enormes cocinas, situadas en los sótanos del palacio, donde se preparan las espléndidas comidas de la corte. Te introduces por una puerta doble sin ser visto y te sientas en un rincón, desde donde puedes observar y escuchar sin que nadie te descubra.

Hace un calor agobiante. Los esclavos charlan sin parar mientras se afanan en su trabajo, trayendo frutas de la despensa, echando más leña al fuego, barriendo el suelo de piedra y preparando los manjares para el baile. Aguzas el oído, pero la mezcla de lenguas mediterráneas que allí se habla te permite entender sólo unas pocas frases sueltas.

—...¿No sabes cómo guisan la carne de ternera? Toman...

—...Le pescaron alborotando en un laberinto público...

—...Un loco anduvo revolviendo en los melones y lo descubrió todo.

De repente estalla una pelea entre dos cocineros y los demás sirvientes, deseosos de alguna diversión en esa calurosa tarde, se agrupan alrededor de los que riñen, animándoles y aplaudiéndoles. Uno de los cocineros agacha la cabeza para morder al otro en el muslo. El otro grita de dolor y se revuelve violentamente antes de retirar la pierna y tratar de contener la hemorragia tapando la herida con una mano. El primer cocinero agarra un cazo de agua hirviendo y se la arroja al herido en la cara. Después empieza a tirarle naranjas, pero es sujetado por sus compañeros. El otro cocinero, escaldado y medio ciego, es llevado afuera, lanzando tremendos gemidos. Tú aprovechas esta oportunidad para salir de allí y volver a tu habitación. Pasa al 403.

420

Al dirigirte a la habitación de Lactris, eres abordado por Kremton y Miktros. A Kremton ya

le huele el aliento a vino y tiene la cara enrojecida. Piensas que debe de tener la constitución de un buey para poder beber como lo hace. Cuando te agarra de la túnica y le golpea contra la pared, compruebas que la comparación es acertada: tiene la constitución de un buey.

—¿Qué hay entre tú y Psije? —te pregunta Miktros escupiéndote en el rostro.

Puedes pelear contra los dos (pasa al 49) o hablar con ellos para que te dejen en paz (pasa al **287).**

421

Si has estado en prisión antes que en el laberinto, pasa al **510.** En caso contrario, pasa al **172.**



422

Tuerces por el pasadizo de la derecha, pero no ves a Minos por ninguna parte y pronto estás irremisiblemente perdido. Pasa al **488.**

423

¡Ay, valeroso Alteo, sólo un hombre conoció las vueltas y revueltas del laberinto cretense! Pero Dédalo nunca transmitió por escrito su conocimiento. Sin duda el pergamino que posees representa el plano de otro lugar. En cualquier caso, aquí no te servirá de ninguna ayuda. Recibes 1 punto de Deshonra y pasa al **501.**

424

—Señor —protestas—, ¿me estás incitando a matar a tu propio hijo? No quiero saber nada de ese crimen.

Minos se encoge de hombros.

—Alguien lo hará. Recuérdalo: hoy has tenido el

reino de Creta en tus manos y lo has rechazado. Esta posibilidad no se les ofrece a muchos. Nos veremos en la comida.

Dicho esto, se aleja. Te quedas perplejo un momento y después le sigues hacia el comedor.

Pasa al 78.

425

Te detienes para recoger una flecha. Más tarde podrás examinarla. Puedes atacar a los guardias (pasa al 398), retroceder hasta la trampilla (pasa al 321) o trepar a una ventana (pasa al 27).

426

Le confiesas tus intenciones y Polícrates frunce el ceño.

—Considérate afortunado de que ahora no tengo tiempo para ocuparme de ti —te dice—. Si yo estuviera en tu lugar, volvería a mi habitación y me quedaría allí.

Te retiras a tu habitación y te echas en la cama. Pasa al 213.

427

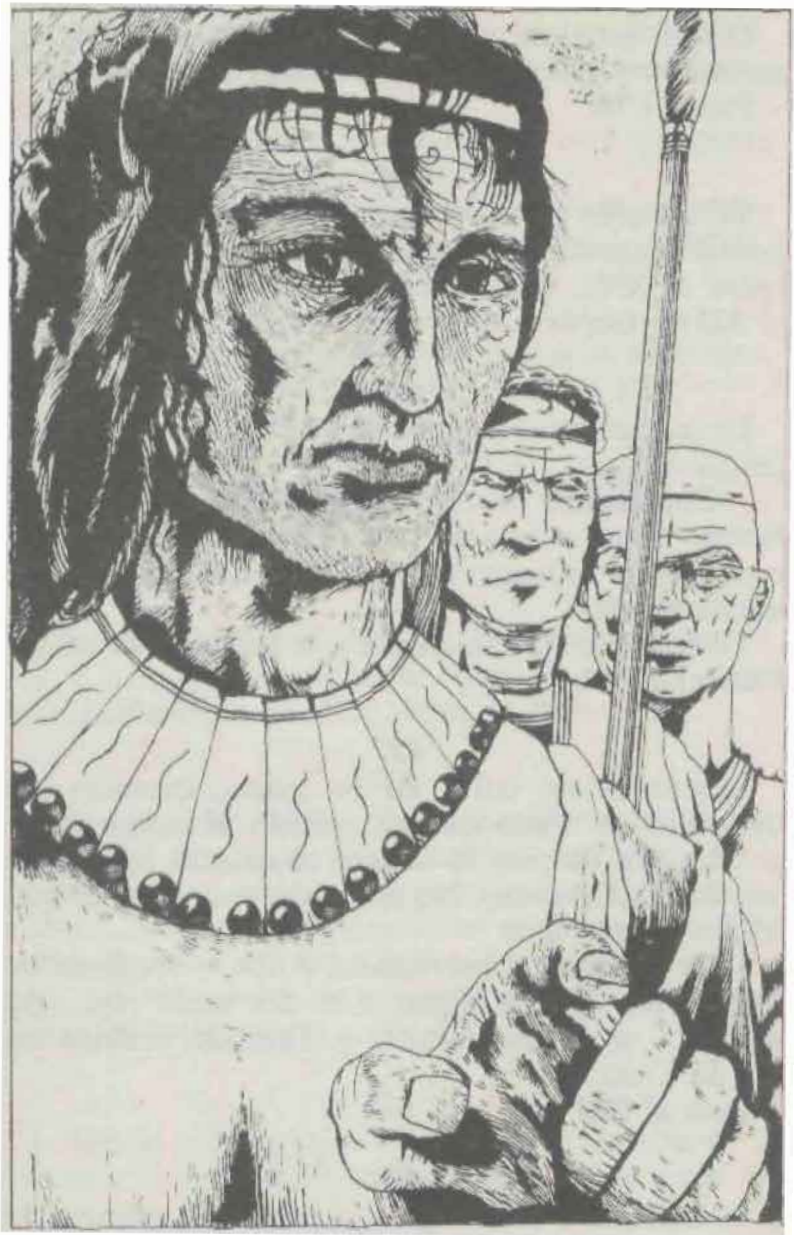
Descubres un corte en tu mano, causado sin duda por un trozo que ha saltado al romperse la concha. Te limpias la sangre chupando la herida, mientras reflexionas. No entiendes muy bien lo que Minos quiere decir.

—Te he estado observando, Alteo —comenta—. Eres listo, hijo de Egeo. Un día serás rey... de Atenas —se inclina hacia ti—. También podrías ser rey de Creta.

Pasa al 290.

428

Te detienes a contemplar la pared. La pintura de un solo color representa a un hombre que mira a un muro. Pasa al 456.



429

Pangrion, el sumo sacerdote, irrumpe en la habitación con varios guardias. Se hace un silencio embarazoso. Después Pangrion habla:

—¡Asi es como celebráis la fiesta de Deméter! Faltando al festival de danza y bebiendo, en contra de lo que ordenan los sagrados ritos.

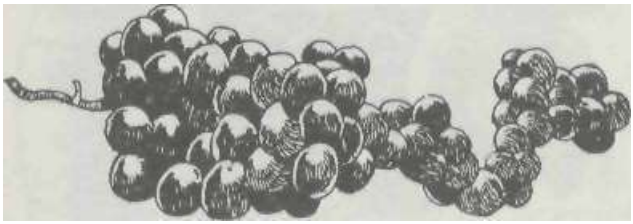
Ninguno de vosotros salle a dónde mirar.

— Después me ocuparé de vosotros —continúa Pangrion—, y esto no es una amenaza, es una promesa.

Después, dirigiéndose a ti:

- Por lo que a tí respecta, ateniense, vas a ser conducido a prisión. Daré cuenta de esto a Minos.

Hace señas a dos guardias, que te sacan de la habitación. No estás en condiciones de ofrecer resistencia. Recibes 1 punto de Deshonra. Pasa al 244.



430

Por medio de las sandalias aladas Perseo se eleva en el aire y vuela hasta los mismos confines del Océano. Las Gorgonas, que tienen serpientes por cabellos, están dormidas y los silbidos de sus pelos no las despiertan. El perspicaz Perseo le corta la cabeza a Medusa mirando en el espejo, pues si la hubiera mirado de frente se habría convertido en una estatua de piedra. Mete la cabeza en la bolsa y elude la persecución de las Hermanas Gorgonas poniéndose el casco mágico que te hace invisible.

Tú puedes seguir hacia el norte (pasa al 52), hacia el este (pasa al 338), hacia el oeste (pasa al 198) o hacia el sur (pasa al 273).

431

—Noble rey, te traigo saludos de Eliduros.

Te callas porque parece que tus palabras han enfurecido a Minos.

—Trata de burlarse de mi mencionando a ese renegado —vocifera el rey—. No estoy dispuesto a que se mofe de mi este perro ateniense: lleváoslo.

Sorprendido aún por la vehemencia de la reacción del rey, te sacan unos guardias del salón a empellones y te encierran en una lóbrega celda. Pasa al 493.



432

Recoges el anillo pero, al hacerlo, oyes un terrible bramido, tan potente que casi hace temblar las paredes. Debe de ser el Minotauro. Llevado del pánico, dejas caer el anillo. Recibes 1 punto de Deshonra. Después te diriges a todo correr hacia el norte (pasa al 46), hacia el este (pasa al 68), hacia el oeste (pasa al 347) o hacia el sur (pasa al 281).

433

Minos llama a una sirvienta.

—Zaisia, acompaña a Alteo y ayúdale a ponerse presentable.

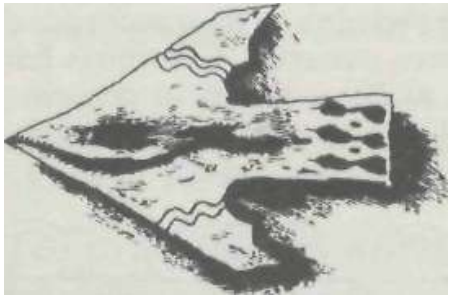
Una muchacha de pequeña estatura y facciones pronunciadas se acerca a ti.

—Búscale habitación para que se lave y después pueda asistir al banquete —y dirigiéndose a ti—: Ya habrá tiempo para averiguar la razón de tu presencia en Creta.

Zaisia te toma del brazo.

—Por aquí.

Pasa al 515.



434

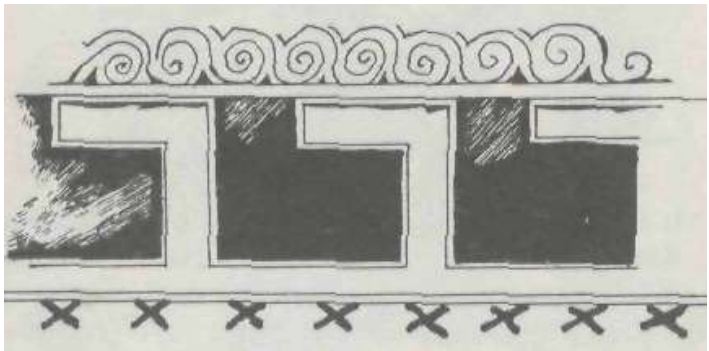
Con razón tiemblas a la vista del Minotauro ya que. después de todo, tu hermano, pariente lejano de la bestia, no escapó a la furia de ésta. Teseo era probablemente sólo medio hermano tuyo (recibes 1 punto de Deshonra), pues Poseidón fue su verdadero padre. Aunque los orígenes del toro que procreó al Minotauro son confusos, según las fuentes más dignas de crédito Poseidón intervino en su concepción. El toro sedujo a la mujer de Minos, Pasifae, que dio a luz al Minotauro. De este modo Teseo era medio tío del Minotauro. Por desenredar las complejidades de estas genealogías en un momento de tanta tensión recibes 3 puntos de Honor. Vuelve al 394.

435

Enlabias conversación con Opris, que no parece muy sorprendido de que hayas matado al Minotauro y escapado del laberinto.

—Toda la ciudad se está derrumbando —*te dice*—. Ha habido un terremoto mientras permanecías dentro. En Creta estamos acostumbrados a los temblores de tierra, pero éste ha sido tremendo. Minos y Policrates han desaparecido. ¡Dios sabe qué estarán tramando en secreto! —le alegras de que Opris no se dé cuenta de tu repentina palidez—. Ariadna ha decidido abandonar Creta aprovechando la confusión y, si yo estuviera en tu lugar, buscaría una barca y haría lo mismo.

Al oir que Ariadna se ha marchado, comprendes que no quieres matarla. ¿Continúas hablando con Opris (pasa al 22) o sigues su consejo y tratas de abandonar Creta (pasa al 116)?



436

De pronto te encuentras frente a mil sombras azules. Casi llegas a pensar que navegas a la deriva en alta mar. Pero no. Lo que tienes delante de tus ojos es una pintura de Dánae, cuya barca es sacudida por olas violentas. ¡Cómo lamenta el día en que Zeus fue a visitarla! Con lágrimas en los ojos por tan triste espectáculo, sigues adelante. Puedes dirigirte hacia el norte (pasa al 106), hacia

el este (pasa al **179),** hacia el oeste (pasa al **470)** o hacia el sur (pasa al **411).**

437

—Sí, me llaman Golondrina porque soy espia del rey Minos. Pero mientras que Minos se ha limitado a comprar mis servicios, tú te has ganado mi amistad. Minos me ordenó que averiguara la verdadera razón de tu viaje, pero no le he dicho lo que tú mismo revelaste en sueños. Ahora debes volver a tu habitación, pues si Polícrates te encuentra aquí los dos correremos gran peligro. Yo me iré a casa de mi madre. Allí estaré a salvo de la venganza de Minos.

Regresas a tu habitación. Pasa al **125.**

438

Llevas a Psije a tu habitación y la colocas en la cama, donde sigue agitándose con continuas convulsiones.

A través de la ventana contemplas el mar y las gaviotas que revolotean perezosamente sobre las olas. Entra Opris.

—¿Cómo está? —pregunta mirando hacia la cama.

—Está bien. ¿Y Lactris?

—Mal. Tiene un profundo corte en la cara, y la mano... Diftis la está examinando ahora, pero no sé si podrá hacer algo para curársela —duda un momento—. Alteo, ve a hablar con Polícrates. Por favor, antes de que decida nada contra Psije.

—Polícrates me odia.

—Entonces habla con Minos. Haz algo.

¿Quieres intentarlo (pasa al **387)** o no (pasa al **457)**?

439

Lo que has averiguado te proporciona 4 puntos e Inteligencia. Pasa al 403.



440

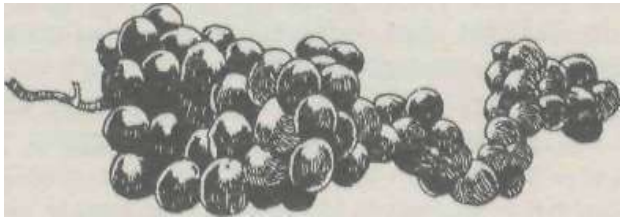
Minos grita con toda su voz:

—¡Guardias!

Luego se rie al ver tu intento de echar a correr. Antes de que puedas escapar, te rodean Polícrates y dos guardias. Minos se dirige al capitán de la guardia:

—Polícrates, arresta a este ateniense por ladrón. Me ha robado el anillo real.

¿Vas a combatir contra los guardias (pasa al 34), te dejas llevar por ellos sin luchar (pasa al **502**) o te defiendes afirmando que Minos te ha dado el anillo (pasa a! 289)?



441

—Vamos a visitar a tu madre —le dices a Zaisia.

—Muy bien, que os divertáis —responde Opris amablemente—. Nos veremos esta noche.

El y Noa se encaminan hacia el mar, mientras que Zaisia y tú os dirigís hacia el sur. El camino a Pirgos, donde vive la madre de Zaisia, es muy duro y Zaisia se detiene a arrancar una naranja de un árbol.

—Las naranjas cretenses son las mejores del mundo. Pruébala.

Tomas un gajo.

—Muy buena... Tiene un sabor amargo.

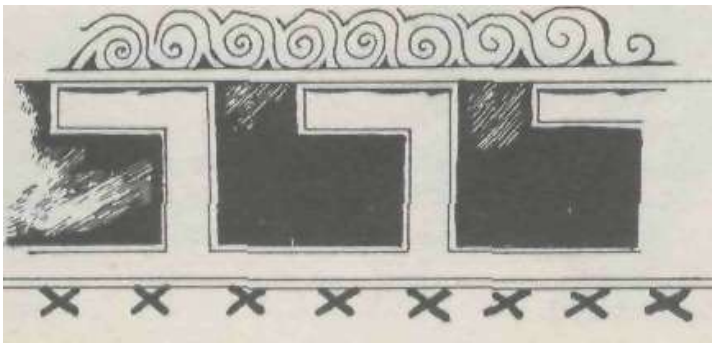
—¿Amargo? ¡Serás bárbaro! —exclama sonriendo—. Sigamos. No desperdiciaré contigo este manjar de dioses.

Pasa al 150.

La bestia se desploma bajo tus golpes y cae resollando al suelo. Sientes compasión del monstruo, pero no te atreves a rematarlo, pues puede reaccionar como la leona herida y arrinconada en su madriguera que. más peligrosa que nunca, desgarra a zarpazos al cazador que la ha abatido y ambos abandonan este mundo al mismo tiempo. Un líquido amarillento brota de los ojos del Minotauro. La bestia agonizante arroja después una bocanada de sangre que se extiende espumosa en el suelo antes de que la restriegues con el pie. De este modo, valeroso Alteo, tu espíritu queda para siempre manchado con la sangre del monstruo que has matado. En efecto, al mirarlo, adviertes que yace sin vida, con los ojos vidriosos y el pecho inmóvil.

Aturdido, contemplas fijamente el cadáver, no pudiendo creer que hayas triunfado. Los dioses deben de haberte sonreído y dado fuerzas para derrotar a semejante criatura. Tocas con tiento los cuernos, pero éstos son tan punzantes que te cortas y gotas de tu sangre se mezclan con la del Minotauro.

Por fin has vengado la muerte de tu hermano y liberado a Atenas de la obligación de pagar el tributo de los catorce jóvenes. Tu madre Aetra puede estar orgullosa de su hijo ahora. Recibes 15 puntos de Honor. Pasa al 452.



443

Te quedas inmóvil, asombrado de lo que has hecho. Has matado al Oso, al gran Minos, rey de Creta. Experimentas una mezcla confusa de orgullo y compasión. Tenías que matarle, pero no por eso le admiras menos. Recibes 5 puntos de Honor y 3 de Deshonra. Un movimiento te distrae de tus reflexiones. Polícrates, que está herido y que ha presenciado tu combate con Minos, intenta ahora escapar. Pero su esfuerzo es lastimoso, pues va dando tumbos, y en un momento le alcanzas.

—No necesitas huir, Polícrates. Puedes unirte a tu rey cuando quieras. Pero ¿a cuál de los dos? ¿Al antiguo o al nuevo? —le preguntas aludiendo claramente a tu aspiración al trono.

—No me amenaces, Alteo. Te ayudaré, pero de igual a igual, no como un servidor. Minos tenía bastantes seguidores en Creta. No era popular, pero el pueblo le conocía. Creta prefiere lo conocido a lo desconocido. Tú eres nuevo para nosotros, nuevo para ellos —dice con un lono de desprecio para los cretenses ordinarios—. Ahora yo soy el dueño del poder en Creta. Mi consejo es que te asegures casándote con Ariadna.

¿Quieres seguir su consejo e ir en busca de Ariadna (pasa al **503**) o te niegas a aliarte con Polícrates y tratas de conseguir el trono tú solo (pasa al 415)?



444

—¡No hay rendición! —grita uno de los hombres.

Pasa al 58.

445

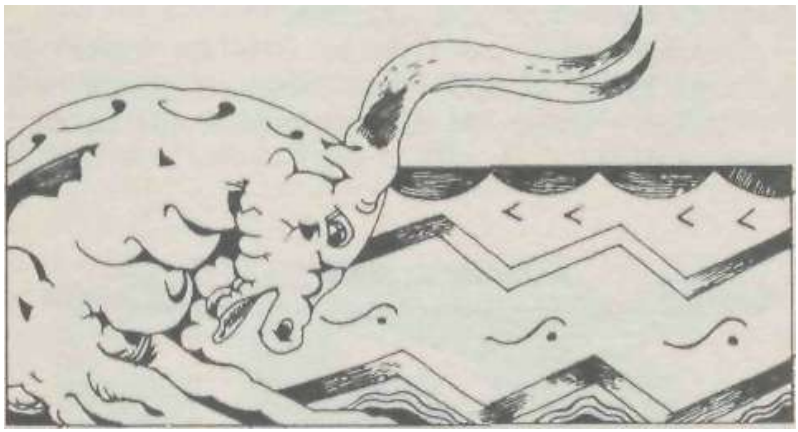
—¿Qué hay? —te pregunta cuando intentas pasar de largo junto a él volviendo la cabeza hacia el otro lado.

—Les he llevado la cena... Todo está tranquilo esta noche —murmuras procurando imitar el acento gutural de los cretenses.

Determina cuántos puntos de Honor estás dispuesto a gastar. Después echa dos dados. Si sacas un número total mayor que ei número de puntos de Honor que has decidido gastar, pasa al **264.** En caso contrario, pasa al **153.** En ambos casos pierdes los puntos de Honor. Si tu divinidad protectora es Apolo o Afrodita, pasa al **153;** y no necesitas gastar puntos de Honor.

446

Durante la travesía has perdido la carta que te dio tu padre Egeo para el rey Minos. Apúntalo en tu Hoja de Anotaciones, pues es posible que se te pida que la muestres antes de que se te permita seguir adelante. Pasa al **467.**



447

¡Concéntrate! Recibes 1 punto de Deshonra. Vuelve al **427.**

448

En otro fresco aparece Perseo de camino hacia Larissa. Se cuenta cómo toma parte en los juegos en honor de Acrisios. Al lanzar el disco, éste va a golpear a su abuelo en un pie, matándole y cumpliendo la profecía. Al ver la aflicción del héroe, das gracias a los dioses de que semejante destino no te haya ocurrido a ti. Puedes seguir hacia el sur (pasa al **342**), hacia el norte (pasa al **149)** o hacia el este (pasa al 359).

449

—Gracias, prefiero quedarme aquí —contestas.

Zaisia se encoge de hombros, visiblemente ofendida, y desaparece entre los danzantes. Contemplas a éstos durante un rato y después el baile termina. Puedes ir a reunirte con Opis y Laclris (pasa al **303)** o retirarte a tu habitación a dormir (pasa al **100).**



450

—Me pareció oír ruidos —le dices—, así que vine a ver si podía hacer algo...

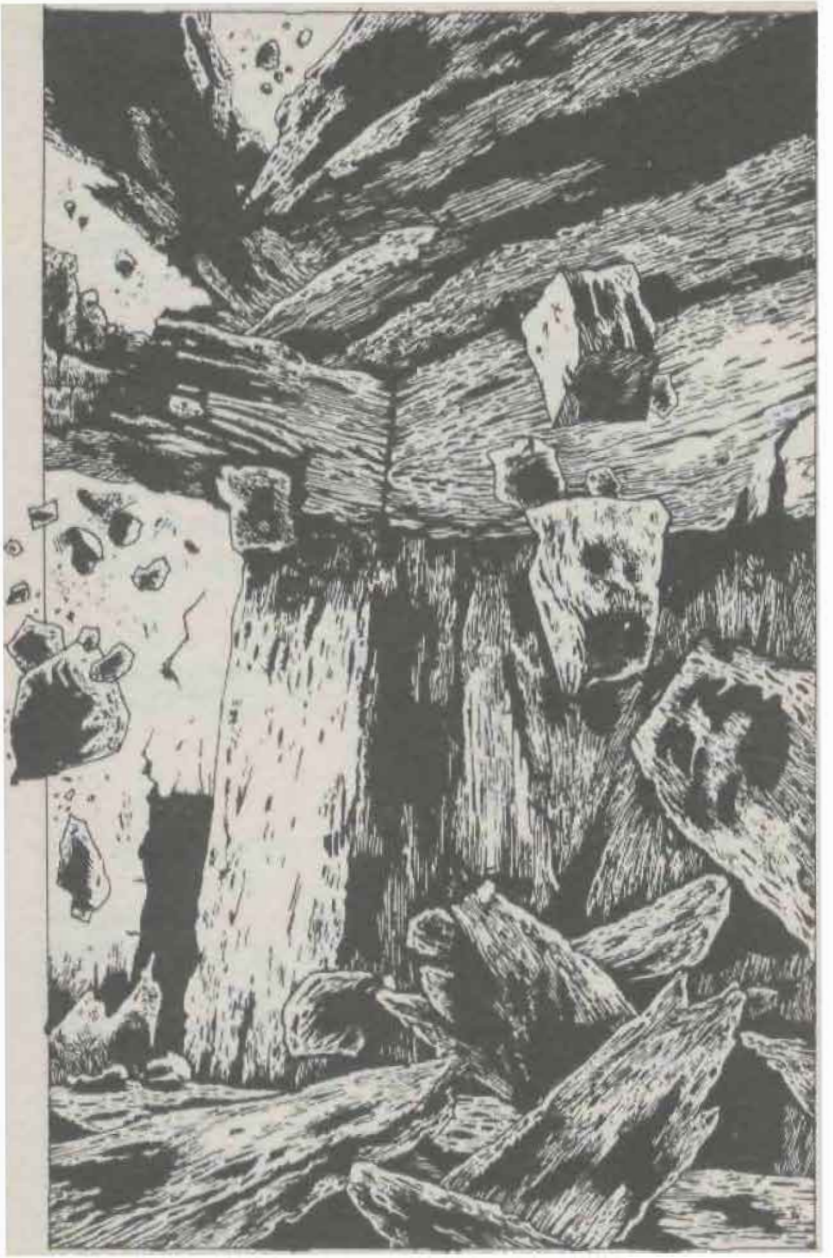
—Si piensas que voy a creérmelo —y sin terminar la frase te golpea con su puño de granito en el vientre.

Recibes 2 puntos de Deshonra. ¿Te mantienes en tus trece (pasa al 357) o le cuentas la verdad (pasa al 426)?

451

—Eliduros está desterrado —contesta en tono burlón— y, en cualquier caso, yo no me parezco a él en nada.

Pasa al **392.**



452

Un ruido sordo, suave al principio, pero que se va haciendo cada vez más fuerte, te distrae de tus pensamientos de triunfo. El suelo empieza a temblar bajo tus pies, las paredes vibran y por todas partes aparecen grietas. Te quedas inmóvil, paralizado por el miedo: ¡el laberinto del rey Minos se derrumba a tu alrededor! ¡Poseidón, el dios de los terremotos, obsequia a Creta con uno de esos temblores!

Un pequeño fragmento de piedra te golpea en la frente antes de ir a chocar contra el suelo, sacándote de tu trance. Te refugias en un rincón, tratando en vano de protegerte la cabeza con las manos. El techo se viene abajo y toda la obra de Dédalo se desintegra. Enormes sillares caen a tu lado cubriendo el cadáver del Minotauro: una tumba apropiada para semejante bestia. Se produce una última y más violenta sacudida, que causa un estruendo como el del torrente que arrastra por el valle cuanto encuentra a su paso, derriba las murallas de la ciudad y deja en libertad por un momento a los esclavos capturados en las guerras; después todo es muerte y silencio.

Asombrado por haber sobrevivido al terremoto, te pones en pie, te sacudes el polvo y empiezas a trepar por las ruinas del laberinto. Si Poseidón es tu dios protector, pasa al 28. Si no lo es, pasa al 535.



453

Permaneces de pie mirando fijamente a Minos. Este frunce el ceño.

—Ahora vete —te dice.

Pierdes 1 punto de Honor y te vas con Zaisia. Pasa al **515.**

454

Te levantas del asiento y, no haciendo caso de Zaisia, que te agarra del brazo para impedirte ir, te diriges resueltamente hacia el fondo del salón. De repente las puertas se abren y dos jóvenes entran tambaleándose. No hay duda de que están borrachos. El más alto de los dos, tirándote de la túnica, te ordena jadeante:

—Esclavo, tráeme una copa de vino.

¿Vas a llevarle el vino (pasa al **107**), vuelves a tu asiento sin prestar atención al joven (pasa al **252**) o le dices que no eres ningún sirviente (pasa al 312)7



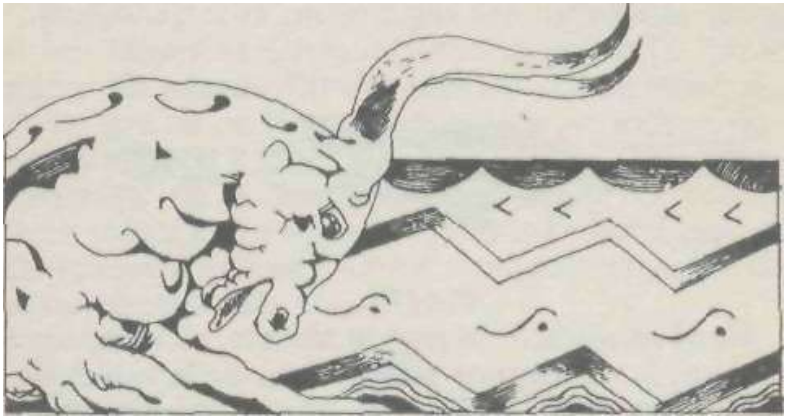
455

Introduces la mano en el bolsillo y sacas el anillo de Minos. Pasa al **212.**

456

En la pared, una pintura representa un pentágono rojo inscrito en un circulo también rojo sobre un fondo negro. En el suelo hay un delgado disco

negro cubierto de polvo. Cuando te detienes a recogerlo, el Minotauro arremete contra ti con toda su furia y te despedaza cruelmente miembro a miembro. Pagas asi el precio de tu presunción.

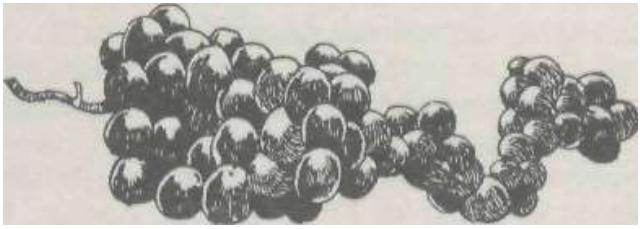


457

—¿Que haga algo?... Pero ¿qué? No creo que sirviera de nada, Opris —protestas.

—Ya veo —dice decepcionado, y se va.

Recibes 1 punto de Deshonra. Pasa al 277.



458

Pides algo de beber y, mientras esperas, aguzas el oido para escuchar la conversación de los clientes que están a tu lado.

—... está liado con una doncella...

—... ya son dos a los que ha desterrado...

—... bajo las cajas del almacén...

Te sirven la bebida y. con gran consternación, te

das cuenta de que no tienes dinero cretense. Sacas unas monedas griegas, pero el tabernero las rechaza de un manotazo y ruedan por el suelo como las lágrimas de la diosa por sus mejillas. ¿Te marchas de la taberna (pasa al 507) o atacas al tabernero (pasa ai 139)?



459

En el momento en que te sientas, se te aparece Atenea, la de los ojos grises, diosa de la sabiduría, protectora de la ciudad de Atenas, nacida de la cabeza del gran dios Zeus.

—Alteo —te dice—, has recorrido un largo camino y has superado innumerables peligros. Ahora debes enterrar el cadáver de tu hermano para librarlo de los chacales y otros animales carroñeros. También tienes que rescatar a Ariadna y matar al Minotauro. ¿Te acordarás de todo?

Dicho esto, desaparece haciendo un ruido como el de un libro al cerrarse de golpe y levantando en el aire una leve nube de polvo. Por tu memoria pasan las peripecias de tu viaje.

Por orden de Hermes, el mensajero de los dioses, partiste de tu hogar en Trezena hacia Atenas. En el camino te encontraste con un lobo y lo mataste. Después salvaste a la ciudad de Epidauro dando muerte a los bandidos que habían profanado el templo. En las afueras de la ciudad de Cleonas ayudaste a cruzar el rio a una vieja mendiga, llevándola en brazos, y después descubriste que se trataba de Hera, reina de los dioses. En Corinto fuiste golpeado y robado. Libraste de las ratas a Pages, ciudad de Atenea. Después de pasar por

Megara, llegaste a Eleusis y con sus habitantes celebraste los misterios de Deméter. Obtuviste el tercer puesto en las famosas carreras de carros de Acarnes y desbarataste el ataque que las amazonas preparaban contra Atenas.

Enviado por tu padre Egeo con un mensaje para el rey Minos de Creta, te embarcaste en El Píreo, puerto de Atenas. En el camino al puerto incurriste en las iras de las Furias, salvando a un hombre que había matado a su esposa en una pelea doméstica. Escapaste de la serpiente de mar, superaste una feroz tempestad y lograste eludir a Talos, el gigante de bronce de Creta. Ahora te encuentras ante las costas de esta isla. Pasa al **509.**

460

El agua está sucia y contaminada. Te atragantas y escupes, pero el líquido venenoso sigue su camino y experimentas unas tremendas arcadas. De ahora en adelante y hasta después de tu combate con el Minotauro, sufres una penalización de —1 punto de Fuerza. Puedes seguir hacia el este (pasa al **402),** hacia el oeste (pasa al 16) o hacia el sur (pasa al **310).**

461

Dejas tendidos en el suelo del corredor a los dos matones y sigues hacia la habitación de Lactris. Recibes 4 puntos de Honor. Pasa al 41.

462

Mientras caminas hacia la habitación de Ariadna, observas lo tranquilo que está el palacio. Apenas hay señales de vida en el edificio, excepto el movimiento pausado de los esclavos que cumplen con sus obligaciones. De pronto oyes un ruido repentino detrás de ti. ¿Aprietas el paso en busca de Ariadna (pasa al **503)** o decides investigar a qué se debe ese alboroto (pasa al 4)?



463

—¿Eres realmente hermano de Teseo? —te pregunta una voz aguda y chillona.

Por un momento quedas desconcertado, de manera que la joven tiene que repetir la pregunta.

—Sí, lo soy. ¿Y tú quién eres?

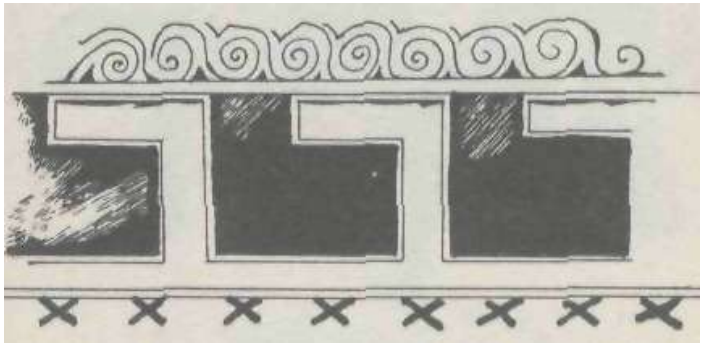
Se echa hacia atrás la capucha y puedes ver un rostro ingenuo, con una larga melena rubia. La joven te sonde tímidamente.

De repente caes en la cuenta de quién es.

—¡Ariadna...! ¡Eres Ariadna!

Intentas ponerte en pie.

Ariadna mira hacia atrás por encima del hombro y se estremece asustada. Inmediatamente se cubre de nuevo el rostro con la capucha y desaparece, como un conejo ante la proximidad del cazador. Pasa al **195.**



464

Esperas que tu adversaria se ponga de rodillas y se rinda, pero en vez de ello permanece en pie y prosigue el combate. Si vences, pasa al **202.** Si te rindes, pasa al **173.**

465

Te agarras a la borda de la barca y te encaramas a su interior, Al secarse el agua bajo los rayos del sol tiemblas de frío.

—Tenemos que regresar —dice Zaisia— para que Alteo se quite la ropa mojada,

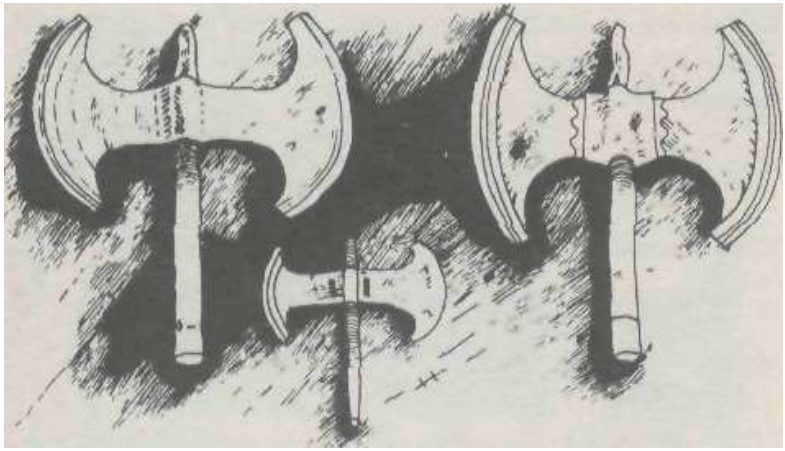
A pesar de tus protestas. Opris hace virar la barca y pone rumbo hacia el puerto. Zaisia, muy solicita, vuelve contigo a Cnosos.

—No será nada —te anima.

—Ya lo sé.

—Voy a cambiarme. Ven a buscarme después.

Se va a su habitación y tú, después de lavarte en la tuya, sales en su busca. En una puerta del corredor ves a Diftis, que te llama. ¿No le haces caso y sigues tu camino (pasa al 297) o te detienes a hablar con él (pasa al **395**)?



466

¡Ah, la inconstancia de los mortales! En esa pared ves a Dánae, la madre de Perseo, agarrada a! altar de piedra de un templo para huir de Polidectes. Su hijo llega a tiempo y la salva, convirtiendo a los huéspedes y servidores en estatuas de piedra y quitando la vida al cruel rey. Contemplas horrorizado esa extraña transformación. Pero tienes que andar deprisa o te perderás. Puedes dirigirte hacia el norte (pasa al 359), hacia el este (pasa al **52**), hacia el sur (pasa al 56) o hacia el oeste (pasa al 39).

467

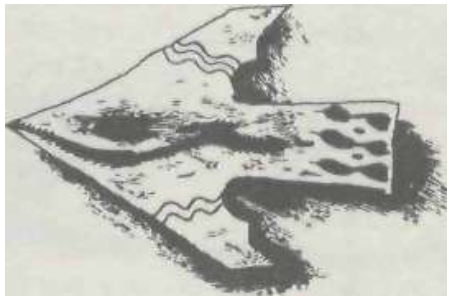
Hay dos reglas que sólo se aplican en este libro y no en los otros dos de *Crónicas cretenses.*

La primera se refiere a la Resistencia. Tienes ahora una Resistencia de 30 puntos. Apúntalo en tu Hoja de Anotaciones si aún no lo has hecho. De vez en cuando se te indicará que sumes o restes puntos a tu Resistencia. Más adelante descubrirás cuál es su utilidad,

De acuerdo con la segunda regla, se te darán puntos de Inteligencia (es decir, de información militar) si haces descubrimientos importantes. Anota los puntos que tengas, que podrás cambiarlos por puntos de Honor a tu eventual regreso a Atenas.

Observa que, aunque hayas invocado a Zeus en el primer libro, puedes apelar a él otra vez en éste. pero sólo una. a menos que en el primer libro hayas adquirido algún objeto especial o ganado la posibilidad de hacer una petición *adicional* de ayuda a Zeus.

El barco atraca en el muelle. Pasa al 2.



468

Vuelves al almacén con Polícrates y un piquete de guardias. Estos registran el edificio y salen con Kreas y algunas espadas.

-Ya me lo temía yo —comenta Polícrates—. Pero me pregunto si habrá más.

De pronto uno de los soldados grita y, al darte media vuelta, descubres un tropel de gente que se abalanza sobre vosotros desde todos los lados. Recibes una pedrada en la cabeza que te deja sin conocimiento y sin vida. Esta vez ni siquiera Zeus puede resucitarte.



469

Las habitaciones de Ariadna están protegidas por una sólida puerta, pero cargando contra ella con todo tu peso consigues abrirla. Das un traspié al entrar y te encuentras cara a cara con una guerrera amazona.

—Hola, Alteo —te saluda.

Si has estado en prisión en Creta, pasa al 95. De lo contrario, pasa al 333.



470

En los frescos de esa pared el artista ha pintado la lucha de Hércules contra los fieros centauros, mitad hombres, mitad caballos. Estos arremeten una y otra vez contra el héroe, pero Hércules no cede y se mantiene firme, como el roble resiste los

constantes embates del viento. Armado sólo con una porra y protegido con la piel de león, hace estragos entre las lilas de los centauros. Puedes seguir hacia el norte (pasa al **310**), hacia el este (pasa al 436), hacia el oeste (pasa al 492) o hacia el sur (pasa al 288).



471

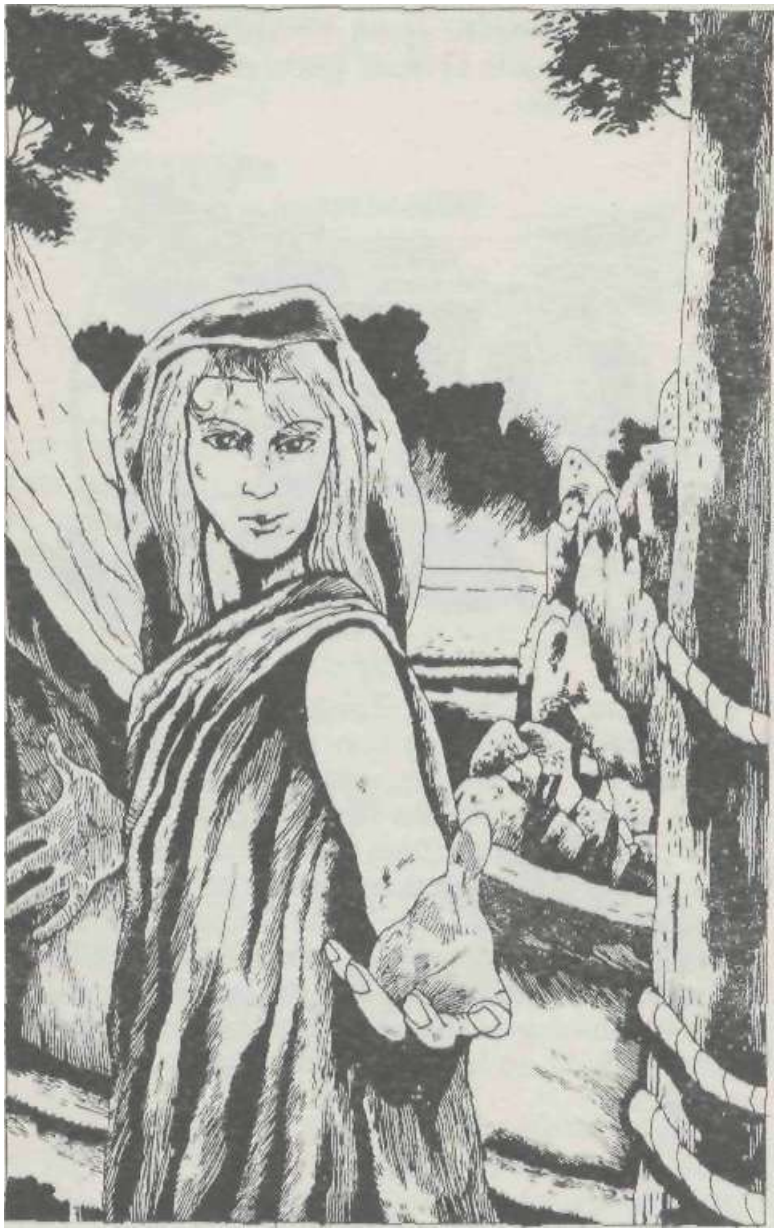
De vuelta en Cnosos, Zaisia intenta torpemente hacer juegos malabares con (res naranjas que ha recogido de los árboles que bordean el camino. Parece haber recuperado su buen humor.

—Voy a mi habitación a cambiarme de ropa —te dice—. Ven a buscarme lo antes que puedas.

Asientes y ella se aleja. Tú te diriges a tu habitación, te lavas, descansas un poco y sales en busca de Zaisia. En una puerta de un corredor aparece Diftis el cínico y te llama. Si quieres hablar con é¡, pasa al **395**. Si no le haces caso y sigues tu camino, pasa al 297.

472

Zeus te salva y, cuando recobras el conocimiento y abres los ojos, descubres que estás de nuevo encerrado en ta celda. Pasa al 244.



473

—Por fin estamos a salvo —le dices confiado—. Ya no podrán detenernos. Mi barco aparecerá de un momento a otro...

Ariadna te interrumpe con un largo y apasionado beso.

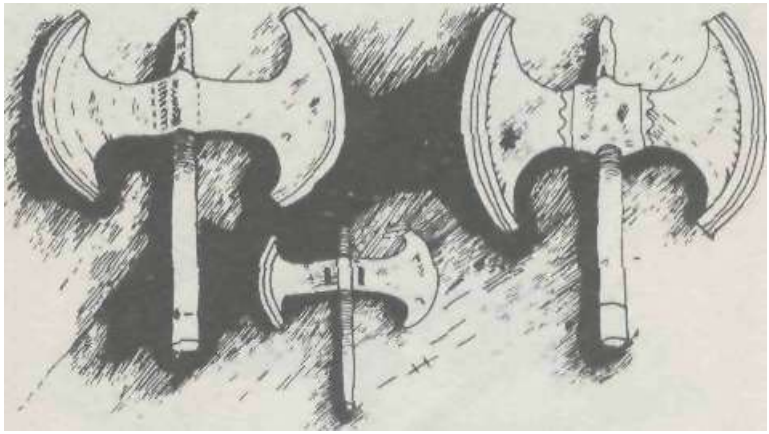
—Cásate conmigo, Alteo —te ruega—; sé mi esposo, príncipe mío-

No puedes negarte a su petición.

Pasa al 540.

474

Desde arriba, un guardia tiende una escala a Minos, por la que éste trepa escapando del laberinto. Corres hacia la escala, pero antes de que puedas alcanzarla el guardia la iza. ¿Tratas de escalar esa pared (pasa al 413) o retrocedes hacia el interior del laberinto para buscar otra salida (pasa al 488)?



475

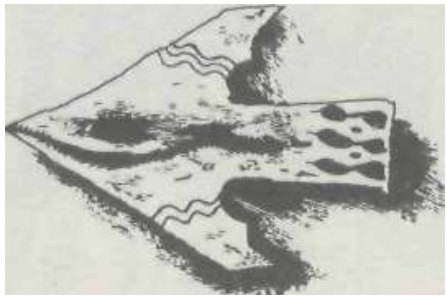
En ese fresco, aves de aspecto sobrenatural acosan al valiente Hércules en el sexto trabajo del héroe. Sus garras, alas y picos son de bronce y, cuando Hércules se atreve a perturbarlas con la carraca que le ha regalado la diosa Atenea, las aves disparan plumas contra él como si fueran flechas.

Hércules tensa su gran arco de hueso y se dispone a lanzar un mortífero dardo por encima de la laguna. El dardo da en el blanco y un ave de bronce cae muerta. Puedes seguir hacia el norte (pasa al 16). hacia el este (pasa al 310) o hacia el oeste (pasa al **276**).



476

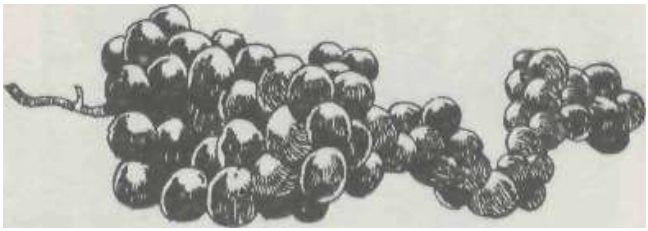
Echas a correr hacia el extremo más distante del muelle en dirección al campo. Al principio tu acción toma por sorpresa a los guardias, pero en seguida, a una orden de su capitán, te cierran el paso. Te enfrentas a dos guardias, cada uno de los cuales tiene Fuerza 6 y Protección 13. Si ambos son Gravemente Heridos por ti, pasa al 375. Si te rindes, pasa al 349. Si mueres y eres salvado por Zeus, pasa al 184. No puedes relirarte.



477

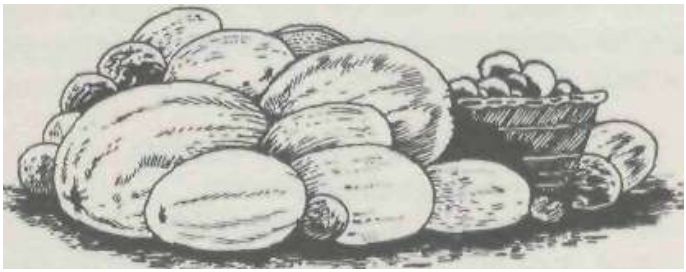
Cuando entras en el salón del trono, percibes una clara tensión en el ambiente. Polícrates, muy excitado, habla con dos de sus subordinados. Opris y Noa están tratando de consolar a Psije, que se encuentra en un estado próximo a la histeria.

Lactris, aparentemente despreocupado, charla con Kremton y Miktros. Ni Crabia, la preparadora de los saltadores de toros, ni Diftis ni Minos se hallan presentes. ¿Te acercas a Polícrates y le preguntas si está dispuesto a entrenarte para el combate (pasa al **189**), quieres averiguar qué le aflige a Psije (pasa al 114) o intentas hacer las paces con Kremton (pasa al 383)?



478

Se hace de noche y tu preocupación aumenta por momentos. Sentado en tu celda te invade la desesperación, como al viajero que vuelve a casa después de muchos años de ausencia y descubre que ha arribado al país de sus enemigos. Pasa al 293.



479

Llegas a un lugar donde el laberinto está casi en ruinas, de manera que puedes ver por dónde van los corredores y saltar por encima de los restos de las paredes. Los escombros te impiden avanzar con *rapidez pero, después de* grandes esfuerzos, los

dejas atrás y te encuentras frente a una desviación. ¿Sigues de frente (pasa al **89**) o tuerces a la izquierda (pasa al 229)?



480

Una voz muy suave te susurra al oído. Miras a tu alrededor, nervioso, pero lo único que ves es el pecho de Psije a un lado y el rostro de Andra que te observa tranquilamente, al otro.

—No —dice la voz—. Soy yo, el dios Apolo, quien te habla, trayéndote una advertencia personal desde el alto Olimpo.

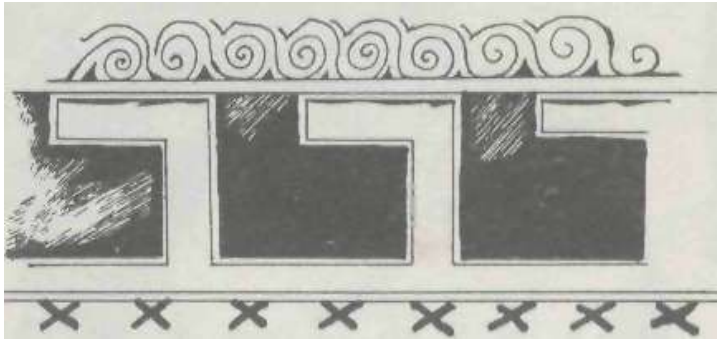
Del bailarín de pies ligeros cuídate,
vigila su sandalia atentamente;
escucha bien, no voy a repetirlo:
para ti es portador de sangre y muerte.

Los versos del dios te dejan momentáneamente atónito. Luego ves enfrente de ti a un hombre al que no conoces, que lleva en la parte delantera de una de sus sandalias una fina cuchilla. El metal tiene un débil brillo verdoso y sospechas que debe de estar envenenado.

Te sueltas del corro y te alejas tambaleándote y mascullando:

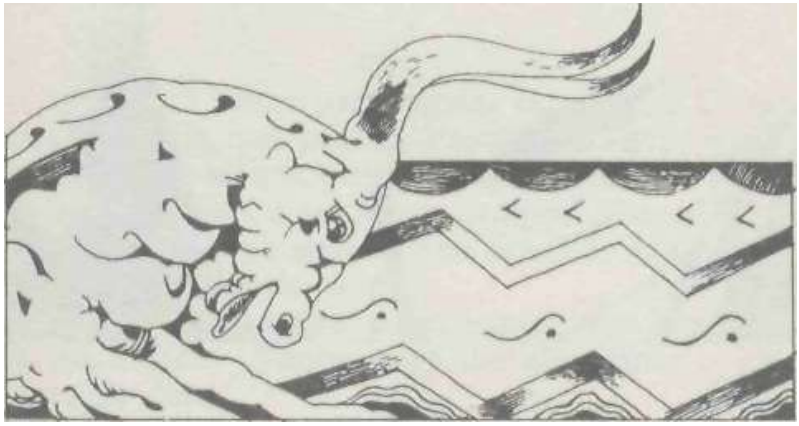
—Disculpadme... disculpadme...

Al llegar a la puerta del salón, miras hacia atrás y adviertes que el asesino ha desaparecido del círculo. También Andra se ha apartado del corro y te dirige una mirada que refleja el desaire y la humillación que le has causado. Recibes 2 puntos de Deshonra y te marchas muy triste. Pasa al **171.**



481

Ahora debes decidir cuál crees que es la mejor manera de que prosperen lus pretensiones al trono. ¿Tratas de casarte con Ariadna (pasa al **141).** intentas matarla, ya que es el único miembro que sobrevive de la familia de Minos (pasa al 81), o procuras conseguir el apoyo de algunos cortesanos importantes (pasa al **172)?**

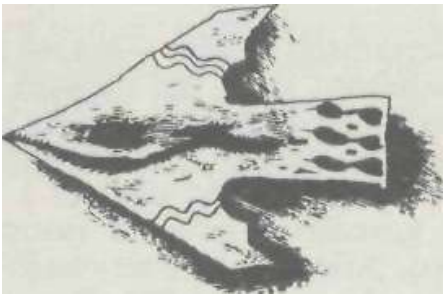




-ni

482

Opris y Noa despiden al guardia, que se marcha del templo. Después, los dos éforos inspeccionan superficialmente el sagrado recinto y se acercan a la estatua detrás de la cual estás escondido, pero no te ven, en su afán por terminar cuanto antes la tarea que les ha sido encomendada. Dibujan con tiza y cubren de serrín la palestra para el pancracio que mañana tienes que librar con Kremton. Luego los dos jóvenes se funden en un apasionado abrazo. Un tanto avergonzado, abandonas tu escondite y vuelves silenciosamente a tu habitación, confiando en que no te hayan visto. Recibes 1 punto de Deshonra. Pasa al 403.



483

Si tienes un mensaje para Ariadna, pasa al 529. De lo contrario, pasa al 195.

484

Levantas el brazo para asestar un golpe a Opris pero, antes de que puedas alcanzarle, Hera, reina de los dioses, se interpone entre vosotros.

—¿Harías esto a tus otros amigos? Espero que no. Olvídate de ese anillo, ve en busca de Ariadna y cásate con ella como te dije.

Y, sin darte tiempo a protestar, desaparece y regresa al alto Olimpo para dar de comer a los perros de Zeus.

Oprís te mira fijamente.

—Por lo que parece, tienes amistades en lugares elevados —comenta.

—Nunca me dijo que me casara con Ariadna.

—Pues ahora te lo ha dicho. La forma de actuar de los dioses es extraña.

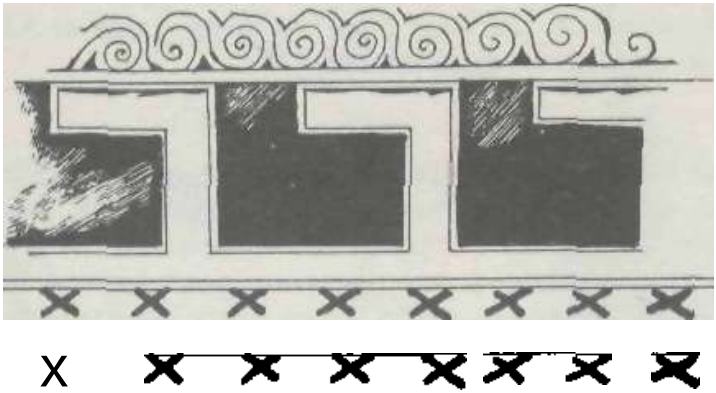
Recibes 2 puntos de Deshonra. Pasa al 216.



485

—Se ha derramado sangre —brama Minos— y este derramamiento debe ser expiado. Deméter, diosa de la fertilidad de la tierra, acepta el sacrificio de un miserable extranjero. ¡Al laberinto con él!

Miras a los siete jóvenes, pero es a ti a quien prenden los guardias y llevan a rastras hasta el borde del foso. ¡Minos te ha traicionado! Si Deméter te es Favorable, pasa al 200. De lo contrario, pasa ai 177.

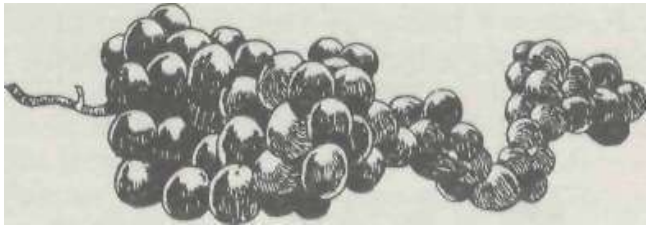


486

Intentas tranquilizar a la mujer y comienzas a disculparte. Pero es inútil. La mujer te ataca. Pasa al 392.

487

Sí tienes un ovillo de lana, pasa al **168.** Si tienes un mapa de! laberinto, pasa al **423.** Si tienes una campana de bronce, pasa al 73. Si tienes el ojo de las Hermanas Grises, pasa al **31.** Si no tienes ninguno de estos objetos, pasa al **313.**



488

Avanzas a tientas, frotándote los ojos para quitarte el polvo, con lo que lo único que consigues es que se te hinchen los párpados. Un montón de rocas te impiden el paso. Puedes torcer a la izquierda (pasa al **534)** o a la derecha (pasa al **110).**

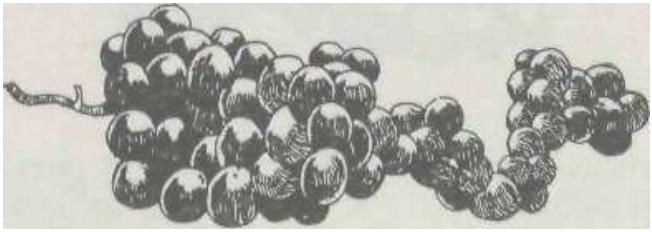


489

Cuando te diriges a la habitación de Diftis te encuentras con una mujer mayor que sale de un pasillo lateral y te hace señas. ¿Quieres detenerte a hablar con ella (pasa al **232)** o seguir sin hacerle caso (pasa al **117)?**

490

Abandonas la habitación, deseando evitar un enfrentamiento con tan influyente personaje de la corte. Recibes 1 punto de Deshonra por invadir la intimidad de Ariadna. Vuelves a tu cuarto. Pasa al 125.



491

—Ya no te necesito, Minos, pues estamos fuera del laberinto. Podría matarte y apoderarme de tu trono —prosigues -, pero voy a ser generoso y perdonarte la vida a cambio de tu abdicación.

—Así que la palabra de los griegos no tiene ningún valor... En Creta nadie rompe un pacto con el rey, pero al parecer en Atenas no rigen los mismos principios -replica Minos.

Recibes 3 puntos de Deshonra por no cumplir tu palabra. Pasa al 354.



492

El fresco de esa pared muestra a un gigante musculoso, de largo cabello negro, que ha atrapado en una red a un enorme jabalí. El animal echa espuma por la boca. La montaña donde se encuentran está cubierta de nieve y los árboles apenas se ven bajo su blanco manto. Los ojos del jabalí, inyectados en sangre, miran aterrorizados, pues ha sido derrotado por Hércules, que de este modo ha realizado su cuarto trabajo para Euristeo. La resistencia de ¡a bestia ha sido como la de un escudo de bronce frente a las flechas de Apolo, el dios arquero. Puedes seguir hacia el este (pasa al 470) o hacia el oeste (pasa a! 69).

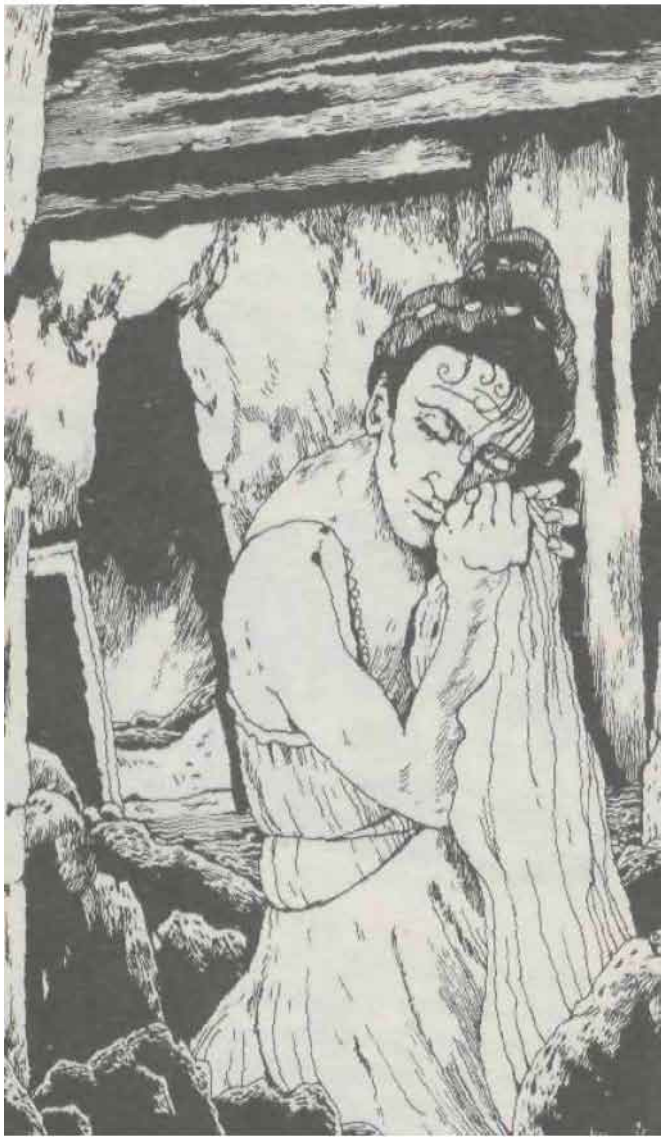


493

La celda es húmeda y lóbrega, iluminada sólo por un rayo de luna que atraviesa una abertura del techo. Te sientas y esperas. Al cabo de muchas horas oyes voces. Por un tragaluz que hay encima de la puerta se asoma una alta figura. Al quitarse la capucha, la luz de la luna le da en la cara.

- -Soy Ariadna —te dice.

Pasa al 99.

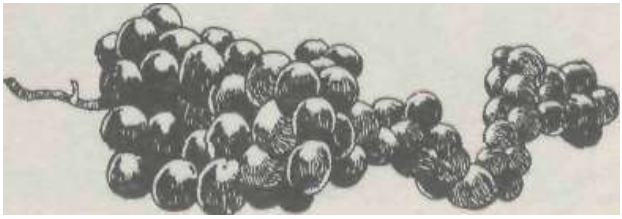


494

De mala gana dejas el hilo, pero asegurándote de que podrás reconocer el montón de piedras que lo oculta. Después de andar durante horas te sientes muy cansado y ves borrosamente. Necesitas descansar, pero sigues caminando, pues sabes que, si le detienes, jamás saldrás de ese lugar. De repente te paras. Delante de ti, en medio de los escombros, se halla una mujer vestida con una túnica roja. Te frotas los ojos y la mujer desaparece. ¿La llamas (pasa al **258),** tuerces a la derecha (pasa al **155),** a la izquierda (pasa al 53), o admites que has sufrido una alucinación (pasa al **15)?**

495

Te deslizas sigilosamente por los corredores del palacio buscando al rey sin encontrarlo. El edificio parece desierto. No se ve ni a los esclavos que a esas horas normalmente pululan por todas partes. De repente, un gran alboroto perturba la extraña tranquilidad. ¿Quieres investigar a qué se debe (pasa al 4) o sigues buscando a Minos (pasa al 266)?



496

Llenas el odre con mucha dificultad, pues el charco no es muy hondo. Cuando reanudas la marcha, del odre se desprenden pequeñas gotas del liquido fangoso. Puedes seguir hacia el oeste (pasa al 16), hacia el sur (pasa al **310)** *o* hacia el este (pasa al **402).**

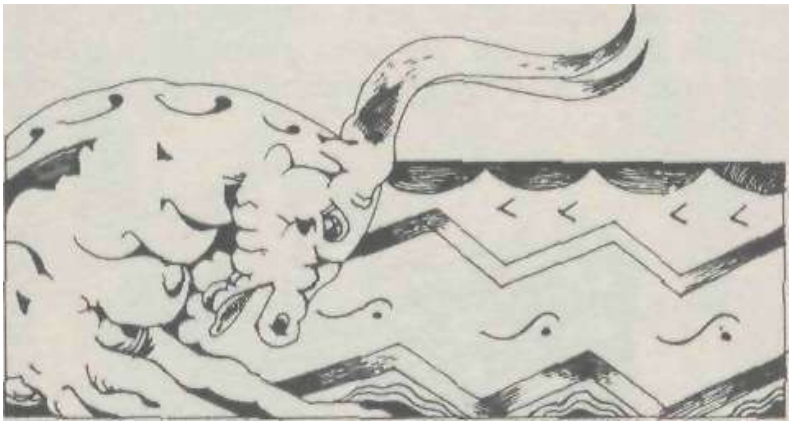
497

Evidentemente han sucedido muchas cosas durante la noche. Pierdes 1 punto de Honor por no darte cuenta de lo alterados que están los ánimos. Vuelve al 477.



498

Invocas a todos los dioses, pero no obtienes respuesta. O no pueden o no quieren ayudarte. Pasa al 293.



499

En tu Hoja de Anotaciones debes apuntar los siguientes datos:

Fuerza: 4	Honor: 22
Protección: 10	Deshonra: 11
Resistencia: 30	Inteligencia: 0

Armas y armadura

Espada: Fuerza 3 Protección 0
Peto: Fuerza 0 Protección 2

Posesiont

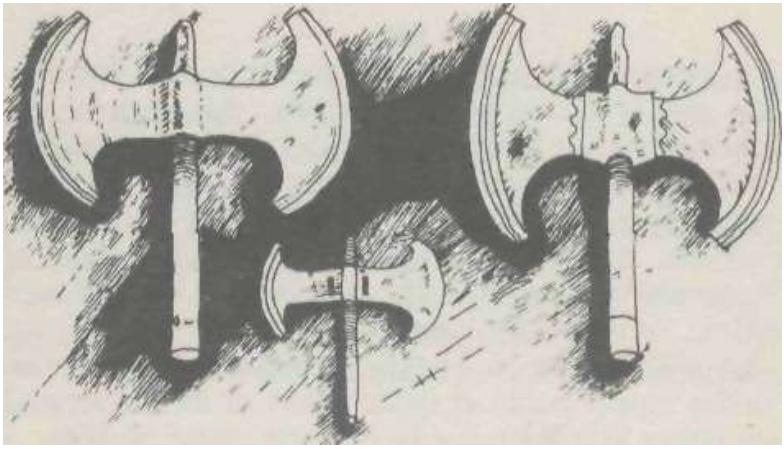
Broche de la reina Antíope

Los díase

Asclepio: Contrario
Poseidón: Contrario
Atenea: Favorable
Diónisos: Favorable
Hefaistos: Contrario
Los demás: Neutrales

Nota: Como protegido de Hera, puedes invocar a Zeus una vez extra.

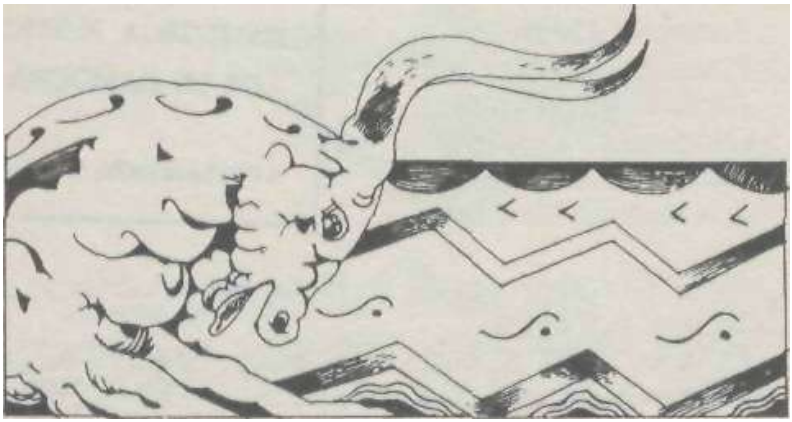
Echa un dado. Si sacas un 6, pasa al 446. Si sacas un número del 1 al 5, pasa al 226.



500

Paseas de un lado a otro de tu habitación, como un león que, atrapado por los cazadores en las colinas de Africa y llevado a la corle del rey de Nubia, se revuelve en su jaula; después se lanza

contra los barrotes, los rompe y escapa por la vasta llanura. Los estrechos límites de tu habitación comienzan a oprimirte y te tumbas en la cama. ¿Quieres descansar un poco para estar despejado esa noche (pasa al 125) o prefieres explorar el palacio de Minos ahora que todo el mundo duerme la siesta (pasa al 233)?



501

A pesar de la oscuridad descubres una inscripción en la pared del laberinto. Al mirarla, se ilumina con un fuerte resplandor y puedes leerla.

«Alteo, presta atención, pues en estas paredes están representadas muchas verdades y muchas leyendas, pasadas y presentes, y algunas futuras. Obsérvalas y admira la obra de Dédalo, pues nunca saldrás vivo de este lugar.»

La inscripción se apaga y no puedes leer más. Puedes seguir hacia el oeste (pasa al 291), hacia el este (pasa al 136) o hacia el norte (pasa al 186).

502

Comprendes que no tienes ninguna posibilidad de vencer a Polícrates y a los dos guardias, por lo que dejas que te conduzcan al palacio sin protestar. Una vez en él, te introducen en una pequeña

habitación vacía. Uno de los guardias saca una cuerda y te ata fuertemente las manos antes de marcharse. El otro le sigue, cerrando la puerta con innecesaria fuerza. Pasa al 101.



503

Corres hacia el palacio en busca de Ariadna. Al llegar jadeando a su habitación, entras en ella bruscamente sin llamar.

—Ariadna —gritas.

—¡Alteo, estás vivo! Creí que no te volvería a ver jamás —exclama sonriendo.

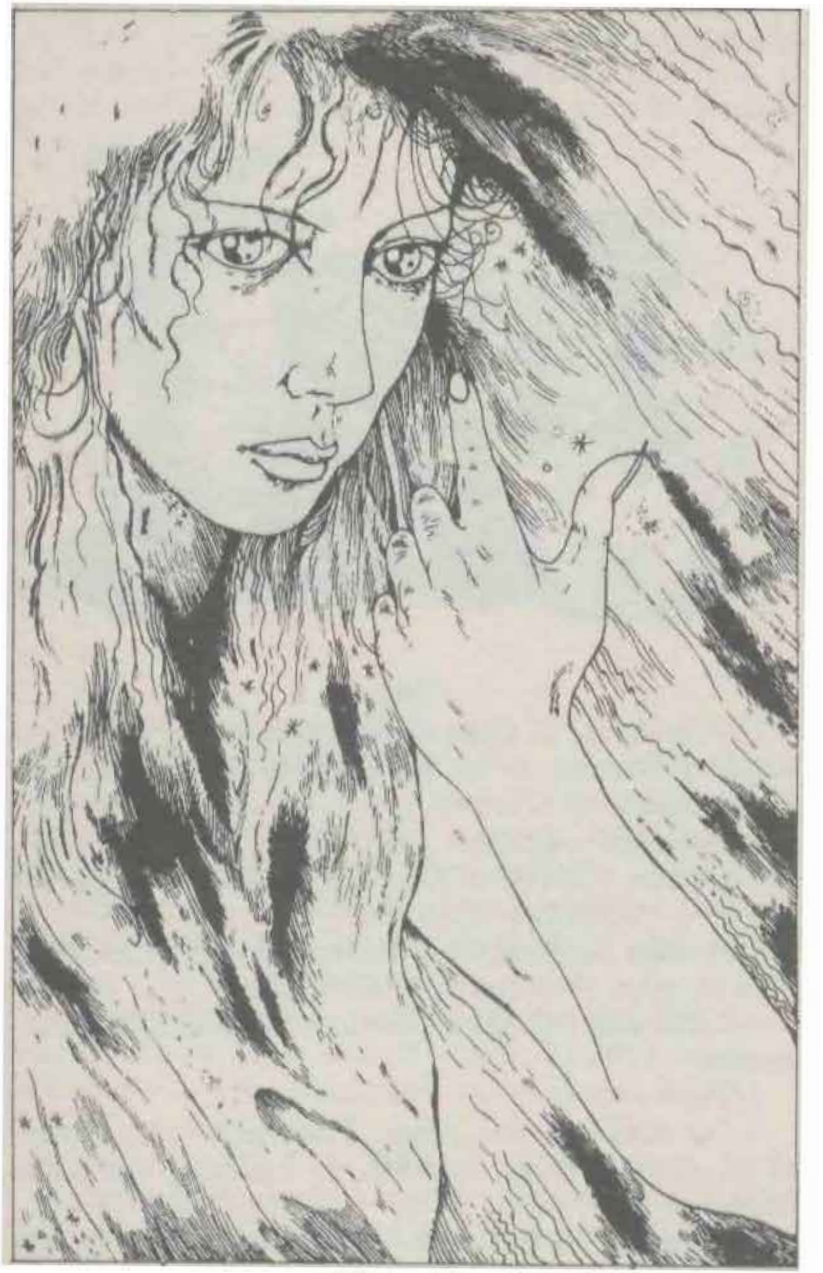
—Acabo de estar con Polícrates —comienzas a decirle, pero Ariadna te interrumpe.

—Entonces tenemos que marcharnos inmediatamente.

—Pero...

—No seas ingenuo, Alteo. Polícrates te traicionará en cuanto tenga ocasión de hacerlo. Ven conmigo.

Te agarra de la mano y, sin hacer caso de tus protestas, le conduce fuera de su habitación y del palacio. Pasa al 199.

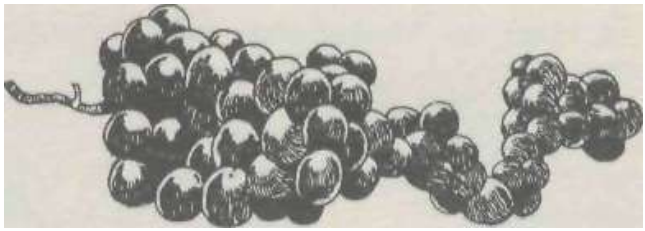


Ves delante de ti un extraño resplandor azul y, desechando todo temor, avanzas hacia él. Crees distinguir, flotando sobre el suelo, la sombra de una mujer, increíblemente bella, con una herida roja que le afea el rostro. La sombra parece mirarte, le hace una seña y se desvanece. Puedes seguir hacia el este (pasa al 132) o hacia el norte (pasa al 77).

505

—¡Necio! —grita la voz majestuosa del rey de los dioses—. ¡No esperes de mí ninguna ayuda! ¡Tienes lo que te mereces!

Tu espíritu abandona el cuerpo muerto e inicia su vuelo hacia el reino de Hades, donde no hallará reposo ni podrá beber de las frescas aguas del río Leteo, que curan toda preocupación y borran todo recuerdo. No gozarás de eterna felicidad en los campos del Elíseo, sino que sufrirás por siempre los tormentos del Tártaro y cuando grites pidiendo auxilio nadie acudirá a socorrerte. Has fracasado en tu misión y has perdido la vida.



506

Te sueltas del alféizar y te dejas caer a plomo. Por escasos centímetros no haces pie en la cornisa de la planta inferior. Al chocar contra el suelo, te rompes la columna vertebral, como se parte una rama pisada por los cascos de un ciervo espantado, y mueres antes de poder invocar a Zeus.

507

Continúas paseando por el muelle y luego por la playa. Después te sientas en la orilla, pensativo. Al cabo de algún tiempo regresas a Cnosos, donde más tarde se te une Zaisía. Pasa al 471.

508

Pasa al 341.



509

En tu Hoja de Anotaciones debes apuntar los siguientes datos:

Fuerza: 4	Honor: 25
Protección: 10 (+1)	Deshonra: 10
Resistencia: 30	Inteligencia: 0

Armas y armadura

Espada; Fuerza 3	Protección 0
Peto: Fuerza 0	Protección 2
Escudo: Fuerza 0	Protección 2

Posesiones

Broche en forma de espiga

Los dioses

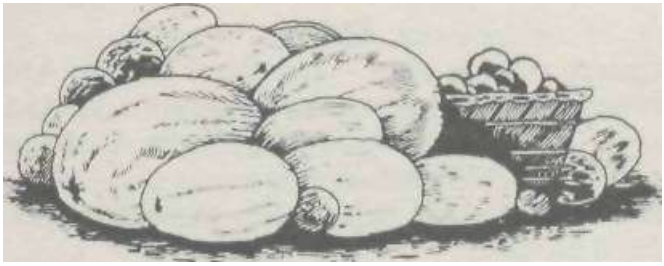
Asclepio: Favorable
Deméter: Favorable
Hera: Favorable
Las Furias: Contrarias
Los demás: Neutrales

Nota: Por ser protegido de Atenea, te corresponde una bonificación de +1 en tu Protección (que habrás anotado entre paréntesis) y no tienes que sufrir ninguna penalización en tu Honor por Probar Fortuna (aunque si sufrirás penalizaciones de Deshonra).

Echa un dado. Si sacas un 6, pasa al 446. Si sacas un número del 1 al 5, pasa al 226.

510

Comprendes que no tienes ninguna posibilidad de hacer valer tus aspiraciones al trono, ya que no conoces a nadie en la corte excepto a Ariadna y has pasado la mayor parte de tu estancia en Creta en prisión. Debes ir en busca de Ariadna y tratar de abandonar la isla. Pasa al 216.

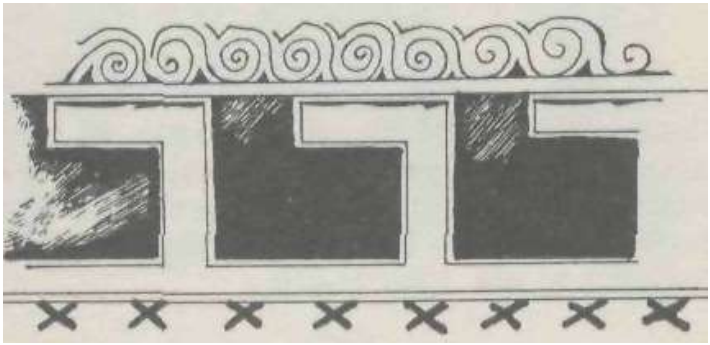


511

La expresión de Minos te da a entender que no renunciará a su trono sin lucha. Si quieres desistir de tu empeño y abandonar Creta con Ariadna, pasa al 216. Si deseas seguir adelante con tu pretensión de ser rey, pasa al 354.

512

Llegas a una parte del laberinto donde anchas grietas abiertas en el techo dejan entrar mucha luz. La claridad te hiere por un momento los ojos. Cuando te acostumbras a ella, puedes distinguir los detalles del laberinto. El terremoto ha destruido muchas paredes y por un lado divisas el centro mismo de! laberinto. Pero esto no te ayuda a encontrar la salida, pues los pasadizos que podrían conducirte afuera están bloqueados. Trepas por encima de una piedra que se ha desprendido de la pared de la izquierda y retrocedes a la parte oscura, dejando a tu espalda la confortante claridad. Pasa al 169.



513

—Quiero pedirte algo —comienza a decir Ariadna, cortando con un gesto de la mano tu intento de hablar—. Tú eres mi única esperanza. Cuando te vayas de Creta, llévame contigo.

Ella interpreta mal tu silencio, pensando que no accedes a su ruego.

—Yo sabré recompensarte —añade con un cierto tono de desdén.

—No hace falta. Te llevaré conmigo. Es que me ha sorprendido que me lo pidas, eso es todo.

—No puedes imaginarte lo que es mi vida en esta jaula de oro, esperando a que mi padre me case con algún príncipe extranjero. Ya no significo nada

para él. Esto no es vida. Intenté quedar encinta de Eliduros para de este modo escapar de aquí, pero nos descubrieron y fue una suerte que él pudiera huir. Desde entonces Lembra me vigila de noche y de día. Toma.

Saca de entre los almohadones un ovillo de lana y te lo entrega. Tú lo miras intrigado.

—¿Para qué sirve esto?

—A la entrada del laberinto, ata un extremo del hilo a una piedra y desenrolla el ovillo a medida que avances. Así podrás encontrar después la salida.

—¿Y cómo entraré en el laberinto?

—Serás arrojado en él mañana, quieras o no —y añade—. No seas ingenuo. Si habías creido que Minos pensaba en otra cosa desde que has llegado, estabas muy equivocado. Creta no puede permitirse renunciar al tributo de Atenas. Si lo hiciera, *todos* pereceríamos.

Reflexionas horrorizado sobre lo que estás oyendo.

—El secreto para salir del laberinto es muy simple —continúa Ariadna—. Dédalo me lo confió en un raro momento de indiscreción. Sigue las huellas de...

En ese instante irrumpe Lembra en el dormitorio.

—Alteo, alguien viene. Debes irte inmediatamente.

Y te saca con brusquedad de la habitación antes de que puedas siquiera dirigir una última mirada a Ariadna. Vuelves a tu cuarto. Pasa al 403.

514

Antes de que te muevas, la mujer vuelve a aparecerse y te habla con dulzura.

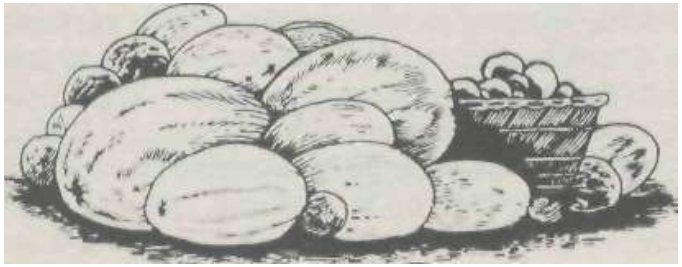
—Alteo, lo has hecho muy bien. Todos estamos admirados de tu valor.

Hace una pausa y te preguntas quién será. Como

si te leyera el pensamiento, responde a tu pregunta.

—Soy Atenea y he bajado del Olimpo para liberarte de este laberinto. Sígueme.

Con increíble facilidad te conduce al exterior del laberinto. Te asombras de no haber encontrado tú solo la salida. Cuando te vuelves para dar las gracias a la diosa, ésta le sonríe y desaparece. Pasa al 36.



515

Parece como si la habitación hubiera sido preparada expresamente para ti. Está situada en la fachada este del palacio, de manera que es fresca por la tarde, y da al mar. Dejas tu mochila en el suelo *y* Zaisia coloca tus armas en un rincón, procurando —según puedes observar— no dar la impresión de que las esconde. Al advertir que la estás mirando, sonríe.

—¿Qué estás haciendo aquí, mi señor? —te pregunta.

¿Vas a decírselo (pasa al 261) o le haces ver que no deseas entablar conversación (pasa al 275)?



516

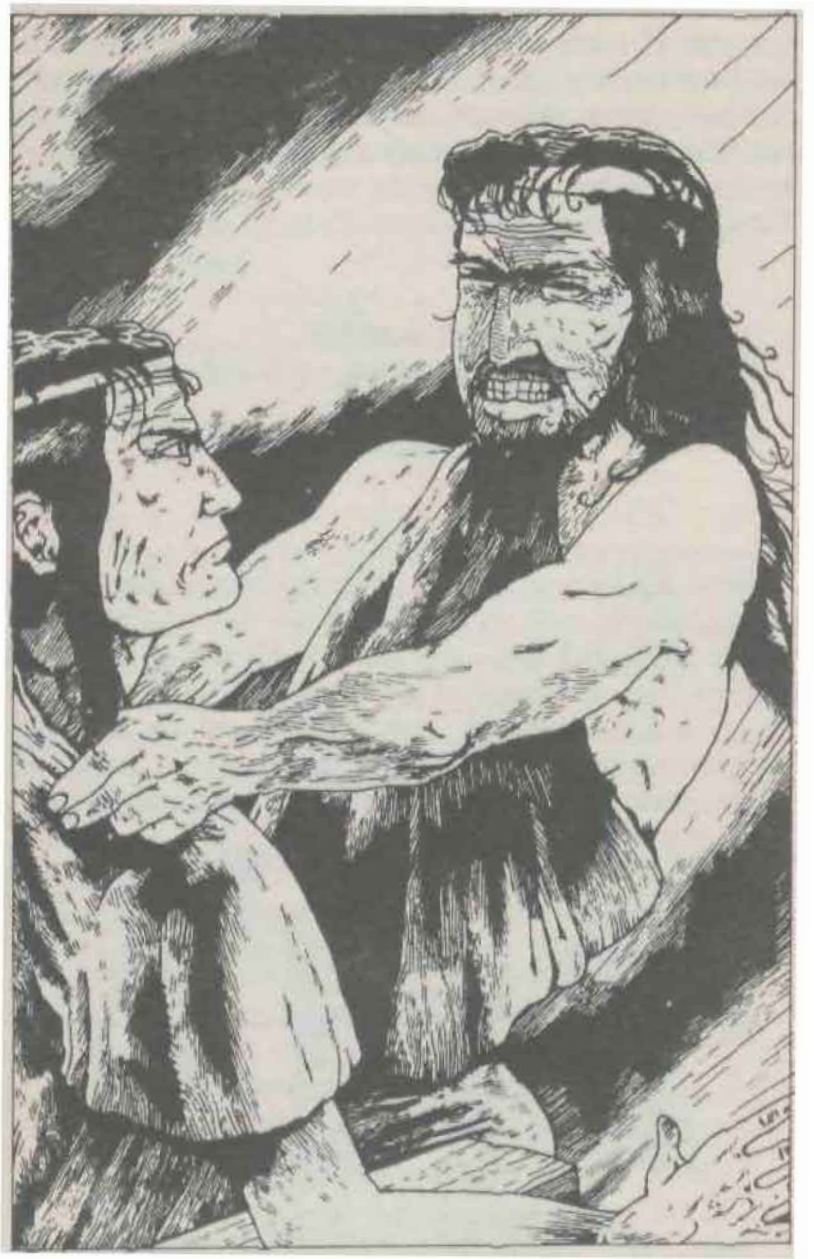
Extiendes el brazo y agarras el hilo. Un primer intento de soltarlo de las piedras que han caído durante el terremoto fracasa. Asiéndolo con todas tus fuerzas, das un violento tirón. ¡El hilo se rompe! ¿Cómo vas a salir ahora del laberinto? Te dejas caer en el suelo y empiezas a golpear con los puños la dura piedra, incapaz de contener las lágrimas. Pierdes 2 puntos de Honor. Pasa al 401.



517

Zeus, furioso contra el titán Prometeo por tratar de engañarle con la fuerza y la astucia, elige la mejor parte del toro sacrificado. El fresco muestra a Zeus que, radiante en su gloria, niega el don del fuego a los hombres, privándoles así de calor y protección contra el frío. Puedes seguir hacia el norte (pasa al **136**) o hacia el este (pasa al 63).





—¡Es Kremton! —se oye murmurar a los comensales.

—El hijo de Minos —te informa Zaisia—. El otro es Miktros, su compinche.

Uno de los jóvenes se sienta en el trono y mira a su alrededor con arrogancia. El otro permanece de pie, riendo tranquilamente, pero sin poder dominarse.

—¡Kremton!

Es la voz de Minos, que retumba como un bramido en el salón. Se hace un silencio total. Miktros sigue riéndose aún un instante, después hipa y se calla. Nadie se mueve.

—Kremton, eres mi hijo y por eso te perdono muchas cosas. Pero no te tolero la insolencia de sentarte en el trono del rey. —Las últimas palabras son apenas un glacial susurro—. Todavía no eres el rey de Creta ni yo estoy en la región de los muertos. Recuérdalo.

Kremton parece asustado, pero en seguida se recupera y mira a su padre como si en ese momento advirtiera su presencia. Minos le levanta en vilo del trono y le deja caer en el suelo sin miramiento alguno. Kremton es un joven corpulento, pero Minos a su lado parece un titán.

Después Minos se vuelve hacia Miktros, que de la impresión parece haber recobrado la sobriedad.

—Ten cuidado, Miktros, ten mucho cuidado. No sigas con ese juego porque puede ser peligroso.

Minos pronuncia estas palabras en un tono amenazador, sin gritar. No lo necesita. Una vez más está claro que él es el rey. Pasa al 160.

519

—¡Oh, qué lástima! —exclamas con dulzura.

Andra te cuenta por qué nunca le ha gustado Zaisia y cómo los tracios le impiden a ella, Andra, alcanzar el puesto que se merece en la corte. Le objetas que Zaisia es cretense pero Andra, enfadada de que nombres continuamente a Zaisia, rechaza esa objeción como irrelevante y continúa exponiéndote todo un catálogo de las injusticias cometidas con ella, que culminan en el hecho de que no haya sido elegida éforo.

Finalmente le traen un mensaje y Andra tiene que marcharse, no sin antes prometerte que te verá en la comida. Te diriges a tu habitación, pero antes de llegar a ella un gong anuncia que va a comenzar el almuerzo del mediodía. Pasa al 109.



520

Cuando llegas al templo, Opis y Noa no están en él. Una de las acólitas te dice que se han ido al puerto y, por el tono en que lo dice, deduces que, al menos ella, piensa que están faltando a su deber. Sales del templo. Puedes hacer una visita a Lactris (pasa al 420) o acudir al gimnasio (pasa al 340).

Ares, el dios de la guerra, se te aparece en medio de un terrorífico estampido.

—Muy bien, Alteo. Has llevado a cabo con éxito la primera parte de tu misión. Te recuerdo brevemente el resto. El próximo objetivo, mejor dicho, el principal objetivo, es matar al Minotauro. Libera a Ariadna, hija de Minos, del propio Minos. Esto resulta un poco difícil de comprender, pero estoy seguro de que tú lo conseguirás y saldrás airoso de la empresa.

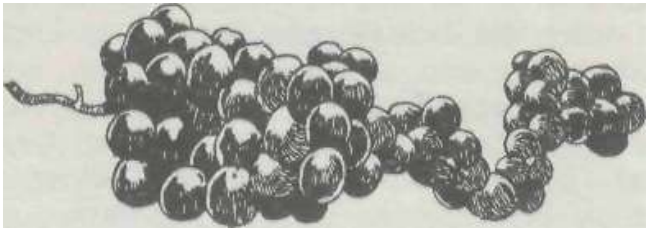
Y con un estruendo como el que hacen los ejércitos al chocar, Ares desaparece, dejando tras si un ligero hedor a sangre. Tú rememoras los acontecimientos de tu viaje hasta esa árida costa.

Por orden del dios Mermes partiste de Trezena. Mataste a Procusto, el malvado posadero, que no merecía otra cosa. Tiraste al rio a una vieja mendiga y descubriste que era la diosa Hera disfrazada. Acabaste con el jabalí de Cromion, detuviste a un ladrón en el mercado de Megera, siendo recompensado por Ciro, un agradecido comerciante que te regaló su escudo. En Eleusis, después de participar en un culto un tanto primitivo, te obsequiaron con un broche en forma de espiga. En las carreras de Acarnes te viste envuelto en un accidente múltiple de carros, del que escapaste con vida gracias a tu habilidad y valentía. Para demostrar a tu padre tu identidad diste muerte al toro de Maratón y te fue permitido tomar parte en la gloriosa victoria sobre el ejército de las amazonas.

En la travesía hacia Creta, llevando al rey Minos un mensaje de tu padre (aunque habría sido mejor enviar una flota que invadiera la isla), divisaste de lejos a la serpiente de mar, mataste al hombre infernal de Delos, superaste una tempestad y abatiste a Talos, el gigante de bronce de Creta. En resumen, mereces haber llegado a este punto de la aventura. Pasa al 397.

522

En esas piedras silenciosas está retratado Perseo, en la flor de su juventud; ha sido expulsado por el arrogante Polidectes, que bebe vino en una copa de oro mientras observa a sus sirvientes, como un poderoso general pasa revista a sus tropas antes de una gran batalla. Lleva el pelo gris muy bien peinado; en cambio el de Perseo está revuelto por el viento. El héroe debe cortar la cabeza a la gorgona Medusa, cuya mirada petrifica a los hombres. Entretanto, el rey espera la noticia de su muerte. Puedes seguir hacia fil norte (pasa al 225), hacia el sur (pasa al 144) o hacia el oeste (pasa al 179).



523

—Sí, quiero que me enseñes a saltar —respondes.

Ella sonríe.

—Bien. Pero tendrá que ser de noche, pues no puedo enseñarte al mismo tiempo que a los otros. Tres horas después de la puesta de sol ven al lugar de entrenamiento.

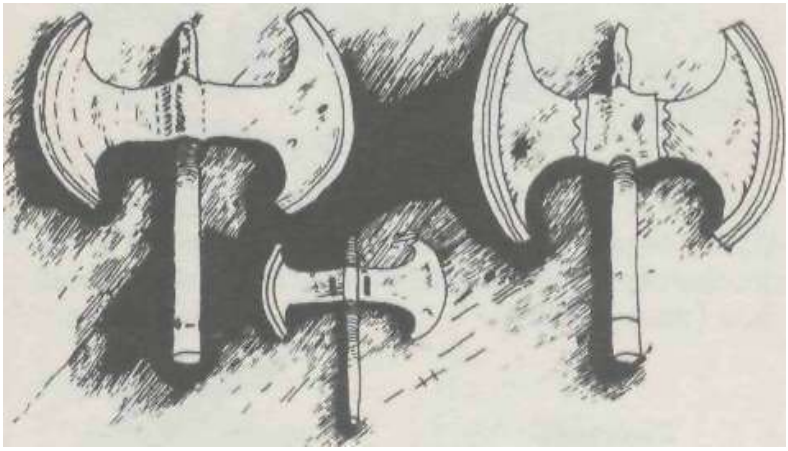
Te indica dónde está y se aleja.

Esta noche, cuando te encuentres en una sección cuyo número aparezca en cursiva, puedes como de costumbre sumarle 20 y pasar a la sección que tenga el número resultante. Pero si deseas ir a ver a Crabia, en vez de restar, suma 20 al número en cursiva y pasa al resultante.

¿Quieres ahora acudir al baile (pasa al 158) o visitar a Diftis (pasa al 117)?

524

Valeroso Alteo, te has olvidado de tu misión. Esa es evidentemente la sombra de alguien que ha perdido la vida a manos del implacable Minotauro. Por olvidarte de tu misión, pierdes 1 punto de Honor y recibes 1 punto de Deshonra. Puedes seguir hacia el este (pasa al 132) o hacia el norte (pasa al 77).



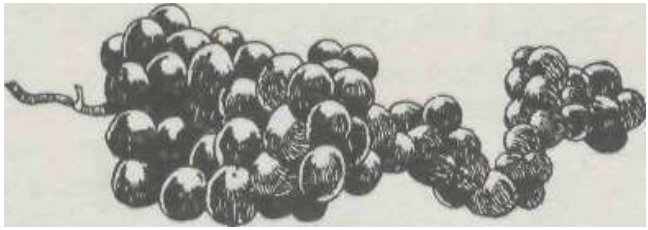
525

—¡Pequeño cachorro! —brama mientras permaneces inmóvil y sin poder hablar—. Creías que conseguirías vencerme en mi propio juego. Primero matas al Minotauro, que es más de lo que pudo hacer tu imprudente hermano. Después intentas escapar del laberinto con ayuda de este hilo. Yo te he estropeado el plan, pero tú has destruido mi palacio. Por ello te mataré.

Minos tiene Fuerza 8, Protección 16 y una espada con Fuerza 2. En este combate luchas con una penalización de —1 a causa de tus manos magulladas. No puedes retirarte. Si Minos es Gravemente Herido por ti, pasa al 88. Si eres tú el que resulta Gravemente Herido por él, pasa al 369.

526

Abandonas la habitación de Diftis. ¿Quieres acudir al festival de danza (pasa al **158),** reunirte con Opris y Lactris (pasa al **303)** o volver a tu cuarto (pasa al **100)?**



527

Saltas al corredor, donde aterrizas pesadamente. Ahora tienes guardias a los dos lados. Tu única elección es rendirte (pasa al **187)** o luchar contra ellos (pasa al 398).



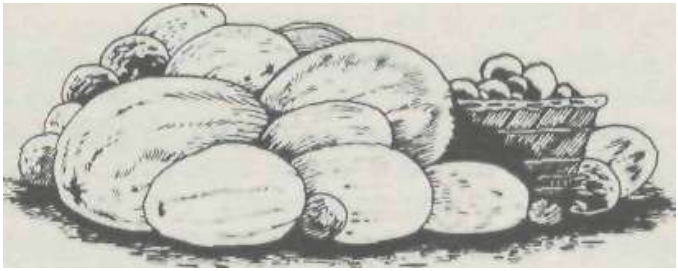
528

En la blanca pared hay pinlado un rostro con una boca de color rojo y dos pares de labios azules en lugar de ojos. Una lágrima transparente asoma en un ojo. Sigues andando, muy deprisa, maravillándote de la obra de Dédalo. Pasa al **456.**

529

—Señora —gritas apresuradamente—, tengo un mensaje para ti... de Eliduros.

Ariadna regresa. Pasa al 99.



530

En tu Hoja de Anotaciones debes apuntar los siguientes datos:

Fuerza: 4	Honor: 18
Protección: 10	Deshonra: 8
Resistencia: 30	Inteligencia: 0

Armas y armadura

Espada: Fuerza 3	Protección 0
Escudo: Fuerza 0	Protección 2
Peto: Fuerza 0	Protección 2

Posesiones

Amuleto de la reina Antiope

Los dioses

Hera: Contraria
Atenea: Favorable
Hécate: Contraria
Los demás: Neutrales

Echa un dado. Si sacas un 6, pasa al 446. Si sacas un número del 1 al 5, pasa al 226.

—¿Y qué hay de Ariadna? —le preguntas.

Diftis se encoge de hombros.

—Creo que Minos abriga la esperanza de que no sea hija suya. Olvídate de Ariadna. Carece de importancia.

—¿Y el resto de los cortesanos?

—Como muchas otras cortes, ésta se encuentra dividida en facciones. La más importante es la de los tracios. Hace unos diez años, Minos trajo a Pangrion y le nombró sumo sacerdote. Hubo entonces protestas por este hecho, que aumentaron cuando Pangrion hizo venir a otros tracios para el servicio del templo. Más tarde los tracios consiguieron ser el grupo más poderoso en la corte. Todos son fanáticamente fieles a Pangrion. Le llaman «tío». Quizá lo hayas oído.

—Todo el mundo le llama «tío».

—Sí, pero la mayoría lo hacen en broma. Los tracios se lo llaman sintiéndolo.

—¿Y tú?

—Yo no le llamo «tio» —replica Diftis secamente; después prosigue—. Pero entiende esto. Pangrion es bueno y listo. No hagas caso a los que dicen que tiene hechizado a Minos o cualquier otra estupidez de ese estilo. El Oso es demasiado sagaz para permitirlo. Pangrion fue nombrado sumo sacerdote por méritos propios. Puede que sea severo y poco simpático y resulta difícil comprender cómo puede inspirar tal devoción, pero es indudable que la inspira. No hables mal de él a los tracios o lo lamentarás. Después están los nativos de Creta, que se oponen a los tracios cuanto pueden, aunque por el momento con poco éxito. El problema está en que Lactris se considera el líder de los cretenses, pero es a la vez demasiado ambicioso para arriesgarse a enfrentarse con los tracios y demasiado orgulloso para colaborar con ellos. Es una especie de contrapeso y, fuera de su ambición,

nada tienes que temer de él. Más capaz es Opris, que mejoraría mucho si abandonara esos aires de afectada elegancia oriental. Y haría bien en dejar de cortejar a la joven Noa. Los tracios son muy suyos y ese idilio no le proporcionará ninguna alegría.

Diftis te mira a los ojos.

—Eso es todo, Alteo. Esta es la corte del rey Minos.

Ganas 4 puntos de Inteligencia. Pasa al 526.

532

Los antiguos griegos se sentían muy incómodos en la oscuridad. A ti te ocurre lo mismo. Pierdes 2 puntos de Honor. Pasa al 169.

533

La punta de la flecha está hecha de un metal muy duro y tiene una forma original. Recibes 2 puntos de Inteligencia. Pasa al 337.



534

Continúas avanzando por el pasadizo, descubriendo aquí y allá fragmentos de pinturas en las paredes. Pasa al 360.

535

Te resbalas y caes, raspándote la frente con una roca. La sangre te ciega los ojos y distingues confusamente delante de ti una figura humana. El pánico se apodera de ti cuando descubres que es Poseidón en persona, dios de los terremotos.

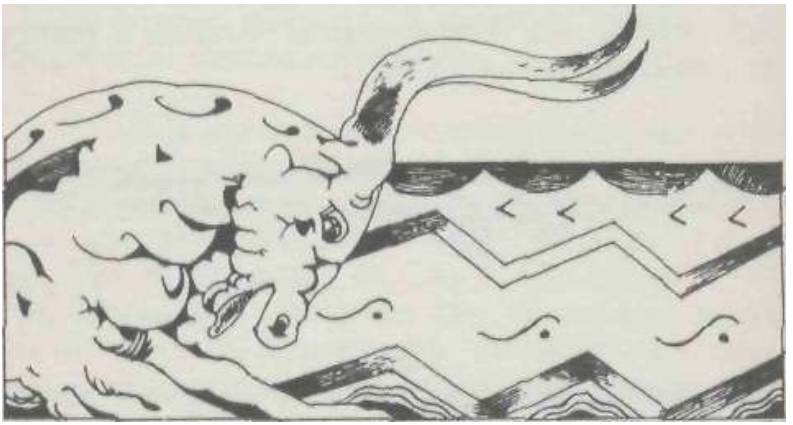
—Has matado a mi Minotauro, Alteo, y no serás

perdonado ni quedarás sin castigo. Tu hermano jamás me habría enojado de este modo. Te has ganado mi enemistad. Espera mi venganza cuando navegues por el ancho mar. Y cuando alguien te pregunte por qué sufres, dile que se debe a la cólera de Poseidón, dios del océano, domador de caballos, señor de los temblores de tierra, Poseidón el indómito, Poseidón el indomable.

Dicho esto, el dios desaparece. Te quedas solo de nuevo. Desde ahora Poseidón te es Contrario. Pasa al **28.**

536

Invocas a Zeus, rey de los dioses, que inmediatamente se apiada de ti y te transforma en un árbol cuyas raices se hunden en el suelo del salón del trono reventando las baldosas, como eterno recuerdo del ateniense que fue Alteo.

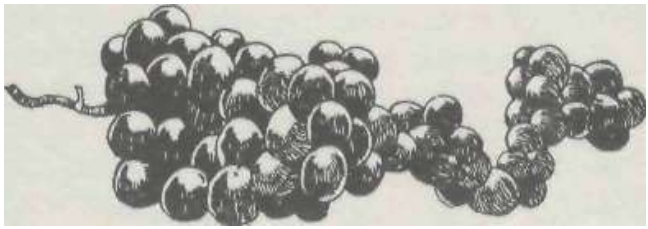


537

Corres como un desesperado. El laberinto sigue temblando. Parece que toda la construcción está a punto de derrumbarse. Tienes que pararte para recobrar el aliento. Con gran alivio adviertes que el terremoto ha cesado, pero es sustituido por aterradores crujidos de las paredes. Llegas a un cruce. ¿Tuerces a la derecha (pasa al **488),** a la izquierda (pasa al **217),** o sigues de frente (pasa al **318)?**

538

Te sientas en una piedra, arrepintiéndote de haber venido a Creta. ¡Ojalá te hubieras quedado con tu madre en Trezena o con tu padre en Atenas! Hasta tu hermano será más feliz en el Hades que tú, atrapado en esta angustiosa prisión. Te echas a llorar, al principio suavemente y luego con sollozos histéricos. Pasa al 401.



539

En tu Hoja de Anotaciones debes apuntar los siguientes datos:

Fuerza: 4	Honor: 24
Protección: 10	Deshonra: 14
Resistencia: 30	Inteligencia: 0

Armas y armadura

Espada; Fuerza 3
Piel de lobo: Protección 1
Casco: Protección 2

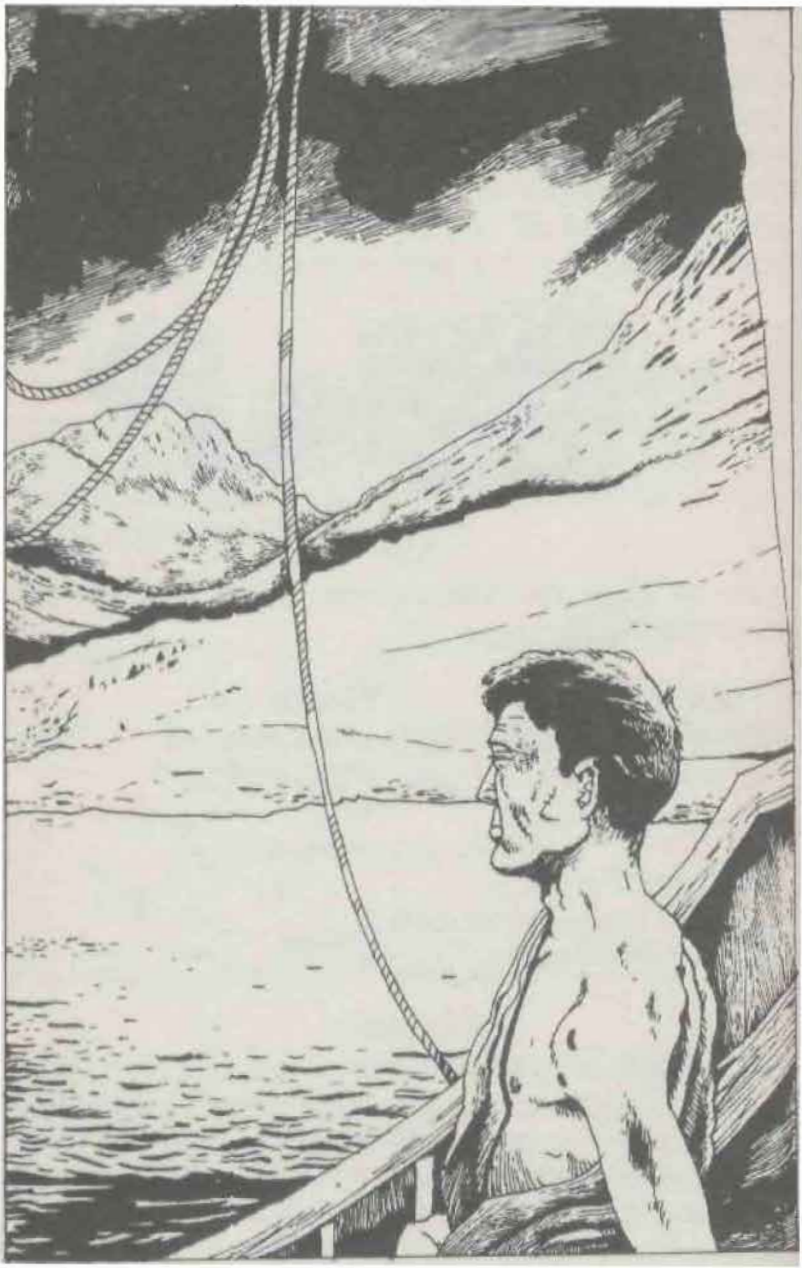
Posesiones

Broche de la reina Antíope

Los dioses

Hera: Contraria
Atenea: Contraria

Echa un dado. Si sacas un 6, pasa al 446. Si sacas cualquier otro número, pasa al 226.



Cuando subes a bordo de tu barco, el capitán te saluda con gran alegría, pues los siete jóvenes y las siete doncellas, que también han conseguido escapar, le habían dicho que temían que hubieras muerto. Guiñas un ojo a la muchacha que se parece a tu madre, la cual te sonríe encantada. Mientras el capitán te lleva a un camarote bajo cubierta, la tripulación comienza a remar con largos y enérgicos movimientos y el barco se aleja de esa isla maldita. Contemplas por última vez Creta, a la que llegaste siendo un muchacho y abandonas hecho un principe y prometido a una princesa. Pero en el horizonte se fraguan vientos de tormenta.

La aventura continúa en el tercer libro de *Crónicas cretenses,* titulado *El retorno de! Vengador.*