



EYES OF
RETVÍA

ANEXO DE IMÁGENES

MARÍA CORELL FABRA

ÍNDICE

CONCEPT ART

ESPACIOS.....	4
PROPS.....	22
CRATURAS.....	31
PERSONAJES.....	33

ARTBOOK

PÁGINAS.....	77
MOCKUP.....	93

ANIMÁTICA.....	98
----------------	----

CONCEPT ART: MOODBOARDS

En esta sección se aborda todo el trabajo de concept, desde los primeros moodboards y bocetos más primitivos, hasta ilustraciones a modo de escena y los artes finales de personajes y objetos.



MYREZE: CIUDAD COSTERA DEL IMPERIO.

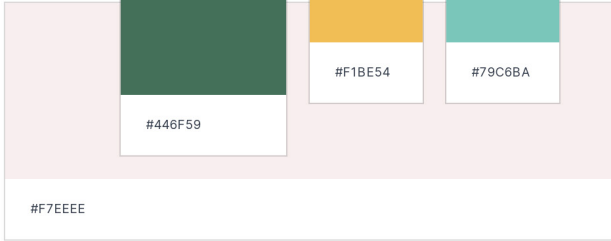
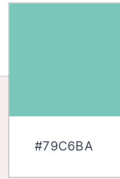
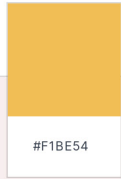
La capital del Imperio es una vibrante y ostentosa ciudad al borde de unos acantilados. En sus costas desembarcan las mercancías más preciadas del comercio imperial, mientras que por sus calles transcurren gentes de todo tipo, desde las altas esferas cubiertas de joyas a las personas más humildes que proporcionan esos productos de lujo.

Llena de construcciones monumentales, hace sentir a quien pasea por sus calles que es muy pequeño pero también que está protegido. Casas del pueblo inspiradas en ciudades blancas griegas. Espacios sociales al aire libre. Mucha vegetación y agua.

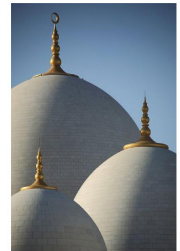
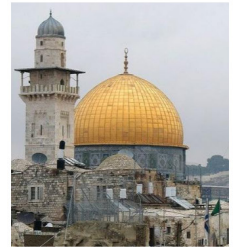
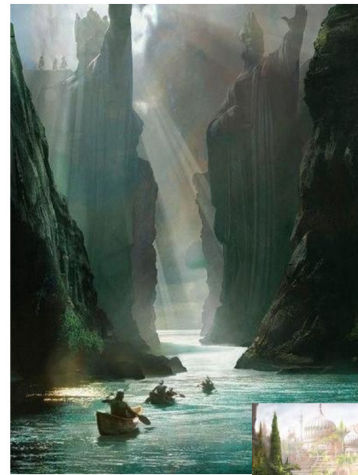
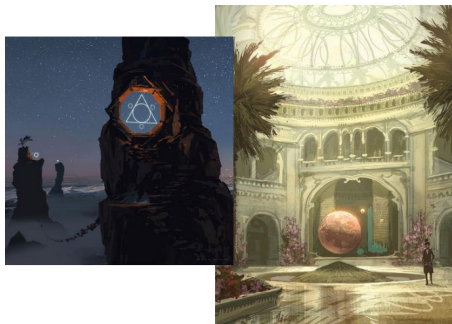
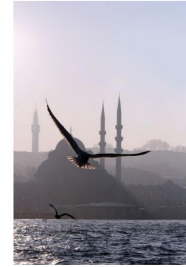
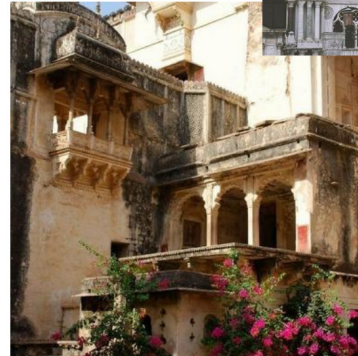
Inspiración Atlántida, antiguo Egipto, Grecia clásica y Venecia.



IMPERIO AMBIENTE

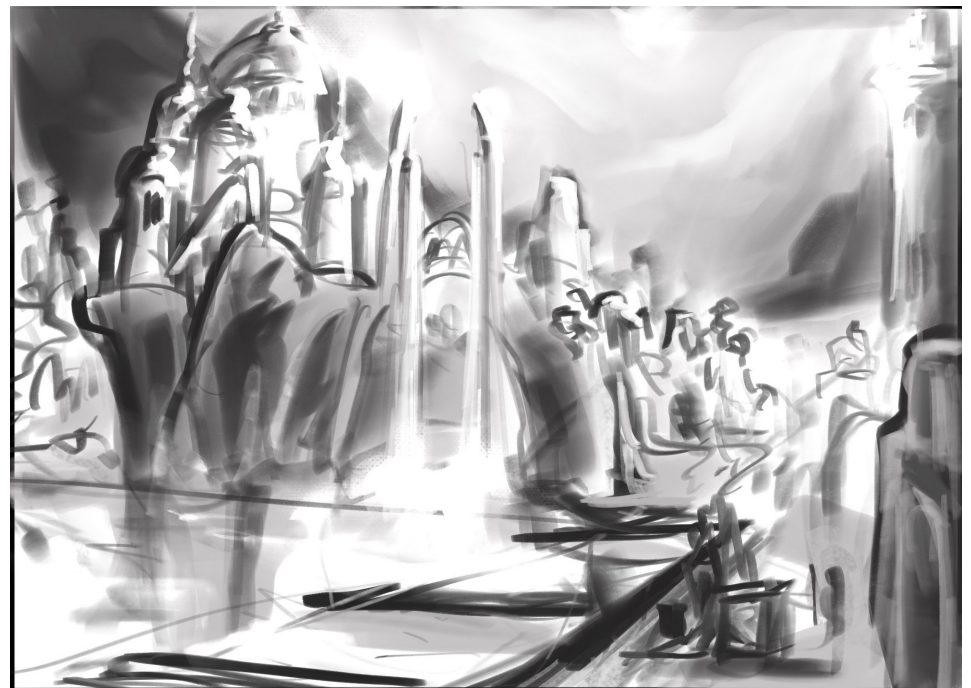


"Pray or become prey."





Para diseñar la capital del Imperio se abocetó un mapa el cual se usó para tomar puntos de referencia que se trasladaron en perspectiva al hacer los bocetos de la ilustración de la ciudad. Aunque parezca algo engorroso, fue de gran ayuda para saber dónde iba cada cosa y aproximadamente por dónde se situaría en una vista en perspectiva.







Boceto de las estatuas que vigilan la entrada al canal principal de la ciudad.





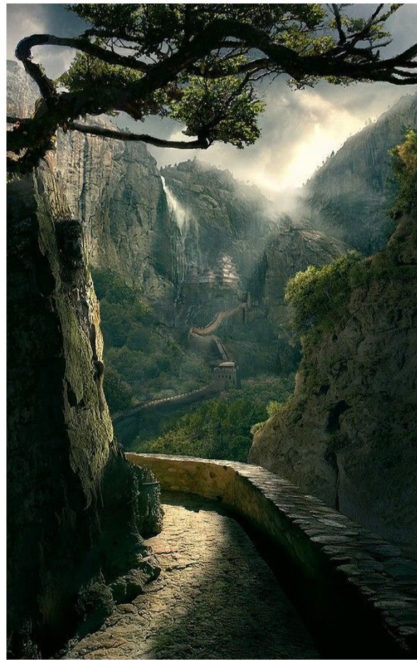


KHAN BELAYOUN: EL VALLE OCULTO.

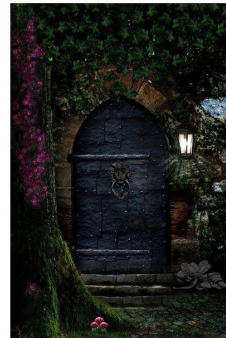
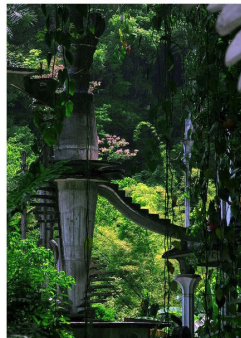
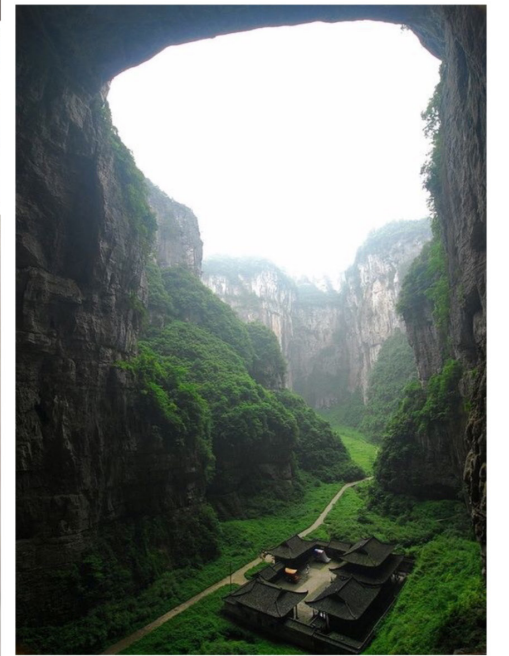
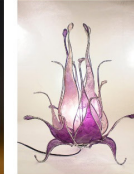
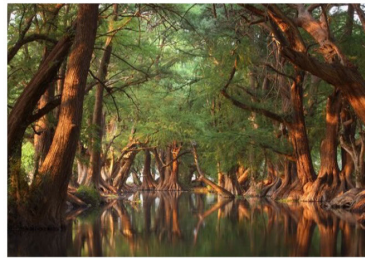
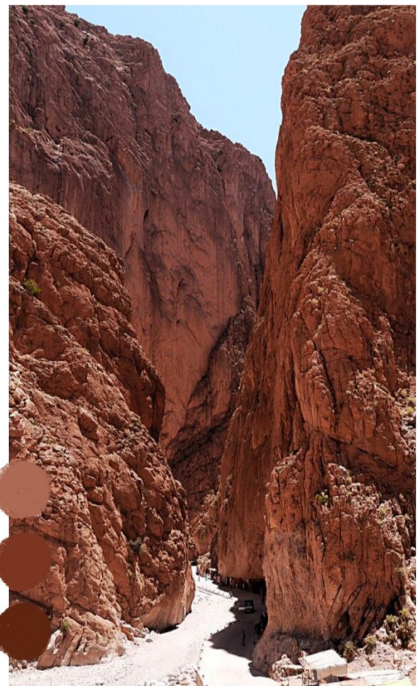
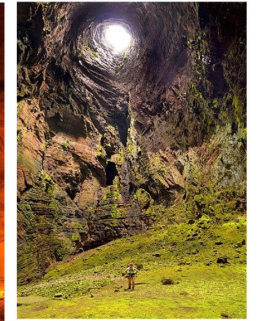
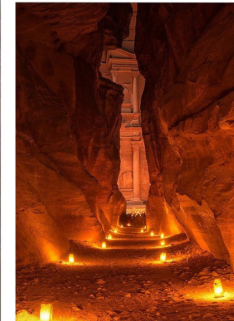
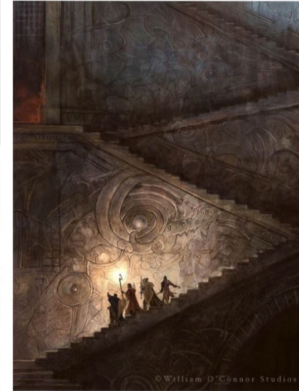
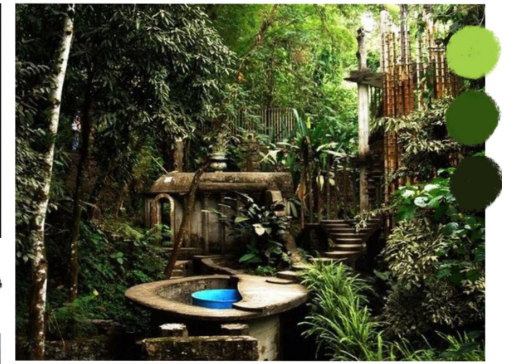
Gran ciudad escondida en un alargado valle perdido entre montañas. Todo es roca y parece desértico hasta que de se llega a un mar de verde. Muchos árboles y todo tipo de plantas llenan el lugar, regados por un gran río que cruza de un extremo al otro del valle. Excavadas en la roca de las montañas se encuentran casas, templos, pasadizos y todo tipo de construcciones. Runas y símbolos tallados por toda superficie rocosa.

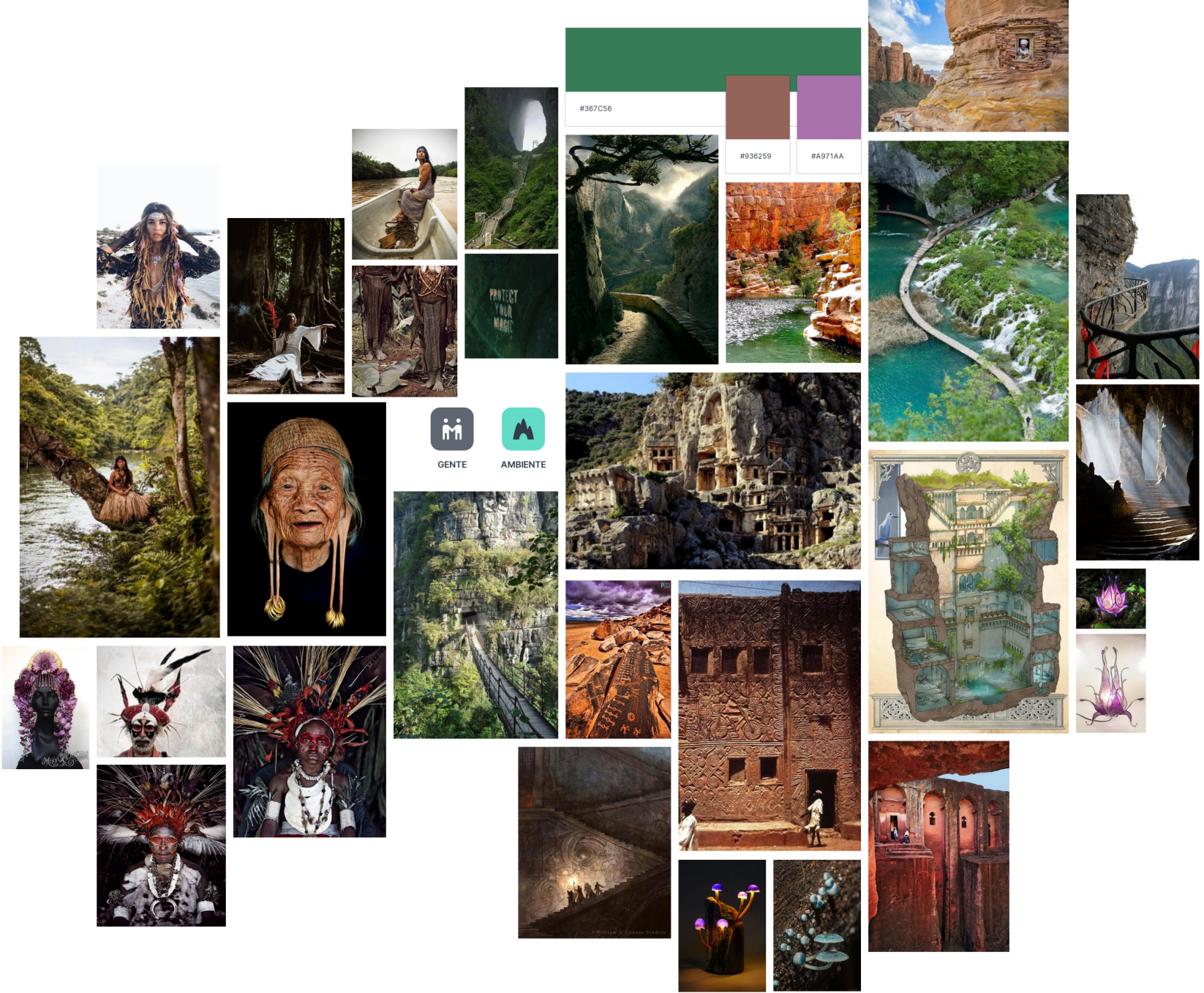
Predominancia de tonos tierra, naranjas y verdes.

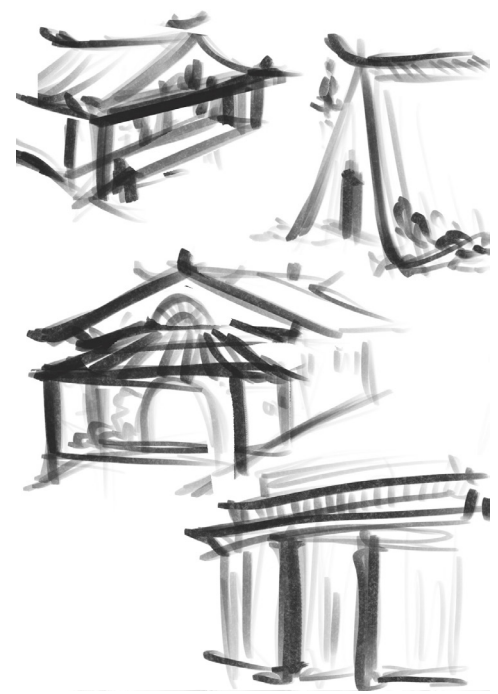
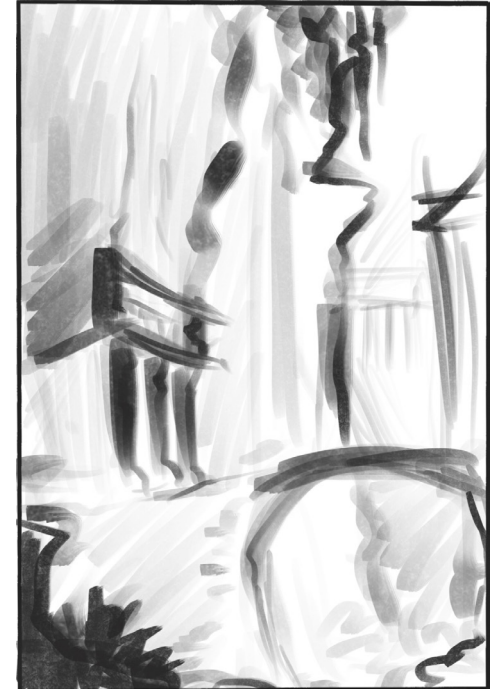
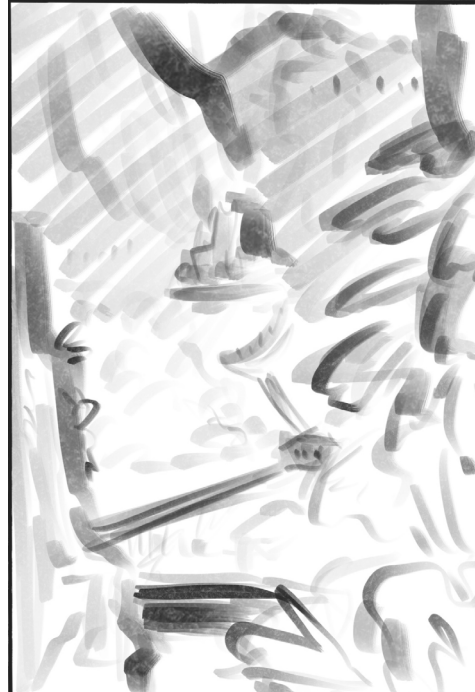
Inspiración Valle de Imlil en Marruecos y en templos excavados en roca como Petra.

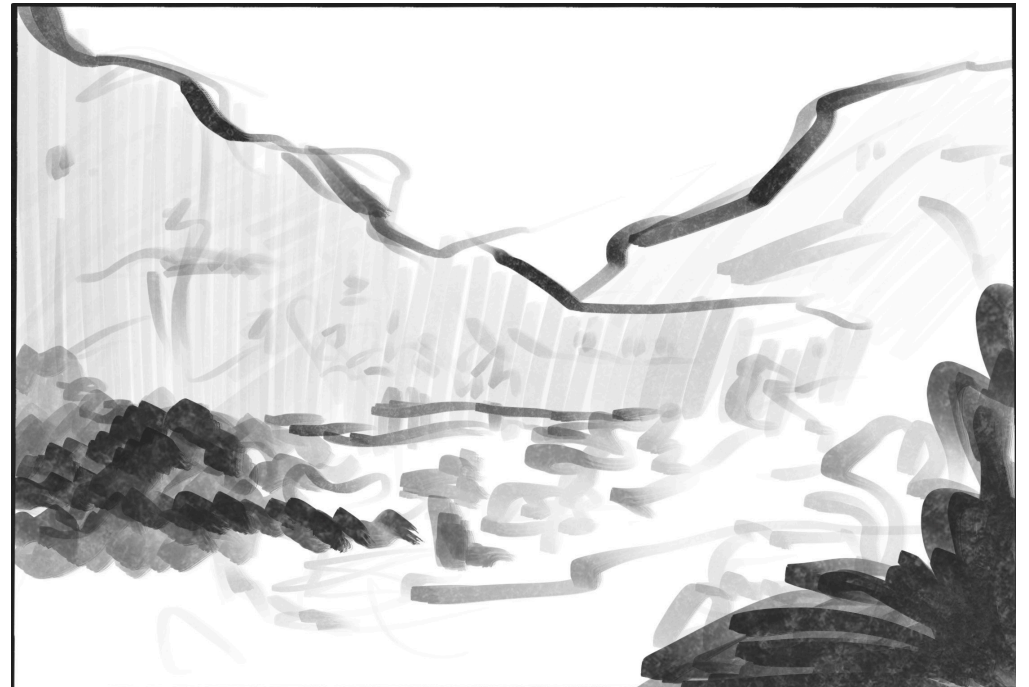
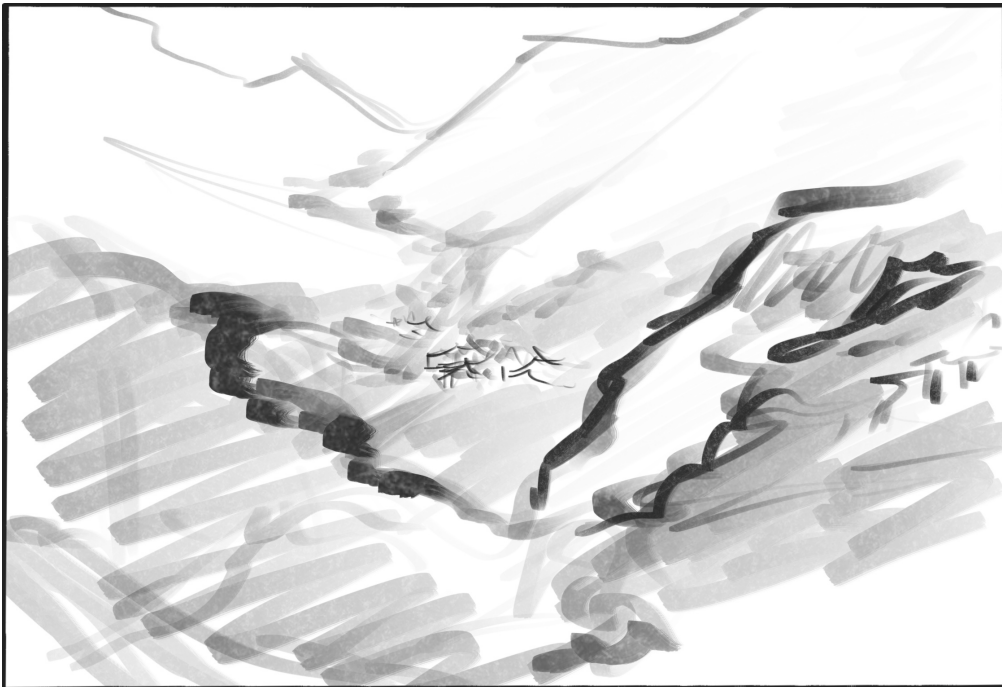
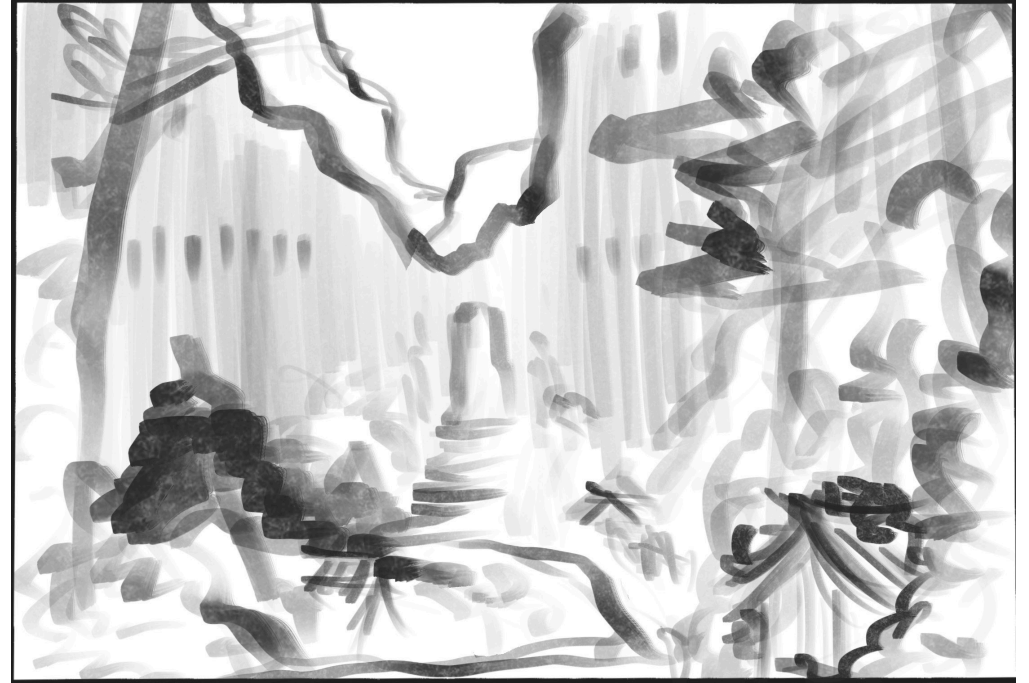


Kann Belayoun





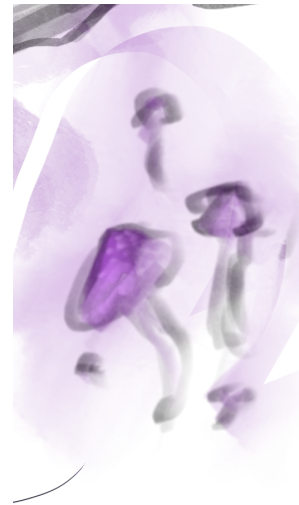






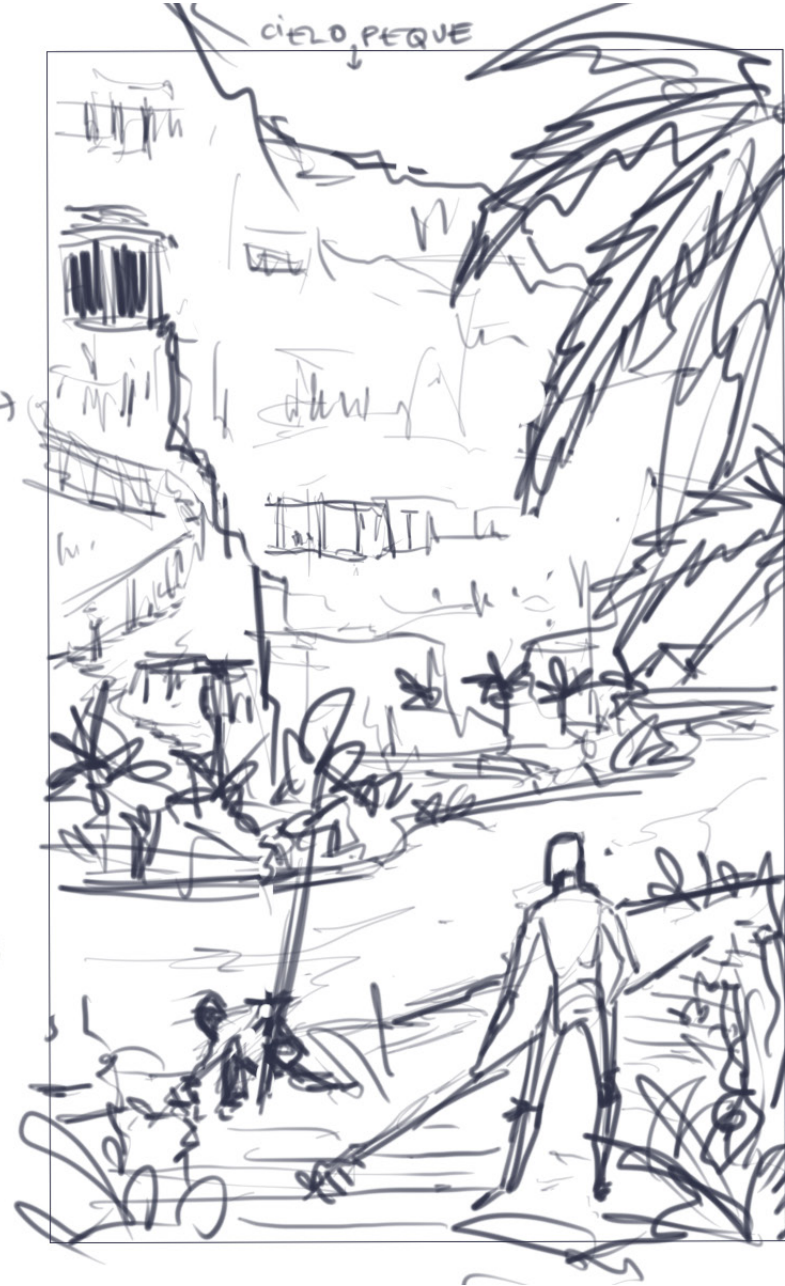
ILUMINACIÓN EN KHANN BELAYOUN

En el valle crece una variedad especial de setas bioluminiscentes que se cultivan para iluminar las calles y pasadizos en la roca sin necesidad de fuego. Los belayounris también gustan de ensamblar faroles de flores que atraen a las luciérnagas.



TUDO MONTAÑA

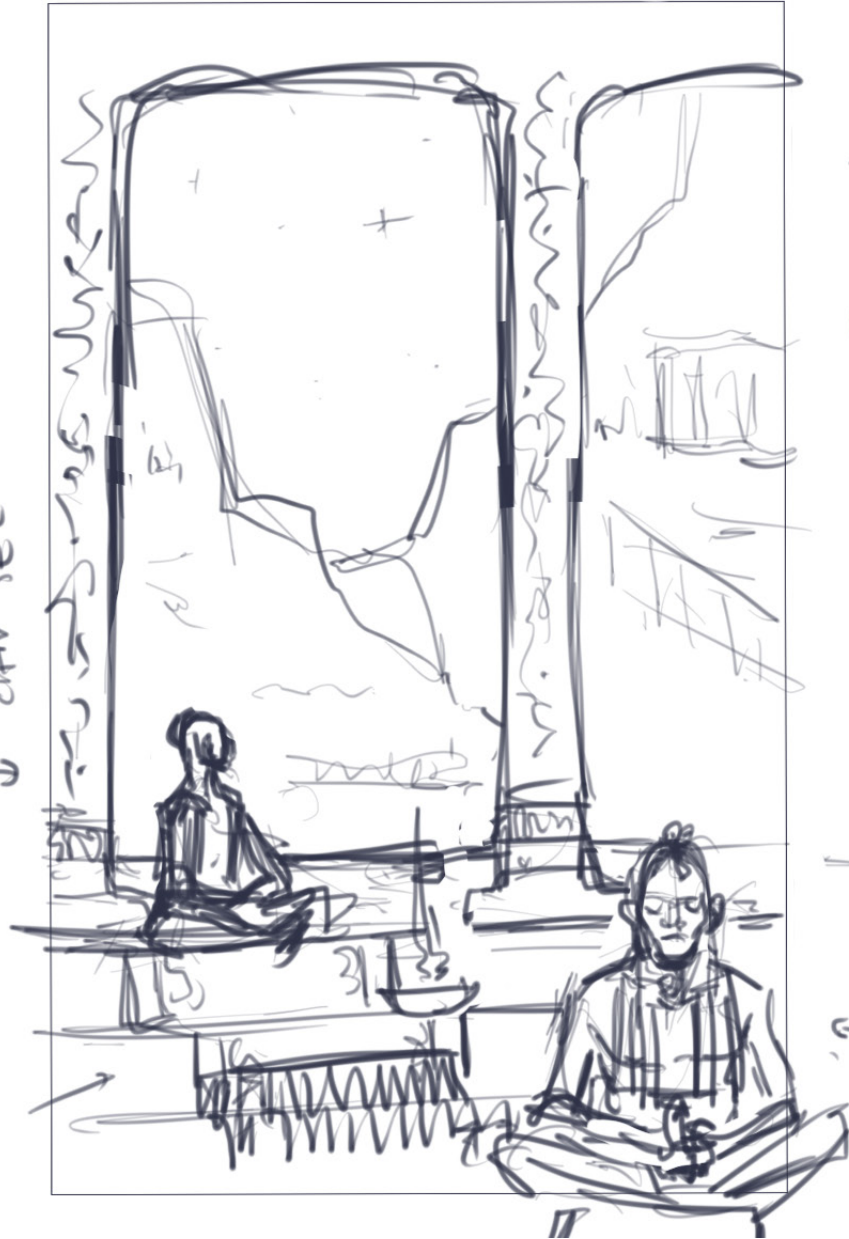
RÍO



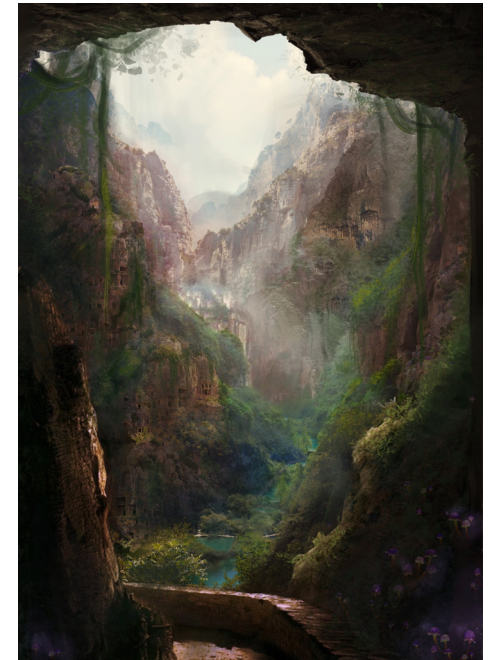
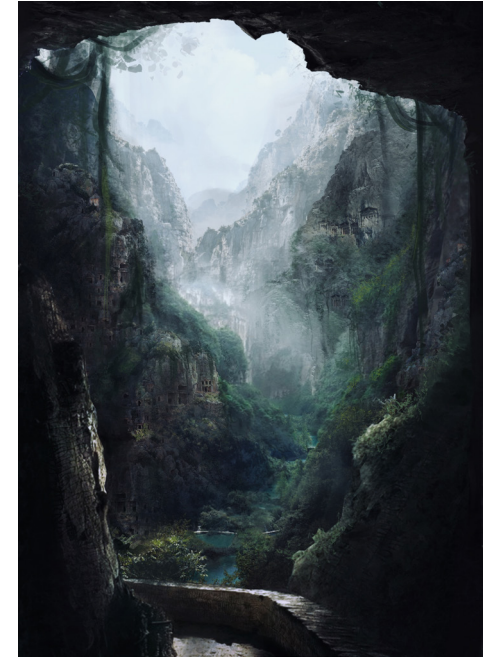
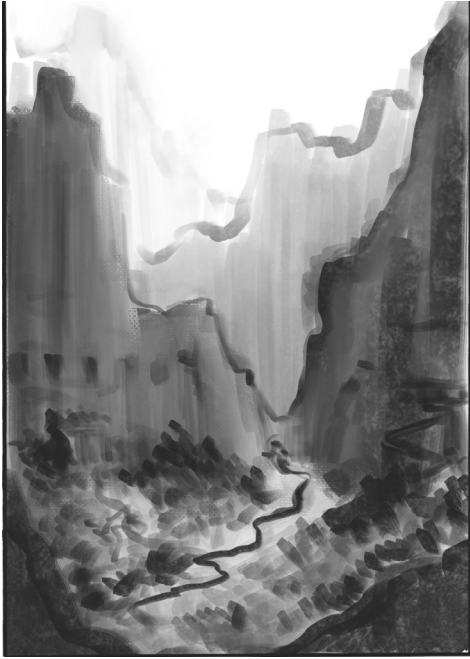
CIELO PEQUE

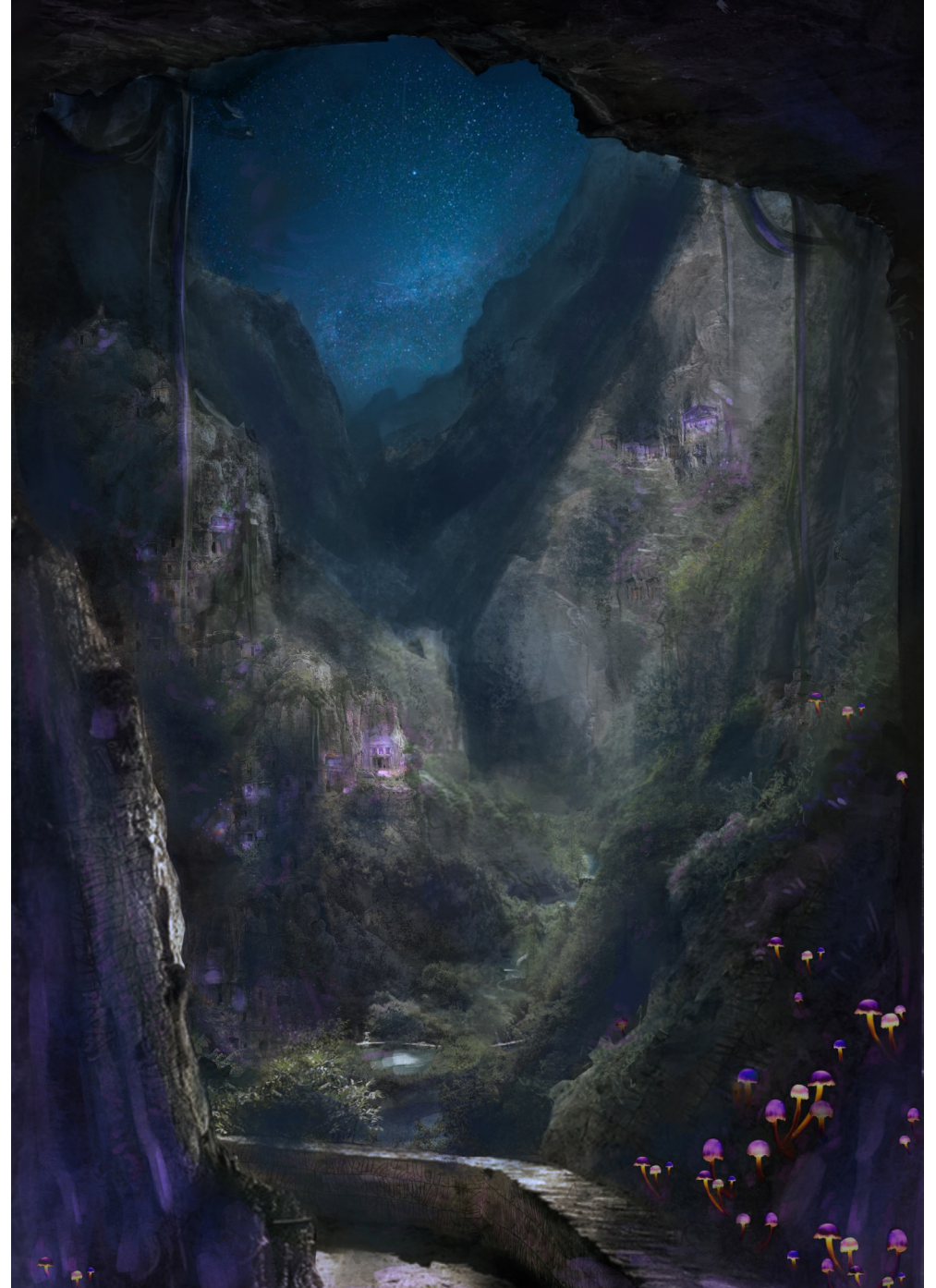
YOUNG LOOKING AT THE SKY,
THE ONLY OUTSIDE THING THEY
CAN SEE

LIGHT BETWEEN
BOTH OF THEM



OLD MEDITATING, ENLIGHTENED, BUT TURNING
THEIR BACK TO THE OUTSIDE WORLD







IA'ROS IXEN: LOS CONQUISTADORES DEL CIELO.

Uno de los ocho reinos que conforman la Alianza D'hana Kharee, en su territorio se encuentra la mayor concentración de roca de aire de todo el continente. Este mineral capaz de contrarrestar la gravedad es uno de los recursos más codiciados en Arddhana y por el cual la gente de Ia'ros Ixen se han visto envueltos en varias disputas armadas contra sus vecinos. El acceso exclusivo a la gran mina y la doma de los gigantes pájaros que habitan las montañas flotantes, han garantizado el control de la gente ixia sobre esas tierras. Son fácilmente reconocibles por su altanería, sus capas granates que imitan las colas de los pájaros gigantes y sus armaduras cubiertas de placas de roca de aire, que usan para frenarse en caso de caída en pleno vuelo.





TSIVAT · RAKTESH



KHANN BELAYOUN



ALIANZA DHANA KAREE



ABBHIM LON' ANN



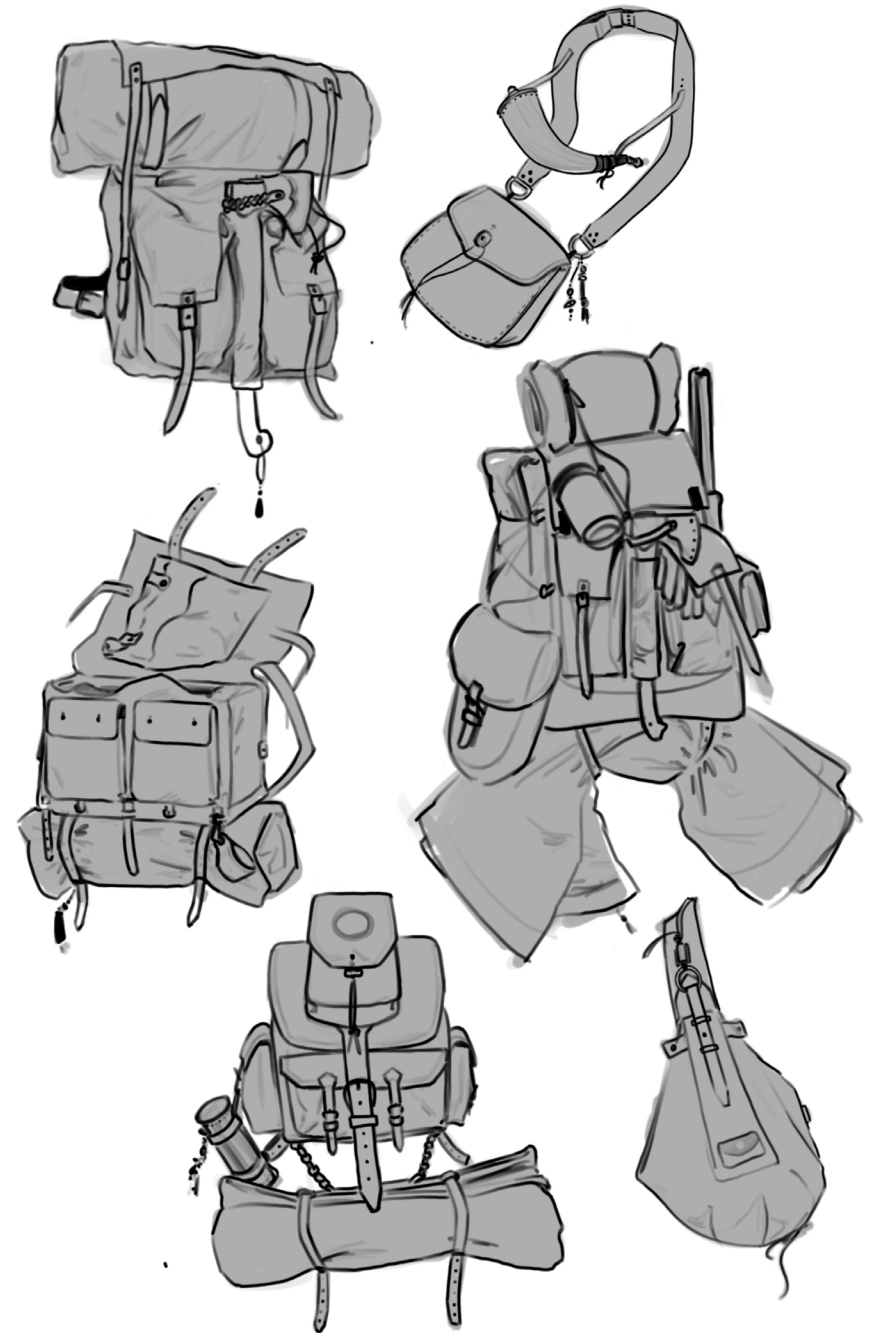
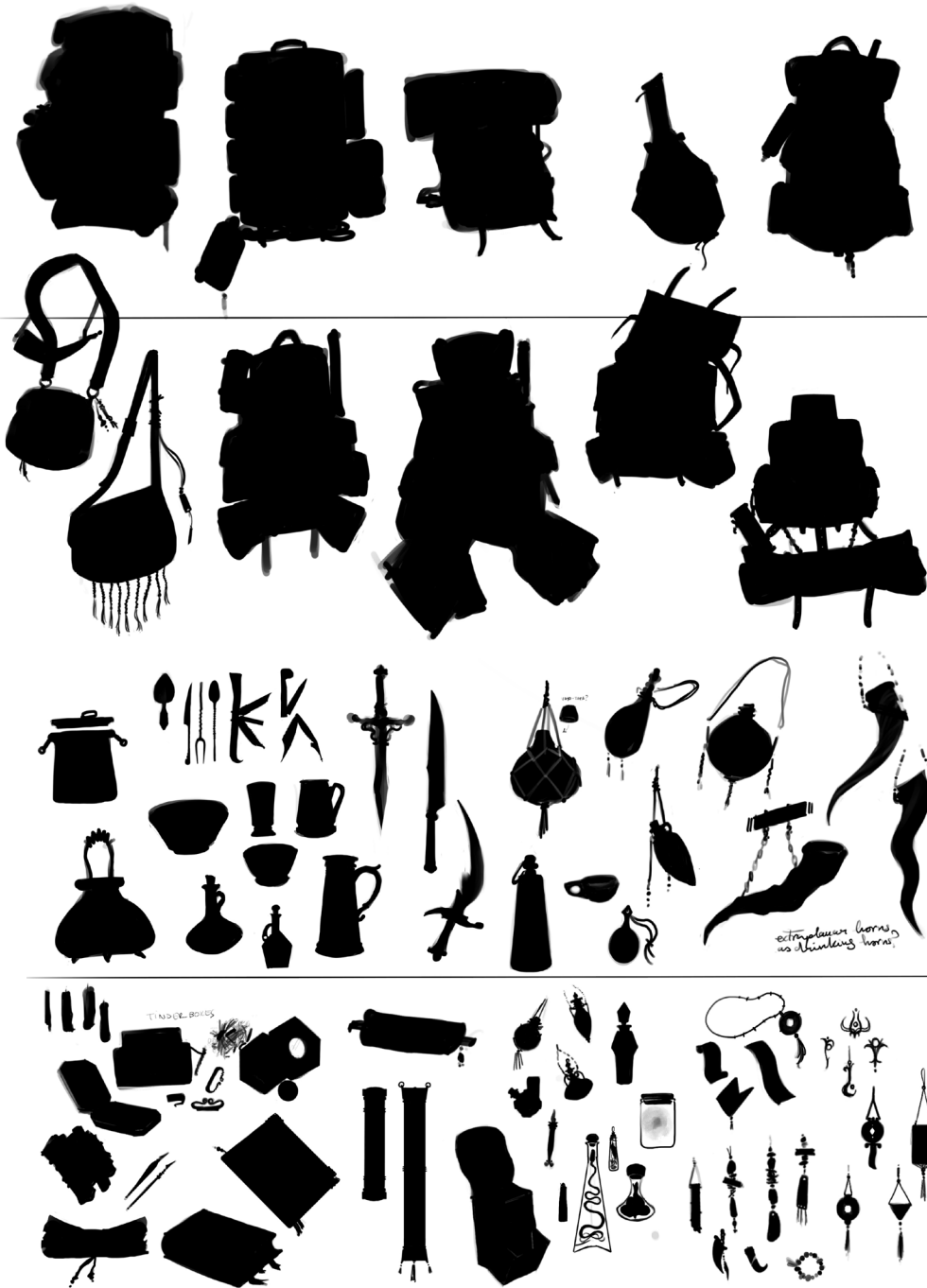
CLANES FERAEN



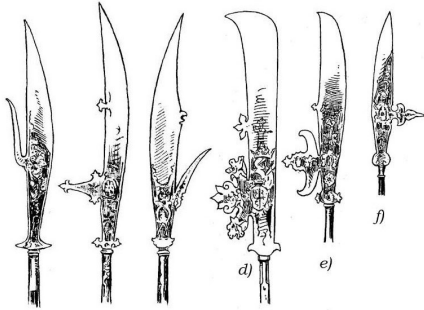
TRAVEL PACK & INVENTORY



(c)







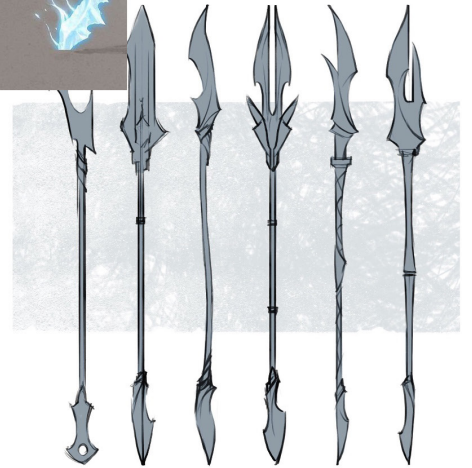
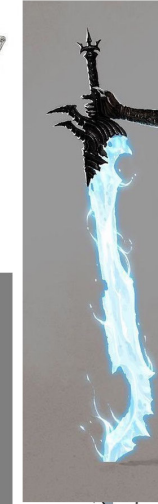
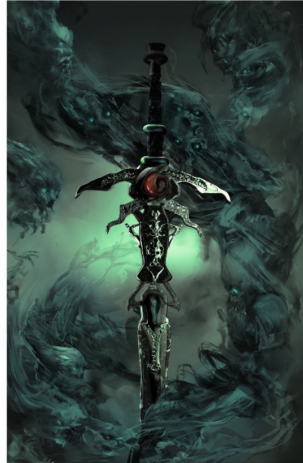
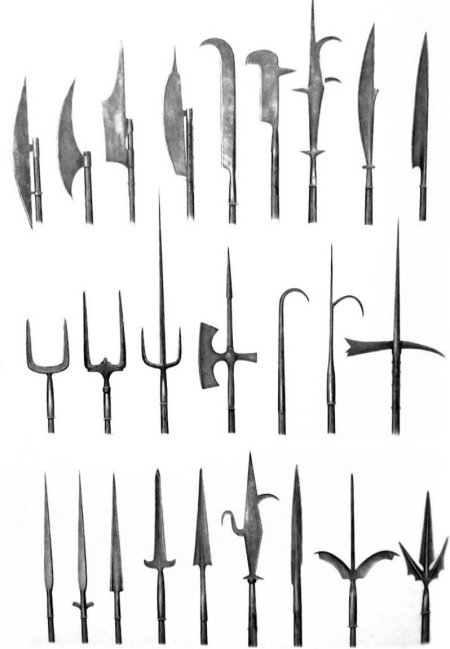
VYRME
MAGIC
CLAVES



图32 明代雁月刀及刀幕。刀身有镂空云纹，刀柄处龙纹铸造精美，造型威武，整刀做工精致，造型优美。(凌至斯先生藏)

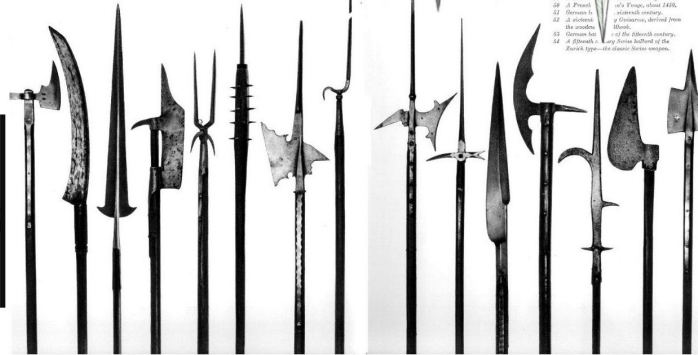
1龙吞俯视图

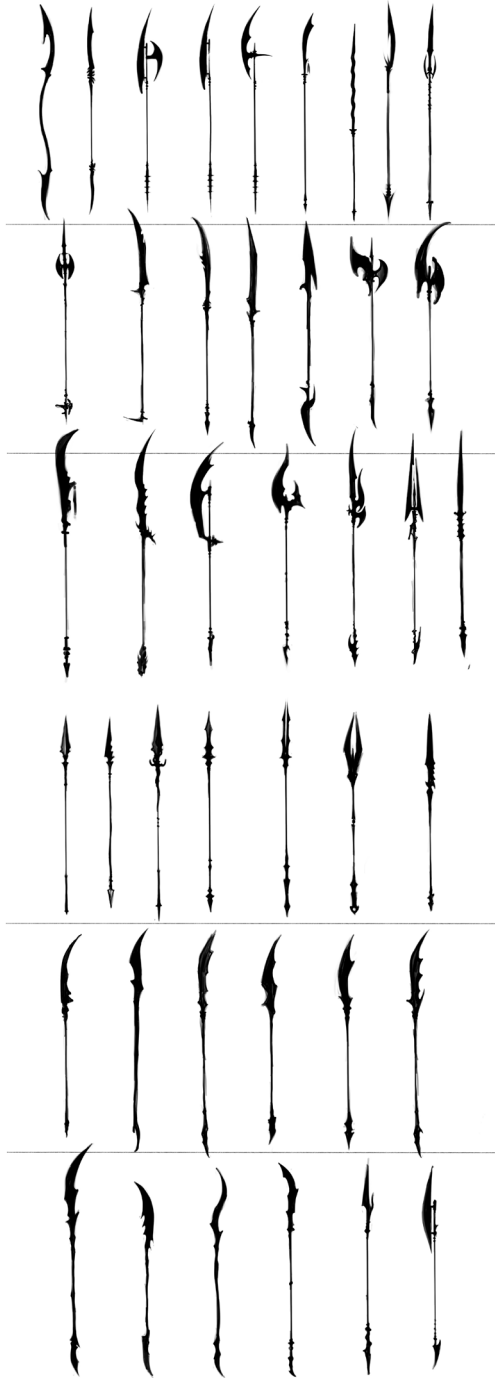
图33 明代雁月刀。刀长98厘米，刃长59厘米，厚0.9厘米，重2千克。龙吞造型精美，刃形威武，实用性强。(宋子华先生藏)



THEY FIRST GAVE BANGS
TO THE
SPEARS

40 The
41 The
42 The
43 The
44 The
45 The
46 The
47 The
48 The
49 The
50 The
51 The
52 The

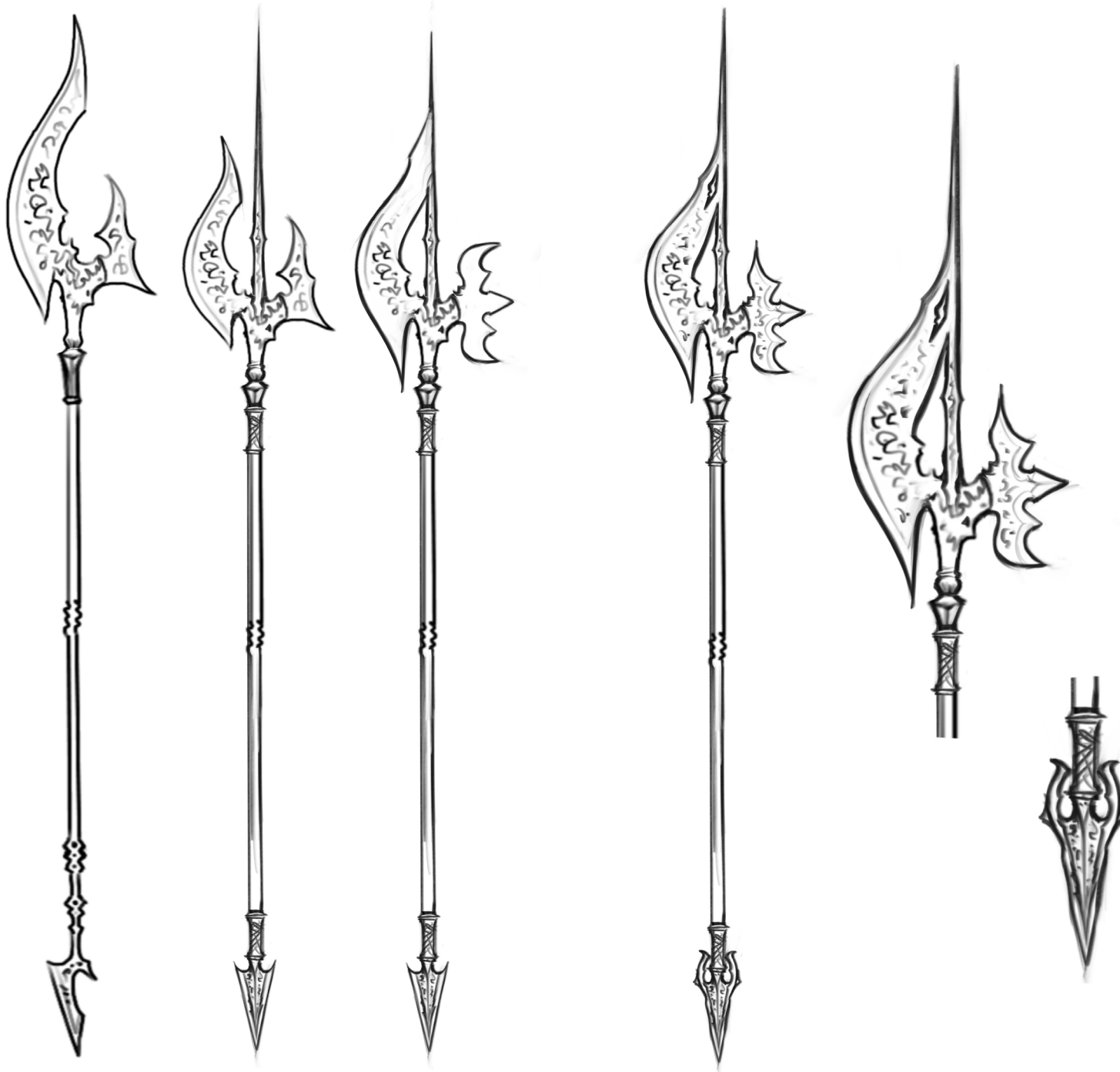


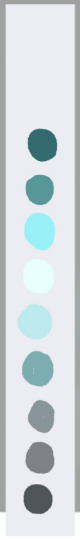


VYRME: LA DESTRUCTORA DE PLANOS.

Guja (glaive) de Vicar Reossaraz, líder de un grupo de humanos especializados en luchar contra extraplanares. Vyrme lleva símbolos grabados en su filo que la convierten en un arma mágica para ser efectiva contra los extraplanares.

A través del detalle en forma de cara con la boca abierta absorbe la energía de aquel extraplanar que haya destruído, con esa energía mantiene el hechizo que la hace mágica.











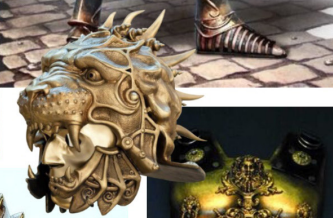


PERSONAJES:

En este apartado se presentan las búsquedas que se llevaron a cabo en las etapas más tempranas del proyecto, las cuales se centran en personajes concretos. Para posteriormente pasar a un estudio general de los diferentes reinos y grupos, el cual comenzó con la definición teórica del trabajo y el trazado del mapa de Arddhana.



LAOTI IMPERIAL CHAMPION









IAOTH: EL CAMPEÓN DEL SUR.

Iaoth es un gran guerrero extraplanar de tamaño y fuerza colosales. Comandante de la división sur del ejército en las fronteras imperiales y famoso por haber luchado en grandes batallas, Iaoth es el orgullo del sur del Imperio y razón por la que muchos jóvenes se alistan en las filas. Personaje histriónico, disfruta desmesuradamente la atención y el cariño de sus fanáticos, alimentándose en esa energía sin vergüenza alguna.

EXTRAPLANARES EN EL IMERIO.

Por reglas generales, los seres extraplanares del Imperio toman formas humanoides no hostiles para ganarse la confianza de los humanos, pero subrayan su diferenciación con ellos adoptando rasgos no naturales en la raza humana. Ejemplos de ellos son: coloraciones agradables pero antinaturales, altura desmesurada, cuerpos de apariencia poderosa, gran belleza... Se muestran como seres amables pero inalcanzables.





ITHESH: REINA DE EXTRAPLANARES Y HUMANOS.

Extraplanar casada con la heredera del reino humano de Tsivat, Sitra Adyabevrye, su reino fue reado como una tregua entre extraplanares y humanos por la cual Ithesh y su gente garantizarían protección y pondrían su magia al servicio del reino a cambio de poder alimentarse de la energía de los humanos sin llegar a consumirles. Así, Tsivat-Raktesh ha crecido convirtiéndose en un centro de avances científicos, mágicos y tecnológicos.

Ithesh, en su apariencia casual mantiene algunos rasgos inhumanos pero sin llegar a ser monstruosa. Pues, enamorada de la belleza de las mujeres humanas, gusta de imitarlas en su delicadeza y elegancia.





CASUM
CLOTHES



RETRATOS FAMILIARES.

Se acabó diseñando a toda la familia real de Tsi-
vat · Raktesh. La cual incluye a Ithesh, Sitra y
su hijo, el primer mestizo del reino.





LAS DOS REINAS.

Para concretar la paleta de color de Ithesh se añadió a su esposa, Sitra. Pues, al ser ambas reinas igual de importantes en Tsvat · Raktesh, se consideró que deberían ir a conjunto y, por tanto, la ropa debería favorecer tanto a la humana como a la extraplanar.





VÍCAR REOSARAZ

Planteado como un guerrero humano portador de la guja mágica Vyrme, este diseño al final ha sido descartado puesto que, con la evolución del proyecto, los rasgos escogidos para las gentes de Arddhana no son de étnia caucásica.

El concepto del personaje se mantiene, pero está pendiente de un remodelado de imagen.



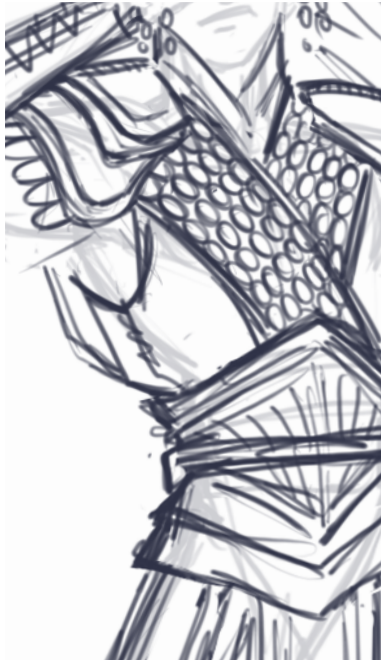




RETVIA. Ilustración utilizada de portada y logo.









ZAPATO ALABA
DONDE EL
ESTERNO CLEIDO MASTOIDEO



PIEDRITA
DE LAS QUE
FLOTAN.



Placas
Piedra
que flota

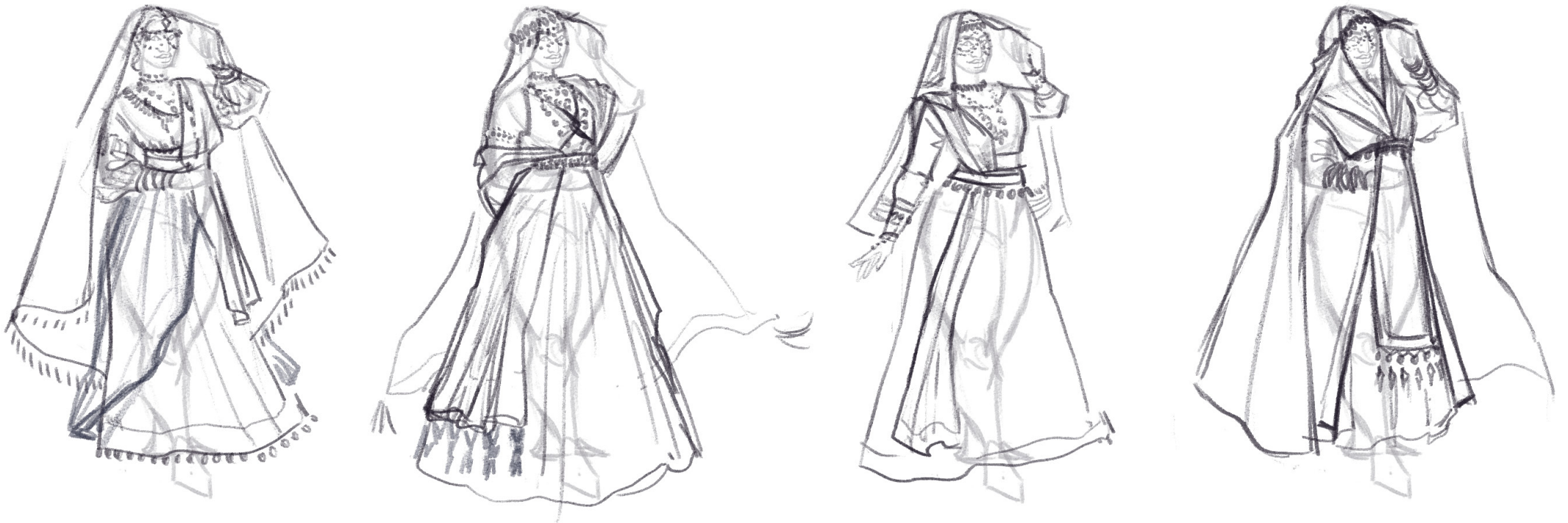
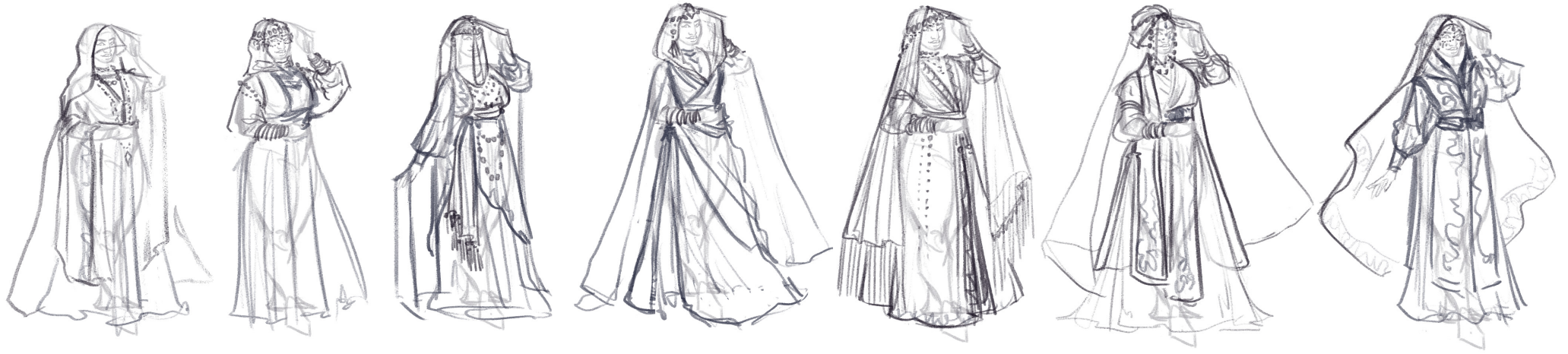


Plat
ARNÉS
de la montura

FLUZOS

















AROS
SE VE EL
MOTO DE
TRENZAS



CRISTAL

SIMBOLO
IMPERIO



DIFERENCIA CLASES
ENTRE HUMANAS IMPERIALES

CUENTAS
DE CORAL
Y CARACOLAS
+ CRISTAL



DETALLES
ROPA CON
CUERDA
TRENZADA

PAÑUELOS
EN VEZ DE
TOLADOS

ALGUNAS
CUENTAS DE
CORAL, MUCIO
ORO, CRISTAL
ENGARZADO
EN EL TOLADO

TRENZADO
ROPA SE
MANTIENE
PERO ES +
INTRINCADO



chopines







KHAR'ER

• FUNCIÓN: guiar a la gente, decirles a dónde ir, porque, informar.

↳ DEBE TENER APARIENCIA AGRADABLE CERUANA. FACIL CONVENCER EN ELLE.

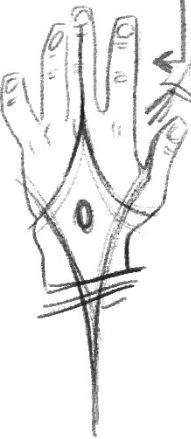
↳ PERO ES UN ENTE OFICIAL ASI QUE DEBE IMPONER.



DISEÑOS PREVIOS



Marca ojo del imperio



KHID'OH

(NOMBRE PENDIENTE DE CAMBIOS Y REVOLUCIONES)

- MAGIC
- NO SABE LO QUE SE LE VIENE
- STILL PURE
- PROBABLY ASUSTADO.
- AQUI YA LE ESTAN LLEVANDO AL COLE PISO ASI QUE TIENE QUE IR DIGNO.



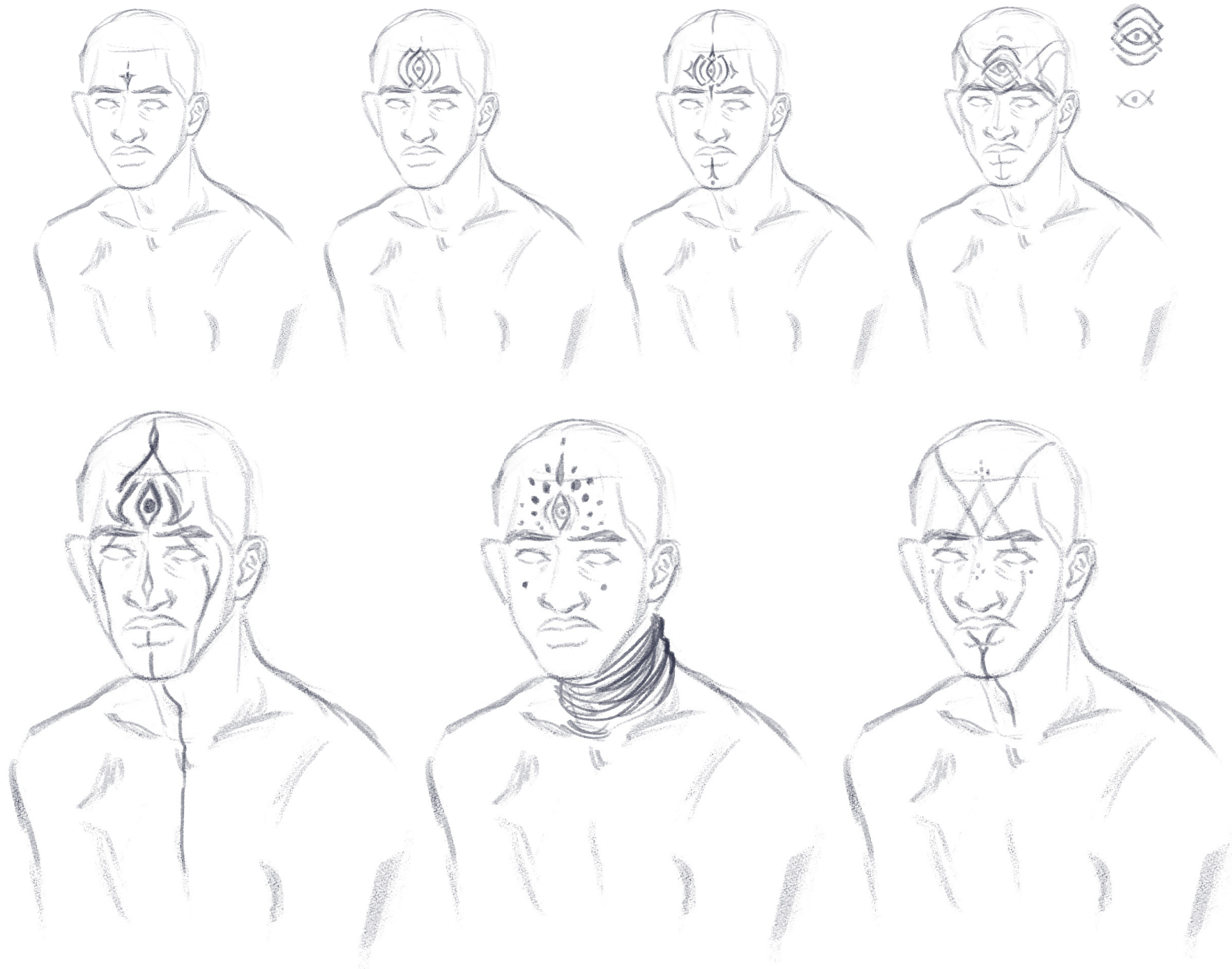


SHIN' ABBHIM
SALVADOR











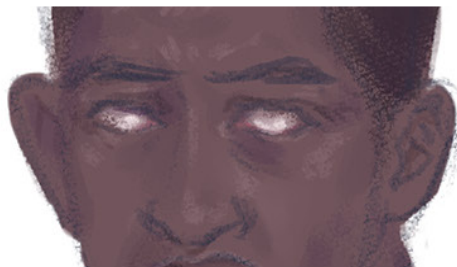
CHANNELERS CARRY BIGGER
LIFE CRYSTALS



CATACOLAS



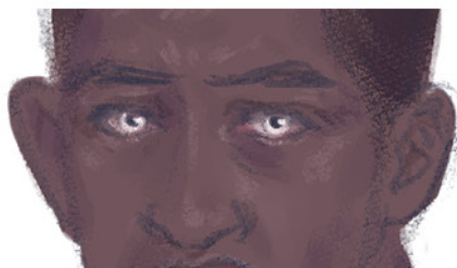
EXTRA MARKS ARE
ADDED DEPENDIG ON THE
CHANNELER'S POWER &
WILLINGNESS TO COOPERATE



1. Sin iris ni pupila, sólo esclerótica



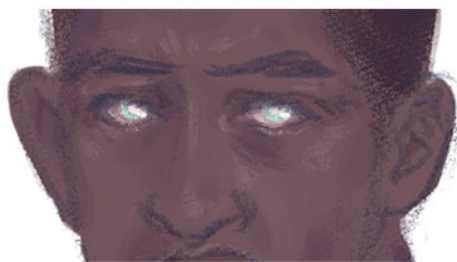
2. Iris blanco con pupila capa blanca



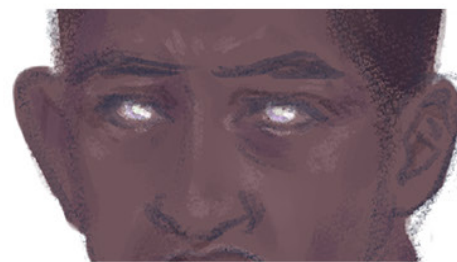
3. Iris blanco con pupila negra



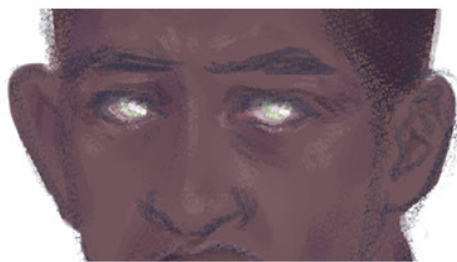
4. Iris aguamarina con pupila negra



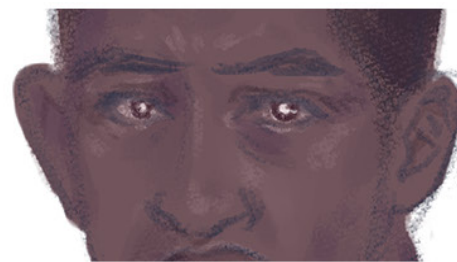
5. Iris azul con pupila blanca



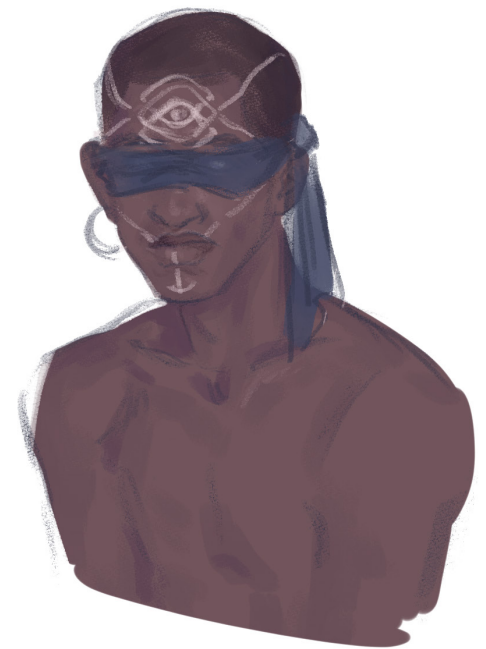
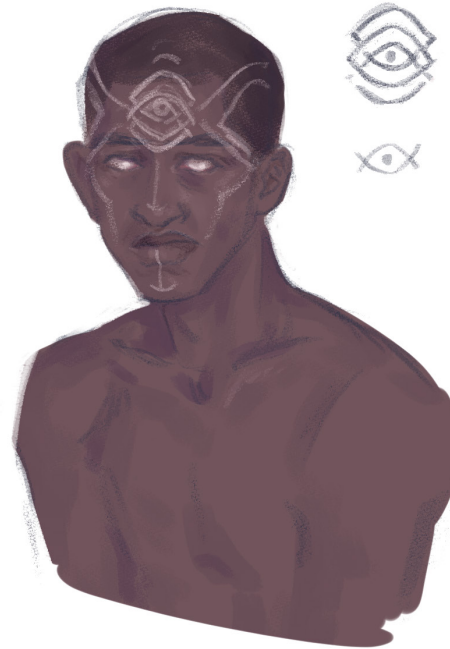
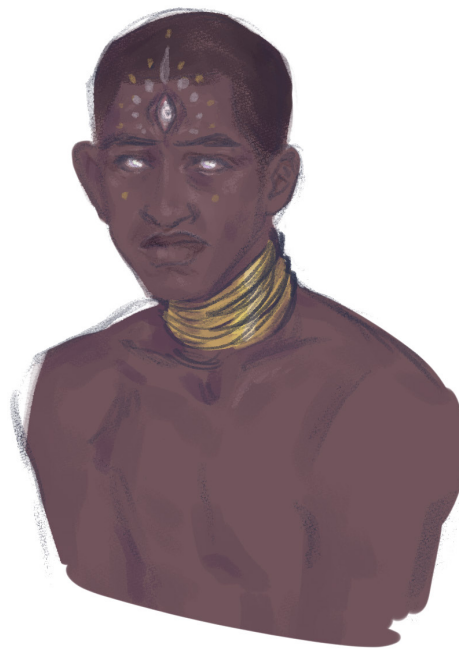
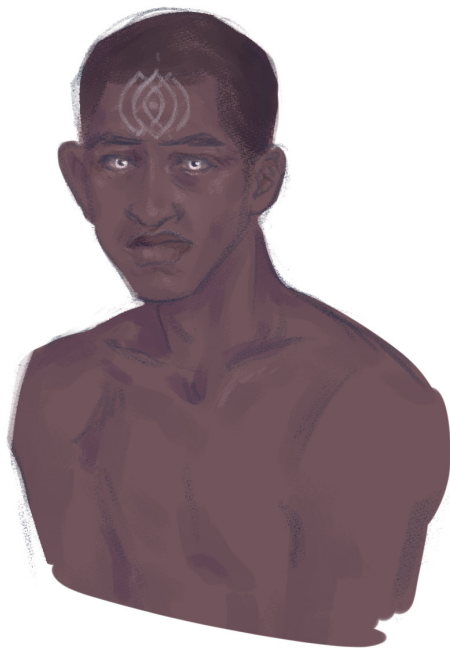
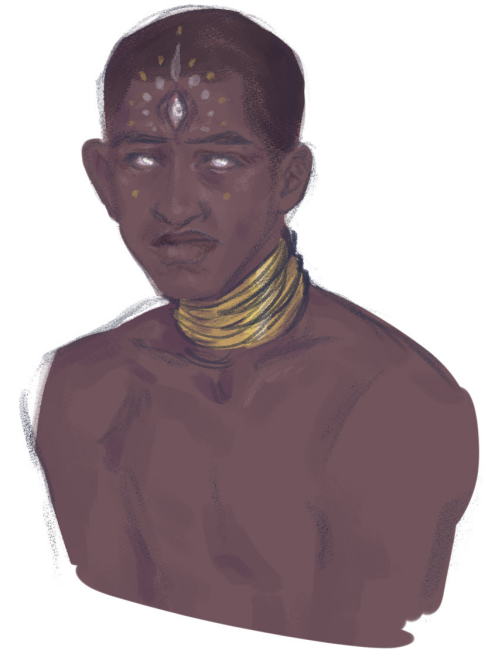
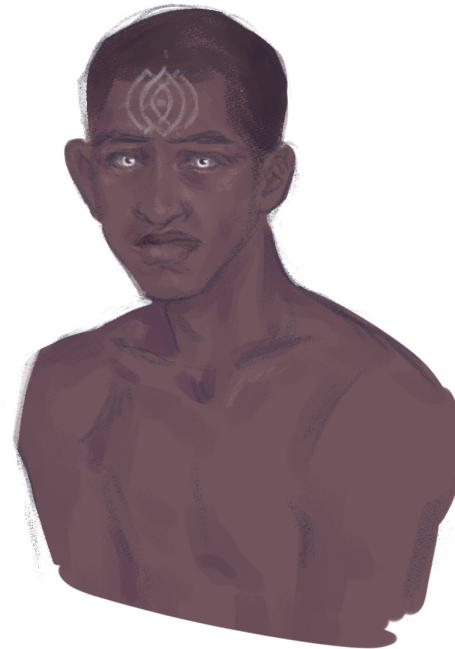
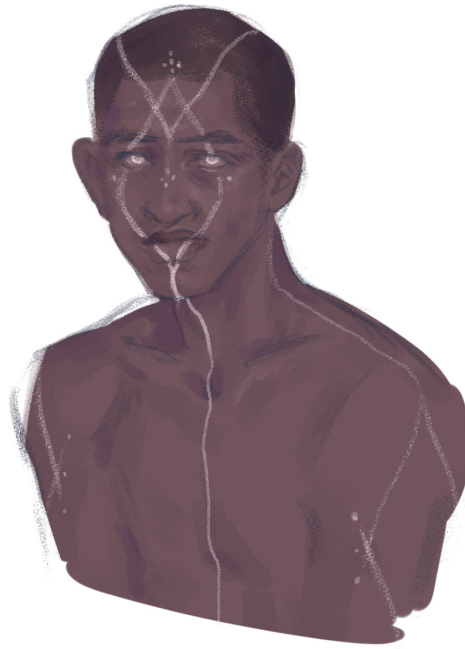
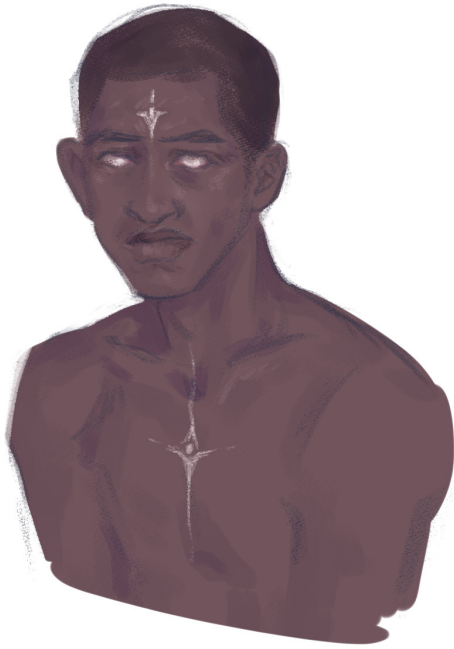
6. Iris violeta claro con pupila blanca



7. Iris aguamarina claro con pupila blanca



8. Iris marrón (normal) con pupila blanca







CUERNO SALE
DE AHI
↓



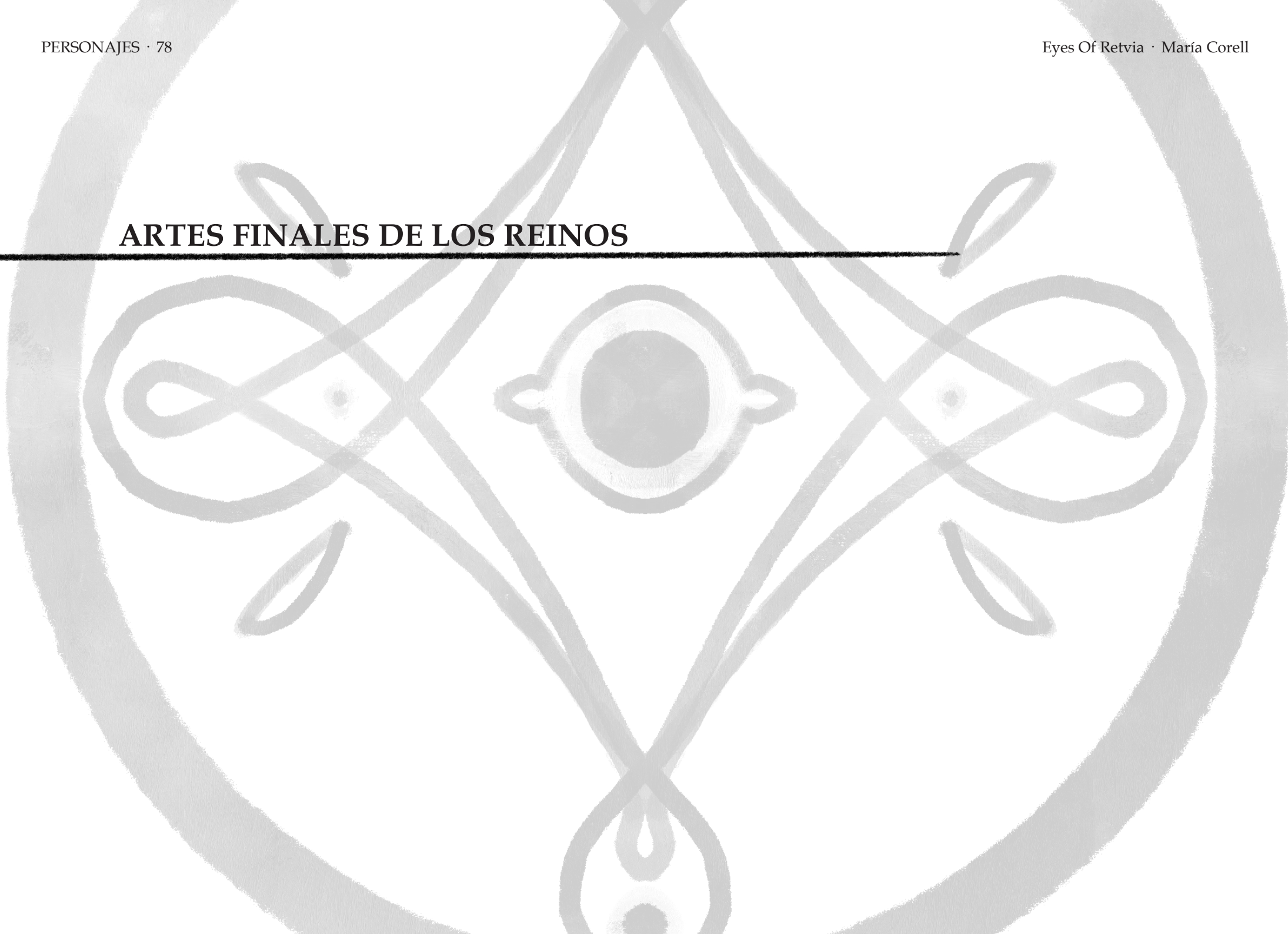
DRAGON BLOOD

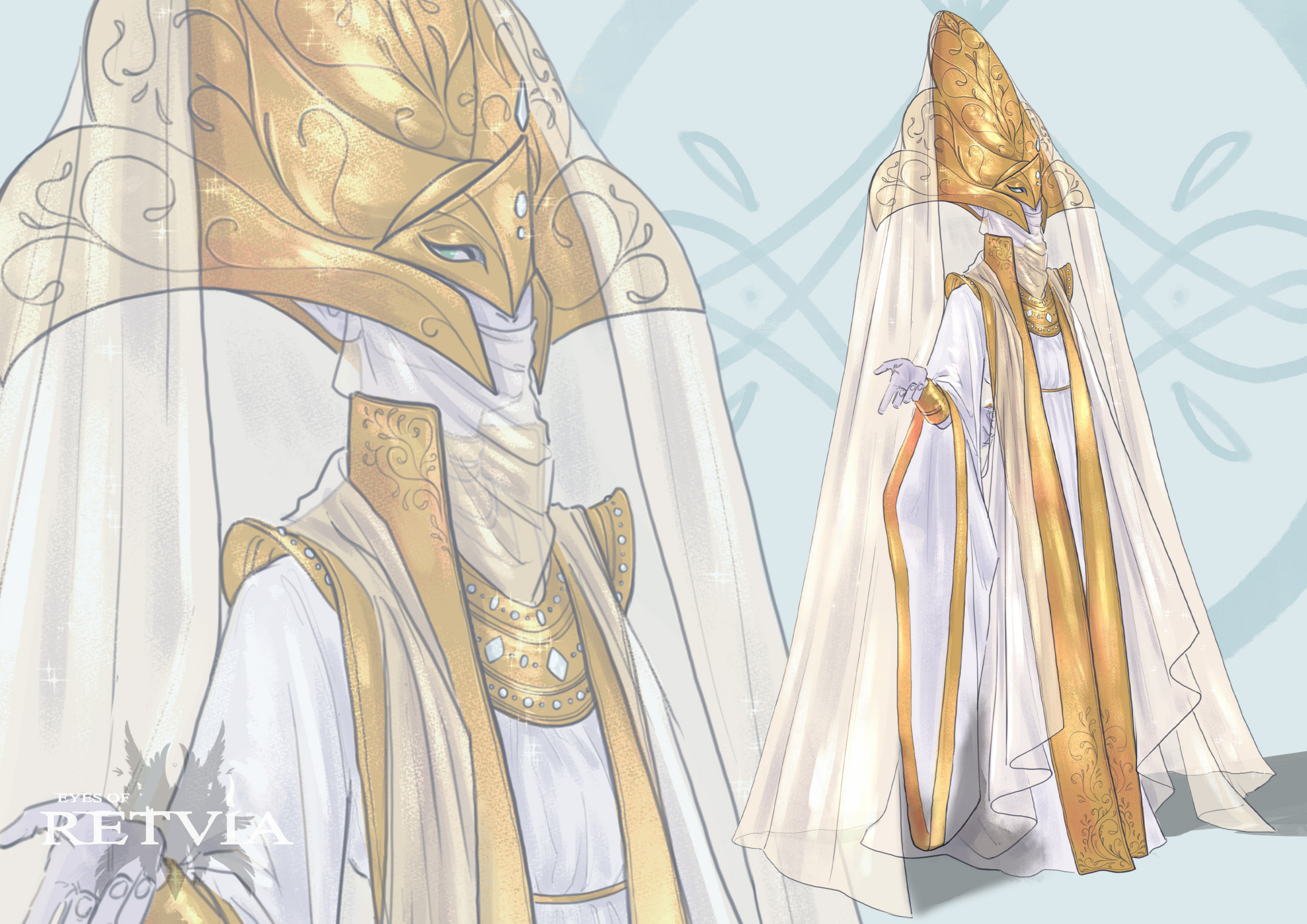


HUMAN HUNTER

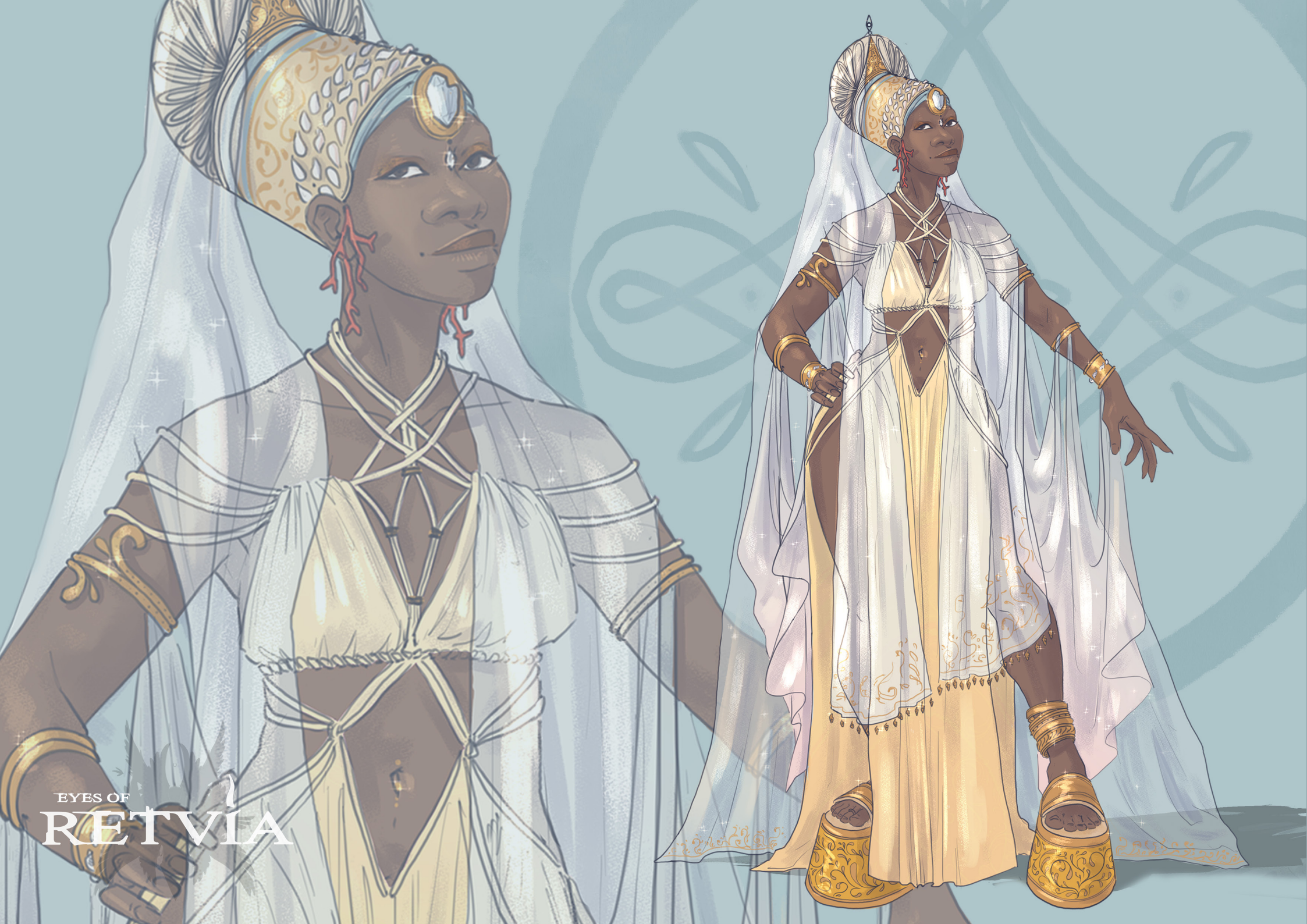


ARTES FINALES DE LOS REINOS





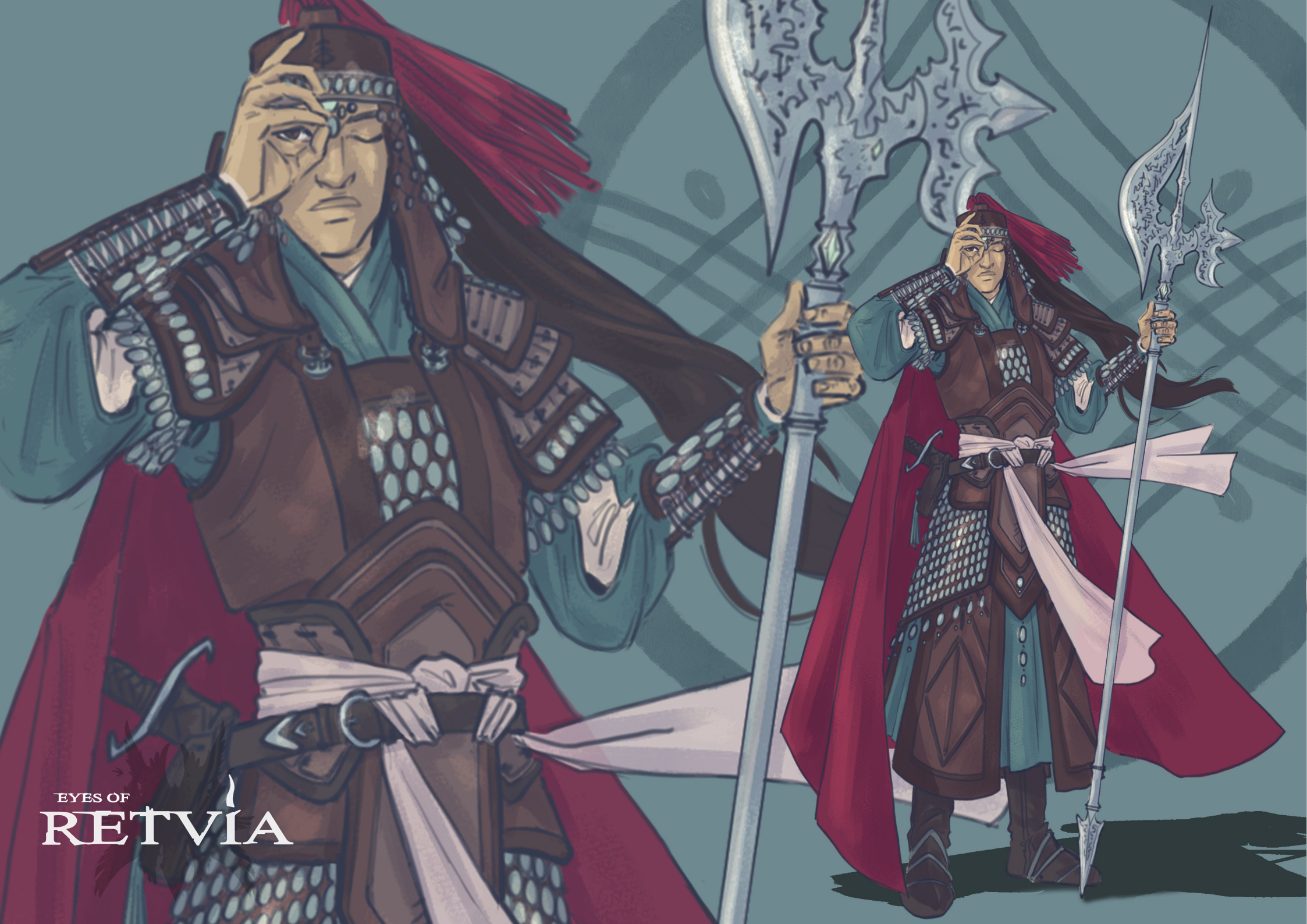
EYES OF
RETVIA



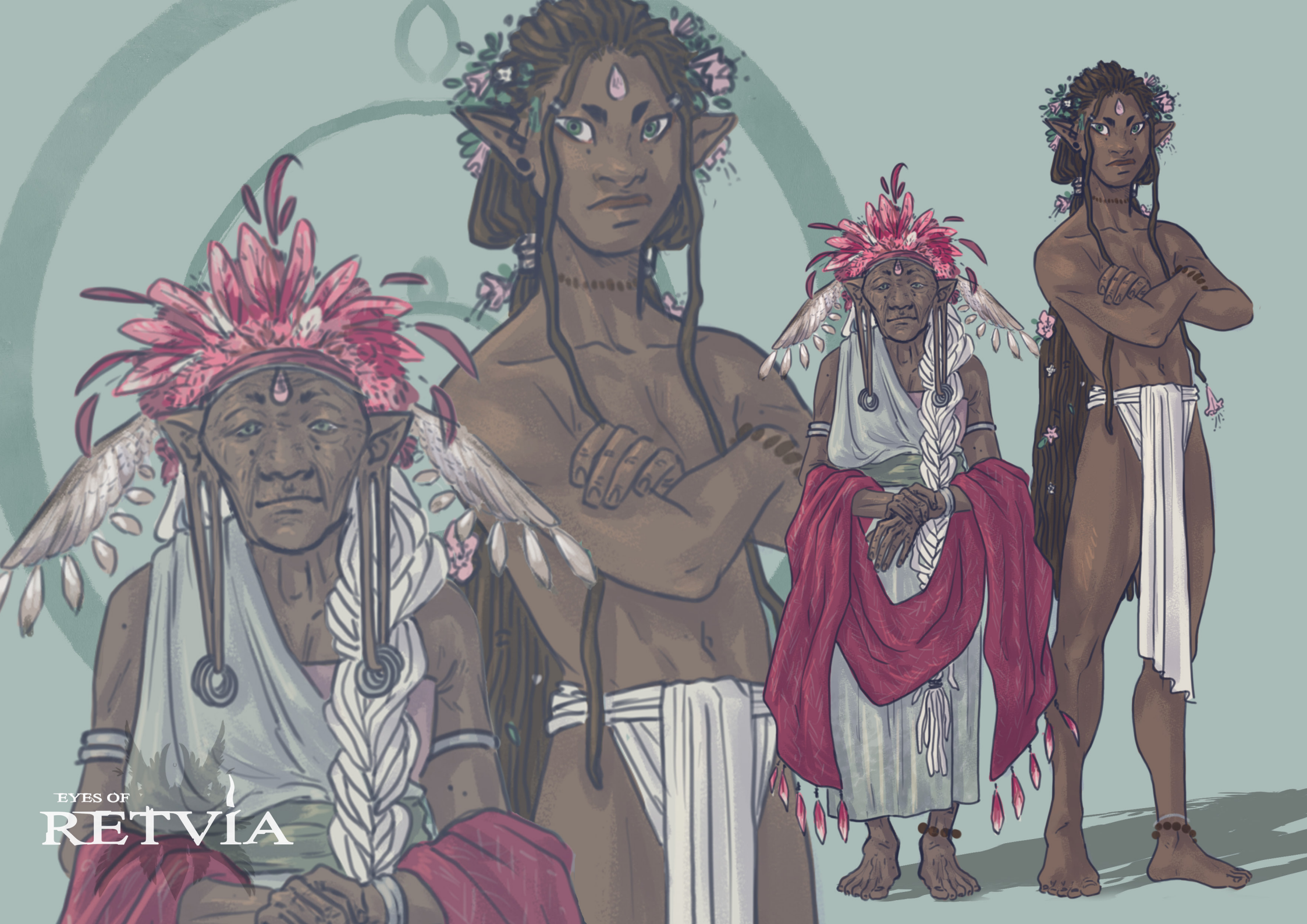
EYES OF
RETVIA



EYES OF
RETVIA



EYES OF
RETVIA



EYES OF
RETVIA



EYES OF
RETVIA



EYES OF
RETVIA



EYES OF
RETVIA



EYES OF
RETVIA



EYES OF
RETVIA



EYES OF
RETVIA



EYES OF
RETVIA

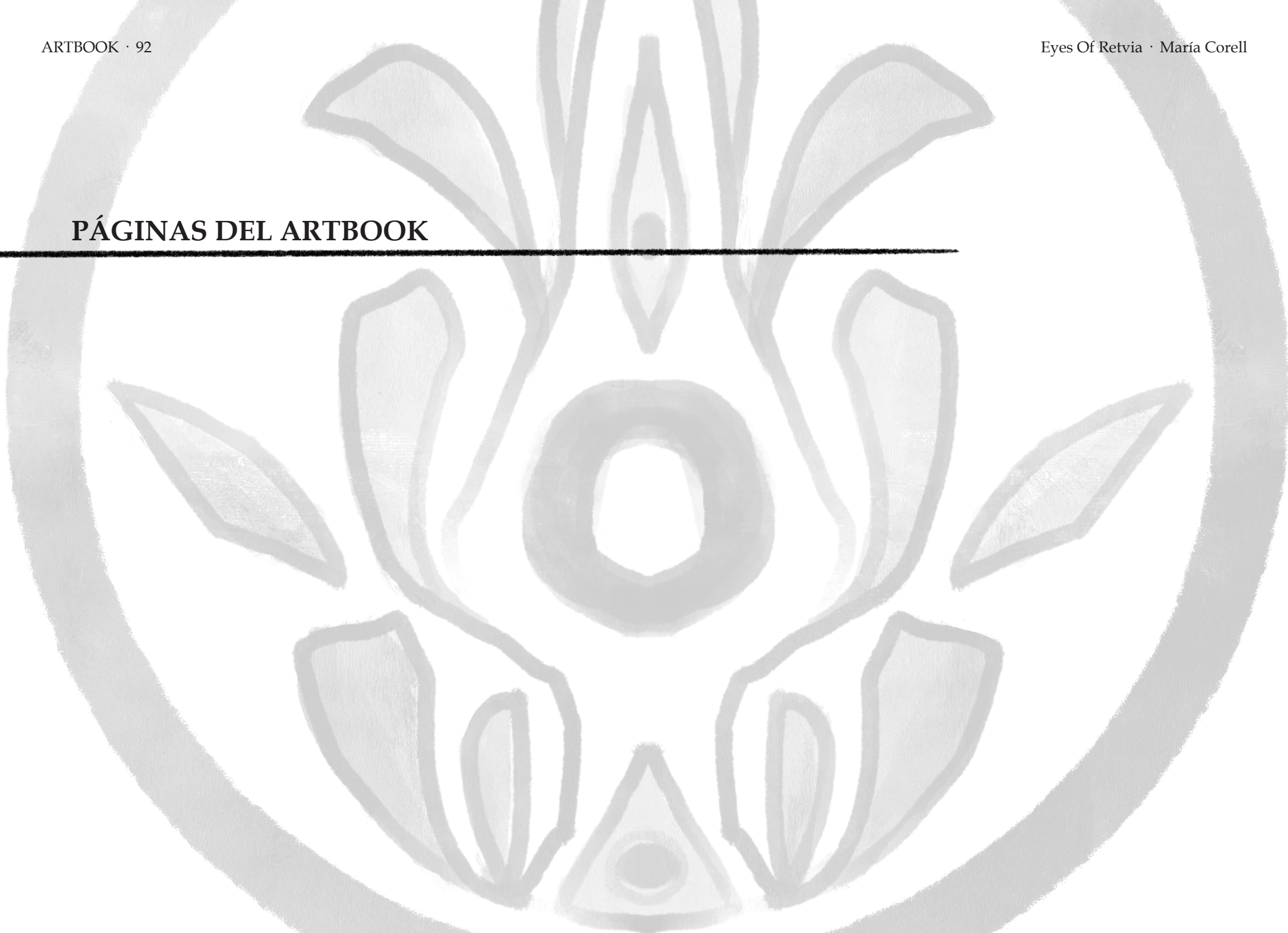


EYES OF RETVÍA

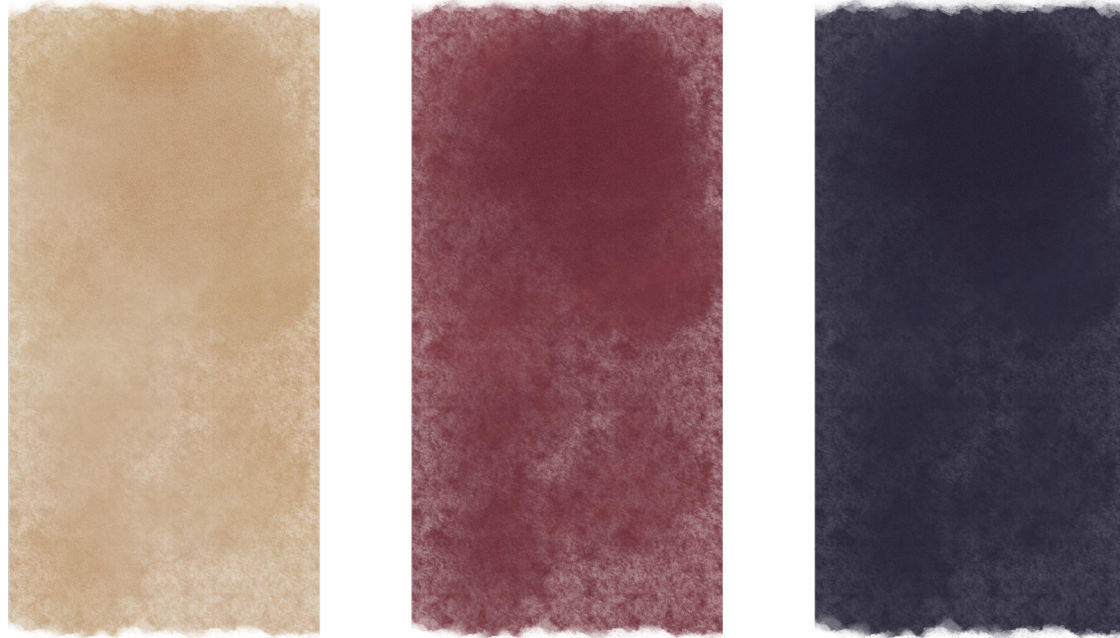
EL MUNDO DE KA'EOR

Este es un diseño extra que surgió jugando con la imagen que hice para la portada y el símbolo del imperio.

PÁGINAS DEL ARTBOOK



ASSETS PARA EL ARTBOOK:



EYES OF
RETVÍA

EYES OF
RETVÍA





EYES OF
RETVÍA

EL MUNDO DE ARDDHANA



EYES OF
RETVÍA

EL MUNDO DE ARDDHANA



DARK HORSE BOOKS



CONTENIDOS

4	PRÓLOGO	33	RAZAS
6	MAPA DE ARDDHANA BIENVENIDE A ARDDHANA	49	MAGIA
8	NACIONES	57	RELIGIÓN
19		66	BESTIARIO





0 500 1000
km

ARDDHANA



ABBHIM LON'ANN · EL IMPERIO



CLANES FERAEN



ALIANZA DHANA KAREE · LOS 8 REINOS

VASHTA NERADA

BAXHEE

IA'ROS ICEN

REQISH

DIMRANAS

TSIVAT

SHAKAR Taweel

DREOG STRAR



TSIVAT RACKTESH



KHANN BELAYOUN



MODA EN EL IMPERIO

La estética es lo primero para la gente de Abbihm Lon'aan. Desde el noble más adinerado hasta la persona más humilde, los habitantes del Imperio decoran su ropa y tocados con conchas y caracolas o joyas de oro y piedras preciosas. Pero no cualquiera puede llevar lo que desee, la ropa determina estatus e infringir las leyes de vestimenta puede causar un gran revuelo.

UNIÓN DE DOS MUNDOS

En un intento por acercarse todo lo posible a las élites sin perder sus orígenes ni romper las leyes de vestimenta, la nobleza imperial acaba creando combinaciones realmente variopintas.

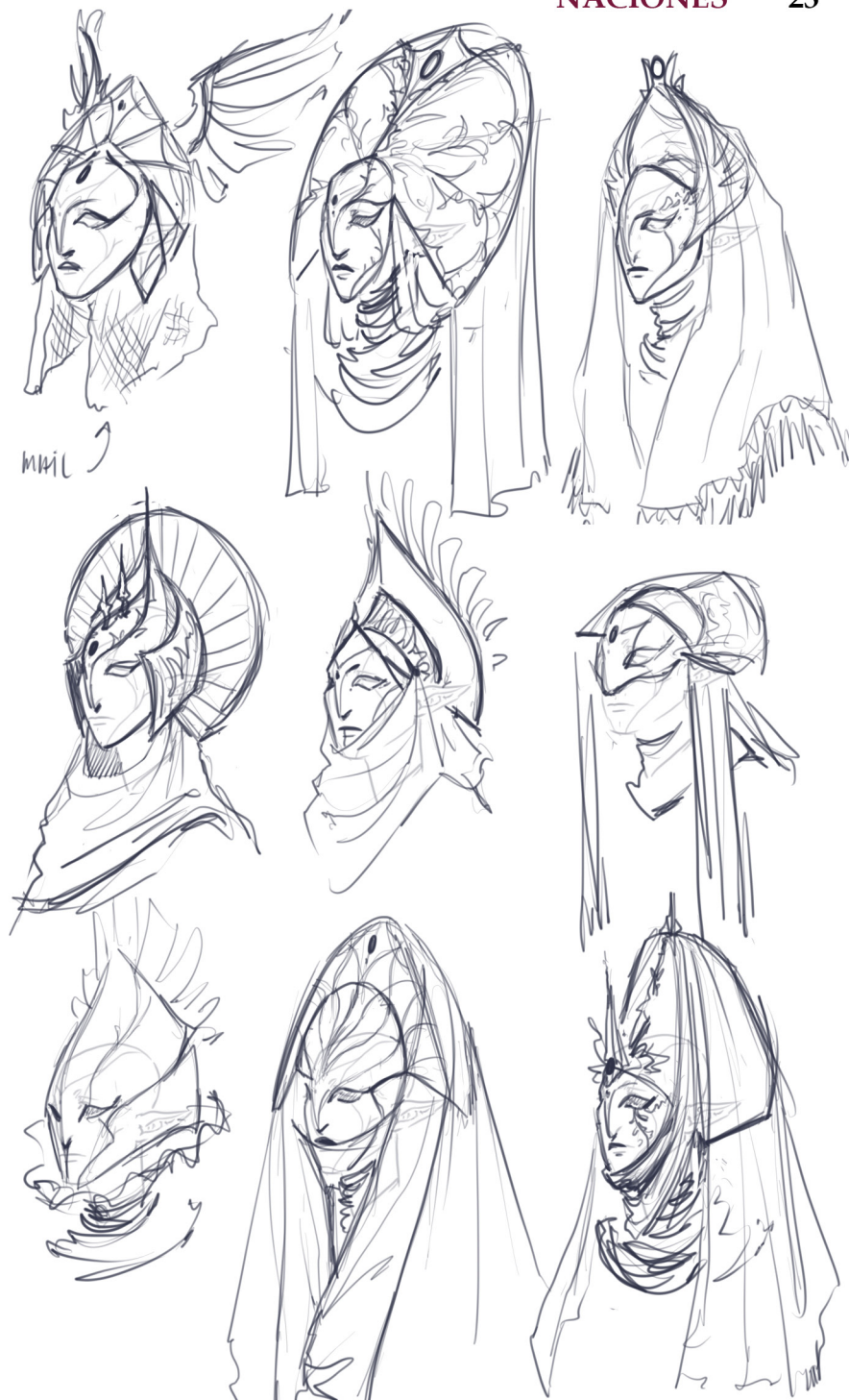


LÍDERES SIN ROSTRO

Los Shin'abbhim, la clase gobernante del imperio, acostumbran a llevar grandes tocados muchas veces acompañados de máscaras. Cuanto más alto el rango, más cubierto el rostro, sobretodo en presencia de nobles o el pueblo, pues se cree que son seres tan puros energéticamente que verles puede cegar los ojos humanos de manera similar a cómo los magos quedan cegados tras una gran exposición a la energía.

TOCADOS

El elemento estrella en la escena de la moda imperial es, sin lugar a duda, un buen tocado. Tradicionalmente la gente de las islas decoraba su pelo con conchas y flores, pero, con la llegada de los Shin'abbhim, esta costumbre pasó a grandes y complejos tocados dorados. Sólo las élites tienen permitido llevar tocados completamente hechos de oro, la nobleza puede llevar algunos elementos de oro en ellos, mientras que el pueblo les imita gastando telas amarillas para sus turbantes.



MODA EN EL NORTE

Las tierras de Dreog Strar están bastante pobladas de peligrosos seres de gran tamaño. Osos, ballenas, feraen e incluso dragones son algunos de los seres a los que la gente strari se enfrenta cada día. Es por ello que, al contrario que en reinos del sur, sus ropas buscan ser prácticas y protegerles de cualquier posible ataque. Siempre preparados para un combate contra feraen o cualquier encuentro con animales rabiosos gigantes.

Uno de los materiales más preciados es la piel de dragón, gracias a cuyas escamas se pueden confeccionar algunas de las mejores armaduras de todo el continente.





ACCESORIOS STRARI

Aunque el sentido práctico de las prendas es primordial en el norte, no por ello los strari pierden el gusto por los detalles. Sus accesorios suelen estar hechos a partir de huesos tallados o colmillos de otros seres, trofeos que lucen con orgullo.

Con la expansión de los distintos clanes de feraen, a estos trofeos se añadieron los cuernos de estas bestias. Estos se suelen tallar con narraciones del combate en el que se consiguió el cuerno, permaneciendo siempre cerca de su dueño para que cualquiera pueda saber de su logro.

EXTRAPLANARES: FERAEN

“ Las bestias fueron, una vez, humanos. Personas que, enfrentadas entre ellas, trataron hacer uso de la magia para acabar con sus enemigos. La canalización no controlada de tanta energía les corrompió y les convirtió en las bestias que hoy conocemos. Masacrando enemigos y amigos por igual, lo único importante desde entonces es saciar su sed de sangre. ”

- *Relato imperial sobre el origen de las bestias.*

Grandes bestias sedientas de sangre, eternamente enfrentadas con la humanidad. Así se conoce a los seres de los clanes del norte. Poco se sabe de ellos o su origen, pues la gran mayoría de todos sus encuentros con humanos han acabado en enfrentamiento, mas algunos clanes han tomado humanos como prisioneros para aprender de ellos, quienes llevan más tiempo en Arddhana.

Así como muchos humanos usan los cuernos de estos seres como trofeo, los feraen también recolectan objetos de los guerreros que combaten. Entre ellos, armas y herramientas, pues la tecnología humana fascina a muchos feraen; así como pequeñas decoraciones de hueso tallado, muy complejas para ellos.



EL IMPACTO DE LA DIETA

Tiempo atrás, un grupo de feraen cazó y consumió uno de los dragones más grandes visto en el continente. Era tan potente la energía de ese dragón que les cambió físicamente, dándoles un aspecto todavía más bestial.

Por otro lado, los feraen que han seguido alimentándose de grandes mamíferos y humanos, mantienen un aspecto más cercano al de estos seres. Se caracterizan por mantener una constitución más humana y por tener mucho pelo el cual los más cercanos a asentamientos humanos han aprendido a trenzar y cuidar.



MELENAS INCONTROLABLES

Lo realmente salvaje de los feraen es su pelo. Cuando se deja suelto y sin cuidar, acaba pareciendo la melena enredada de un león sucio.

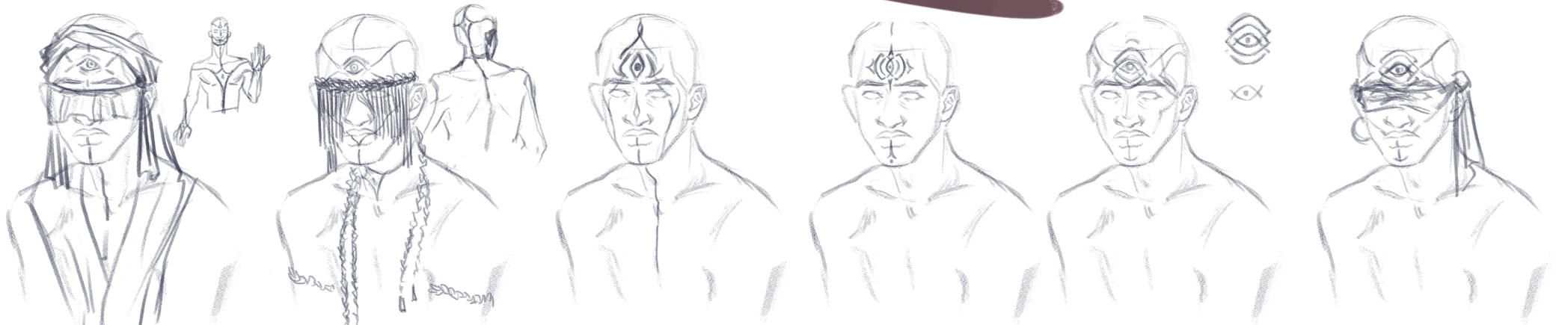
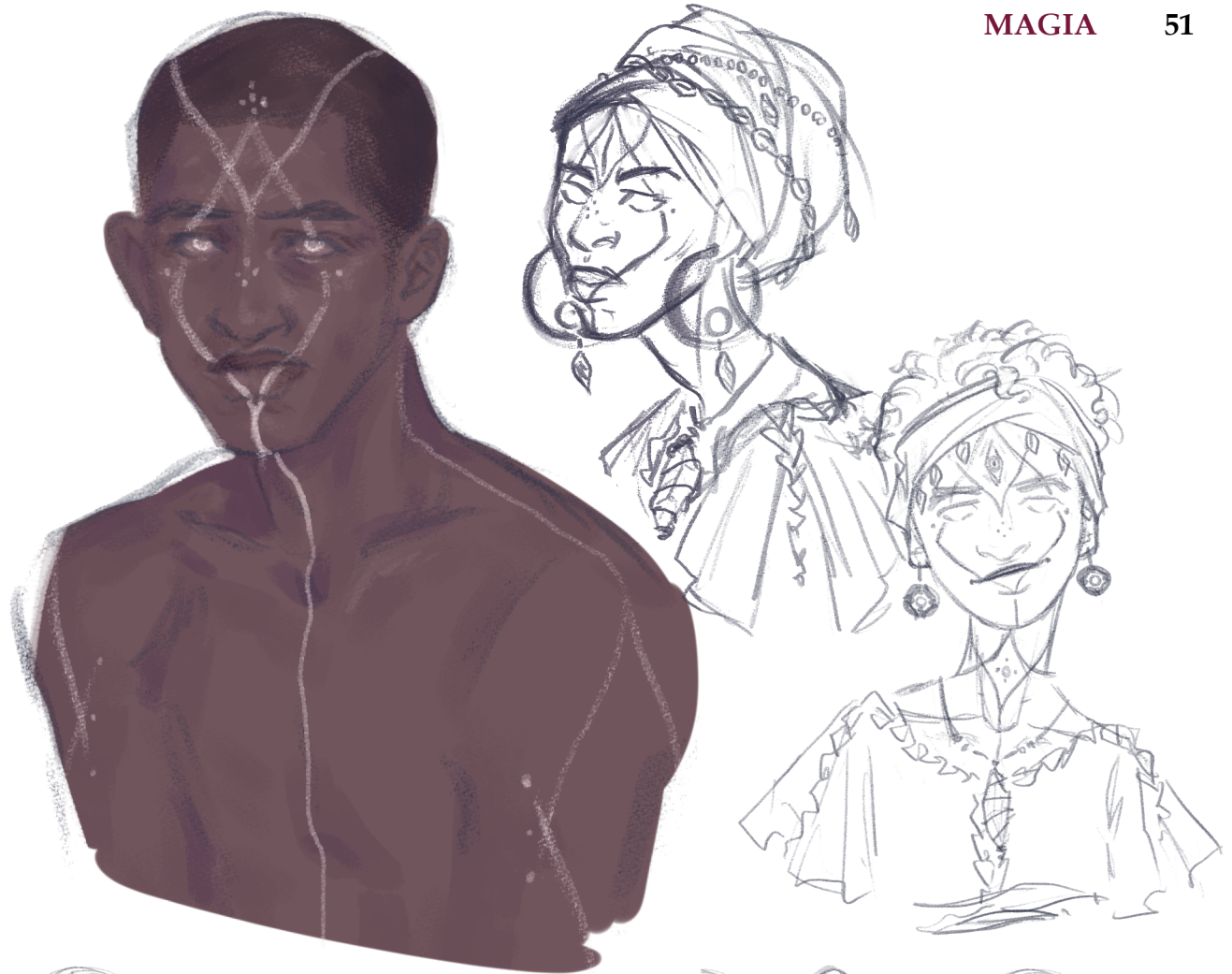


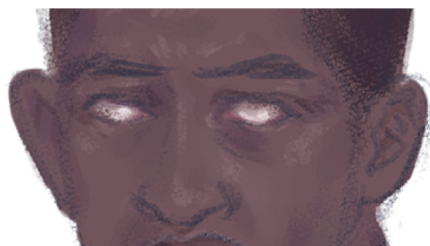
MAGIA EN EL IMPERIO

En las tierras de Abbim Lon'aan la magia se ve como una fuerza de gran poder, la cual puede correr a quien accede a ella si no tiene la habilidad suficiente para controlarla adecuadamente. Es por ello que el libre uso de esta se restringe a los Shin'abbhim y algunos canalizadores humanos.

En cada gran ciudad hay escuelas especializadas en la tutela de todo aquel que muestre habilidades de canalización. Cualqueir persona que muestre una mínima aptitud mágica, debe acudir a una escuela. Esconder dichas habilidades o negarse a colaborar con las escuelas, supone la muerte de la persona, pues un canalizador inexperto libre sin supervisión es un peligro para cualquiera.

Cuando un canalizador entra a una escuela, se le dan unas marcas de contención para ayudarle a usar la energía que corre por su cuerpo. Las marcas pueden ir de cubrirle entero a unas simples en la cara y las manos, estas son las más comunes.

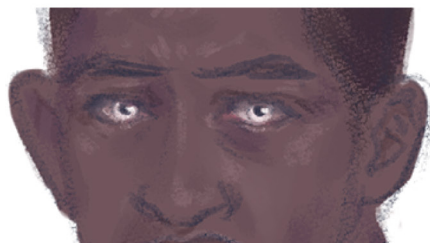




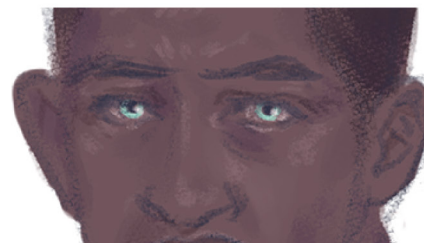
1. Sin iris ni pupila, sólo esclerótica



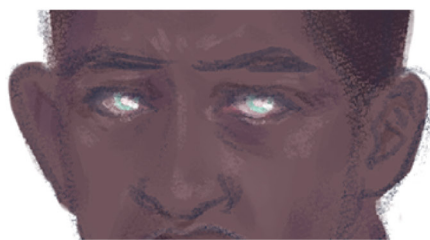
2. Iris blanco con pupila capa blanca



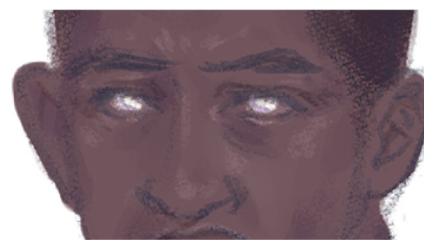
3. Iris blanco con pupila negra



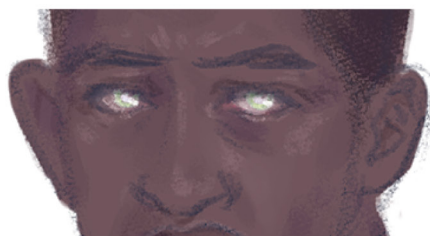
4. Iris aguamarina con pupila negra



5. Iris azul con pupila blanca



6. Iris violeta claro con pupila blanca




7. Iris aguamarina claro con pupila blanca



8. Iris marrón (normal) con pupila blanca

EFECTOS SECUNDARIOS

A parte de las marcas de contención energética, uno de los rasgos más característicos entre los magos del Imperio son sus ojos. El entrenamiento al que se somete a la gente capaz de canalizar energía de manera innata, usualmente acaba afectando el color del iris y las pupilas, dejando todo el ojo blanco. Algunos magos llegan a abrir un tercer ojo físico.



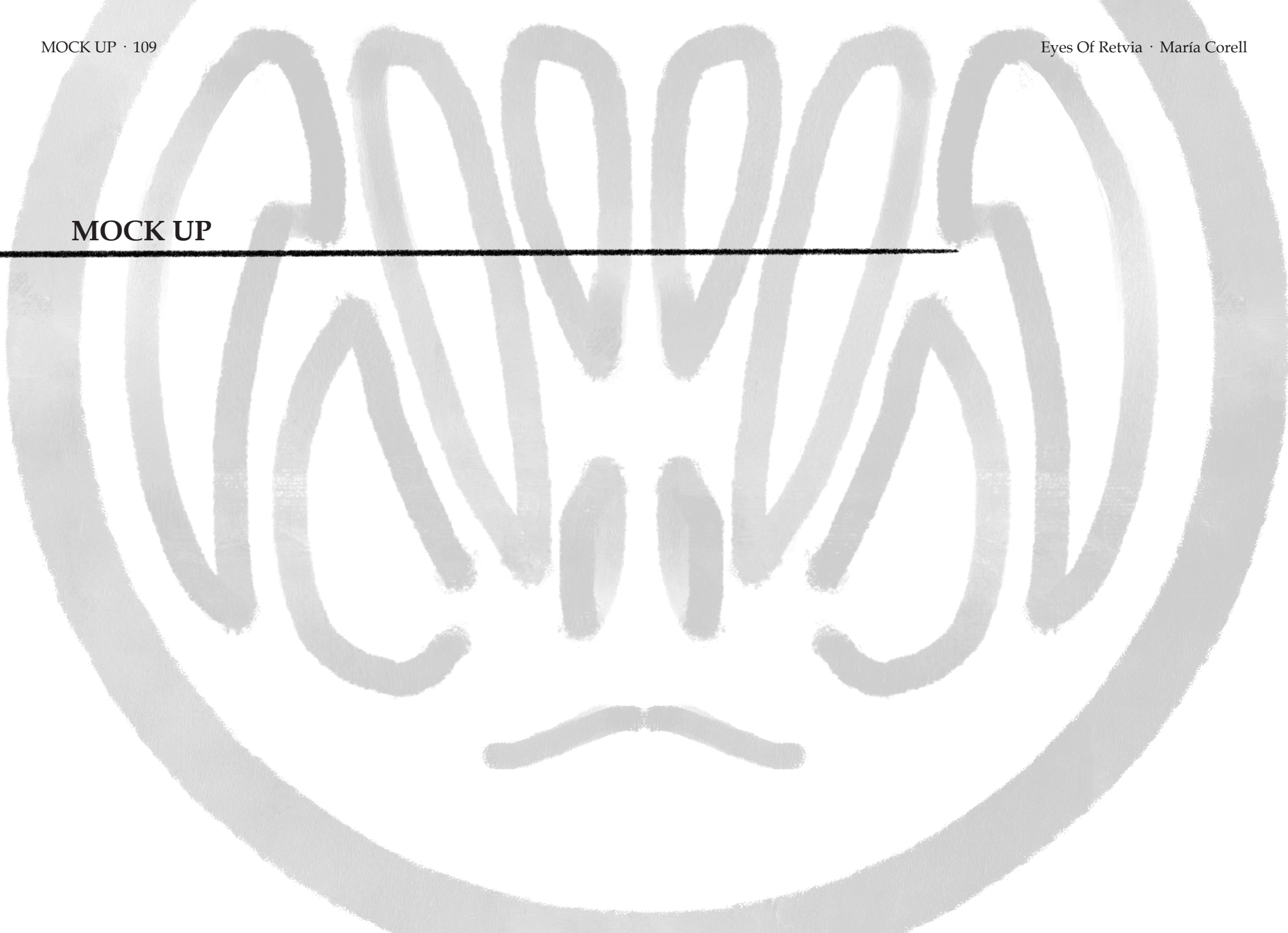
ILUMINANDO LA MIRADA DE TODO AQUEL
QUE DESEE VER EL MUNDO ANTE SUS OJOS,
Eyes Of Retvia: el mundo de Arddhana, te lleva en un
viaje por todo universo conocido de Eyes Of Retvia.

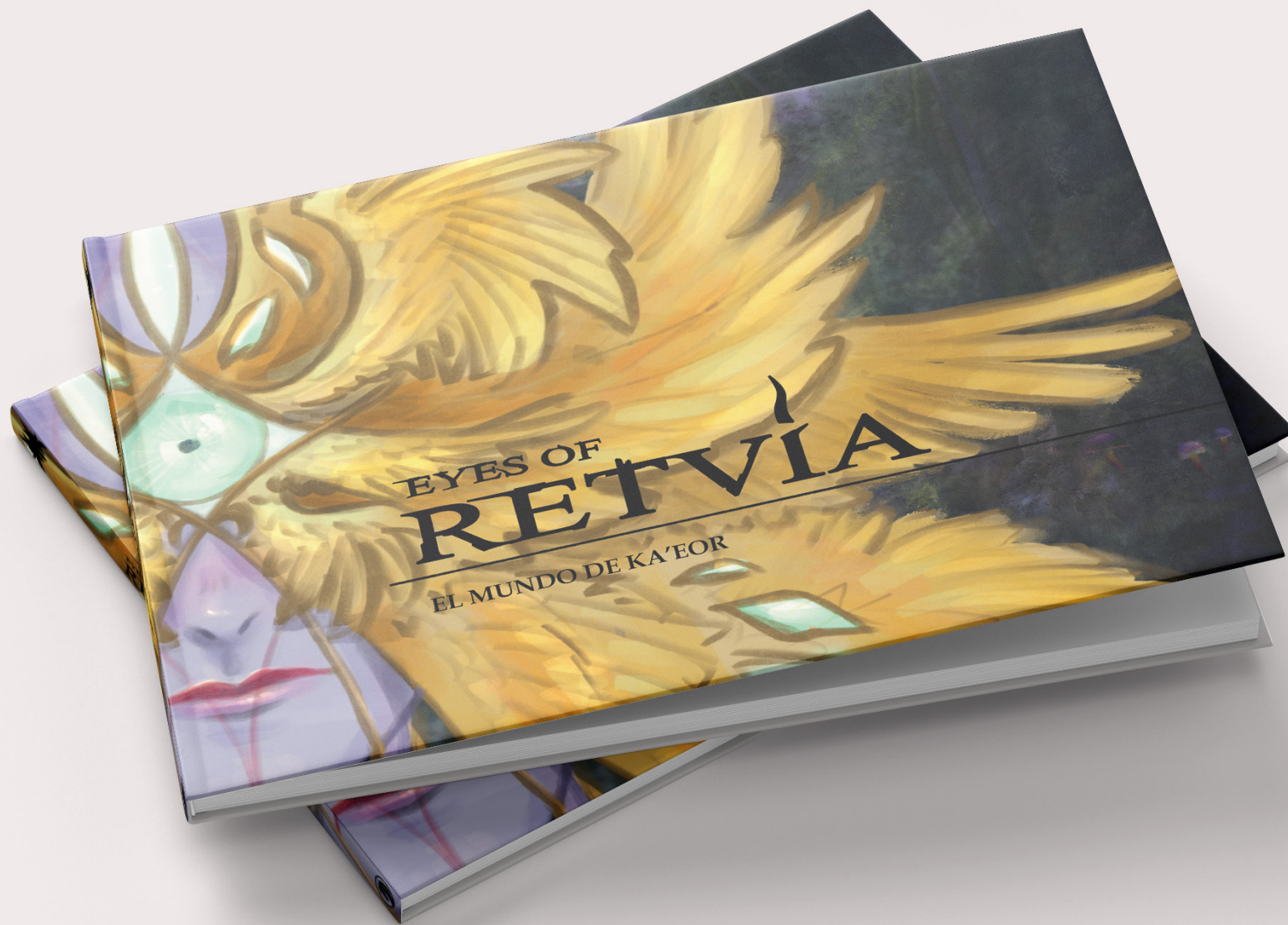
Escrito e ilustrado por los creadores del juego, este
tomo trae todo lo que necesitas saber sobre las re-
giones y religiones de Arddhana, los seres lo habi-
tan, su historia, magia, y mucho más.



BIOWARE[™]
A DIVISION OF EA

MOCK UP











astamente pobladas de peligrosos seres de gran tamaño. Osos, ballenas, feraen e in-
 os seres a los que la gente strari se enfrenta cada día. Es por ello que, al contrario que
 can ser prácticas y protegerles de cualquier posible ataque. Siempre preparados para un
 tier encuentro con animales rabiosos gigantes.
 rciados es la piel de dragón, gracias a cuyas escamas se pueden confeccionar algunas de las
 o el continente.

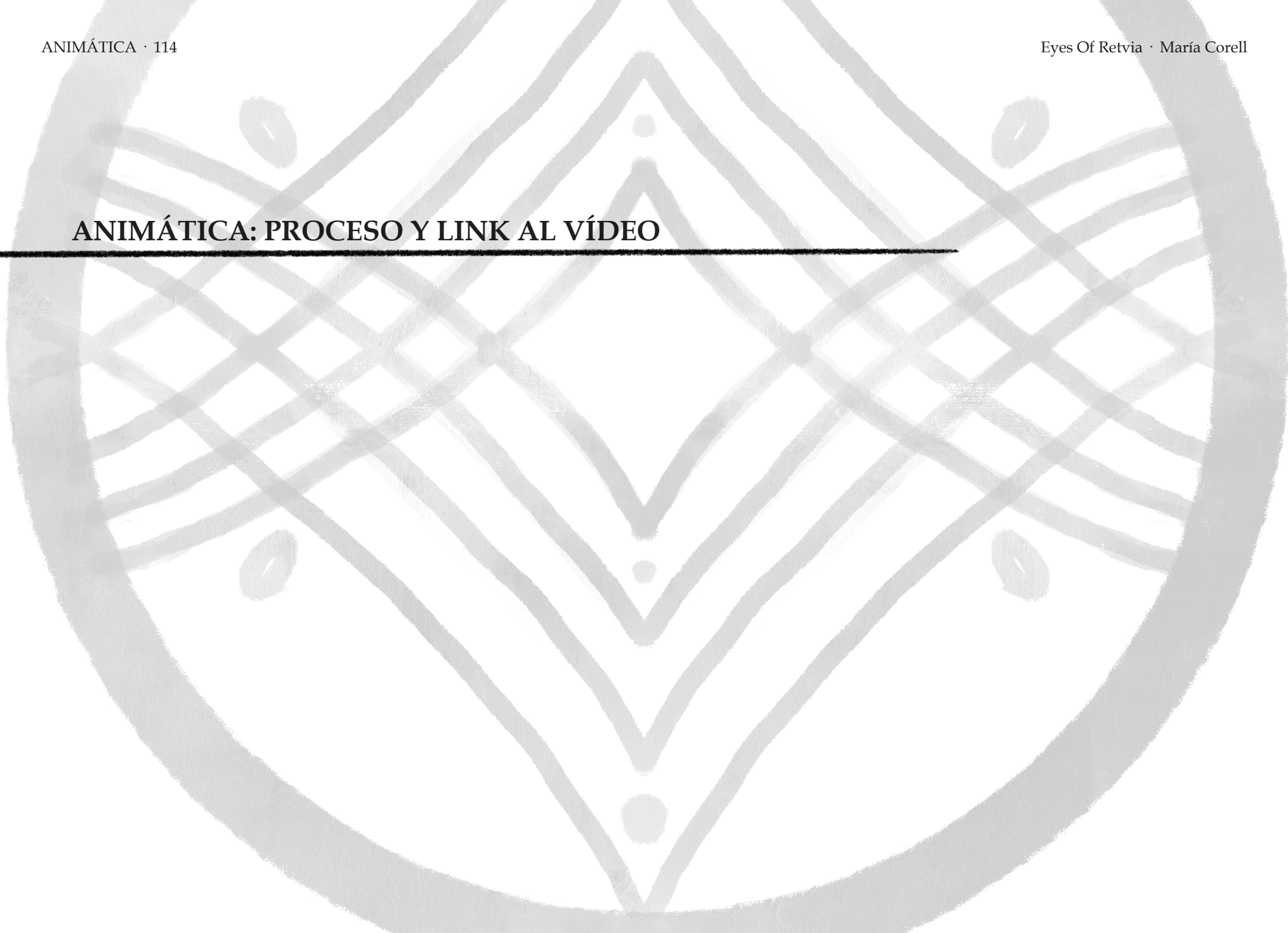


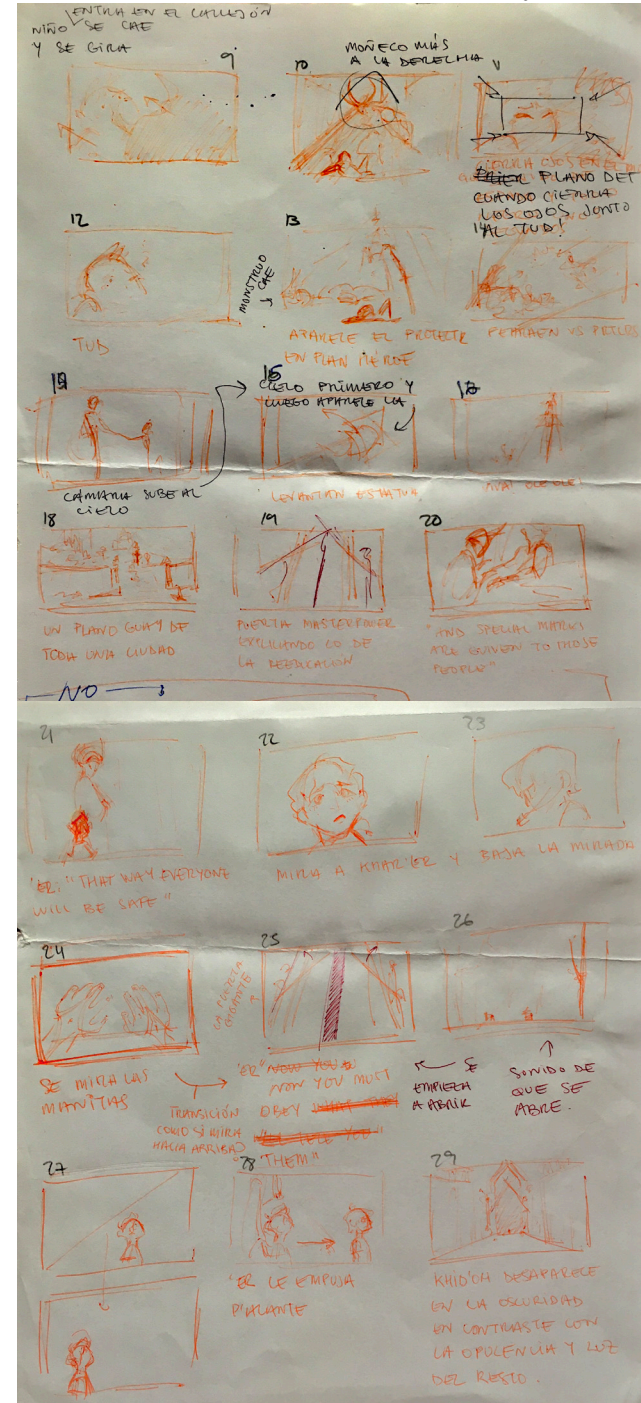
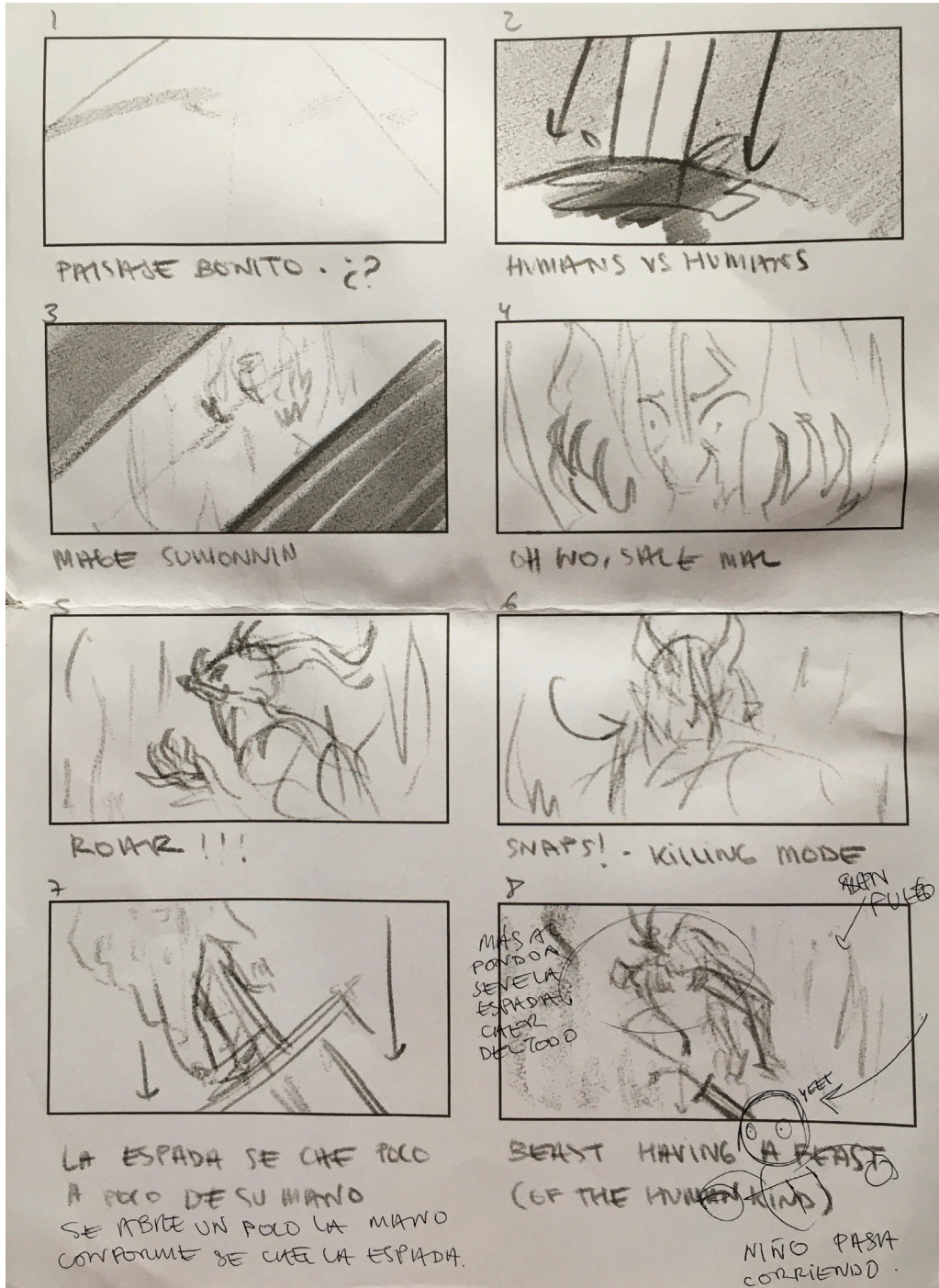
ACCESORIOS STRARI

Aunque el sentido práctico de las prendas es primordial en el
 norte, no por ello los strari pierden el gusto por los detalles.
 Sus accesorios suelen estar hechos a partir de huesos tallados o
 colmillos de otros seres, trofeos que lucen con orgullo.

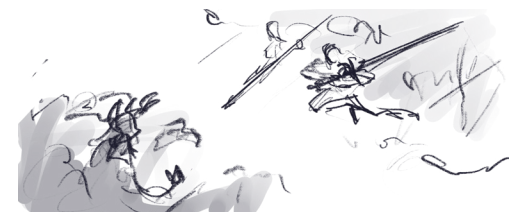
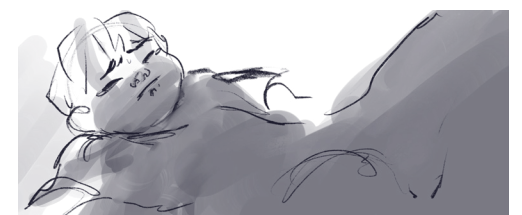
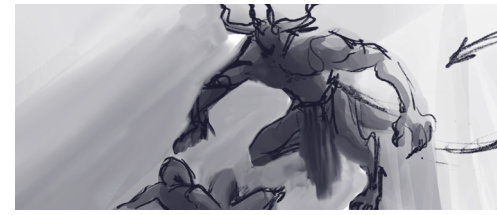
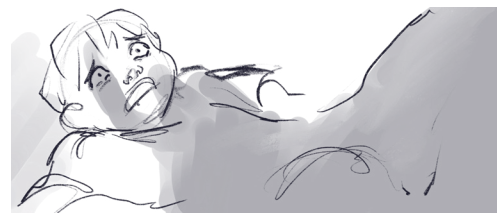
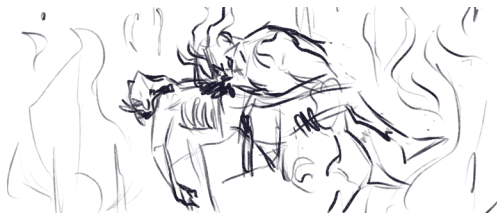
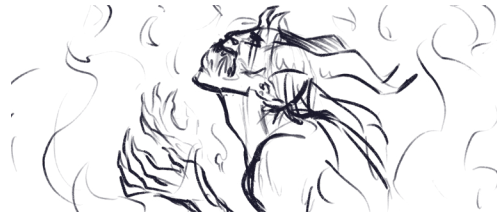
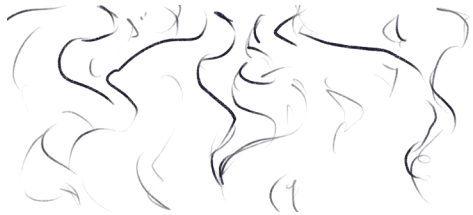
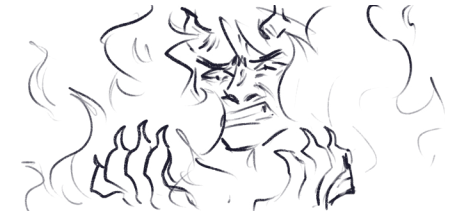
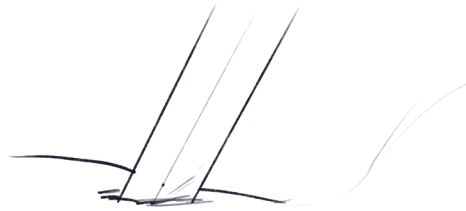
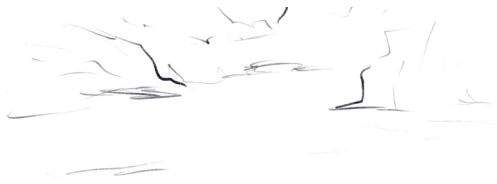
Con la expansión de los distintos clanes de feraen, a estos tro-
 feos se añadieron los cuernos de estas bestias. Estos se suelen
 tallar con narraciones del combate en el que se consiguió
 el cuerno, permaneciendo siempre cerca de su dueño
 para que cualquiera pueda saber de su logro.

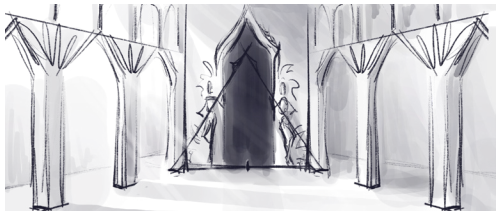
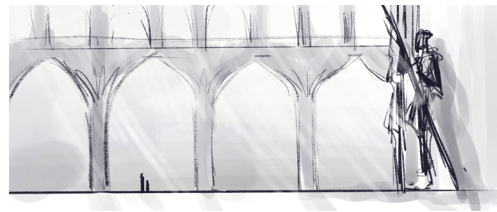
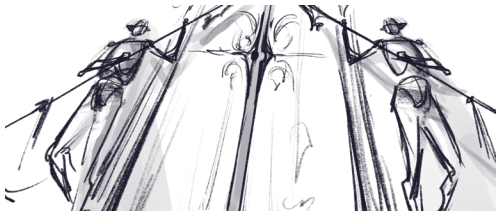
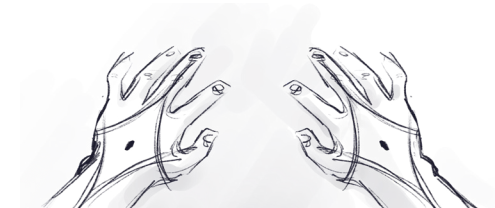
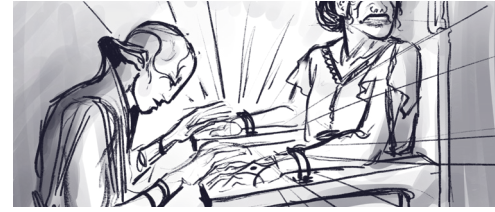
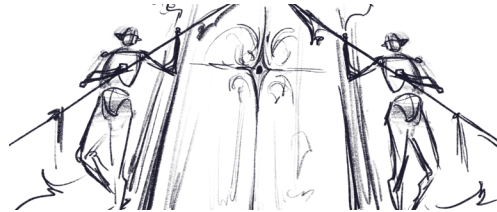
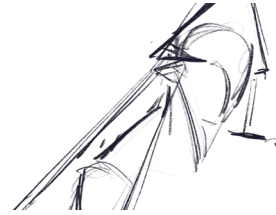
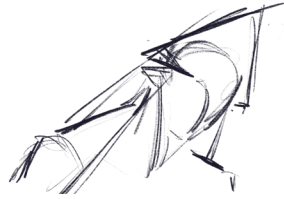
ANIMÁTICA: PROCESO Y LINK AL VÍDEO





BEATBOARDS







Rough: <https://vimeo.com/479617123>
Animática: <https://vimeo.com/479613391>



¡Eso es todo por ahora! El proyecto seguirá creciendo.
Gracias por leer,

· María
