

Orfeo!». Era Arístides, quien indirectamente había causado la muerte de Eurídice. «No pude soportar el remordimiento y me quité la vida. Ya solo puedo aspirar a obtener tu perdón». *Perdonarle (21); pedirle algo a cambio (37)*.

45. «Traicionaste a Hermafrodito conduciéndolo a una trampa» (32). +1

46. Los dedos ágiles del citaredo interpretaron la más triste melodía que jamás se oyó en aquel oscuro reino. Hades la escuchó con deleite, pero entonces observó el frío rostro de Perséfone y vio que de sus ojos brotaban abundantes lágrimas. «¡Basta!», gritó. «Está bien, puedes llevarte a Eurídice. Sal de mi reino, ella te seguirá. Pero si dudas de mi palabra, volveré a morar entre los muertos (17).

47. Los arpeggios disiparon fácilmente aquellas voces crueles, y la marcha, amenizada por la música, ya no fue tan penosa, y así Orfeo alcanzó al fin tierra firme (35).

48. Orfeo penetró en la oscura gruta indicada por la náyade, siempre acompañada del ruido de una suave corriente. Así llegó a un maravilloso palacio subterráneo junto a un río en cuyas orillas crecían miles de amapolas. Un vado permitía cruzarlo más allá del palacio. Entonces apareció un muchacho desnudo con alas negras que nacían de sus hombros y se le acercó. «Sé a qué has venido, Orfeo; soy Hipnos, guardián de la entrada al Inframundo. Ven, por favor», le indicó, y llevándole a la orilla del río, le dijo: «Te dejaré pasar, pero antes, como tributo a mí, debes beber de estas aguas». *Tocar la lira (4); beber (9, si tienes AGUA y 14, si no tienes)*.

49. «Me llamo Hermafrodito y me dirijo a Caria», dijo el joven. Orfeo también le contó su historia, y el mancebo se quedó estupefacto cuando escuchó que quería descender al Hades. Entonces le ofreció una moneda, diciendo: «Toma este óbolo; no llegarás muy lejos sin él, si es que consigues entrar allí. Ahora debo partir». *Apunta ÓBOLO. Si tienes HERMAFRODITO, ve al 27; si no, apúntalo. Volver y seguir de frente (60); volver e ir por la izquierda (16)*.

50. «Pero ofendiste a las Moiras», dijo otra. «Te quedarás aquí para siempre», habló la tercera. «Es el castigo de quien osa perturbar el orden del cosmos». **FIN**.

51. Como todas las fieras, Cerbero también se plegó al maravilloso citaredo, tan manso como una oveja, permitiendo que continuara su camino (32).

52. La melodía cautivó enseguida al implacable Minos, y todo el tribunal se estremeció cuando se le escapó una lágrima al mismísimo juez del Infierno (3).

53. *Borra CENIZA*. Orfeo tomó en su mano la ceniza y la sopló alrededor, tiznando con ella los cuerpos invisibles que le acechaban. Eran formas monstruosas, pero nunca se le acercaban demasiado; solo le infundían miedo y desánimo con sus voces. Al saberse visibles, huyeron y pudo al fin continuar sin oposición (35).

54. Al fin comprendió; supo que aquellas señoras eran trovadoras como él, y que estaba estropeando la armoniosa sinfonía que estaban tejiendo para sustentar los cielos del cosmos. Se dio la vuelta y la vio al fin, radiante, siguiendo sus pasos con sus gráciles pies desnudos. La abrazó con fuerza, le dijo que la amaba, y al soltarla, su imagen sonriente se desvaneció. Y Orfeo al fin encontró la paz. **FIN**.

55. «He conocido a un joven con ese nombre, pero ya ha partido», explicó Orfeo. «Entonces llévate mi llanto contigo, pues del lugar a donde vas no has de regresar jamás», contestó la náyade. *Para recoger sus lágrimas en la cantimplora, apunta LÁGRIMAS; si ya tienes AGUA, decide cuál de las dos quieres conservar y borra la otra. Volver e ir al frente (60) o a la derecha (34)*.

56. Unas mujeres de cabellos serpentinos que blandían látigos acudieron a la llamada de Orfeo. «Estoy vivo; no debería estar aquí», advirtió. «Es cierto», dijo una de ellas. *Si tienes ERINIAS, ve al 50; si no, ve al 3*.

57. «Ayudaste a las Moiras a perpetrar la desgracia de Hermafrodito» (32). +1

58. Por más que lo intentara, Orfeo no podía ocultarse de las Erinias, pues estas portaban antorchas con las que siempre terminaban encontrándolo. Resignado, cerró los ojos esperando su final, pero al abrirlos, sus perseguidoras habían desaparecido. Sin embargo, comenzaron a sonar sus voces en su cabeza. «¡Ríndete, ríndete!», repetían sin cesar, allá a donde iba. *Apunta ERINIAS y ve al 24*.

59. *Borra CARNE y LETEO*. Cerbero devoró la carne con avidez, pues no acostumbraba a disfrutar de tales manjares. Pronto, las aguas del Leteo hicieron su efecto y el monstruo pareció confundido, lo cual aprovechó Orfeo para escabullirse (32).

60. El camino sinuoso no llevaba a ninguna parte, pues tras varias vueltas y revueltas volvía al mismo punto; pero a un lado se erigía una cabaña de la que emergía el olor de un guiso. *Entrar en la cabaña (28); volver e ir a la derecha (34) o a la izquierda (16)*.



Dédalo

# MICRODÉDALO: ORFEO

Orfeo, hijo del dios Apolo y de la musa Calíope, fue el músico más grande de todos los tiempos. Provisto de su lira, fabricada por Hermes con el caparazón de una tortuga, y de su talento, únicamente comparable al de su divino progenitor, era capaz de conmovir no solo a hombres y a fieras, sino también a los árboles, piedras y ríos, que detenían su curso por el influjo de su música.

Tras acompañar a Jasón y a los argonautas en la aventura en la que lograron hacerse con el vellocino de oro, Orfeo volvió a su hogar y allí se enamoró de una dríade llamada Eurídice, la cual, cautivada por su arte, aceptó unirse a él en matrimonio. Pero el día de su boda, Arístides, un rústico amigo de Orfeo, se emborrachó y corrió tras Eurídice con la intención de hacerla suya. La dríade, aterrorizada, se alejó de su ebrio perseguidor a la carrera, con tan mala suerte que en su huida pisó una serpiente y esta le mordió en el pie, inoculándole un veneno que acabó con su vida.

Orfeo, destrozado y hundido por la pérdida de su amada Eurídice, se retiró a los bosques, donde lloraba su desgracia entonando elegías con la lira a la sombra de los árboles, que se combaban afligidos por su canto desesperado, y rodeado de bestias salvajes que gemían constantemente a su alrededor, contagiadas de su hondo pesar. Tan sentido fue su canto que incluso las dríades de todos los bosques cercanos acudieron a llorar a su lado. Una de ellas, profundamente conmovida, le desveló que en una parte del bosque donde ella moraba había una entrada al Inframundo, el lugar a donde van las almas de los muertos, y le propuso que se adentrara en las profundidades del reino gobernado por Hades para pedirle que permitiera a Eurídice regresar al mundo de los vivos. Orfeo, sin nada ya que perder, se dispuso a emprender la que sería su última aventura. ¿Podrás ayudarle a rescatar a su amada Eurídice del Inframundo? Compruébalo pasando al párrafo 1.

**Microdédalo 1: Orfeo** es una obra realizada en 2015 por **Juan Pablo Fernández del Río** para la asociación **Dédalo**, revisada por **Fernando Lafuente Clavero** y maquetada por **J. P. Fernández**. Se prohíbe su reproducción, distribución, comunicación pública o transformación sin permiso expreso de sus titulares.

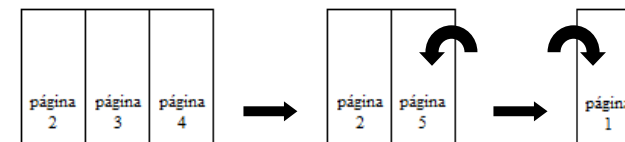
Más información en <http://librojuegos.org/microdedalos>  
e-mail: [microdedalos@librojuegos.org](mailto:microdedalos@librojuegos.org)

# MICRODÉDALO 1



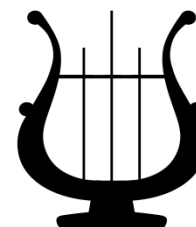
## ORFEO

**Microdédalo** es una serie de librojuegos de una página en forma de folleto. Para jugar solo necesitas un lápiz, una goma e imprimir esta hoja por las dos caras, doblando las páginas tal como se muestra en la figura:



La aventura se divide en párrafos numerados, al final de los cuales suele haber varias opciones en *cursiva* y acompañadas de números en **negrita** que indican qué párrafo debes seguir leyendo según tu elección.

Más abajo verás una lira y un apartado para anotar claves. Cada vez que uses la lira, tacha una cuerda; si tachas las tres, no podrás volver a usarla aunque se te ofrezca la opción. A veces se te indicará que apuntes, borres o uses una clave determinada escrita en mayúsculas; obviamente, solo puedes usarla o borrarla si la tienes apuntada. Cuando estés listo para comenzar, lee la contraportada (página 6).



## CLAVES