



El laboratorio de **Tresias**

Semillas de aventura



José Calvo Muñoz «Calmujo»

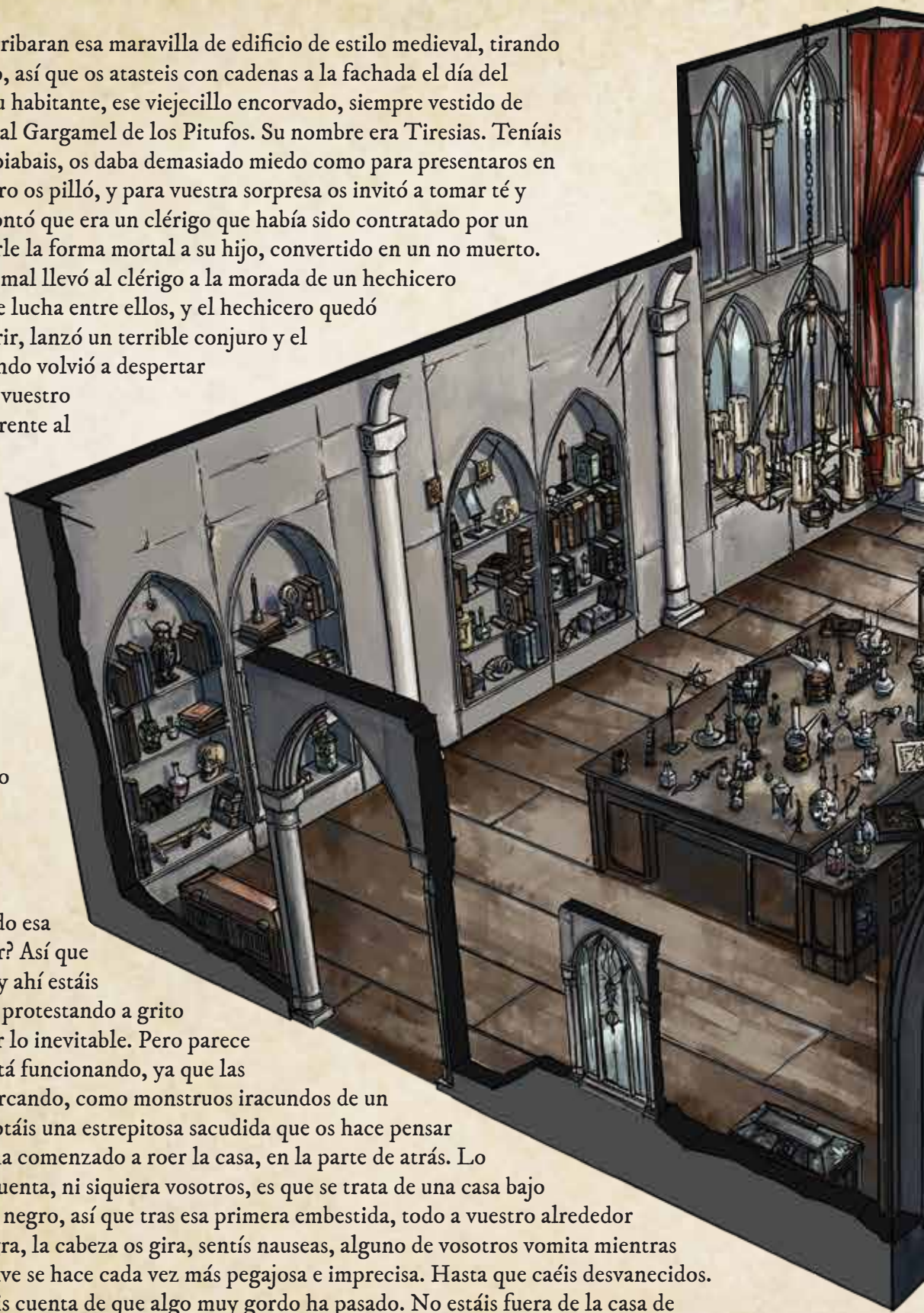
Shadowlands



Ana Belén Herrera de la Cruz

El laboratorio de Tiresias

No podíais dejar que derribaran esa maravilla de edificio de estilo medieval, tirando a románico estrambótico, así que os atasteis con cadenas a la fachada el día del derrumbe. Conocíais a su habitante, ese viejecillo encorvado, siempre vestido de negro, que os recordaba al Gargamel de los Pitufos. Su nombre era Tiresias. Teníais curiosidad por él y lo espiabais, os daba demasiado miedo como para presentaros en su puerta y saludarle. Pero os pilló, y para vuestra sorpresa os invitó a tomar té y galletas en su casa. Os contó que era un clérigo que había sido contratado por un gran señor para devolverle la forma mortal a su hijo, convertido en un no muerto. La investigación de este mal llevó al clérigo a la morada de un hechicero negro. Hubo una terrible lucha entre ellos, y el hechicero quedó malherido. Antes de morir, lanzó un terrible conjuro y el clérigo se desmayó. Cuando volvió a despertar estaba aquí, atrapado en vuestro espacio-tiempo, tan diferente al suyo, en la casa del hechicero. Por supuesto le creísteis loco, pero os cayó bien, así que a partir de ese día fuisteis a visitarlo a menudo. Ahora Tiresias ha muerto plácidamente mientras dormía, era ya muy viejo. Y de repente, alguien del ayuntamiento de vuestra ciudad se ha dado cuenta de que esa casa antigua no debería estar ahí, de hecho, ¿de dónde narices había salido esa casona tan fuera de lugar? Así que ha mandado derribarla, y ahí estáis vosotros, encadenados y protestando a grito pelado, intentando parar lo inevitable. Pero parece que vuestra táctica no está funcionando, ya que las excavadoras se están acercando, como monstruos iracundos de un solo brazo. De hecho, notáis una estrepitosa sacudida que os hace pensar que alguna excavadora ha comenzado a roer la casa, en la parte de atrás. Lo que nadie ha tenido en cuenta, ni siquiera vosotros, es que se trata de una casa bajo conjuro de un hechicero negro, así que tras esa primera embestida, todo a vuestro alrededor se vuelve una espiral negra, la cabeza os gira, sentís nauseas, alguno de vosotros vomita mientras la realidad que os envuelve se hace cada vez más pegajosa e imprecisa. Hasta que caéis desvanecidos. Cuando despertáis os dais cuenta de que algo muy gordo ha pasado. No estáis fuera de la casa de Tiresias, sino dentro, en una sala que habíais visto desde lejos pero a la que Tiresias no os dejaba entrar: el laboratorio. «Nunca entréis en el laboratorio de un hechicero, podéis salir convertidos en dragón desdentado o en bardo pesado», os decía riendo, y vosotros reíais también, pero no entrabais, por si acaso. Hay cachivaches de vidrio por todas partes, unos vacíos y otros llenos de líquidos multicolores, bichos y otras materias viscosas parecidas a la carne. Presidiendo la sala, sobre ventanales ojivales, hay un cráneo gigantesco sujeto con cuerdas, de una cabra posiblemente, aunque no os podéis imaginar una cabra de tamaño tan desmesurado. Os miráis entre vosotros y veis que estáis





Calmujo


vestidos con extraños ropajes, libres de las cadenas que llevabais hace solo un rato. O varios siglos. Os decís que debéis estar soñando. En la mesa central del laboratorio, veis un pergamino abierto manuscrito, distinguís vuestros nombres en lo alto. Os acercáis y leéis: «Si estáis leyendo esto es que el conjuro ha obrado de nuevo y la casa ha vuelto a su mundo, donde pertenece. Seguramente estoy muerto, así que toda la ayuda que os puedo prestar son estas palabras. En el laboratorio tenéis todas las herramientas para resolver vuestro embrollo. También encontraréis el libro del hechicero, usadlo con sensatez y prudencia. ¡Y cuidado!, yo no era el único que habitaba esta casa, hay

un no muerto y algunas otras criaturas con hambre de sangre. Siempre las mantuve a raya, alejadas de vosotros, pero si ahora estoy muerto tendréis que enfrentaros a ellas. No temáis, parte de la magia de esta casa está en vosotros, así que con un poco de suerte y maña, pronto volveréis a vuestro mundo, con vuestras familias. Yo no lo dudo, tampoco lo hagáis vosotros. Tiresias»
Comenzáis a hiperventilar.

Esta es una de las infinitas semillas de aventura que se pueden crear a partir del plano del laboratorio que ha creado Calmujo. ¿Te animas a escribir la tuya? Te invitamos a crear tu propia semilla de aventura a partir de esta imagen. ¡Imagina, déjate llevar, escribe! Tienes hasta el próximo jueves 7 de mayo para enviarnos tu semilla de aventura a nuestro email info@shadowlands.es. Haremos una selección de los textos que recibamos y los publicaremos con una bonita maqueta junto al plano de Calmujo. ¡Esperamos la tuya!



<https://shadowlands.es/>
info@shadowlands.es

 648527425

