

# Diario de campo

- [Lugares](#)

- [Lumpe](#)
- [Espacio Raro](#)
- [Xalbe](#)
- [Desierto de Macaucuo](#)

- [Fauna y flora](#)

- [Peral de agua](#)
- [Gato vampiro blanco](#)
- [Tucán corredor](#)
- [Chinchillílope](#)
- [Cobraespín](#)
- [Cuervo Añil](#)
- [Luciérnagas de Fuego](#)
- [Viuda Enteógena](#)
- [Musgo de Macaucuo](#)
- [Madre Hiena](#)
- [Buey León de Lugün](#)
- [Lobo Wanpú](#)
- [Ratopo común](#)
- [Hormiguero Armadura](#)
- [Escarabajo Acorazado Esmeralda](#)
- [Lontra Branquiada](#)
- [Oso Wanpú](#)

- [Misc.](#)

- [Líquido negro](#)
- [Entidad desconocida](#)

- [Diario de Decimus Quint](#)

# Lugares

Lugares

# Lumpe

Pese a no formar parte de Wanpu geográficamente, la isla de **Lumpe**, conocida también como **Isla de los Lobos**, es una isla al sur de la región.

Se trata de una isla mediana con forma de almendra mordida o pétalo de flor de cerezo, atravesada por una corriente que se asemeja a un río. Destaca por contar con una gran población de *lobos wanpos*, además de varias otras especies autóctonas.

## Lugares de interés

### Playa nudosa

Al sur de la isla se encuentra una playa de rocas y arena gruesa, de la cual salen raíces que forman nudos.

### Bosque de árboles frutales

Las raíces de la playa llevan a un bosque de [perales de agua](#).

### Calzada y antiguos poblados

Más allá del bosque frutal, una calzada recorre la isla hacia el norte. Siguiéndola se pueden encontrar distintas ruinas de casas y asentamientos, totalmente cubiertos por la vegetación y las raíces. No obstante, dichos asentamientos no son tan antiguos; varias veces a lo largo de la historia, la naturaleza ha hecho ceder los cimientos y muros de las casas, obligando a sus habitantes a buscar un nuevo hogar al norte. La calzada, eso sí, permanece intacta.

### Templo subterráneo antiguo

A la orilla del río, en la parte más profunda del bosque, hay una cueva. Su entrada está adornada con un arco de piedra, tallado con inscripciones en una lengua desconocida. El nivel superior de la cueva aloja las ruinas de lo que parece ser un antiguo templo, repleto de inscripciones y con unos grandes escalones que guían a una gruta, normalmente sellada. La gruta oculta un templo subterráneo mucho mayor, sorprendentemente bien conservado.

En el nivel inferior, una gran cámara repleta de columnas y cuya iluminación parece estar automatizada —y en funcionamiento— aloja una extraña campana de piedra que, al tañirla, parece haber neutralizado el efecto del [Líquido negro](#).

## Aldea

La actual aldea de Lumpe, construida trasladando las rocas de la anterior localización hace cuarenta años huyendo de la fuerza del bosque, se encuentra al norte.

Aún resistiéndose a abandonar la isla, un puñado de familias viven de la tierra y el mar, acogiendo a los pescadores extraviados y curiosos viajeros que de vez en cuando atracan allí.

Lugares

# Espacio Raro

Un lugar que desafía todo lo conocido, habitado únicamente por la luz y la sombra.

# Xalbe

Xalbe, apodada como la **ciudad de cal**, es la ciudad más al sur de la región de Wanpu, en Uqut. Asentada a ambos lados de un gran acantilado en el delta del Anawanpu y rodeada de agua, se trata de una ciudad-estado gobernada por un Rey o **Toani**, centro del comercio de la región tanto hacia el norte como hacia la costa este de Uqut.

## Descripción

La ciudad está dividida horizontalmente por un acantilado en dos mitades: **Alta Xalbe** o simplemente Xalbe, hogar de la nobleza, el comercio y la universidad; y **Baja Xalbe**, también llamada **El Hueco**, en la que viven las clases bajas, como mineros, pescadores y trabajadores de la cal.

### Alta Xalbe

Alta Xalbe está a su vez atravesada por un nervio del río Anawanpu, separando la zona oeste, donde se encuentran los **palacios**, del resto de la ciudad, donde se concentra la vida y el comercio. La universidad de Xalbe, pionera en investigación marítima y orgullosa promotora de la **Primera Expedición**, ocupa la orilla este del río.

### Baja Xalbe

Ocupando la cala formada por el acantilado, multitud de edificios y casas de un blanco roto parecen apelonarse y formar caóticos caminos y canales hasta llegar al mar. El olor alcalino de sus aguas pasa factura a sus habitantes, humildes en su mayoría, y a menudo marcados con quemaduras; es el precio que se cobra la elaboración de la cal con la caliza extraída de la cantera cercana.

### Puerto

El puerto de Xalbe se encuentra al este de la ciudad, y se considera parte de Alta Xalbe. Es la principal entrada de mercancía al sur de Wanpu desde el resto del continente, debido al complicado paso entre las montañas.

### Cantera de caliza

Al este de la ciudad hay una gran cantera de caliza, la cual es explotada para la elaboración de cal, industria principal de la ciudad. La gran mayoría de la explotación minera es competencia de las familias nobles de la tradición del **Deber**, y el resto corresponde a la Universidad.

# Costumbres

## Aislamiento

Desde la **plaga**, la entrada a Alta Xalbe y la libertad de movimiento dentro de la ciudad está limitada a sus **ciudadanos**. Se considera ciudadano de Xalbe únicamente a quien porta la **marca del ciudadano**, grabada en el antebrazo de cada individuo.

Los habitantes del **Hueco**, así como los extranjeros, pueden entrar a la ciudad de forma temporal vistiendo una túnica especial, completamente blanca. La túnica debe estar aprobada por las autoridades y el precio de la tasa es elevado, así que suelen pasar de generación en generación. Además ha de llevarse impoluta, corriendo el riesgo de no poder pasar la valla si no es así.

Para personas de fuera que trabajan en la ciudad o suelen visitarla a menudo por motivos de comercio, existe un permiso indefinido que otorga alguno de los derechos de la ciudadanía, como la libertad de movimiento y la estancia en la ciudad. Se representa con un brazalete hecho de cadenas que imita las marcas del ciudadano, fijado sin soldadura de forma que no se puede quitar sin romperlo. Es concedido sobre todo a comerciantes y académicos de la Universidad. Es muy inusual que alguien del Hueco reciba este trato, salvo que destaque académicamente ---algo ya de por sí inusual debido a la falta de recursos--- o se aliste en la guardia.

## Marcas de clase

Toda persona nacida en Alta Xalbe de padres ciudadanos es marcada como tal durante su primer año de vida, en el **ritual de ciudadanía**.

El ritual se celebra en la **cueva de los cristales**, bajo la **torre del Toani**, tras la primera lluvia de primavera. Todos los nacidos desde el anterior ritual son llevados al interior de la pequeña cueva, donde se les coloca el brazo en una superficie reactiva a la magia que deja un patrón específico en su piel. Este patrón es inimitable e imborrable. Las familias nobles añaden una segunda marca, asociada a su tradición. El Toani, al ser elegido, recibe una marca única en el pecho.

## Vestimenta

En **Alta Xalbe**, es común que la vestimenta deje las marcas de clase al descubierto en todo momento, por lo que la ropa suele tener una manga más corta que otra, o llevarse remangada. El Toani ha de llevar su marca real al descubierto cuando aparece en público como muestra de debilidad, por lo que sus atuendos suelen contar con un agujero en el pecho o prescindir de parte de arriba.

Además, las gente noble suele vestir prendas de colores intensos y llamativos patrones, herencia del comercio con los **narma**. Lo colorido de la vestimenta de una persona es buen indicativo de su patrimonio. El color rojo se reserva para la guardia de la ciudad.

En el **Hueco**, la ropa es sencilla y corriente. Los tejidos suelen llegar desde el este o el norte, y gran parte de la vestimenta debe resistir al trabajo en la cantera o los talleres de cal, por lo que la

gente opta por comprar la lana y el algodón directamente.

## Gobierno

Xalbe está gobernada por un rey y su corte, compuesta por los estratos nobles de la ciudad. Las dinastías nobles de Xalbe están ligadas a una de las **tradiciones**, que fijan sus deberes para con el **toani** y la ciudad.

## Tradiciones

- El saber (artes, ciencias, historia, medicina, magia, etc.)
- El deber (defensa, administración, comercio, autoridad, infraestructura, etc.)
- El regir (gobernar la ciudad)

## Toani

El **Toani** es elegido de entre los miembros de la familia real por las cortes tras el fallecimiento del anterior. El cargo no está limitado por género o linaje.

La dinastía **Toani** actual es la de **Natalapa**, de linaje fauno, con **Natalacoatl** como actual Toani. Su antepasado **Natalakipat** es recordado con gran respeto por toda la ciudad, y se le atribuye el acabar con la plaga.

## Autoridades

La guardia de la ciudad está dirigida por casas nobles de la tradición del **Deber**. Los altos cargos están reservados a la nobleza, y los ciudadanos y habitantes del Hueco pueden alistarse, teniendo que renunciar estos últimos a su hogar.

Visten armaduras adornadas con flecos de color rojo intenso.

## Fe

La fe mayoritaria de la ciudad es la habitual en la región. No obstante, los **Narma** cobran especial relevancia, siendo adorados y temidos por igual.

A diferencia de otros asentamientos de la región, no existe autoridad religiosa en Xalbe bajo prohibición real. Los mitos se estudian como ciencia e historia en la Universidad, y cualquiera es bienvenido a cuestionarlos ---al menos en teoría--- a través del **Saber**.

## Lugares de interés

### Universidad de Xalbe

La Universidad es la institución académica más grande de la región de Wanpu, y se centra en el estudio de los diferentes **Saberes** ---la historia, la ciencia o magia, la navegación y las artes---.

Entre sus otros deberes, la Universidad también gestiona una pequeña parte de la cantera de caliza en la que se han encontrado restos antiguos desconocidos. Actualmente, la excavación está dirigida por la **Rectora Ozoma**, aconsejada por un misterioso extranjero llamado **Okelotl**.

## Zoco

En el zoco de la ciudad, mercaderes del norte y el este, pescadores y gente local comercian con sus productos. Visitarlo es la principal razón que tienen los habitantes del Hueco para ir a Alta Xalbe, y salvo casos puntuales no es común que se produzcan incidentes ---siempre y cuando no llamen demasiado la atención---. Por ley, el precio de los bienes debe ser único y no ha de discriminar.

## Palacios

El barrio de los palacios se encuentra al oeste del río, subiendo la colina del peñón, y se extiende hacia el acantilado sobre el que descansa el **palacio del Toani**. Está fuertemente vigilado por la Guardia y soldados privados de la nobleza.

## Talleres de cal

En Baja Xalbe hay numerosos talleres con hornos para producir cal. Se trata de un proceso duro y peligroso, por el cual mucha gente en la ciudad está llena de cicatrices y quemaduras químicas. Además, el humo producido y los residuos generados contaminan el aire y aumentan la alcalinidad del agua.

# La plaga de Xalbe

La plaga de Xalbe fue una epidemia surgida en tiempos del **Toani Natalakipat**. Los afectados contraían una muy contagiosa enfermedad que causaba úlceras sangrantes en la piel. El Toani, al que se le atribuyen grandes innovaciones en medicina, localizó el foco del contagio en la parte baja de la ciudad, y ordenó a todos sus habitantes vestir túnicas blancas y mantenerlas limpias para así detectar inmediatamente a los afectados. Los contagiados de la enfermedad, considerada incurable, eran enviados a Lumpe.

Una vez se logró controlar la epidemia, el Toani compensó generosamente a los habitantes de Baja Xalbe y durante su gobierno gozó de una sustancial mejora en la calidad de vida, aunque instauró la norma de las túnicas blancas como medida de prevención.

Tras su muerte, su hija y sucesora **Natalaekat** mantuvo el trato con Baja Xalbe, pero su reinado duró tan solo un año, pues murió a causa de la supuestamente extinta enfermedad. Su viuda, una mujer de la tradición del Deber y cabeza de la Guardia, fue nombrada como nueva Toani y adoptó el nombre de **Natalakali**. Natalakali endureció las condiciones del acuerdo con Baja Xalbe, que comenzó a recibir el nombre de **Hueco**, e impuso las restricciones que han llegado a nuestros días.

Lugares

# Desierto de Macaucuo

# Fauna y flora

# Peral de agua

El **peral de agua** (*Pyrus Oblonga*) es un árbol caducifolio de la familia de las rosáceas, autóctono de la *Isla de los lobos*.

De tronco fino y erecto, el peral de agua crece de dos a veinte metros. Sus ramas crecen en forma de largos y flexibles tallos, en un ángulo muy cerrado y en vertical. Cada rama es en realidad un [pedúnculo](#) en el extremo del cual crecerá un fruto similar a una pera, de gran tamaño, piel gomosa y pulpa carnosa. La fruta no dejará de crecer, haciendo que la rama se doble y tense en forma de arco. Si la fruta cae debido a su peso, explota al rajarse su piel o algo la hace caer, la rama dará un sonoro latigazo, posiblemente provocando el mismo fenómeno en otras ramas del árbol. La pulpa de las peras de agua, gelatinosa, pegajosa y muy dulce —similar a la del melón— atraerá a insectos y pequeños roedores, que quedarán atrapados en ella y fertilizarán el suelo tras su descomposición. Por tanto, el peral de agua podría considerarse una planta carnívora.

*(Ilustración pendiente).*

Fauna y flora

# Gato vampiro blanco

Los **Gatos Vampiro Blancos** (*Felis Palliptera*) son marsupiales terrestres. Se mueven de forma similar a un gato, y tienen colas y orejas similares, aunque algo más grandes. Su cuerpo es alargado y esbelto, como el de un hurón de gran tamaño. Tienen sensores infrarrojos nasales que usan para detectar calor en otros seres vivos, similares a los de algunos murciélagos. Estos animales no tienen sangre caliente. Para poder permanecer en la sombra del bosque, deben encontrar un huésped de sangre caliente del que alimentarse. No suelen matar a sus víctimas, sino que extraen su sangre de noche y tienen suficiente para regular su temperatura.

**Inspiraciones:** Gato esfinge, hurón, murciélago vampiro

Autor: Guillermo López



# Tucán corredor

Los **Tucanes Corredores** (*Ramphastos Raptor*), o "pájaros bromistas" son aves terrestres ligeramente más pequeñas que un humano con grandes picos y cuerpo con estructura de raptor. Tienen plumas de colores vívidos, y llaman mucho la atención en la selva, pero con un propósito. Sus hábitos alimenticios demuestran una gran inteligencia. Primero se dedican a incordiar a herbívoros grandes y poderosos usando sus picos, y luego les engañan dejándoles que les persigan en carga, para girar en el último momento y hacer que se choquen contra los árboles. Estos árboles dejan así caer deliciosas semillas y frutas de las que se alimentan.

**Inspiraciones:** Tucán, pavo real, deinonychus

*Autor: Guillermo López*

Fauna y flora

# Chinchillílope

Los Chinchillílopes (*Chinchilla Tarandus*) son pequeños animales peludos nocturnos autóctonos de todo Wanpu, similares a las chinchillas pero con astas. Son frugívoros arbóreos que adoran los mangos y plátanos, y son muy sociables, haciendo buenas mascotas para los niños. Mudan las astas cada año.

*Escalar, Localizar, Proteger, **Compañero, Frágil***

**Inspiraciones:** Chinchilla doméstica, ciervo, tarsero filipino

---

Autor - Guillermo López



# Cobraespín

Los **Cobraespines** (*Crotalus Antennata*) son serpientes de cascabel muy características de las pocas zonas áridas de Wanpu. Son de un color anaranjado con rayas blancas, similares a un pez león. Poseen pelos modificados envueltos en un conducto grueso y transparente de queratina, en la cabeza y parte del lomo, y un gran cúmulo en la cola. Ante amenazas, toman una postura alta amenazante, levantan la cola y la agitan con unos temblores que hacen entrechocar las púas, de modo que producen un sonido metálico muy característico que sirve de advertencia a los posibles atacantes. Para criaturas con vista poco detallada, la cola y la cabeza son iguales, pero sólo las púas de la cola pueden ser disparadas. Su veneno causa emponzoñamiento pírico, una patogenicidad que quema los glóbulos blancos rápidamente.

**Inspiraciones:** Serpiente de cascabel, pez león, puercoespín

*Autor: Guillermo López*

# Cuervo Añil

Los Cuervos Añil (*Corvus Indirax*) son córvidos inteligentes y astutos. Son característicos por su color azul oscuro intenso, que se mimetiza incluso mejor que el negro de otros animales con el cielo estrellado. Nacen ciegos, y van desarrollando órganos oculares alrededor de la cabeza a medida que van creciendo y en patrones simétricos. Se puede determinar la edad de un Cuervo Añil de forma precisa por su número de ojos y llegan a vivir décadas. Algunos mitos esotéricos hablan de ellos como portadores de malos augurios, pero en realidad son muy amigables con las personas. Se les ha visto interactuar con algunos depredadores, como los Sabuesos de Cabeza Roja, ayudándoles a localizar presas a cambio de carroña.

**Inspiraciones:** Córvidos, mitología nórdica, estrellas, quitón

# Luciérnagas de Fuego

Las Luciérnagas de Fuego (Piros Noctiluca) son insectos voladores que se alimentan de resina de ciertos árboles. Al contrario que otras luciérnagas, su órgano lumínico no es fotogénico, sino que pueden segregar peróxido de hidrógeno en cantidades reguladas de su abdomen. Tienen órganos flexores que mueven los filamentos de pelo de su abdomen a velocidades tan descomunales que generan vacío mediante cavitación. Esto aumenta la temperatura del aire por la diferencia de presión, y si han segregado grandes cantidades de peróxido de hidrógeno, puede prender el hilo invisible de gas que conecta con el excremento, resultando en un arma muy efectiva incluso contra animales más grandes.

# Viuda Enteógena

Las Viudas Enteógenas (*Latrodectus Torminosus*) son extraños arácnidos con propiedades aún inexplicables por los biólogos de Uqut. Son arañas redondas que generan hongos venenosos en su opistosoma, asemejándose a una seta negra con patas a primera vista. Su tela de araña es en realidad una red de micelio y su veneno es un fuerte agente psicotrópico que puede hacer daño grave al sistema nervioso. Su naturaleza reproductiva es fascinante. Al ser ingeridas por otros animales, estas son afectadas por las toxinas de los hongos y mueren. Del cadáver en descomposición del depredador crecen cúmulos de setas. Estas son perfectamente consumibles, hasta que germinan pequeños bultos blancos de su superficie. Estos son huevos de nuevas arañas. El veneno de estas criaturas es soluble con hierbas para uso recreacional en microdosis controladas.

**Inspiraciones:** Viuda negra, amanita muscaria, trompeta negra, xenomorfos, araña panadera

Fauna y flora

# Musgo de Macaucuo

El **Musgo de Macaucuo** (*Bryophyta Macaucua*) es una especie de musgo que crece en las profundidades de las cuevas bajo el Desierto de Macaucuo.

Es considerado por muchos viajeros un alimento muy preciado, ya que una pequeña cantidad contiene suficientes nutrientes para saciar el hambre durante el día. No obstante, un consumo excesivo puede causar efectos nocivos.

## **[Consumible]** Musgo de Macaucuo - Bolsita

Contiene los nutrientes necesarios para alimentar a una persona durante un día de viaje. Gana **+1 de Fuerza** hasta tu siguiente **descanso**.

# Madre Hiena

Una Madre Hiena es una matriarca de una manada de Hienas de Lugün (*Lugünnis Hyaena*). Son más grandes y musculosas que los machos. Estas hienas son de color pardo, con rayas negras, y tienen largas colas plumada y picos afilados. Su risa es en realidad una vibración intensa de la lengua contra el paladar, que usan a diferentes frecuencias para comunicarse. Suena como el repiqueteo percutido de un pájaro carpintero.

*Atacar, Rastrear, Correr, **Ataque a las Piernas, Caza en Manada***

**Inspiraciones:** Hiena rayada, pájaro carpintero, faisán común

# Buey León de Lugün

En varias aldeas del Bosque de Lugün se usan estas bestias como animales de carga. Los Bueyes León de Lugün (*Lugünnis Bos*) son bovinos enormes con grandes melenas en la cabeza y cuello, que algunos granjeros tejen y trenzan en preciosos patrones. Las cornamentas de los machos crecen achatadas, y tienen una dureza y tamaño superior. Los no domesticados los afilan contra rocas, y acaban mostrando cuernos que usan como hachas gigantes para protegerse. Algunos granjeros han visto este comportamiento y lo incentivan en las variantes domesticadas para ayudar con la tala de árboles.

***Saltar, Orientarse, Correr, Montura, Arrollar***

**Inspiraciones:** Texas longhorn, Morsa, León, hacha, castor

# Lobo Wanpú

El **lobo wanpú (canis lupus wanpu)** es una especie de lobo autóctona de la región de Wanpu y las islas adyacentes. Presenta un pelaje gris oscuro y una envergadura superior a la de un lobo común.

El lobo wanpo es conocido por su gran capacidad de nado, lo cual le ha granjeado el apodo de *lobo pescador* en algunos lugares. Las poblaciones de lobos wanpos se concentran cerca de masas de agua con abundancia de peces, destacando la isla de Lumpe, donde se encuentra la mayor población conocida; o cerca de las fuentes subterráneas del desierto de Macaucuo.

## Relación con la gente

### En Lumpe

Estos lobos no son agresivos hacia los habitantes de Lumpe, quienes han establecido una relación simbiótica con ellos. Los lobos se muestran curiosos ante la aldea, y a menudo traen hierbas y bayas a las inmediaciones de las casas. A cambio, los aldeanos dejan agua y comida. Aunque no es muy común, algunas lobas han llevado a sus crías a la aldea para presentarlas, lo cual ha sido interpretado como una bendición del bosque.

### En Macaucuo

Los lobos wanpúes de Macaucuo son algo más agresivos, pero no representan un peligro para las personas. No atacarán a nadie a no ser que se sientan amenazados en la superficie, pero se han registrado ataques y accidentes en el agua.

# Ratopo común

El **ratopo común** (*Talpa Giganteus*) es un mamífero domesticado de gran tamaño autóctono del desierto de Macaucuo, en la región de Wanpu. Los ratopos ligeros suelen medir entre 142 y 163 cm y su peso oscila entre 380 y 550 kilogramos. Los de carga o pesados miden generalmente de 163 a 183 cm y pueden pesar entre 700 y 1000 kg.

Los ratopos son el medio de transporte más común en el desierto de Macaucuo, así como de carga. Poseen unas extremidades frontales fuertes y anchas, con unas garras cubiertas de una mucosa densa que utilizan para impulsarse por la tierra seca y arenosa. Su gran olfato compensa su pobre visión, y son mucho más mansos, baratos y fáciles de mantener que el buey león.

# Hormiguero Armadura

Los **Hormigueros Armadura** (*Birgus Tamandua*) son criaturas peludas con grandes hocicos y largas lenguas. Su cuerpo está recubierto de varias placas de quitina negra que recuerdan al exoesqueleto de un cangrejo o a la piel de un armadillo. Son pacíficos y se alimentan de insectos que infestan algunas frutas de cocoteros que crecen en la tierra. Su armadura los protege de depredadores poco inteligentes, y pueden rodar como pelotas si lo permite el terreno.

**Inspiraciones:** Oso hormiguero gigante, cangrejo cocotero, armadillo, isópodos

# Escarabajo Acorazado Esmeralda

Los **Escarabajos Acorazados Esmeralda** (*Dynastes Berilus*) son escarabajos rinoceronte de un color verde metálico que tienen una extraña capacidad física. Haciendo vibrar su cuerno pueden comunicar una amplia gama de llamadas a otros escarabajos. Son capaces de armonizar entre grupos volando en formaciones concretas. Estas armonías sobrepasan niveles ultrasónicos. Simultáneamente liberan sus feromonas, que contienen hexafluorido de tungsteno. Al resonar, el gas gana una propiedad viscosa similar a la silicona durante instantes, mostrando sublimación inversa al ser impactado por grandes fuerzas. Algunos habitantes del bosque de Lugün los adiestran para actuar como escudo contra amenazas.

Fauna y flora

# Lontra Branquiada

Las **Lontras Branquiadas (*Monopenchelys Lontra*)**, comúnmente llamadas Huallaque, son mamíferos acuáticos de los ríos de Wanpu. Se asemejan a las nutrias o lontras comunes, pero tienen branquias y bigotes escamosos. Además su cola es una larga aleta, y se mueven de forma similar a las morenas o anguilas de río, pero son depredadores muy flexibles gracias a sus patas delanteras y gran intelecto.



Orientarse, Sigilo, Nadar, **Acuático, Frágil**

**Inspiraciones:** Lontra felina, morena gigante, siluro

# Oso Wanpú

Los **Osos Wanpúes** (*Phascolarctos Wanpu*) no son realmente osos, sino marsupiales de gran tamaño similares a los koalas. Poseen grandes colmillos inferiores que recuerdan a los de un jabalí, pero de mucho mayor tamaño, y sus hocicos son de una textura dura similar al cuero. Tienen una relación simbiótica con abejas que polinizan los bosques de eucalipto donde viven. El olor característico a vainilla de los "osos" aleja a los depredadores de las abejas, como los Hormigueros Armadura o los Cuervos Añil, y a cambio, les permiten consumir su miel. Son apicultores naturales del bosque, pero a veces se alimentan también de frutas y tubérculos. Sólo salen de su territorio en época de celo, cuando su olor se vuelve más intenso y un reclamo para su futuro compañero, con quien procrean de por vida.

*Orientarse, Proteger, Intimidar, **Desquite, Piel Gruesa***

**Inspiraciones:** Koala, elefante, jabalí, oso lunar

Misc.

Misc.

# Líquido negro

Un extraño líquido negro y aceitoso. Parece inerte, y se ha encontrado en los restos de varias criaturas que parecían alteradas.

---

## *Actualización*

El líquido se vuelve más denso y viscoso a mayor concentración del mismo. Tras afectar a una criatura, parece mezclarse con su sangre y alterar sus instintos. Además, parece que la criatura tiene cierto control sobre la sustancia cuando esta es abundante, como si fuese una extensión de su cuerpo.

Misc.

# Entidad desconocida

Notas de Balert sobre la entidad. Se recogen todos los detalles descubiertos y presupuestos por el Drakona sobre el parásito infectando su cuerpo.

Cuando apareció en mi salón era una figura imponente que apenas cabía en la habitación. Sus dos cabezas humanoides chocaban contra el techo y sus múltiples brazos y piernas destrozaron mis muebles. Me agarró, no soy un hombre débil, pero no pude resistirme. Dijo algo que no entendí y cuando abrió una de sus bocas una multitud de ojos me devolvió la mirada. Un silbido me perforó los oídos, y perdí el conocimiento. Cuando desperté mis ropas estaban hechas jirones y mi carne se había fusionado con la criatura.

Varios brazos entran y salen de mi torso, hay una pierna y lo que parece una nuca con hilos de pelo grasiento. la carne está fría y no responde a estímulos ni al fuego. Aunque no sean mis extremidades duelen. Me he tomado varias botellas de vino y he cogido una cuchilla del carnicero. He amputado una de las manos, ha dolido más de lo que me esperaba, además de la herida ha emanado un líquido negruzco y aceitoso. Por si fuera poco, no ha servido de nada, cuando he ido a rebanar la pierna he visto en el espejo como la mano del malnacido volvía a salir y clavarse en mi vientre.

Llevo meses sin mirarme al espejo, no sé la posición de la entidad ahora mismo pero noto como se mueve por mi cuerpo. Siento sus extremidades desplazarse bajo mi piel. Por las noches no me deja dormir, he optado por tomar una posición de plancha si el colchón no es lo suficientemente mullido para evitar que sus huesos se claven en mis intestinos.

---

Desde que llegamos a Uqut no me he atrevido ni he tenido tiempo para ver la situación de la bestia. Esta noche al ir a darme un baño he decidido afrontarla y ver cómo ha progresado.

He vomitado. El torso se ha movido, los brazos se han retirado al interior de mi ser y una de las cabezas me ha devuelto la mirada. No sé cuanto tiempo queda antes de que esta cosa termine de desarrollarse y acabe conmigo.

Misc.

# Diario de Decimus Quint

## Descripción

Se trata de un cuaderno de elaboración exquisita e impoluta, sin rasguño alguno. Las solapas son de madera cubiertas de cuero rojizo oscuro, con un símbolo (XV) bordado en hilo dorado en la tapa. Cuenta con una cadena de oro con una textura compleja grabada en cada eslabón, y un papel mate extremadamente difícil de romper. La tinta con la que está escrito jamás será borrada, pero jamás permanecerá en el mismo sitio. Al abrir el cuaderno, quien lee encontrará lo que busca, pero no siempre se encontrará en la misma página. Uno de tantos otros misterios de este libro.

Los contenidos del cuaderno están escritos en un idioma desconocido, también presente en la moneda de Balert y el templo subterráneo de Lumpe. La misteriosa energía que afecta a los viajeros les permite leer partes del texto a medida que decide revelarse.

Pertenecía a Decimus

## Pasajes

---

Revelado en Xalbe (sesión 2: Prólogo - segunda parte)

*Diario de Misión*

XV

---

Revelado en Xalbe (sesión 7: Luces y Sombras)

*Estoy aquí.*

*No sé dónde es aquí, y no sé hasta qué punto soy yo; pero estoy aquí.*

*Mis brazos pesan menos, y llevo una armadura con el blasón del imperio; no esperaba que el ##### viniese con ropa. Todo a mi alrededor está cubierto de un líquido grasiento y espeso de color negro. Es frío al tacto, y parece reaccionar a mi presencia. Al pensar en apuntar todo esto, este cuaderno ha aparecido flotando en el charco de grasa, como nuevo. Voy a usarlo para no olvidar y llevar un registro del viaje.*

*Tan pronto como la he necesitado, una extraña pluma ha aparecido en el mismo lugar que el cuaderno. No parece... necesitar tinta. Además, por mucho que lo intento, estoy escribiendo en un idioma que creo que no entiendo. Y mi piel es... diferente.*

*Necesito un espejo.*

---

## Revelado en Meulla (sesión 12: El Arco de Gehir)

*A primera vista, esta tierra no es tan distinta de la que un día llamé patria. El Sol es áspero, implacable; el agua, esquiva; la tierra, yerma. Nadie en su sano juicio lucharía por un lugar así. Nadie en su sano juicio elegiría vivir aquí. De alguna manera me sentí como en casa; vigilar mis bolsillos, negarlo todo, llevar la desconfianza por bandera. Me equivocaba.*

*Cada día de mi largo viaje me mostró la misma imagen: la calidez de la gente, rivalizando con el mismísimo Sol; el agua cayendo por mis mejillas, tras beberla del generoso odre de una extraña. Un amor por las Estrellas que nada tiene que envidiarle al que sentimos por Él. La hospitalidad, la compasión, la humildad; todas ellas hacen de esta tierra el más bello de los jardines; un jardín que él jamás podría quemar. No seré su fuego. Nunca volveré.*

*Vete a la mierda, #####. Gracias por traerme a mi hogar.*