

# DRACOMICIS

## EL CÓDICE VOYNICHUM

una aventura de la  Fundación MGC

creado por *Xavier Gilibert*  
*Diana García* + Midjourney





Fundación MGC



Había una vez, en un mundo remoto llamado **Dracomicis**, un reino mágico en el que los cielos eran surcados por majestuosos dragones y los bosques ocultaban criaturas fantásticas. En un idílico poblado residía el dragón Libellus, un empedernido aventurero y gran aficionado a los libros y la mitología de su mundo.

Junto con otros nueve amigos, creó un club de lectura. Su objetivo primordial era compartir su amor por los libros con almas afines a la suya, pero su más ansiado deseo era encontrar y descifrar el código Voynichum, un enigmático manuscrito que versaba sobre el origen de la vida en Dracomicis y que estaba escrito con un alfabeto y un lenguaje indescifrables.



Los amigos de Libellus eran sumamente peculiares, todos ellos con personalidades muy distintas, pero con un vínculo muy fuerte entre ellos: su pasión por la lectura.

### Floriber



Apacible y afable. Su lema es «carpe diem». Amante de la naturaleza y la botánica. Es tan olvidadiza que en ocasiones se olvida de regar sus propias raíces.

### Umbra



Acostumbra a tener miedo de todo. No es muy aventurera, pero sí creativa y sensible. Le encanta escribir y dibujar.

### Mixtum



Hecho de pedacitos de muchas cosas diferentes. Tiene un corazón enorme y una gran empatía. Le encanta hacer amigos.

### Mirabilis



Muy sociable e imprevisible. Cambia de opinión constantemente. Muy valiente, pero poco reflexiva.

### Orbis



Siente mucho temor al salir de su burbuja, pero al mismo tiempo disfruta viajando. Muy tímido, se comunica por telepatía.

### Nivarius



Le entusiasma el frío y la soledad. Taciturno y poco locuaz, pero muy leal a sus amigos.

### Aquaragon



El rey del mar. Rápido y ágil. Escaso de palabras, siempre desea tener la razón... y de forma inmediata.

### Doctrix



Inteligente y astuta. La Sherlock Holmes del grupo. Adora resolver misterios, pero aborrece hacer ejercicio.

### Tentaculus Pop



Divertido e inquieto. Un maestro de la evasión de piel viscosa al que no le gustan responsabilidades.



Se acercaba el cumpleaños del dragón Libellus, el 23 de abril, y su variopinto grupo de amigos había decidido tras intensas discusiones que le obsequiarían con el mejor regalo posible: el manuscrito del código Voynichum. Según una leyenda del reino de Dracomis, el escritor de tal obra fue un erudito erizo llamado Spinosus, quien vivió durante varios milenios en una cueva de la comarca Deserta, un lugar remoto y deshabitado en el que encontró la tranquilidad para llevar a cabo su destino: escribir sobre el origen de Dracomis y, en última instancia, proporcionar pistas sobre el sentido de la existencia.



Sin embargo, Spinosus no tenía claro que fuese seguro que su obra pudiera ser leída por todo el mundo, ya que temía que se le diese un uso inadecuado. Por ese motivo, escribió el código con un lenguaje e ilustraciones indescifrables. Nadie sabe por qué Spinosus conocía lo que conocía... ni si había algún fundamento real en lo que había escrito.

Mientras tanto, Libellus se hallaba sumido en la lectura en su biblioteca cuando Mirabilis propuso al resto del grupo la idea de emprender una expedición hasta Deserta para encontrar la cueva del erudito erizo. Cada uno tenía su propia opinión al respecto, pero acabaron aceptando el reto.



¡Será la aventura de nuestras vidas!



¡Qué pereza! Todavía no sé qué hago en este club de lectura...



¡SERÁ MUY PELIGROSO!



¡Un viaje!  
¡Estoy seguro de que haremos muchos amigos nuevos!



Tendré que liderar la expedición.

Todos son muy lentos.



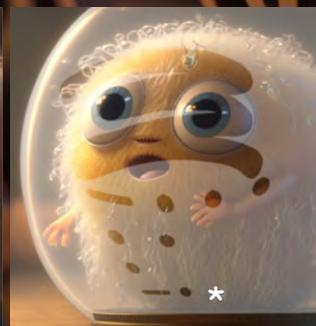
¡Vámonos ya, vámonos ya!



Un misterio por resolver, me gusta... aunque qué pereza que esté tan lejos...



¿Habrá flores en Deserta?





La expedición partió hacia Deserta, mientras Libellus continuaba ajeno a todo, absorto en la lectura. En primer lugar, atravesaron el Oceanus Inextricabilis, un mar encantado con forma de laberinto, del cual lograron salir gracias a la astucia y habilidad de Tentaculus Pop, Doctrix y Aquaragon.



Luego se dirigieron hacia Verbenum, un encantador pueblecito cercano a un lago, donde todas las criaturas vivían en una fiesta eterna en la que las preocupaciones desaparecían. La música en vivo, los manjares abundantes, las luciérnagas hipnotizantes y la alegría y la diversión eran abundantes...



... el pueblo hechizaba a todos los que llegaban a él con la intención de que no pudieran marcharse jamás. Y, de hecho, todo el mundo se lo pasaba tan bien que nadie quería irse.



Sin embargo...

Floriber se dio cuenta de que las flores que le habían regalado al llegar en realidad no existían, ya que no las conocía ni aparecían en ninguno de sus tratados de botánica.

Nivarius, por su parte, se dio cuenta de que estaba cómodo entre tanta gente y recordó que en realidad le gustaba estar solo.

Y Mixtum notó que el trato con la gente era muy superficial. Algo no cuadraba.



No tardaron mucho en darse cuenta de que estaban bajo un extraño hechizo, por lo que insistieron a los demás en irse de allí lo más rápido posible. Pese a sus reticencias, todos partieron y al salir del pueblo se dieron cuenta de que, en lugar de unas pocas horas, habían estado en Verbenum durante un par de días.



Al llegar a Deserta, utilizaron el detector de cuevas que Floriber había construido y después de una larga caminata...



**DETECTOR  
DE CUEVAS**



... encontraron la casa de Spinosus: una pequeña cueva en la pared de un acantilado que parecía inaccesible. Además, la entrada estaba protegida por un campo de fuerza que emitía una luz azulada.

Muchos de ellos debatieron cómo podían acceder al interior de la cueva. Todas las ideas eran arriesgadas y peligrosas. Incluso a Doctrix le costó aportar alguna idea original que resultara válida.



En un ataque repentino de heroísmo, Mirabilis voló hacia la entrada de la cueva y arremetió contra el campo de fuerza con su cuerno. No solo no consiguió entrar, sino que quedó aturdida y apenas pudo llegar a tierra firme, donde todos estaban realmente preocupados por su estado. Tentaculus Pop y Aquaragon se acercaron al precipicio con la intención de saltar como Mirabilis, pero en ese preciso instante, Umbra alzó su voz para gritar...



**¡** BASTA,  
**ASÍ NO !**

¡Estoy asustada  
y vosotros deberíais  
estarlo también!

Todos los amigos del club de lectura, sobrecogidos por la actitud de Umbra, reconocieron la sabiduría en sus palabras. Era un momento que exigía prudencia, que instaba a permitir que el temor permitiera escuchar otros caminos...

y justo en ese momento, apareció Orbis, quien se comunicó telepáticamente con todos ellos. Les transmitió la sensación de miedo de Umbra, y comprendieron que debían ser más cautos. Además, Orbis detectó unas extrañas vibraciones en su cristal que mostraban un patrón que se repetía constantemente.

Orbis y Umbra, con la ayuda de Doctrix, determinaron que esas vibraciones podrían provenir del enigmático código Voynichum y que podrían ser una pista que el libro mismo emitía para que lo encontraran.



El grupo se reunió en un círculo y, bajo las órdenes de Orbis, empezaron a pisar el suelo siguiendo el patrón de las vibraciones, como si se tratase de un código Morse. De repente, a escasos metros de donde estaban, se abrió una compuerta en el suelo que dejó entrever una entrada con escaleras hacia la cueva.

Cuando el grupo bajó se encontró con el hogar de Spinosus, una preciosa biblioteca en una cueva subterránea en la que destacaba por encima de todo lo que habían venido a buscar: el códice Voynichum de Spinosus. Estaba colocado en un atril y, tal y como decía la leyenda, contenía un alfabeto indecifrable e imágenes extrañas de plantas, rocas, animales y otras cosas que jamás habían visto.



Asombrada por la belleza del libro y por los misterios que podría contener, Umbrá sintió una extraña sensación de desazón. Si alguien lograba descifrar el texto y daba un mal uso al libro, podría provocar una catástrofe en Dracomis. Tras reflexionarlo detenidamente, propuso al grupo no sacar el libro de su hogar natural. Comprendió que ese también fue uno de los miedos que Spinosus debió de tener. Hizo una obra indecifrable y la guardó en un lugar oculto, a salvo de miradas peligrosas.



Orbis estuvo de acuerdo con el razonamiento de Umbrá y expresó su preocupación por telepatía al resto del grupo. A pesar de algunas reticencias, todos entendieron el sentir de Umbrá. Finalmente, el grupo llegó a un acuerdo: no se llevarían el libro como obsequio para el dragón Libellus, pero sí lo ojearían un poco para luego contárselo a su amigo lo que habían visto.

Y así se fraguó la primera aventura del club de lectura y comenzó una especie de tradición oral sobre los aventureros que encontraron el códice Voynichum. Regresaron de su singular travesía a casa el día del cumpleaños de Libellus.

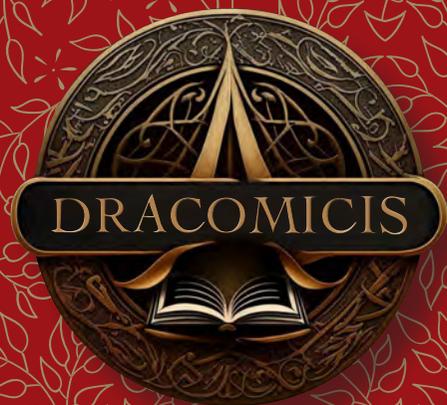


Aunque llegaron con las manos vacías, ofrecieron al dragón algo que le gustó tanto como un buen libro: una magnífica historia. Libellus escuchó con atención las peripecias de su viaje y la descripción de lo que contemplaron en la obra de Spinosus. Agradecido por ese cuento fantástico, el dragón obsequió a cada uno con una rosa y un exquisito trozo de pastel de chocolate, prometiéndoles que un día leerían por sí mismos la aventura que acababan de narrar.



Y, como habrás adivinado,  
esa aventura  
es la que acabas de leer!

Libellus



Fundación MGC



Fundación  
MGC