

ANEXO

BESTIARIO DE SHAI DRAIG: LIBRO ILUSTRADO DE CRIATURAS FANTÁSTICAS

Presentado por Carlos Erades Marhuenda
Tutor: Juan Antonio Castillo Triguero

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



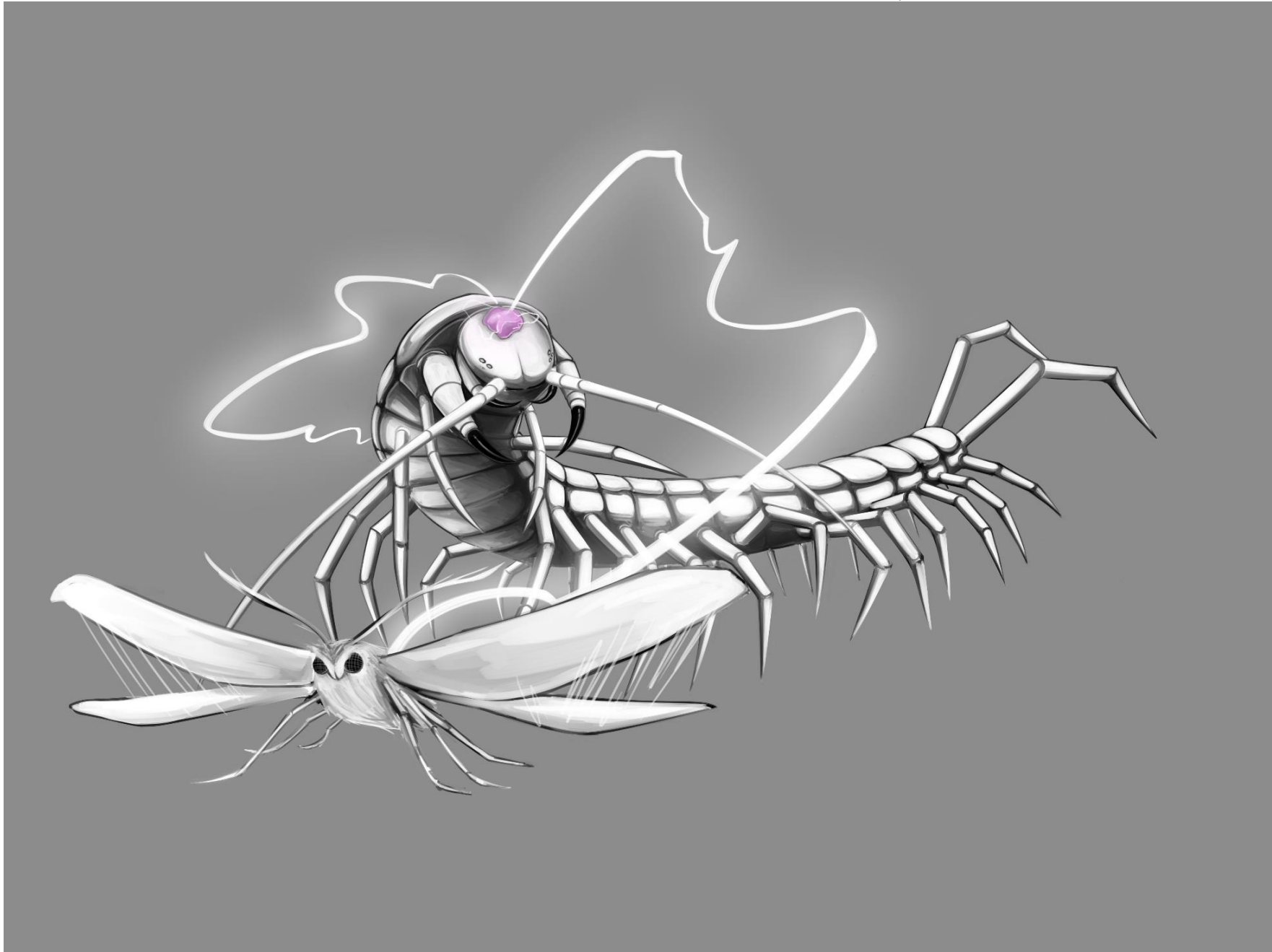
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

ÍNDICE

ILUSTRACIONES.....	3
PÁGINAS MAQUETADAS DEL BESTIARIO.....	19
BOCETOS DESECHADOS.....	29
ILUSTRACIÓN DESECHADA.....	32



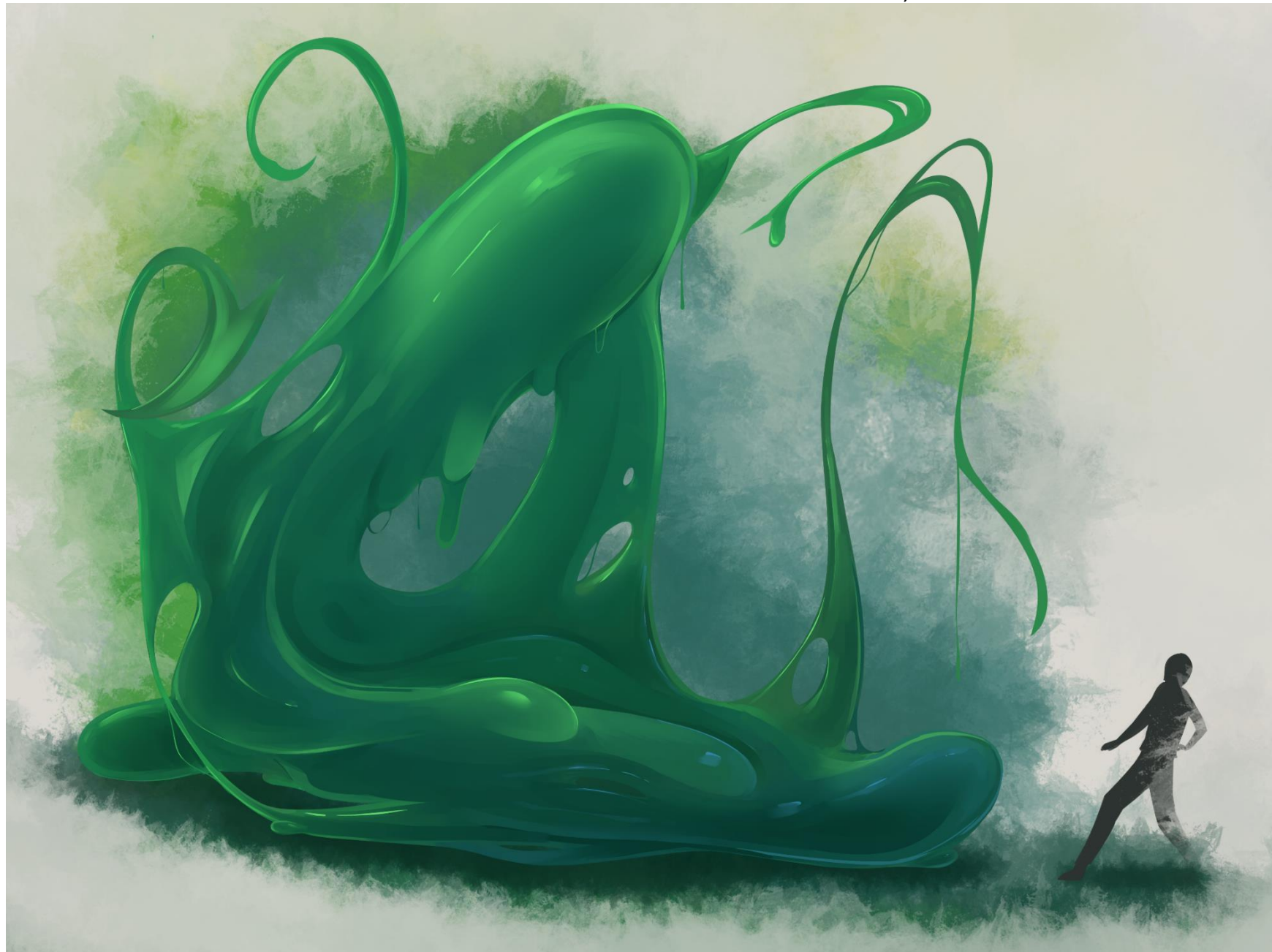
Snichi

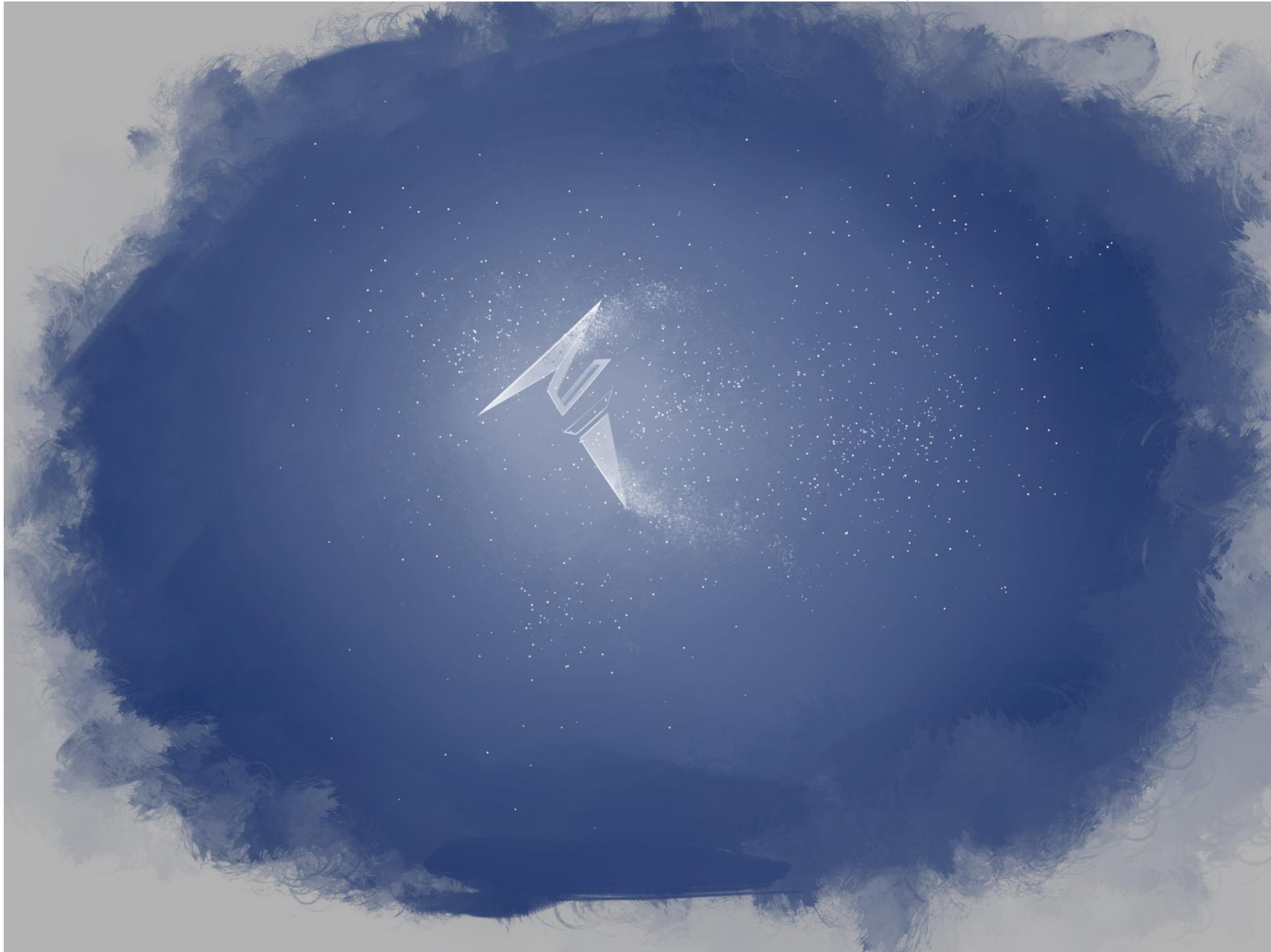


Luminaria



Guaquicu





Espectro
de energía



Ascrenina



Ascrenina familiar



Cánido



Cánido familiar

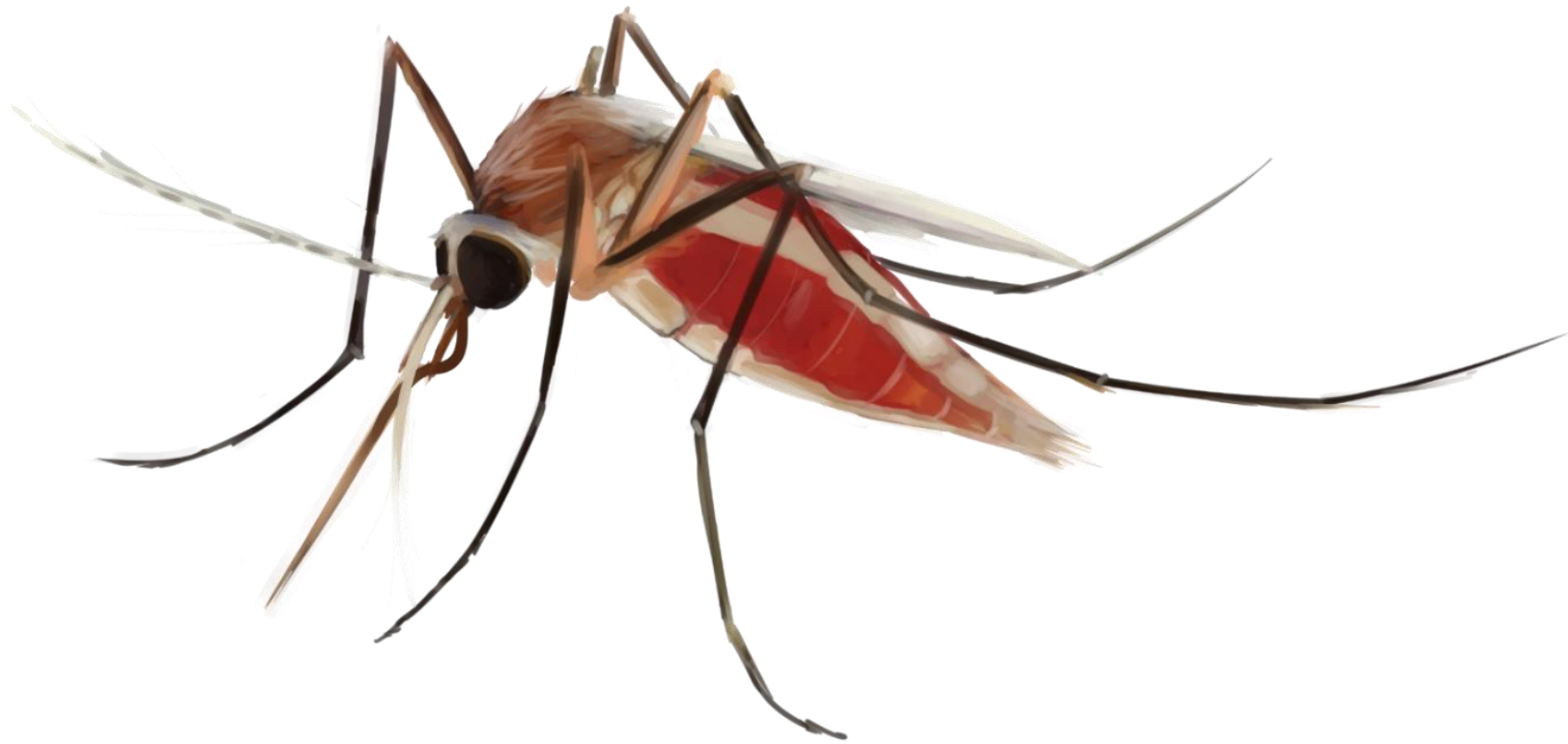


Dracoroide

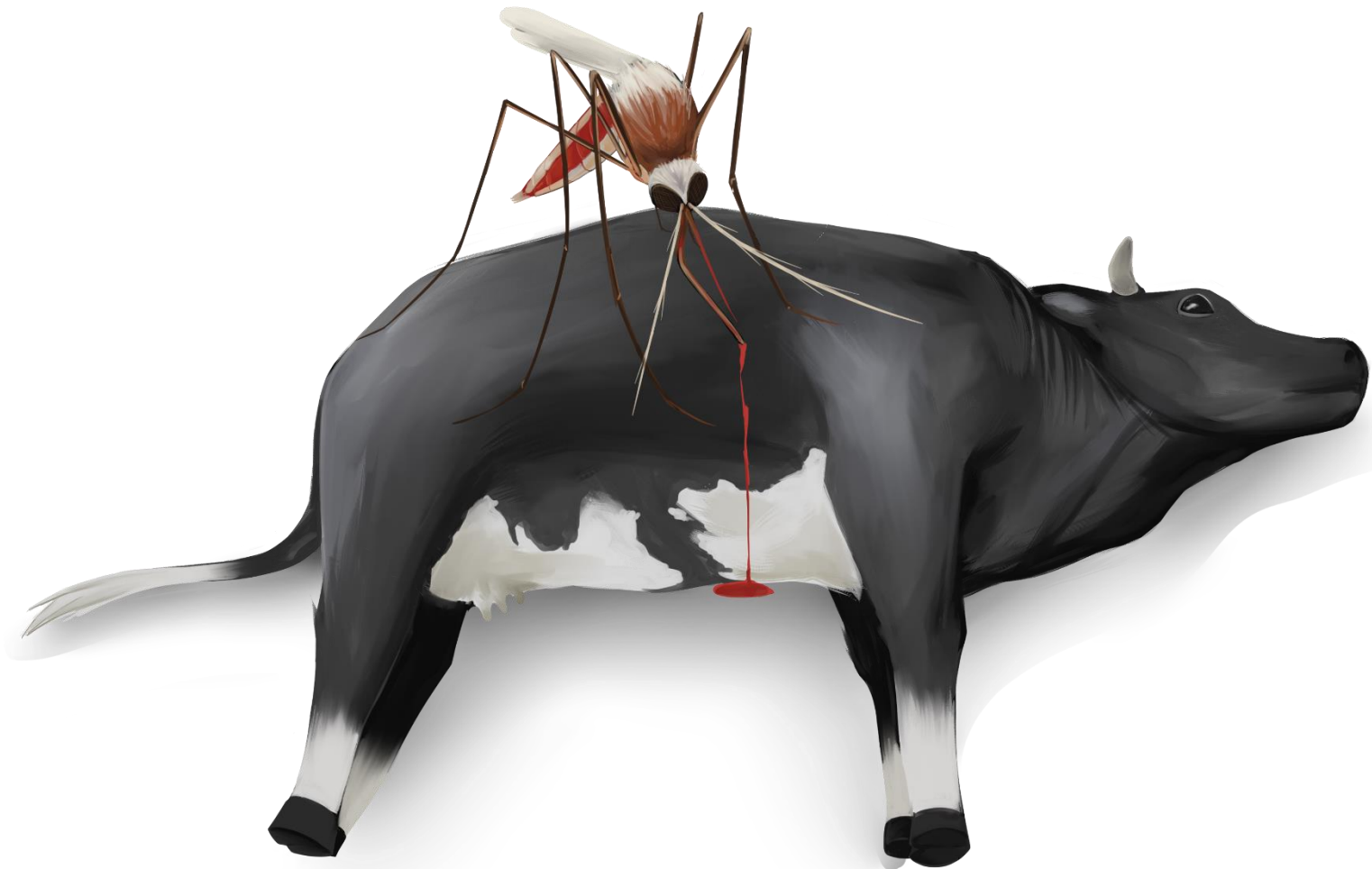


Dracoroide

familiar

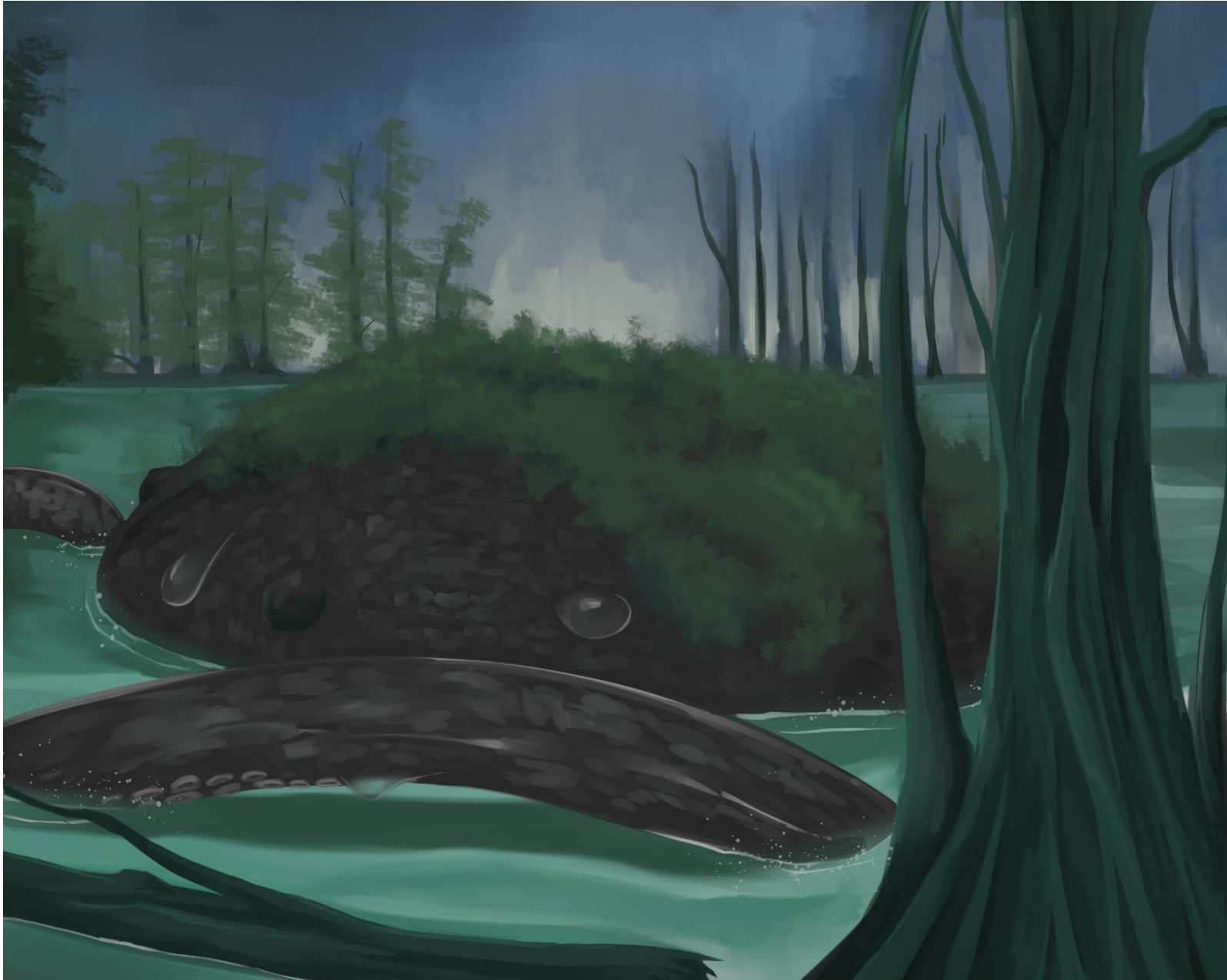


Mosquito
Aberrante



Mosquito
Aberrante
familiar





Músguido
Familiar



Glemur familiar



Este documento puede ser considerado como manual de reglas, porque tiene una serie de elementos a lo largo de todo el volumen que pueden ayudar a aplicar directamente las reglas en el mundo de Shaidraig, como por ejemplo fichas de criaturas o características especiales y sus descripciones para facilitar las labores de los directores de juego.

Pero lo cierto es, que todos los libros que saquemos desde el equipo de Shaidraig pretendemos que no sean manuales desde un punto de vista estricto, de hecho, el propio nombre del libro puede daros una pista sobre ello. Como se puede leer, esto es un Tratado de Zoología Vol 2, con letras mayúsculas, es decir, este libro que podéis sujetar en vuestras manos pretende ser una replica, aunque con pequeñas modificaciones (las reglas básicamente) de un libro de conocimiento del cual los personajes del mundo de Shaidraig, podrían estudiar y aprender. Nuestro objetivo es que cuando sostengáis el libro en las manos, cuando os perdáis entre los ríos de tinta de sus líneas tengáis una sensación similar a la que tendrían los habitantes de Shaidraig al tomarlo, de hecho, de este ideal viene el que nos hayamos esforzado tanto en trabajar el proceso de maquetación y encuadernación, hasta el punto de crear nuestra propia imprenta, y aunque de momento no podemos hacer todo el trabajo en ella, al menos una parte si podemos permitirnoslo, para poder crear un efecto y una sensación única. Ya lo hicimos con el libro de reglas, emulando pergamino antiguo y encuadernándolo con cuero, para conseguir la sensación de un cuaderno de viaje medieval, y ahora lo hacemos con este, siguiendo pasos tradicionales para llevar hasta vuestras manos un volumen en madera y cuero donde podáis perderos entre las criaturas de ese mundo único conocido como Shaidraig.

Este concretamente es el segundo volumen del tratado de zoología, y como podréis apreciar, para no repetir conceptos fundamentales, en algunas secciones habrán partes del árbol de Aşaru que no se muestran. En estos casos será porque se encuentran en tratados anteriores (en el índice podréis ver en que volumen y página se encuentran).

Gracias a todos por adquirir vuestro ejemplar y espero que disfrutéis esta experiencia y las venideras con los próximos tratados. Además informaros de que si no disponéis del volumen anterior podéis poneros en contacto con nosotros para adquirirlo.

TRATADO DE ZOOLOGIA VOL: 2º

Han pasado ya tres años, desde que me decidí a sacar el primer volumen de mis pesquisas del mundo animal, pero lo cierto es que para mí parece una eternidad. Estos años han estado repletos de aventuras, de dificultades y también de alegrías. Durante este tiempo he podido ampliar mi campo de estudio, y sobre todo conocer nuevos seres. Pero lo cierto es que cuanto más profundizo en el campo que nos ocupa, más cuenta me doy de que a penas sabemos nada.

Es impresionante ver todo lo que la naturaleza nos brinda, y aunque creo que cada nuevo descubrimiento es el más grande que jamás había visto, esto por suerte siempre es superado por el siguiente. He de reconocer que estudiar todos estos seres hace de mi vida, una experiencia maravillosa.

Una vez más, este segundo volumen, pretende recoger todos aquellos datos útiles que he podido recolectar para tratar, conocer, utilizar y coexistir con las criaturas que pueblan nuestro planeta. Como suelo decir, son muchas las pasiones que tengo en esta vida; pero estudiar a las criaturas vivas de este planeta, es algo que siempre me ha fascinado. He intentado recopilar desde el aspecto más sano y natural de cada una de estas criaturas, como por ejemplo es su vida familiar, o su naturaleza ante los extraños, hasta el más trillado y para mi gusto más desagradable, que es el aprovechamiento de estas criaturas para las diferentes artesanías que los utilizan, aunque lo cierto es que en esto último no pretendo entrar en excesivos detalles en estos volúmenes. Ya que para ello soy más que consciente de que existen tediosos y aburridos tratados sobre las diversas artesanías, y sinceramente no son de mi interés.

Por ello lo que aquí pretendo es plasmar la esencia de cada uno de estos seres, plasmar que es lo que hacen en nuestro mundo como ningún otro escritor haya hecho, y ofrecerles la oportunidad de conocer de cerca las maravillosas criaturas que pueblan nuestras tierras, y enseñaros como conocerlas, como entenderlas, y como acercaros a ellas, y si es necesario, como enfrentarlas para sobrevivir, ya que por mucho que considere que todas las criaturas son bellas, soy consciente que existen seres tan despreciables y carroceros, o tan rudos en sus maneras que no queda más remedio que saber defenderse de ellos, y aunque nunca animaré a nadie a que extermine indiscriminadamente a criaturas vivas, tampoco puedo negar la necesidad de supervivencia que nuestra especie tiene.

En este nuevo ejemplar, como podréis ver me esfuerzo en mantener la misma esencia que caracterizó el primero, y espero que os resulte tan útil, como muchos me han confirmado que les resultó el primero.

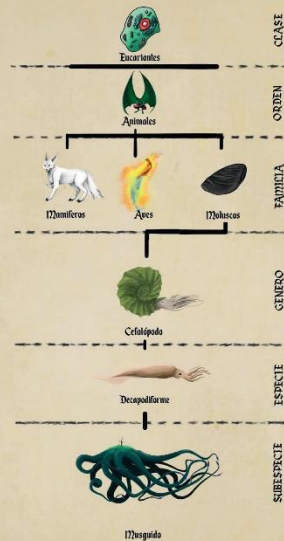
Zorjan Narascul, zoólogo, botánico y trotamundos.
Alezar, 17 de Mayo del 340

Zorjan

Sistema de catalogar especies en Shaidraig

Ya en el año 87, Asaru Galowatoz, zoólogo, botánico, arqueólogo, mineralogo, erudito y trolamundos, de origen Azalorita, inquieto por naturaleza y experto escritor, llego a crear una clasificación taxonómica perfectamente definida para catalogar todas las especies que conocía y todas aquellas que se llegarían a conocer, lo cierto es que han pasado varios siglos desde entonces, y sigue siendo el sistema que se utiliza para catalogar cualquier ente existente en el planeta Shaidraig. A este sistema se le conoce como "El Árbol de Asaru", y pretende organizar todos los seres en una estructura de forma de árbol basándose en características comunes de cada uno de ellos.

Esta estructura que os expandré a continuación, nos va a permitir poder englobar todos los seres que veréis en este tratado, y lo que los relaciona.



Como podéis ver existen relaciones a diferentes niveles entre todos los seres plasmados en el árbol, y por ello antes de hablar de las criaturas en sí, os voy a desgarrar cada una de las subcategorías a las que pertenecen exponiendo los datos que comparten en cada uno de los niveles, hasta llegar a presentar cada dato más específico en cada uno de los niveles inferiores. Espero que planteado de este modo podáis haceros de una idea de como todo en el planeta está unido, y podáis utilizarlo en vuestro favor en caso de veros en una situación comprometida. Ya que si os topáis con una criatura desconocida, pero que debido a sus características podrías catalogarla en alguno de los niveles superiores, podéis llegar a asumir, con cierto riesgo de error debido a que no la cataloguéis bien, que tiene las características inherentes a la categoría a la cual pertenece; de tal manera que aunque no dispongáis de todos los datos, si dispongáis de algunos para con ellos saber como actuar o que hacer para salir airosos de la situación.

RAREZAS DE LAS CRIATURAS POR PORCENTAJES Y COLOR.





Familia. Moluscos
[EUKARIAS - FERAS - CUNCHISE]

51

Subespecie
Músguido
[EUKARIAS-FERAS
-CUNCHISE-JORE-
LOTE-CNOZENA-
MOLUSA]



Sus lentáculos solo suelen verse en la superficie cuando los utilizan para alacar a sus presas.



DESCRIPCIÓN FÍSICA

El músguido, es una masa maloliente que suele vivir en pantanos y ciénagas, suele ser de color verde oscuro o gris pringoso, es una masa uniforme (al menos a simple vista) que parece tener diez lentáculos purulentos y babeantes que da ganas de vomitar hasta al guerrero más fornido.

Tiene el tamaño de una barcaza, de hecho en diversas ocasiones terminan absorbiendo algunas de ellas, ya que su naturaleza es ácida, y si consiguen atraer al interior de su cuerpo, envolviendo a sus presas por debajo de su cuerpo, pueden llegar a fundirlo con su ácido.

Sus lentáculos siempre se encuentran bajo el agua, y la parte carnosa (por decir algo) de su cuerpo se suele encontrar por encima de la superficie, pero normalmente se camufla ya que su cuerpo suele cubrirse por mugre y algas, pasando desapercibido como un cúmulo de las mismas en los pantanos.

DESCRIPCIÓN PSICOLÓGICA (Equilibrado)

El músguido, es una criatura tranquila y sosegada, de hecho se pasa la mayor parte de su dilatada existencia en un estado de letargo casi permanente, y salvo que alguna criatura entre en su territorio, no suelen molestarle ni tan siquiera en cazar, ya que cuanto más aletragados están menos necesitan comer, por lo que pueden llegar a pasar meses sin ni tan siquiera moverse, eso sí, cuando despiertan más vale no estar cerca.

Su raciocinio, es tan lento como su metabolismo, no obstante aunque no elaboren tareas complejas, no quita para que sean lo suficientemente inteligentes como para protegerse concienzudamente o cazar con eficiencia.

Resta mencionar sobre su psique, que hay dos cosas que no toleran, que los molesten cuando duermen, o que se vulnere su territorio, que por suerte no suele ser más de un centenar de metros de diáme-



UBICACIÓN (Masas de agua limpia 0,005%, sucia 1%, en cualquier lugar)

Como ya se ha comentado, se les suele encontrar en aglomeraciones de agua del suficiente tamaño, si son de agua sucia mejor. Y normalmente suelen encontrarse en agua dulce, pero porque normalmente la salada es más abierta y menos recogida para tener toda la masa bajo su control, cosa que como ya se ha recalado, es fundamental para ellos.

ALIMENTACION (omnívoros, oxígeno y agua, no excretan, meses)

La alimentación de los másquidos es peculiar, requieren de oxígeno y agua para su funcionamiento, además de nutrientes que obtienen de algas y criaturas vivas que devoran o absorben.

Pasan la mayor parte del tiempo en modo de letargo, durante ese tiempo, absorben desde las pústulas de la parte superior de su cuerpo, algas y agua, a partir de las cuales metabolizan lo suficiente en su cuerpo como para sobrevivir, aunque eso no sacia del todo su hambre.

Su proceso de letargo suele durar varios meses, pero muchas veces despiertan comen y siguen otros tantos o más. La cifra de estos, varía según la cantidad de comida ingerida.

Estos seres metabolizan todo lo que ingieren así que no excretan como tal, una parte la utilizan para nutrirse y otra para transformarla en su ácido, que sería lo más parecido a excretar que hacen.

Aunque la mayoría de nutrientes los obtienen de los pobres desgraciados que caen en sus tentáculos cuando se dan a la caza.

QUE HACER ANTE UN MÁSQUIDO

Como reaccionar para evitar el conflicto

Evita meterte en su territorio, o molestarlos de algún modo, los sonidos fuertes, o los movimientos bruscos en su entorno siempre les alteran.

Como combatirlo

El único modo, es delectarlos a tiempo, y no dejar que sus tentáculos le envuelvan, a partir de ahí, hay que eliminar por completo su triunvirato. Aunque una cosa es decirlo, otra hacerlo.

Como matarlo

Destruyendo su triunvirato.

Su forma guarda relación con el hábitat del animal: así, especies pelágicas nadadoras tienen un manto ahusado, con aletas estabilizadoras al fina, como los calamares; las sepias lo tienen aplinado con aletas más grandes que participan en el enterramiento en sustratos arenosos, y los pulpos, bentopaculéticos de sustratos rocosos tienen un manto saciforme carente de aletas excepto en fases larvarias.

ORGANOS MUSCULOS Y TENDONES



Capacidad de natación

Entre los cefalópodos existen diversos sistemas para desplazarse por el agua. Todos ellos cumplen a la perfección sus funciones. Aunque se verá en cada especie sus excentricidades, si se va a resaltar que entre estos seres, algunos se mueven por la producción y emisión de gases, otros por reacciones químicas y otros por la emisión de agua a reacción. Para ello, evidentemente cada especie o incluso cada subespecie goza de sus propios órganos y sistemas.

Pigmentación selectiva

Algunos cefalópodos poseen células pigmentarias sobre el manto llamadas cromatóforos. Dichas

células poseen pigmentos que se expanden o condensan a voluntad por medio de una contracción muscular controlada por el sistema nervioso. De esta manera pueden cambiar de color en cuestión de segundos para mimetizarse con el espacio circundante y pasar inadvertidos. También usan esta capacidad para comunicarse entre ellos por medio de su coloración y gracias a su aguda visión.

Visión

El ojo de los cefalópodos es un órgano análogo al de los vertebrados, de distinto origen evolutivo y embrionario, pero por

convergencia ambos son muy parecidos. Los cefalópodos poseen el ojo más desarrollado de todos los invertebrados e incluso rivalizan con el de los vertebrados.

Oído

Poseen oído a bajas frecuencias, como los mamíferos marinos, que les permite localizar a sus depredadores más allá de su campo visual.

Musculatura

Tienen un cuerpo musculoso y flexible, propiedad que se intensifica en los pulpos, los cuales son capaces de esconderse en espacios

SISTEMA INTRAUENOSO

Esta criatura no tiene un sistema intravenoso como tal, para variar es un ser extremadamente singular entre los suyos. Todo su cuerpo es como una especie de unión de músculos viscosos, y purulentos, con una tremenda capacidad corrosiva.

Los nutrientes que requieren dichos músculos, parten de su estomago y pulmones y se extienden por todo el cuerpo por el fluido viscoso que baña dichos músculos, y es su triunvirato del ser, el que se encarga de expandirlo metabolizando dichos nutrientes en lo necesario para todo el cuerpo.

Lo que provoca exactamente todo esto, es que el móguido puede ser troceado casi por cualquier parte, y su cuerpo se comportaría igual que lo hace el pelo en la mayoría de otros seres.

Si se entiende que estas criaturas tienen sangre, no va canalizada, sino que simplemente baña sus músculos de un modo tremendamente corrosivo, para todos menos para ellos.

ESQUELETO Y PIEL

Estas criaturas solo tienen una formación ósea en su interior, y es como una especie de esfera tremendamente dura, tan dura que puede llegar a ser más fuerte que la mayoría de los minerales conocidos, además de ser totalmente inmune a la corrosión, por ello, y a pesar de lo increíblemente peligrosas que son estas criaturas, hay quien ha

intentado cazarlos para conseguir sus huesos, ya que como se puede imaginar, son algo tremendamente colizado para la elaboración de armas y armaduras, u otros menesteres menos mundanos.

Al parecer esa estructura ósea, podría ser una evolución de las conchas de los moluscos, con una evolución tan peculiar como lo es el propio móguido.

En cuanto a la piel, sencillamente es una capa purulenta constituida por las sustancias que se funden al contacto con sus fluidos corrosivos, así que más que una piel podría llamarse vestimenta natural.

ORGANOS, MUSCULOS Y TENDONES (extrasensorial, oído ultrasónico y vista)

Los órganos del móguido, están ubicados todos ellos en el centro de su cuerpo, entendiendo cuerpo como la parte esférica, omitiendo los tentáculos. Al fin y al cabo como buen cefalópodo todo reside en su cabeza, a la cual se unen sus pies.

Dispone de su triunvirato del ser (que le permite percibir percepción energética y captación de sonidos por las vibraciones), dos estómagos, sus órganos sexuales, su sistema para la tinta, una boca (pico de loro), cuatro ojos, y una especie de branquias peculiarmente circulares, unidas a cuatro órganos aéreos que le permiten flotar o hundirse además de captar oxígeno, ya sea del agua o de la atmósfera.



Genero
Cefalópodo
[EUKARIAS-FERAS-CUN-
CHISE-JORELOTE]

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los cefalópodos son unos invertebrados marinos de la familia de los moluscos, que se caracterizan por tener el pie típico de los moluscos junto a la cabeza. Este suele estar diversificado en varios apéndices, desde 8 en los pulpos hasta los 90 que pueden tener los nautilus. En este último no existen ventosas en los tentáculos.

SISTEMA NERVIOSO



Poseen un complejo sistema nervioso, con unos ganglios alrededor del esófago que forman un auténtico cerebro. El cerebro se encuentra dividido en dos porciones, llamadas masa supraesofágica y masa subesofágica según su posición respecto al esófago, aunque ambas partes están unidas por conectivos.

Un rasgo particular y exclusivo de los cefalópodos es que el cerebro se encuentra rodeado por una masa o caja cartilaginosa en un "intento" evolutivo de formar un cráneo. Muchos cefalópodos tienen comportamientos de huida rápidos que dependen de un sistema de fibras

nerviosas motoras gigantes que controlan las contracciones potentes y sincrónicas de los músculos del manto, lo que permite la salida a presión del agua de la cavidad palatal. El centro de coordinación de este sistema es un par de neuronas gigantes de primer orden (formadas por la fusión de ganglios viscerales) que dan a neuronas gigantes de segundo orden, y estas se extienden hasta un par de grandes ganglios estrellados. De estos ganglios estrellados unas neuronas gigantes de tercer orden inervan las fibras musculares circulares del manto.

Aunque parezca mentira, se ha experimentado con pulpos, y han presentado un gran desarrollo de razonamiento cognitivo.

SISTEMA INTRAUENOSO

Poseen un sistema circulatorio cerrado con una densa red de capilares. Poseen un corazón sistémico para la sangre que lleva oxígeno de las branquias al resto del cuerpo y dos corazones branquiales que aportan mayor presión a la circulación, a la entrada de la sangre en las branquias. Su sangre contiene hemocianina disuelta.

ESQUELETO Y PIEL

Mandíbulas

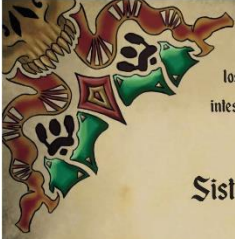
En la masa bucal cuentan con una estructura propia de este grupo conocida como pico de loro, que son un par de fuertes mandíbulas con forma de pico que utilizan para desgarrar las presas para que después sean procesados por la rádula.

Concha

La concha tiende a reducirse, hacerse interna o desaparecer, según la especie. Cuando tienen una concha bien desarrollada, está dividida en cámaras separadas por septos y el animal habita la última cámara (la más reciente).

Manto

El manto no es más que un saco muscular en cuyo interior se encuentran las vísceras.



los conductos de las glándulas digestivas. El intestino es largo y enrollado.

Sistema excretor

El sistema excretor libera tras el proceso digestivo sustancias al exterior.

COSTUMBRES FAMILIARES

Los moluscos pueden presentar comportamientos muy dispares con respecto a sus congéneres, y aquí no se pueden plantear todos ellos. No obstante, sí existen patrones reproductivos generales.

La reproducción de los moluscos es exclusivamente sexual: pueden ser unisexuados (también denominado dioicos, como en los bivalvos) o como en el caso de la mayoría de los gasterópodos, hermafroditas (simultáneos o consecutivos) con capacidad de autofecundación o sin ella. La fertilización puede ser externa o interna, con frecuencia mediante espermatóforos (sacos llenos de espermatozoides).

La embriogenia típica de los moluscos comienza con una segmentación espiral del huevo fuertemente determinada. De él surge una larva. El proceso es virtualmente idéntico al de los anélidos. Se dan algunos casos donde la larva da lugar a otra larva más desarrollada y por último a un proceso de metamorfosis que ya ofrece a un ejemplar adulto. Los cefalópodos y los gasterópodos terrestres y de agua dulce tienen siempre desarrollo directo.

ALIMENTACION

Sus formas de alimentación son muy variadas. Pueden ser filófagos, como las lapas o los caracoles terrestres; carnívoros, como los conos, filtradores, como las almejas; detritívoros, babosas y caracoles, etc.

COMPOSICIÓN ENERGÉTICA

Además de las corrientes energéticas que tienen todos los animales, los moluscos disponen de otra corriente característica, la cual está especialmente presente debido a la cantidad de mucosas y fluidos de los que están constituidos, y dicha corriente no es otra que la de Agua.

También merece la pena resaltar la corriente de tierra, aunque esta solo suele estar presente en los moluscos que gozan de concha u otra peculiaridad, muchos moluscos no la tienen.

Corriente Agua: 100% Mín: 1 unidad de energía

Corriente Tierra: 0% Mín: 0 unidad de energía.





Boceto desechado



Boceto desechado
Ascurenina



Boceto desechado
Snichi familiar



Ilustración desechada
Ascrenina