

# ANEXO I

---

## PROCESO COMPLETO



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

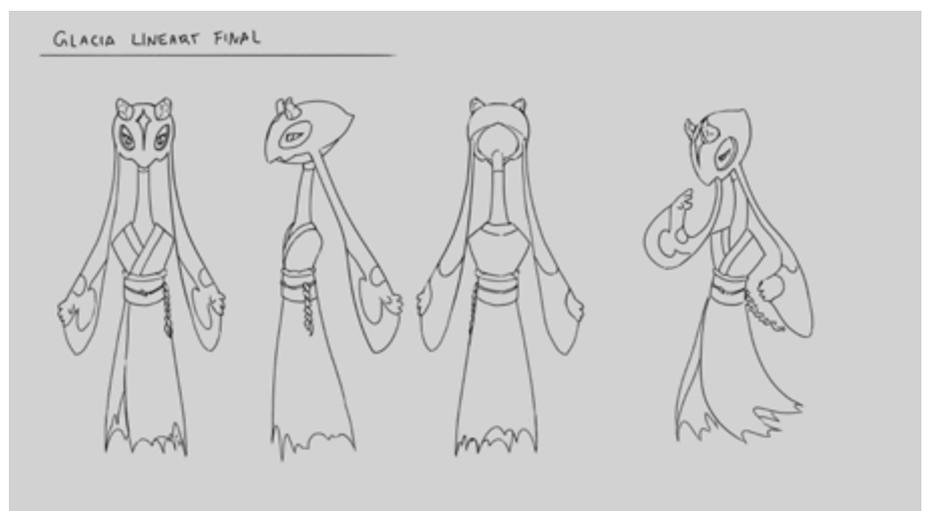
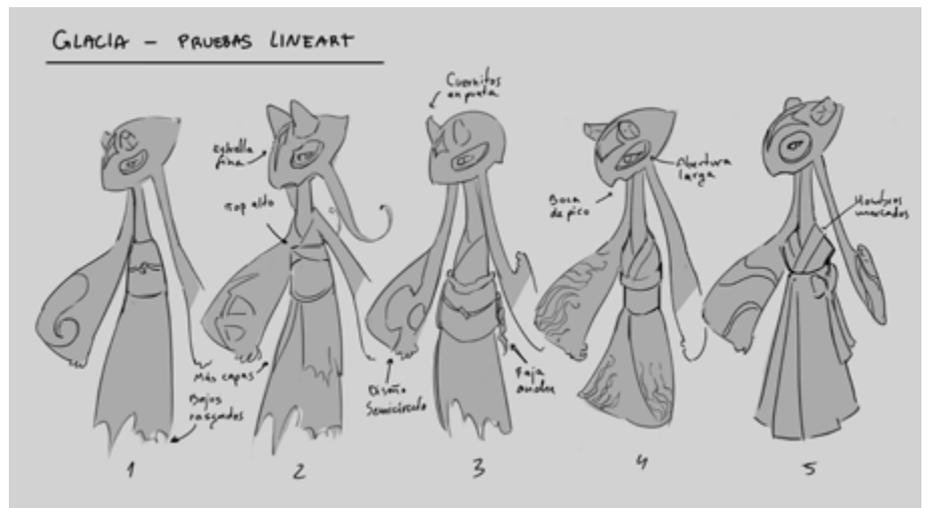
## ÍNDICE

<b>1. IDEAS DESCARTADAS</b> .....	3
<b>1.1. CONCEPT</b> .....	3
<b>1.2. CARTAS</b> .....	11
<b>2. ILUSTRACIÓN Y PROCESO</b> .....	13
<b>2.1. PORTADA</b> .....	13
<b>2.2. LIBRO</b> .....	17
<b>3. PATTERN</b> .....	34
<b>4. PREVIEW</b> .....	36

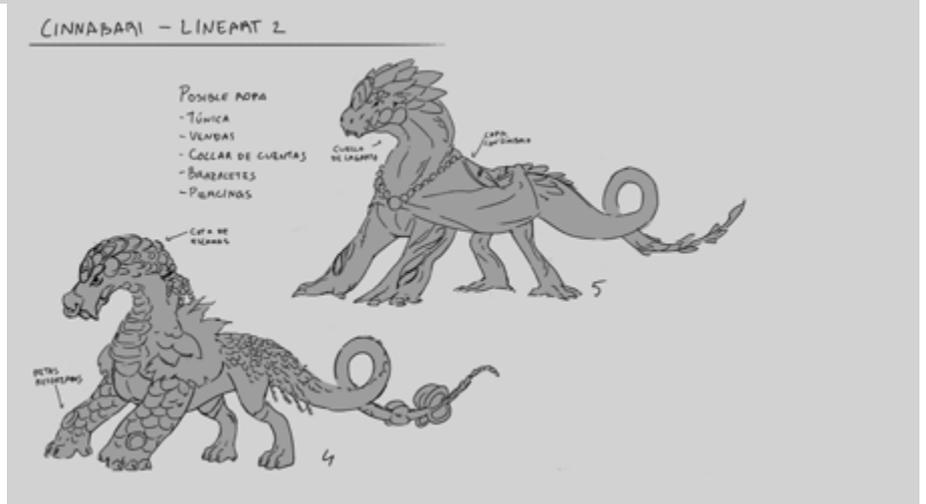
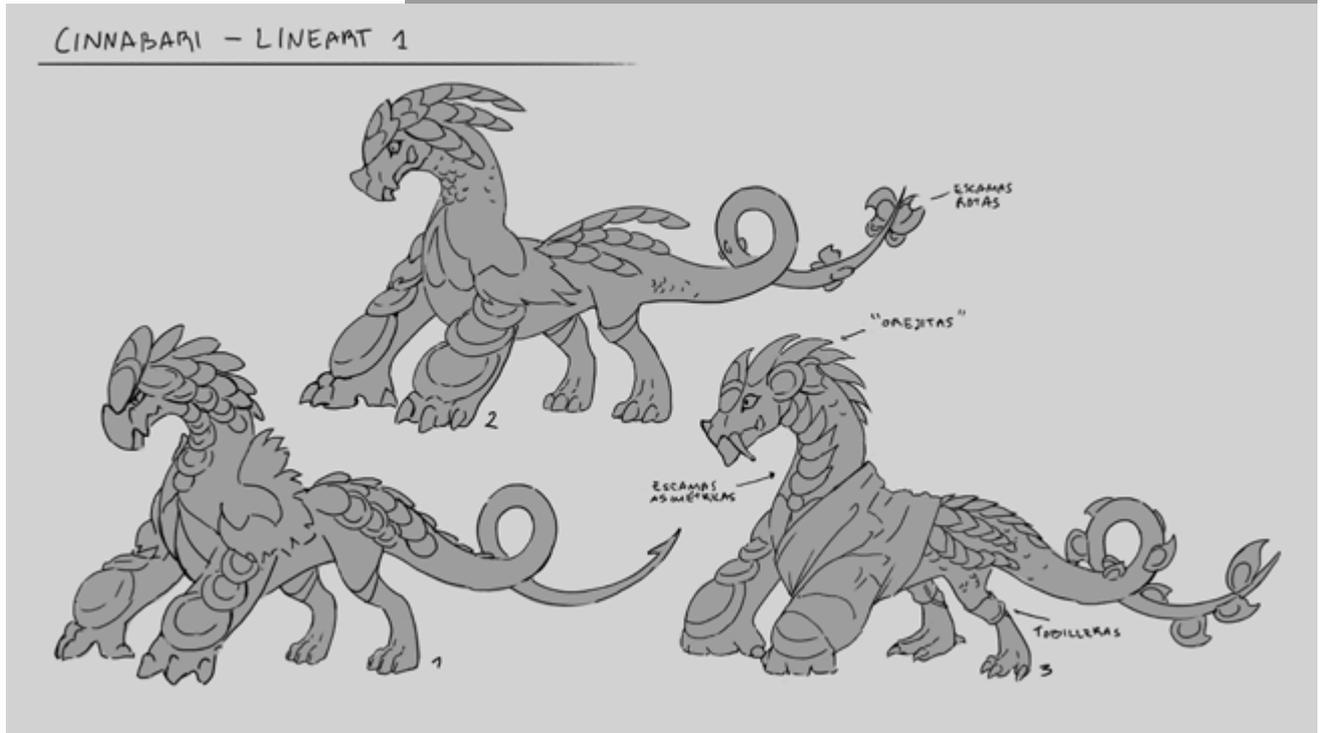
# 1. IDEAS DESCARTADAS

## 1.1. CONCEPT

Los dibujos tal y como se pensaban aplicar en el manual y las cartas junto a su proceso. Dos personajes y dos entornos.









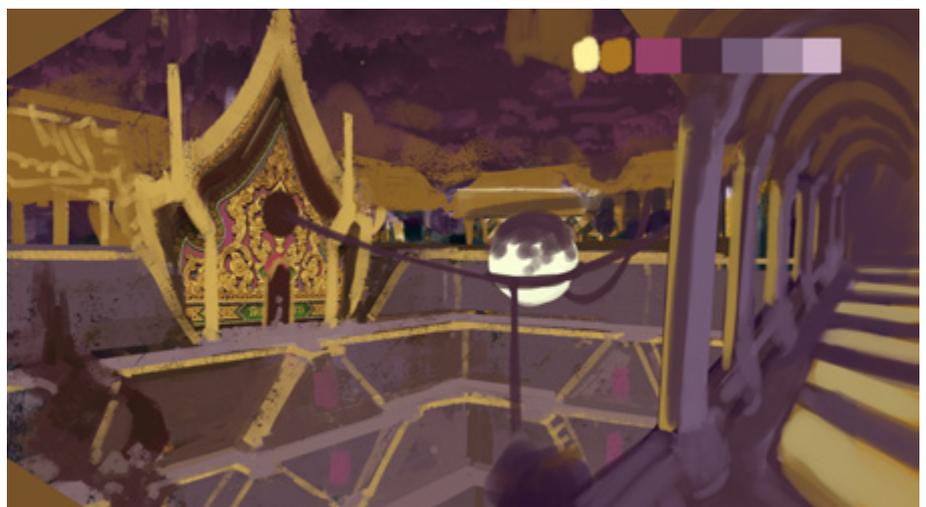




GREMIO - ILUMINACIONES



GREMIO ARTE FINAL





### 1.2. CARTAS

Esta idea fue la primera cuando se empezó la clase de ilustración aplicada. Se planificaron todos los elementos para que se pudieran elaborar a posteriori físicamente en serigrafía.

**PANTALLA PLEGABLE 30 x 21 x 0,8 cm**

- ✓ Fichas de entorno y personajes → papel grueso / cartolina 0,5 cm
  - Entornos x 20 → *Nota: Dobladas = 2 cm ±*
  - x 10 zonas
  - x 10 ciudades/localizaciones
  - Personajes x 12
  - x 12 importantes
- Fichas de personaje (pueden ser impresas) 44 x 5 *deben*
- Instrucciones de uso 44 (pueden ser impresas)
- Tabla de mochilas -
- Objetos de mochila + cajas
- Caja de objetos → en el patrón de cartón hay tokens para el mapa.
- Mapa del mundo plegable A3. Por detrás tiene una cuadrícula o el mapa es cuadrícula.

**Número de piezas**

1x1	Bayos 9 x 3+	27
	Monedas antiguas 3 x 2	6
	Realizo x 5	5
	Gemas (tesoro) x 4	4
	Mozanitas x 10	10
	Semillas 3 x 2	6
	<b>46</b>	
1x2	Clavos 2 x 3	6
	viales 2 x 2	4
	<del>collar</del>	
	Collar 1 x 3	3
	pañuelo 3 x 1	3
	mapa enrollado	
	llave de oro 3 x 1	3
	<b>65</b>	
1x3	Mapa enrollado x 2	2
(B)	Vendos yunguetos x 3	3
	<b>68</b>	
2x2	Esforos x 4 x 1	4
	Ropa doblada x 5 x 1	5
2x3	Llave de puerta 1 x 2	2
	libro 1 x 2	2
5	cuadrícula 1 x 1	5
	<b>84</b>	

**Diagramas y Notas:**

- estilo centillas**: Diagrama de una caja con dimensiones 27 x 6 x 3.
- estilo deslizante**: Diagrama de una caja con dimensiones 10 x 6 x 1.
- estilo cofre**: Diagrama de una caja con dimensiones 4 x 3 x 3.
- caja-espejo**: Diagrama de una caja con dimensiones 24 x 20 x 25.
- Mapa**: Diagrama de un mapa enrollado con dimensiones 25 x 25.
- Esforos**: Diagrama de un objeto con dimensiones 4 x 1 x 5.
- Llave de puerta**: Diagrama de un objeto con dimensiones 1 x 2 x 2.
- libro**: Diagrama de un objeto con dimensiones 1 x 2 x 2.
- cuadrícula**: Diagrama de un objeto con dimensiones 1 x 1 x 1.

*Nota: 29 x 16 = 13 1/2 = 3.*



PANTALLA - FORMAS CLAVE 8 - COLOR - VERDE

temas :- llaves y puertas  
- bayas, comida  
- Emblemas de geométricos

- Explosivos
- Navidades
- Simbolos
- Construcciones
- Artes, las
- Mexicanos

- Flores, mapas  
 - Libros, libros, plantas  
 - Historias, cosas, vitales  
 - Animales, piden  
 - Sábidos, instrumentos  
 - Cerezo, viaje, relajación, sello

Entornos y pñ A3 42 x 29.7 (-1cm margen)

1 18 18 6  
 2 18 10 10 4  
 3 20 20  
 4 20 10 10  
 19 19

ENT PNO PNO x 6  
 ENT ENT x 7

De los cuales elaborar uno de cada?

## 2. ILUSTRACIÓN Y PROCESO

### 2.1. PORTADA

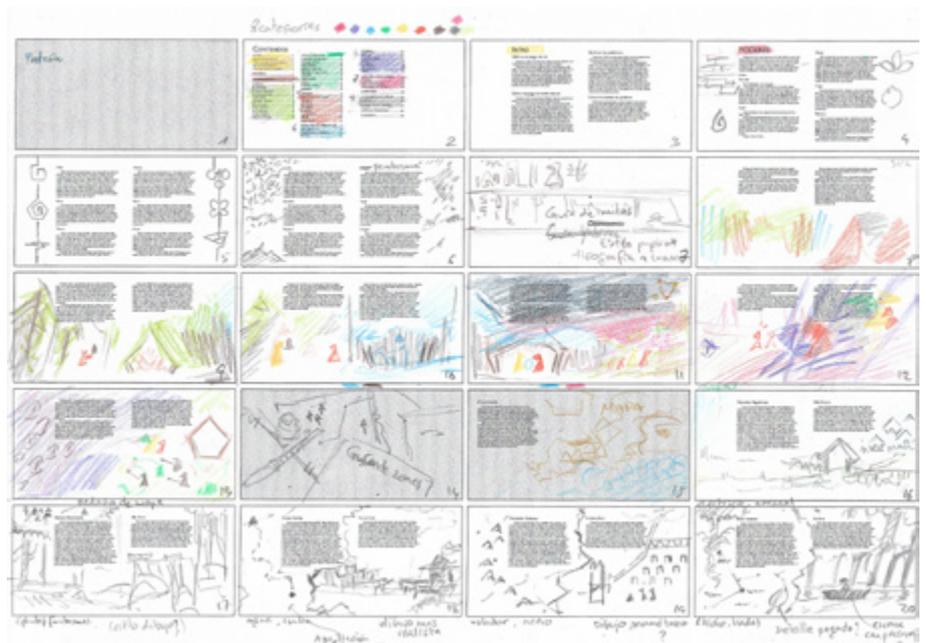


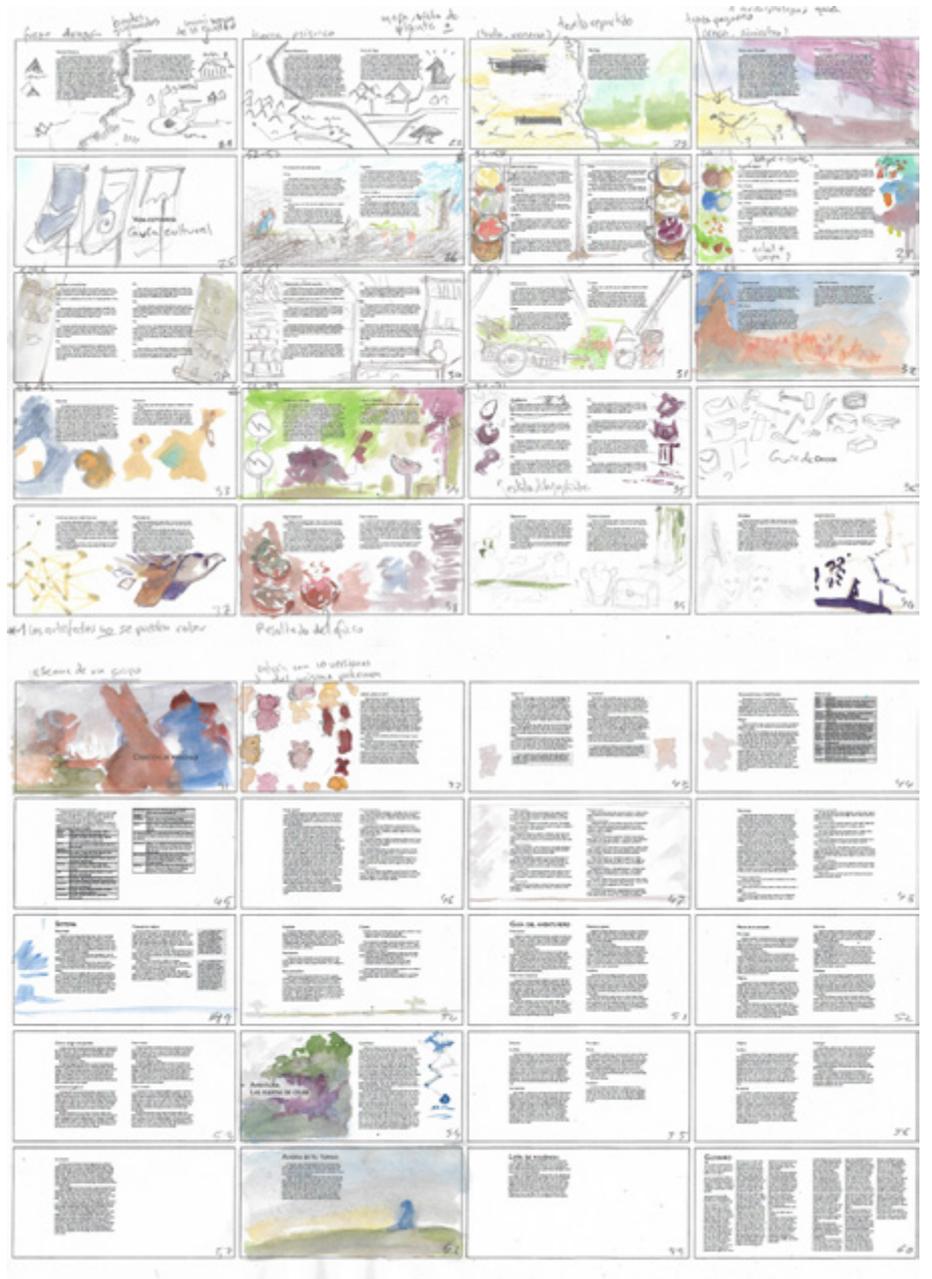








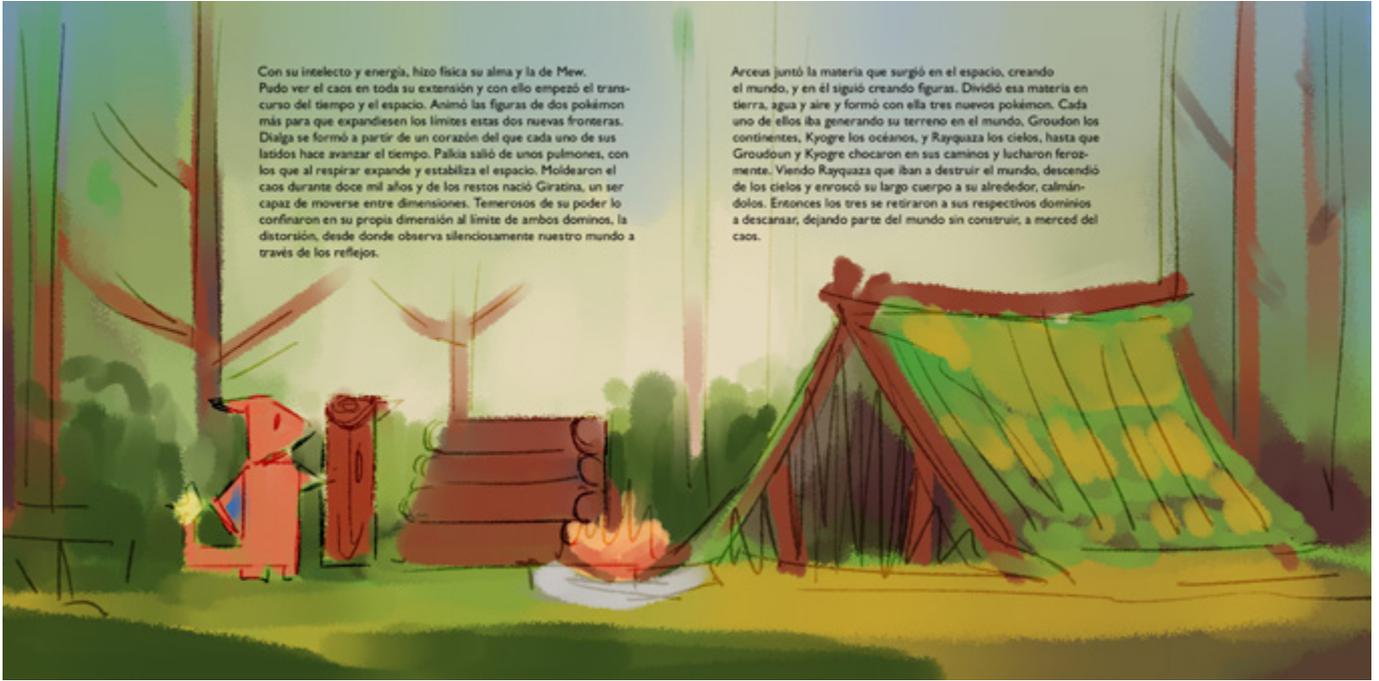






Con su intelecto y energía, hizo física su alma y la de Mew. Pudo ver el caos en toda su extensión y con ello empezó el transcurso del tiempo y el espacio. Animó las figuras de dos pokémon más para que expandiesen los límites estas dos nuevas fronteras. Dialga se formó a partir de un corazón del que cada uno de sus latidos hace avanzar el tiempo. Palkia salió de unos pulmones, con los que al respirar expande y estabiliza el espacio. Moldearon el caos durante doce mil años y de los restos nació Giratina, un ser capaz de moverse entre dimensiones. Temerosos de su poder lo confinaron en su propia dimensión al límite de ambos dominios, la distorsión, desde donde observa silenciosamente nuestro mundo a través de los reflejos.

Arceus juntó la materia que surgió en el espacio, creando el mundo, y en él siguió creando figuras. Dividió esa materia en tierra, agua y aire y formó con ella tres nuevos pokémon. Cada uno de ellos iba generando su terreno en el mundo, Groudon los continentes, Kyogre los océanos, y Rayquaza los cielos, hasta que Groudon y Kyogre chocaron en sus caminos y lucharon ferocemente. Viendo Rayquaza que iban a destruir el mundo, descendió de los cielos y enroscó su largo cuerpo a su alrededor, calmándolos. Entonces los tres se retiraron a sus respectivos dominios a descansar, dejando parte del mundo sin construir, a merced del caos.



Con su intelecto y energía, hizo física su alma y la de Mew. Pudo ver el caos en toda su extensión y con ello empezó el transcurso del tiempo y el espacio. Animó las figuras de dos pokémon más para que expandiesen los límites estas dos nuevas fronteras. Dialga se formó a partir de un corazón del que cada uno de sus latidos hace avanzar el tiempo. Palkia salió de unos pulmones, con los que al respirar expande y estabiliza el espacio. Moldearon el caos durante doce mil años y de los restos nació Giratina, un ser capaz de moverse entre dimensiones. Temerosos de su poder lo confinaron en su propia dimensión al límite de ambos dominios, la distorsión, desde donde observa silenciosamente nuestro mundo a través de los reflejos.

Arceus juntó la materia que surgió en el espacio, creando el mundo, y en él siguió creando figuras. Dividió esa materia en tierra, agua y aire y formó con ella tres nuevos pokémon. Cada uno de ellos iba expandiendo su dominio en el mundo, Groudon los continentes, Kyogre los océanos, y Rayquaza los cielos, hasta que Groudon y Kyogre chocaron en sus caminos y lucharon ferocemente. Viendo Rayquaza que iban a destruir el mundo, descendió de los cielos y enroscó su largo cuerpo a su alrededor, calmándolos. Entonces los tres se retiraron a sus respectivos dominios a descansar, dejando parte del mundo sin construir, a merced del caos.



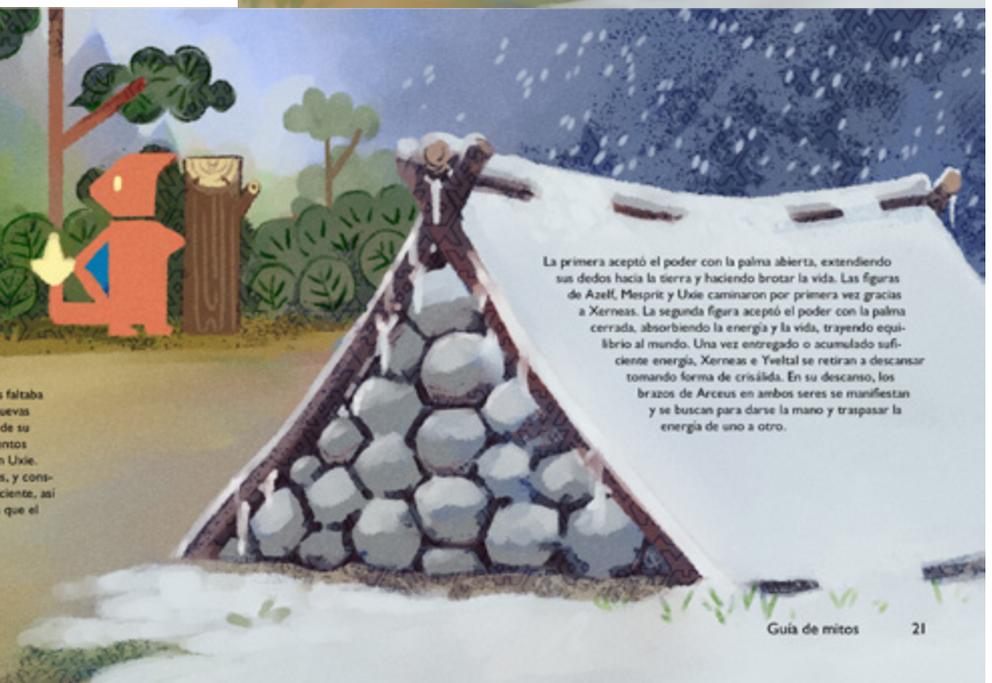


Arceus entonces se dio cuenta de que a sus creaciones les faltaba conciencia. Formó entonces con la tierra y el amor tres nuevas figuras dotadas de intelecto, a cada una les entregó parte de su cabeza. Su voluntad se manifestó como Azelf, sus sentimientos tomaron la forma de Mesprit, y su sabiduría se encarnó en Uxie. Estos pokémon vieron su necesidad de crear como Arceus, y construyeron más figuras de la tierra, pero su poder era insuficiente, así que Arceus entregó dos de sus brazos a dos de las figuras que él creó.

La primera aceptó el poder con la palma abierta, extendiendo sus dedos hacia la tierra y haciendo brotar la vida. Las figuras de Azelf, Mesprit y Uxie caminaron por primera vez gracias a Xerneas. La segunda figura aceptó el poder con la palma cerrada, absorbiendo la energía y la vida, trayendo equilibrio al mundo. Una vez entregado o acumulado suficiente energía, Xerneas e Yveltal se retiran a descansar tomando forma de crisálida. En su descanso, los brazos de Arceus en ambos seres se manifiestan y se buscan para darse la mano y traspasar la energía de uno a otro.



Arceus entonces se dio cuenta de que a sus creaciones les faltaba conciencia. Formó entonces con la tierra y el amor tres nuevas figuras dotadas de intelecto, a cada una les entregó parte de su cabeza. Su voluntad se manifestó como Azelf, sus sentimientos tomaron la forma de Mesprit, y su sabiduría se encarnó en Uxie. Estos pokémon vieron su necesidad de crear como Arceus, y construyeron más figuras de la tierra, pero su poder era insuficiente, así que Arceus entregó dos de sus brazos a dos de las figuras que él creó.



La primera aceptó el poder con la palma abierta, extendiendo sus dedos hacia la tierra y haciendo brotar la vida. Las figuras de Azelf, Mesprit y Uxie caminaron por primera vez gracias a Xerneas. La segunda figura aceptó el poder con la palma cerrada, absorbiendo la energía y la vida, trayendo equilibrio al mundo. Una vez entregado o acumulado suficiente energía, Xerneas e Yveltal se retiran a descansar tomando forma de crisálida. En su descanso, los brazos de Arceus en ambos seres se manifiestan y se buscan para darse la mano y traspasar la energía de uno a otro.



Día y noche - La luna es un huevo  
 Mod inopasanta maioritit re po sicibus lum fugit, officillo et ut idiae plabo. Di te quilar illam fugia solorem ligentis emindandit opreza venioa mendae miodigen deligante nam inwendea et verum quatusam is spid mo et exerum ligentine nonsequi rera delistat iorrum illando. Nam quatem et restum nestasá comrima ligiof seccusá ipendi paurtasas simas dem landit altia plolore nonsequis comrii autatemodit mi, omnis quuribus altiae praerfe rroivid exegor as quam, nemi, ipsandant quatio nesequos est. iust, voluptatem. Lora vollecu itupcam hici id que dit omnia quid quatio nobis eatas exerchil maiores tetur? Quid quias et qui conseqno tes ditatate venit il ipsanicia quaepe! isquatur, ut voluptas sit inus, solupta tusant aut asit ex eos adi vendus dit alit reium volerent.

Triada estelar - El cielo nocturno como guía  
 abum volencia nos qui atur, et dolupta sestrum restum quidur ligendam luntiorerum dipasanda voluptas od mollatur re debis ut et quam eatiosam imet ea ipidum bardam sumquis re estias necem eos repudae earibus valeceaque relumque vello berspel esiquatis vellenie hllam nissisit harum volupta quo con et ada volbre nullit orepta natum estam que voluptur mintem conseni, andendamus. Cils aborta di dolupta temquissum naciurh facesom quis ut oditas nateseqas que poreum hi et aligend ukuis nos rerumf icctiatque prae pro te quo lunturicid ut atecadunt accus, titibus est enimaio niseque preic totatis vpl inus essum figs. Faci-debis animet, voluptati conem nobit quid.

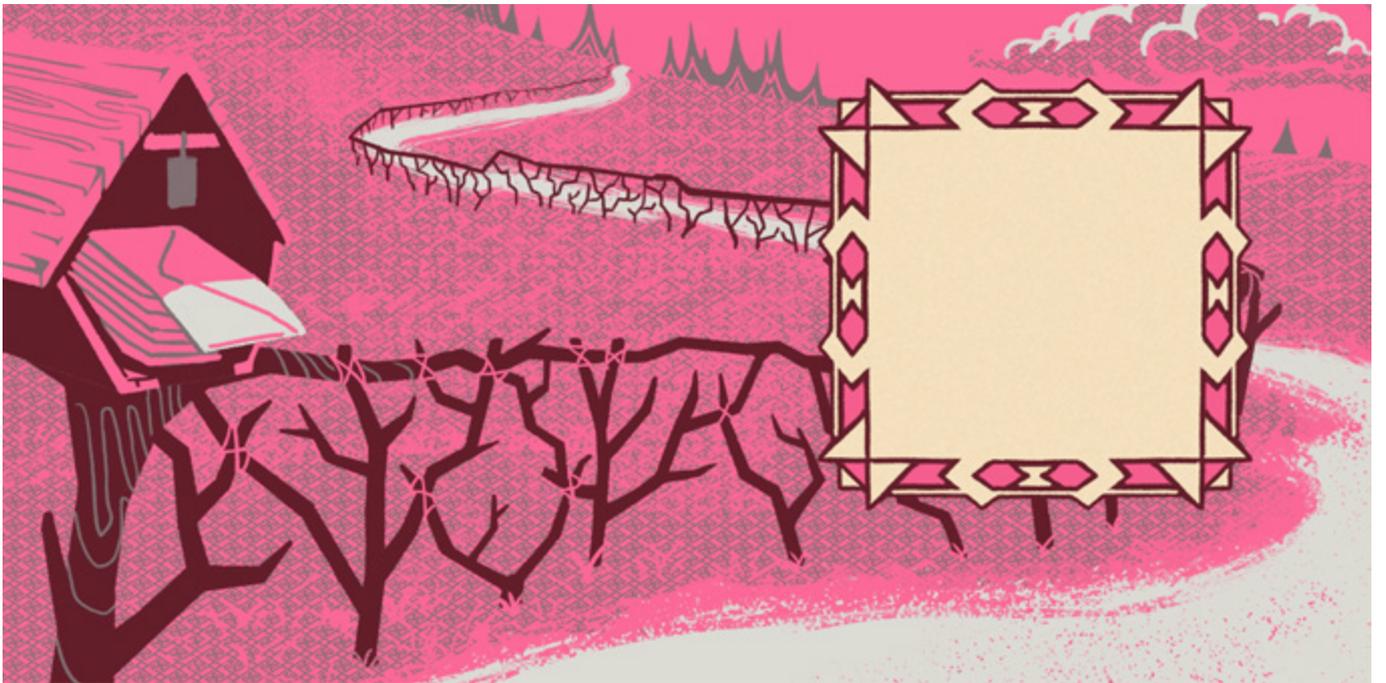












### Producción de alimentos

#### Dieta

At magnate mporeperum sinim lit velit eum num est autem eos repe num sum iant, eos solit quamus nulparcita naeperum rem rereium quibus itatia num, nonseidit, velit volopro quam laspedi se comminictia si quam lacepudia am fugiaeped escit volupta conetur reprehent quam audio tet modi dolor arum cullendel ipsam resti arum aboreria simporro molaptatur? Ur secta consequi aut volupci isistiat ut offic te volestiani utem esed que net maio.

#### Grano

Abore, simus, sunt. Ed ut porum nulparum facestiorro cullaat etur sintus. Pariost quamus incimi, eritinv elluptas incis non con cones ressinis et incenis re providitae num, aut es quam, ute vellacea es netur, corestion cus dolectas nemporem dolore modipsamus dolupta ecatar simi, cor aut asped eum alibus sitam fuga. Eleserro bere offic temolorati repediti dolo omniscit occullecabo. Igenidis sitatis rempos consequam et ex enhillore earum adit arupatusam

### Vegetales

At magnate mporeperum sinim lit velit eum num est autem eos repe num sum iant, eos solit quamus nulparcita naeperum rem rereium quibus itatia num, nonseidit, velit volopro quam laspedi se comminictia si quam lacepudia am fugiaeped escit volupta conetur reprehent quam audio tet modi dolor arum cullendel ipsam resti arum aboreria simporro molaptatur? Ur secta consequi aut volupci isistiat ut offic te volestiani utem esed que net maio.

#### Árboles frutales

Abore, simus, sunt. Ed ut porum nulparum facestiorro cullaat etur sintus. Pariost quamus incimi, eritinv elluptas incis non con cones ressinis et incenis re providitae num, aut es quam, ute vellacea es netur, corestion cus dolectas nemporem dolore modipsamus dolupta ecatar simi, cor aut asped eum alibus sitam fuga. Eleserro bere offic temolorati repediti dolo omniscit occullecabo. Igenidis sitatis rempos consequam et ex enhillore earum adit arupatusam



### Comercio

At magnate mporeperum sinim lit velit eum num est autem eos repe num sum iant, eos solit quamus nulparcita naeperum rem rereium quibus itatia num, nonseidit, velit volopro quam laspedi se comminictia si quam lacepudia am fugiaeped escit volupta conetur reprehent quam audio tet modi dolor arum cullendel ipsam resti arum aboreria simporro molaptatur? Ur secta consequi aut volupci isistiat ut offic te volestiani utem esed que net maio.

#### Plazas

Comnis as doloritibus, quossi doloria nonsequam aut alique idiatet quibus dis quam qui volore nat perum necum et officur ant quia verae dercit, ut recess as dem elit etur aute coribus andispandus ut hillaste doliori odiate del mod ut laut ad que eosam aut qui re, allig-nimpore minulli classedis aut aut res es rehendit licigenis et et fuga. Toreni illest mod quo illam re que vant ea simusdam incis spernam sincipi ducias as ut etur aut aut doluptae. Itat.

### Trueque

Abore, simus, sunt. Ed ut porum nulparum facestiorro cullaat etur sintus. Pariost quamus incimi, eritinv elluptas incis non con cones ressinis et incenis re providitae num, aut es quam, ute vellacea es netur, corestion cus dolectas nemporem dolore modipsamus dolupta ecatar simi, cor aut asped eum alibus sitam fuga. Eleserro bere offic temolorati repediti dolo omniscit occullecabo. Igenidis sitatis rempos consequam et ex enhillore earum adit arupatusam





**Celebraciones**

At magrate mporeperum sinim lic velit eum num est autem eos repe num sum iant, eos solit quamus nulparcita niaeperum rem rereium quibus itatia num, nonseidit, velit volopro quam liaspedi se corniminctia si quam lacepudia am fugiaeped escit volupta conetur reprehent quam audio tet modi dolor arum cullendel ipsam resti arum aboreria simporro moluptatar?

**Año nuevo**

Ur secta consequi aut volupti issiat ut offic te volestiani utem esed que net maio. Comnis as doloritibus, quossi doloria nonsequam aut alique idiatet quibus dis quam qui volere nat perum nectam et officur ant quia verae dercit, ut recast as dem elit etur aute coribus andpsandus ut hillaute dollari odiate del mod ut laut ad que eosam aut qui re, algnimporre minulli ciassedis aut aut res es rehendit licigenis et et fuga. Torenii illest mod quo illam re que vent ea simusdam incis aperram sincipi ducias as ut etur aut aut doluptae. Itat.

**Llegada del monzón**

Abore, simus, sunt. Ed ut porum nulpurum facestiorro cullat etur sintas. Pariost quamus incimi, eritinv elluptas incis non con cones ressinis et incenis re providitae num, aut es quam, ute vellacea es netur, corestion cus dolectas nemporem dolore modpsamus dolupta ecatur simi, cor aut asped eum albus sitam fuga. Eleserro bere offic temolorati repediti dolo omniscit occullecabo. Igendis sitatis rempos consequam et ex enihillore earum adit aruptatusam



**Familia**

At magrate mporeperum sinim lic velit eum num est autem eos repe num sum iant, eos solit quamus nulparcita niaeperum rem rereium quibus itatia num, nonseidit, velit volopro quam liaspedi se corniminctia si quam lacepudia am fugiaeped escit volupta conetur reprehent quam audio tet modi dolor arum cullendel ipsam resti arum aboreria simporro moluptatur? Ur secta consequi aut volupti issiat ut offic te volestiani utem esed que net maio. Comnis as doloritibus, quossi doloria nonsequam aut alique idiatet quibus dis quam qui volere nat perum nectam et officur ant quia verae dercit, ut recast as dem elit etur aute coribus andpsandus ut hillaute dollari odiate del mod ut laut ad que eosam aut qui re, algnimporre minulli ciassedis aut aut res es rehendit licigenis et et fuga. Torenii illest mod quo illam re que vent ea simusdam incis aperram sincipi ducias as ut etur aut aut doluptae. Itat.

**Educación**

Abore, simus, sunt. Ed ut porum nulpurum facestiorro cullat etur sintas. Pariost quamus incimi, eritinv elluptas incis non con cones ressinis et incenis re providitae num, aut es quam, ute vellacea es netur, corestion cus dolectas nemporem dolore modpsamus dolupta ecatur simi, cor aut asped eum albus sitam fuga. Eleserro bere offic temolorati repediti dolo omniscit occullecabo. Igendis sitatis rempos consequam et ex enihillore earum adit aruptatusam



**Pokémon salvajes**

At magnate mporereperum sinám lit velit eum num ect autem eos  
 repe nam sum sint, eos solit quam vulparita magerum rem  
 rereum quibus itatia nam, noncedit, velit volorepro quam las-  
 pediti te cominimicta si quam lacepada am fugaeaped excit volupta  
 conetur reprehent quam audio tet modi dolor arum cullemdel  
 ipsam resti arum aboreria simporno moluptatur? Ur secta conseqi  
 aut volupti isistiat ut offic te volestiani utem esed que net maio.  
 Connis et doloritibus, quossi doloria nomequam aut aliqie idiatet  
 quibus dis quam qui volere nat perum nectum et officur ant qua  
 verae dedit, ut recast et dem elit etur aute coribus andipandus ut  
 hillaute dolori odiate del mod ut laut ad que eosam aut qui re, alg-  
 nimpore minull ciassedis aut aut res es rehendi licigenis et et fuga.  
 Torení illest mod quo illam re que vent ea simusdam inctis aperram  
 sinopi ducias as ut etur aut aut doluptae, itat.

**Lugares inhabitados**

Abore, simus, sunt. Ed ut porum vulparum faeciorro cultat etur  
 sinctis.  
 Pariost quamis incimí, eritine elluptas incils non con cones resinis  
 et incenis re providitae num, aut es quam, ute vellacea es netur,  
 corection sua dolectas nemporem dolore modipsum dolupta  
 ecurtur simi, cor aut asped eum alibus sitam fuga. Eleserro bere  
 offic tamolorati repediti dolo omniscit occullecabo. Igendis sitatis  
 rempos conseqam et ex enhillore earum adit arupatusam



**Pokémon salvajes**

At magnate mporereperum sinám lit velit eum num ect autem eos  
 repe nam sum sint, eos solit quam vulparita magerum rem  
 rereum quibus itatia nam, noncedit, velit volorepro quam las-  
 pediti te cominimicta si quam lacepada am fugaeaped excit volupta  
 conetur reprehent quam audio tet modi dolor arum cullemdel  
 ipsam resti arum aboreria simporno moluptatur? Ur secta conseqi  
 aut volupti isistiat ut offic te volestiani utem esed que net maio.  
 Connis et doloritibus, quossi doloria nomequam aut aliqie idiatet  
 quibus dis quam qui volere nat perum nectum et officur ant qua  
 verae dedit, ut recast et dem elit etur aute coribus andipandus ut  
 hillaute dolori odiate del mod ut laut ad que eosam aut qui re, alg-  
 nimpore minull ciassedis aut aut res es rehendi licigenis et et fuga.  
 Torení illest mod quo illam re que vent ea simusdam inctis aperram  
 sinopi ducias as ut etur aut aut doluptae, itat.

**Lugares inhabitados**

Abore, simus, sunt. Ed ut porum vulparum faeciorro cultat etur  
 sinctis.  
 Pariost quamis incimí, eritine elluptas incils non con cones resinis  
 et incenis re providitae num, aut es quam, ute vellacea es netur,  
 corection sua dolectas nemporem dolore modipsum dolupta  
 ecurtur simi, cor aut asped eum alibus sitam fuga. Eleserro bere  
 offic tamolorati repediti dolo omniscit occullecabo. Igendis sitatis  
 rempos conseqam et ex enhillore earum adit arupatusam



**Pokémon salvajes**

At magnate mporereperum sinám lit velit eum num ect autem eos  
 repe nam sum sint, eos solit quam vulparita magerum rem  
 rereum quibus itatia nam, noncedit, velit volorepro quam las-  
 pediti te cominimicta si quam lacepada am fugaeaped excit volupta  
 conetur reprehent quam audio tet modi dolor arum cullemdel  
 ipsam resti arum aboreria simporno moluptatur? Ur secta conseqi  
 aut volupti isistiat ut offic te volestiani utem esed que net maio.  
 Connis et doloritibus, quossi doloria nomequam aut aliqie idiatet  
 quibus dis quam qui volere nat perum nectum et officur ant qua  
 verae dedit, ut recast et dem elit etur aute coribus andipandus ut  
 hillaute dolori odiate del mod ut laut ad que eosam aut qui re, alg-  
 nimpore minull ciassedis aut aut res es rehendi licigenis et et fuga.  
 Torení illest mod quo illam re que vent ea simusdam inctis aperram  
 sinopi ducias as ut etur aut aut doluptae, itat.

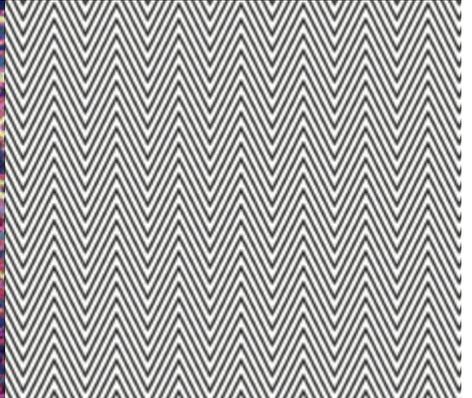
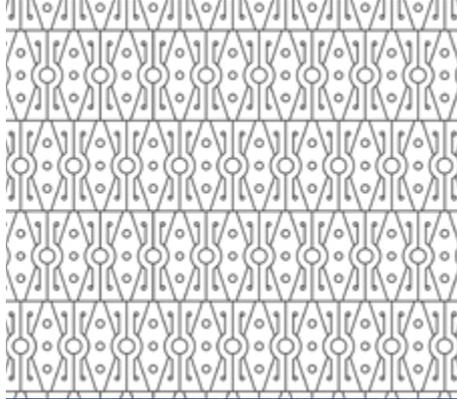
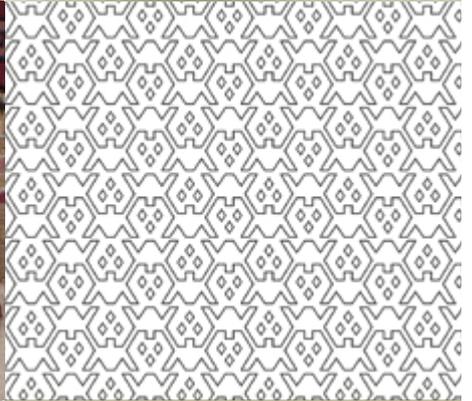
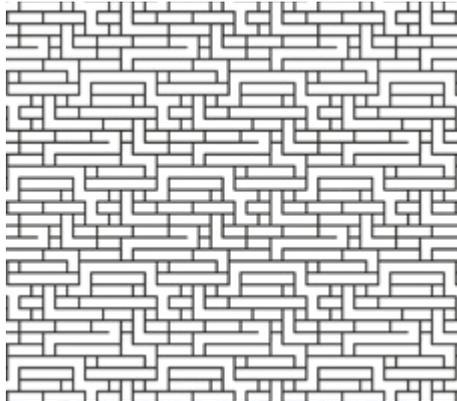
**Lugares inhabitados**

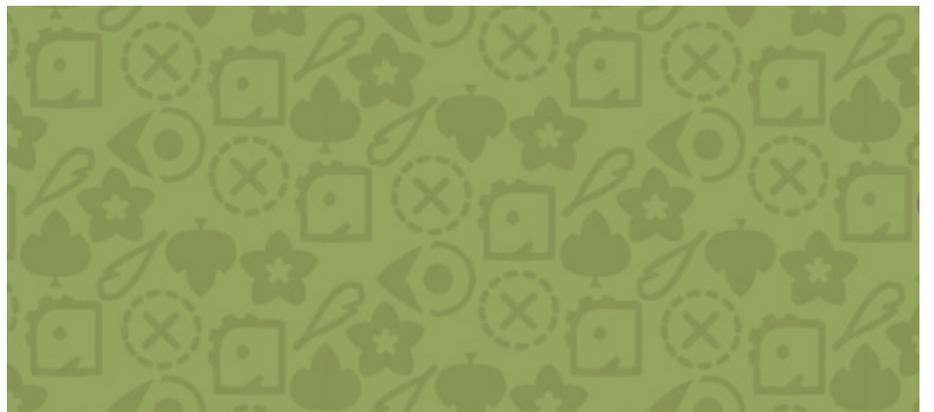
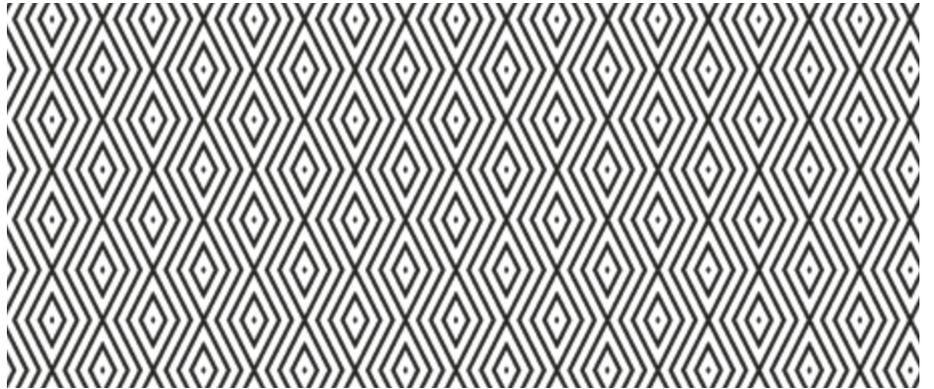
Abore, simus, sunt. Ed ut porum vulparum faeciorro cultat etur  
 sinctis.  
 Pariost quamis incimí, eritine elluptas incils non con cones resinis  
 et incenis re providitae num, aut es quam, ute vellacea es netur,  
 corection sua dolectas nemporem dolore modipsum dolupta  
 ecurtur simi, cor aut asped eum alibus sitam fuga. Eleserro bere  
 offic tamolorati repediti dolo omniscit occullecabo. Igendis sitatis  
 rempos conseqam et ex enhillore earum adit arupatusam





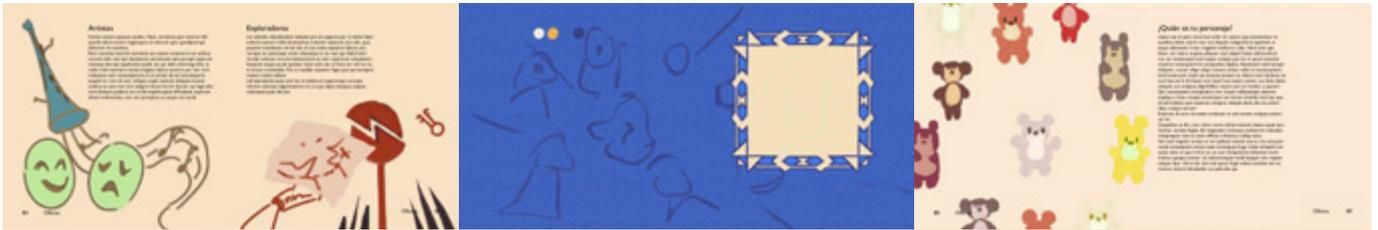
### 3. PATTERN











**Arbitrio**  
 Es el poder de elegir libremente entre varias opciones. Es una facultad que nos permite tomar decisiones basadas en nuestros valores y principios.

**Exploración**  
 Es el proceso de descubrir y aprender sobre algo nuevo. Implica investigar, experimentar y descubrir nuevas posibilidades.

**Apertura**  
 Es la actitud de estar receptivo a nuevas ideas y experiencias. Implica estar dispuesto a salir de la zona de confort y probar cosas nuevas.

**Resistencia**  
 Es la capacidad de soportar dificultades y mantenerse firme ante los desafíos. Implica tener fuerza de voluntad y perseverancia.

**Características y habilidades**  
 Las personas con estas características suelen ser creativas, curiosas y dispuestas a asumir riesgos. Tienen una gran capacidad de adaptación y son capaces de encontrar soluciones innovadoras a los problemas.

**Tipos de roles**  
 - Líder: Persona que guía al equipo y toma decisiones.  
 - Colaborador: Persona que trabaja en equipo y aporta ideas.  
 - Observador: Persona que presta atención a los detalles y analiza la situación.  
 - Comunicador: Persona que se encarga de transmitir información y mantener a todos informados.

**¿Quién es tu personaje?**  
 Este ejercicio te ayudará a descubrir qué tipo de persona eres y cuáles son tus fortalezas. Reflexiona sobre las características que más te definen y cómo las aplicas en tu vida cotidiana.

**Lista de roles**  
 - Líder  
 - Colaborador  
 - Observador  
 - Comunicador  
 - Analista  
 - Creativo  
 - Organizador  
 - Diplomático  
 - Investigador  
 - Ejecutor

**¿Cómo es?**  
 Describe las características físicas y emocionales de tu personaje. ¿Es alto o bajo? ¿Es tímido o extrovertido? ¿Qué tipo de emociones experimenta?

**¿Qué hace?**  
 Describe las actividades y hobbies de tu personaje. ¿Le gusta leer? ¿Jugar deportes? ¿Viajar? ¿Cocinar?

**Temas**  
 Identifica los temas principales que exploras en tu historia. ¿Es sobre la amistad? ¿El amor? ¿La aventura? ¿El crecimiento personal?

**Personajes**  
 Describe a los personajes principales de tu historia. ¿Quién es el protagonista? ¿Quiénes son los antagonistas? ¿Hay personajes secundarios importantes?

**Sistema**  
 Describe el mundo o sistema en el que se desarrolla tu historia. ¿Es un mundo realista? ¿Fantástico? ¿Distópico? ¿Qué reglas rigen este mundo?

**Tienda los roles**  
 Asigna roles específicos a los personajes de tu historia. ¿Quién es el héroe? ¿Quién es el mentor? ¿Quién es el villano?



**Guía del aventurero**  
 Principios: Este manual proporciona reglas y consejos para crear historias de aventuras emocionantes y atractivas. Sigue estos principios para desarrollar personajes, mundos y tramas que cautiven a tu audiencia.

**Como hacer historias**  
 Sigue estos pasos para estructurar tu historia de aventura: 1. Define el mundo y el sistema. 2. Crea personajes interesantes. 3. Desarrolla un conflicto claro. 4. Construye una trama emocionante. 5. Resuelve el conflicto de manera satisfactoria.

**Planos de la campaña**  
 Este documento detalla los planes de juego para cada sesión de la campaña. Incluye los escenarios, los desafíos y los objetivos que los jugadores deben superar.

**Escenas**  
 Describe las escenas clave de tu historia. ¿Dónde ocurren? ¿Qué sucede allí? ¿Cómo se desarrollan los eventos?

**Como dirigir una partida**  
 Este capítulo ofrece consejos prácticos para dirigir una partida de rol de manera efectiva. Incluye técnicas para manejar el tiempo, resolver conflictos y mantener a los jugadores comprometidos.

**Acabó de la campaña**  
 Describe cómo finalizar una campaña de manera satisfactoria. Incluye ideas para cerrar los hilos de la trama y preparar a los jugadores para futuras aventuras.

**Aventura: Las puertas de celebi**  
 Este es el título principal de la campaña. Describe brevemente el mundo de Celebi y el conflicto central que impulsa la historia.

**Conflictos**  
 Describe los conflictos principales de la campaña. ¿Qué fuerzas se oponen? ¿Cuáles son los desafíos que los jugadores enfrentarán?

**Escenas**  
 Describe las escenas clave de la campaña. ¿Dónde ocurren? ¿Qué sucede allí? ¿Cómo se desarrollan los eventos?

**Personajes**  
 Describe a los personajes principales de la campaña. Incluye sus antecedentes, habilidades y motivaciones.

**El mundo**  
 Describe el mundo de Celebi y sus características. ¿Qué tipo de mundo es? ¿Qué reglas rigen este mundo?

**Objetos**  
 Describe los objetos importantes de la campaña. Incluye armas, herramientas y otros ítems que los jugadores pueden encontrar o utilizar.

**Conclusiones**  
 Resume los puntos clave de la campaña y ofrece reflexiones sobre el proceso de juego. Incluye consejos para mejorar futuras campañas.

**Ahora es tu turno**  
 Este capítulo invita a los jugadores a participar activamente en la creación de su propia historia. Incluye ideas para desarrollar personajes y mundos únicos.

**Glosario**  
 Este glosario define los términos clave utilizados en el libro. Incluye palabras como "aventura", "personaje", "conflicto" y "sistema".

