AP1

Para su uso con Aventuras en la Marca del Este y Crónicas de la Marca del Este

Aventuras Apócrifas en...

LA MARCA DEL ESTE

COMUNIDAD

RETORNO AL CASTILLO PROHIBIDO DE VARANIA

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 5 - 8

Dicen las lenguas, que quien entra en el deshabitado Castillo de La Reina de Sangre, no vuelve a salir. Se teme que un nuevo y terrible inquilino, mora en su interior, destruyendo a todo aquel que ose entrar en sus dominios. Se precisan aventureros que desentrañen el misterio y descubran la extraña naturaleza de quien habita entre sus paredes. ¿Tendrán valor suficiente nuestros aventureros para tratar de resolver tan terrible misterio?

Aventura NO OFICIAL

Permigot

RETORNO AL CASTILLO PROHIBIDO DE VARANIA

Aventuras Apócrifas

CRÉDITOS:

Autor: José Francisco Asensi Noguera.

Ilustraciones generadas con ayuda de Bing IA y Copilot.

Adaptación libre en homenaje a un episodio del cómic "Los Libros de la Magia", de Neil Gaiman, realizada sin ánimo de lucro, es decir, no puede ser vendida, ni comprada.

Esta aventura se apoya en la aventura "V1 – El Castillo de La Reina de Sangre", cuyo autor es José Manuel Palacios, y está editada por La Marca del Este, aunque no es necesario haberla jugado para su desarrollo.

AVENTURA NO OFICIAL

Presentación

Retorno al Castillo Prohibido de Varania, es una aventura para Aventuras en La Marca del Este, para un grupo de 4 - 6 jugadores de nivel 5 a 8 y está diseñada para desarrollarse en una sola sesión de entre 2 y 4 horas.

Puede emplazarse en cualquier lugar de Valion, o cualquier otro continente donde pueda situarse un castillo abandonado. El único requerimiento es que esté ubicado en la cúspide de una montaña que pueda ser accesible por un sólo camino.

En caso de querer utilizar el Castillo de Varania, estará situado en Vermigor, en el mismo castillo de la aventura "*El Castillo Prohibido de la Reina de Sangre*". Hay que tener en cuenta que la distribución del castillo no es exactamente la misma. Se podría argumentar que ha sufrido una remodelación por parte del actual morador.

Trasfondo de la aventura

Tras ser abandonado en la aventura anterior, la maldad inherente al castillo de Varania, que quedó en ruinas, atrajo a una **Mantícora Real**, quien lo reconstruyó para hacer de él su morada. La Mantícora Real es un raro y muy poco frecuente ser (quizás sea la última de su especie) que habita en estas tierras. Es éste un pariente lejano de las mantícoras, muy parecido físicamente. Sólo se diferencia de ellas en que no posee alas.

Al contrario de las mantícoras, son extremadamente inteligentes, hecho que saben emplear. La de esta aventura, la ha utilizado para cultivar su educación. Conocedora de su inteligencia, intenta asemejarse lo más posible a un ser humano, y trata de vestir como él. No solo eso, sino que también, en su afán de parecerse, intenta asimilar todos los conocimientos creados o descubiertos por el hombre. Es por ello una gran estudiosa de la ciencia y todo tipo de cultura humana. Lee todo lo que cae en sus manos, estudia las estrellas, realiza tratados científicos y posee una gran biblioteca. Es, en definitiva, extremadamente culta e inteligente. Un temible adversario.

Pero no puede reprimir sus instintos. Es un ente malvado, y como tal actúa cuando algún ser vivo cae en sus manos. Primero juega con ellos, como hacen los gatos con su presa, pero aplicando sus conocimientos e inteligencia. Después, los devora. Si está saciada cuando atrapa otro ser vivo, lo estudia y diseca. Con todo esto, está formando un enorme y terrorífico museo, y escribiendo un compendio para catalogarlo.

A través del uso de artes mágicas, ha ido decorando el castillo con muebles y enseres de gran lujo, y le ha dado un aspecto magnífico. Oro, maderas nobles, jade… Y no solo eso. Lo ha llenado de arte: cuadros, tapices, estatuas… Parece más un palacio que un castillo. Además, todo está cuidado al extremo, y aparece limpio e impoluto. Esta limpieza y pulcritud puede indicarles a los jugadores que todo el decorado es producto de la magia, pero no se lo dé a entender directamente.

Planteamiento de la aventura

Nuestros héroes llegarán al Castillo y les propondrá el juego del escondite antes de devorarlos. Al presentarse irá vestida como un humano, y aparentará serlo; pero los jugadores deben averiguar su naturaleza para poderla derrotar y no acabar devorados, o disecados.

Lo tienen bastante difícil, ya que es inmune a todo tipo de armas y a hechizos. La única forma de matarla será utilizando la esencia de la pureza y el bien: el unicornio, mejor dicho, clavándole el cuerno de un unicornio, que encontrarán disecado en una de las salas, y catalogado como "Espécimen nº1". Se pueden ayudar de la red de donde cuelgan los pájaros disecados en la sala dedicada a las aves para intentar paralizar a la mantícora.

Sólo entre todos conseguirán salvarse de ella.

NOTA PARA EL NARRADOR

La forma de llegar al castillo, la dejo a su elección. Como se trata de una partida para una sola sesión, en principio, se puede colocar como colofón de otra aventura, en el camino hacia una nueva, en el tránsito hacia otro lugar, o como aventura independiente. Si fuera esta última, sugiero que lo haga como si les hubiera llegado rumores a los jugadores de que, el antiguo castillo de Varania, ha sido habitado de nuevo, dentro de Vermigor.

Hay que leer, o parafrasear el texto en ***negrita y cursiva.***

Comienza la aventura

Todo el episodio comienza en el patio de la entrada del castillo. De algún modo hay que situar a los personajes

allí. Una forma podía ser, en el caso de querer utilizar el castillo de Varania, el que los jugadores quieren confirmar los rumores de que ha vuelto a ser habitado, porque quieren o han sido contratados para ello; o bien, que una gran ventisca de arena los empuja a refugiarse y lo hacen atravesando las puertas abiertas del castillo; les asalta la noche y buscan refugio; huyen de una banda numerosísima de orcos, etc... Si la excusa es de este último tipo, es decir, que huyen del ataque de cualquier ser, estos seres no atraviesan la puerta de entrada. Tienen miedo, porque perciben el mal que destila el castillo, motivado por su habitante. De cualquier modo, aquí empieza la aventura.

PLANTA 0

1. PATIO INFERIOR

Al pasar el arco de entrada, veis que os encontráis de pronto dentro del patio interior de una fortaleza medieval. A vuestras espaldas se cierra la puerta a través de la cual, habéis entrado. El marco que rodea a la puerta es oval, las paredes interiores del patio son de un ladrillo rojizo. Delante, a vuestra derecha se alza una imponente torre con una pequeña puerta en su base. A vuestra izquierda hay una escalera que conduce aparentemente a otro patio en un nivel superior. Un impresionante castillo se levanta delante vuestro.

El Castillo posee numerosas torres y es de un color tirando a blanco. Todo aparentemente está bien cuidado. Impresionados por la grandeza del recinto y disimulado por el color blanco del edificio, nadie repara en que, esparcidos por el patio, mezclado con la arena que lo cubre, hay huesos, restos de diferentes animales que a priori no se pueden identificar sin un examen más detenido. Si caminan, romperán o tropezarán los huesos más pequeños con sus pisadas, y pueden reparar en ello. Un guardabosque sería capaz de identificar algunos animales (conejos, jabalíes, caballos) y algunos restos humanos.
El silencio es absoluto y aparentemente no está habitado.

2. TORRE Y CAPILLA

La Torre es cuadrada en su base. Tiene una altura aproximada de 6 pisos (fácilmente contables por sus ventanas) y en su cúspide se ensancha. La parte final de la torre es de forma redonda, coronada por un tejadillo.

Una pequeña puerta da acceso a la capilla. La puerta puede ser fácilmente abierta por un ladrón de nivel 2. Sólo se puede entrar de uno en uno.

La Torre contiene una pequeña habitación. Al frente, un retablo con dibujos de tipo religioso indica que se trata de un pequeño templo dedicado a algún dios desconocido. Al pie del retablo hay un pequeño altar de madera con dos relucientes candelabros, y una figura que debe representar al dios. A la derecha unas preciosas cristaleras muestran escenas también de tipo religioso dedicadas a fieles de esta religión. La pared de la izquierda está decorada con un fresco que representan escenas místicas. El techo abovedado imita con pintura un cielo estrellado. Todo está lujosamente decorado con maderas nobles. Los candelabros parecen de oro.

Los candelabros tienen un valor aproximado de 300 monedas de oro.

Nada más entrar hay otra pequeña puerta (que se abre fácilmente) que lleva a una estrechísima escalera de caracol. Esta escalera conduce a la parte de arriba de la torre. Hay pequeños ventanucos que dejan ver el exterior a medida que se va subiendo por ella.

El final de la escalera conduce a un balcón que permite ver el conjunto total del edificio. Es magnífico. Se observan dos edificios más a ambos lados del patio superior. El Castillo en sí es de una belleza inigualable. Posee tres alturas que parecen adivinar tres pisos.

Todo el conjunto se haya enclavado en la cima de una montaña. A los lados del Castillo sólo se encuentran escarpados barrancos, lo cual hace imposible escapar de allí. El saltar el muro únicamente conduciría a una caída desde muchísima altura, mortal de necesidad.

PLANTAS 0 - 1

3. PATIO SUPERIOR

Llegáis a otro patio. A ambos lados hay dos pequeños edificios. Al frente vuestro, una escalera conduce a la puerta de entrada del edificio principal del castillo. Hay más huesos y restos a vuestros pies.

Los edificios laterales tienen cerradas sus puertas y ventanas. Son pequeñas edificaciones de un aspecto encantador.

Al cabo de un rato de estar allí aparece una especie de hombre alto (unos dos metros de altura, quizás un poco más) muy bien vestido, pero con forma extraña. Muy cargado de hombros, pies y manos muy grandes. Lleva unos pantalones, una camisa, chaleco, una elegante chaqueta y un pañuelo alrededor del cuello. Sobre su cabeza, un sombrero de copa. En una de sus dos enguantadas manos sostiene un lujoso bastón. Parece noble y distinguido. Se quita el sombrero, inclina un poco la cabeza educadamente, y se dirige a los jugadores mientras se vuelve a colocar el sombrero (**Nota para el narrador:** estaría bien que imitase estos gestos ante los jugadores).

"Buenas tardes, queridos alumnos. Permitidme que me presente: soy vuestro tutor. Os voy a enseñar algo de cultura, modales y, sobre todo, a vivir, ya que posteriormente os privaré de vuestra vida"

Es, aparentemente, el dueño del castillo y el responsable de los restos de huesos. Además, es extremadamente educado y encantador. El lenguaje empleado, y la corrección en sus modales, denota que es muy sabio y culto. Continúa hablando:

"***Ahora bien, mientras os educo, tengo que resolver un problema, mi gran problema: tengo hambre, y necesito, deseo alimentarme.***
Pero antes, un juego. Un juego para abrir mi apetito un poco más: el escondite. Vamos a jugar al escondite, y aquél a quien encuentre, me servirá para saciarme, es decir, me lo comeré. El resto, pues, los iré educando hasta que vuelva a llamarme mi necesidad de alimento, o quizás los emplee para realizar mis experimentos.
Contáis con dos horas para esconderos.
¡Ah! Una última aclaración. La puerta del patio que conduce al exterior, está cerrada por mi voluntad, y sólo mi voluntad puede abrirla."

Mientras pronuncia estas palabras, concretamente cuando decía "me lo comeré", un movimiento descuidado de su brazo hace que desaparezca parte del maquillaje de su cara, En realidad su boca es mucho más grande y posee varias filas de dientes. Un jugador lo puede detectar si tira por inteligencia y lo consigue superar, sin que haga nada el extraño ser.

Lo siguiente es opcional para el narrador. Para añadir un poco más de emoción al juego, y para que les sea un poco más fácil, el anfitrión coge un poco de barro y pequeños huesos; moldea con ellos dos pequeñas bailarinas, y lanza un conjuro de *Animar Objetos* sobre las dos figuras. Las hace danzar mágicamente sobre el suelo y después se convierten en esqueletos para posteriormente convertirse en polvo. La danza de estas bailarinas traza un dibujo en la tierra del suelo, y el dibujo es un plano del castillo, que un jugador puede copiar. Facilite a los jugadores una copia no numerada del plano de las tres plantas que se acompaña al final de este texto.

Dando saltos gráciles, casi felinos, no acordes a su tamaño, el ser desaparece por una de las puertas.

Nota para el Narrador: El número real de horas para acabar la partida, puede variar, e ir al alza fácilmente. Sea flexible. Dependiendo del grupo, irán más rápido, o menos, en la exploración del castillo. La aventura consiste en recorrer todas las estancias del castillo. Sólo cuando hayan visitado todas, les atacará el huésped de la mansión. Puede ocurrir que no coincida las horas reales con las del juego, o sea, las dos que les da el extraño personaje. No se preocupe en llevar una medida estricta del tiempo. Déjeles llevar su ritmo. Pero si ve que van muy lentos y dan vueltas a cosas no importantes, acúcieles a que sigan avanzando en el castillo, ya que el tiempo pasa. Esto les provoca tensión: el tiempo se acaba. Un elemento que puede aportar algo a la escena, sería sacar un reloj, a ser posible antiguo, de bolsillo, hacer como que empieza el tiempo, y colocarlo sobre la mesa.

Hay dos formas diferentes de afrontar la partida. La primera, la clásica: ir dibujando estancias a medida que se avanza por el edificio. La segunda, la propuesta opcional de antes: el ser dibuja el plano en el suelo, y un jugador lo copia, por lo que ya conocen cómo es el castillo. De este modo puede imprimir y ampliar el mapa, colocando sobre la mesa el plano correspondiente a cada planta que visiten, y que vayan pasando de estancia en estancia. Esta última es más cómoda al llevarlo preparado, y no influye en el desarrollo ni en el desenlace de la aventura.

PLANTA 1

3A. ENTRADA/PASILLOS

Tras subir la escalera, veis un gran pasillo de mármol muy pulido y brillante, con varias puertas laterales. Diversas ventanas asoman al exterior. Las lámparas son bellas, pero parecen de poco valor y están fabricadas en cristal.

No hay nada de valor en esta planta. Todas las salas parecen dedicadas a la servidumbre, pero no hay ni una sola persona. Todo está perfectamente colocado y limpio. En los laterales del patio superior, hay dos edificios que tienen habitaciones, aparentemente para invitados. Son sobrias, y contienen cada una cama, un escritorio, y una mesa con una jofaina y una jarra de agua. No hay ningún lujo. Uno de los edificios, por la decoración, parece ser para mujeres, y la otra para hombres.
Esta planta se puede pasar rápidamente, y no hacerles perder el tiempo a los personajes. No obstante, si así lo desean, pueden recorrerla. No van a encontrar nada de utilidad.
Describir rápidamente el cuerpo de guardia, la cocina, la habitación con la mesa que se puede alzar con poleas, la habitación para ayudantes de cocina, la habitación de utensilios y las despensas, estas últimas, vacías. En la cocina hay un pequeño montacargas que lleva al comedor dos pisos más arriba, pero que no es necesario utilizar si no se desea para el desarrollo de la aventura.

Las torres laterales son escaleras para subir a los pisos superiores. Unas más lujosas que otras que hacen suponer que son para los amos del castillo o para el servicio.

Si insisten en verlo, déjeles que lo hagan. Dentro de esta planta se puede encontrar lo siguiente:

4 Y 5. CUARTO INVITADOS PARA CABALLEROS

Una cama, junto a una mesa y una silla, una jofaina para lavarse, y poco más, tiene este cuarto de invitados. Todo muy funcional y austero.

Es, como su nombre indica, un sencillo dormitorio para pasar la noche algún invitado.

6, 7 Y 8. CUARTO INVITADOS PARA DAMAS

Este cuarto es para alguien que vaya a pasar la noche, y poco más. Hace deducir que es su única función, ya que poco hay dentro. Una cama, mesa y silla, y una jarra con agua para poderse lavar. Todo limpio, pero sin ningún tipo de decoración.

Parecido, si no iguales, a los del otro ala.

9 Y 10. ARMARIOS

En estos armarios se guardan los uniformes y útiles de la servidumbre. Todo perfectamente limpio y ordenado.

Chaquetas, botas, camisas, guantes… ropa para una servidumbre que no hay, o que no existe.

11, 12 Y 13. DORMITORIOS CRIADOS

Estos sencillos dormitorios, se puede suponer que son donde duerme la servidumbre, por la proximidad a su lugar de trabajo habitual.

Un camastro, mesa y silla. Hay agua corriente. En los armarios se puede encontrar algo de ropa para criados.

14. DESPENSA

Dentro del cuarto hay lejas, toneles y jarras. Todas vacías, pero se puede deducir fácilmente por su disposición y forma, que es una despensa en la que almacenar los ingredientes para cocinar.

15. ALACENA

Platos, mantelería, cubertería; jarras y copas; vasos y todo tipo de ajuar doméstico para poner una mesa. Ninguno de los elementos es de gran valor, por estar hechos en metal, cristal y madera tosca.

16. ARMARIO

Aquí se guardan útiles de cocina, tales como escurrideros, coladores, ollas y sartenes. Todo perfectamente colocado y limpio. Parecen que no se hayan usado nunca.

17. COCINA

La presencia de los fogones hace adivinar que el propósito de esta estancia es la de crear alimentos. Es la cocina. Está muy limpia y cuidada, como si no hubiera sido nunca utilizada.

En un lateral, se puede ver un curioso mecanismo de poleas. Si los jugadores lo accionan, una mesa desciende del techo. Esta mesa es la que utilizaba, aparentemente, el señor del castillo para comer. La bajaban a la cocina, le ponían los manjares en ella, y volviendo a utilizar el mecanismo, se colocaba en el comedor para su disfrute. Los jugadores pueden emplearla si lo desean, aunque no tiene un uso para la aventura más allá de su curiosidad.

18A y 18B. Balcones

Estos balcones, asomados al vacío, confirman que no hay más modo de salir del castillo que por la puerta principal ahora cerrada. Cualquier otra opción, los llevaría a caer a un inmenso precipicio.

No hay escapatoria. Deben resolver el misterio si quieren salir vivos de ahí.

19. Armería

Es el cuarto donde la guardia guarda sus armas. Hay lanzas, escudos, espadas cortas, yelmos y cotas de malla. Todo perfectamente afilado y bruñido.

Los jugadores pueden tomar lo que quieran de aquí. No les servirá de nada contra su oponente.

20. Cuerpo de guardia(A) y dormitorios de la guardia (B)

La pequeña apertura al pasillo, y su refuerzo arquitectónico, hacen adivinar que estamos ante el cuerpo de guardia. Los dormitorios próximos, con elementos para sostener armamento, hacen suponer que son donde duermen los soldados del ejército que cuida de la seguridad del castillo, unos soldados, aparentemente inexistentes.

Planta 2

21. Salon del trono

Una magnífica sala se abre ante vosotros. El oro, mármol, jade y alabastro reina por doquier. La sensación de riqueza es impresionante.

La sala posee en el suelo un mosaico que con piedras preciosas componen dibujos de flores y animales rústico o bucólico. Representan la vida.

Tiene una altura de dos pisos. Alrededor de ella hay una fila de columnas de jade con arcos de medio punto. El segundo piso las posee también, pero de alabastro. La bóveda imita el cielo y en su centro el sol brilla. Una inmensa lámpara de más de seiscientas velas da luz a esta sala. Al fondo, una escalera conduce a una silla de madera de ébano que parece un trono.

En todas las paredes hay escenas de tipo religioso y representaciones de la justicia, bondad y sabiduría. Parece el salón donde un rey da audiencia y reparte justicia.

La extraordinaria lámpara de latón decorada en forma de tiara bizantina se encuentra decorada con cristales tipo bohemia teñido imitando piedras preciosas.

22. Dormitorio

La lujosa cama dentro de la habitación no ofrece duda: se trata de un dormitorio.

Un maestro arquitecto describiría la habitación como de estilo neogótico. Allí se encuentran las tallas de madera más hermosas de las que se han visto. El baldaquín de la cama está decorado con formas parecidas a torres de templos. El tocador posee un grifo en forma de dragón (en realidad un cisne) plateado. Una columna en el centro sirve de apoyo a la sala superior y también está ricamente

tallada. Hay muchos frescos que parecen relatar una historia. Hay una estufa de cerámica con dos figuras humanas que la decoran. En contraste con las oscuras tallas, sobresalen los colores azul, beige y dorado que decoran el cubrecama, cortinas y tapicerías; todo esto, está adornado con exquisitos bordados en seda representando leones, cisnes, flor de lis y escudos de, al parecer, familias nobles.

El armario "empotrado" tiene la ropa de, al parecer, nuestro anfitrión. Si lo investigan los personajes, apercibirán varias cosas. Los pantalones son demasiado anchos, y las chaquetas y camisas, muy amplias de espaldas; las botas, extraordinariamente anchas; los guantes son de forma redonda. Todo está cuidadosamente colocado, planchado y ordenado.

23. Vestidor

Una habitación sobria, pero muy bien decorada, se abre ante vosotros.

Un buen historiador deduciría que se trata de lo que antiguamente se denominaba vestidor, es decir, la habitación donde el señor se lavaba y vestía.

Una mesa y su espejo, junto una palangana y una jarra con agua denotan su función. Cerca del centro, un magnífico joyero de madera de roble. Las joyas de su interior son de una belleza extraordinaria y gran valor. Una pintura en un lateral del joyero representa el derecho feudal de la primera noche de bodas (derecho de pernada).

En los techos se han pintado pájaros de diferentes especies.

24. Sala de estar

Por la forma de la decoración, diríamos que nos encontramos en una especie de sala de estar, un salón. Una pequeña columnata con arcos de medio punto y cortinas de terciopelo azul claro da paso a un pequeño gabinete donde hay una pequeña mesa cuadrada y dos sillones. A la izquierda de la puerta sur hay un sofá también de terciopelo azul, una mesa que cubre un mantel con bordados en oro y un candelabro encima de dicha mesa. En la pared Oeste hay un armario de madera tallada. En la pared Norte, un aparador de roble y encima una figura de porcelana que representa un ciervo. En el centro de la sala, una lámpara de más de cien velas ilumina la estancia. Todas las paredes están lujosamente decoradas con formas arabescas y algunas pinturas.

En el armario de madera vemos algunos libros usados, un juego de café con motivos orientales, y otro de plata, y en el aparador algunas piezas de mantelería para tomar café.

25. Estudio o despacho

No cabe la menor duda de cuál es la función de esta habitación. Cerca de las puertas del norte, una mesa y una silla de despacho con dos quinqués nos dan idea de qué se trata. En la pared oeste hay una pequeña chimenea con adornos en mármol. Todo está decorado con trabajos en maderas nobles e imprimen un carácter acogedor al conjunto. La tapicería de la silla del despacho es de seda verde con finos bordados.

Aquí sólo encontraremos plumas, papel y algún que otro libro de consulta. En la chimenea atizadores, algunos restos de madera quemada y cenizas.

26 - Comedor

Una pequeña sala con una pequeña mesa en el centro. Sobre la mesa unas figuras mitológicas hechas en bronce. En un lateral un aparador contiene en su interior cubiertos de plata y mantelería bordada. Si se trata de un comedor, parece hecho para una sola persona. También está todo decorado con maderas talladas.

Lo dicho. Solo añadir que hay una pequeña lámpara en el techo y otra pequeña chimenea en un lateral.

Otra observación, o una tirada por puertas secretas, nos llevará a ver un pequeño montacargas que comunica con la cocina dos pisos más abajo.

27 - ANTESALA

Una pequeña, pero preciosa antesala se encuentra ante vosotros. Las lámparas son de hierro forjado policromado. Y la decoración de las paredes, puertas y bancos es de roble.

Resaltan las bóvedas cruciformes de tipo románico policromado rematando en capiteles de mármol que representan caballeros y animales.

Es el paso a las habitaciones del único morador.

28.- OBSERVATORIO

Una pequeñísima habitación con un telescopio que apunta hacia la ventana. Las paredes están llenas de dibujos de constelaciones. En una mesa, un mapa de un conjunto de estrellas aparentemente incompleto, una pluma y un pequeño bote con tinta.

Una de las aficiones del misterioso habitante es la astronomía. A través del telescopio observa los objetos celestes, dibujando en la pared lo que observa. A la vez, está elaborando un mapa estelar.

29. AVES

Las paredes de esta pequeña habitación están forradas en madera. Pero lo que más llama la atención es su techo: una larga red de la cual cuelgan diferentes aves de diversas especies disecadas. De cada ave cuelga una pequeña etiqueta que pone "espécimen" y un número.

Águilas, cuervos, hasta un pequeño gorrión, todo tipo de aves disecadas cuelgan de las redes.

Esta es la habitación ideal para atrapar a la mantícora. La red está sujeta al techo por unas poleas que están atadas en cada uno de los extremos de la habitación a una argolla. Cortándola y dejándola caer sobre la mantícora, la podrán atrapar para después clavarle el cuerno del Unicornio.

30. MAMÍFEROS

Amontonados, casi sin poder pasar entre ellos, podemos ver diferentes tipos de mamíferos disecados. Cada uno de ellos tiene una etiqueta del tipo "espécimen" y un número.

Esta sala es parte de su colección de animales disecados. En concreto, aquí se encuentran los mamíferos: lobos, jabalíes, caballos… La taxidermia, tal y como ha anunciado a los aventureros, ocupa una gran parte de su tiempo.

31. REPTILES

Esta sala parece dedicada a los reptiles. Todos están disecados y de cada uno de ellos cuelga una etiqueta "espécimen" y un número. Casi no podemos pasar entre ellos.

Aquí se encuentran animales como lagartos, serpientes… todos ellos disecados.

32. HOMBRES

En esta sala se ha ambientado como si se tratara de un pequeño teatro callejero. Lo malo es que los artistas y los espectadores son en realidad seres humanos disecados. De cada uno de ellos cuelga una etiqueta "espécimen" y un número.

El vello se les eriza a nuestros aventureros al entrar en esta sala. El horror observado es indescriptible. Se ha decorado la sala como si fuera la plaza de un pueblo. En uno de los lados, se halla un escenario, y sobre él, unos titiriteros realizan malabares. Abajo, un grupo de aldeanos observa y sonríe viendo el espectáculo que ofrecen los artistas. Sólo hay un detalle que causa pavor,

y es que ninguno está vivo. Todos ellos, están disecados, y todos numerados. Lo que es capaz de hacer este ser, rebasa cualquier nivel de cordura, y denota que para él, el ser humano, es un solo un animal inferior con el que puede hacer lo que le venga en gana.

33. Escuela

El espectáculo ante vosotros es dantesco. Esta habitación parece una escuela con maestro y pequeños alumnos incluidos. Todos ellos disecados y con una etiqueta que marca "espécimen" y un número.

Si la escena del teatro callejero causa espanto, lo que en esta sala se representa eleva aún más el índice de horror. Una clase de una escuela, con pizarra, donde un maestro, señalándola, trata de impartir conocimiento a un grupo de niños sentados en bancos. Algunos sonríen, otros elevan la mano, otros están enzarzados en un juego donde el profesor no alcanza a verlos. Como en la sala anterior, no se mueven. Todos están disecados y catalogados con su número.

34. Unicornio

En esta habitación únicamente hay una figura en el centro. Es un precioso Unicornio y también está disecado. En su etiqueta marca "espécimen 1".

Esta es la clave. El Unicornio, símbolo de pureza y bondad es el que proporcionará el arma. Su cuerno es la única arma contra la mantícora. Deben cortarlo de algún modo. Es extraordinariamente duro, pero un buen hachazo puede separarlo del cuerpo.

35. Laboratorio

Una mesa con instrumental quirúrgico, y frascos con pociones, estanterías, libros, y en el centro de la sala, una mesa de operaciones con un hombre atado a ella.

El hombre está vivo, aunque fuertemente drogado. Se trata de Vittorio. Les contará su llegada al castillo de forma parecida a la de ellos. Es un clérigo. Les dirá del morador que se trata de la encarnación de la maldad, y que sólo la encarnación del bien podría matarla. Sabe que es un ser con fuertes poderes mágicos y que le gusta jugar con sus presas antes de matarlas. También reconoce que es muy inteligente y sabio, pero desconoce que se trata de una mantícora real. Tiene mucho miedo y quiere huir. Si los jugadores insisten, se quedará a ayudarlos, pero el terror le domina, por lo que, con una tirada de moral con resultado bajo, huirá rápidamente. No iría muy lejos, porque la puerta principal está cerrada. Si llega al combate final, será una gran ayuda como sanador. En la armería del primer piso puede encontrar material para protegerse y armarse.

36. Biblioteca

Las estanterías guardan cientos, quizás miles de libros, algunos más viejos y otros más nuevos. Un libro abierto está en un atril en el centro de la sala.

El libro es un bestiario, un catálogo, y está siendo escrito por la mantícora. Todas las páginas están numeradas. La más vieja es la del unicornio, que posee el número 1. Hay una correspondencia entre los números de los animales disecados y los que se muestran en las diferentes salas. Uno de los capítulos está dedicado por completo al hombre.

La última página es la de la mantícora real y está sin numerar. La penúltima está dedicada a Vittorio, aún en elaboración, prácticamente vacía, pero ya numerada.

Leyendo la ficha de la mantícora, los jugadores pueden deducir que, la ficha sin numerar, encaja con el anfitrión del castillo, y se trata de una Mantícora Real. Si no lo deducen, y está Vittorio con ellos, éste puede identificar el dibujo de la ficha como la imagen real del morador. Si ni aun así lo averiguan, un jugador que supere una tirada por sabiduría puede deducirlo. Algo a tener en cuenta es que ha sido redactada por ella, y se describe a sí misma, con mucha soberbia, mucho mejor de lo que es en realidad.

Deberán deducir también gracias al comentario de Vittorio "se trata de la encarnación de la maldad y sólo la encarnación del bien podría matarla", o por la ficha del unicornio, que el cuerno del unicornio es la única arma contra ella, aunque la mantícora, claro, no lo haya escrito en la ficha explícitamente. Si no es así, otra tirada de dado por inteligencia les puede ayudar.

Nota para el narrador. Esta aventura incluye al final una muestra del bestiario que confecciona la mantícora. Lo puede imprimir y juntarlo todo mediante grapas, encuadernación de gusanillo, carpeta, etc… y dárselo a los jugadores cuando lleguen a esta sala para que puedan deducir todo esto. Si no muestran interés, insista en que es muy importante, ya que allí se guarda toda la información necesaria para resolver el misterio. La ficha de la mantícora puede dejarla suelta, y la de Vittorio, sobre la tapa, como presta a ser rellenada.

Planta 3

37. Sala de los cantantes

Una sala alargada con techos de maderas nobles os sorprende de nuevo. Lámparas de latón con más de 1.000 velas la iluminan. En uno de los extremos un grupo de columnas adornan la entrada. Más pinturas e incrustaciones en oro dan esplendor a esta sala. Una macabra escena os pone el vello de punta.

La acústica de la sala es perfecta. Ha sido diseñada para oír conciertos. Durante el día se apagan las luces, ya que la luz natural ilumina la estancia.

Pero lo que más llama la atención es la macabra escena que ha se ha recreado en esta estancia. Un grupo de músicos diversos (tambor, flauta, mandolina, laúd, violín, etc..) han sido disecados en pose de tocar. Incluso hay un director y dos mujeres cantantes solistas.

38. Antesala del mirador

Esta habitación decorada, es sólo un paso hacia el mirador.

Sólo es el paso al mirador y no posee nada en especial.

39. Mirador a la sala del trono

Este pequeño balcón, asoma al interior de la Sala del Trono, desde donde se puede ver la majestuosidad de la Sala.

Desde aquí se observa lo que ocurre en el Salón del Trono del piso de abajo y tampoco posee mayor interés.

Combate final

Una vez vistas todas las estancias, en cualquiera de ellas se puede desencadenar el combate final, aunque es preferible la de las aves para ayudarse de la red. Esta red también puede ser descolgada del techo y empleada por los jugadores en otra habitación.

Nota al narrador: Teatralice un poco el siguiente párrafo mientras se lo lee:

Se oye al fondo el ruido del viento, una puerta que se abre después; una brisa, no se sabe de dónde nace, os sopla a la altura de vuestro cuello, de vuestro cuero cabelludo, y os agita un poco el pelo; alguna vela se apaga; sentís un escalofrío; se os eriza la piel. Silencio, todo está en silencio; todo es silencio.

En ese momento, la mantícora se abalanzará por sorpresa sobre ellos, ganando la iniciativa del primer asalto del combate, que será cuerpo a cuerpo contra los jugadores. No llevará puesto ningún ropaje, y mostrará todos sus dientes sin maquillaje. Se asemejará a un león. Puede o no utilizar sus púas para el combate a distancia, según lo decida.

Los jugadores descubrirán que cualquier arma será inútil contra ella, que cualquier conjuro o hechizo no le causa el menor efecto. La única forma de matarla, es clavarle el cuerno del unicornio en alguna zona vital. Mientras, cualquier arañazo que se le cause con el cuerno, le producirá una herida, y gritará de dolor.

La mejor forma sería el que cada jugador le sujetara una de las patas fuertemente (cuidado, porque tiene un ataque con cada pata, y otro con las fauces), y alguien le clavara el cuerno del unicornio en el corazón. Pueden ayudarse, para sujetarla mejor, de la red de la sala de aves. Pueden atraparla superando una tirada de destreza, restándole así movilidad y puntería en sus ataques.

Vittorio puede ayudar curando las heridas que inflija a los jugadores, o ayudando con sus conjuros en la pelea: como el narrador decida según la fortaleza del grupo de aventureros.

Una vez muerta la mantícora, toda su magia se desvanece. Poco a poco, el castillo va recobrando su aspecto anterior, viejo, roto y gastado, y van desapareciendo todos sus muebles, ornamentos y obras de arte. Si algún jugador ha guardado algo de valor, desaparece de su

bolsillo. La puerta de entrada, está abierta, y los jugadores pueden abandonar el castillo. Lo único que quedan son los animales y seres humanos disecados, la biblioteca y los enseres de la servidumbre.

Los jugadores pueden conservar el cuerno de unicornio, y pueden llevarse la mantícora muerta, o su piel, que es algo de mucho valor y puede ser bien vendida por muchas monedas de oro: da muchísimo prestigio al poseedor de una de estas pieles, y es buscadísima entre las familias nobles o de origen real. Es un bien muy codiciado por muchos reyes, por lo que tiene un altísimo valor.

* * FIN DE LA AVENTURA * *

ESTADÍSTICAS

UNICORNIO

CA 2 [17], **DG** 4 (22 pg), **ATQ** 2 x coces (1d8/1d8) o 1 cuerno (1d8), **BA** +3, **MV** 80, **TS** G8, **ML** 7, **VT** Ninguno, **AL** Legal, **PX** 125.

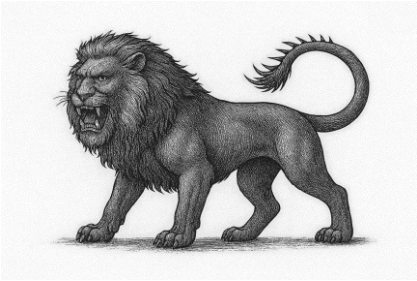
VITTORIO

Clérigo de Nivel 5
FUE 9
DES 10
CON 7
INT 8
SAB 15
CAR 7
Armadura: 9
Conjuros:
Nivel 1 Curar heridas leves
Nivel 1 Enredar
Nivel 1 Detectar mal
Nivel 2 Ayuda
Nivel 2 Bendecir
Nivel 3 Golpear
Movimiento: 5m
Ataque: Depende del arma
Tiradas salvación: Clérigo nivel 5
Alineamiento: Legal
Moral: Baja 4
PV: 5

MANTÍCORA REAL

CLIMA/TERRENO: Cualquiera
FRECUENCIA: Poco común
ORGANIZACIÓN: Solitaria
CICLO ACTIVIDAD: Cualquiera
DIETA: Carnívora
INTELIGENCIA: 17
TESORO: 10.000 mo(valor de la piel)
ALINEAMIENTO: Malvada
NUM. APARICIÓN: 1
CATEGORIA ARMADURA: 3 [16]– Sólo para cuerno de unicornio, que le proporciona 1d8 de daño.
MOVIMIENTO: 40
DADOS DE GOLPE: 10 (80 pv)
NUM. ATAQUES: 3 - 4
DAÑO/ATAQUE: Garras (1d10/1d10), mordedura (1d8). Si está atrapada, disminuye a (1d6/1d6/1d4)
ATAQUES ESPECIALES: Púas de Cola (1d6)
DEFENSAS ESPECIALES: Inmune a armas, excepto al cuerno de unicornio.
RESISTENCIA A LA MAGIA:SI. Total.
TIRADAS SALVACIÓN: G7
TAMAÑO: De 2 a 2,5 m.
MORAL: 10
VALOR PX: 3.000
PV: 80

FUE 15
DES 12
CON 12
INT 17
SAB 16
CAR 10



Sólo puede ser herida con un cuerno de unicornio.

MANTÍCORA

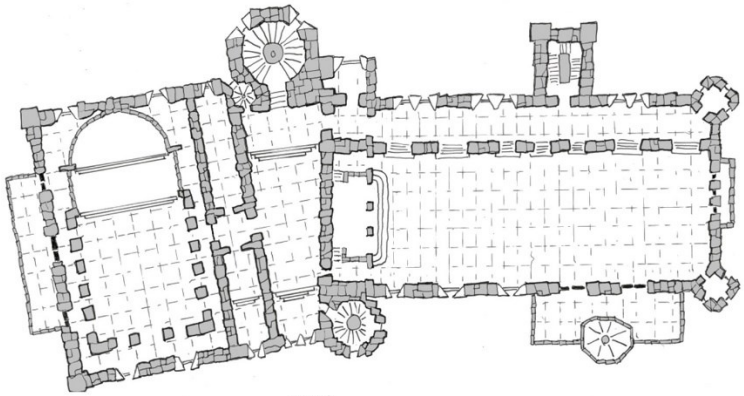
(SOLO PARA REFERENCIA. LA MANTICORA REAL VA EN FICHA APARTE)

CA 4 [15], **DG** 6+1 (35 pg), **ATQ** 2 x garras (1d4/1d4), 1 mordedura (2d4) o 1d6 púas (1d6 cada púa), **BA** +6, **MV** 40, 60 volando, **TS** G6, **ML** 9, **VT** 2.000, **AL** Neutral, **PX** 650.

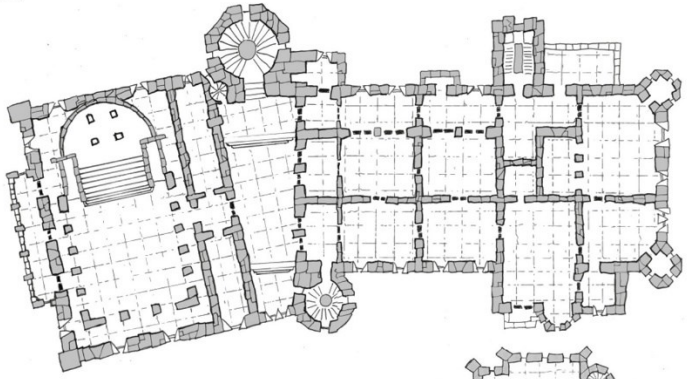
La guarida de la Mantícora

Planos generales

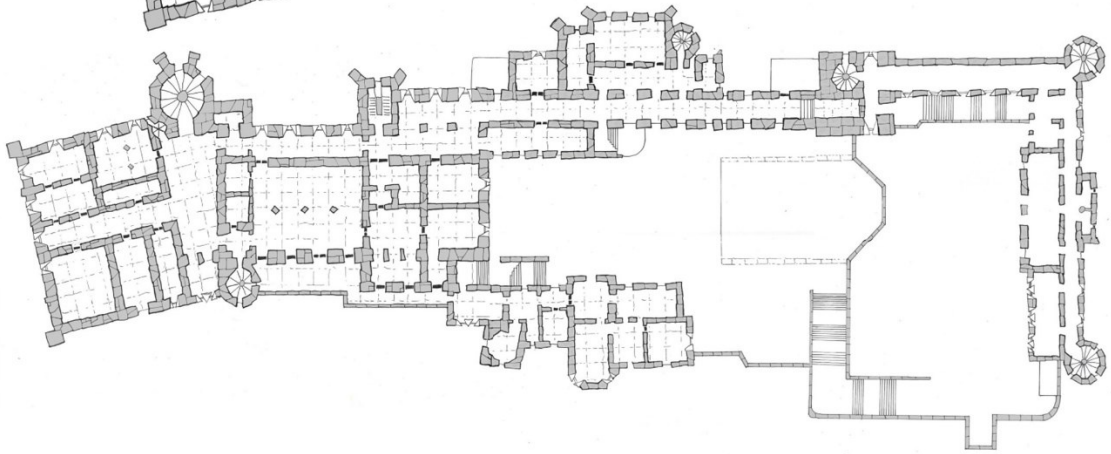
Planta 3



Planta 2

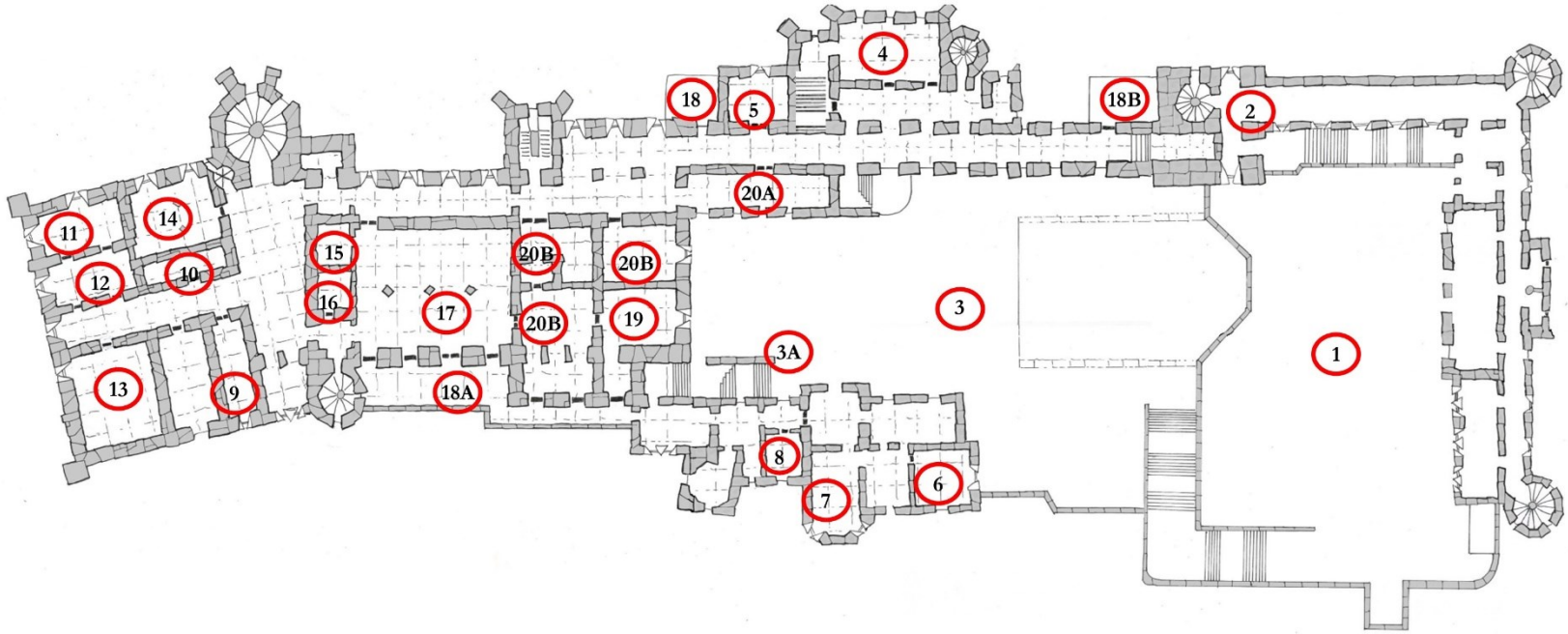


Plantas 0 y 1



La guarida de la mantícora

Plantas 0 y 1

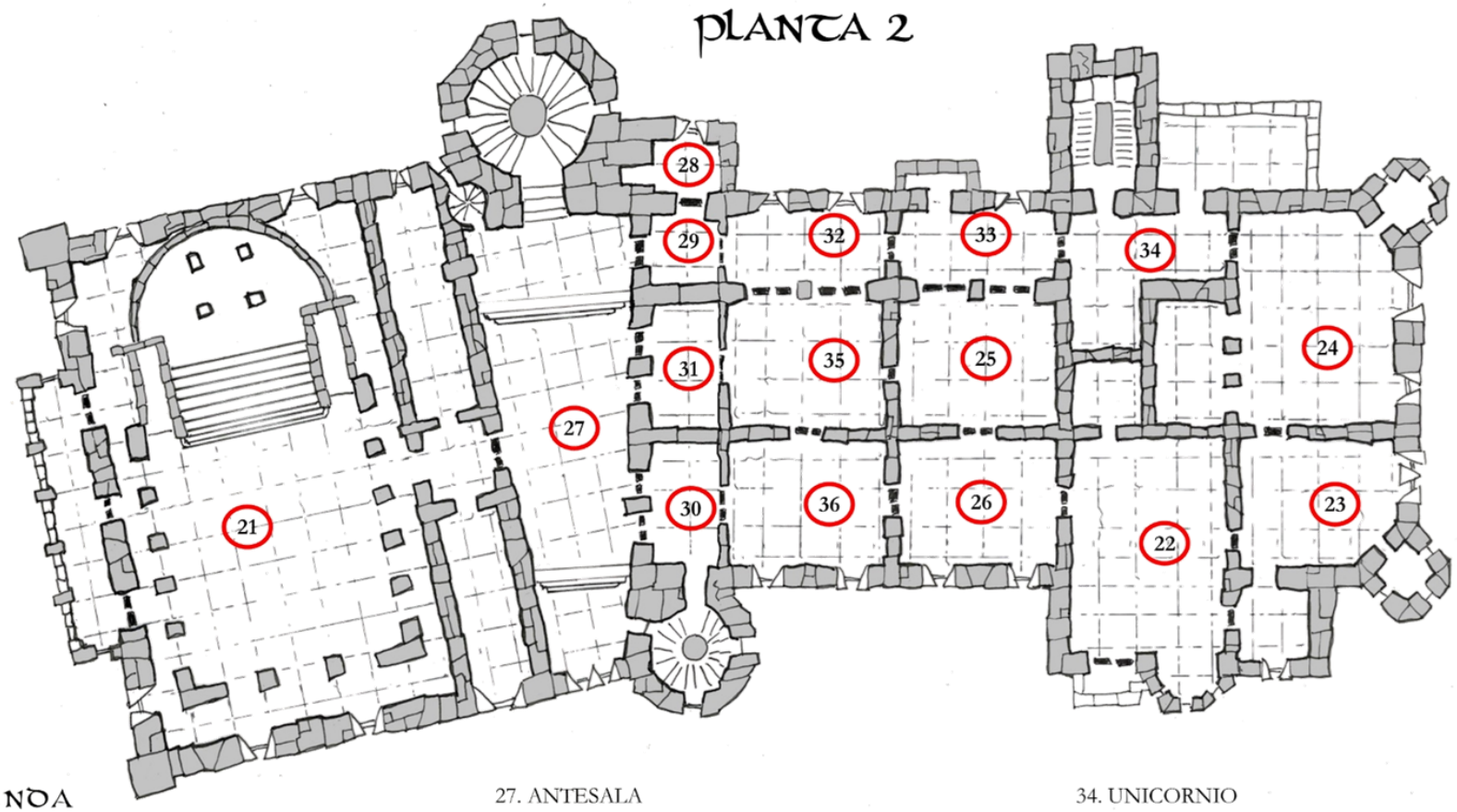


Leyenda

1. PATIO INFERIOR
2. TORRE Y CAPILLA
3. PATIO SUPERIOR. ENTRADA (3A)
4. CUARTO INVITADO A (CABALLERO)
5. CUARTO INVITADO B (CABALLERO)
6. CUARTO INVITADO C (DAMA)
7. CUARTO INVITADO D (DAMA)
8. CUARTO INVITADO E (DAMA)
9. ARMARIO
10. ARMARIO
11. DORMITORIO CRIADOS A
12. DORMITORIO CRIADOS B
13. DORMITORIO CRIADOS C
14. DESPENSA
15. ALACENA
16. ARMARIO
17. COCINA
18. BALCON
19. ARMERIA
20. CUERPO GUARDIA(A)/DORMITORIO GUARDIA(B)

La guarida de la mantícora

Planta 2

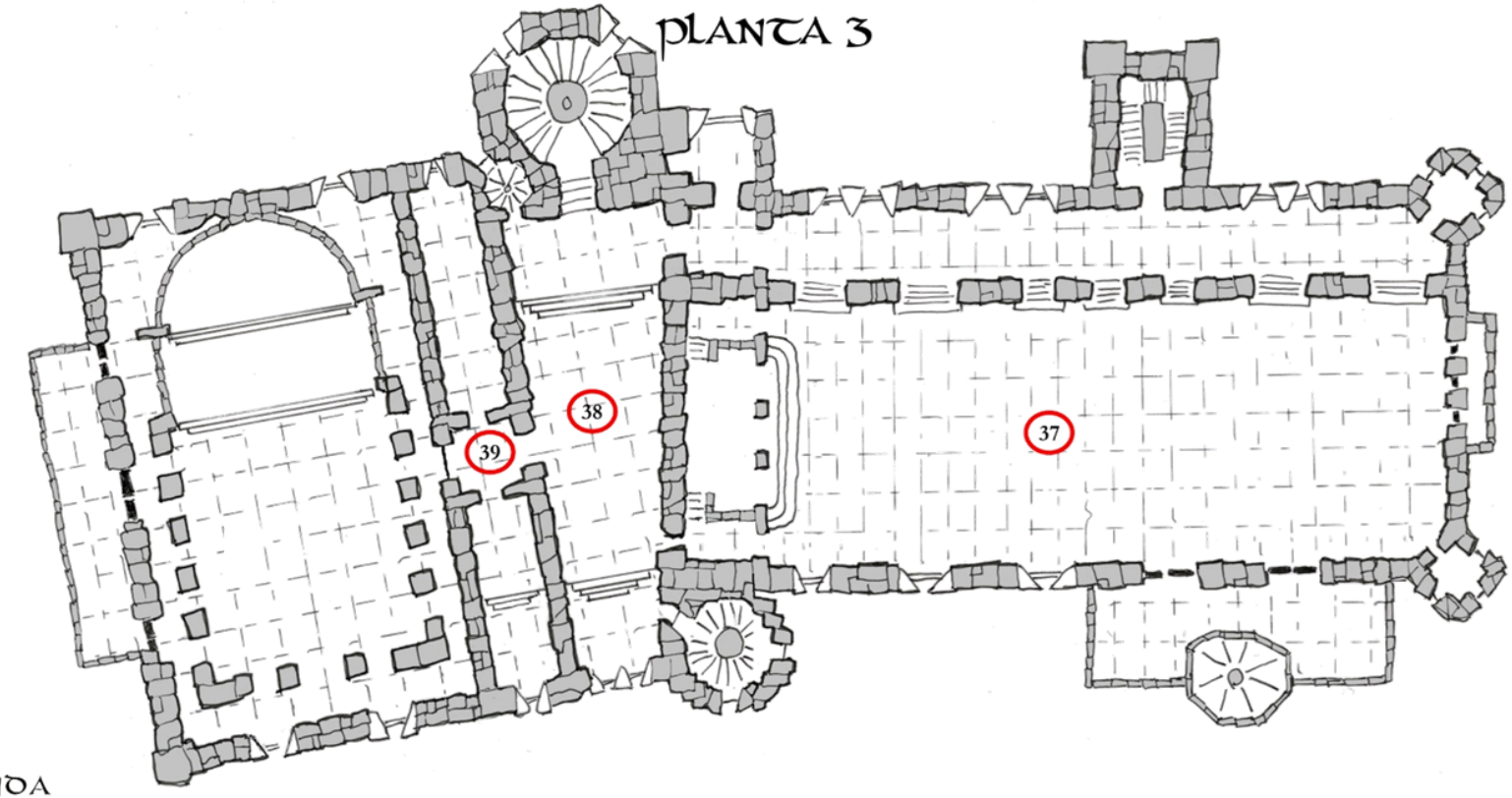


Leyenda

21. SALON DEL TRONO
22. DORMITORIO
23. VESTIDOR
24. SALA DE ESTAR
25. ESTUDIO
26. COMEDOR
27. ANTESALA
28. OBSERVATORIO
29. AVES
30. MAMIFEROS
31. REPTILES
32. HOMBRES
33. ESCUELA
34. UNICORNIO
35. LABORATORIO
36. BIBLIOTECA

LA GUARIDA DE LA MANTÍCORA

PLANTA 3



LEYENDA

37. SALA DE LOS CANTANTES

38. ANTESALA

39. MIRADOR

D2

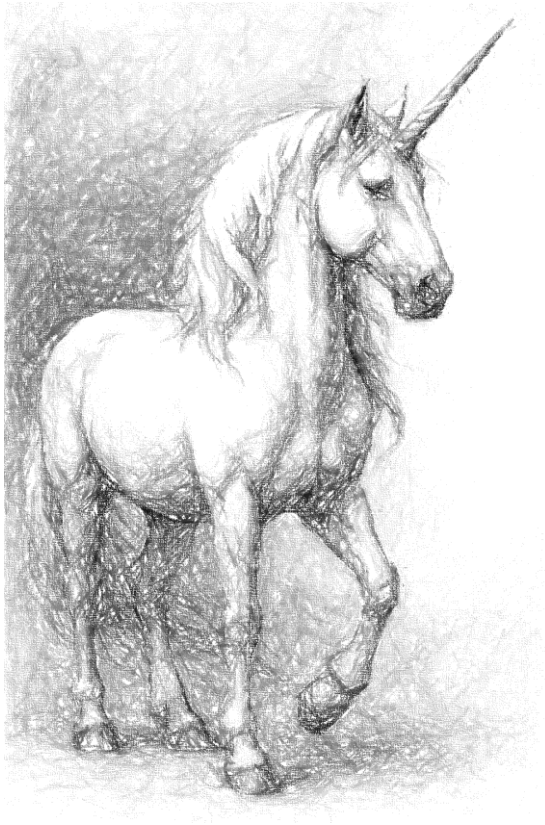
ESCALERAS

Catálogo

Volumen 1

ESPÉCIMEN NÚMERO 1

Unicornio



Los unicornios viven en bosques de clima templado, apartados del contacto humano. Esas criaturas son feroces, pero buenas, y no les gusta el contacto de las criaturas que no sean selváticas (dríadas, duendes traviesos, duendes benévolos y demás). Sin embargo, defienden su bosque natal y se mostrarán si es necesario.

Son poderosos corceles con un pelaje blanco puro resplandeciente, y el color de sus ojos es de azul mar o rosa intenso. El pelo le cuelga en mechones largos y sedosos desde su crin y su frente. En el centro de la misma, un único cuerno de color marfil, de 60 a 90 centímetros de largo, crece. Los machos poseen una pequeña barba blanca bajo su barbilla; en las hembras se destaca su musculatura más fina y elegante. Posee unos cascos de un color amarillo semejante al marfil. Los unicornios hablan su propia lengua, tal y como otras criaturas de la selva, o como los elfos.

Los unicornios pueden apercibir a un enemigo desde más de 250 metros de distancia. Se mueven en silencio, penalizando a sus oponentes al atacar por sorpresa. Golpean con fuerza con sus cascos delanteros o traseros, y tratan de atravesar a su oponente con su cuerno cada que pueda hacerlo. Son por ello muy temidos en un combate. La magia del cuerno le proporciona una ventaja mayor al de un cuerno normal, facilitando y mejorando el golpe con el mismo. Los unicornios pueden realizar cargas durante la batalla, y pueden usas el cuerno como a semejanza de una lanza. Para efectuar la carga, tiene que haber un espacio de al menos 10 metros de espacio despejado hasta su contrincante. A quienes golpeen un unicornio tras su carga, reciben un gran daño al ser atravesados por su mágico cuerno, hasta el punto de poder resultar empalados por él. Si embardo, durante la carga, no pueden atacar con sus cascos, ni delanteros, ni con los traseros.

Posee algunos poderes mágicos, tales como la teletransportación, llevando tanto a él como a su posible jinete a una distancia de hasta unos 360 metros. Pero sólo suelen utilizarla como último recurso ante una muerte casi segura.

Al ser seres mágicos, no pueden ser hechizados o retenidos por la magia. No les afecta un conjuro de muerte, y pueden librarse de sus efectos como hechiceros de un alto nivel. Además, son inmunes a cualquier veneno.

Hábitat / Sociedad: Son animales fieles a sus parejas, se aparean de por vida y crean su hogar en algún rincón en el bosque que han decidido vivir para protegerlo. Sobre el tronco de algunos árboles del bosque, los unicornios graban un glifo, que es reconocido por los animales selváticos, y que marca que el bosque está protegido por él mismo. Dependiendo de su experiencia, los guardabosques pueden conocer si un bosque está protegido por un unicornio o no. Si un bosque tiene un unicornio que lo protege, ningún otro unicornio entrará en él, a menos que dicho bosque sea bastante grande como para admitir la protección de más de uno. Cada familia de unicornios protege más de 1.000 kilómetros cuadrados (un poco más de 30 x 30 kilómetros).

Cualquier viajero puede cruzar con libertad el bosque de un unicornio, e incluso puede cazar, pero quien mate por deporte, no por necesidad, o lo dañe con maldad, probablemente será atacado por el unicornio caso de estar cerca. Cuanto mayor sea el daño infligido por el extraño, mayor será la ferocidad del unicornio al atacarle, y suelen ser muy fieros. Si se trata de alguna travesura juvenil, los echará con alguna magulladura, advirtiéndoles lo que ocurrirá si vuelven a sus andanzas por allí. Los seres malignos, saqueadores probablemente acabarán muertos por este fantástico ser.

Algunos unicornios puede que permitan que se les dome y monte, siempre que se trate de una doncella humana, o por ejemplo, un elfo de corazón puro. Si se trata de una doncella, permitirá que sea su corcel el resto de su vida, e incluso la puede llevar lejos del bosque si así lo desea. Además, la protegerá, incluso con su vida si fuera necesario

Ecología: Los unicornios son herbívoros, y se alimentan fundamentalmente de hojas tiernas y hierba fresca. Tienen como único enemigo a los grifos y las criaturas que destructoras de bosques, sobre todo los dragones rojos y los orcos.

No se sabe el tiempo aproximado que viven los unicornios, pero se suele situar en torno a los 1.000 años. Se sospecha que se mantienen jóvenes toda su vida, incluso aunque se encuentren a pocos días de su muerte. La razón de su longevidad se encuentra en la potente naturaleza mágica del cuerno. Por eso mismo, sus cuernos de unicornio son muy buscados y codiciados, ya que su posesión, es de uno de las mejores curas contra todo tipo de veneno. Además, puede ser usado, por un alquimista, para fabricar fabulosas pociones de curación. El valor de uno de los cuernos de unicornio, ronda 1.500 monedas de oro, o quizás más si se vende en un mercado.

Son, sin duda alguna, la personificación del Bien.

ESPÉCIMEN NÚMERO 2

Búho

Del lat. Bufus

a. Eule fr. Hibou i. Owul it. Gulo. M. Zool. Ave rapaz de la familia de las estrígidas. Se caracteriza no sólo por su actividad nocturna, sino por presentar el cuerpo cubierto de suaves plumas, por su vuelo silencioso y por patas emplumadas hasta el nivel de los dedos. Su cabeza es voluminosa y está provista de dos copetes de plumas. Los ojos son enormes. El pico es curvado. Destruye gran cantidad de roedores. Existen numerosas especies.

Chico. (Asio otus) Mide treinta y cinco cm aproximadamente. Se nutre de pequeños ratones. En marzo pone cuatro huevos blancos y redondos, incubándolos durante 28 días. Es cosmopolita, se extiende desde el Oeste de Valion hasta Losang.

Nival. (Nyctea scandiaca.) Mide 60 cm de longitud. Su plumaje es blanco con pequeñas manchas. Aparece en Reino Bosque en invierno, procedente de Dormunder.

Real. (Bubo bubo.) Es el más grande de los búhos, alcanza una longitud de sesenta cm. El color de su plumaje varía según la edad y el sexo de amarillo a rojizo con manchas parduscas. Vive en las regiones rocosas y montañas de las Naciones Orcas.

ESPÉCIMEN NÚMERO 3

Caballo

Pierd: fr. Cheval: I. Horse: it. Cavallo. m. Zool. Animal solípedo, herbívoro, de la familia de los équidos, de crin larga y colgante y cola cubierta de pelos Cubierta de pelos largos desde su raíz. Sus patas son largas, y en ellas sólo está desarrollado el tercer dedo, que presenta en su extremo una uña muy robusta denominada casco. Como todo herbívoro, su dentadura está formada por incisivos, caninos y molares; no presenta premolares. Tiene 1,5 m de altura media aproximada y su longevidad es de unos 30 años. Se domestica con facilidad y es de gran utilidad para el hombre. Hay diversidad de razas, algunas bastante diferenciadas entre sí, especialmente por su tamaño. También el color del pelaje es variable, pudiendo ser negro, blanco, alazán, gris, bayo, ruano, tordillo, etc. El origen de estos mamíferos parece tuvo lugar en el Terciario, concretamente en el Eoceno, con los denominados Echippus, del tamaño aproximadamente de un perro y que presentaban numerosos dedos. A través de la evolución se produjo una reducción progresiva del número de dedos así como un aumento de la altura hasta dar lugar a los actuales Equus

ESPÉCIMEN NÚMERO 4

Buitre

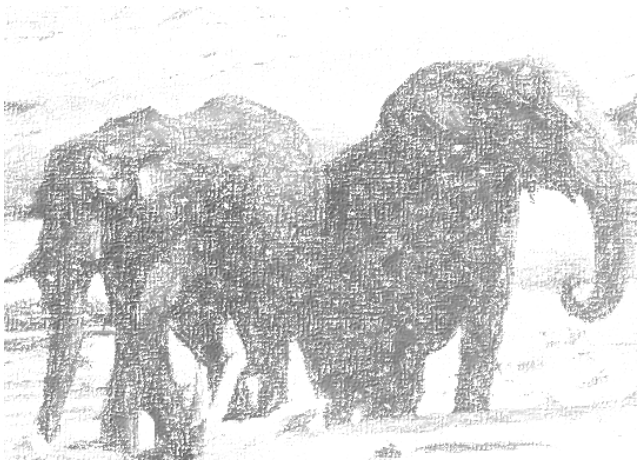
(Del lat. vultur, -uris.) a. Geier: fr. Vautour: 1. Vulture: **it.** *Avvoltoio. M. Zool. (Gypse fulvus.) Ave rapaz de la familia de las falcónidas. Mide 1,12 m de longitud. El pico, como en todas las rapaces, es ganchudo. El color de su plumaje es blanco en la cabeza y cuello, con plumón también blanco en la base del cuello: las plumas de las alas y cola son pardas oscuras. Anidan entre las rocas, poniendo un solo huevo de cáscara blanca. Vive en grandes bandadas y se alimenta de animales muertos, sobre todo de su cavidad intestinal. Se extiende por el Sur de Valion, Visirtán y el Norte de Cirinea*

Blanco de Neferu. (Neophron perenopterus.) Su plumaje es blanco con manchas pardas. Es una de las aves sagradas de Neferu y está representado en muchos de sus monumentos. Habita en el sur de Valion, Cirinea y Kang.

Negro. (Aegypius monachus.) Mide 1,25 m de longitud. El color de su plumaje es negro, las partes desnudas del cuello y la cabeza son pálidas. Anidan en las ramas de los árboles. Se extiende por Valion Este, Nirmala y Losang.

ESPÉCIMEN NÚMERO 5

Elefante



(Del gr. elephas, -phantos.) a. Elefant; fr. Éléphant i. Elephant; it. Elefante. m ZOOL. Mamífero ungulado proboscídeo de la familia de los elefántidos. Es el mayor de los animales terrestres. Se caracteriza por tener el cuello corto, ojos pequeños, cabeza grande y trompa formada por la prolongación de la nariz y del labio superior. Posee un par de incisivos sumamente desarrollados en la mandíbula superior (colmillos), que llegan a pesar unos 40 kilos y excepcionalmente unos 80. El resto de la dentadura se compone, en el adulto, de tres molares, formados por láminas de marfil soldadas entre sí y que se renuevan. El cráneo es de gran tamaño, así como las patas, cuyos pies presentan cinco dedos apoyados por su extremo. En cambio, el cerebro es relativamente pequeño, pero muestra una sagacidad notable y se dice que estos animales tienen una excelente memoria. En la actualidad existen dos especies principales de elefantes: el visirtaní y el cirineo. El primero se caracteriza por tener las orejas más pequeñas que el segundo; ambos son herbívoros y viven en grandes rebaños formados por varias familias. Es fácilmente domesticable, sobre todo el visirtaní. Las hembras de los elefantes de Visirtán son fecundas a partir de los seis años, y se aparean cada dos años y medio; la gestación dura 22 meses. Son animales muy longevos, pues suelen vivir más de 100 años. El elefante sirve como alimento a tribus muy atrasadas de Cirinea y el marfil de sus colmillos es muy buscado, por lo que es objeto de caza. El elefante se caza de día, siguiendo su rastro, lo que hace que la caza dure varias fechas. Se le dispara a la cabeza con potentes ballestas

Hist. Durante el periodo cuaternario, el elefante estaba distribuido por todo el mundo, excepto Ziyarid y Zafiria Sur. Uno de sus ejemplares, el mamut, estaba adaptado al frío, gracias a la gran cantidad de pelo de que disponía, El elefante ha sido utilizado por el hombre desde muy antiguo, sobre todo en misiones de carácter militar. Como arma táctica apareció por primera vez en Batalla del Sagrario o Batalla de los Tres Ejércitos (495 año C.V - Calendario de Valion-)

ESPÉCIMEN NÚMERO 6

Hombre

Del lat. homo, -mis.) a. Menerh, Mann i: fr. Homme: i. Mani: it. Uomo. rn. Animal racional. Bajo esta acepción se comprende a todo el género humano. Desde el punto de vista zoológico, es un mamífero del orden de los primates y de la familia de los homínidos. Los caracteres anatómicos más importantes que separan al hombre del resto de los antropomorfos son: las extremidades posteriores relativamente más largas que en éstos y mayores que las anteriores: están mejor adaptados a la posición erguida como se observa en la columna vertebral en forma de S muy abierta: es oponible sólo el dedo grueso de las extremidades anteriores: los caninos no son salientes: el pelo está muy reducido: gran capacidad craneana: la porción frontal de cráneo está muy desarrollada y en conjunto el cráneo predomina sobre la cara: la mandíbula inferior presenta un saliente llamado mentón y posee un lenguaje articulado. Aparece sobre la tierra a fines de Era Terciaria o más probablemente a principio de la Cuaternaria. El principal fósil terciario de la línea de los homínidos (el Zinjanthropus, llamado también hombre del Oeste de Cirinea. Este homínido ya fabricaba utensilios.

Podemos clasificar a los hombres según su raza o función. He aquí algunas de sus funciones que más adelante detallaré en fichas posteriores:

Soldado

Clérigo

Mago

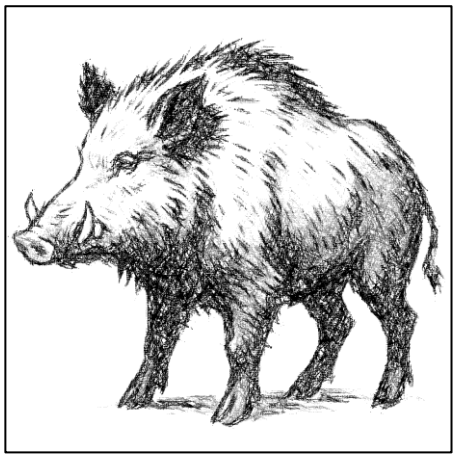
Ilusionista

Explorador

(Espécimen en fase de estudio)

ESPÉCIMEN NÚMERO 7

Jabalí



Cinghiale. M. Zool. (Sus scrofa.) Mamífero artiodáctilo, de la familia suidos, considerado vulgarmente como cerdo salvaje. Tiene el hocico alargado y la mandíbula superior provista de seis incisivos y dos caninos muy desarrollados y retorcidos hacia arriba. Llega a tener una longitud de 1,50 cm y 65 cm de altura. Vive en estado salvaje en zonas boscosas del continente de Valion y Cirinea. Se alimenta de raíces, frutas, cortezas, lombrices, insectos, etc. De río. Je potamochoerus porcus.) Jabalí que se caracteriza por las orejas muy apuntadas y por un mechón de largos pelos. Los jóvenes están adornados con estrías longitudinales de color amarillo que destacan sobre un fondo oscuro. Frecuenta los bosques a lo largo de los ríos y zonas pantanosas.

Verrugoso. (Phacochoerus aethiopicus.) Jabalí de las sabanas cirenaicas de piel color grisácea y cubierta de cerdas poco densas. A pesar de su aspecto feroz es el más inofensivo de todos los jabalíes.

ESPÉCIMEN NÚMERO 8

Lagarto

(Del lat. Incartiis.) a. Eldechae fr. Lázord: 1. Lztird: it. Ramarro

M Zool. Nombre vulgar que se da a varios reptiles del orden de los saurios y de la familia de los lacértidos. Son de pequeño tamaño y miden hasta 60 cm largo: la cabeza es ovalada y en la boca poseen unos dientes largos y agudos: el cuerpo alargado, casi cilíndrico, termina en una larga cola cónica. Tienen las patas muy desarrolladas y terminadas en cinco dedos delgados, armados de uñas afiladas: la piel está recubierta de pequeñas escamas, blancas en el vientre y azules, verdes y amarillas en el resto del cuerpo. Es ágil, inofensivo y muy útil en la agricultura por la cantidad de insectos dañinos que devora. Se reproducen por huevos, los cuales son enterrados por la hembra durante un cierto tiempo. Son animales terrestres y se encuentran en terrenos secos y soleados de todo el continente de Valion y Cirinea.

Ágil. (Lacerta agilis.) Mide cerca de 18 cm y es 1 de coloración variable. Es menos ágil que el verde y no puede trepar.

Arlequín. Reptil de la familia agámidos: el macho tiene la cabeza pequeña y presenta un saco dilatado en el cuello. Puede cambiar de color con gran rapidez, por lo que es llamado camaleón de Nirmala, por vivir en dicho reino y colindante. Son de costumbres arborícolas y se alimentan de insectos.

De collar. (Crotaphytus collaris.) Lagarto de tronco ancho y deprimido, con patas robustas y bien desarrolladas: la cola es de sección subcircular, delgada y puntiaguda. Los machos miden unos 35 m. de longitud., de los que 23 corresponden a la cola. Las partes superiores son de color amarillo vivo, a menudo con tendencia a anaranjado, manchado en el cuello, hocico y cola por franjas grises transversales: en el cuello lleva una franja negra a modo de collar. Se alimenta de insectos saurios, pequeños mamíferos y aves que frecuentan el suelo.

ESPÉCIMEN NÚMERO 9

Lobo

(Del lat. lupus.) a. Wolf; fr. Loup; 1, Wolf; it. Lupo. m.

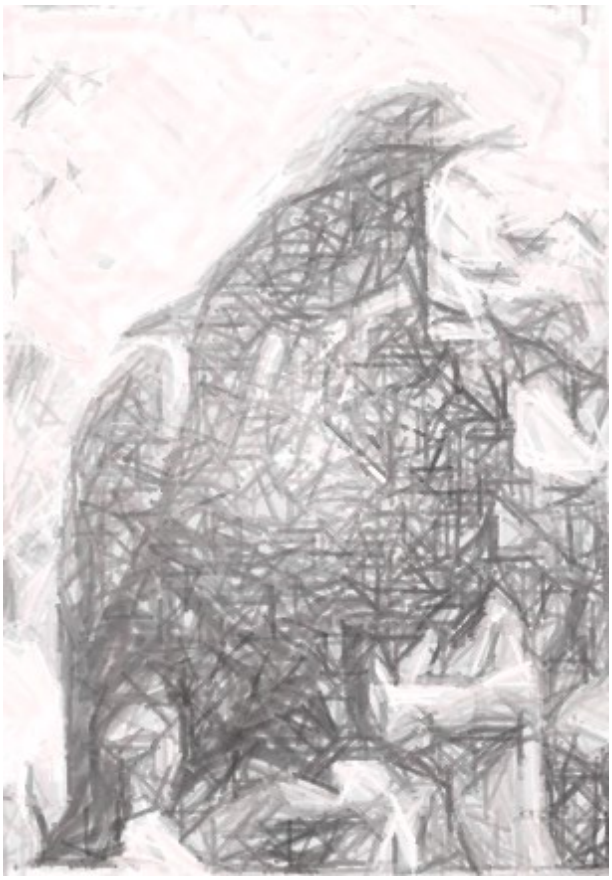
Astron. Constelación austral al S. de Libra y al occidente de Escorpión. Su estrella principal tiene una magnitud de 2.

Zool. (Canis lupus.) Mamífero cánido de 1 m de largo aproximadamente y de unos 65 cm de altura, con aspecto de perro mastín, pelaje de color gris oscuro, cabeza aguzada, orejas tiesas y cola larga con mucho pelo. Es enemigo encarnizado del ganado, especialmente del lanar. Habita en el continente de Valion, norte de Cirinea, gran parte de Zafiria del Norte y de Losang y alrededores.

De las praderas: Coyote

ESPÉCIMEN NÚMERO 10

Águila



Zool. Ave falconiforme de la familia de las falcónidas, de 80 a 90 cm de altura, con pico recto en la base y curvo en la punta, con cabeza, cuello y tarsos recubiertos de plumas, cola redondeada casi cubierta por las alas, y vista muy aguda. Su fuerte musculatura le permite gran rapidez en el vuelo. Se conocen distintas subespecies que se diferencian en el tamaño y en el color del plumaje.

Agrifada. Blas. La que se representa estilizada en forma de grifo, animal fabuloso.

Bicefala. Blas. La que se representa con dos cabezas y con las alas extendidas. Forma parte del escudo de diferentes reinos, casas nobles y linajes del Oeste de Valion y otras tierras.

Calva. Zool. Águila marina de Reino Bosque, de plumaje pardo, con alas negras y la cabeza, parte del cuello y la cola, blancas.

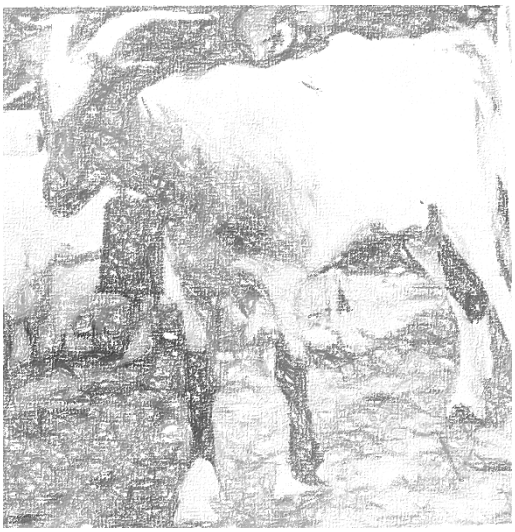
De mar. Zool. Raya de la familia de los miliobátidos, con varias filas de dientes, que vive en el Mar de Osiris y en el Mar del Dragón.

Imperial. Zool. La de color casi negro, cola cuadrada y tamaño algo menor que la real.

Real. Zool. La que tiene cola redondeada, es de color leonado y alcanza mayor tamaño que las comunes.

ESPÉCIMEN NÚMERO 11

Cabra



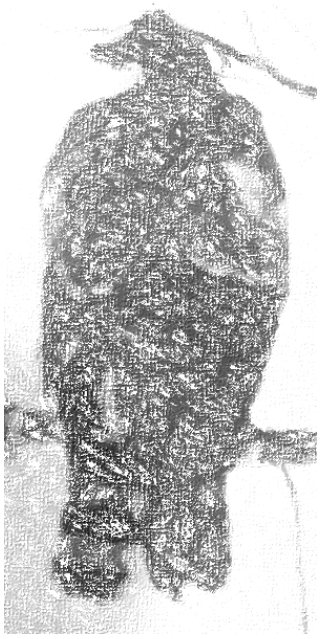
(Del lat. Capra) a. Siege, fr. Chévre, i. Goat, it. Capra. F. Zool. Mamífero rumiante del género Capra, perteneciente a la familia de los bóvidos y a la subfamilia de los caprinos. La cabra doméstica (Capra hircus), mide unos 60 cm. Y se caracteriza por la presencia de cuernos, a menudo marcados de surcos transversales más desarrollados en los machos que en las hembras. Su cráneo es estrecho. Los machos presentan un mentón barbudo. La cola es corta. Su origen se remonta a la prehistoria, pues se han encontrado restos óseos en depósitos lacustres. Se han utilizado su carne y su piel, y de la hembra, también la leche. Debido a que es la transmisora de los gérmenes de la fiebre ondulante de Taslim, denominada así porque se observó por primera vez en los individuos que habían tomado leche o queso de las cabras de la isla de Taslim.

Acuática (Capra falconeri) Su longitud es de 1,55 m. Lo más característico es su cornamenta. Sus cuernos en espiral presentan en sus extremos un embombamiento a modo de ribete. Se extiende por Losang y reinos colindantesl.

Montés. Llámase a todas las especies salvajes del género Capra. La especie más importante es la cabra montés de Las Quebradas del Este (Capra ibex). Mide 1,60 m. Sus cuernos alcanzan una longitud de 80 a 100 cm y están encorvados hacia atrás. Su pelaje es más espeso y más claro en invierno que en verano. Tiene una carrera rápida y duradera y se encarama con increíble firmeza a paredes rocosas.

ESPÉCIMEN NÚMERO 12

Halcón



(Falco peregrinus) Ave rapaz diurna de la familia de las falcónidas. De cabeza pequeña, pico curvo y dentado en la mandíbula superior. Su plumaje es de color variable, tendiendo a oscurecerse con el paso del tiempo. Está provisto de uñas curvas y fuertes. Mide unos 90 cm, siendo la hembra un tercio mayor que el macho. Es depredador carnívoro. Persigue y mata al vuelo numerosas aves. Su vuelo es rápido, a veces interrumpido por largos planeos. Antiguamente se empleaba en la caza de cetrería.

Alcaravanero. El acostumbrado a perseguir a los alcaravanes.

Campestre. Halcón domesticado que se cría compañía de otras aves domésticas.

Letrado. Variedad caracterizada por tener un mayor número de manchas negras.

Marino. Ave de rapiña fácil de amansar.

Nieo: el cogido del nido

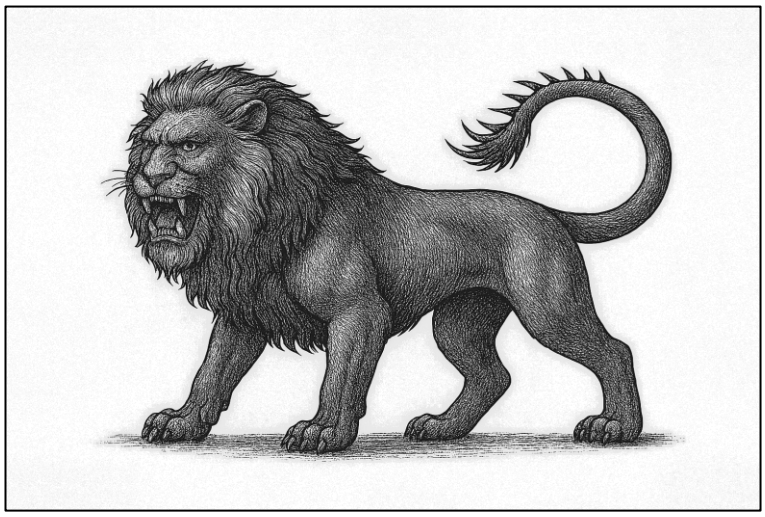
Roqués. Que es enteramente negro

Soro. Cogido antes de haber mudado la pluma por primera vez.

ESPÉCIMEN NÚMERO 2.386

Hombre (Clérigo)

Mantícora Real



La mantícora real es un ser con torso y patas leoninas cabeza humana, una cola rematada con púas de hierro y un voraz apetito hacia la carne humana. Pero a diferencia de la mantícora común, no posee alas de murciélago.

La mantícora real tiene al menos 2 metros de longitud, y puede erguirse y caminar con las patas traseras. Es más pequeña por tanto que la mantícora común, pero mucho más inteligente y poderosa. Cada sección de la mantícora real se parece enormemente a la criatura a la que imita. El torso leonino posee un pelaje tostado y la melena tiene el color negro amarronado de la de un león. Al igual que las mantícoras exhiben cabezas humanas masculinas: a veces la melena tiene el aspecto de una densa barba y un largo pelo en algunos casos, y otras la cara aparece total o parcialmente afeitada: todo está en el gusto de ella. A veces puede vestir igual que un hombre y si no fuera por algunos detalles, podría llegar a confundirse con uno.

Otra característica que la diferencia de las mantícoras comunes es que poseen varias filas de afilados dientes.

Combate: La mantícora real lanza primero una andanada de púas de su cola (100 metros de alcance, como una ballesta ligera). Cada púa causa un daño considerable. La mantícora puede lanzar esas andanadas cada día (las púas vuelven a crecer con rapidez). A continuación, la mantícora real cae sobre su presa y ataca con sus garras delanteras y sus afilados dientes.

Hábitat / Sociedad: Las mantícoras reales pueden hallarse en cualquier clima, pero prefieren las tierras cálidas a las frías. Esto refleja el amplio campo de climas de sus presas favoritas, los hombres. El territorio de una mantícora puede cubrir hasta 50 o más kilómetros cuadrados e incluye al menos un asentamiento humano. Tales territorios se superponen normalmente a los de otras mantícoras, mantícoras reales y otros predadores devoradores de hombres como los dragones.

Las mantícoras reales se aparean de por vida. El macho permanece con la hembra durante la gestación y caza para ella. Las mantícoras reales dan a luz uno o dos cachorros, que crecen rápidamente hasta alcanzar la edad adulta a los cinco años. Los cachorros se desarrollan rápidamente ganando en salud y fortaleza progresivamente. Hay un 20% de probabilidades de que la guarida de una mantícora real hembra contenga cachorros de menos de un año. Los cachorros de más de dos años infligen daño por cada garra delantera y con su mordisco. Los cachorros de 3-4 años infligen un daño mucho mayor.

Los cachorros de mantícora real pueden ser capturados y entrenados para ayudar a los humanos malvados. Este entrenamiento resulta muy difícil y peligroso, en especial puesto que los adultos domesticados tienen un 95% de probabilidades de revenir al estado salvaje. Las mantícoras reales no permiten ser usadas como monturas. Los adultos salvajes pueden aliarse voluntariamente con humanos malvados, siempre que tales aliados puedan proporcionarles una continuada y abundante fuente de alimento.

Normalmente las mantícoras reales no devoran a sus presas allá donde las matan. Los machos arrastran a veces las presas muertas hasta la guarida donde está su compañera o llevan a esas presas aún vivas a su guarida para que los cachorros practiquen la caza con ellas. A veces atraen a su víctima hasta su guarida.

Las mantícoras reales coleccionan los objetos de valor de sus víctimas por una variedad de razones, incluidas la curiosidad, la emulación de otros monstruos que coleccionan tesoro, el aroma a hombre de esos objetos, o porque saben que los humanos los valoran y en consecuencia pueden acudir en su busca. Su falta de auténticas manos impide a la mayoría de mantícoras reales usan los objetos mágicos que caigan en ellas. Sin embargo, las mantícoras reales que se han aliado con humanos malvados pueden poseer objetos mágicos diseñados específicamente para su uso. Los ejemplos incluyen collares o brazaletes mágicos que son, en efecto, anillos mágicos de gran tamaño.

Ecología: Las mantícoras reales son carnívoros de amplio espectro que han sobrevivido con éxito en todas las regiones habitadas por humanos, ya sea en lugares salvajes o bajo tierra. Son unos oponentes de pesadilla, pero unos valiosos aliados si las condiciones son las correctas. La piel de una mantícora es la marca de los más poderosos cazadores y guerreros. Una piel de mantícora real curtida, intacta y completa, vale 10.000 mo.

Valor: La piel de la Mantícora Real es muy apreciada y valiosa. Está considera como símbolo de poder y prestigio entre las familias nobles y reales. Es muy raro encontrar una y el precio que se paga por ella es muy alto.

Aventuras Apócrifas en... La Marca del Este Comunidad

RETORNO AL CASTILLO PROHIBIDO DE VARANIA

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 5 - 8

Retorno al Castillo Prohibido de Varania, es una aventura para Aventuras en La Marca del Este, preferiblemente en Vermigor, para un grupo de 4 - 6 jugadores de nivel 5 a 8 y está diseñada para desarrollarse en una sola sesión de entre 2 y 4 horas.

La Marca del Este Clásico Vermigor

La Marca del Este Grupo Creativo

Aventura NO OFICIAL