

ESCAPE BOOK



# EL LABERINTO DE LOS MITOS

**MELA MALUENDA**

ilustrado por  
**Isa Loureiro**

LAROUSSE

Dirección editorial: Jordi Induráin

Edición: Sofía Acebo

Corrección: Miguel Vándor y Álex Herrero

Maquetación, diseño interior y cubierta: Víctor Gomollón

Primera edición: febrero de 2022

© Mela Maluenda, por los textos

© Isa Loureiro, por las ilustraciones

© Larousse Editorial, S. L.

Rosa Sensat, 9-11, 3.ª planta (08005 Barcelona)

Telf.: +34 93 241 35 05

 @larousse.esp

 @larousse\_esp

 larousse@larousse.es

 @Larousse\_ESP

 www.larousse.es

 Larousse Editorial SL

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes plagieren, reprodujeren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte y en cualquier tipo de soporte o a través de cualquier medio, una obra literaria, artística o científica sin la preceptiva autorización.

ISBN: 978-84-18882-02-9

Depósito legal: B-10183-2021

1E11

*A ti, Henry, por aventurarte  
en mis propios laberintos.*

## SUMARIO

LAS REGLAS DEL JUEGO .....	8
Rumbo a Rumbo .....	11
Laberinto infinito de mármol.....	16
El cometido de Sita .....	20
Alfabeto griego .....	23
El mito maya: Ixchel.....	26
Las partes del todo .....	32
La luz del torreón.....	35
El mapa del mundo .....	40
Trabajo en equipo.....	45
Runas nórdicas .....	48
El mito griego: Temis.....	54
La decisión final .....	61
Laberinto romano de arbustos.....	64
Sigue las huellas.....	69
Primer encuentro: letras.....	74
Tercer encuentro: el recorrido .....	76
Glifos mayas .....	78
El mito nórdico: Thor.....	82
Laberinto cretense de piedra .....	88
Último encuentro .....	93
Kanji japonés.....	95
Laberinto multicursal de cristal .....	99
Segundo encuentro: idiomas.....	104
La historia de las culturas .....	106
La llave que te define.....	110
El mito japonés: Okuninushi.....	114
El cambio de rol .....	120
CÓDIGOS.....	127
PISTAS .....	137
SOLUCIONES .....	143
¿QUIÉN HA CONSTRUIDO ESTE LIBRO?.....	157
LA GUÍA DE ESTE <i>ESCAPE BOOK</i> .....	158

## Las reglas del juego

### ¡Te estábamos esperando!

Este es un libro especial, igual que tú. Para poder viajar por él, primero tendrás que comprender tu misión. Sí, has leído bien: eres imprescindible. Sin ti el libro no podría seguir su propio recorrido. Vayamos por partes:

- 1** El libro está desordenado. Para organizar el caos tendrás que resolver enigmas.
- 2** Existen dos tipos de pruebas: las individuales y las colaborativas.
- 3** Las pruebas individuales tienen como resultado un código. ¿Qué debes hacer con él? Una vez lo hayas resuelto, ve a la solapa izquierda del libro para ver la referencia en el laberinto de colores; memoriza la posición y el color y ve a la solapa derecha. Allí encontrarás la página por la que seguir leyendo.
- 4** Las pruebas colaborativas son una combinación de cuatro códigos. Para poder encontrar las claves deberás leer y resolver las pruebas de los cuatro protagonistas. Una vez tengas las soluciones, las uniremos para crear un nuevo código.

### ¿Cómo empezar?

El primer capítulo es el único que está ordenado. Empieza leyéndolo y deja que los protagonistas del libro te guíen.

### Tu caja de herramientas

Para poder resolver con éxito cada prueba encontrarás diferentes recursos que te facilitarán avanzar por la historia. ¿En qué consisten? Al final del libro hallarás cuatro apartados:



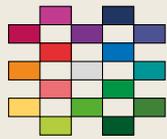
**CÓDIGOS** Para resolver algunas de las pruebas necesitarás algo más de información. Siempre que encuentres este icono deberás consultar el apartado final de CÓDIGOS.



**PISTAS** Cada prueba tiene tres pistas para ayudarte a resolver el enigma. Busca al final del libro las pistas por el título del capítulo.



**SOLUCIONES** En este apartado te mostramos el resultado de cada enigma para que puedas continuar la lectura.



**LABERINTO DE COLOR** En las solapas del libro podrás consultar las correspondencias entre los códigos (en la izquierda) y las páginas de los capítulos (en la derecha). Tienen que coincidir en posición y color.



**PRUEBA INDIVIDUAL** Cuando veas esta llave significa que tienes todo lo necesario para resolver el enigma.



**PRUEBA COLABORATIVA** Si ves este icono, debes resolver la prueba y reservar la solución. Más adelante usarás esta solución para combinarla con otras tres.

*¡Ahora empieza tu aventura!*



## Rumbo a Rumbo

Suena el móvil. Nadia llamando. Le cogería el teléfono, pero estoy en una partida *online* y si le contesto ahora me matará. Es mi mejor amiga, pero sigue sin entender que jugando en línea no puedes pausar la partida sin más. Mucho menos si eres chica y te has ganado una buena reputación en el mundo de los videojuegos. Por buena reputación me refiero a que me dejan jugar con ellos. *Ellos...* ¿Quiénes serán? Trato con ellos a través de Discord, pero seamos sinceros, de ellos solo conozco su forma de jugar. No son como Nadia o Marcus, mis amigos de verdad. Y de Hiro ya os hablaré más adelante. Me pongo muy tensa con este tema y me hará perder la partida. Marcus siempre dice que cuando me manten he de pensar que en los videojuegos nunca mueres de verdad, solo se reducen tus posibilidades. Seamos honestos, lo que no te mata te deja con poca vida. Básicamente, los videojuegos son un ejercicio de supervivencia extrema sin correr riesgos. Solo te duele el ego, como diría Nadia.

¡Ay! Ahora me siento mal por no responderle, ella no me dirá nada, pero sé que sabe que si no se lo cojo es porque estoy jugando. En cualquier otra circunstancia siempre respondo.

«El esfuerzo es la magia que transforma los sueños en realidad». Este es su lema; creo que lo sacó de un videojuego, pero ella no lo admitirá nunca. Tendrías que verla, es la chica más fuerte que he conocido. No solo físicamente. Es indestructible. Da igual que el mundo se venga abajo, que ella siempre se mantiene en pie.

Ojalá yo fuera así... Aunque me encanta mi vida, siento que siempre me estoy disculpando por todo, como si tuviera que pedir perdón por existir.

Por ejemplo, esto de los videojuegos no creáis que lo hago por diversión. Bueno, en realidad también. Me refiero a que yo voy a ser programadora de videojuegos profesional, una mujer programadora. Para eso, primero he de practicar muchísimo, estudiar los gráficos de las partidas, las estrategias, resolver acertijos... Es decir, documentarme a fondo sobre el tema. Cuando era pequeña mi padre me enseñó uno de los primeros videojuegos: el Atari, y ahora uso esa palabra como mi usuario. No os lo había dicho aún, me llamo Sita. Teresa y de ahí el apodo de Sita, pero para los videojuegos el nombre de Atari me parece letal.

A lo que iba, necesito documentarme a fondo para saber cómo crear el mejor videojuego de la historia. Pero tengo la sensación de que no me toman en serio. Es como la gente que cree que el grafiti no es un arte, sino solamente un acto de vandalismo. Es verdad que hay grafitis y grafitis, pero se ha de ampliar la visión.

En el caso de Nadia, ella está focalizada en el deporte. Entrena casi tres horas diarias y cada día realiza diferentes ejercicios, pero nadie cree que ella esté perdiendo el tiempo, ni se preocupan por si está demasiadas horas ejercitándose. Si yo estuviera jugando a Zelda, Super Mario, Lego, Harry Potter o Fortnite las mismas horas que ella pasa entrenando, seguro que todos se escandalizarían.

¡Oooh! Ahora sí. Muerta... Es un juego de práctica y habilidad, requiere tiempo, prueba y error. Fin de la partida por hoy.

Suspiro. Después de leer un libro, ver una peli o jugar a un videojuego siempre necesito unos segundos de asimilación. Integrar todo aquello que ha sucedido y paladearlo un último instante antes de soltarlo.

Llamo a Nadia. No contesta. Ahora debe ser ella la que está entrenando. ¿Qué deben de estar haciendo los chicos? Son las 16:00, así que Marcus aún debe de estar ayudando a sus padres en el restaurante. Ey, Hiroki... Aunque somos amigos prefiero esperar a que Nadia y Marcus estén libres antes de llamarlo a él. No pasa nada, ¿eh? Es muy majo. De hecho, se parece bastante a mi madre, no de cara precisamente, sino por lo que le gusta la historia. Mi madre, Moira, era una gran historiadora, creía que debemos



aprender de nuestros ancestros para no repetir los mismos errores del pasado. Hiro es bastante parecido a ella. Es muy estudioso, cauteloso y siempre trata con respeto a los demás. Pero a veces puede parecer muy frío. A Nadia y a Marcus los conozco desde el parvulario, somos como hermanos. En cambio Hiroki llegó el año pasado de Noruega. Es una larga historia. Su abuela es japonesa, pero su padre es noruego. Pues no, no era tan larga la historia.

¡Eh! ¿Qué es esa luz? ¿La has visto? Es como si fuera un rayo, pero es de día... Qué cosa más extraña... Ahí está otra vez. Ahora sí que la has visto, ¿a que sí? Pero esta vez procedía de abajo. A lo mejor es algún crío jugando con una linterna. Debe de ser un foco enorme para que se vea a la luz del día. Abro la ventana, pero no hay nadie. Espera, hay un perro. Qué majete, está moviendo la cola al vernos. ¿Tú crees que se ha perdido? Bajo a ver. Me he de dar prisa porque siempre me cuesta mil horas salir de casa. Me da pánico dejarme las llaves de casa y quedarme encerrada fuera. Mi padre, Alexander, no viene hasta tarde y nadie más tiene una copia.

Vale, voy a hacer un repaso rápido. Llevo el móvil encima. Dudo de si coger el cargador; odio quedarme sin batería y no poder cargarlo. ¿Qué más? Gafas de sol graduadas, las otras las llevo puestas. ¿Funda? Toallita para limpiarlas. ¿Jersey? Creo que no hace frío. Monedero, pañuelos..., ¿algo más? ¡Ay! Seguro que me dejo algo, pero si tardo más quizá el perro se marche. Aunque si se fuera sería porque ya tiene dueño y no estaría perdido, así que no hay decisión mala.

¡Que va! ¡Ahí está! Mira por la ventana. Está absolutamente quieto mirando hacia aquí. ¡Qué raro! Está quieto como una esfinge. Corre, salgamos ya a por él. ¿Lo tienes todo?

Tengo una sensación extraña con este perro. Es como si ya lo conociera. No tenemos perro desde hace años, aunque me encantaría, pero mi padre cree que eso nos ataría y que hemos de mantener nuestra libertad. Cuando vivía mi madre teníamos a Sting. Era un *golden retriever* precioso, pero un día desapareció sin más. Mi padre dijo que Sting fue en busca de mi madre y que

al no encontrarla siguió buscando. Es una historia bonita. En todo caso el perro era de ella, así que es posible que sucediera como dice mi padre.

Míralo, viene hacia nosotros. Qué bonito, se debe de haber perdido. A ver si lleva chapa identificativa... ¡Sí! Qué bien, eso quiere decir que tiene familia y que quizá lo estén buscando. Pero... no entiendo cuál es el número... ¿Solo dos dígitos? ¿Me ayudas?



Esta es la primera prueba. Si necesitas ayuda puedes consultar las PISTAS (página 137).

Si ya has encontrado el código puedes escribirlo aquí:

**CÓDIGO**

--	--



Ve a la solapa izquierda del libro. El laberinto de color te ayudará a encontrar la página relacionada con tu código (en la solapa derecha).

**PÁGINA**

--	--

**¡Muévete a la página indicada para empezar el segundo capítulo!**



Es la ocasión para transitar por el laberinto de Hiroki y Thor.

## Laberinto infinito de mármol

—Thor, ¿qué significa DUGR? —pregunto contento de poder aprender algo más que a hacer el bruto.

—DUGR, mi pequeño enclenque, significa 'fuerza' —dice satisfecho Thor.

—No me lo puedo creer. Después de investigar las runas, el *fu-thark* joven, el lenguaje nórdico antiguo... Tantas molestias y estudio para descubrir que DUGR es fuerza.

—Me desespero. Esta palabra la podría haber adivinado solo con echar un vistazo a Thor nada más verlo. Estoy agotado y seguro que ahora va a lanzarme bolas de fuego o sapos de oro o cualquier otra locura para probar mi resistencia. Lo he entendido, mola jugar un rato al día con el cuerpo, ver que soy capaz de más de lo que creo...

—Aprendizaje recibido, no quiero seguir con esto. ¿Me oyes? No quiero seguir aquí. Dime cómo salir. Dime cómo salir o te voy a...

—¿A qué? ¿Te atreves a amenazar a Thor? ¡Qué valiente, Hiro! Antes de perder una pierna a manos de mi martillo, creo que deberías reflexionar acerca de *dugr* —me dice seriamente Thor.

—Ya me lo has dicho, es fuerza y ya me has mostrado de lo que eres capaz. No tengo ninguna posibilidad contra ti y no puedo salir de aquí sin ti. Eres mi guía, un guía que me amenaza y trata de hacerme sufrir. ¿Para qué? Para que aprenda lo increíble que es la fuerza. Sí, lo es, me tienes alucinado con tus musculitos, pero creo que hay más cosas aparte de intimidar.

Respiro porque me va a dar algo. ¿Qué estoy haciendo? Párame ya. Nunca en mi vida me había enfrentado a alguien más fuerte que yo. Incluso creo que me da igual si me machaca. Es hora de hacer valer mis creencias y con la fuerza no es suficiente.

Thor me hace una reverencia un tanto burlesca, se sienta y me mira, diría que con... ¿Admiración? ¿Es posible?

—Hiroki —me dice en tono amable—, si me permites aclarártelo... DUGR es fuerza, sí, pero no es solamente fuerza física. Simboliza la fuerza física, la mental y la espiritual. Para un guerrero vikingo, estos tres estadios son igual de importantes.

—¡Ah!

—Entiendo que en la sociedad actual se me perciba como un salvaje. No te culpo por ello. Debes saber, no obstante, que los vikingos poseemos nuestra propia sabiduría. No se trata solamente de luchar. Todo vikingo debe abrazar a la muerte antes de que ella venga a ti. No se trata solo de aceptarla, sino de integrarla en tu vida. Estar dispuesto a sacrificar tu vida por un bien mayor —dice Thor con orgullo.

—Eso os honra. Yo no le temo a mi muerte, pero sí al dolor y a la muerte de un ser querido. Desconozco cómo sois capaces de aceptarlo pese a que sea la forma más lógica. Denota una gran entereza emocional —le digo profundamente admirado—. Por mi cuerpo hay sangre vikinga noruega y samurái japonesa, y es la primera vez que me siento orgulloso de mi linaje.

—Los vikingos también eran ingeniosos y ambiciosos —sigue contando Thor—. No se quedaban asentados en un solo lugar. Viajaban, conquistaban, conocían otras culturas... Si querían algo, lo hacían. No necesitaban reflexionar las cosas tanto como tú. —Thor sonrío con complicidad—. No sabían medir con precisión los riesgos que corrían. Simplemente se atrevían a correrlos. Eran tiempos más sencillos. Más duros, pero con menos dudas. Mira, Hiroki, no pretendo que te conviertas en un salvaje como yo, no obstante no te iría mal atender más a tu intuición. Darle más rienda suelta a tu vida. Atreverte y arriesgarte a equivocarte. No tenerlo todo siempre tan controlado —dice Thor divertido.

Me siento identificado y ofendido, así que agarro una piedra del suelo y se la tiro a Thor, que suelta una carcajada, coge un pedrusco enorme y lo lanza a mi lado. Es arriesgado jugar a hacer el bruto con un dios de la guerra. Pero, por alguna razón, no puedo

parar. Me siento fuerte, seguro y, ¿por qué no?, un poco asalvado. Tomo otra piedra y se la lanzo de nuevo. De pronto aparece un escudo en mi mano y cada vez que avanzo hacia Thor mi imagen se multiplica y me convierto en un ejército de escudos vikingos. No temer a la muerte, qué gran regalo sería. ¡Pam! Una de sus piedras me ha dado en la cabeza, me mareo y me entra la risa. Me ha hecho daño. Seguramente me saldrá un chichón enorme, pero ahora mismo me da igual. Me siento más vivo que nunca.

—Hiro, estás preparado, es el momento para que transites por tu propio laberinto. Estate atento a cualquier matiz que puedas ver, y no ignores a tus amigos. Sin su resultado no podremos avanzar.

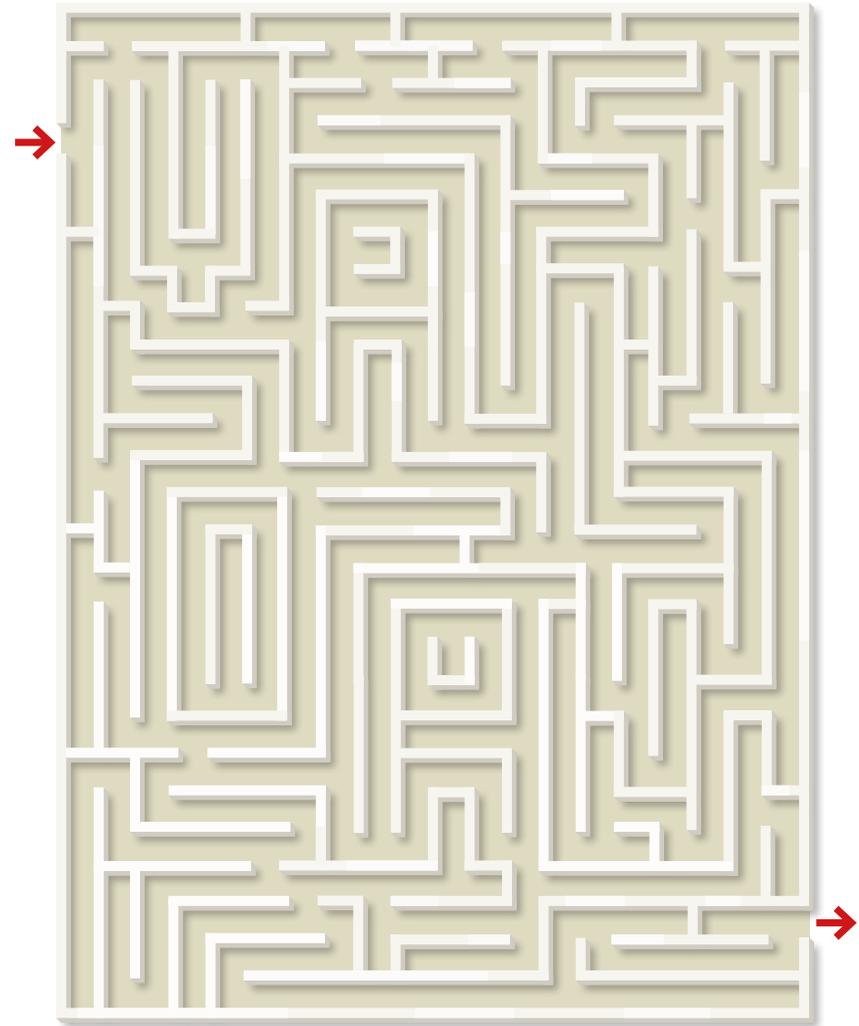


**¿Qué tienes que hacer en este laberinto?**  
Si no sabes la respuesta, ve a las **PISTAS**  
en página 137.



Reserva la solución, apúntala en la página 125.

*Ve a la página 99 en busca de Marcus.*





Tras el último encuentro sabrás  
quién sale del laberinto.

## El cometido de Sita

Marcus ha sido el primero en salir del laberinto, estoy impresionada. Rumbo me acaricia la pierna. Realmente he tenido una posición privilegiada al poder observarlos a todos. Si ya he resuelto el último acertijo, ¿por qué sigo sin encontrar la salida de la torre?

La solución era VIAJERA. Me gusta. Viajar es explorar. Siempre abierta al mundo. Pero deja de tener sentido si no puedo ir al mundo exterior. Supongo que lo que debo aprender es que el mundo sigue girando sin mí.

Mira, Hiro también ha salido de su laberinto. Está hecho un cromo, pero se le ve feliz. ¡Oh! Marcus e Hiro se reencuentran. ¡Qué bonito! ¡Qué extraño que Nadia sea la última en salir! Ahí está, tan pancha, paseándose, oliendo las rosas... Realmente está transformada.

Pero ¿y yo? ¿Por qué no puedo salir? Igual me he dejado algo por hacer.

—¡¡¡Sitaaaaaaaaaa!!! —grita Hiroki desde abajo. ¡Qué emoción que me llame!

—¿Puedes verme? —le contesto asomada a la ventana del torreón.

—Claro que podemos verte —responde Marcus—. Baja de ahí. Tenemos que ponernos al día.

Bajar, como si yo no quisiera bajar. No tengo ni idea de cómo salir de aquí.

—Okuninushi, por favor, ayúdame —le digo dirigiéndome a Rumbo—. Ahora no te lo pido por mis amigos, sino por mí. Te has ido, pero te has olvidado de dejarme salir.

Rumbo se estira para que le rasque la barriga. No puedo evitar sonreír.

—Sita, ¿estás bien? —pregunta Nadia. Vuelvo a asomarme, están los tres juntos. Qué envidia me dan. ¿Por qué no puedo ir con ellos?

—Sí —contesto—. Estoy bien, pero sigo sin saber cómo salir. ¿Cómo lo habéis conseguido vosotros?

Los tres responden a la vez:

—Tomando decisiones —dice Marcus.

—Luchando —grita Hiroki.

—Meditando —responde Nadia.

Ninguna de las tres respuestas parece que pueda ayudarme en nada. Yo estoy aquí sola con Rumbo y sin ninguna prueba por resolver. Voy a planificar, que es lo que estoy acostumbrada a hacer.

—No os preocupéis —les digo—. Yo os guiaré desde aquí arriba.

Justo cuando digo esto noto un temblor muy fuerte en el suelo.

—No tengáis miedo —les vuelvo a decir.

Pero en cuanto lo digo, de nuevo viene otro terremoto y la tierra empieza a quebrarse. Mis amigos corren peligro, pero a mí no me afecta en absoluto. Bien, tendré que ser sus ojos entonces.

—No os preocupéis, yo lo que haría es...

En cuanto empiezo a hablar, un terremoto más grande parte el suelo en tres bloques separándolos por el vacío.

—¡¡¡Chicos!!! —Otro temblor.

Nadia, después de observar, me dice:

—Sitaaa, no hables más. Creo que los temblores vienen de ti.

—No puede ser —le contesto—, lo único que quiero es...

Marcus me interrumpe:

—Sita, guarda silencio. Cada vez que hablas aparecen nuevos terremotos.

—Pero si solo pretendo... —sigo empeñada en lo mío.

—No es buena idea —grita Hiroki.

—Solo quiero protegeros —digo de golpe.

Y cuando lo digo unas ramas atrapan a Hiro. No puedo creerlo. ¿De verdad soy yo? ¿Tú qué opinas? Empiezo a recordar las enseñanzas de Okuninushi: enraizar, confiar y soltar. Miro por la terraza y veo que Hiro cada vez está más atrapado, los arbustos lo

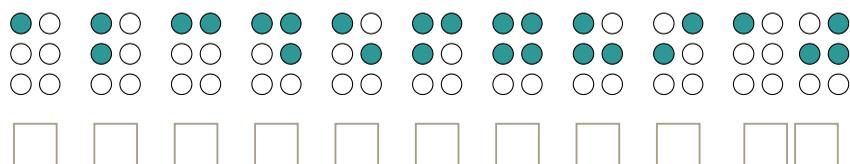
retienen hasta inmovilizarlo. Nadia y Marcus parecen estar bien, pero no van a socorrer a Hiro. Así que les grito una última palabra sin querer:

–¡¡Nadia, Marcus, ayudad a Hiro!! –definitivamente soy yo.

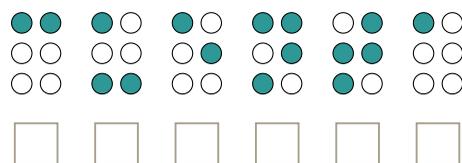
En el momento que lo digo, la tierra tiembla sin parar. Nadia cae en unas arenas movedizas y Hiro va desapareciendo por momentos. ¿Qué puedo hacer? ¿Qué puedo hacer? He de respirar y confiar, ellos solos pueden. Confía, Sita, confía. Un enigma se ilumina en la pared del torreón.



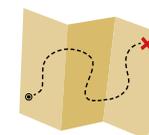
Descifra el mensaje siguiendo las pistas de la página 137.



Recuerda: Cada número...



Marcus va a descubrir el alfabeto griego contigo y con Temis.



## Alfabeto griego

–Temis, ¿lo has visto? He encontrado la solución, ¡yo solo!

Bueno, tú me has ayudado, pero me gustaría atribuirme el mérito. Creo que eso hará que le guste a Temis. Me gusta gustarle.

Ella me está mirando, pero no sonrío. Es como si estuviera esperando algo. Se lo daría, pero no sé qué es lo que quiere.

–¿Y bien? –me pregunta Temis.

–Y bien –le contesto desconcertado.

–¿Cuál es la conclusión? –me interroga ella.

–¡BALANZA! –digo todo orgulloso. Parece decepcionada, así que modero mi emoción. No entiendo nada.

–BALANZA es la solución del enigma visual. Correcto. Lo que nos interesa saber es por qué has resuelto la prueba con la balanza –dice ella. Al verme tan desconcertado, sigue–. En la mitología griega yo estoy representada con una espada y una balanza. ¿Por qué crees que no te ha tocado la espada?

¡Oh, no! ¿Nos hemos equivocado? Ya sé que el premio me lo he otorgado a mí mismo y que el error es más fácil de digerir si es compartido. Pero es que tengo pánico a equivocarme, por eso nunca tomo decisiones.

–¿Marcus? –insiste Temis.

–Es que no lo sé –digo avergonzado.

–Claro que no lo sabes. Para eso estamos aquí, para averiguarlo. Al principio, todas las teorías son posibles. Si esto fuera un juicio –Marcus tiembla solo de pensarlo– primero escucharíamos los alegatos, y luego buscaríamos las evidencias. Bien, ¿por qué crees que el laberinto ha escogido la balanza y no la espada? –vuelve a cuestionarme Temis.

—No lo sé —digo con un tono más humilde que antes. Temis parece enfadada. No me gusta decepcionar a la gente.

—Y si lo supieras, ¿qué sería? —responde rápidamente ella.

—Yo no... No... No sé. —Ni siquiera la miro, ¡qué vergüenza! ¿Debería saberlo? ¿Tú lo sabes?

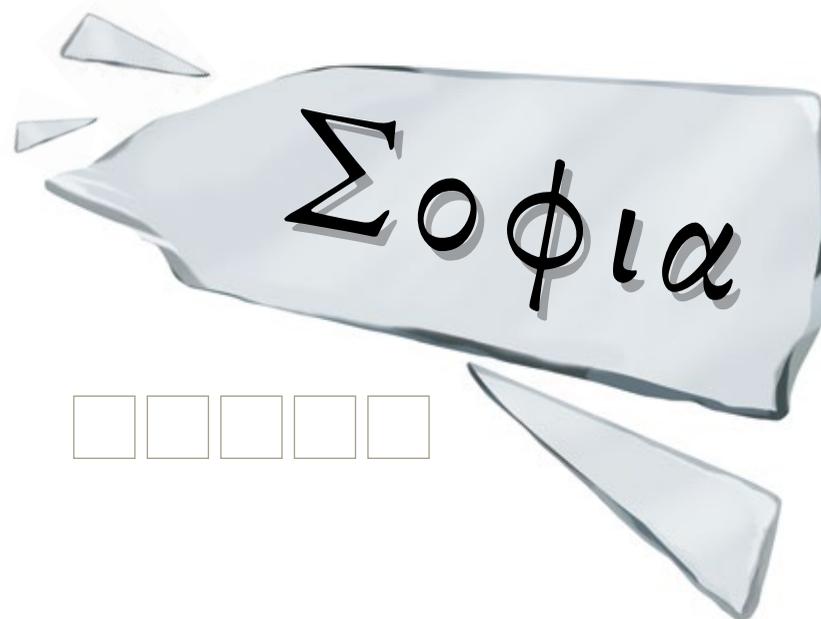
Temis suspira y desenfunda su espada. Marcus se queda quieto. Confía. Ella, de manera delicada, clava su espada en el suelo delante de él. Le pide a Marcus que la levante 90° del suelo aguantando la daga en horizontal y que dé una vuelta entera con ella. Marcus quiere hacerlo bien. Le recuerda a cuando Sita le propone uno de esos planes suyos que él todavía no comprende y aun así siente que tiene que hacerlo. Levanta la espada y, a medida que gira con ella, los cristales del laberinto se acercan hacia él mostrando su reflejo. Temis desaparece y Marcus queda atrapado en un hexágono de espejos a su alrededor. Cada lado refleja a un Marcus con matices diferentes.

¿Qué es esto? ¿Qué he hecho? En todos los lados aparezco reflejado, pero no me reconozco. ¿O sí? No quiero admitir quién soy, no me gusta. En un espejo me veo tumbado en el suelo con las manos entre las piernas. En otro estoy en un banco comiendo sin prestar atención a mis amigos. En otro estoy muerto de vergüenza. Hay un reflejo que ni siquiera entiendo... Está vacío, es el único en el que no salgo.

—Temis, no me dejes. Dime qué tengo que hacer —grito desesperado. Estoy cansado de verme a mí mismo. Quiero que esto pare. Quiero que esto termine. Yo no soy así. Me muestran como un cobarde, inseguro, simplón, comilón... Todo eso son puras etiquetas. Yo soy mucho más que eso. La *mia mamma* siempre me dice que yo soy grande. Por fin voy a serlo. ¿No lo crees? Cojo la espada, la sujeto con fuerza y rompo uno a uno todos los espejismos. Todos no. El cristal que no contenía ningún reflejo no. Ese lo dejo de pie. ¡Qué subidón! He roto mi propia cárcel. ¡Qué liberación!

—Vaya, vaya, pequeño Marcus, parece que vas a ser más resistente de lo que creía. Romper con los prejuicios del pasado es la clave para construir tu nuevo yo. Te hará falta un ingrediente

para pintar ese lienzo en blanco. Como diosa griega, el misterio se muestra a través de mi idioma en el trozo de cristal que hay a tus pies. Cuando descubras la solución ven a mí para que te revele el significado.



Utiliza los códigos de la página 130 para descifrar el mensaje.



Apunta esta palabra en la página 124 junto a las otras que has ido descubriendo con Nadia, Hiro y Sita. Luego ve a la página 104 para encontrarte con ellos.