

CLARA DRIESSEN'S

AYRUM

JOURNEY TO THE BLUE PLANET

ANEXO

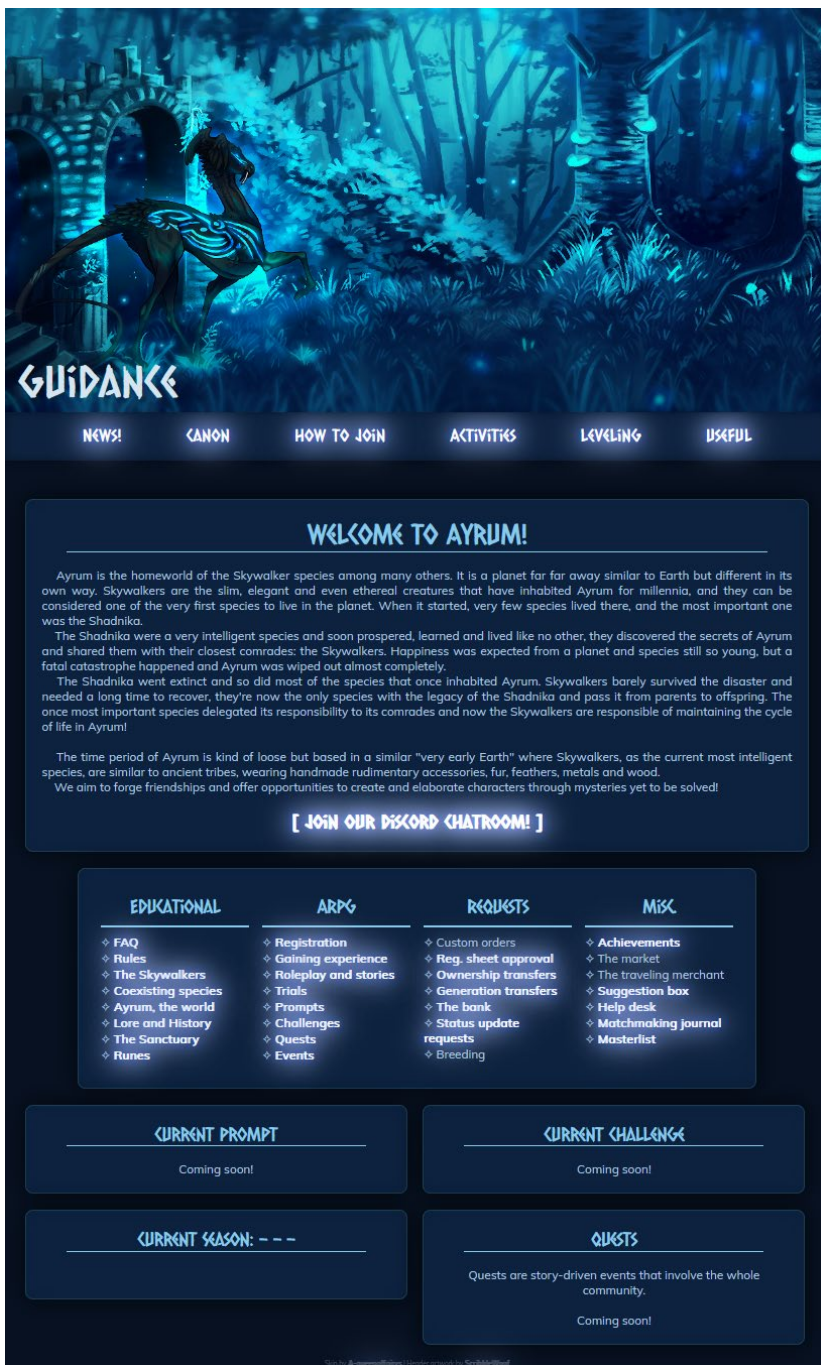
ÍNDICE

ANTECEDENTES	3
PRE-PRODUCCIÓN	87
PROCESO	96
ARTBOOK Y MOCKUP	183



ANTECEDENTES

AYRUM-ARPG



HOME GETTING STARTED CANON OLD WEBSITE

IMPORTANT! This website is still under construction!

Welcome to Ayrum-ARPG!

Ayrum ARPG is an art and roleplaying game for the owners of Umbrace's species, focused mainly in story, lore and character development.

Here you will find everything you need to know about Ayrum, its inhabitants, activities and more!



[Click here to access the DeviantART group!](#)

What is there to do?

Plenty! Ayrum is an ARPG, so the main focus is lore, roleplaying and developing your characters. But we've added plenty of other activities you can participate in!

You can:
[TBA]

Shape the story of Ayrum.

Participate in community-wide story events to help shape the course of history. The fate of Ayrum is in the player's hands.

Choose your character's path.

Each character may join a Herd and decide which Trial to go through, and level up to receive rewards and achievements. Follow the provided character prompts and challenges. As you complete activities, your character levels up!

Collect Runes and evolve your character's traits.

Runes can be obtained through prompts, challenges, events, and quests.

You can use them in the group Market and various NPC shops, and transform your character's aesthetic traits or even get a new character for free!

Breed characters to discover hybrid creatures and develop your character's story further.

If your character finds a partner of their own they may want to start a family and maybe even their own herd. Or if your character is daring enough they may even try to get a fawn on their own through more questionable ways... however you decide to continue your story will shape how your character is seen through the eyes of the rest of the herd so choose carefully!

Or you can always defy the unwritten laws of Ayrum and see what the future holds for you...

Ready to play?

Head out to the [Registration tab!](#)

Last update: March 11, 2020



HOME GETTING STARTED CANON OLD WEBSITE

The Skywalkers

- Most of the things previously on the Holographic-Forest website (basically all information about Skywalkers) has been moved to this tab.

All information listed below pertains to the Major species of Ayrum. Major species differ from Minor ones in that they are able to be used on the group and participate on all activities without the support of other species.

Skywalkers	Society	Anatomy	Traits	Mutations
------------	---------	---------	--------	-----------

Overview

- They live in herds inside a big territory and can be pretty aggressive towards foreigners.
- Big social circles inside a herd.
- Usually Caretakers look after all fawns but if none of them is present the whole herd takes care of them.
- Skywalkers can be found in almost any biome of Ayrum.
- They are omnivore! They mainly feed off plants, leaves, roots and fruits but in cases of extreme need can act as scavengers.

Behavior

The members of a herd have a very deep respect for all Skywalkers within their community and strangers are not always welcomed, fawns are the only ones allowed to maintain friendships between different herds freely. Alphas are the highest authority inside a herd and Shamans the the second one because of their mastered magic, and are the ones responsible of mediating between herds.

Cursed members will be automatically kicked out of the herd and abandoned, forbidden of the mercy of any Skywalker, and are seen with contempt.

The herd as a whole has an extensive territory that they protect against other groups of Skywalkers and creatures, however, pairs or singles can nest in meadows and hidden places of the forests, far from the herd but staying inside their territory at all times.

They create small and rough cabins made of plants, rocks and wood pieces or, alternatively, are able to manipulate the magic inside plants, trees and rocks to shape them at will.

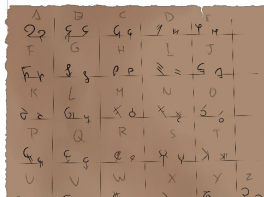
Cursed Skywalkers

Cursed Skywalkers are the ones that have **mutations**. Even though not all mutations are bad or gross, all these Skywalkers are exiled from other's territories and forced to live in the most desert places of Ayrum. More often than not, Cursed gather together in groups similar to herds to evade solitude.

Hybrids are also seen as cursed Skywalkers and will suffer the same fate.

Disabled Skywalkers are *not* considered cursed and will get any help needed from the members of their herd (this includes Skywalkers with scars that damage their back power markings).

Language - Etiaet



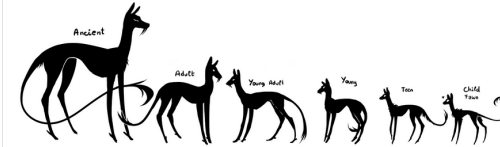
Etiaet was the language of the Shadnika, before they disappeared they shared their language with the Skywalkers and it's still used nowadays. All inscriptions on the ruins are written in Etiaet!

Skywalkers use this language to communicate between them and write, feel free to use it if you want to write anything in the Skywalker's language!

- **Font** (download for easier writing).

Aging

AGING PIC WILL BE UPDATED SOON!



- **Fawn (0-10y):** At this stage there is not much difference between males and females, the only noticeable difference are the small, rounded spikes in males' legs. Fawns have sparks around their power markings because they still don't know how to control the magic on their bodies and it escapes in form of small sparks. They cannot fly, have big eyes and ears and are way fluffier than adults.

- **Teen (10-20y):** Males grow faster and their bodies start to be taller than females while they keep a childish appearance. They start to learn how to control magic correctly and are able to fly.

- **Young (20-30y):** Young Skywalkers start to be more independent, they go exploring and spend more time away from their parents and their herd. Their curiosity leads them to socialize and search for a possible partner even though not all of them find the perfect one this soon. Fur starts to be shorter and thicker and their proportions more adult-like.

- **Young Adult (30-40y):** Females' canines stop growing while males' ones keep growing until their death. The spikes on males' legs are fully grown at this point, measuring around 15 cm (6") each. Most Skywalkers leave their parents around this age to find a partner and future home, some of them will even stay in the same herd they grew on in Young adults are able to start training under the mentorship of a NPC if they wish to have a job inside the herd.

- **Adult (40-77y):** Skywalkers don't physically change once they have reached their adulthood, their body is fully grown, agile, strong and resistant, the only thing that keeps growing at this point are males' canines. Because Skywalkers don't die from aging, their lifespan from this point on is indefinite until something causes their death.

- **Ancient (???)** Ancients are Skywalkers that have lived for centuries and reached a certain point where they were allowed to pass the **Ancient ceremony**, earning more than one **mythic** trait. Ancient Skywalkers are so old that most of them lived when the Shadnika were still alive and had contact with them. They are considered legends among Skywalkers and all living creatures on Ayrum and are treated with the deepest of respects. Their sizes vary greatly, most of them are +6m tall (19' 6").

Mating, breeding, injuries & death



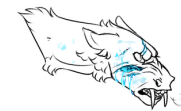
Skywalkers do not have any rush when it comes to love, some of them find their perfect partner at an early age while some of them don't until way passed adulthood. This happens because once they find their mate, they'll stay together until death: it is the only thing that can separate them, and even then, the remaining Skywalker will visit the forest every day and funnel its magic to "feel" the essence of its deceased partner.

In this case, it may be possible for such Skywalker to find a new partner but it happens very rarely.

A Skywalker's gender is irrelevant to whether or not they can breed together because they cannot sexually reproduce, any kind of couple can have fawns.

Breeding is made through a ritual and only shamans are able to execute it. To make it work the shaman would need to extract a small part of both parents' essence and prepare the **Soil's blessing** with it. Skywalkers cannot have more than 2 fawns because the extraction of too much essence would be dangerous for their own life.

Going against a herd's rules and morals, a Skywalker could purchase a bottle of essence from **The Traveling Merchant** and find a willing shaman to have a fawn on their own. This can be extremely dangerous if their herd finds out as they would get the same treatment as Cursed Individuals.

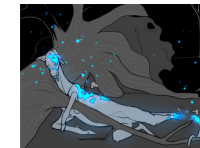


A Skywalker can only die as a result of physical trauma. However, these events can also leave them with scars! Skywalkers' scar tissue, flesh and blood is the same color as their eyes and power markings, that means that if you have a Skywalker with blue power markings and eyes, their flesh and blood would be blue as well.

You can add scars to your Skywalker by purchasing the **Scar pack** on the Market.

A Skywalker's life span is indefinitely long, they are immortal beings, unable to die— unless they are physically killed. Diseases, infected or severe wounds, accidents, fights and magic shortage or overdose are the only ways they can be killed.

When a Skywalker dies, its body turns into light that dissolves into small sparkles and returns to the forest in order to become new magic.



Skywalkers	Society	Anatomy	Traits	Mutations
<p>All Skywalker traits can be combined. That means that you don't have to stick to a single type of ears, tail or wings if you don't want to, you can combine two or more of them to create something to your liking.</p> <p>If combined, the trait rarity would be the one with the highest rarity, ie. Long and nicked ears- the rarity of the ears would be uncommon.</p>				
<h3>- Ear Types -</h3>				

- Wing Types -

Wings are never drawn at 100% opacity, because they are holograms you can slightly see through them!
More than one pair of wings is Mythic!

<h4>BIRD</h4>	<h4>BAT</h4>
<h4>INSECT</h4>	<h4>ANY OTHER SHAPE</h4>

- Tail Types -

--	--

Skywalkers	Society	Anatomy	Traits	Mutations
------------	---------	---------	--------	-----------

As explained in the **world tab**, Ayrum's flora is full of magic, this magic fluctuates from one place to another and, similar to Earth's tides, it concentrates in certain places for an indefinite amount of time. Because of this, there are places in Ayrum with an insane amount of magic accumulated while other places barely have magic. These magic points change over time but some of them are permanent.

Since magic is practically a living part of the Skywalkers, they are very sensitive to its changes and that can lead to mutations. Although not all mutations are painful, all of them are seen with contempt by other Skywalkers. Mutations can also happen at birth as malformations, however, these are pretty unusual. Only magical traumas are seen as mutations, physical traumas just make your Skywalker disabled and *not* labeled as Cursed.

Mutations are seen differently than disabilities because, for the most part, mutations can be easily avoided- and are therefore seen as a byproduct of stupidity- while disabilities cannot be helped.

Most Skywalkers will be sold new and without mutations (except in certain cases and events), however, your Skywalker can suffer mutations by itself as long as they're justified in a roleplay, stories or drawings **and approved by Umbrace**.

All Skywalkers with mutations are labeled as Cursed!

An individual Skywalker's reaction to becoming cursed can vary widely; many become depressed and lonely, and others become hateful towards other cursed Skywalkers, normal Skywalkers, or both.

-A Skywalker cannot have both a mutation caused by magical shortage and magical overdose at the same time; the radical opposition would kill them.

Magic Shortage

Decaying



Can it be healed / go away?
Decaying can be cured only if the afflicted Skywalker is treated as soon as possible. If it isn't too advanced a shaman can treat it, but with varying results. If decaying occurs in a limb, the limb can be amputated to halt its spread.

Does it have side effects?
This mutation works rapidly and causes dead skin, severe wounds, organ failure, and eventually, death. It is incredibly grotesque.

Why is it seen negatively?
This mutation causes a living creature to begin rotting away and is horrifying to look at.

Fur Discoloration



Can it be healed / go away?
Yes
Does it have side effects?
Unknown
Why is it seen negatively?
Lustrous fur is considered beautiful and is important to Skywalkers; therefore, a Skywalker with discolored fur is seen as a failure.

Glitched Wings



Can it be healed / go away?
Glitched wings cannot go away on their own, but, given enough time, they can be healed by a shaman.
Does it have side effects?
A Skywalker with glitched wings cannot fly.
Why is it seen negatively?
As with fur discoloration, bright, healthy wings are an important feature to Skywalkers and glitched wings are seen with contempt. However, glitched wings can be caused by physical trauma to the back power markings instead of a magical shortage; in such a case, it's easier to heal and less likely to be viewed with disgust.

Magic Overdose

Magic Drooling



Can it be healed / go away?
Magic drooling can neither be healed nor go away. It is a permanent affliction. However, with the help of a dedicated familiar aide, a Skywalker's drooling and its side effects could be soothed or apparently (but not actually) removed, and the afflicted Skywalker could potentially return to its herd since the presence of a familiar is seen as a sign of trust from the Spirit of the Forest.

Does it have side effects?
Magic drooling is only caused by very large magical overdoses that additionally damage a Skywalker's ability to control their magic. This leads to many side effects, such as magic sparkles, inability to fly, and constantly glowing power markings.

Why is it seen negatively?
As magical drooling is caused by a magical overdose that causes a Skywalker to lose control of their magic, they are constantly drawing magic from and pouring magic into the environment around them. This can kill small plants and animals, meaning Skywalkers afflicted with this mutation leave a trail of death wherever they go. As life is sacred to Skywalkers, this mutation in particular is regarded with horror.

Growths



Can it be healed / go away?
Growths cannot be healed or go away. Their progress can be temporarily slowed or halted with the help of a shaman, but if the affected Skywalker is not constantly being treated, the growths will continue to get bigger and will eventually cause death. They cannot be physically or magically removed, as their "roots" cannot be removed and the growths would simply return. Attempting to physically remove growths could cause massive blood loss. However, a shaman can starve the visible growths of magic so they die and fall off. The Skywalker will never be allowed back into their herd since they aren't truly cured, but they will temporarily be visibly normal- as such, a Skywalker could join another herd, pretending to be normal.

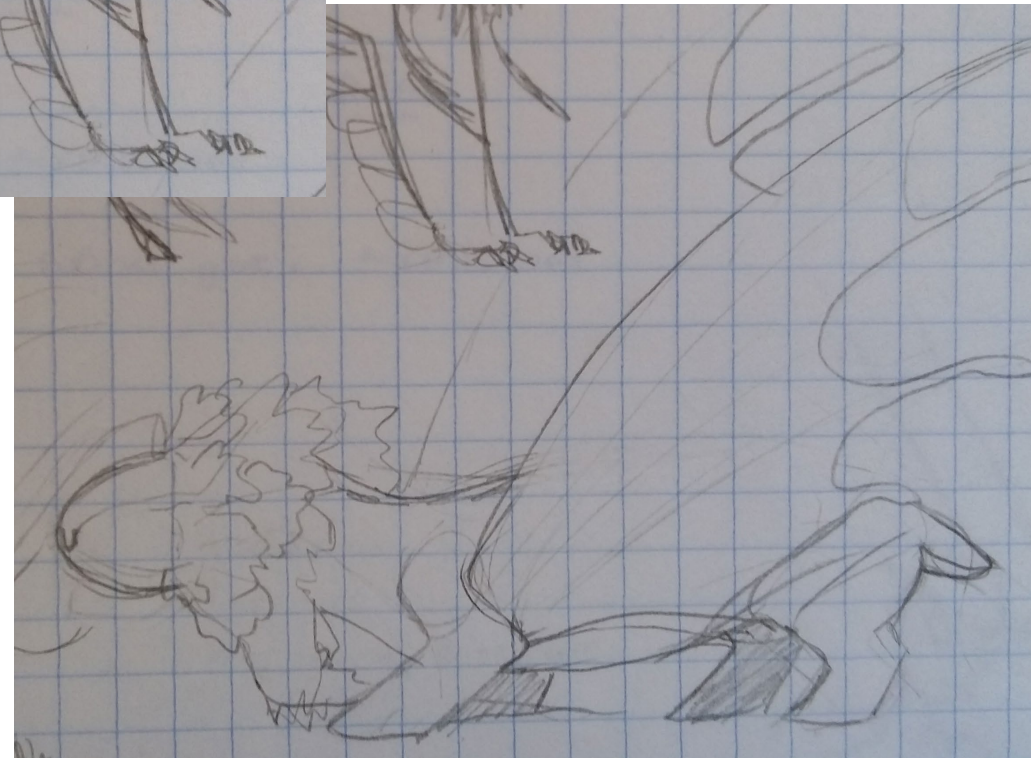
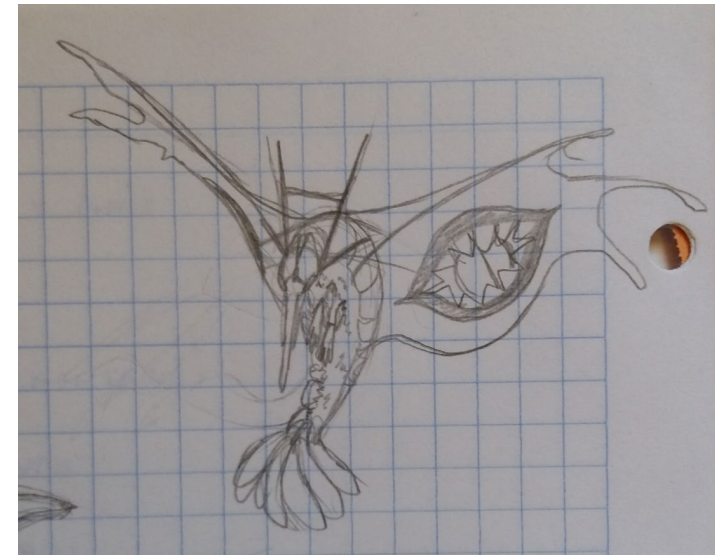
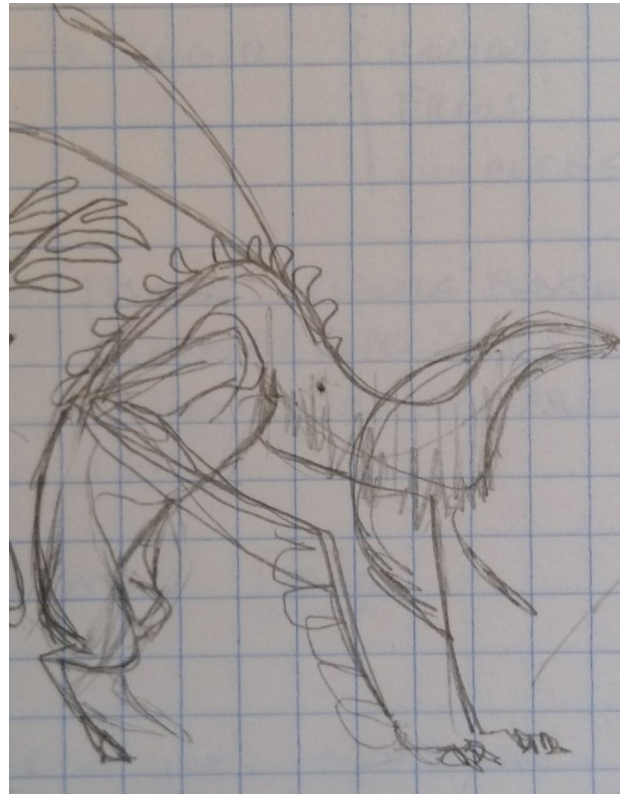
Does it have side effects?
Growths prevent magic from reaching all of a Skywalker's body, and as magic is necessary for a Skywalker's overall health, once the growths get large enough the Skywalker's body won't receive the magic it needs and they will die from magic shortage. Preceding death, growths can cause physical weakness and glitched wings. Depending on the size of the overdose and the age of the Skywalker, they can cause immediate or very quick death. Fawns and teens are at greatest risk of such an occurrence.

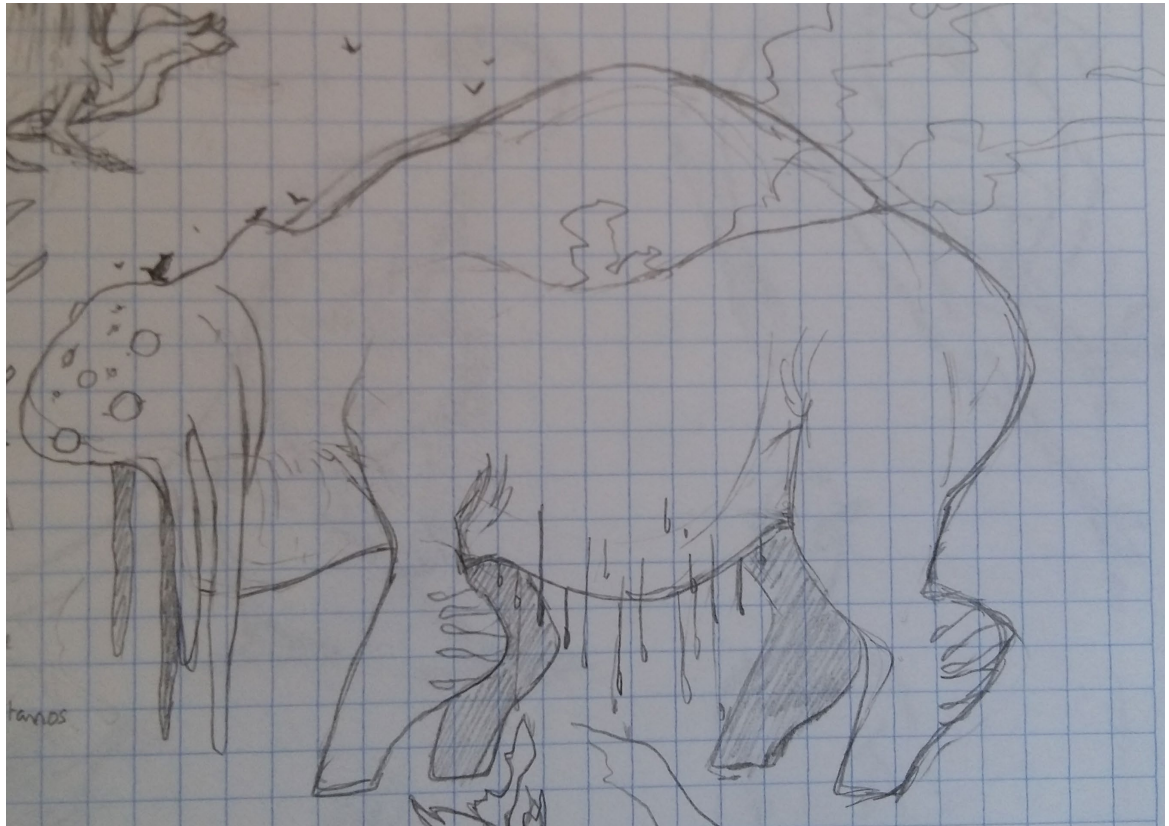
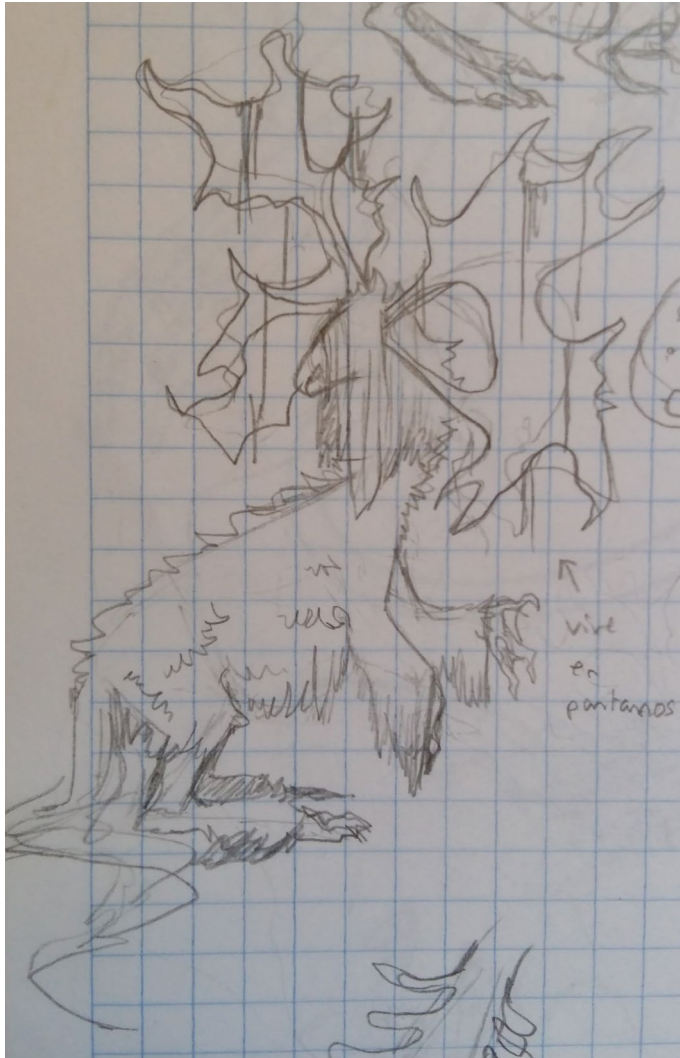
Why is it seen negatively?
This mutation is, essentially, a death warrant, as well as horrifying to look at.

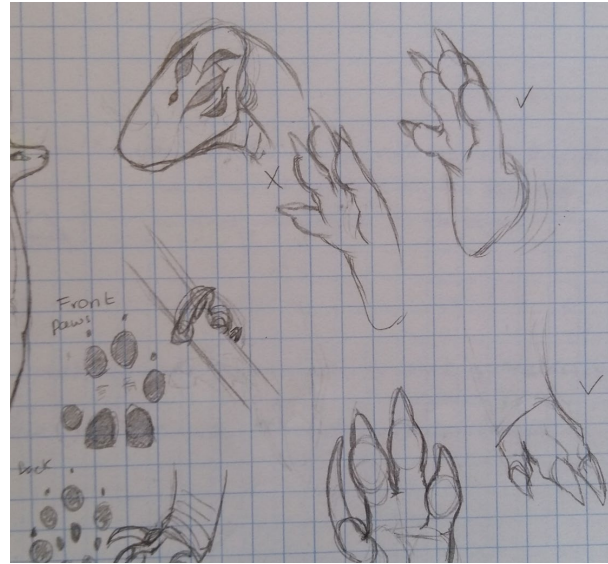
Extra body parts



Can it be healed / go away?
Extra limbs can be removed, though only through a very specific procedure by a shaman. A shaman can starve an extra limb of magic so that it eventually atrophies away and then either falls off or can be safely removed. As with growths, attempting to remove an extra limb without first starving it of magic would cause potentially fatal blood loss. However, unlike growths, unless the initial magical overdose was very large, extra limbs are unlikely to be fatal.
Does it have side effects?
Extra limbs can sometimes be used as normal limbs would be, and some cannot be moved at all. Immovable limbs have a greater likelihood of interfering with a Skywalker's daily life.
Why is it seen negatively?
Extra limbs are by their very nature unnatural and unsettling in appearance.

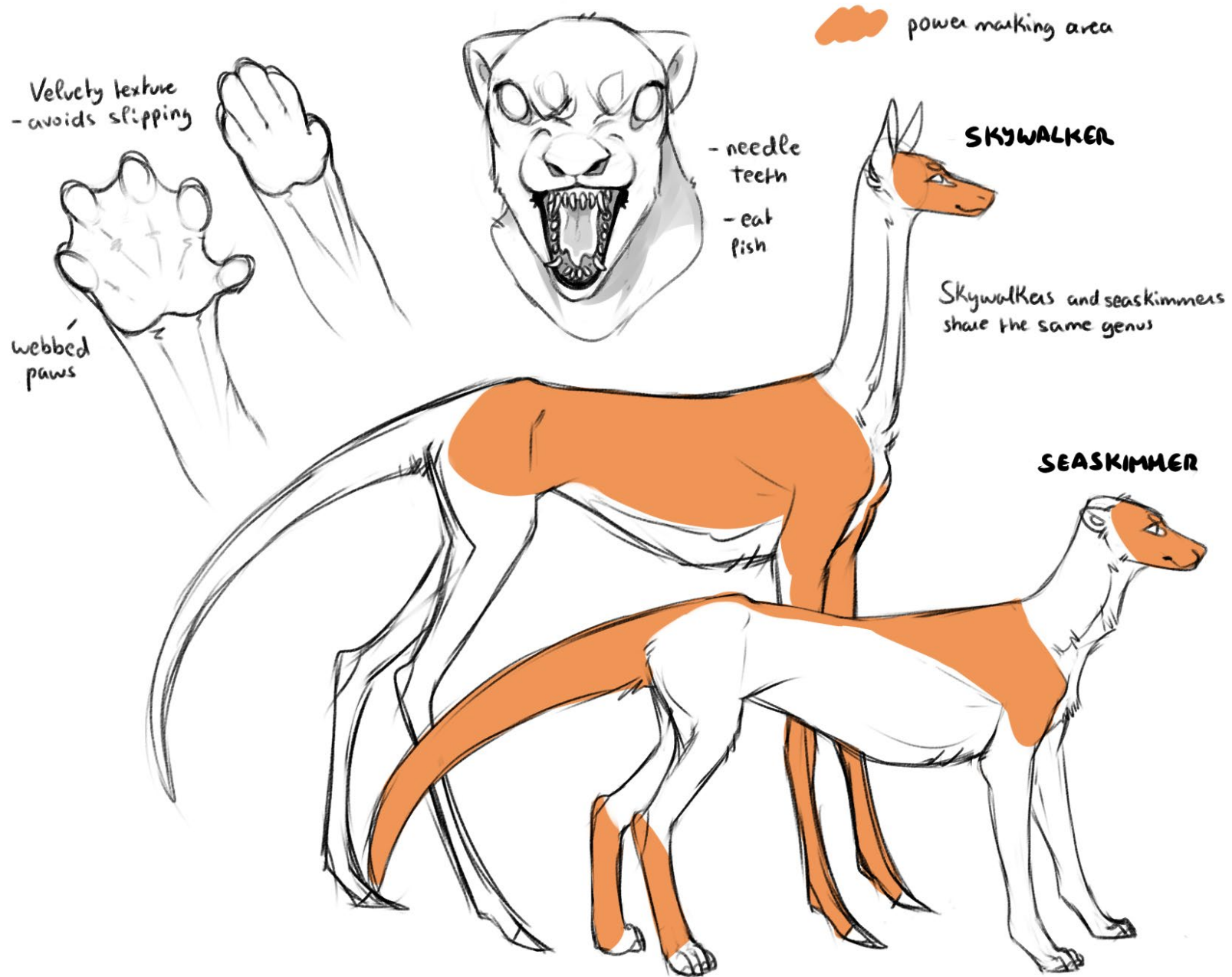








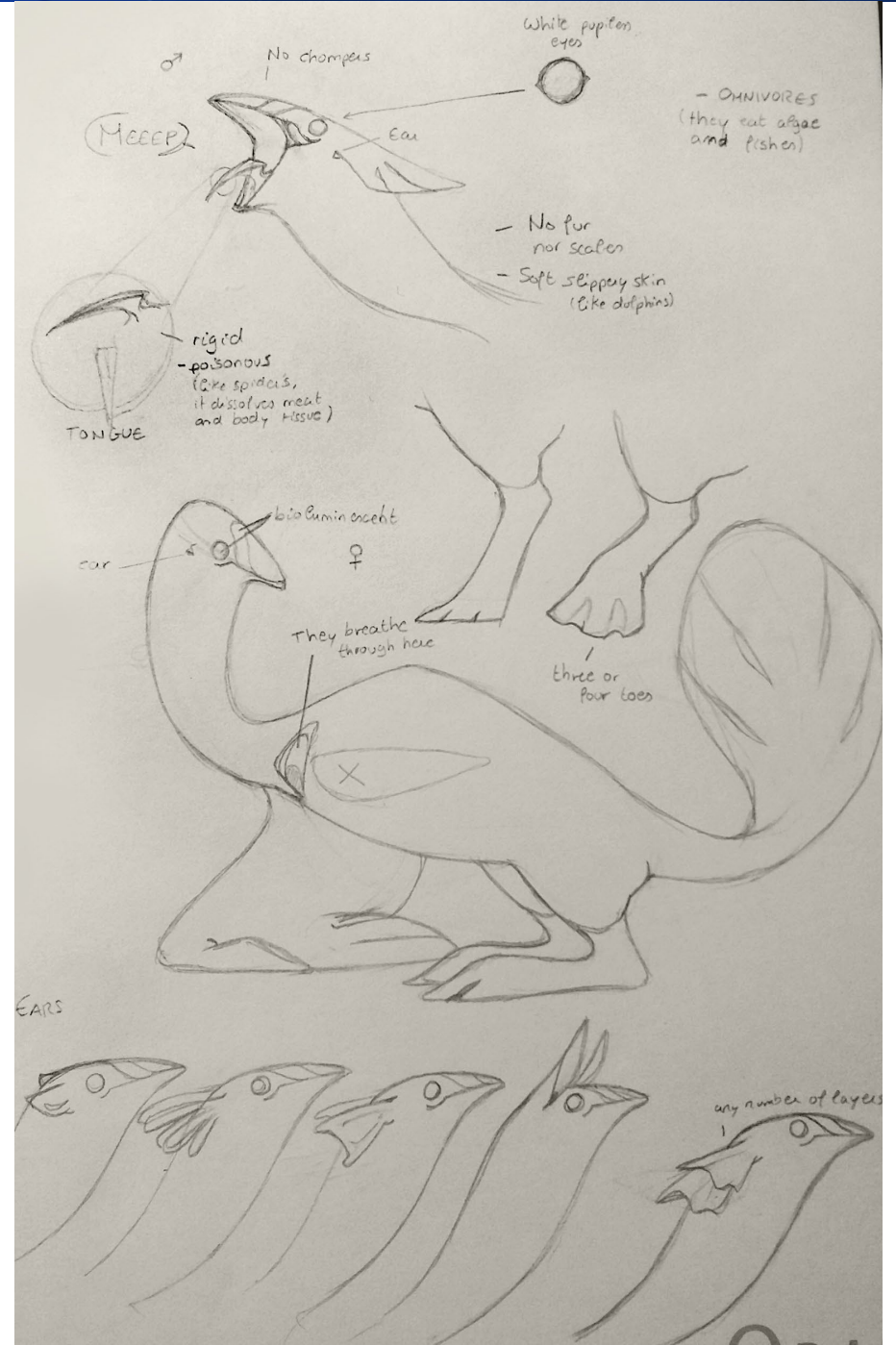
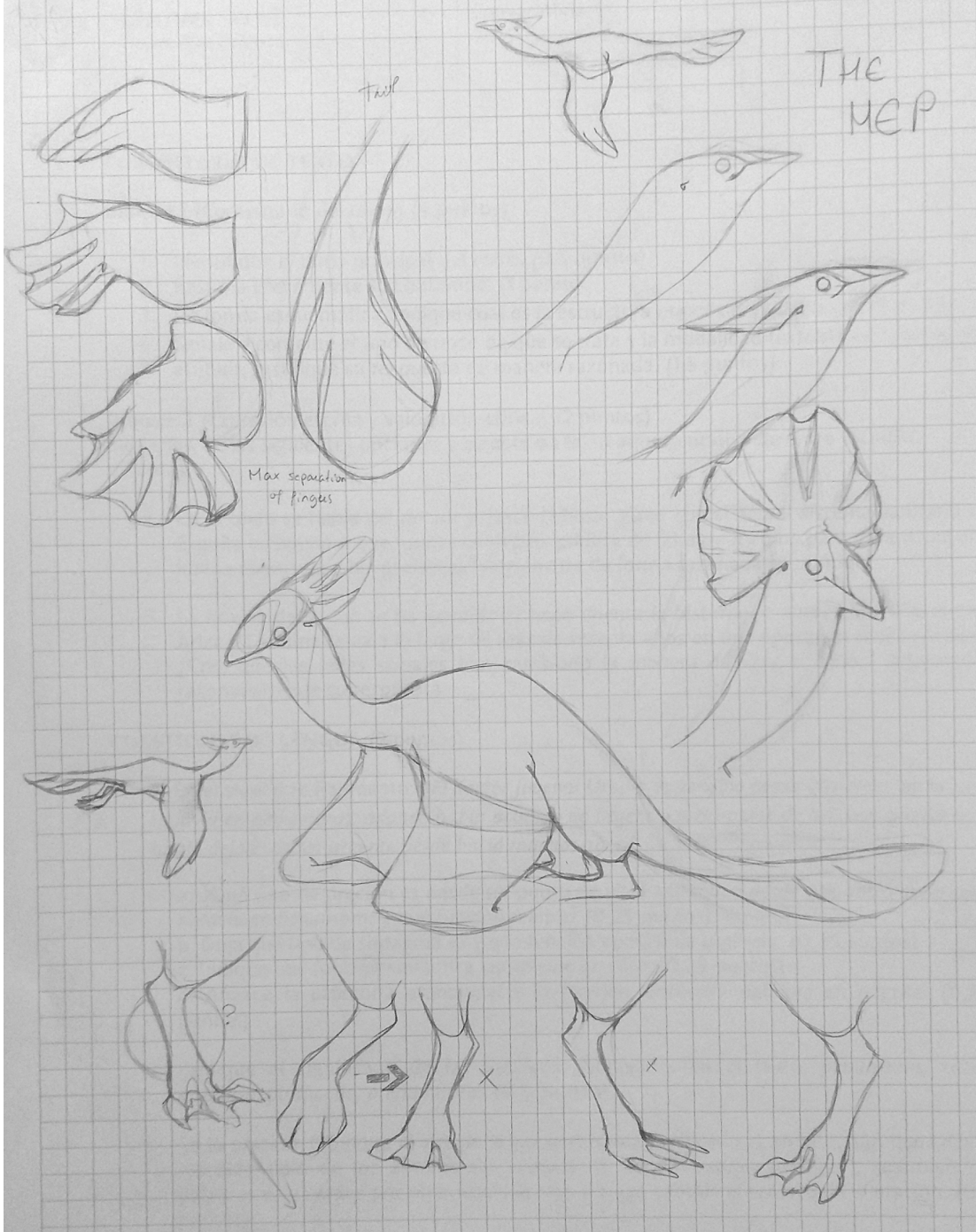


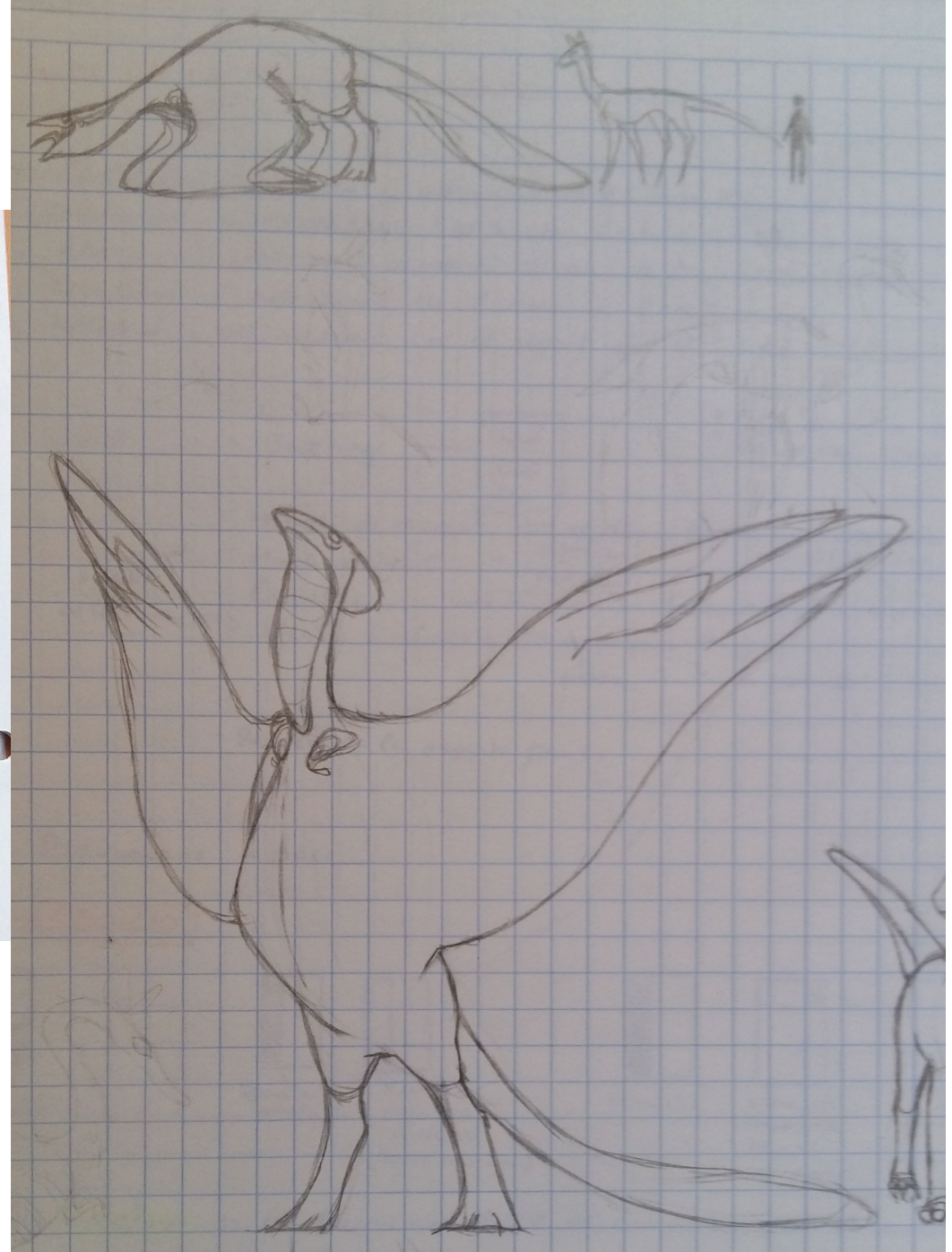
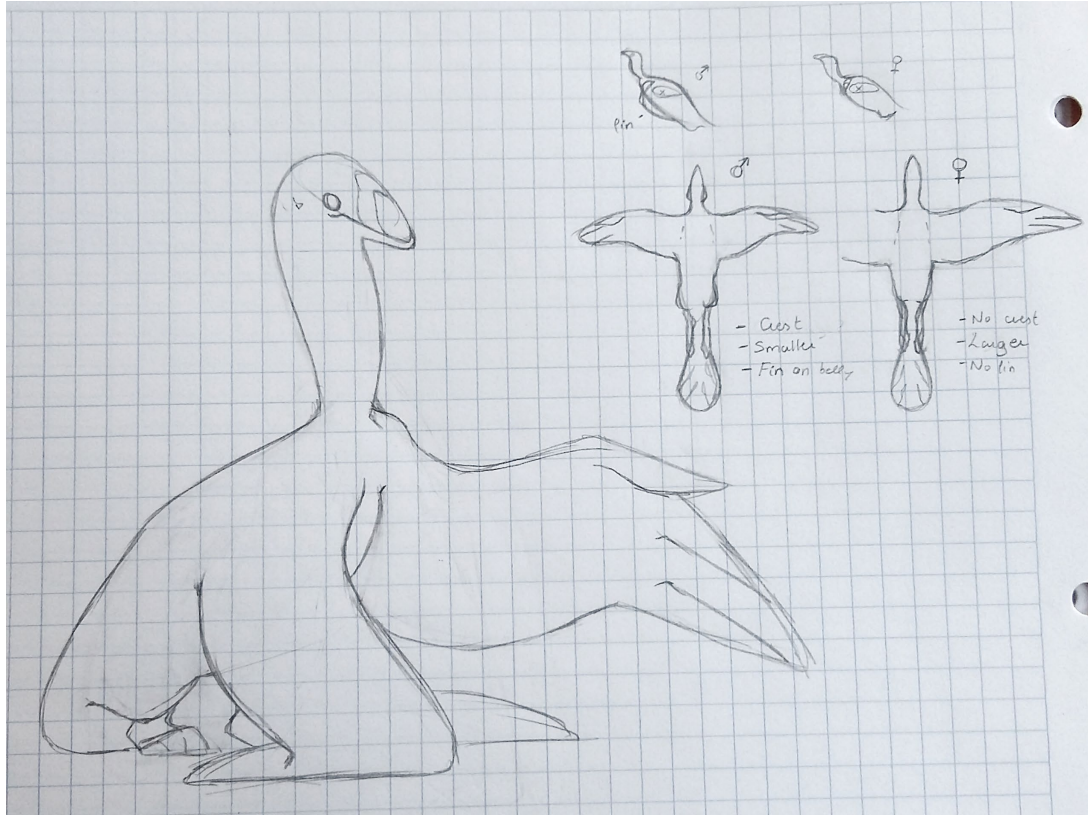


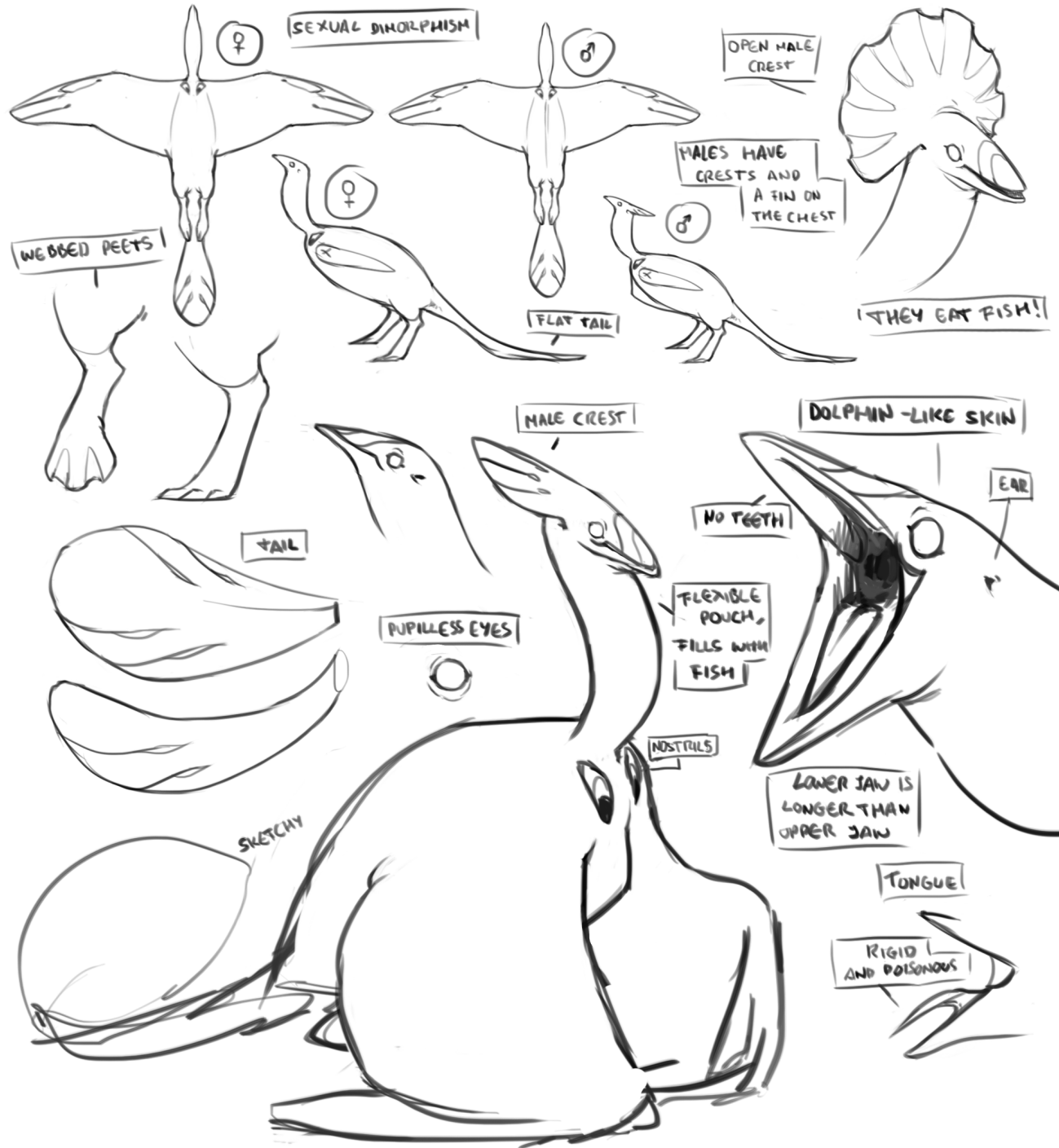




THE NEP

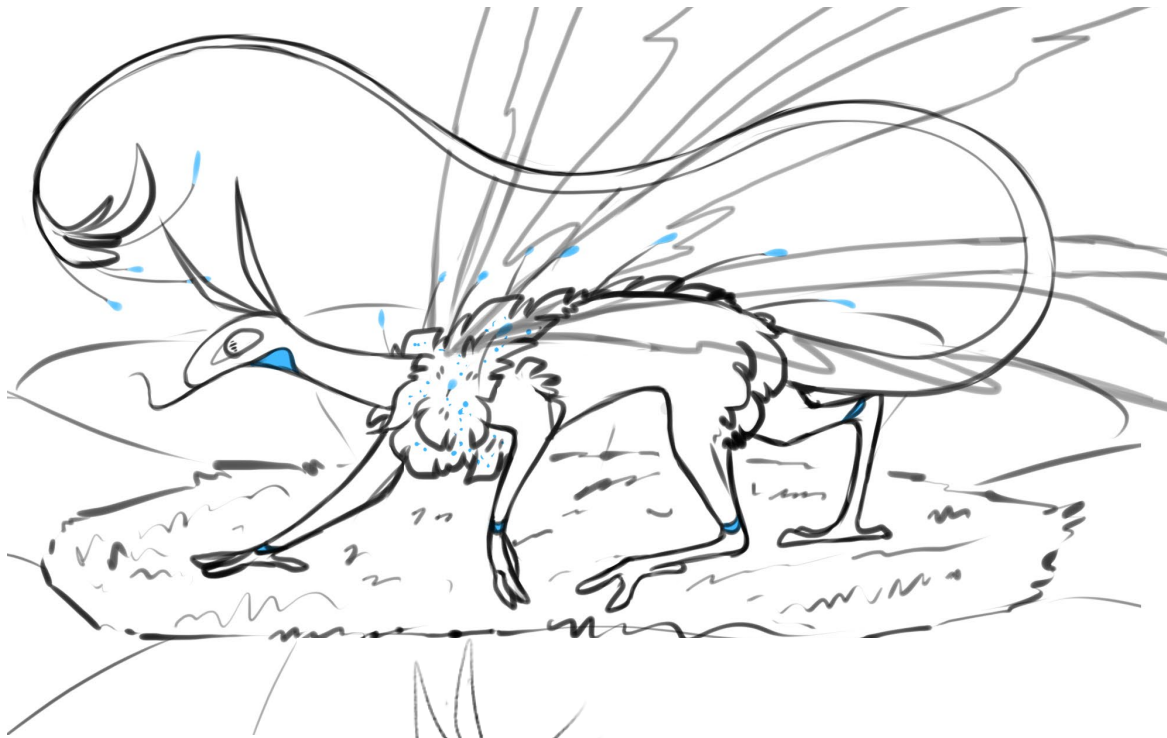










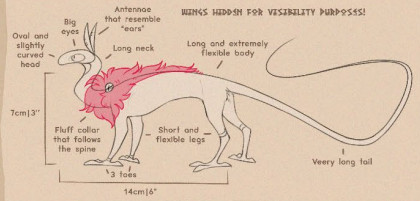


THE LYNTUM

(semi-open species)

Lyntum are small, fairy and insect-like creatures that live in Ayrum. They are natural pranksters and bothersome for all other creatures.

BASIC ANATOMY



TOES

Lyntum have three gecko-like fingers on each foot. No claws!

MOUTH

Small mouths only visible from perspective. No teeth!

TAIL

Any lip! Tail is very long and flexible, able to grab things or be used as a whip. They are allowed to have any number of tails.

DIST



FLUFF & BIOLUMINESCENCE

Can have any shape and distributed low or high-neck! Some shape examples. Bioluminescence is the most important trait of the Lyntum, it is used to attract a mate! It also demonstrates how healthy a Lyntum is: the brighter the light, the healthier!

EARS

You can put as many ears as you want and change their shape slightly. Very sensitive!

WINGS

They commonly have 6 wings but you can put as many as you want. And change the shape. All wings connect to the same spot. Lyntum's wings are actually useless, they just float around like pieces of thin fabric: they can move them if they want though. Lyntum fly with magic.

COMMUNICATION

Lyntum communicate with several buzzes, chirps and clicking sounds. They are intelligent enough to learn Elhoet but can't speak it. The bioluminescent color is called Dominant and all Biol. spots have it.

COMMUNICATION

Lyntum communicate with several buzzes, chirps and clicking sounds. They are intelligent enough to learn Elhoet but can't speak it. The bioluminescent color is called Dominant and all Biol. spots have it.

COLORS AND MARKINGS

Example: Old world swallowtail caterpillar. Lyntum's colors are commonly based off of insects and birds. They are colorful and vibrant or dark and dull, however you want. However, they do not have hyper-saturated colors such as:

These colors are only allowed as the Dominant, remember that the dominant color is present in fur, dust, throat, legs and the underwing on their fur.



SALIVA

Their saliva is highly stinging and irritating. When confronting a predator they'll go for the eyes or vulnerable parts to bite. They are immune to their own saliva.

SOCIETY

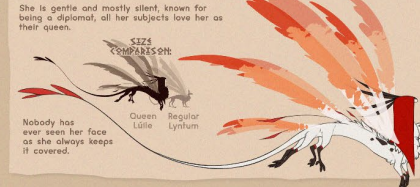
They work like a beehive, each member has an assigned job they must do and are separated in classes. Lyntum live in very big societies where the group comes first. They are very social and take care of individuals and youth together. It's rare for them to have a single mate as most of them are polymorous.

THE QUEEN

Queen Lulle "the desired" is the ruler of all Lyntum, she travels quite a lot from one nest to another to rule over them all equally.

SIZE COMPARISON

Nobody has ever seen her face as she always keeps it covered.



Our skulls are pretty neat!

Tusks are loosely rooted and inside a socket that lets them move.

A band of tissue within the gum (red) loops around the tooth at its base and pulls it forward into combat position.

Even though we have big fangs, we don't eat meat. They are solely a beauty and defense thing!

Even though we are diurnal creatures, our vision is better in dark environments and during night.

This is because most of us favor forests and Ayrum's ones are quite dark.

Being in dark environments also makes our eyes glow!

All Skywalkers have slit pupils!

Skywalkers have holographic wings!

Our back power markings can turn into wings at will. They kind of "peel off" the skin and turn into holographic wings.

Because they peel off, when we are using our wings, our back power markings are not visible.

We don't need to flap our wings to fly but some Skywalkers like how it looks.

AND NOW A SMALL HOW TO DRAW!

I'll give you small tips and tricks in how I personally draw walkers, I hope this can help you in improving or just understanding their anatomy better!

Skywalkers can be drawn mostly with blocky shapes.

The best way to learn their anatomy (and any anatomy, really) is finding connections between the different parts.

Here, take a look:

Combat position

Grazing position

Daylight

Low light

Bright light

Eyes are not parallel to the muzzle, the snout points slightly downwards when the eyes are straight.

Eyes are exactly in the middle of the skull.

The jaw ends in the middle of the neck and in the same place, there's the sternomandibularis muscle.

Neck and chest are a continuous line.

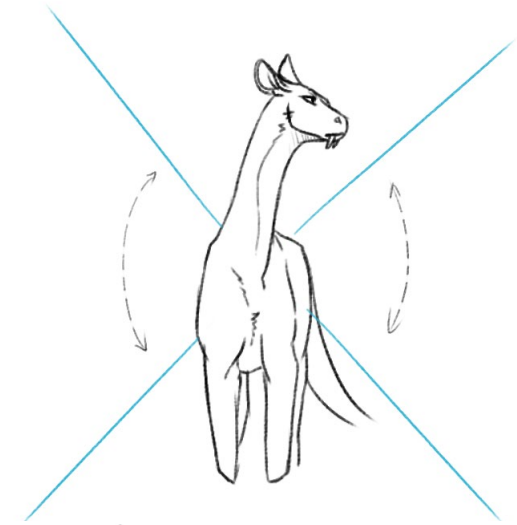
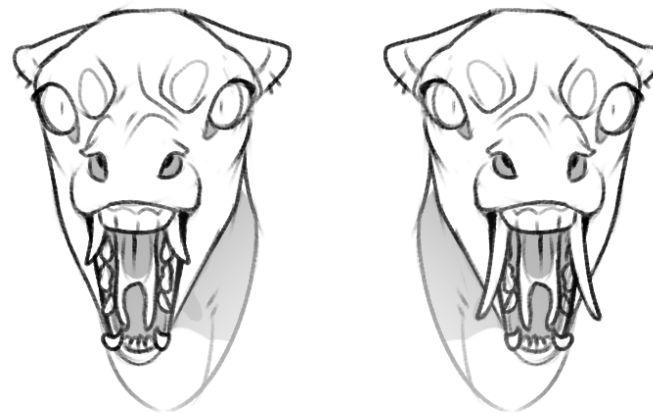
Shoulders are slightly more forward than the chest so the chest is not usually visible from the side.

They are pretty slim and you can see the tip of the ribcage.

Hip bone protrudes slightly.

Do not represent the back legs to the body!

Point downwards.



FEMININE ADULT BODY

230cm | 7'7"

MASCULINE ADULT BODY

205cm | 6'9"

180cm | 5'11"



Long fangs

Spikes on pellocks

NOTE: This example is a female!

Ears can change but those are the common ones

Triangular head shape

They are way larger than they appear

Long and slim neck

slim!!
"S" shape when relaxed

Fangs always out of the mouth!
Size varies

Long tail

Slim and elegant legs

Small hooves

NOTE: This example is a female!

Slit pupils

Triangular head shape

They are way larger than they appear

Long and slim neck

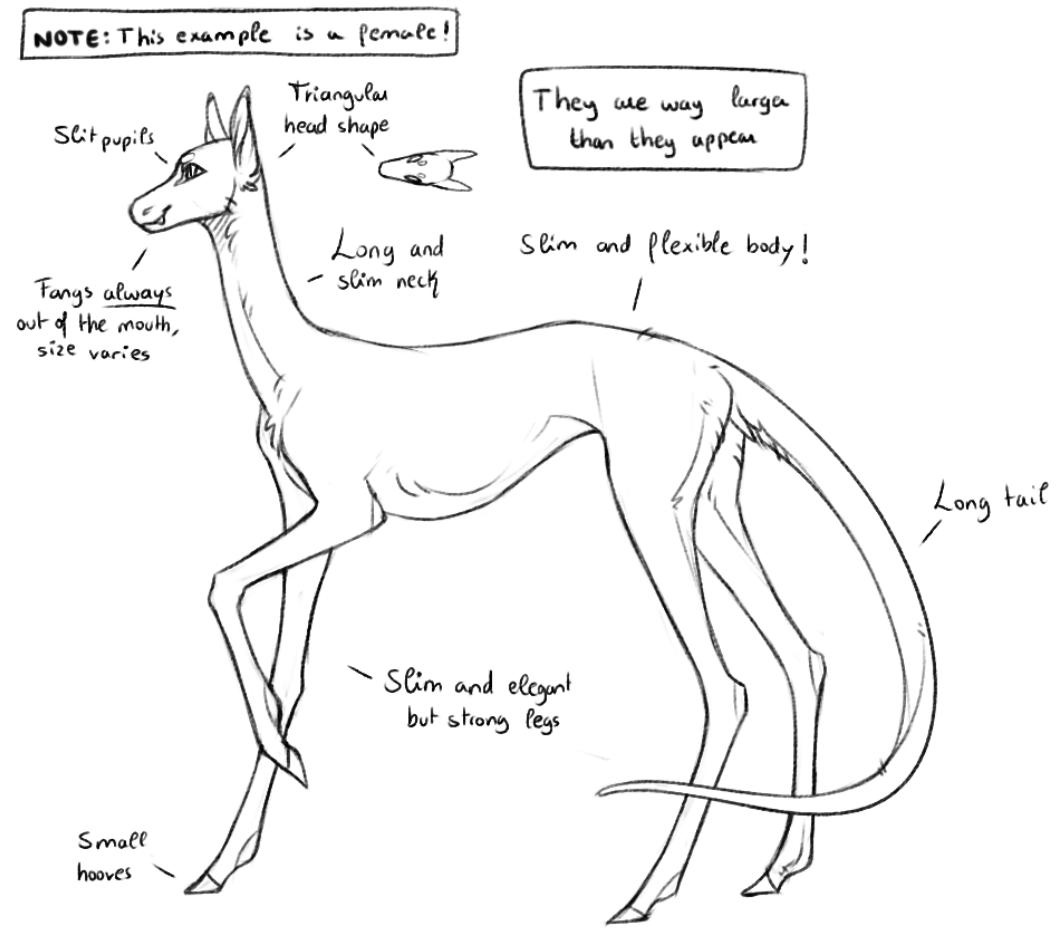
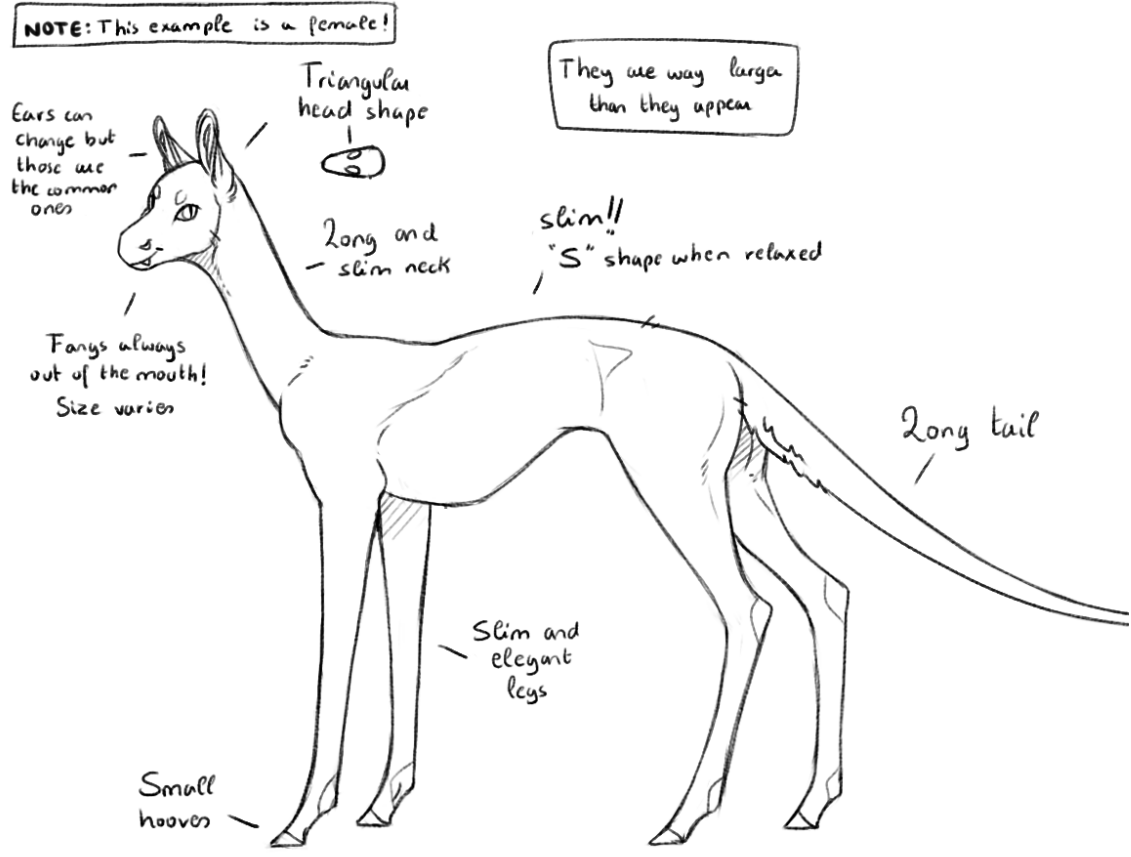
Slim and flexible body!

Fangs always out of the mouth,
size varies

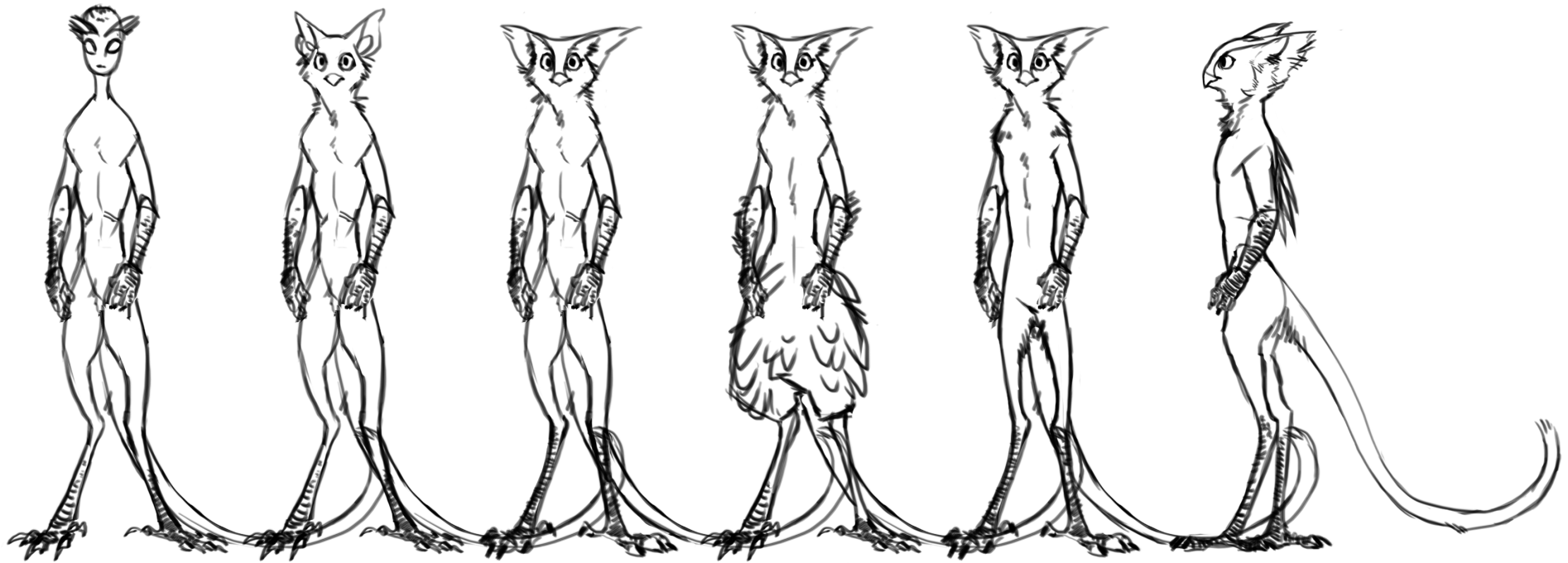
Long tail

Slim and elegant but strong legs

Small hooves

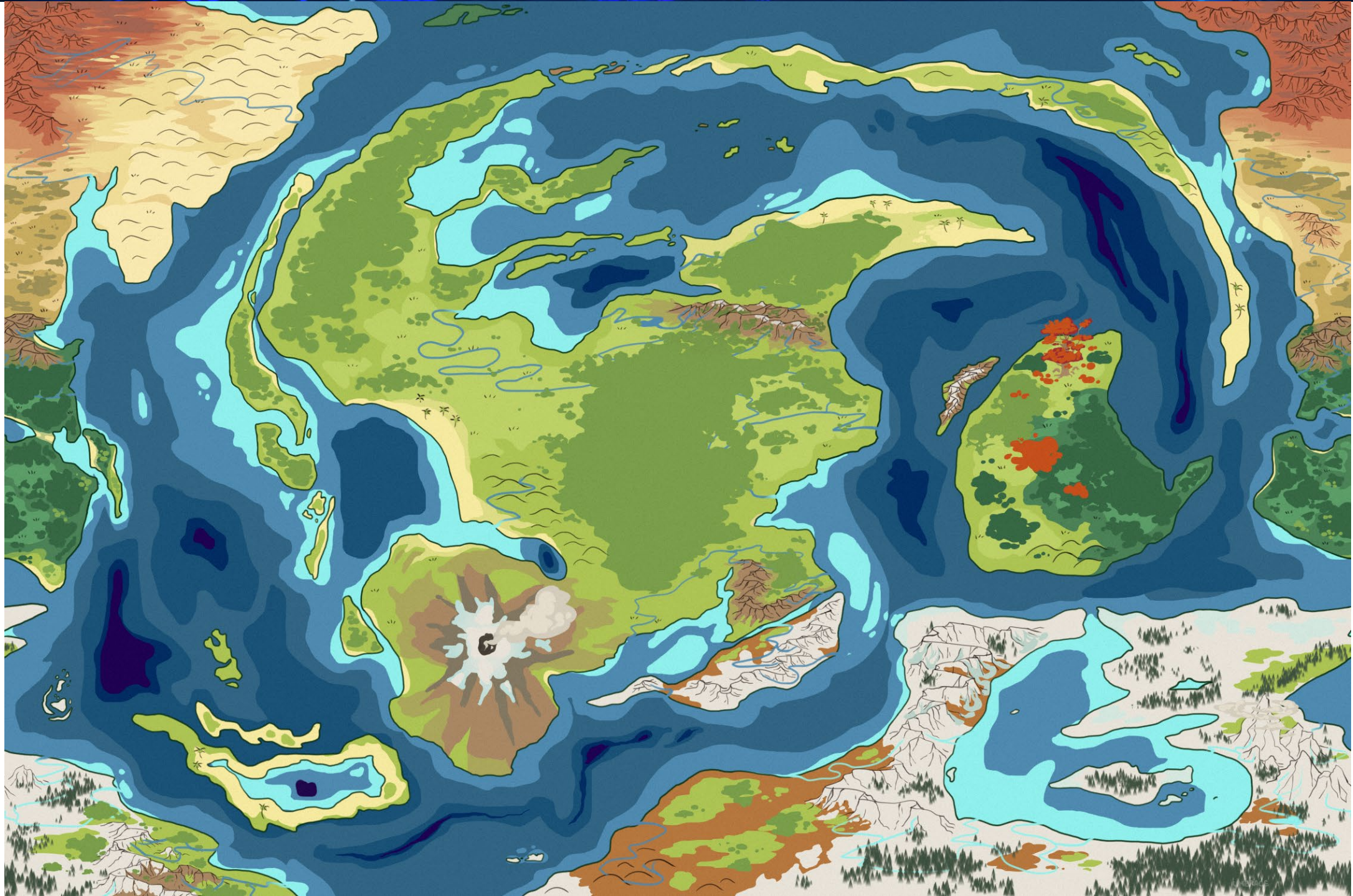












ETILET ALPHABET

A	B	C	D
Q	Ɔ	Ɔ	Ǝ
E	F	G	H
Ǝ	Ǝ	Ǝ	Ǝ
I	J	K	L
Ǝ	Ǝ	Ǝ	Ǝ
M	N	O	P
Ɔ	Ǝ	Ǝ	Ǝ
Q	R	S	T
Ɔ	Ǝ	Ǝ	Ǝ
U	V	W	X
Ǝ	Ǝ	Ǝ	Ǝ
Y	Z		
Ǝ	Ǝ		

SKYWALKER'S CODE

A	B	C	D	E	
Q	Ɔ	G	Ǝ	Ǝ	
F	G	H	I	J	
Ǝ	Ǝ	Ǝ	Ǝ	Ǝ	
K	L	M	N	O	
Ǝ	G	X	X	S	
P	Q	R	S	T	
Ǝ	Ǝ	Ǝ	Ǝ	Ǝ	
U	V	W	X	Y	Z
Ǝ	Ǝ	Ǝ	Ǝ	Ǝ	Ǝ



ANTECEDENTES

ILUSTRACIÓN 3D: CONCEPT ART

AYRUM

JOURNEY TO THE BLUE PLANET

CLARA DRIESSEN PUIG
ILUSTRACIÓN 3D, CONCEPT ART
2019-20

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. BRAINSTORMING	6
3. MAPA CONCEPTUAL	7
4. BRIEFING	8
4.1 Background	8
4.2 Línea Argumental	9
4.3 Referentes estéticos y formales	10
4.4 Personaje: Asuk	14
4.5 Personaje: Ragnar	15
4.6 Prop: El bastón de Úrelad	16
4.7 Prop: La armadura de Bjarke	16
4.8 Escenario: El Santuario	17
4.9 Escenario: El bosque	17
5. DOCUMENTACIÓN	18
6. PERSONAJES	24
6.1 Siluetas	24
6.2 Pruebas de color	26
6.3 Lineart y artes finales	28
7. PROPS	30
7.1 Siluetas	30
7.2 Pruebas de color	32
7.3 Lineart y artes finales	34
8. ESCENARIOS	36
8.1 Thumbnails/Bocetos.....	36
8.2 Grisallas	38
8.3 Pruebas de color	40
8.4 Artes finales.....	42
9. ESCENAS	44
9.1 Thumbnails.....	44
9.2 Lineart	46
9.3 Pruebas de color	48
9.4 Artes finales.....	50
10. CONCLUSIONES	52





Ayrum: Journey to the Blue Planet

Clara Driessen Puig

Nunca nadie imaginó que el mundo dejaría de ser, pero lo hizo.

La historia se centra en Ayrum, un planeta lejano con sus parecidos y diferencias a la Tierra; y en los Skywalker, la especie más inteligente que actualmente puebla este mismo planeta. La historia sigue a Asuk, un Skywalker joven que se ve de golpe envuelto en el principio del fin- el delgado equilibrio de Ayrum se rompe y todo empieza a marchitarse y morir a velocidad alarmante sin que ninguno de sus habitantes entienda el por qué. En una situación tan extrema, incluso el Espíritu, supuesto ente que representa toda cosa viviente en Ayrum, siente que algo va muy mal y decide contactar a los Skywalker a través de sus oráculos para intentar encontrar el epicentro de esta epidemia mundial- y detenerlo a toda costa antes de que el planeta al completo colapse.

Altamente inspirado en la naturaleza y la relación criaturas-naturaleza en general, la estética del juego transcurre en su mayoría en bosques y biomas naturales, con gran influencia tribal pues la cultura de los Skywalker no es muy avanzada. Además el juego sería en 3D con un estilo semi-realista o estilizado pero detallista.

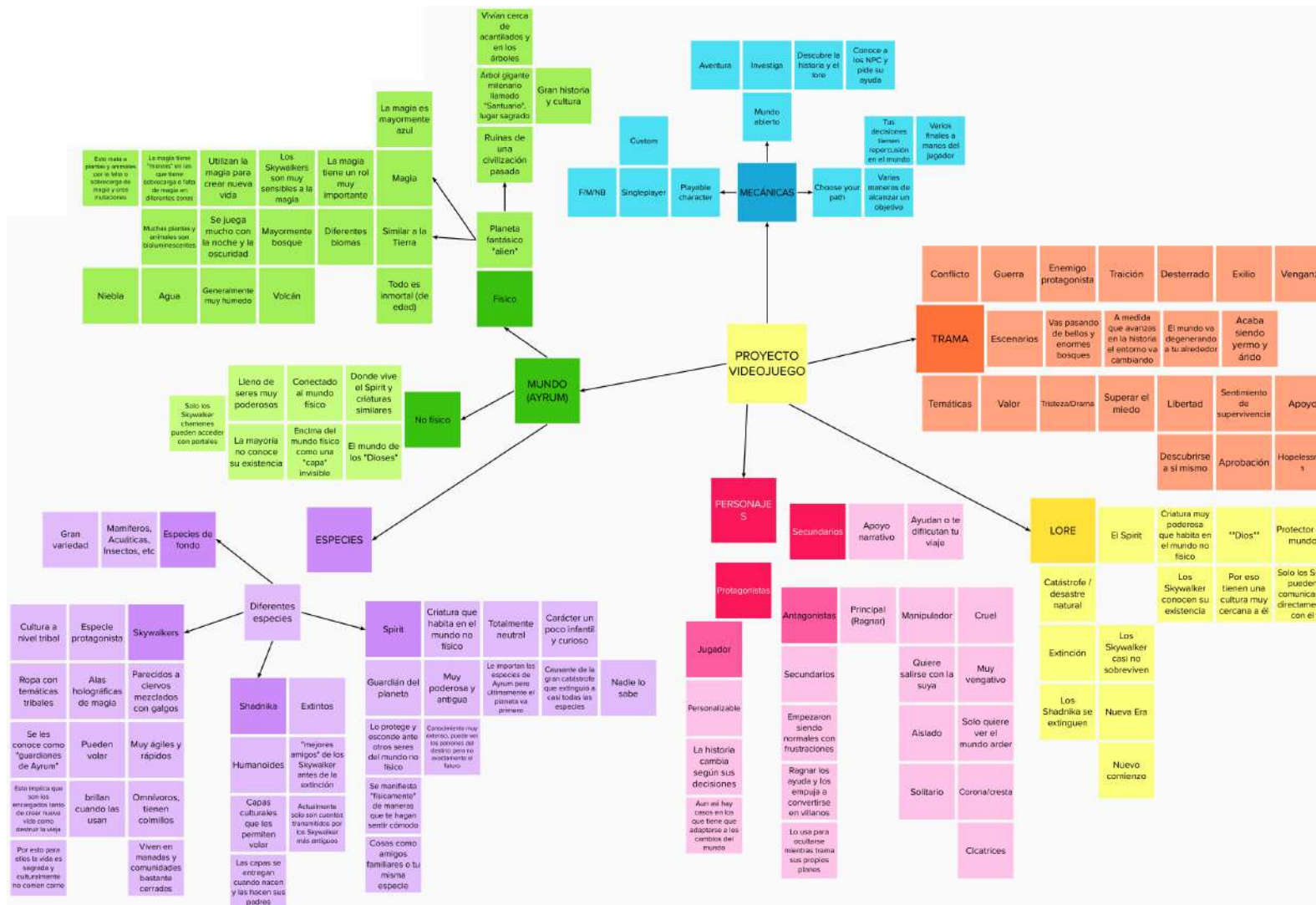
Aplicación: Videojuego de acción y aventura interactivo (las decisiones del jugador influyen el resultado de la historia) con una alta importancia dada a la historia, la individualidad de los personajes y sus relaciones.

BRAINSTORMING

Desarrollo de un primer brainstorming general, en mi caso ya tenía en mente la idea del proyecto pues va a ser mi TFG, así que las palabras están más o menos relacionadas. Hay 117 palabras en total.

En este caso, las palabras en blanco son las que se utilizaron y organizaron posteriormente en el mapa conceptual, las rojas son palabras descartadas y las amarillas son palabras posibles o interesantes pero que no se añadieron al mapa.

Ciervos	Bosque	Alas	Luces	Correr	Volar	Nubes	Pelo	Brillar	Ruinas	Oscuridad	Magia	Poderes
Investigar	Aventura	Mundo abierto	Colores	Geiser	Volcan	Humedo	Extincion	Guerra	Galgo	Conflicto	Dioses	Acantilado
Madre	Espiritu	Dolmen	Dragon	Criaturas	Insecto	Plumas	Historia	Descubrir	Traicion	Tradicion	Desterrado	Exilio
Manada	Secreto	Apoyo	Libro	Sangre	Coimillos	Valor	Tristeza	Miedo	Mutaciones	Monstruos	Tribal	Agua
Bolsa	Eclipse	Perdido	Trazos	Rastro	Manipular	Cruel	Salirse con la suya	Corona	Comunidad	Inocente	Regalo	Árido
Casa del árbol	Fiesta	Milenario	Cicatriz	Fantasia	Imaginario	Cadáver	Afilado	Solitario	Fruta	Amanecer	nuevo comienzo	Libertad
Frío	Río	Desfiladero	prehistórico	Imitar	Aislado	Niebla	Santuario	Sagrado	Cresta	heridas	Arreos	Fight or flight
Aprobación	Fuerza	Descubrir	Amigos	Enemigos	Desastre	Antiguo	Conocimiento	Videojuego	Azul	Cazar	Ropa	Adaptarse
Cuentos	Esperanza	Arbol gigante	Capa	Yermo	Vida	Dulce	Supervivencia	Old days	Máscara			



MAPA CONCEPTUAL

Una vez planteadas las palabras del Brainstorming, las organizamos en un Mapa conceptual para intentar encontrar relaciones entre ellas y agruparlas bajo un tema común.

En este caso, las relacioné y agrupé en diferentes partes que conformarían el juego, desde las ideas más mecánicas y de como funcionaría hasta el background y los personajes en sí. Muchas de las palabras se juntaron o desarrollaron en ideas más concretas y detalladas como frases cortas.

BRIEFING

Background

Aunque Ayrum, el planeta donde se desarrolla la historia, se asemeja a la Tierra en algunos aspectos, una de sus mayores características es la existencia de la “magia” como elemento existente al igual que el aire y el agua. La magia en Ayrum es uno más de los pilares de la vida y por ello toda la fauna y la flora del planeta se nutre de ella y la contiene.

Esta “magia” evita el desgaste molecular de la vida de manera natural, por ello todas las criaturas que habitan el planeta no pueden morir por vejez, sólo a través de heridas físicas, enfermedades y sucesos relacionados con la magia que puebla el planeta como entrar en lugares con una sobrecarga o una falta de ésta. La especie protagonista, llamados Skywalkers, son los animales más inteligentes y mejor adaptados para trabajar con y utilizar esta magia a su gusto, lo cual los convierte en criaturas especialmente sensibles a ella y sus cambios.

Gracias a este nivel de conocimiento sobre la magia, los Skywalker son los encargados de cuidar el balance entre la vida y la muerte de Ayrum, sus chamanes son los únicos seres en el planeta capaces de crear nueva vida, tanto para plantas como para animales, y porque la pueden crear, también son los responsables de destruirla. El tener esta responsabilidad sobre sus hombros ha hecho que su cultura les limite ante ciertas cosas. Por ejemplo, su especie es naturalmente omnívora (por eso son delgados y atléticos) pero al ser responsables de dar y quitar vida, le tienen un profundo respeto a ésta y ven el acto de matar para comer como moralmente incorrecto. Aun así hay ciertos grupos de Skywalkers (repudiados por la mayoría) que siguen cazando y utilizando animales y carne como parte de su cultura.

Por último mencionar que tener esa cercanía a la magia de Ayrum automáticamente los enlaza con ser la única especie capaz de contactar con el Espíritu del Bosque (su “dios”) y por lo tanto su cultura está muy contruída alrededor de estas creencias. El Espíritu es una criatura, al igual que las demás especies de Ayrum, pero que habita en el mundo no físico al contrario que el mundo físico, y por lo tanto es capaz de hacer y ver cosas a niveles mucho más amplios y por ello es considerado una especie de deidad guardiana. El Espíritu a veces contacta con los Skywalker a través de los Seer (sus oráculos) si alguna situación amenaza el planeta de manera preocupante.

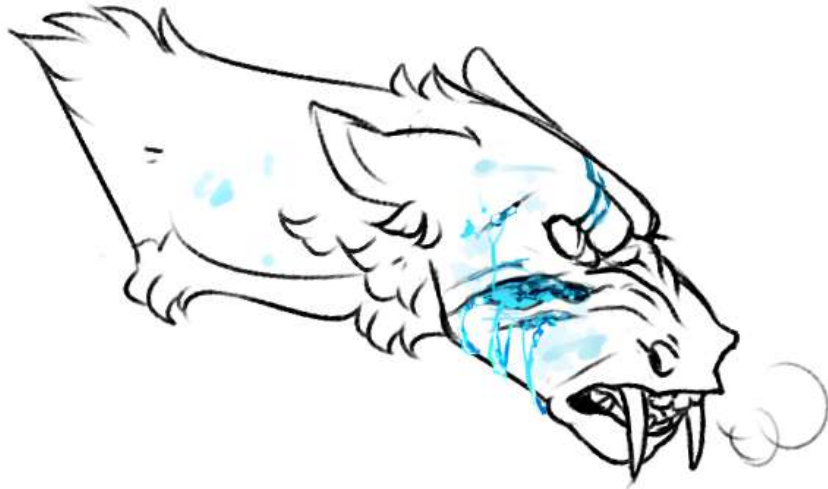


BRIEFING

Línea Argumental

En esencia, el juego te llevaría a través de la vida de un Skywalker en particular llamado Asuk y como éste tiene la mala suerte de nacer en medio de la segunda era del cambio. Empezaría de manera relajada, enseñándote cómo es la vida diaria de éstas criaturas y cómo funcionan en su mundo, su sociedad, su historia y su cultura, intrínsecamente relacionada con el planeta mientras aprendes los controles del juego y se te introduce al mundo de Ayrum. Sin tú saberlo, el antagonista o villano del juego, Ragnar, ya ha sufrido a lo largo de su vida lo que acabará convirtiéndole en un loco que solo quiere venganza, y va progresando en sus planes mientras tú estás viviendo una vida tranquila.

A pesar de no tener demasiada influencia al principio, las decisiones que tome Asuk (tú) a medida que progresa el juego, tales como ayudar a ciertos personajes, unirse a ciertos grupos o relacionarte con quien no deberías, influyen directamente en el transcurso de la historia y cambiarán el resultado final.



Ragnar, tras hacer un trato con una entidad muy poderosa del mundo no físico para poder cumplir sus planes de traer destrucción, aprovecha cualquier oportunidad que se encuentre en su camino de manipular a otros Skywalker y retorcer sus mentes para convertirlos también en villanos, usándolos como tapadera para que no le descubran a él. A medida que se sale con la suya, el mundo de Ayrum empezaría lentamente a cambiar y marchitarse por un creciente desbalance en la magia, cosa que los Skywalker notarían y se correría la voz pero nadie sabría qué hacer. A su vez, estos “villanos” creados por Ragnar correrían rampantes trayendo problemas a las diferentes comunidades de Skywalkers y aquí sería donde tú, como protagonista, tendría su primer encuentro con los antagonistas

Aquí es donde empezaría tu historia, siendo guiado por los diferentes sucesos, teniendo que superar obstáculos, conociendo diferentes personajes y teniendo que tomar decisiones importantes y morales y tratando de llegar al origen de la creciente destrucción del planeta, y así, hasta Ragnar, que en el punto en el que le encuentras se ha vuelto ridículamente poderoso a través del uso de magia prohibida.

BRIEFING

Referentes estéticos y formales

El estilo del juego sería semi-realista o algo estilizado, pero utilizando texturas detalladas para darle un aire más tirando a realista. El mundo es frondoso y vivo y está lleno de pequeños detalles que lo hacen sentirse como en casa, es un planeta acogedor para las criaturas que viven en él y ambos tienen una profunda conexión. La estética y fondos están inspirados en juegos como Lost Ember o Towers, entre otros, los cuáles ahora detallaré.

Debido a que gran parte del juego se desarrolla en el exterior al estar protagonizado por animales, sus mayores inspiraciones estéticas son juegos con objetivos y puntos de vista similares. En este caso el primero de mis referentes es Lost Ember, un juego protagonizado por un lobo en el que se debe explorar el mundo para averiguar la historia de las ruinas que vas encontrando y el por qué la civilización dejó de existir.

La estética de Lost Ember es una gran inspiración para Ayrum, los usos de colores vibrantes y su forma de construir paisajes, fondos y ambientes que se sientan acogedores y transmiten lo que los creadores quieren, a la vez que ser absolutamente impresionantes y preciosos es algo a lo que aspiro con Ayrum.





Towers es otro de los grandes referentes de Ayrum. A pesar de ser aún un juego en desarrollo y por lo tanto seguir en fase de alpha (actualmente solo existe un prototipo de trailer para el juego y el concept art que comparten los desarrolladores en su server de Discord) simplemente have click con mis visiones de Ayrum.

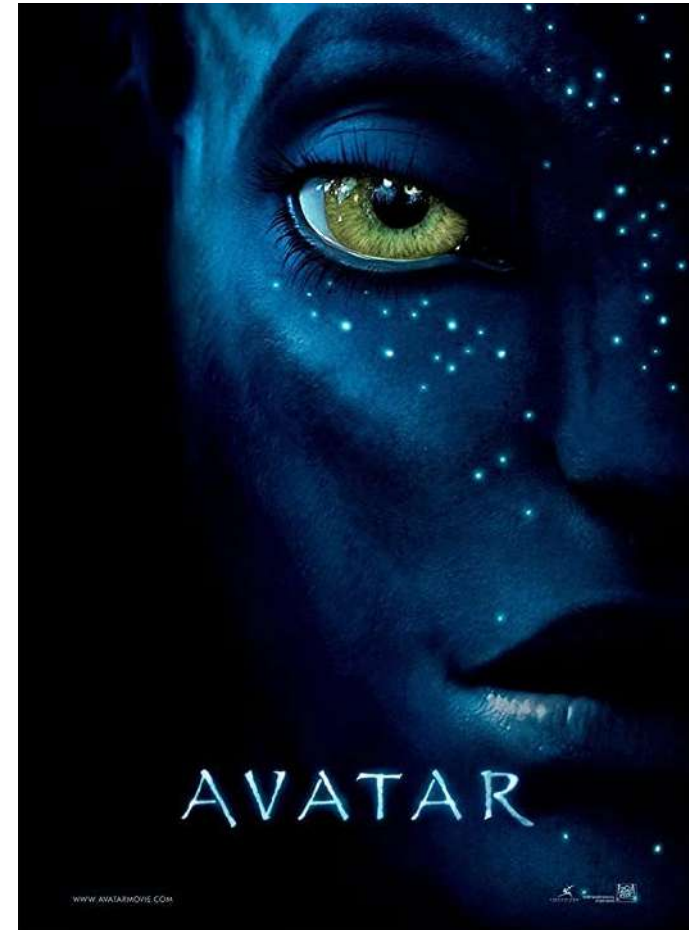
Mientras que el concepto del juego en sí se aleja de lo que yo quiero hacer, la estética al igual que Lost Ember, se acerca a como me imagino la de Ayrum. Los personajes tienen un estilo más tirando a semi-realista y los fondos tienen colores y una luz algo más apagados.

Lo que más cabe recalcar en cuanto a semejanzas e inspiración es el worldbuilding, el diseño de las criaturas y el mundo de Towers es fantástico.

12 AYRUM CLARA DRIESSEN

Avatar de James Cameron podría fácilmente considerarse el origen de este proyecto, pues fue la película que me enamoró de pequeña y encendió la pequeña llama de querer crear mi propio mundo con su fauna, flora y culturas. Por lo tanto no es difícil considerar esta película uno de los mayores referentes de worldbuilding.

Las historias no tienen nada que ver, pero la estética bioluminescente y de bosques gigantes y salvajes viene de aquí, al igual que James Cameron es uno de mis mayores referentes de worldbuilding por llevarlo todo al siguiente nivel. Y porque sus conceptos son geniales.





Como último pero no menos importante quiero mencionar a The Last Guardian, un videojuego también de acción y aventura protagonizado por un chico y Trico, una criatura a la que libera y se convierte en su compañero de viaje.

The Last Guardian es mi mayor referente en cuanto a mecánicas y storytelling para Ayrum. En su base el juego de TLG es un platformer con puzzles y obstáculos que tienes que ir sobrepasando intentando escapar del lugar en el que estás para volver a tu casa, a medida que vas intentando recordar quién eres, por qué acabaste allí y quién es la criatura. Me encantaría ser capaz de contar la historia de Ayrum de la misma forma que TLG, lentamente desvelando cosas sobre lo que está ocurriendo y haciendo que el jugador esté cada vez más apegado emocionalmente a los personajes (aún no conozco a nadie que haya jugado a TLG y no haya llorado con el final).

Un referente más formal que estético, pero muy importante aun así.

BRIEFING

Asuk

El personaje protagonista de la historia y al que seguirá el jugador. Asuk es un Skywalker adulto pero aun joven que nunca ha salido de su manada ni de su territorio. Sus conocimientos del mundo son limitados por esto, sin saber nada más que lo que cuentan los chamanes y Skywalkers más antiguos, para él es como vivir en un mundo de leyendas.

Es curioso pero complaciente, al igual que la mayoría de Skywalkers, prefiere no adentrarse en los peligros de más allá de su territorio ni alejarse de la seguridad que le provoca su comunidad bien asentada... pero a veces le pica la curiosidad. Es amable y educado, no especialmente sociable pero conoce a la mayoría dentro de su territorio pues la manada es como una enorme familia. Se maravilla fácilmente con las cosas que desconoce o no comprende, por eso siempre que se vayan a contar historias le verás en primera fila, prefiriendo encerrarse en aquel mundo de fantasía que ir a comprobarlo, verlo y vivirlo por sí mismo. Tú eres el que decide llevarle por el buen o mal camino y su personalidad se va ajustando según los sucesos que vive, tú creas su historia.

El aspecto de Asuk cambiará ligeramente dependiendo de si el jugador decide ser macho, hembra o non-binary. Si es macho, tendrá los colmillos más largos y pequeños espolones en las patas (como se puede ver en el diseño final a la derecha), y si es hembra tendrá los colmillos más pequeños y no tendrá espolones. Non-binary podrá elegir cualquiera de los dos tipos de cuerpo. Al ser un adulto aún joven, no es demasiado alto en comparación con los Skywalkers más viejos (pues nunca dejan de crecer).



BRIEFING

Ragnar, “The Dethroned King”

El antagonista y villano principal. Su título surge de una mezcla de varios sucesos: por una parte, “rey” viene de tener una serie de cuernos deformados alrededor de su cabeza que le dan aspecto de llevar una corona de espinas puesta; por otra parte, “el destronado” forma parte de la historia por la cual acaba volviéndose tan vengativo.

Ragnar solía ser querido y amado por todos en su manada porque era muy carismático. Acabó eligiendo convertirse en Guerrero en su manada porque quería convertirse en el más fuerte y estaba convencido de que, a pesar de que los Chamanes son técnicamente más poderosos, la magia era una fuerza falsa. Después de convertirse en un gran guerrero, y de haber librado su buena cantidad de batallas, se acabó aburriendo. Sentía que ser un guerrero no era suficiente y quería conseguir ser aún más fuerte, así que a pesar de sus reticencias originales, decidió hacer las pruebas para convertirse en chamán también. Lo cual le fue prohibido porque los Skywalker solo pueden elegir un camino que seguir a lo largo de su vida en cuanto a “profesión”.

A pesar de todo, Ragnar estudió y practicó por su cuenta a espaldas de los demás. Finalmente, cuando llegó a ser lo suficientemente viejo, su manada le hizo elegible para pasar por la Ceremonia de los Antiguos, ritual en el que se te reconocía por tu larga vida y ganabas el alto estatus de “Antiguo”. Desgraciadamente algo salió muy mal y le prohibieron pasar por la ceremonia. Esto hizo que finalmente Ragnar se hartara de toda la situación. Se habían dedicado a limitarle toda su vida y sentía que lo que querían era quitarle poder porque le tenían miedo, primero por no dejarle ser chamán y después un Antiguo, se juró que haría que temieran su poder de verdad.

A partir de ese momento, se marchó de su manada para buscar formas más cuestionables para aumentar su fuerza, descubrió la magia prohibida, hizo un pacto con un ente extremadamente poderoso del mundo no físico y está actualmente buscando la forma de ayudarlo a entrar en Ayrum y destruirlo todo. A medida que transcurre la historia del juego, Ragnar se va corrompiendo cada vez más y más por el ente hasta que acaba perdiéndose a sí mismo.



BRIEFING

El bastón de Úrelad

Bastón que lleva uno de los personajes principales de la historia, que es un chamán. Utiliza el bastón para canalizar magia de manera más controlada y para realizar rituales. Tiene una especie de joya que es la que actúa como canalizador y el bastón en sí está hecho de madera y decorado con trozos de tela y cuentas.

BRIEFING

La armadura de Bjarke

Armadura que lleva siempre puesta Bjarke al ser un guerrero de su manada. Como la mayoría de armaduras de los Skywalker, está hecha mayormente de telas gruesas, con poco uso de metales y cuero. De la misma forma que no comen carne culturalmente, también utilizan pocas materias animales para su ropa y objetos, de manera que el uso del cuero es limitado. El uso de metales suele estar reservado para las partes de la armadura más enfocadas a atacar o proteger partes vitales, pues el trabajo de metales también es más limitado. Eso sí, las armaduras, al tener gran cantidad de telas gruesas para proteger mejor el cuerpo, suelen estar ricamente bordadas y decoradas con motivos tribales.





BRIEFING

El Santuario

El santuario es un árbol gigante y milenario, probablemente el árbol más grande que ha existido jamás en Ayrum. Era el antiguo pilar de la civilización de los Shadnika y toda la especie estaba asentada ya fuera en su interior, sus ramas o sus alrededores, era como una madre para ellos. Actualmente el árbol sigue en pie, de manera increíble, tras el suceso que acabó con la extinción de los Shadnika, pero sus habitaciones y pasillos están vacíos pues ya no vive nadie allí.

Su único propósito actual es actuar como lugar sagrado para los Skywalker, pues los Skywalker antiguos lo protegerán con su vida al ser el último nexo de unión que queda entre ellos y sus una vez mejores amigos y compañeros. El árbol se encuentra en medio de un claro en una de las islas más grandes del planeta, rodeada por gigantescos precipicios que hacen que sea prácticamente imposible acceder desde cualquier sitio que no sea el aire. Además, el bosque que rodea el Santuario está formado por árboles de hojas rojizas

BRIEFING

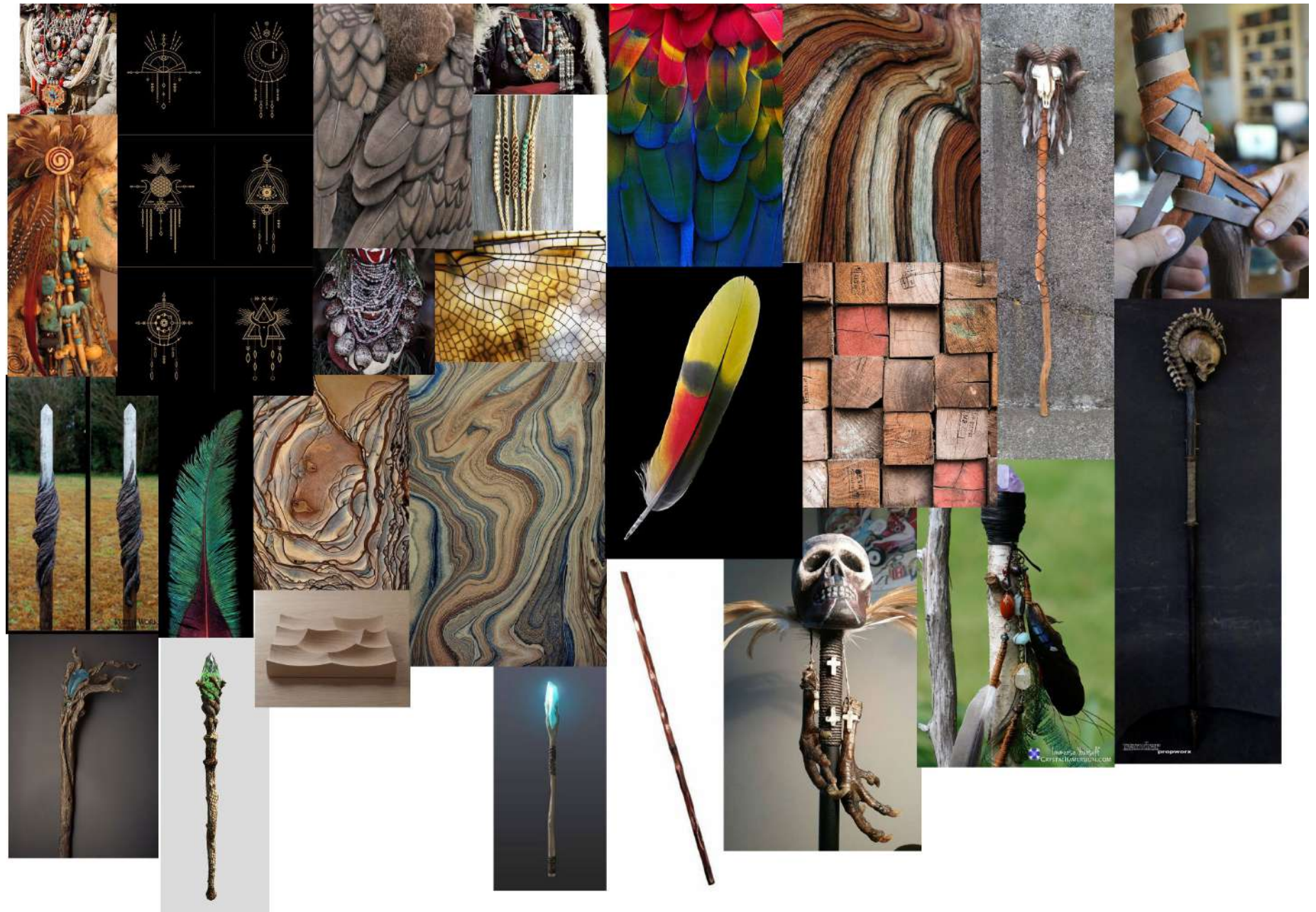
El Bosque

Una gran fracción del bosque del continente principal, hogar de la manada de Asuk. Está cubierto por árboles de especies nunca vistas antes, plantas de formas extrañas y colores brillantes. El bosque se abre a una amplia pradera donde la manada a menudo se mueve a pastar y los más jóvenes a jugar y hacer carreras. Por la noche todo el ambiente se transforma: gran cantidad de las especies de plantas de la zona son bioluminiscentes y se encienden por la noche para dar un nuevo espectáculo de color totalmente diferente al que se puede ver durante el día.

LA ARMADURA DE BJARKE



EL BASTÓN DE ÚRELAD



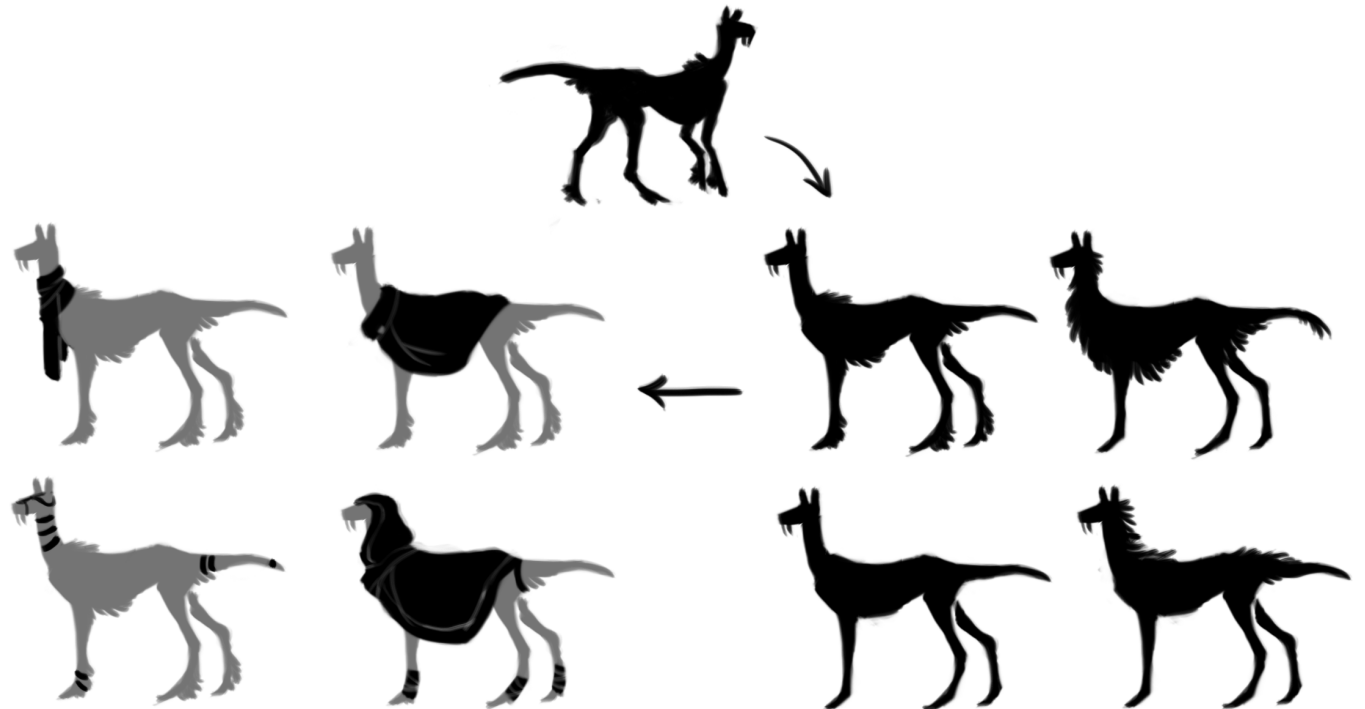


PERSONAJES

Asuk: Siluetas

Para las primeras siluetas de Asuk tenía dos ideas en mente: es un personaje amigable y agradable, y lo que ya he comentado de que es bastante normal físicamente. A partir de eso fui probando variaciones de las formas de la especie que ya tenía en mente centrándome en usar formas más redondeadas o cercanas al diseño base de esa especie para que no destacara demasiado.

Tras elegir por qué línea quería seguir hice una segunda depuración probando también el añadirle algún accesorio porque el juego se centraría en su viaje, y acabé eligiendo el segundo porque le serviría para cubrirse al cruzar el desierto y otros climas accidentados.



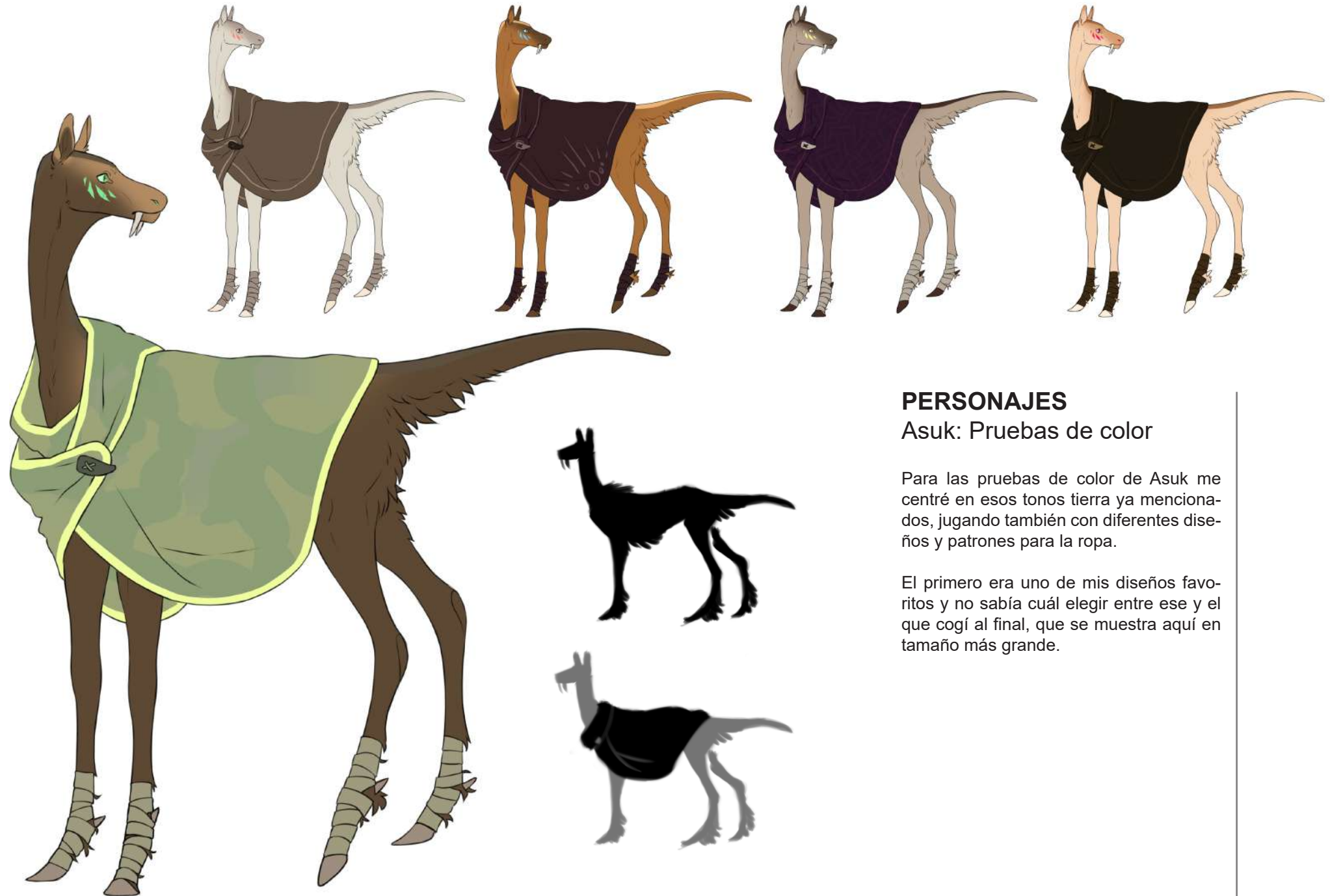


PERSONAJES

Ragnar: Siluetas

Al contrario que Asuk, Ragnar es un ex-guerrero y la idea general era que fuera un personaje grandote (o peludo), pero también quise jugar con la posibilidad contraria- que fuera más elegante y ganara sus batallas con astucia. Se podrían dividir las siluetas en esos dos tipos.

Al igual que con Asuk cogí las características de las siluetas que más me gustaban e hice una depuración probando más cosas. Aquí más que nada me centré en los cuernos que eran una de las características principales de Ragnar, llamado "el rey destronado" porque tiene una cornamenta deforme que parece una corona y quería reflejar esa idea.

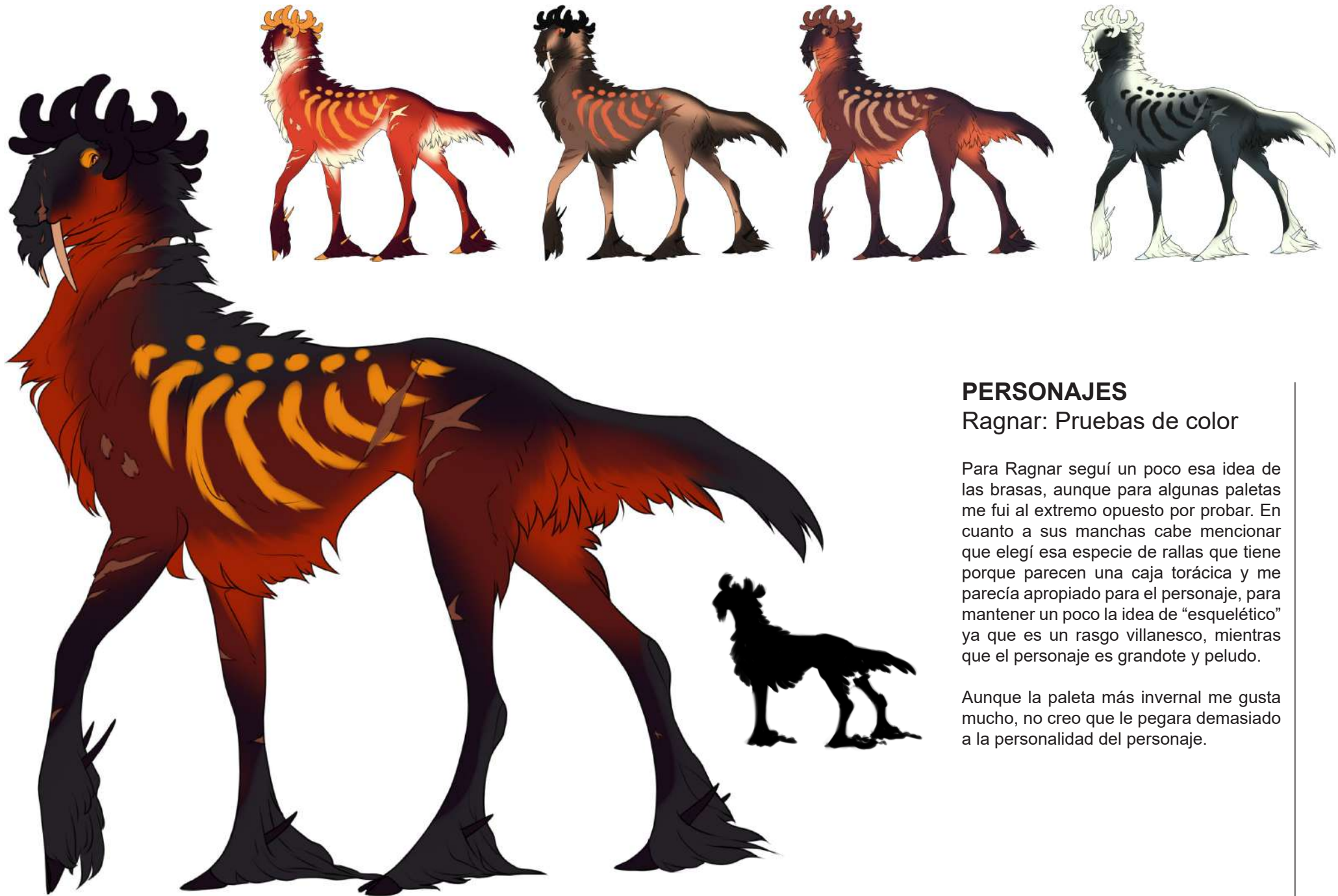


PERSONAJES

Asuk: Pruebas de color

Para las pruebas de color de Asuk me centré en esos tonos tierra ya mencionados, jugando también con diferentes diseños y patrones para la ropa.

El primero era uno de mis diseños favoritos y no sabía cuál elegir entre ese y el que cogí al final, que se muestra aquí en tamaño más grande.

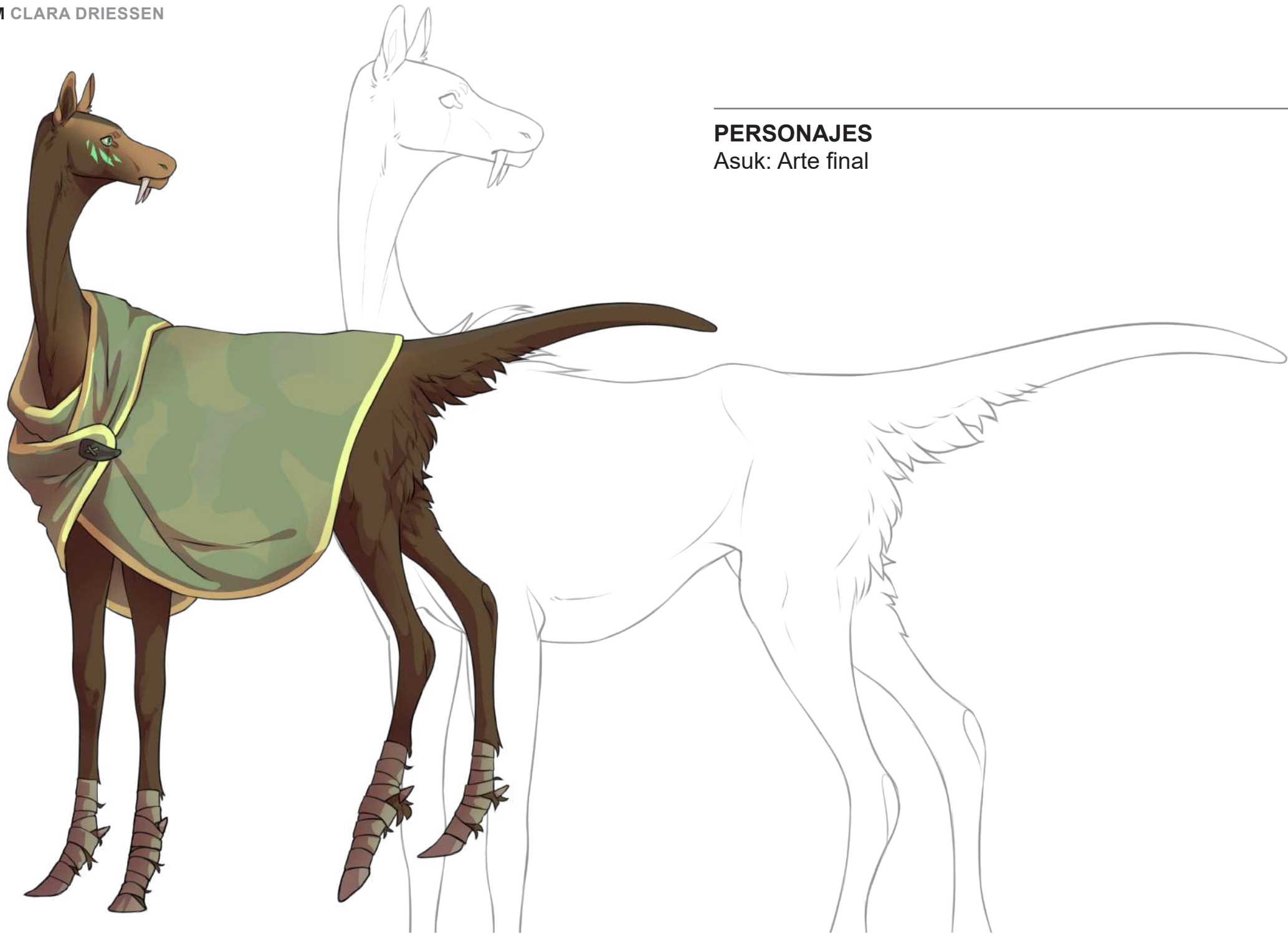


PERSONAJES

Ragnar: Pruebas de color

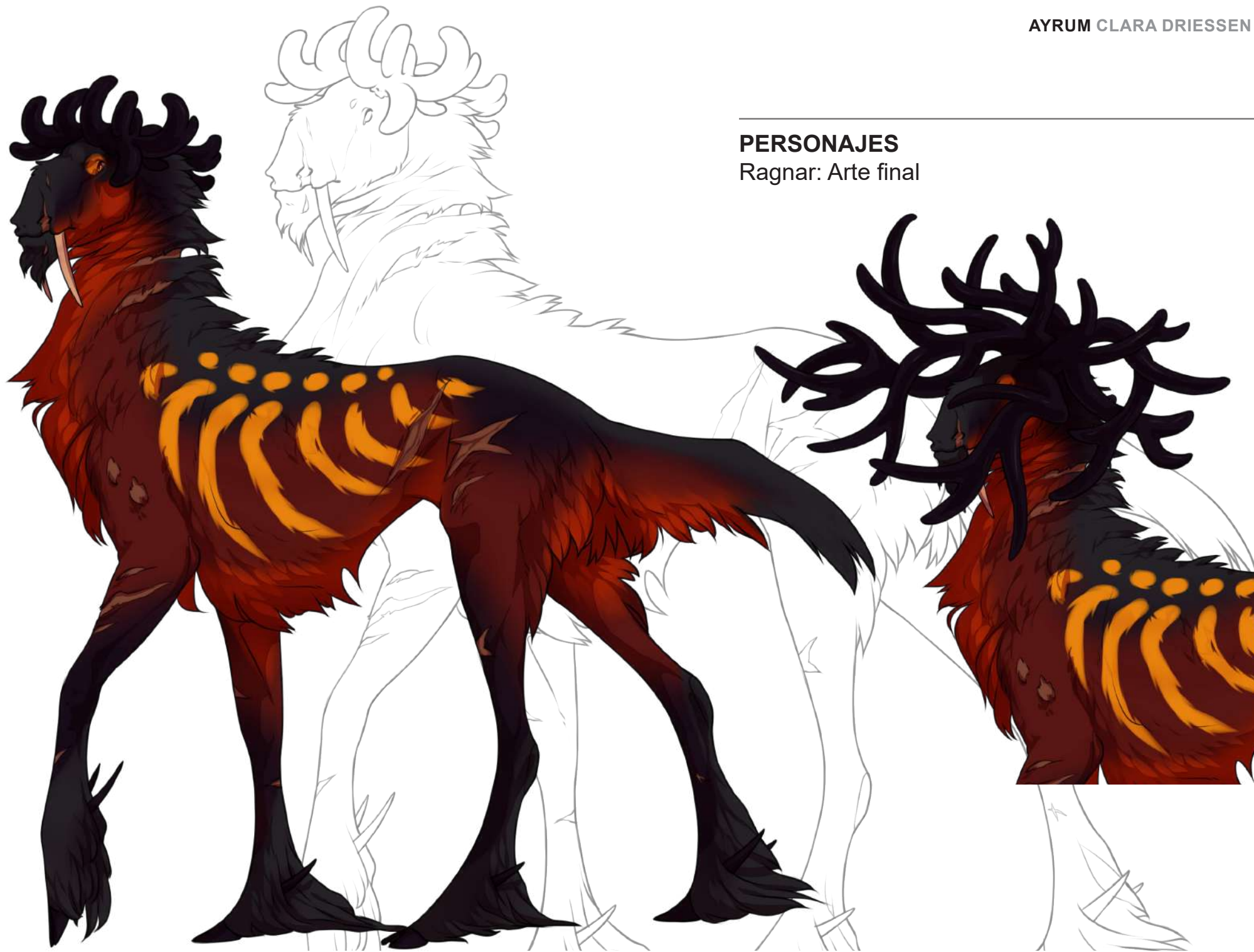
Para Ragnar seguí un poco esa idea de las brasas, aunque para algunas paletas me fui al extremo opuesto por probar. En cuanto a sus manchas cabe mencionar que elegí esa especie de rallas que tiene porque parecen una caja torácica y me parecía apropiado para el personaje, para mantener un poco la idea de “esquelético” ya que es un rasgo villanesco, mientras que el personaje es grandote y peludo.

Aunque la paleta más invernal me gusta mucho, no creo que le pegara demasiado a la personalidad del personaje.



PERSONAJES

Asuk: Arte final



PERSONAJES

Ragnar: Arte final

PROPS

Bastón de Úrelad: Siluetas

Úrelad es un chamán y utiliza el bastón como conductor para su magia, así que era importante que tuviera alguna especie de gema o piedra que representara una fuente de poder.

No se me da demasiado bien diseñar objetos y por eso las primeras siluetas son un poco más rígidas y simples, pero a al llegar a las tres últimas me solté pensando que tampoco tenía por qué ser el típico bastón ya que lo iba a llevar una especie de ciervo alienígena así que probé formas más exageradas. Cabe mencionar que la cultura de esta especie es tribalesca y por eso la temática de plumas, pulseras y huesos.



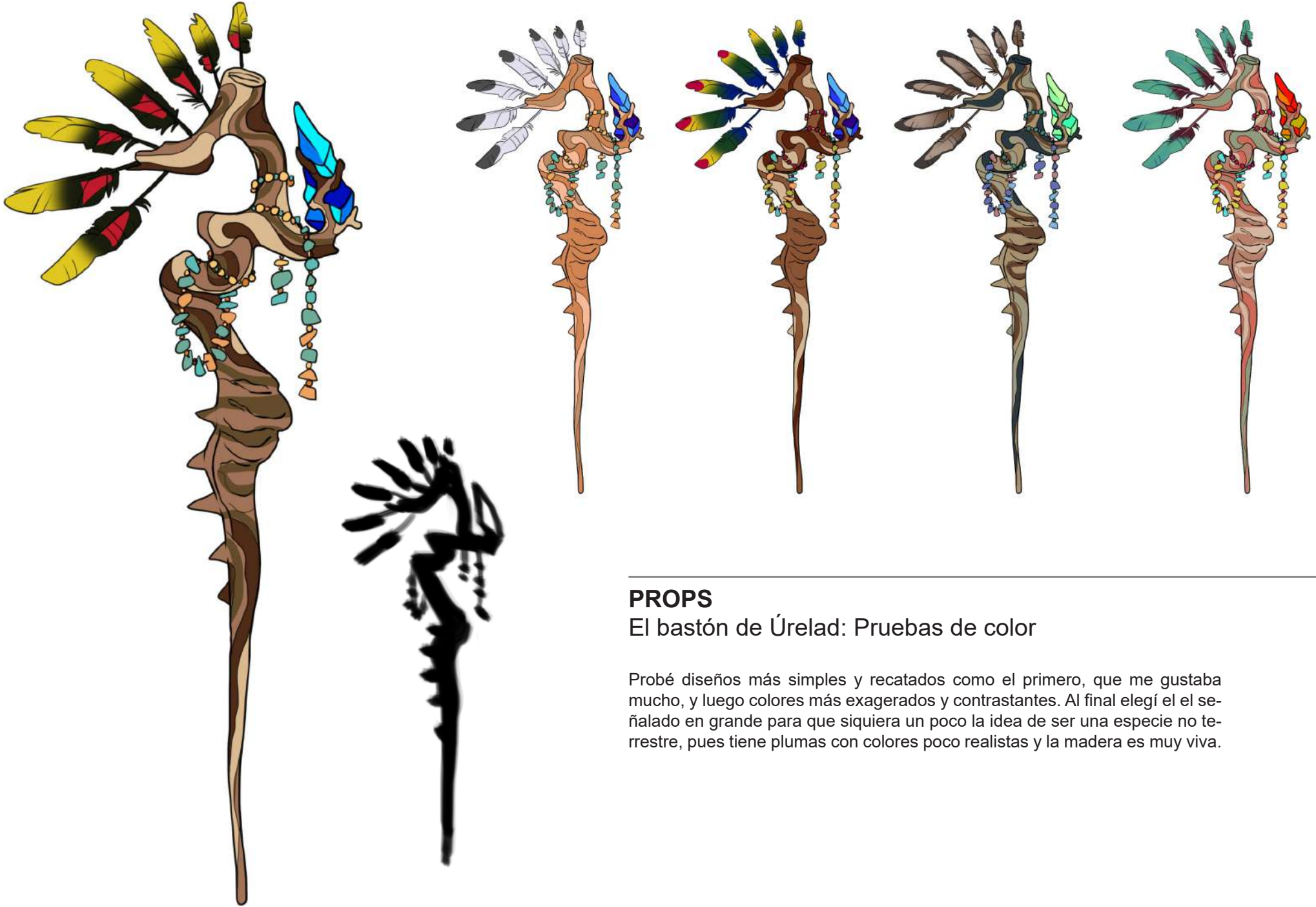
PROPS

Armadura de Bjarke: Siluetas

Porque la cultura de esta especie es tribalesca, para la armadura también me quise alejar de utilizar mucho hierro y cosas complejas y centrarme en una armadura parecida a la de los caballos, que es mayormente cuero y telas gruesas o muchas capas de ropa.

Hay algunas siluetas más inspiradas en la armadura de los caballos, siendo más arregladas y elegantes, y otros diseños más centrados en la comodidad, como el segundo. El quinto fue por probar como quedaría si fuera más hacia el terreno de la intimidación más que ser práctico a la hora de combatir.





PROPS

El bastón de Úrelad: Pruebas de color

Probé diseños más simples y recatados como el primero, que me gustaba mucho, y luego colores más exagerados y contrastantes. Al final elegí el el señalado en grande para que siquiera un poco la idea de ser una especie no terrestre, pues tiene plumas con colores poco realistas y la madera es muy viva.



PROPS

Armadura: Pruebas de color

Para la armadura elegí esa paleta final porque me parecía que podía usarse tanto para guerrear, al tener un diseño más oscuro que podía ayudarle a camuflarse por la noche y en la sombra (e incluso pensé que podía seguir un poco la idea de las rallas de los tigres) y a la vez era elegante para ceremonias más serias.

Los otros diseños me parecían un poco demasiado llamativos para una armadura.

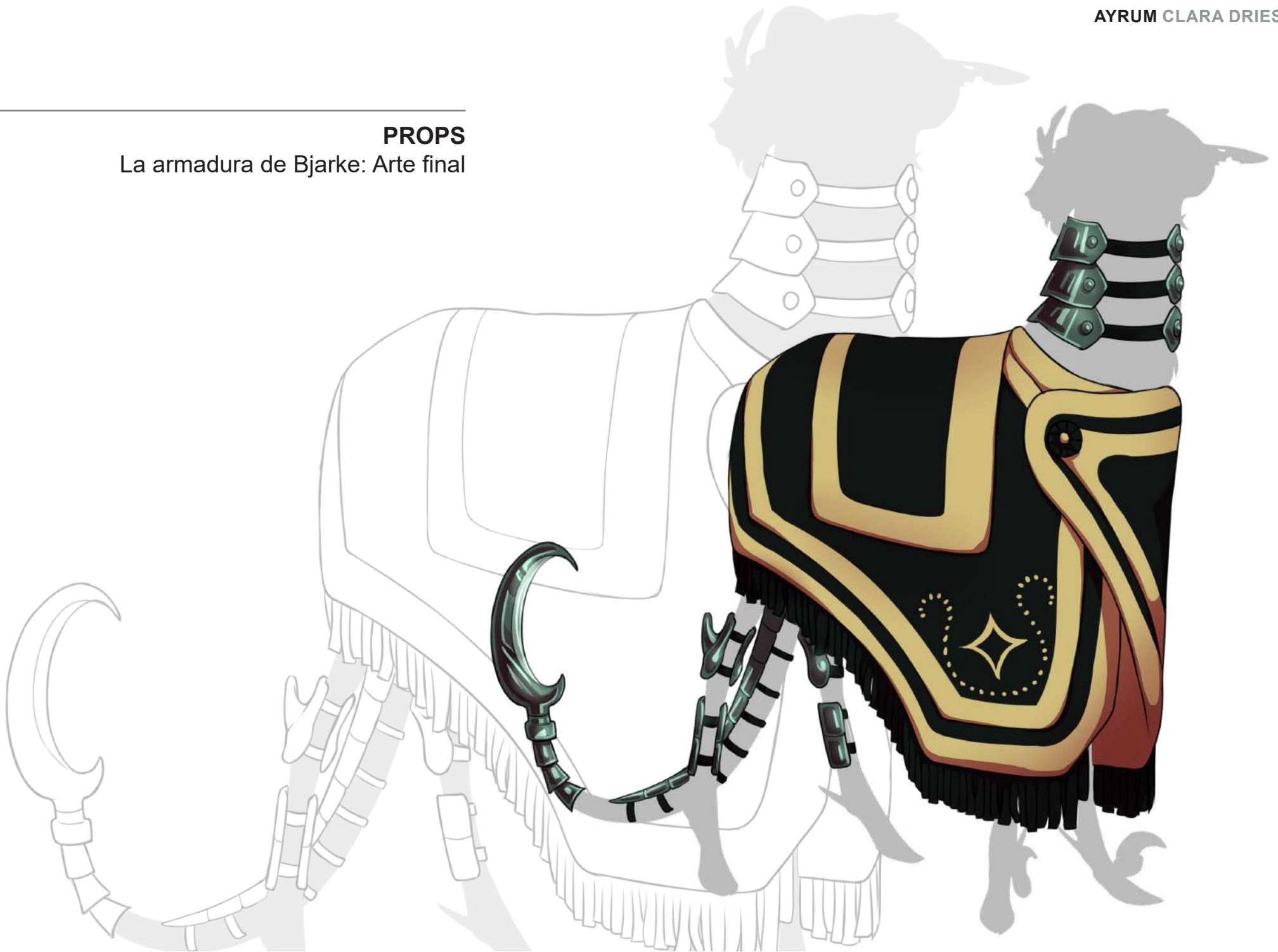


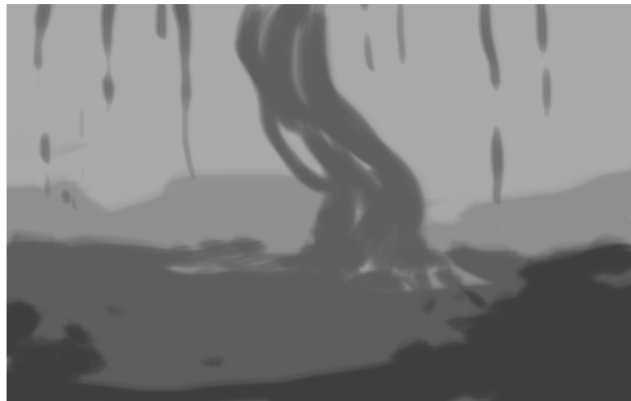
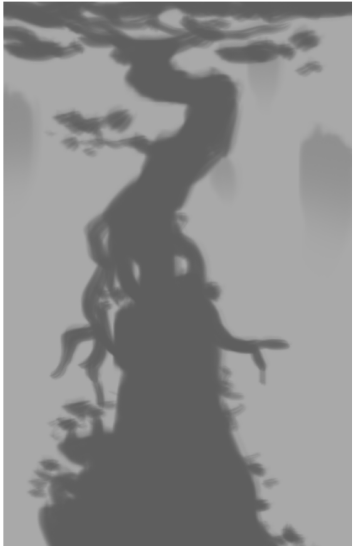
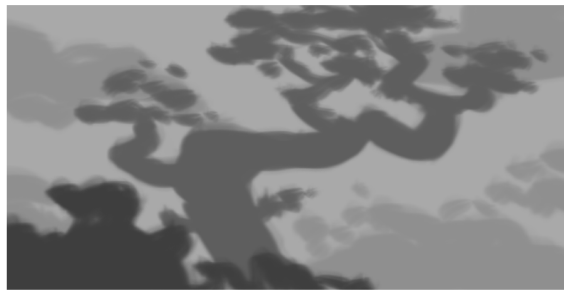
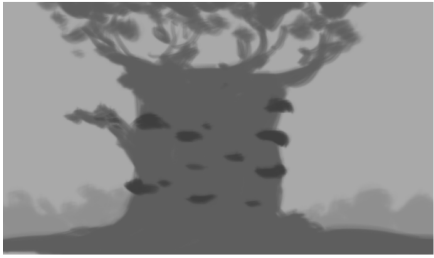
PROPS

Bastón de Úrelad: Arte final

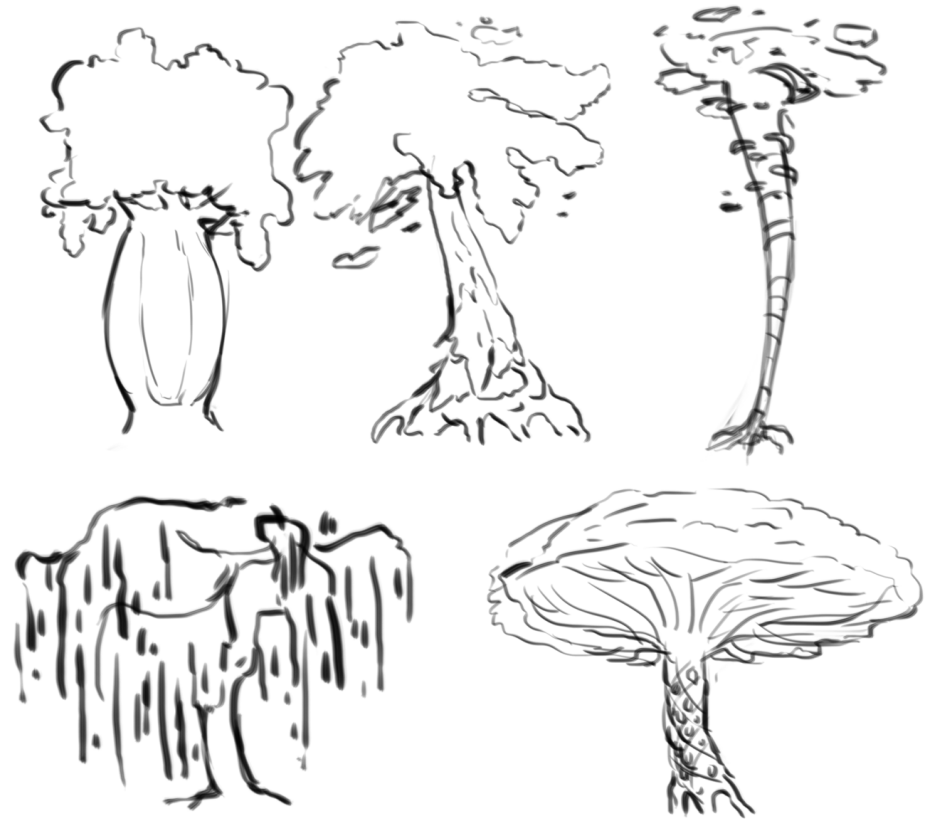
PROPS

La armadura de Bjarke: Arte final





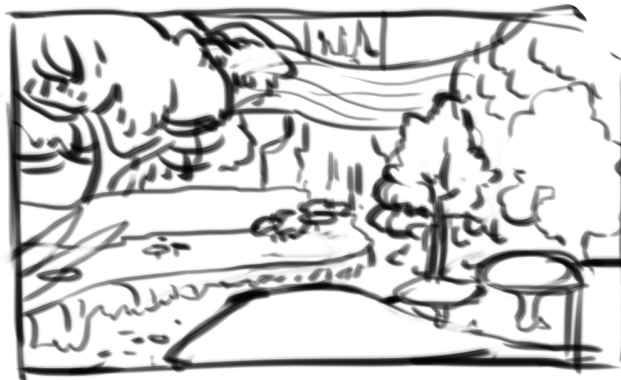
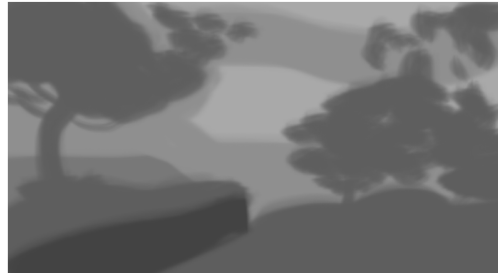
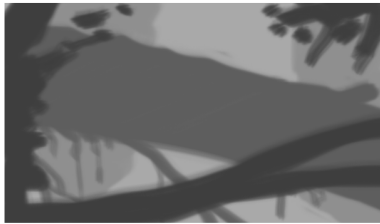
-vertical ↗
↶



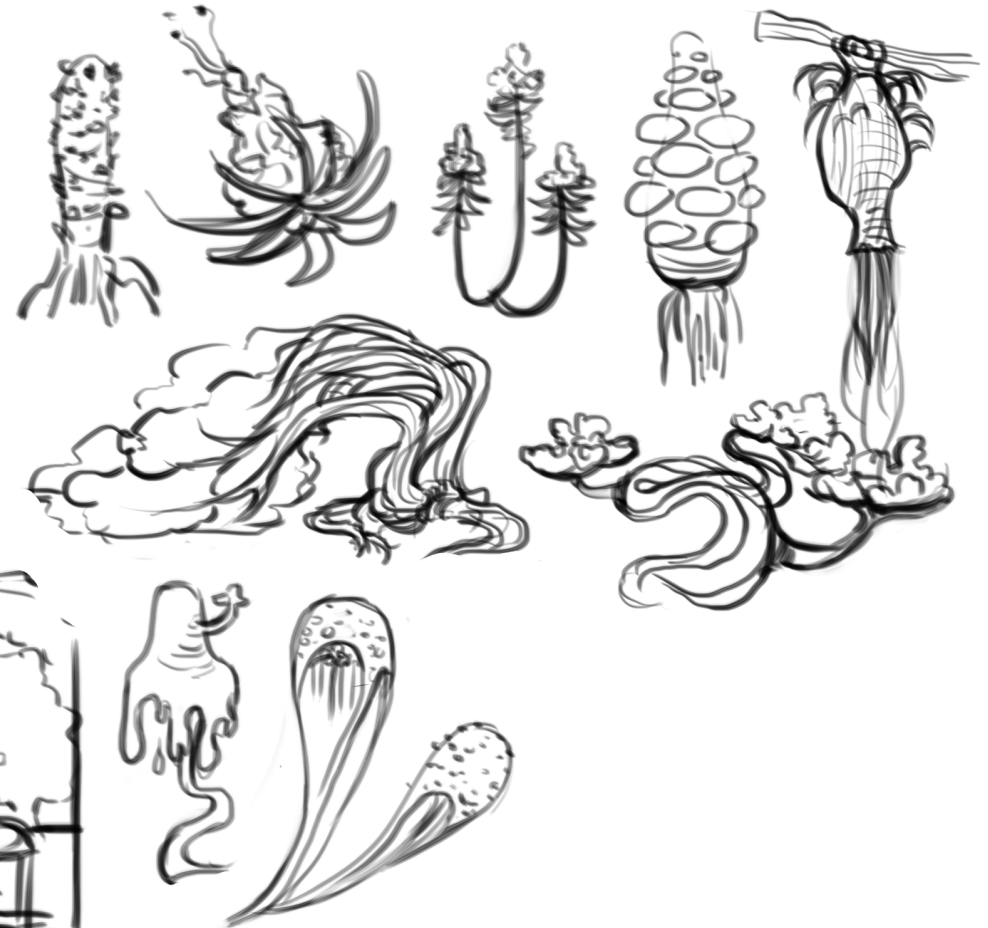
ESCENARIOS

El Santuario: Bocetos

Este escenario o paisaje es un árbol titánico que llaman El Santuario donde vivía otra de las especies del planeta que ahora está extinta. Más que nada me centré en cómo intentar encuadrar algo tan grande y que *pareciera* grande en la escena, cosa que creo que no logré demasiado en el arte final pero sí en la escena en la que sale.



- árbol caído/raíz
←



ESCENARIOS

El bosque: Bocetos

Hice algunos bocetos de ideas de plantas porque no sabía por dónde coger los bocetos, pero al final me lancé. Este bosque supuestamente tiene algunos árboles que son muy grandes y por eso gran cantidad de los thumbnails tienen árboles caídos grandes de fondo, para dar esa idea de escala.

ESCENARIOS
El Santuario: Grisalla



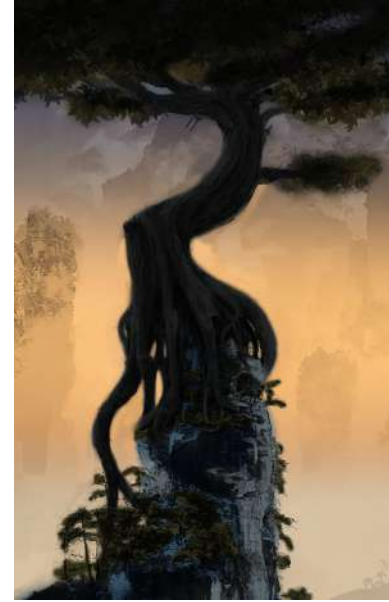
ESCENARIOS
El bosque: Grisalla





ESCENARIOS

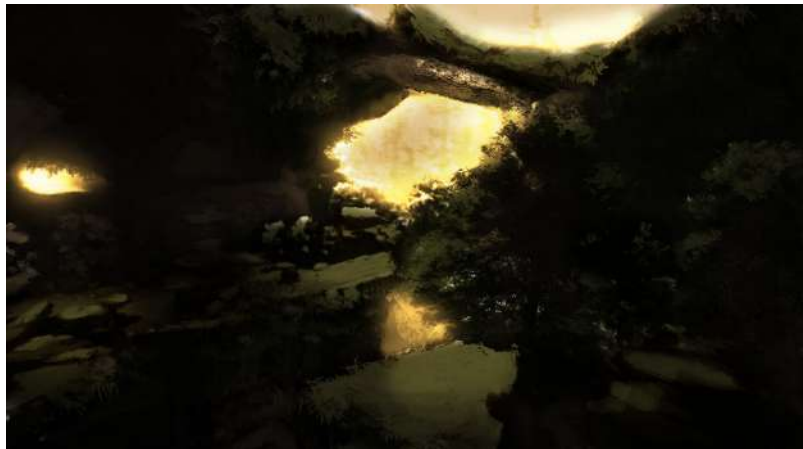
El Santuario: Pruebas de color





ESCENARIOS

El bosque: Pruebas de color





ESCENARIOS

El Santuario: Arte final



ESCENARIOS
El bosque: Arte final



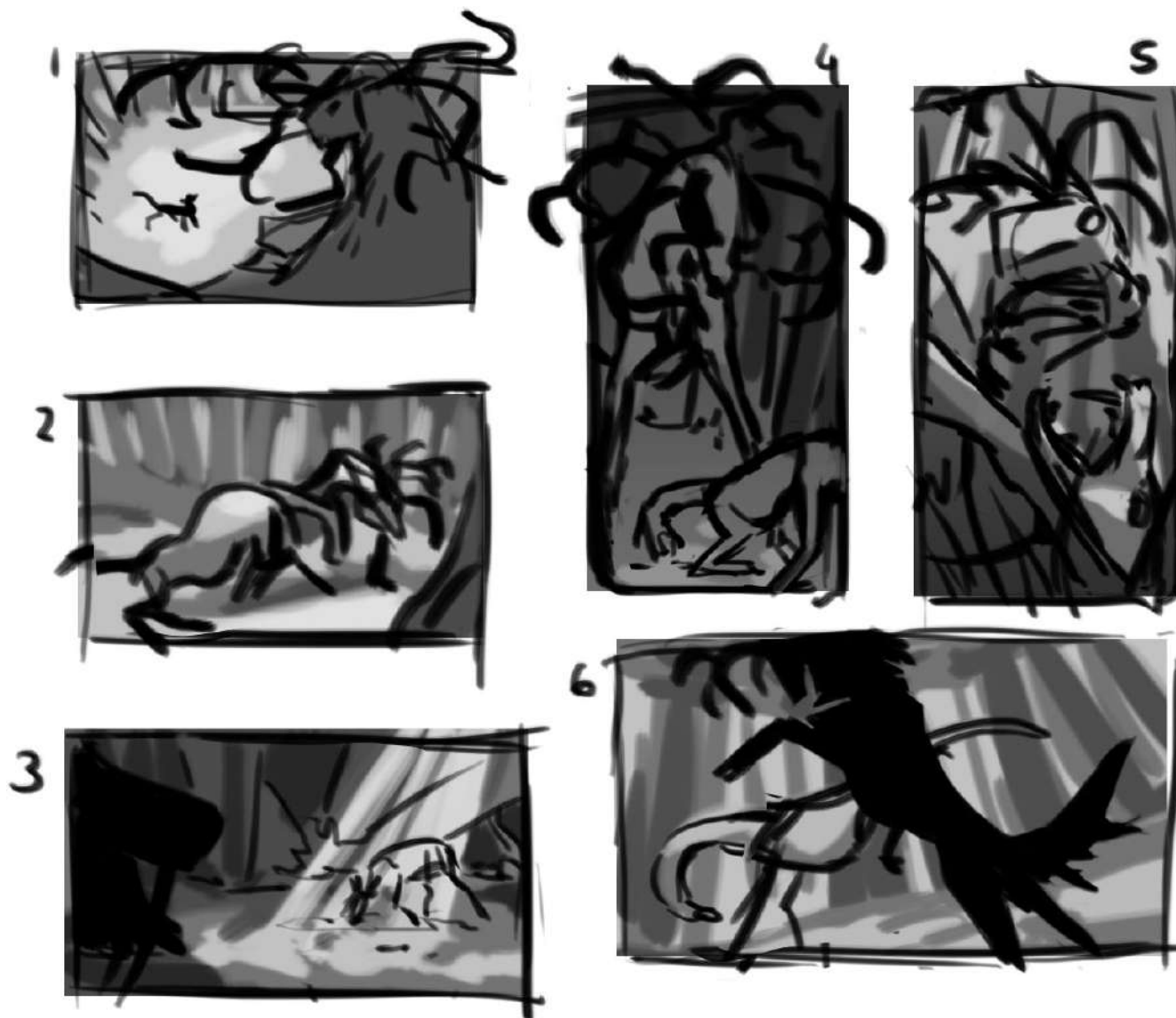
ESCENAS

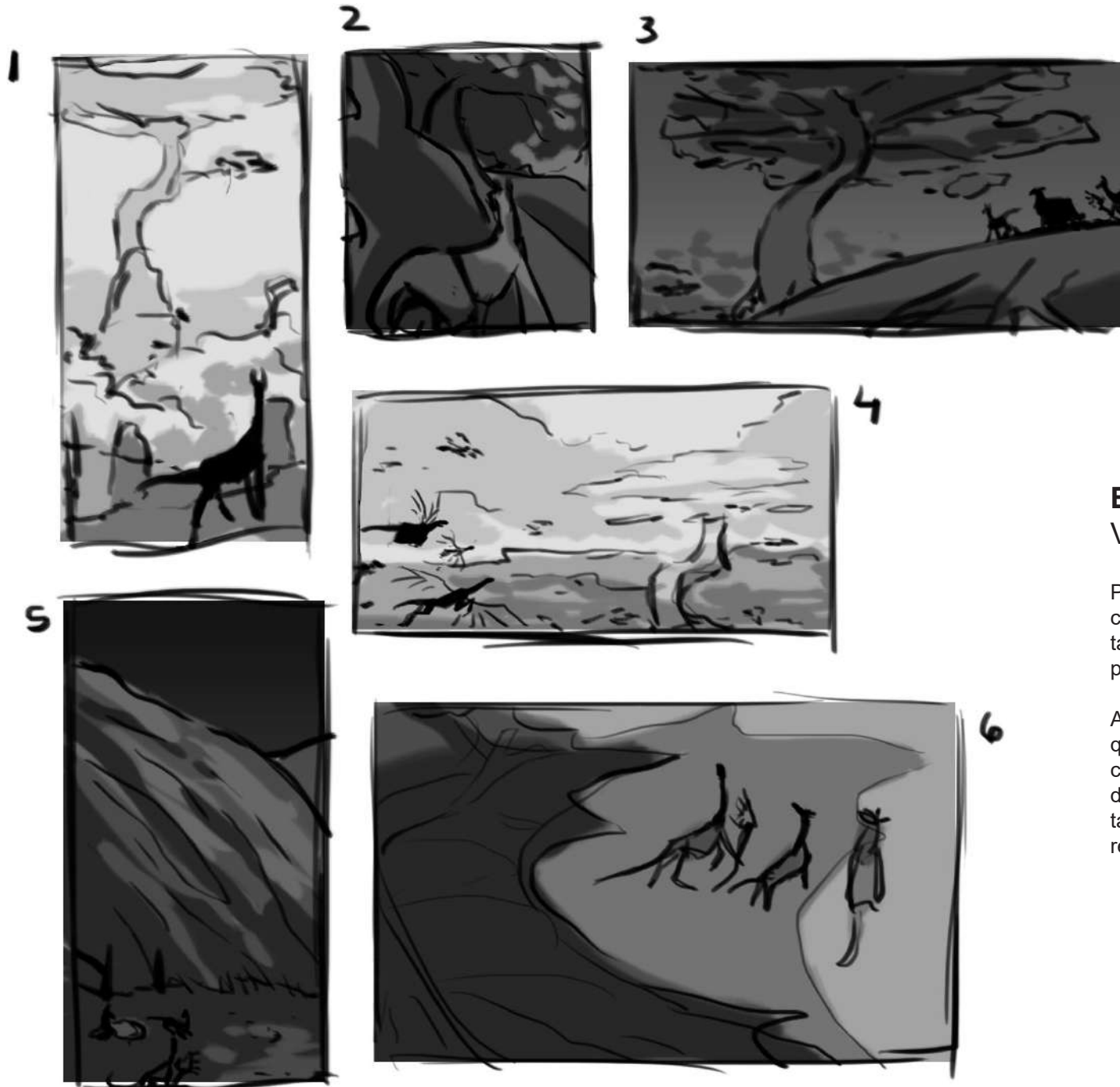
La batalla: Thumbnails

Elegí dos escenas principales de la historia: uno de los primeros encuentros y batalla entre Asuk y Ragnar y para la otra la primera vez que Asuk y compañía van al Santuario.

Para la primera escena hice unos cuantos bocetos, tanto del primer encuentro (1), de la batalla en sí (que son el 2, 5 y 6) y luego el final con Asuk gravemente herido (que son el 3 y el 4).

Elegí la primera escena porque me gustaba el contraste dramático entre Ragnar en primer plano y Asuk en el segundo y como representaba la clara superioridad de Ragnar, e incluso como la composición circular hacía que pareciese que se iba a abalanzar sobre él.





ESCENAS

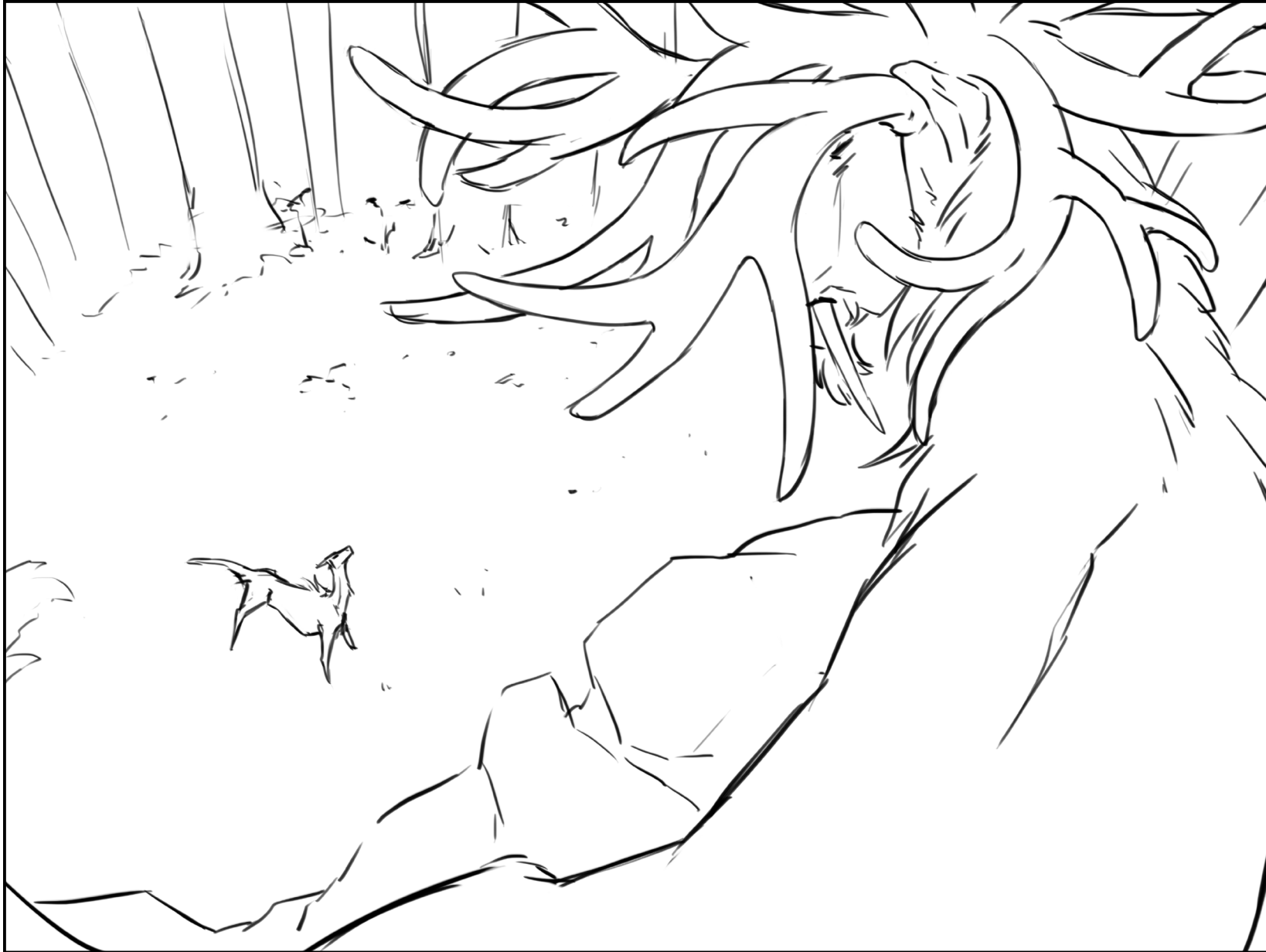
Viaje: Thumbnails

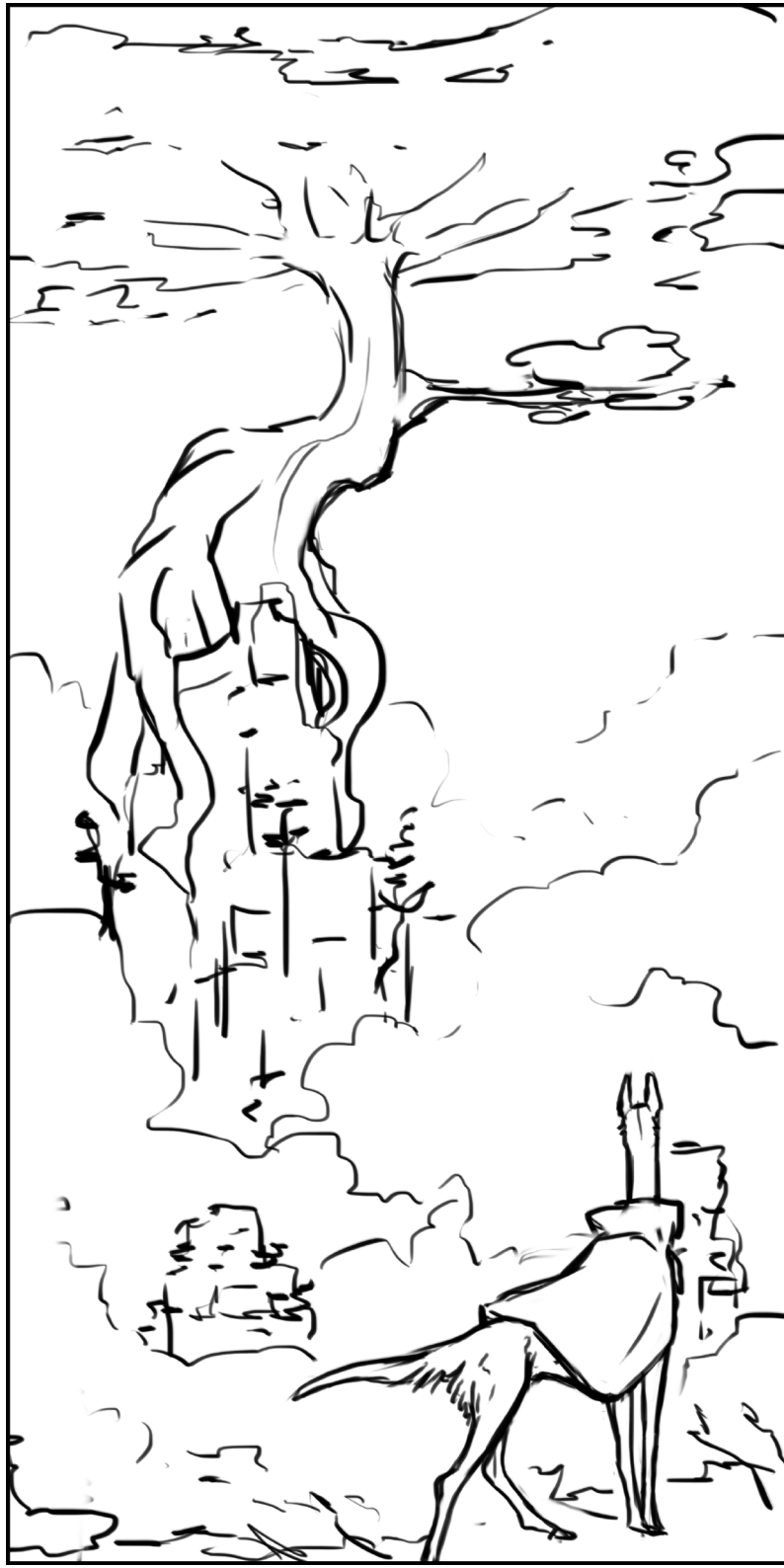
Para la segunda escena, simplemente me centré en que quedara claro el tamaño titánico del árbol en comparación con los personajes.

Al final elegí la primera composición porque pensé que representar al árbol apareciendo de golpe entre las nubes, sorprendiendo a los personajes por su increíble tamaño quedaba bien y era una buena reacción para una vista así.

ESCENAS

La batalla: Lineart (provisional)





ESCENAS

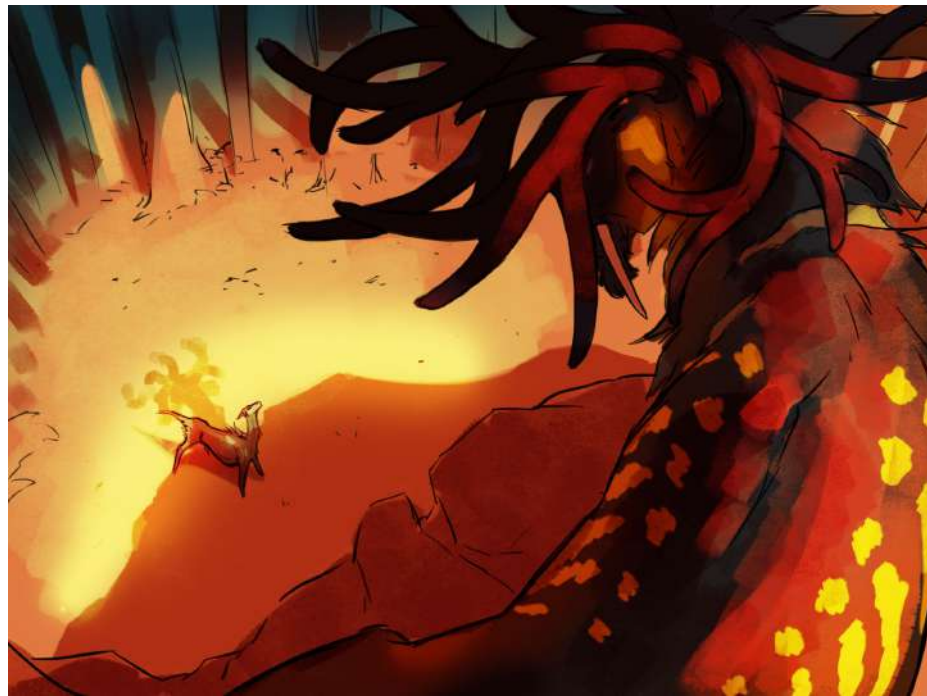
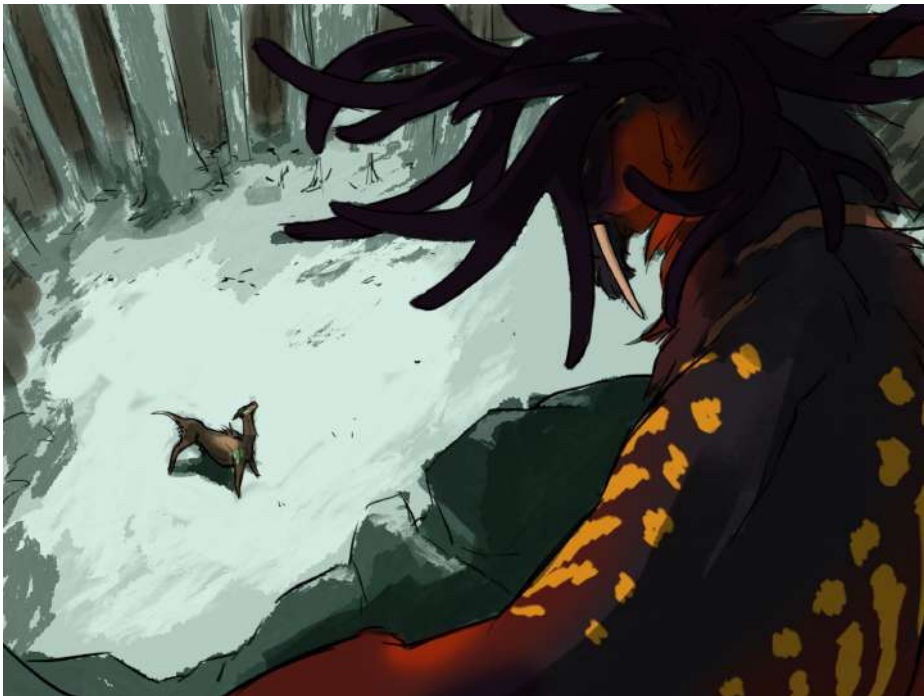
Viaje: Lineart (provisional)



ESCENAS

La batalla: Pruebas de color

Para la primera escena sabía que quería una paleta que contribuyera a esa idea de encuentro dramático y por eso todas son escenas con bastante contraste. La primera es más exagerada y estilizada, la segunda más contrastada dejando a Ragnar prácticamente en forma de silueta y la tercera me gustaba por la idea de proyectar la sombra de Ragnar sobre Asuk como si se abalanzara sobre él antes de realmente atacarle, pero la luz tan amarilla me parecía que tenía como mensajes subliminales de alegría y positividad e incluso esperanza y no era la más apropiada para la escena.



ESCENAS

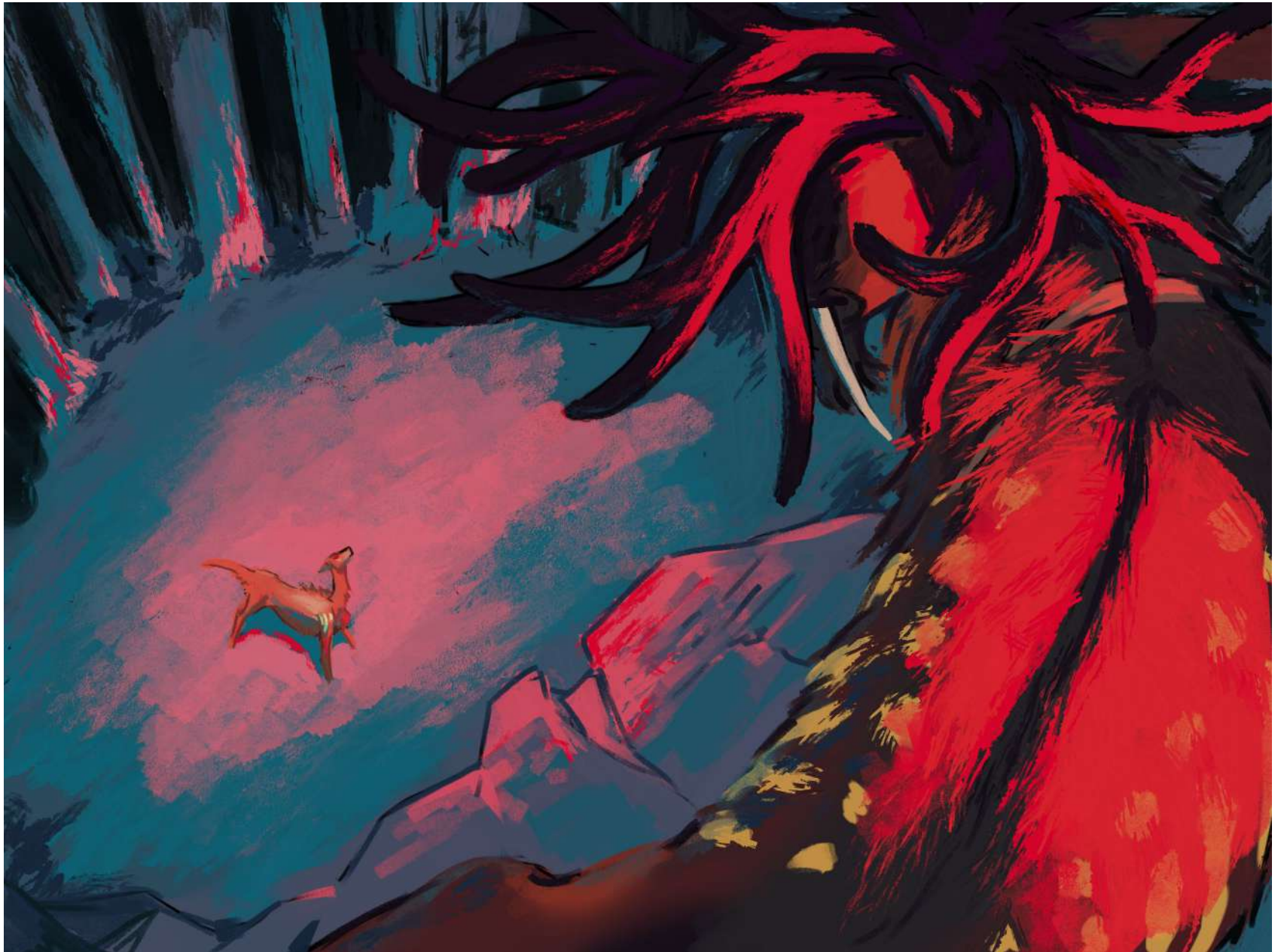
Viaje: Pruebas de color

Para la primera paleta quise probar una escena más de niebla en la que el árbol fuera muy poco visible para contribuir a esa idea del árbol apareciendo entre las nubes. En la segunda es un día nublado con la silueta más fuerte pero sentí que quedaba demasiado contrastada, y la tercera tiene colores más saturados para darle un aire de nostalgia o asombro con luces algo más dramáticas. Al final mezclé un poco la primera y tercera.



ESCENAS

La batalla: Arte final



ESCENAS

Viaje: Arte final

Más que nada comentar para ambas escenas que gracias a los ejercicios anteriores aprendí a no detallar la grisalla previamente para tener más libertad a la hora de cambiar la luz y la hora del día para las pruebas de color, y de hecho de esta forma fui muchísimo más rápido y no me quedé tan estanca-da con cómo cambiar la luz. También, que al estar mucho menos detallada luego me pude centrar en el arte final y darle un acabado más cohesivo y con detalle. Para las escenas finales no usé nada de Photobashing porque aunque es un recurso que me parece muy útil, quise llegar a un punto medio entre el estilo que tenía con los personajes en sus artes finales y no llegar a ese extremo de realismo con los paisajes que no tenía nada que ver con los personajes, sino llegar a un punto que funcionara para ambos elementos.





CONCLUSIONES

Como conclusión solo quería decir que esta asignatura me ha ayudado a aprender muchísimas bases que me faltaban o que no había considerado para mejorar aún más mi diseño de personajes, fondos y props de manera más exhaustiva.

A pesar de haber tenido más dificultad con los fondos, gracias a estos proyectos he conseguido encontrar pinceles y técnicas nuevas con las que me encuentro más cómoda renderizando imágenes, ahora solo me falta darle a aprender a detallar.

Por esto mismo, a pesar de haber tenido el tiempo más reducido para algunas partes de los proyectos, quiero agradecer la organización y el sistema de las clases porque me ha parecido muy útil y bueno en general. Ojalá pudiera coger concept art en cuarto otra vez, pero creo que no me cuentan los créditos al repetir. Así que al menos espero seguir más o menos en contacto si me aceptas como alumna del TFG. ¡Muchas gracias por todo, Paco!



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



AYRLIM

PRE-PRODUCCIÓN DEL TFG

CIRCVA (G type star - like sun)

- Luminosity = 0.75 Sol
- Mass = 0.92 sol
- Radius = 0.94 sol (1.88 diameter - 2611090.64 km)
- Lifetime = 1.23 sol (12.23 billion years)
- Temperature = 0.96 sol
- Habitable zone = 0.83 sol - 1.19 AU

AYRUM

- Mass = 0.80 Earth
- Radius = 1 Earth
- Gravity = 0.80 Earth
- Density = 0.80 Earth
- Escape velocity = 0.991031209 Earth (11.0995495 km/s)
- Albedo = 29%
- Semi-major axis = 0.85 AU
- Hill Sphere = 212.009379 earth radii
- Roche's limit = 2.89293989 earth radii
- Day length = 23.8h (24)
- Months per year = 7.4 months
- Axial tilt = 40° (higher than Earth, means it will be warmer and have more radical seasonal variation)
- Tropics = 40° north and south of the equator.
- Polar circle = 50° north and south of the equator.

Orbit:

- Eccentricity = 0.03
- Periapsis = 0.8245 AU (closest planet is to sun)
- Apoapsis = 0.8755 AU (furthest planet is to sun)
- Orbital period = 0.817023362 (298.409613 Earth days)
- Orbital velocity = 1.04036193
- Inclination = 0°
- Longitude of the ascending node = 0° (LoAN) (y axis)
- Argument of periapsis = undefined (AoP) (z axis)

Atmosphere:

- 74.9% Nitrogen
- 23% Oxygen (high oxygen- fires are more radical, things will burn hotter, faster and more easily. But it also allows for VERY BIG creatures. Ex: pre-historic insects) 1.7 earth's oxygen.
- 1% Carbon dioxide
- 1.05% Argon
- 0.05% trace gases

Atmospheric pressure at sea level = 2 atm

Average atmospheric atomic weight = 0.029198831 kg/mol

High density air makes for better hearing (long-distance), worse storms and easier flight.

Surface:

- 20°C/68°F temperature (1.44 earth's temp?)
- Habitable altitude limits = -1000 - 25000m (more toxic lowlands)
- How bright does the sun appear: 1.03806228 sun
- How big does the sun appear = 2.21176471 sun (1.17652362 degrees)
- How big does the moon appear = 0.8594375 degrees
- Total eclipse not a thing

Tides (deep open ocean):

- Lunar tides = 1.4049
- Solar tides = 1.543607572
- Lunar "standard tides": 0.097998047
- High tide: 0.758646 m
- Low tide: -0.758646 m
- Lunar + Solar "Spring tides":
- High tide: 1.592194089 m
- Low tide: -1.592194089 m
- Lunar - Solar "Neap tides":
- High tide: 0.074902089 m
- Low tide: -0.074902089 m

Moon is tidally locked!

PRI (rocky moon - bigger than Earth's)

- 90% silicate rock, 9% iron, 1% water ice
- Density = 0.66 (3.62 g/cm³)
- Radius = 0.3 earth (1911.3km)
- Mass = 0.018 earth masses
- Gravity = 0.2 earth

Orbit:

- Distance = 80 earth radii (509 680km)
- Inclination = 2°
- Eccentricity = 0.01
- Orbital period = 39.7916002 earth days

PLANETARY SYSTEM

- Inner boundary = 0.092 AU (max proximity to the sun)
- Outer boundary = 36.8 AU (max distance to the sun)
- Frost line = 4.2 AU

// AU = astronomical unit, the distance from the Earth to the Sun.

CHELNIR

- Semi-Major Axis: 0.19 AU
- Eccentricity: 0.07
- Periapsis: 0.1767 AU
- Apoapsis: 0.2033 AU
- Orbital Velocity: 2.20047842
- Longitude of the Ascending Node: 100 deg
- Argument of Periapsis: 50 deg
- Inclination: 2.14 deg

ICERAD

- Semi-Major Axis: 0.55 AU
- Eccentricity: 0.03
- Periapsis: 0.5335 AU
- Apoapsis: 0.5665 AU
- Orbital Velocity: 1.29333958

- Longitude of the Ascending Node: 0 deg
- Argument of Periapsis: Undefined
- Inclination: 0 deg

GATORALAAR

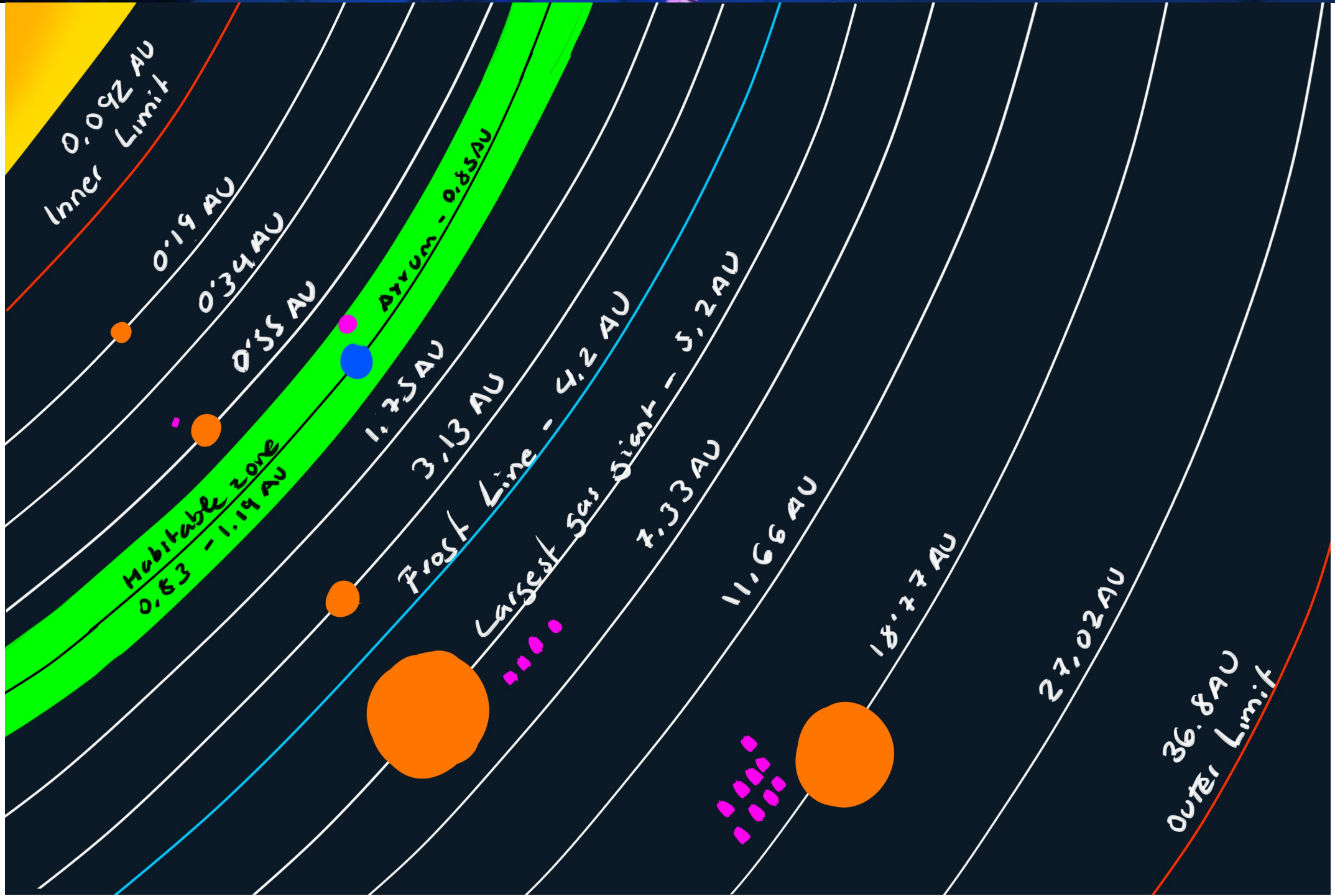
- Semi-Major Axis: 3.13 AU
- Eccentricity: 0.04
- Periapsis: 3.0048 AU
- Apoapsis: 3.2552 AU
- Orbital Velocity: 0.54215285
- Longitude of the Ascending Node: 75 deg
- Argument of Periapsis: 25 deg
- Inclination: 1.28 deg

KASTLEV

- Semi-Major Axis: 5.2 AU
- Eccentricity: 0.05
- Periapsis: 4.94 AU
- Apoapsis: 5.46 AU
- Orbital Velocity: 0.42062225
- Longitude of the Ascending Node: 40 deg
- Argument of Periapsis: 300 deg
- Inclination: 1.72 deg

ISTAMN

- Semi-Major Axis: 18.77 AU
- Eccentricity: 0.235
- Periapsis: 14.35905 AU
- Apoapsis: 23.18095 AU
- Orbital Velocity: 0.221391925
- Longitude of the Ascending Node: 200 deg
- Argument of Periapsis: 125 deg
- Inclination: 4 deg



Worm
5 pairs of flippers
Bilaterian
Armor
Hair cells (sensory organs)
Segmented
Digestive track
Gill slits and notochord
Sexual rep (dioecious)



Skurcel

Tagmosis?
4 Eyes
Flat body plan - eat microbial mats
Gills move under the body
Legs movement, others to flap water to gills like shrimp
Blood
Gonopods - better breeding

Better legs
Front ones get hooks to grasp prey
Eat everything but esp predation

When first plants appear - Start to go to shallow waters for protection when breeding
Spread to eat the first plants
"Lungs" - spiracles
CANT get large, passive respiration
Size depends on amount of oxygen, p big at the beginning
Pure muscle legs, v consuming, eventually polymer endoskeleton (not mineralized - less strong)
Thick waterproof skin
First still water-died for rep eventually evolve internal rep, cloacal kiss, male puts gametes on female's oviduct and then laid on land w waterproof soft skin (bunied)
Do something to eat better
Adaptable generalists
R-selection

Specialization to eat other plankton
Filters
Compressed body

Streamlined body plan
Tail fin
Flippers
Filter feeding
Blood
Sequential hermaphroditism?

Predator
Side graspers to hunt
Lobe fins for speed
Closed circulatory system
Lateral lines (sensory organ)

(evolve to eat new lilies)
Side graspers to limbs to break apart plant
Internalized cartilaginous skeleton for agility + speed
Plesi-like flippers?
Faster + bigger

Better stomach, kidneys, liver, pancreas, spleen, jaw (for breathing and passing water through gills)

Scales to move on mouth-teeth
Oral cone
Turns into prologica
More streamlining - better tail

Parasitic?
Kinda like a lamprey
Evolves a respiratory valve called velum to separate breathing from feeding and prevent blood from spilling when attached
Atrophy of fins
Die after spawning
Larvae burrow and filter-feed
Anti-coagulant fluid in mouth

May compete
Either diff home or diff prey

Maintained anguiform swimming
Big flat tail (all body is p much one big tail - eels)

"FISH"?
More developed simple skeleton for support
New stomach acid to help it break up food
Subcarangiform swimming OR plesi
Fins move towards the back part of the body (big flat tail)

Mineralized skeleton when levels lowers as a deposit
Smaller and nimbler
Amphibian?

TERRESTRIAL ANIMALS

Most fall extinct because of the new big predators
Move to shallow waters (coral reefs)
Specialized even more - Median-paired fin swimming (all thru side fins instead of tail)
More movement control
Laterally compressed body
Large dorsal and ventral fins
Camouflage coloring

*original
Also camouflage coloring

Specialized mouth bristles for filter feeding COOL SIDE
JAWS
*increases drag, swimming less efficient
VERY FUCKEN BIG
Gills limit size (white shark, Leeds, ~15m)
Countershading coloring

To avoid prey slipping away when feeding
Suction-feeding
Protrusion

Carangiform swimming
Favors fusiform shape
Tail must be more triangular
Large, muscular tail with crescent or lunate shape
More speed, less maneuverability
Dorsal or ventral fins
Streamlined head + jaw shape
Countershading coloring

TERRESTRIAL ANIMALS

Shallow dwellers
Bury in the sand
Strong electroreceptors
Adaptation to grasp and masticate prey
Suction-feeding?
They bury/camouflage and when prey passes overhead they jump
Ambush predators

"Amphibians"
Tends towards carnivory
BIG amphibians, like prehistoric
Trouble competing in land so it stays mostly in water
Feeds on the smaller water guys

Drop in temperatures and decrease in CO2 disrupt ocean currents
Deprive many areas of the sea of oxygen and nutrients
Plankton decreases quite a bit

Stay as water-lead amphibians
Still reproduce on water
Omnivorous or herbivorous
Fresh water dwellers

Zelleme

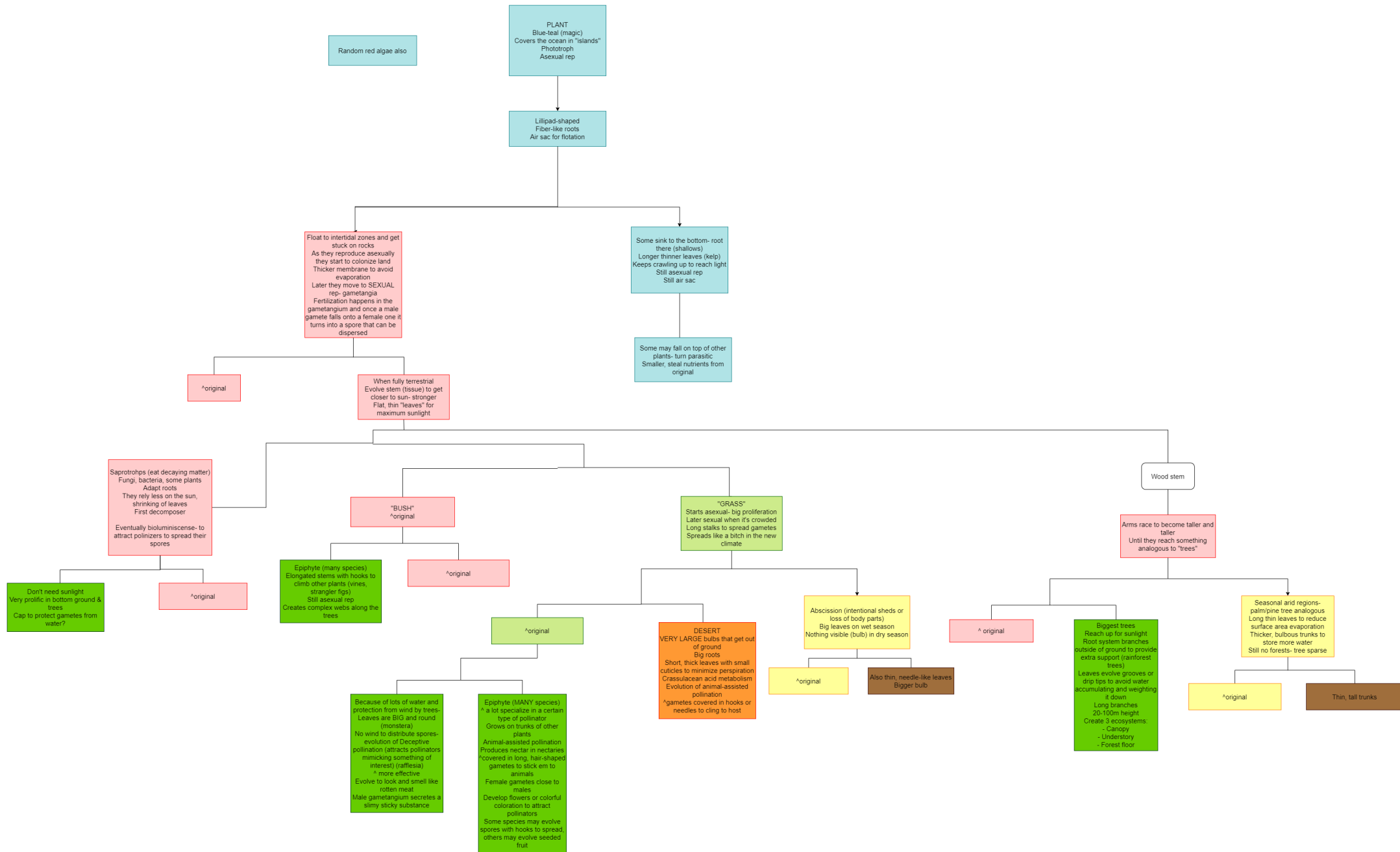
Bamlaar

Densamaron

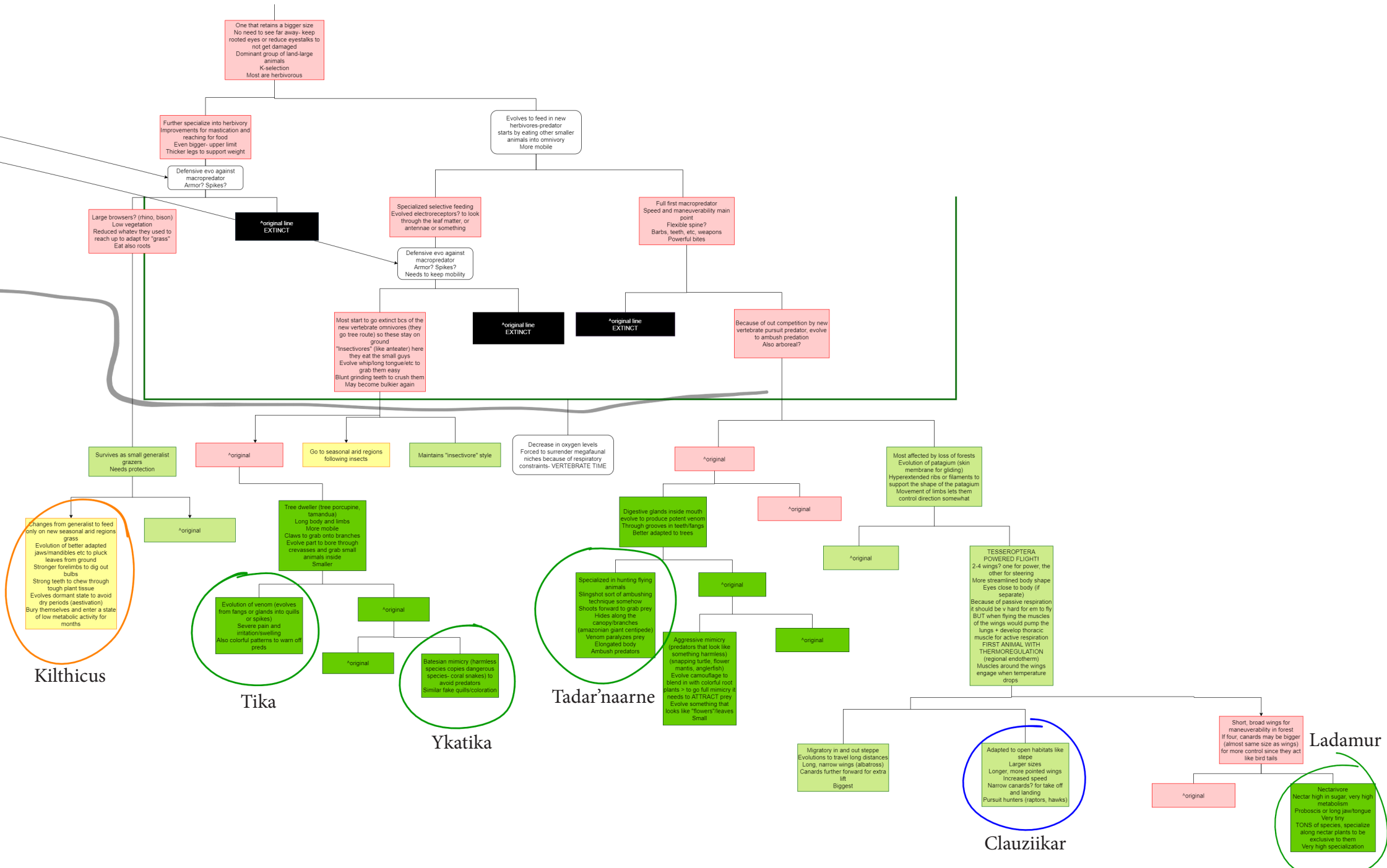
Protrusion jaw to grab prey
Thin hooked teeth
Feed on smaller fish

Hunts larger prey
Thunniform swimming (fastest)
All push on the tail
Torpedo-like body
Not as important to be aerodynamic to avoid turbulence
BIG TEEET THHH
Big bites (white shark)

DETALLES DEL CLADOGRAMA: PLANTAS



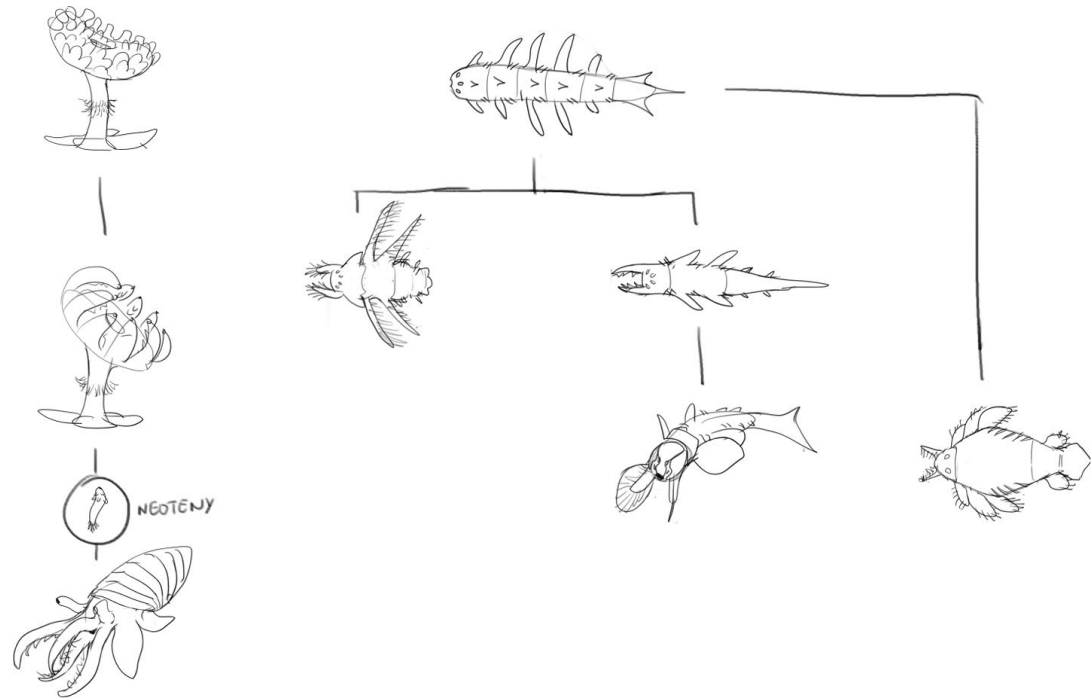
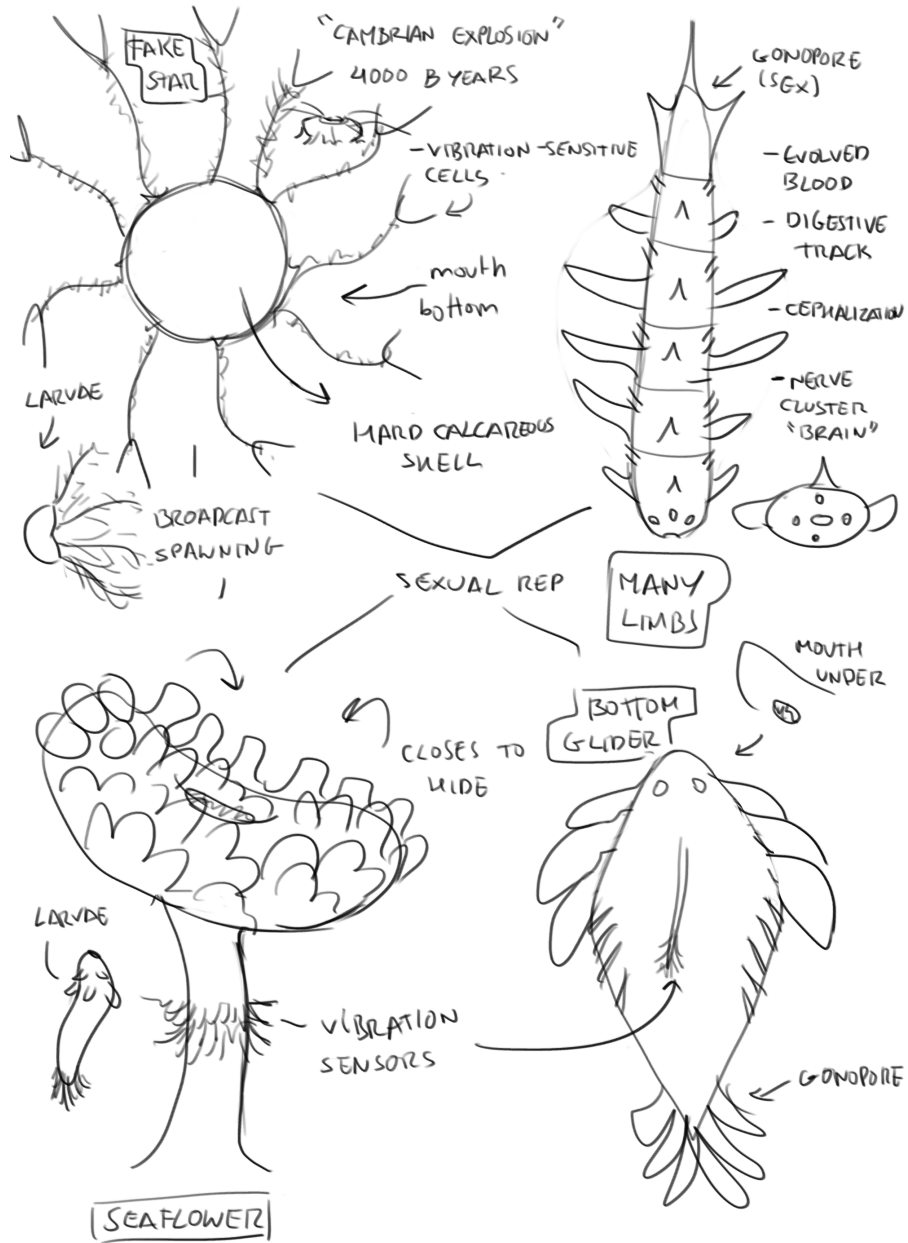
DETALLES DEL CLADOGRAMA: MALACOSTRÁCEOS

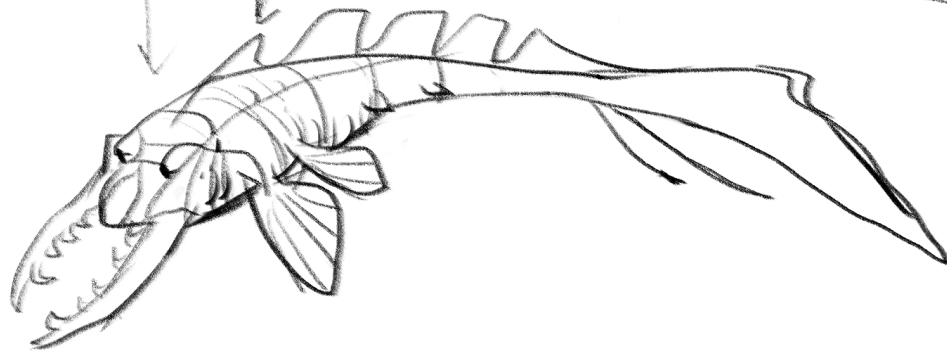
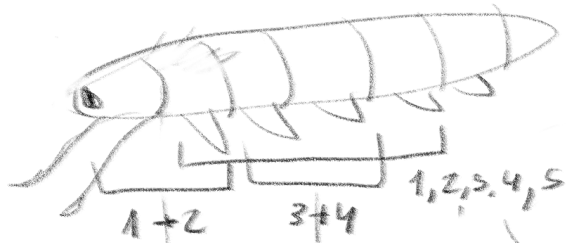




AYRUM

PROCESO





- 5 PART JAW ★ - SOMETIMES FUSED BOTTOM TWO OR INTERNALIZED SIDES
- 2 EYES
- 6 FINGERS



↓
SPIRACLES (PASSIVE RESP)
SHELL,
ARTHIPOD?



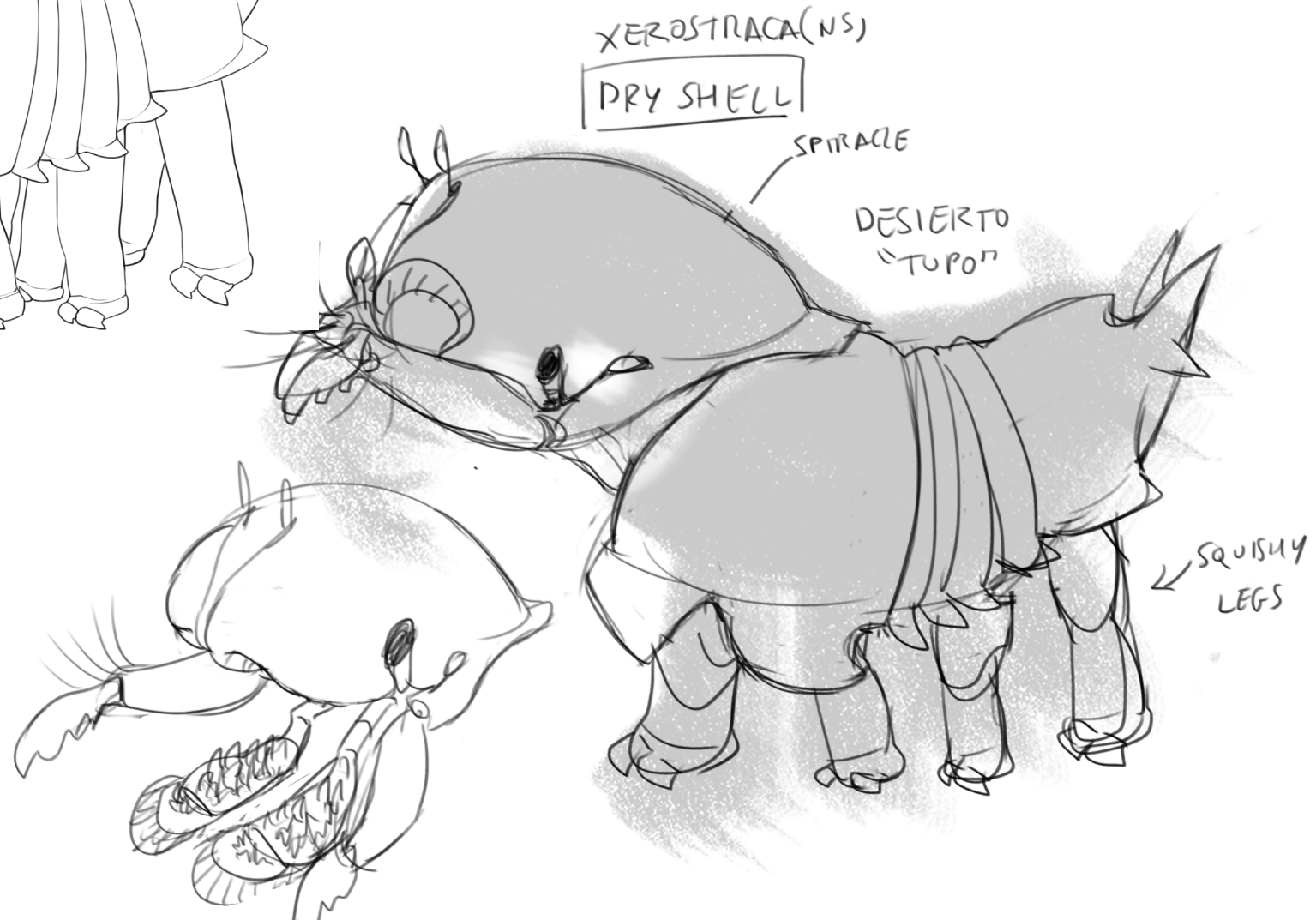
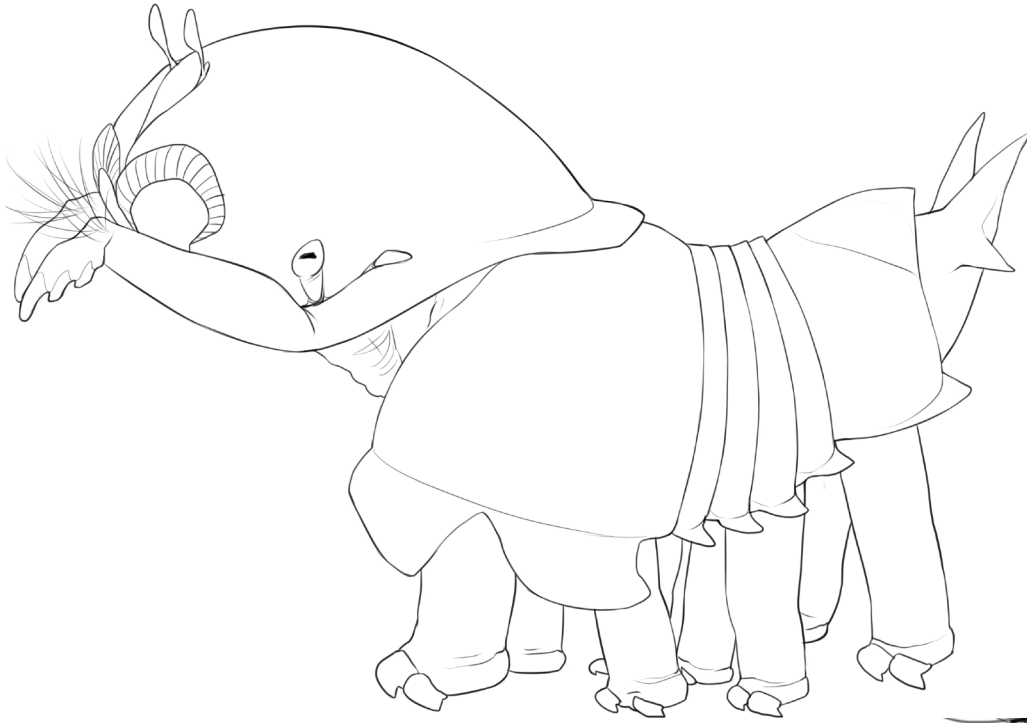
SHORT EYESTALKS

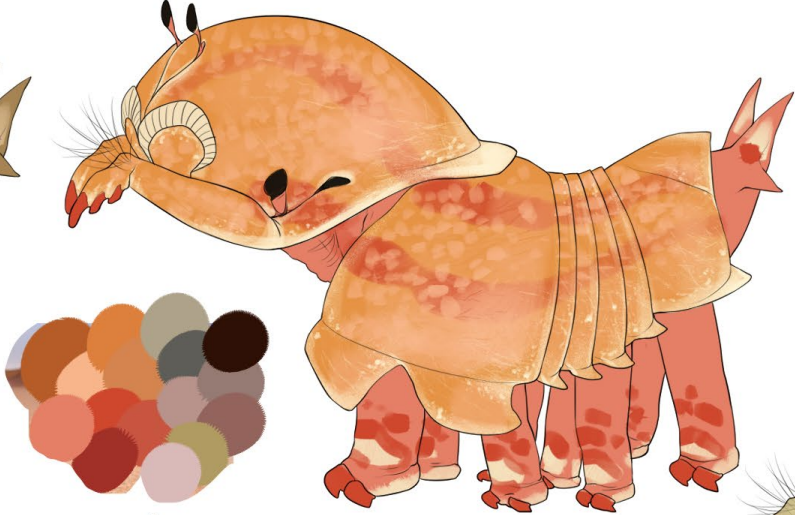
GRASS
MASTICATION
ADAPTATIONS

BIG
ARMOR/SPIKES

↓
RHINO/BISON

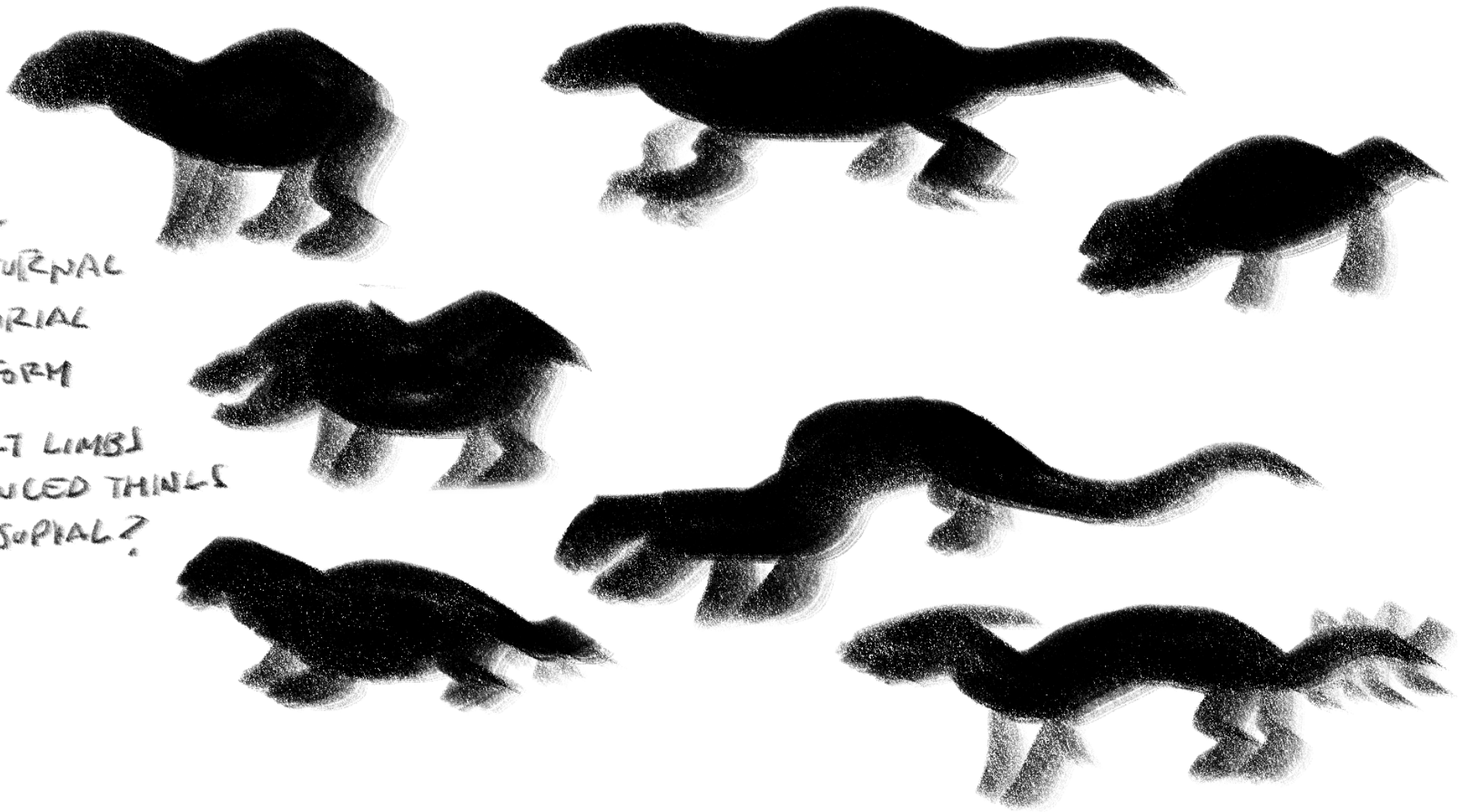
STRONG TEETH
DIGGING FORE-
LIMBS



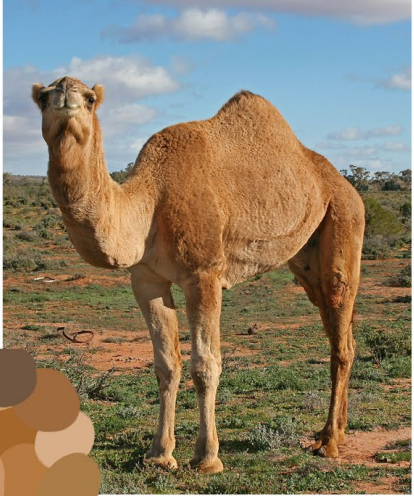


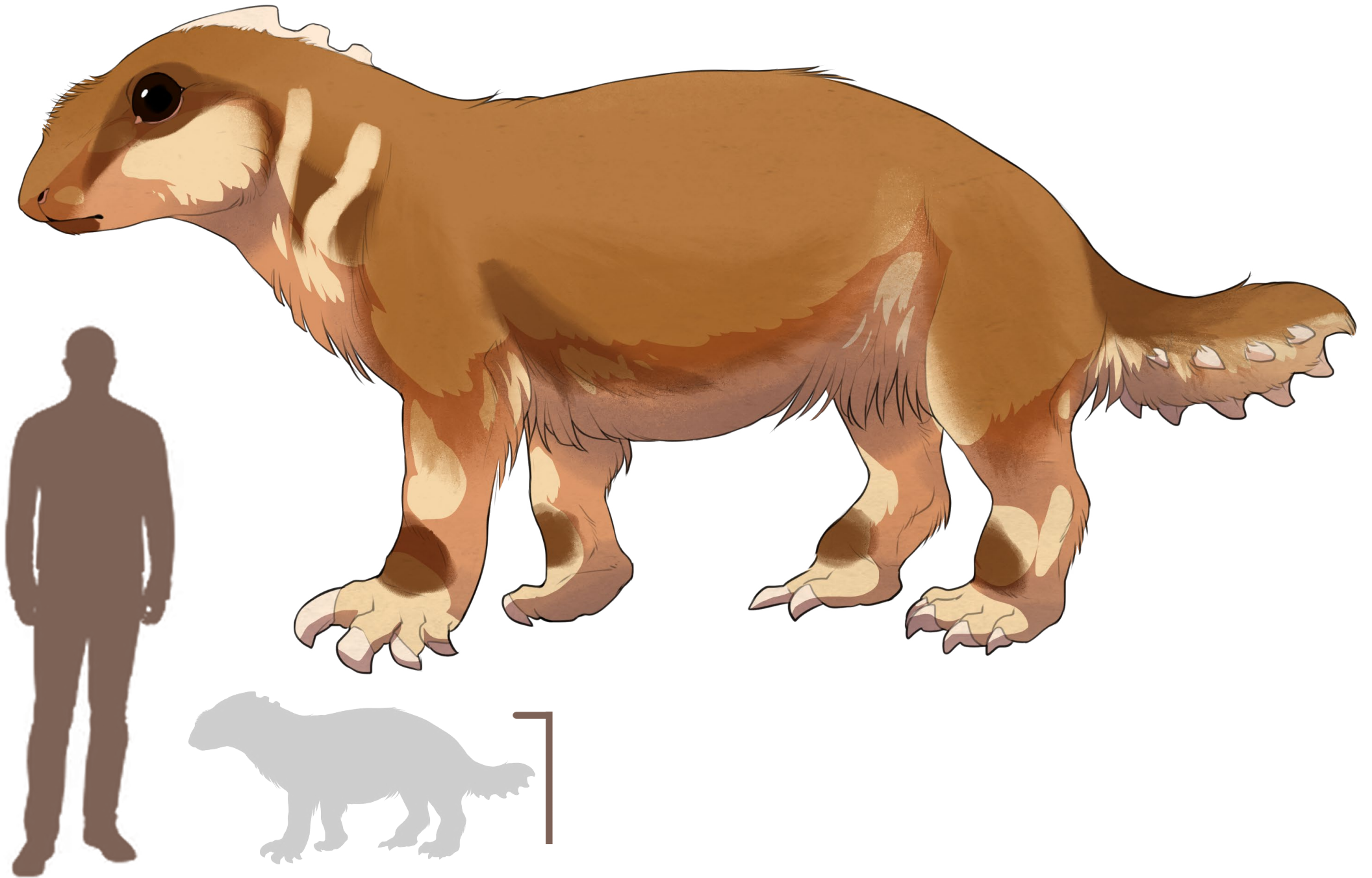


- SMALL
- NOCTURNAL
- FOSSORIAL
- FUSIFORM
- SHORT LIMBS
- REDUCED THINLS
- MARSUPIAL?







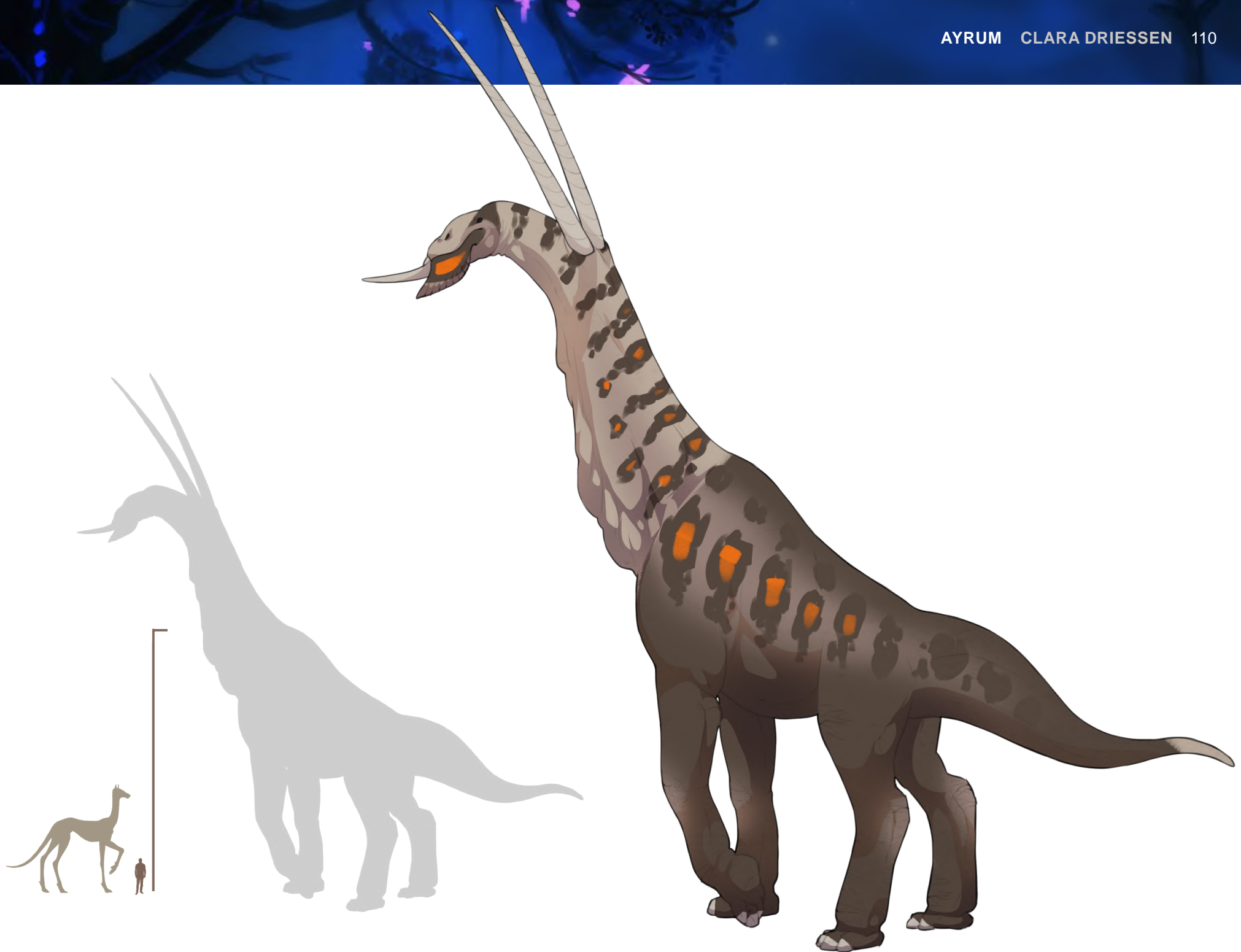


- VERY BIG (SAURIA)
- BROAD FEET
- NECK / HANDS
- GRINDING TEETH
- BIG HEAD / MOUTH



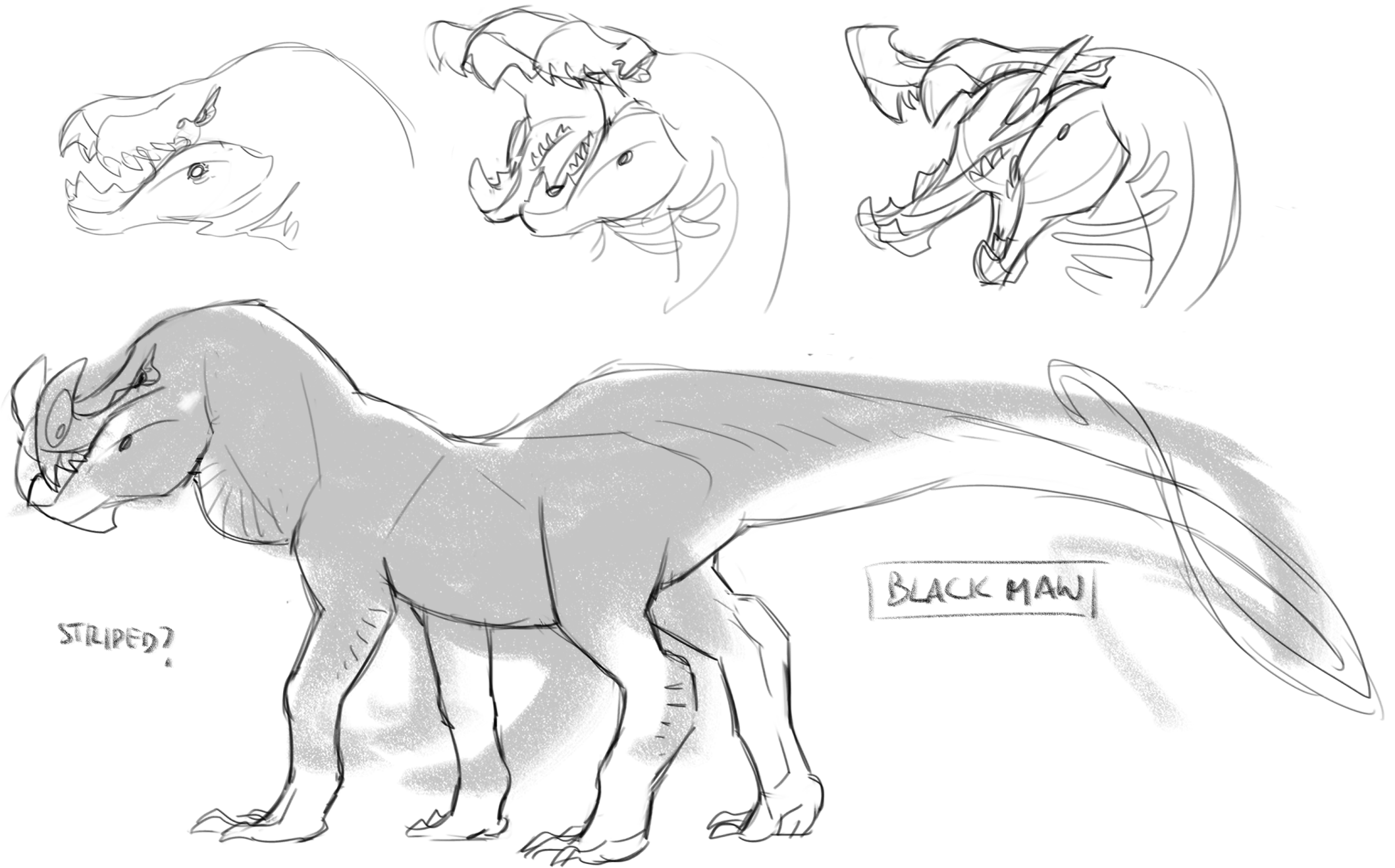






- MORE NIMBLE N FLEXIBLE
- PARALLEL LEGS N BODY
- SPEED - STRONG BACK LEGS
- FORWARD EYES
- CLAWS/HANDS TO KILL
- ADAPTED RUNNING
- LONG LIMBS
- FLEXIBLE SPINE
- BIPEDALISM?
- HYPERCARNIVORE (TIGER)

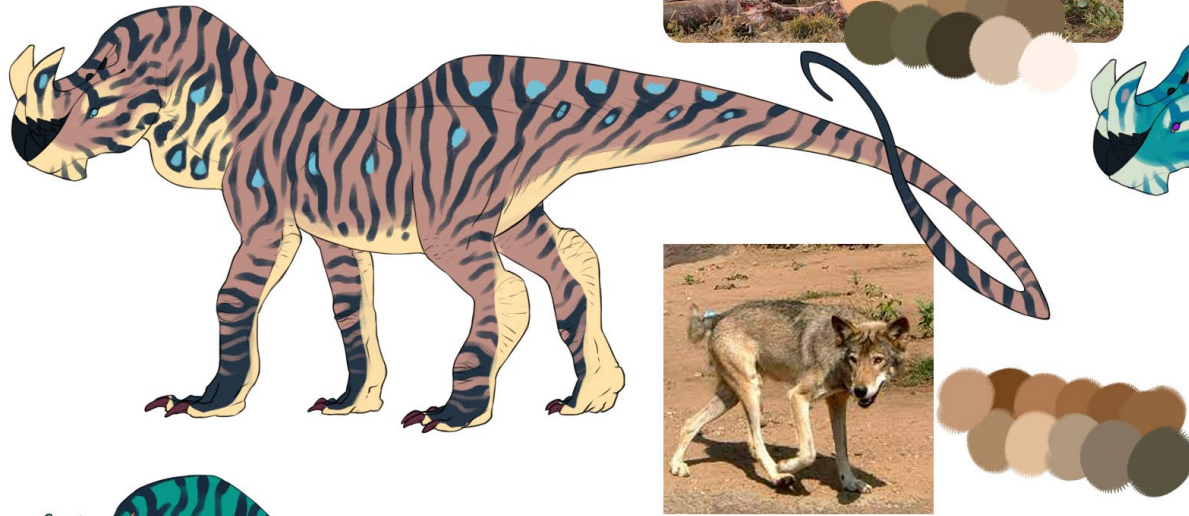


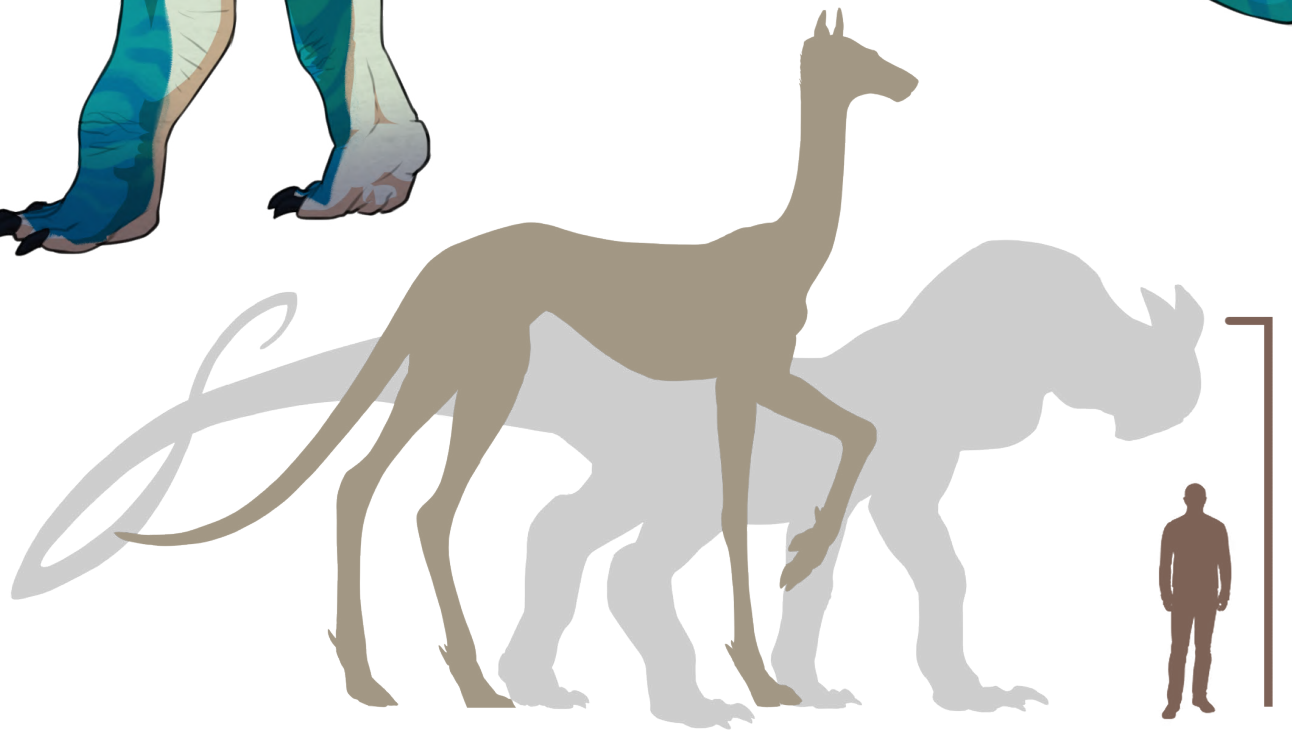


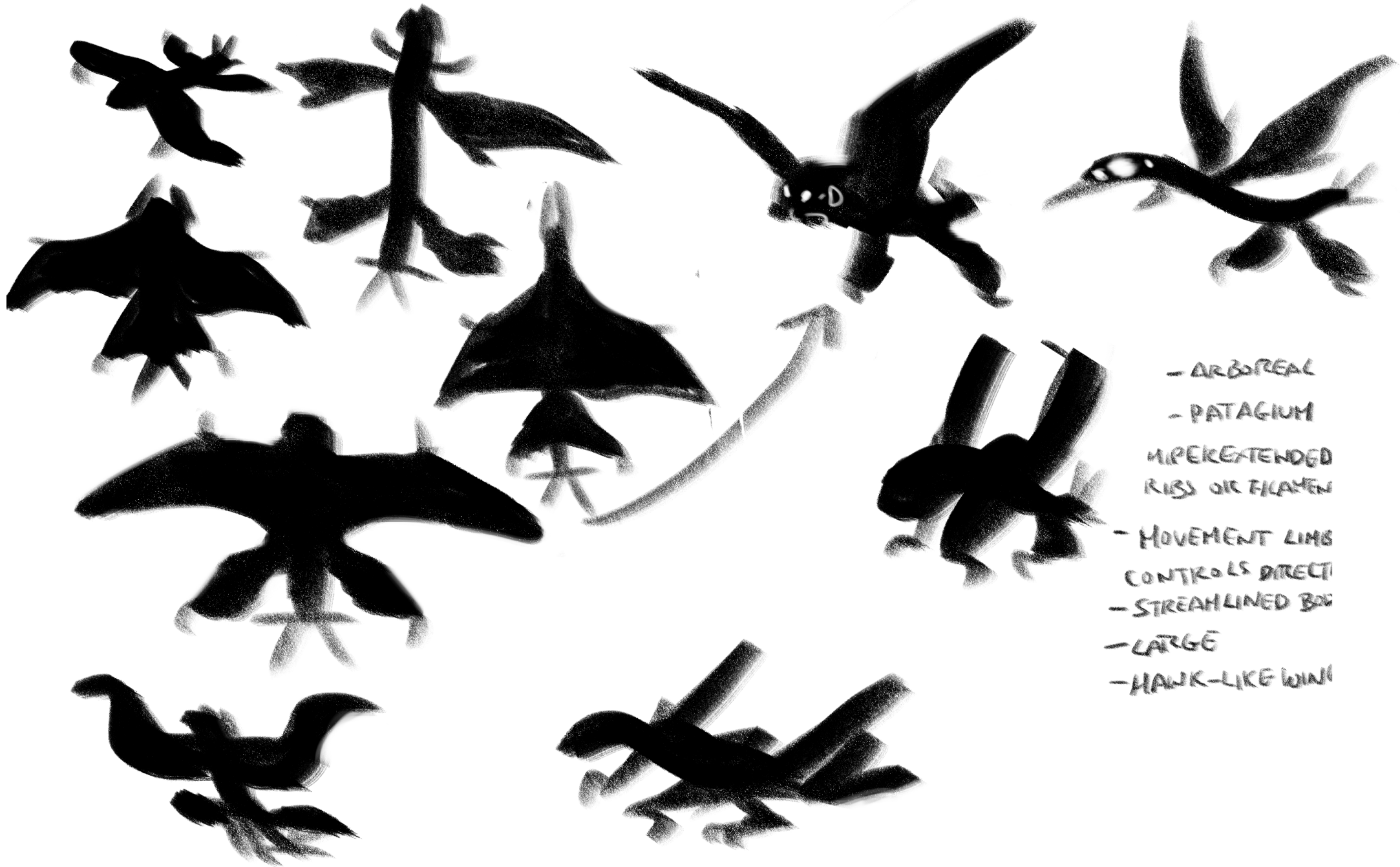
STRIPED?

BLACK MAW



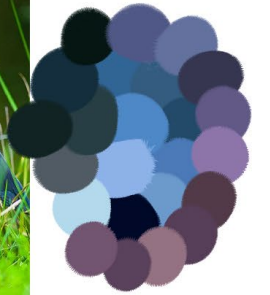
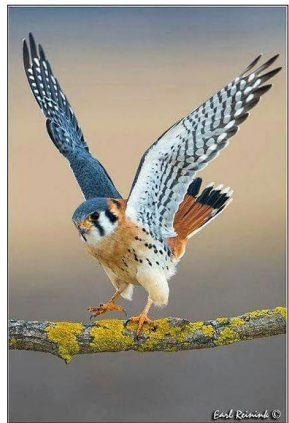


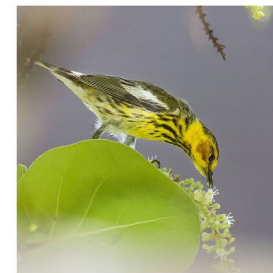
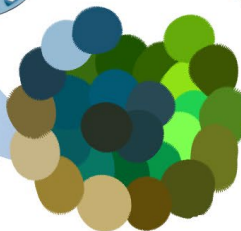


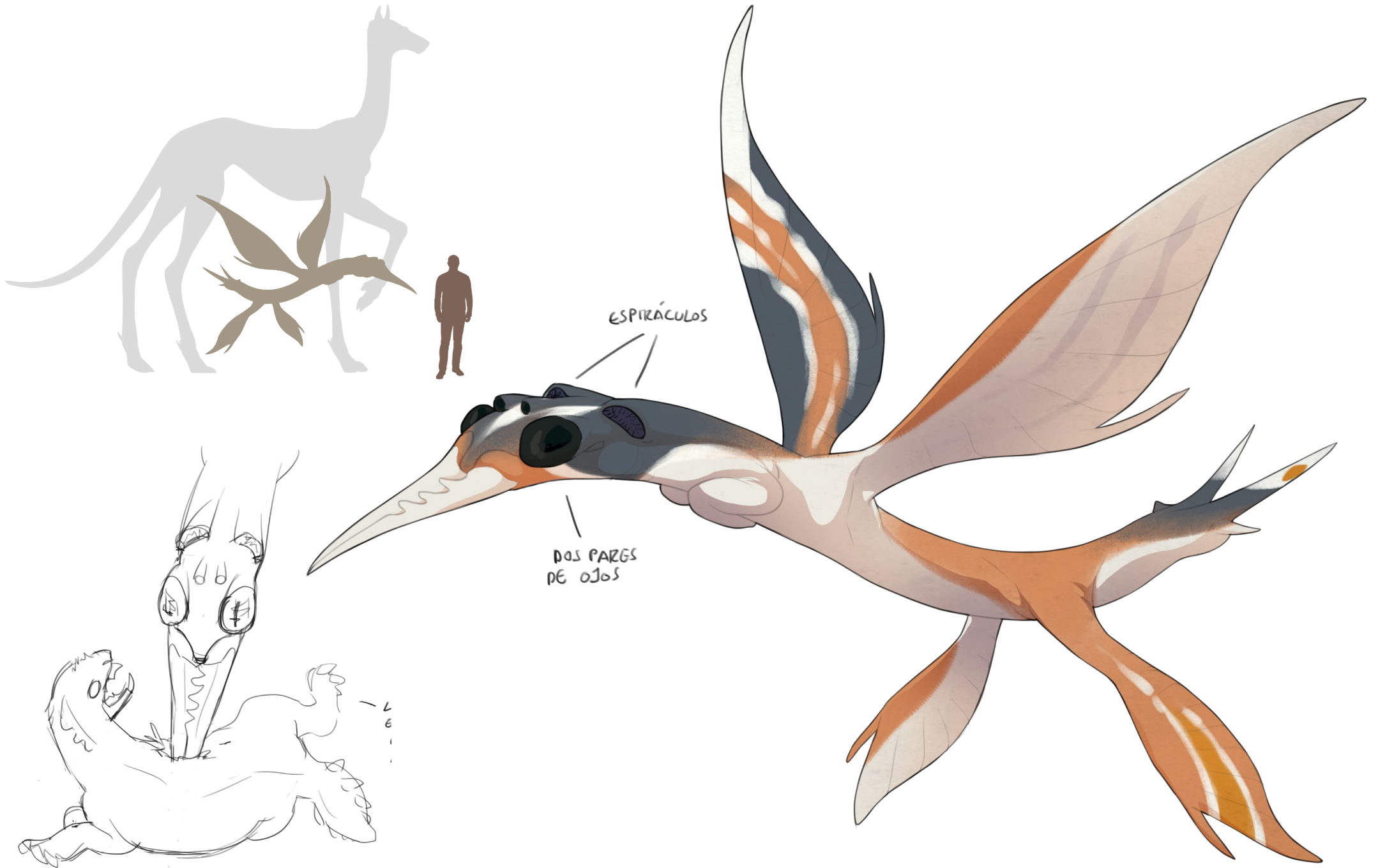


- ARBOREAL
- PATAGIUM
- HIPEKATENDED
- RIBBON FILAMEN
- MOVEMENT LIMB
- CONTROLS DIRECT
- STREAMLINED BODY
- LARGE
- HAWK-LIKE WING

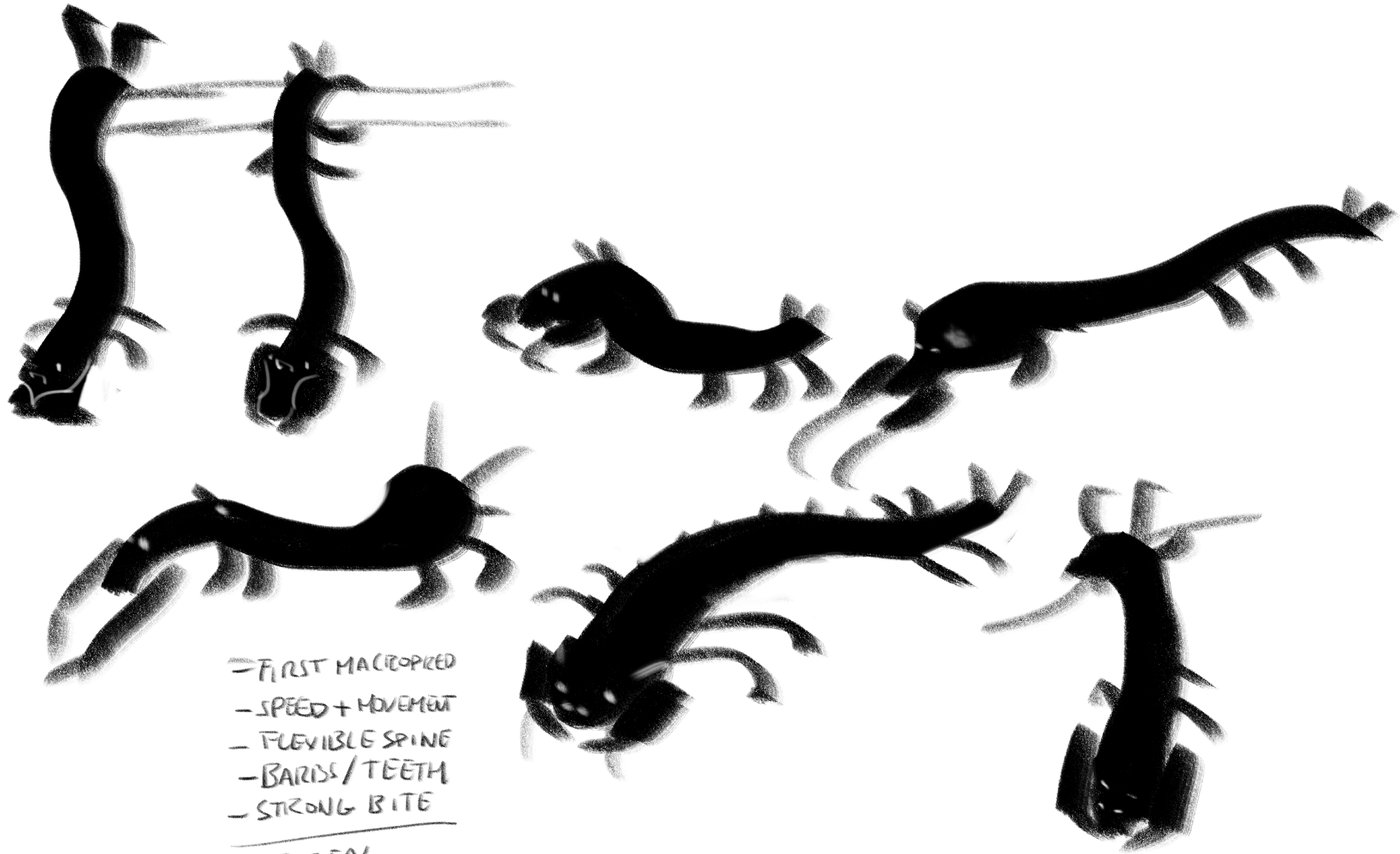












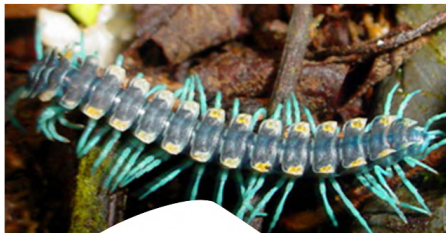
- FIRST MACROPIED
- SPEED + MOVEMENT
- FLEXIBLE SPINE
- BARRIS / TEETH
- STRONG BITE

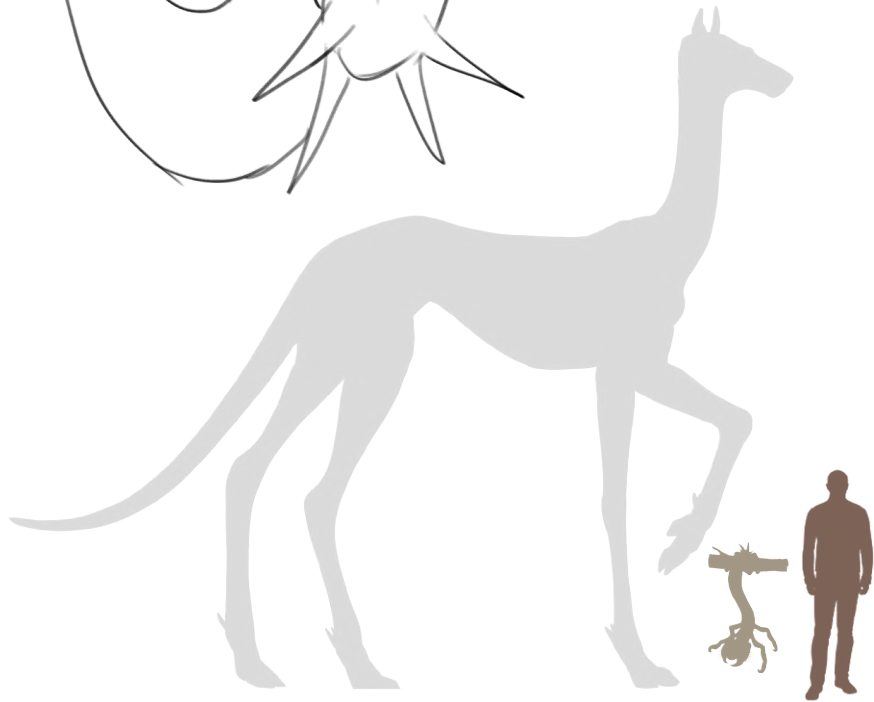
-
- ARBOREAL
 - VENOM
 - HUNTS FLYING
 - CONU
 - AMBUSH / SLINKING



KREMARAPAX
HANGING SNATCHER

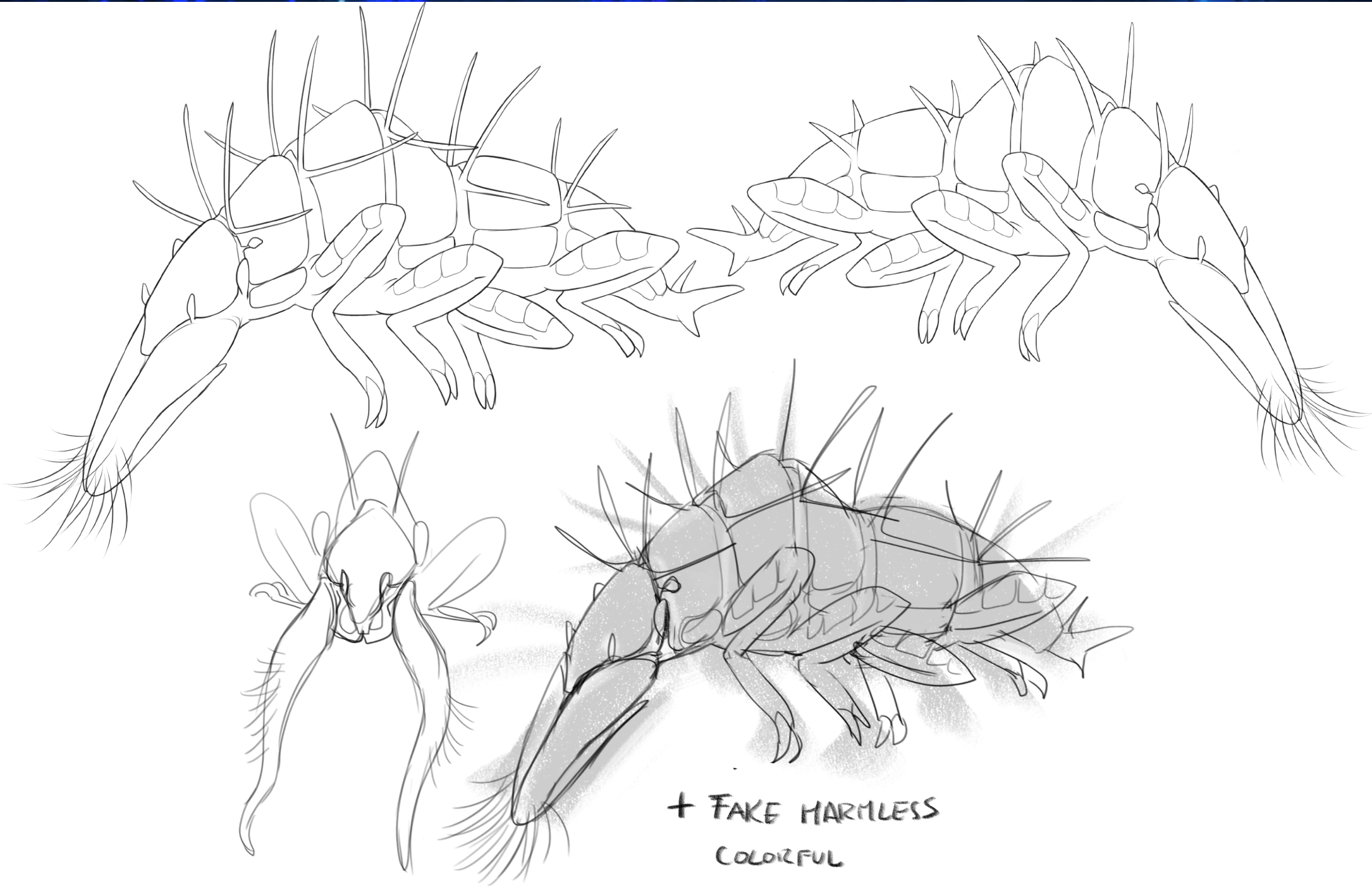




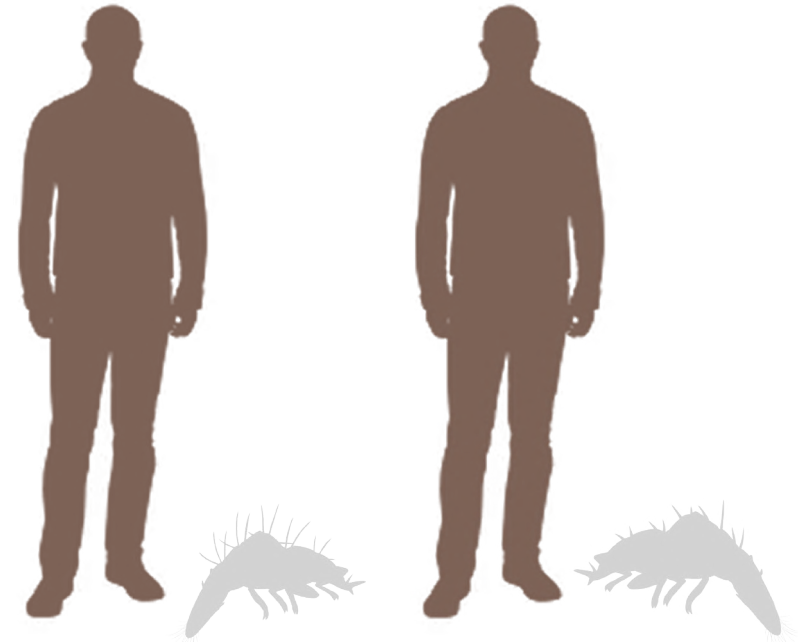
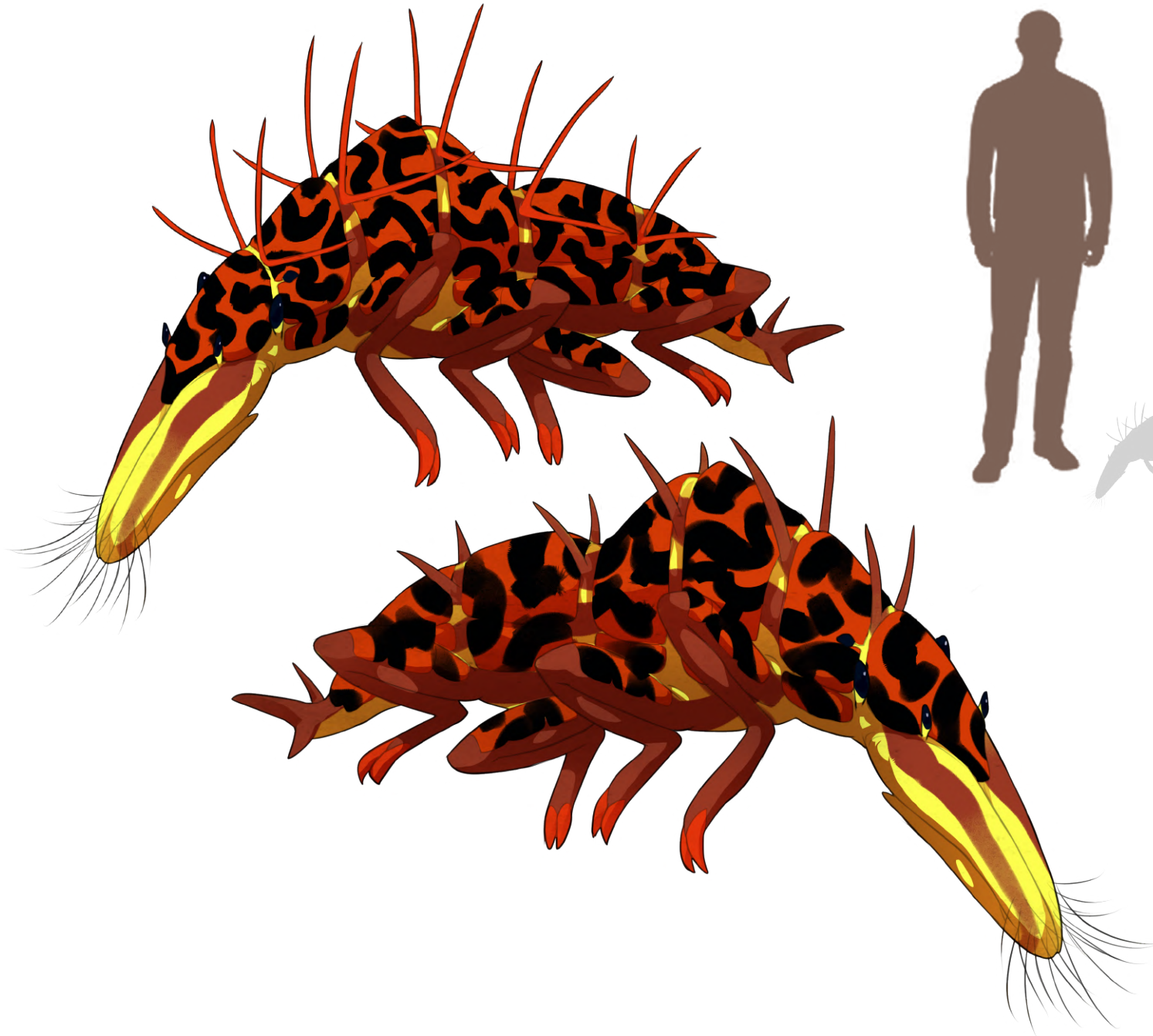




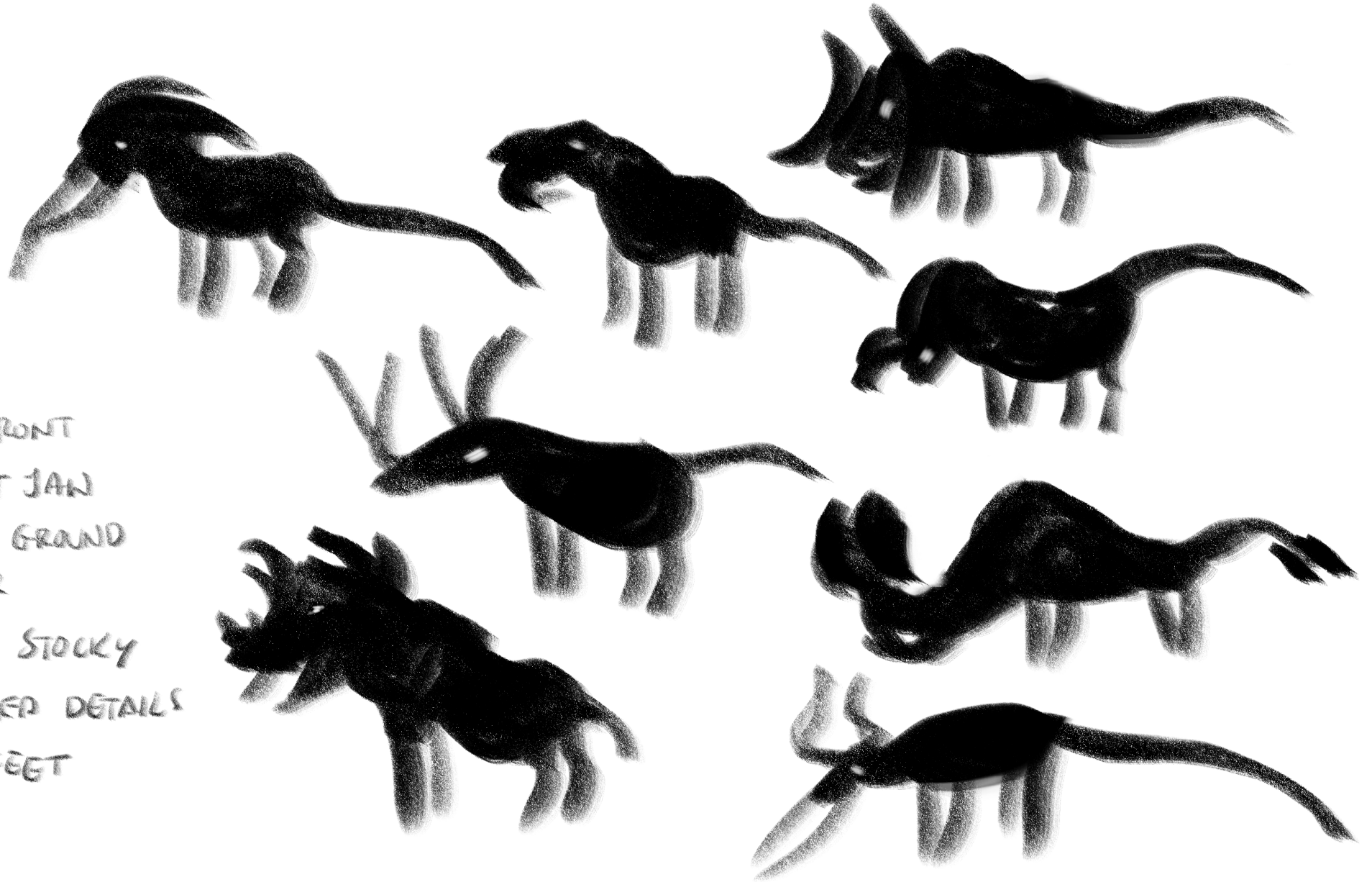
EVOLVED ANTENNAE
DEFENSIVE EVO +
KEEP MOBILITY
WHIP/LONG TONGUE
ETC TO EAT THEM
GRINDING TEETH
TREE / TAMANDUA
SMALL-ISH
VENOM
COLORFUL
2ND HARMLESS
COPY







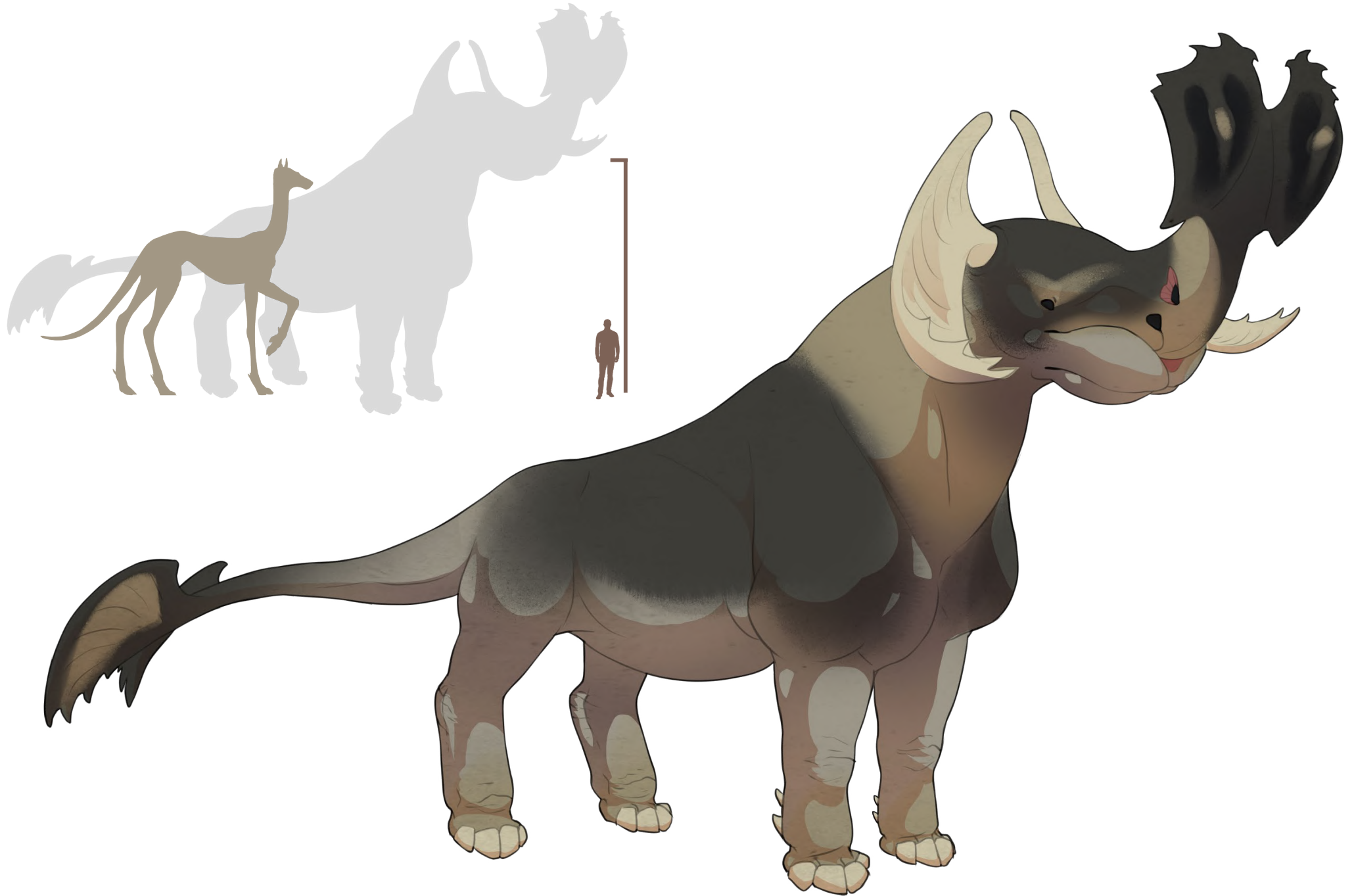
- NECK
- EYES FRONT
- 4 PART JAW
- LOW TO GROUND
- GRAZER
- ROUND STOCKY
- REDUCED DETAILS
- WIDE FEET

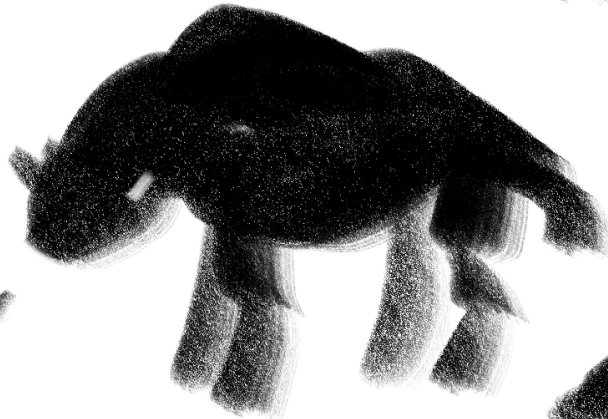
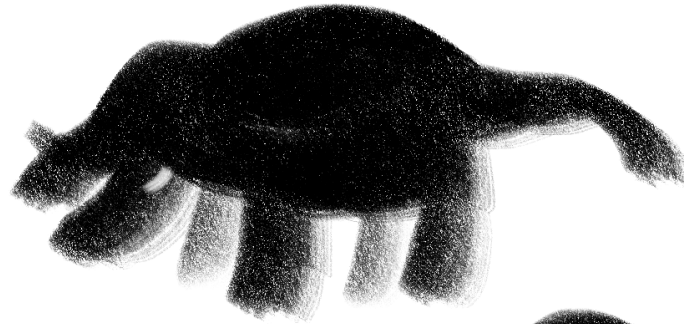




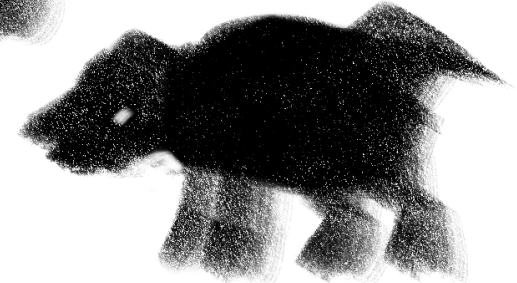
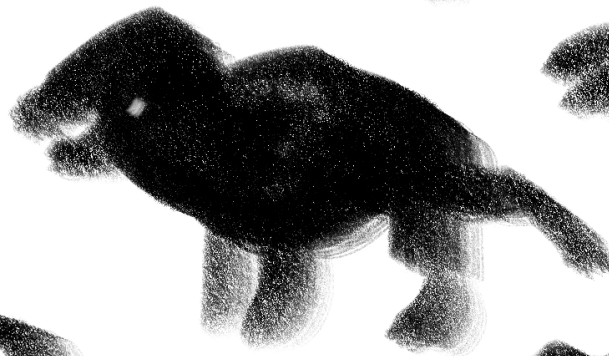




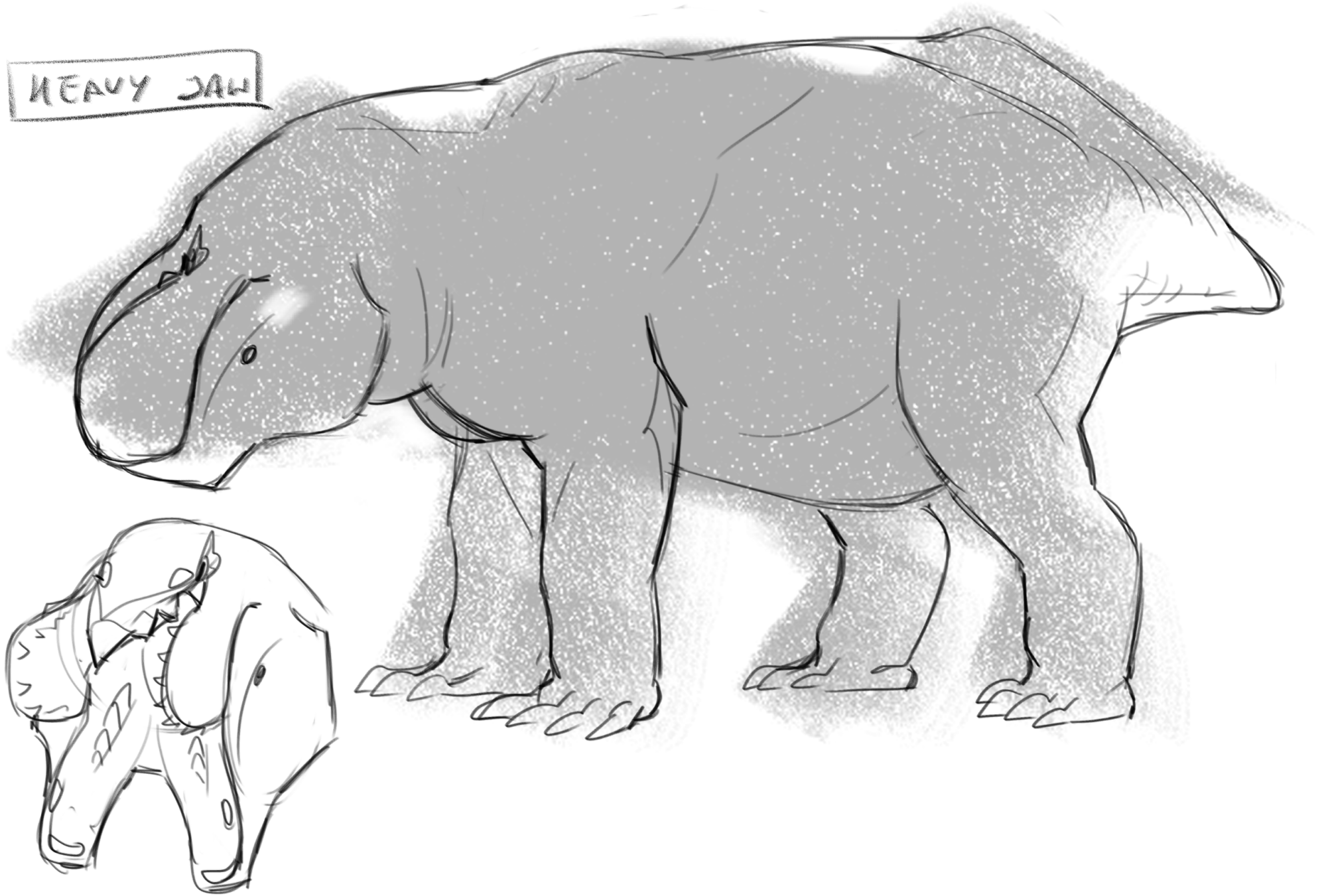




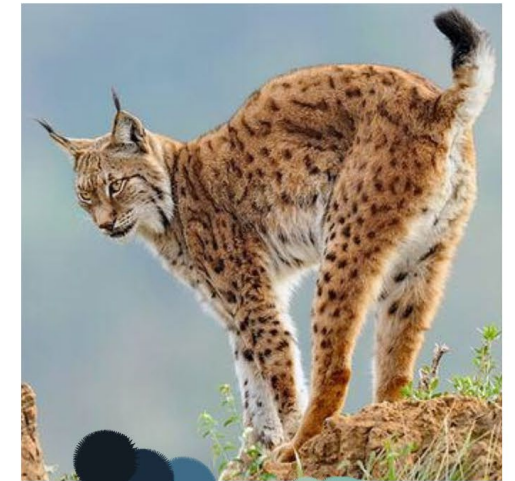
- ROUNDER, STOCKY
- SHORT LIMBS
- NO UNNECESSARY THINGS
(LOSS HEAT)
- WIDE FEET
- BIG



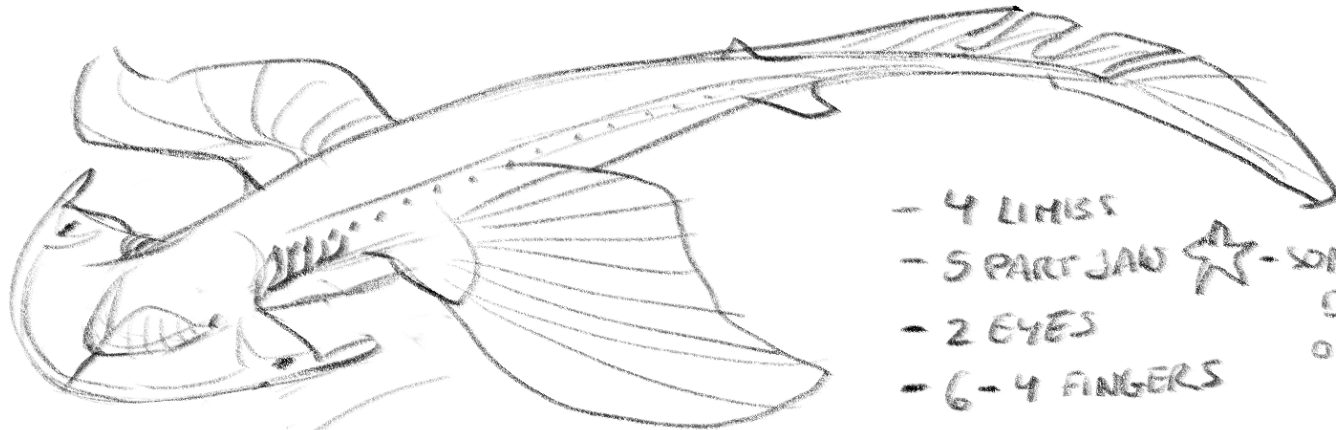
HEAVY JAW











- 4 LIMBS
- 5 PART JAW ★ - SOMETIMES FUSED BOTTOM TWO OR INTERNALIZED SIDES
- 2 EYES
- 6-4 FINGERS

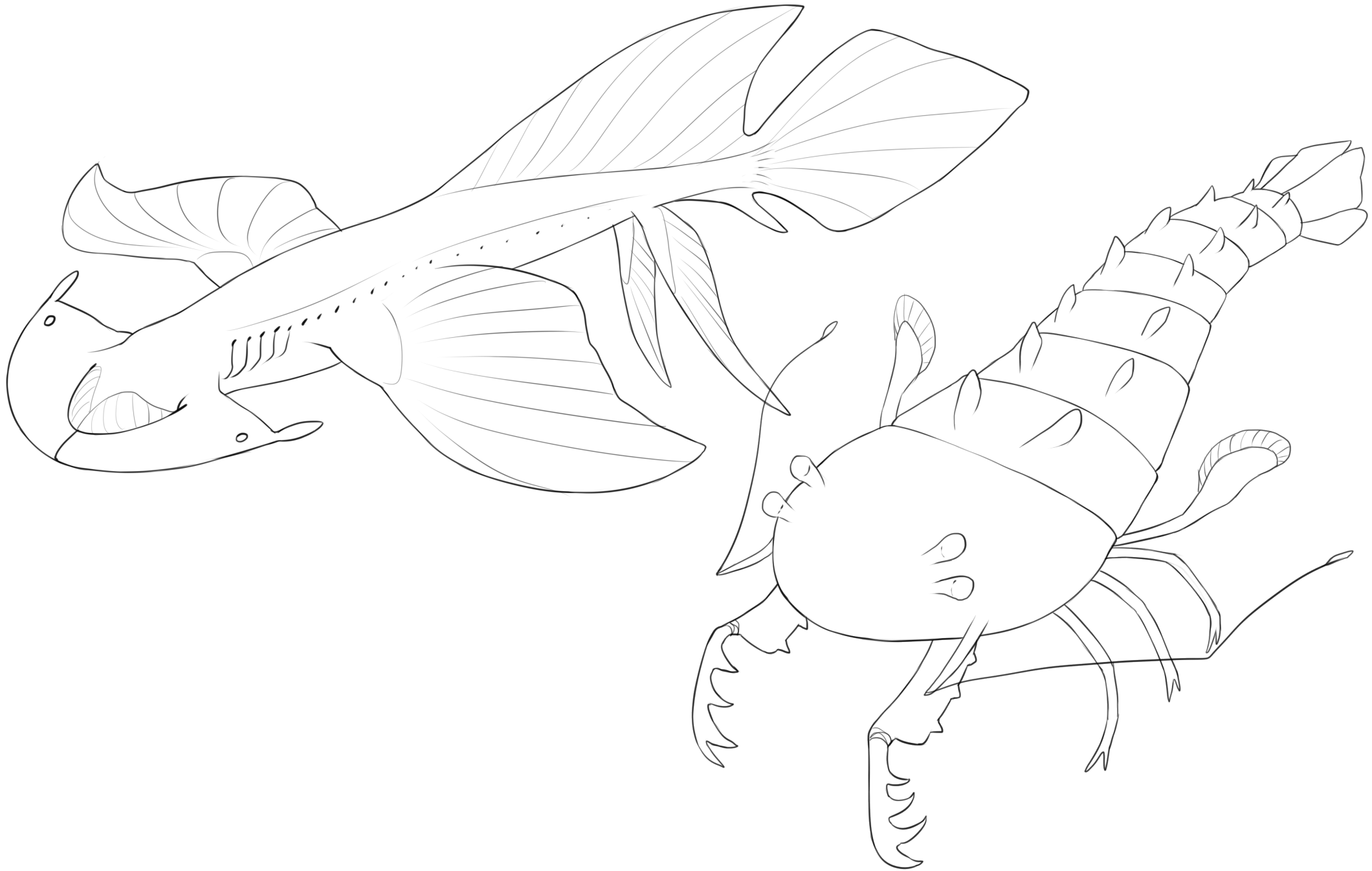


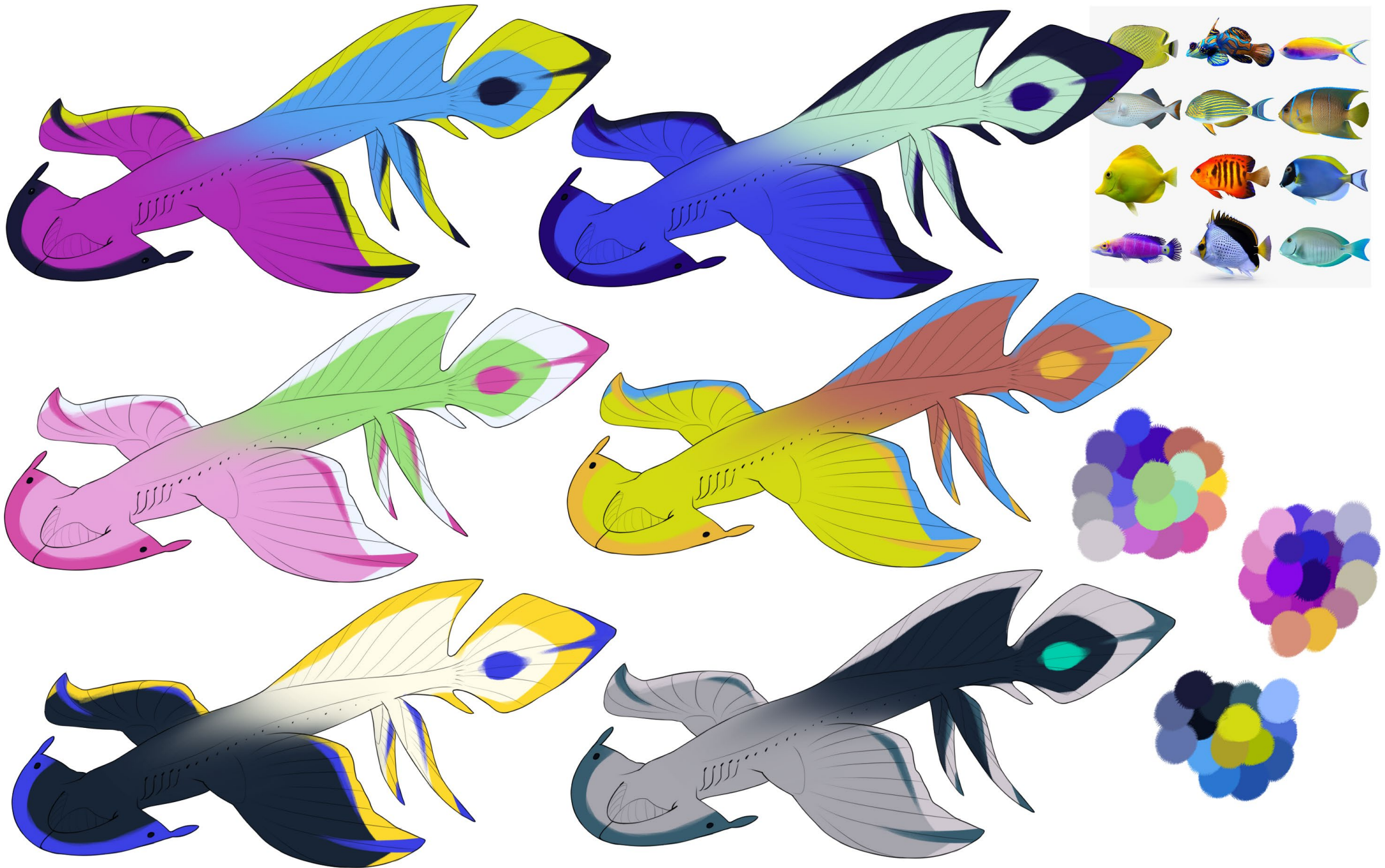
CAN ROTATE SOME

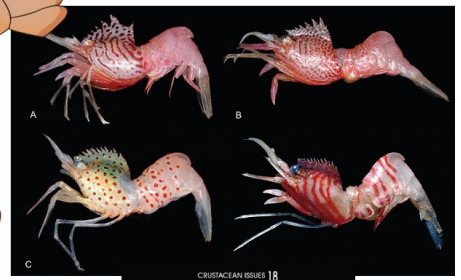
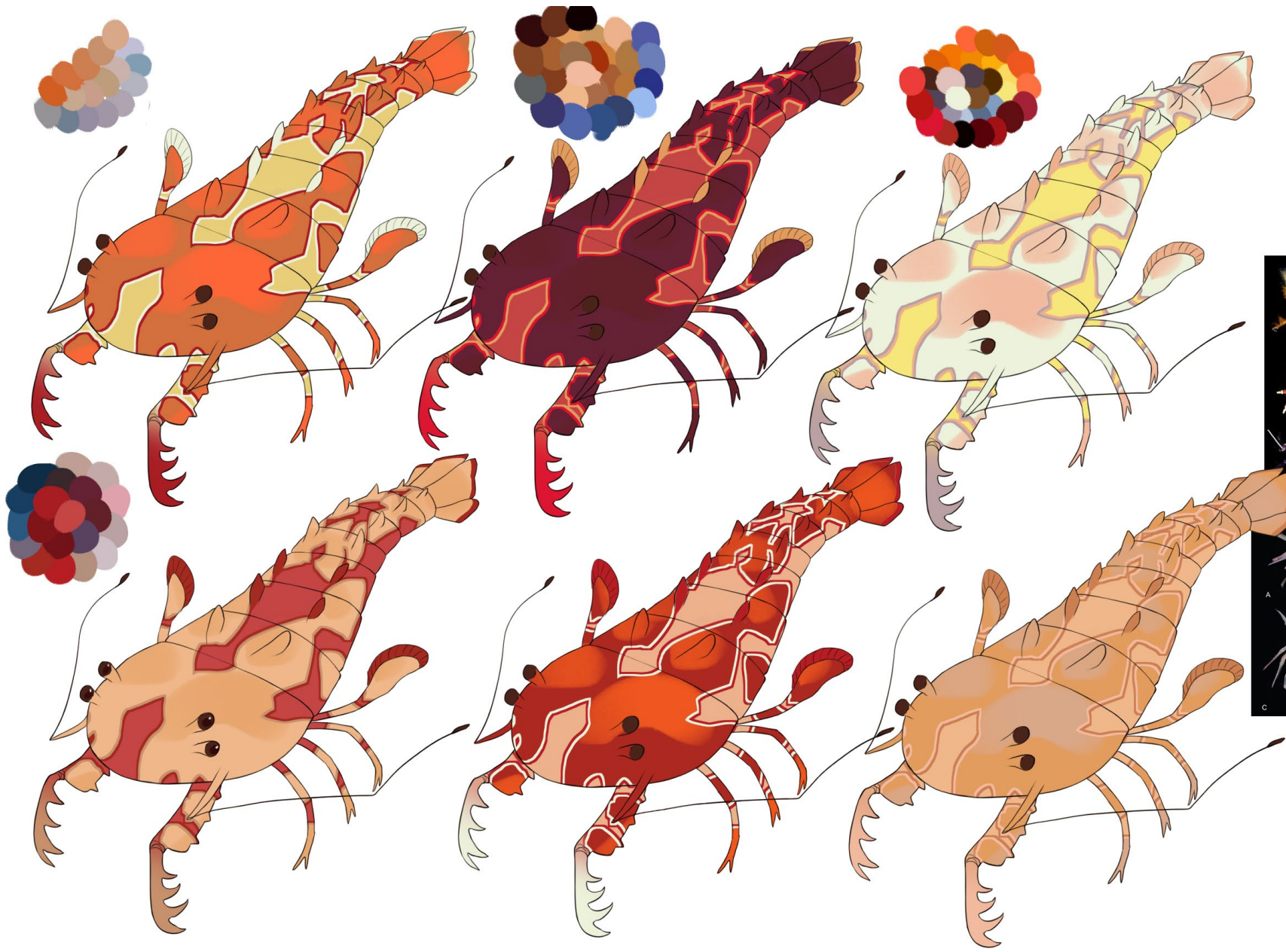


- 4 EYES
- 8 LIMBS
- + GONOPODS
- NO JAW

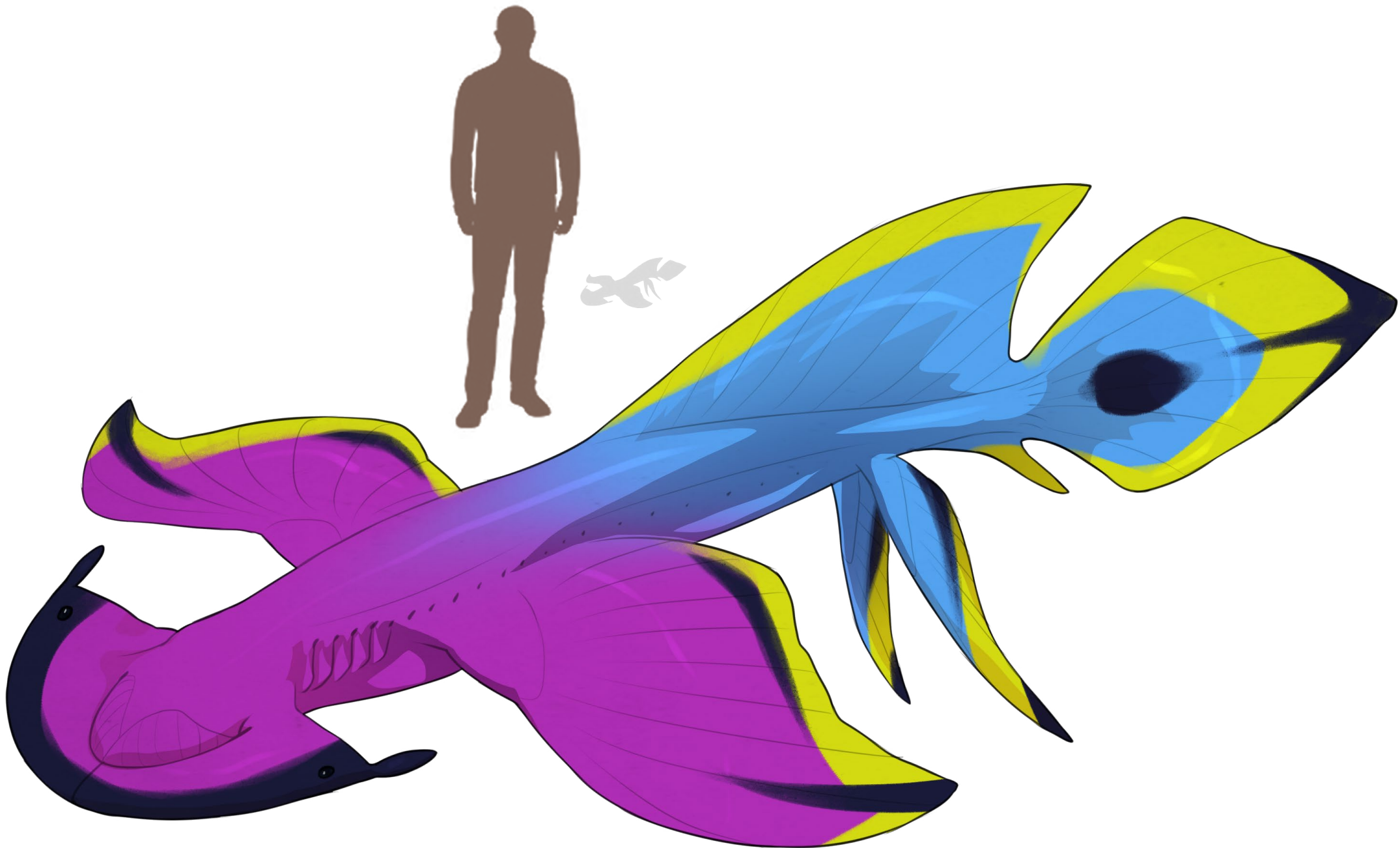
↓
 SPIRACLES
 (PASSIVE RESP)
 SHELL,
 ARTHROPOD?







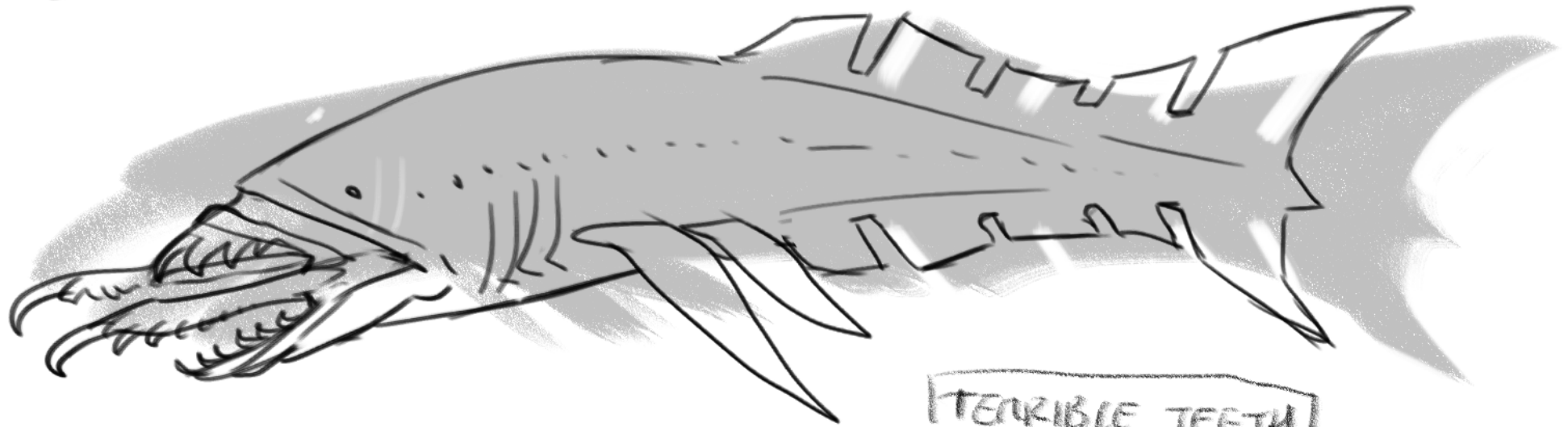
CRUSTACEAN ISSUES 18



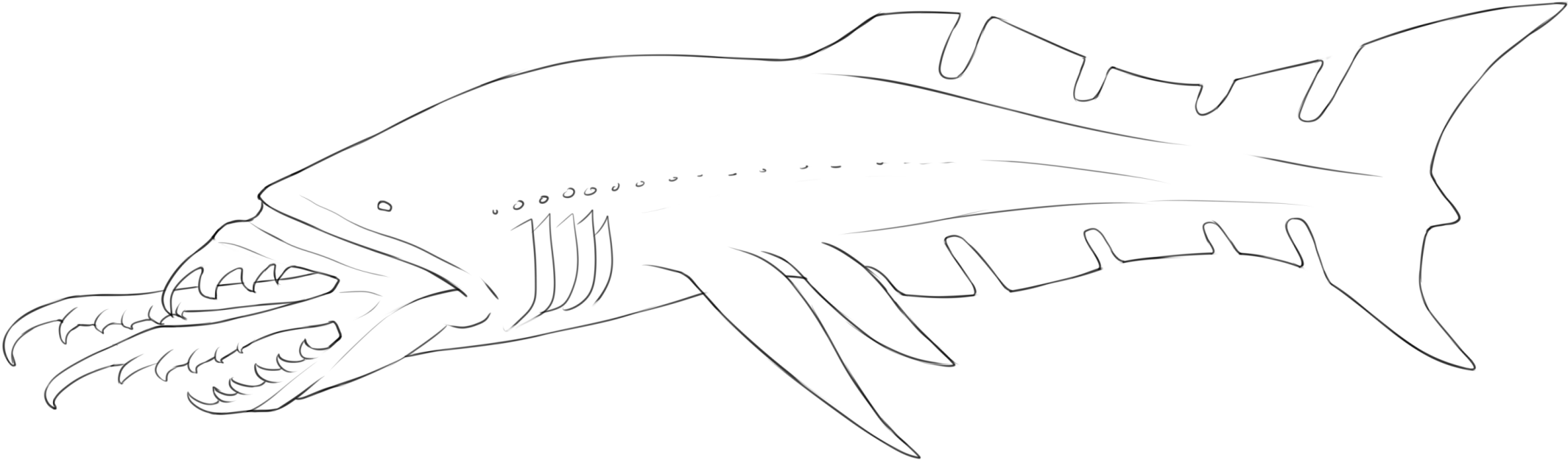
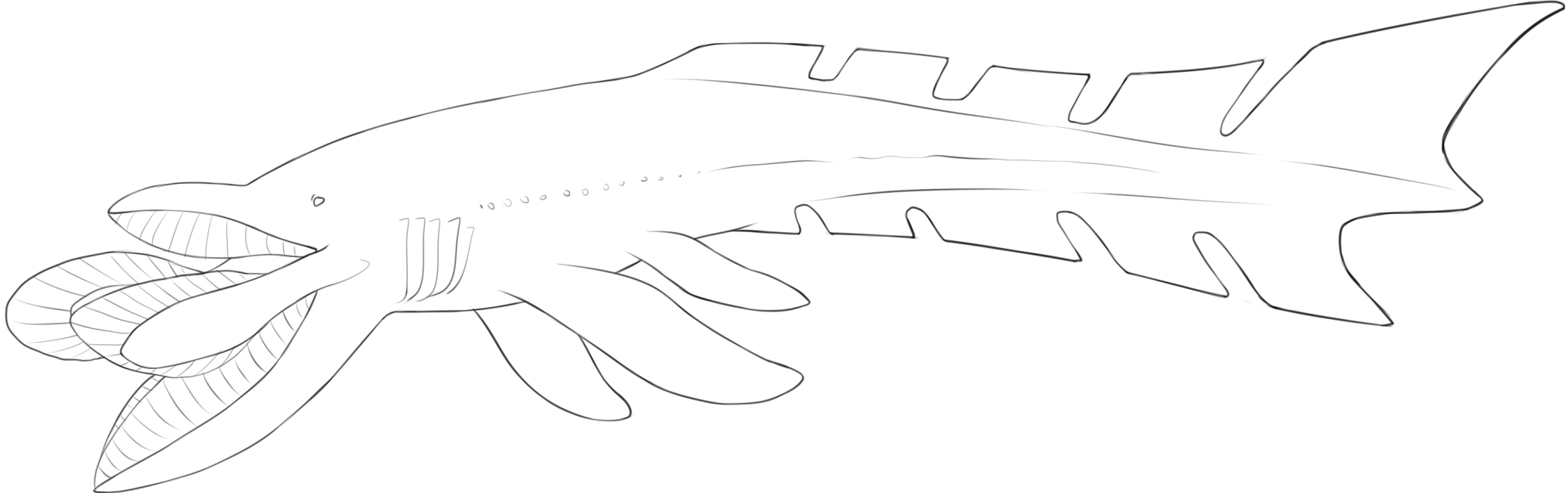


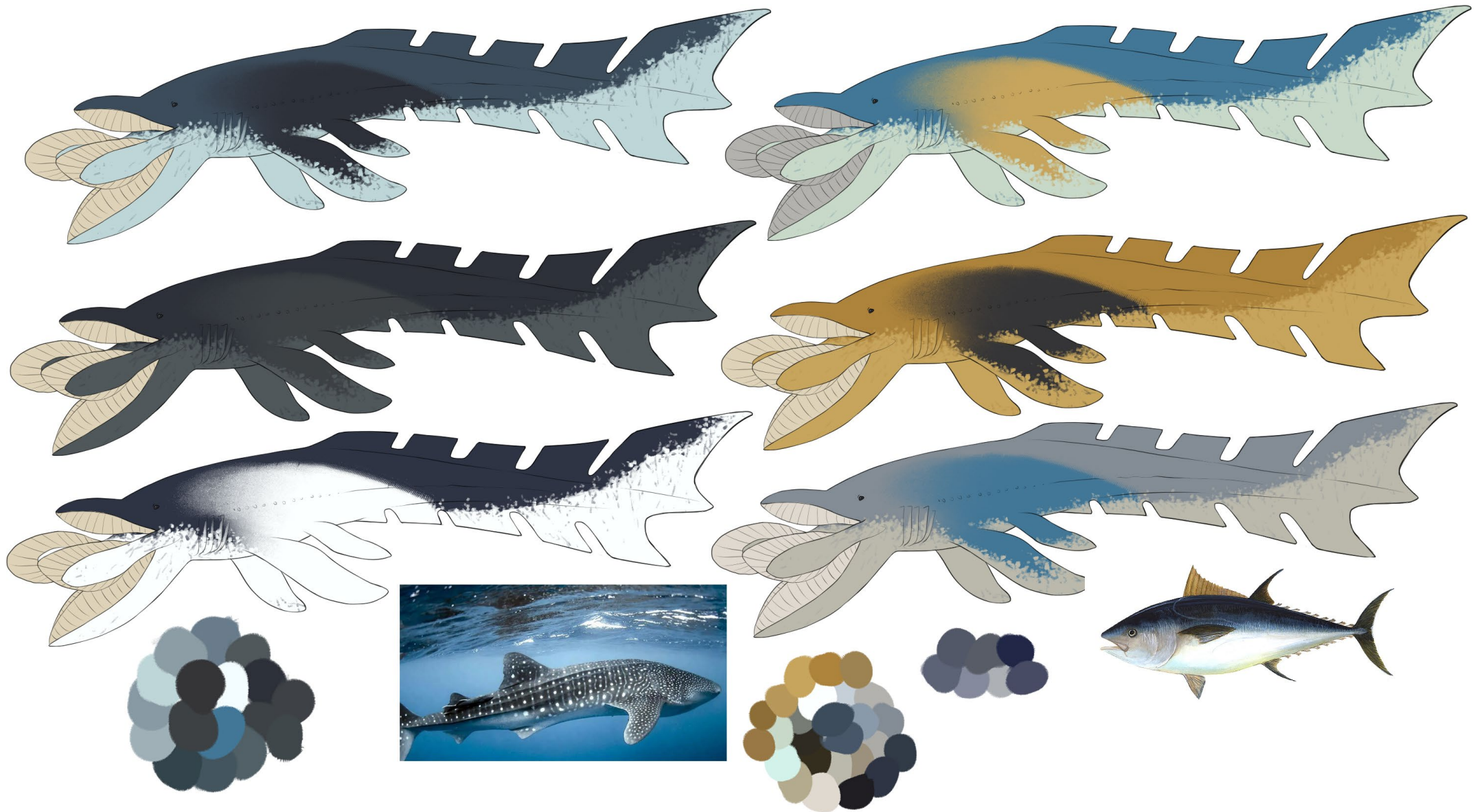


WATER TITAN

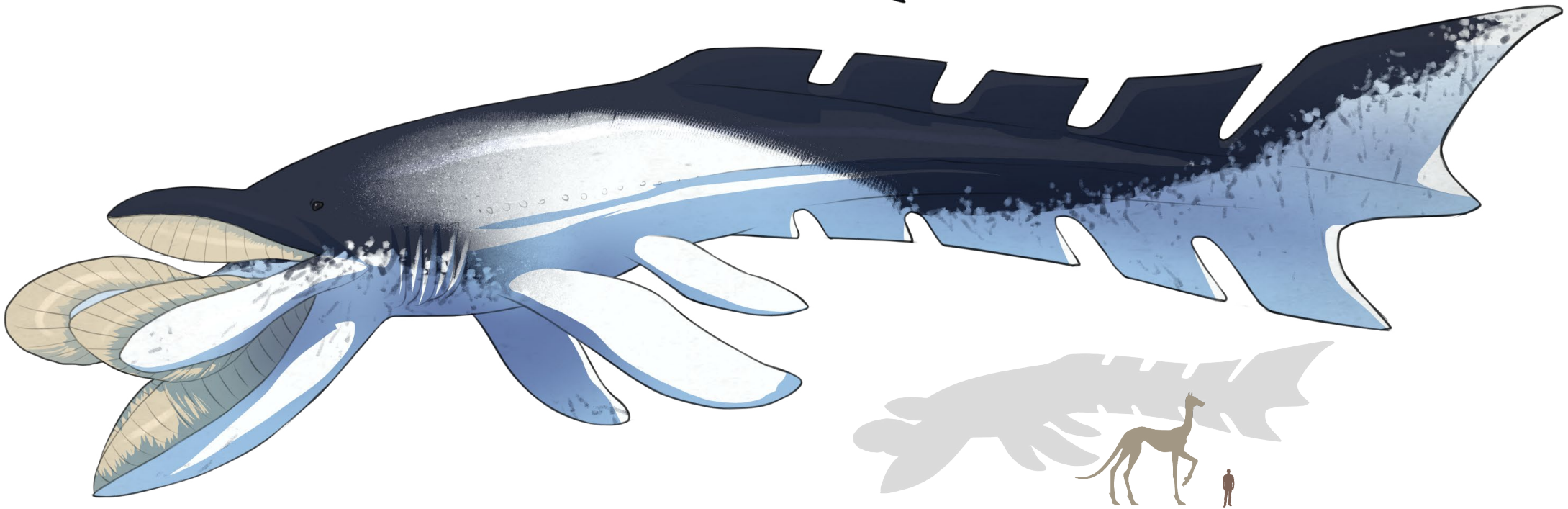
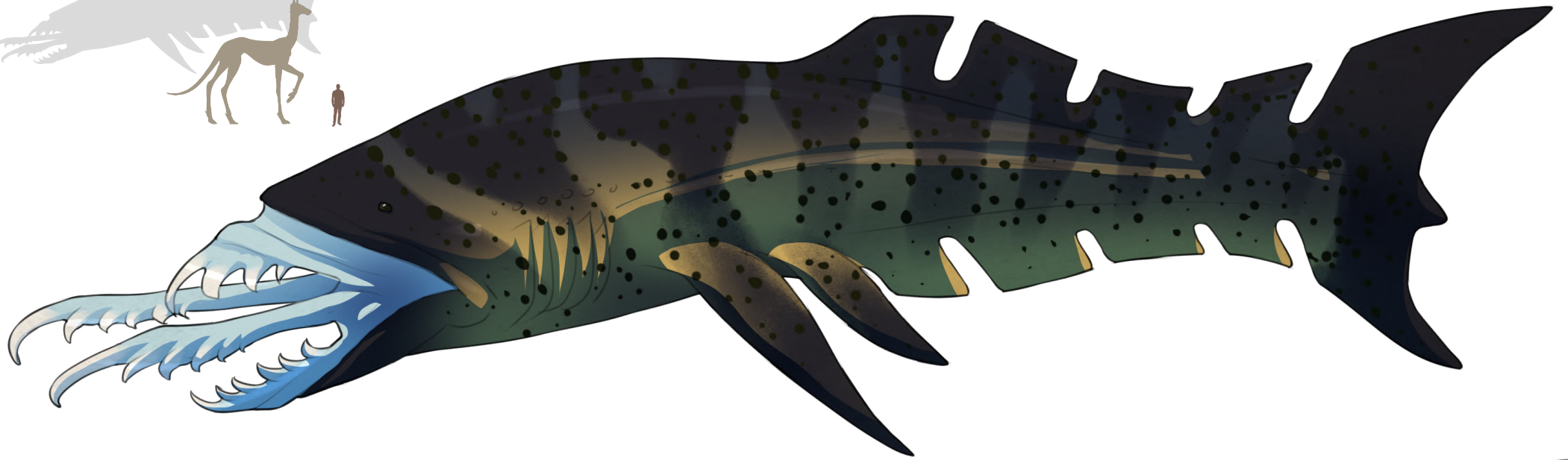
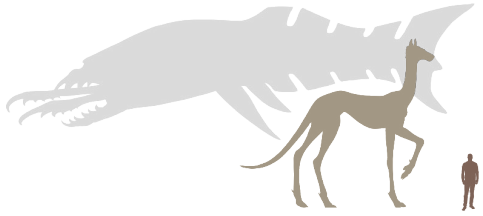


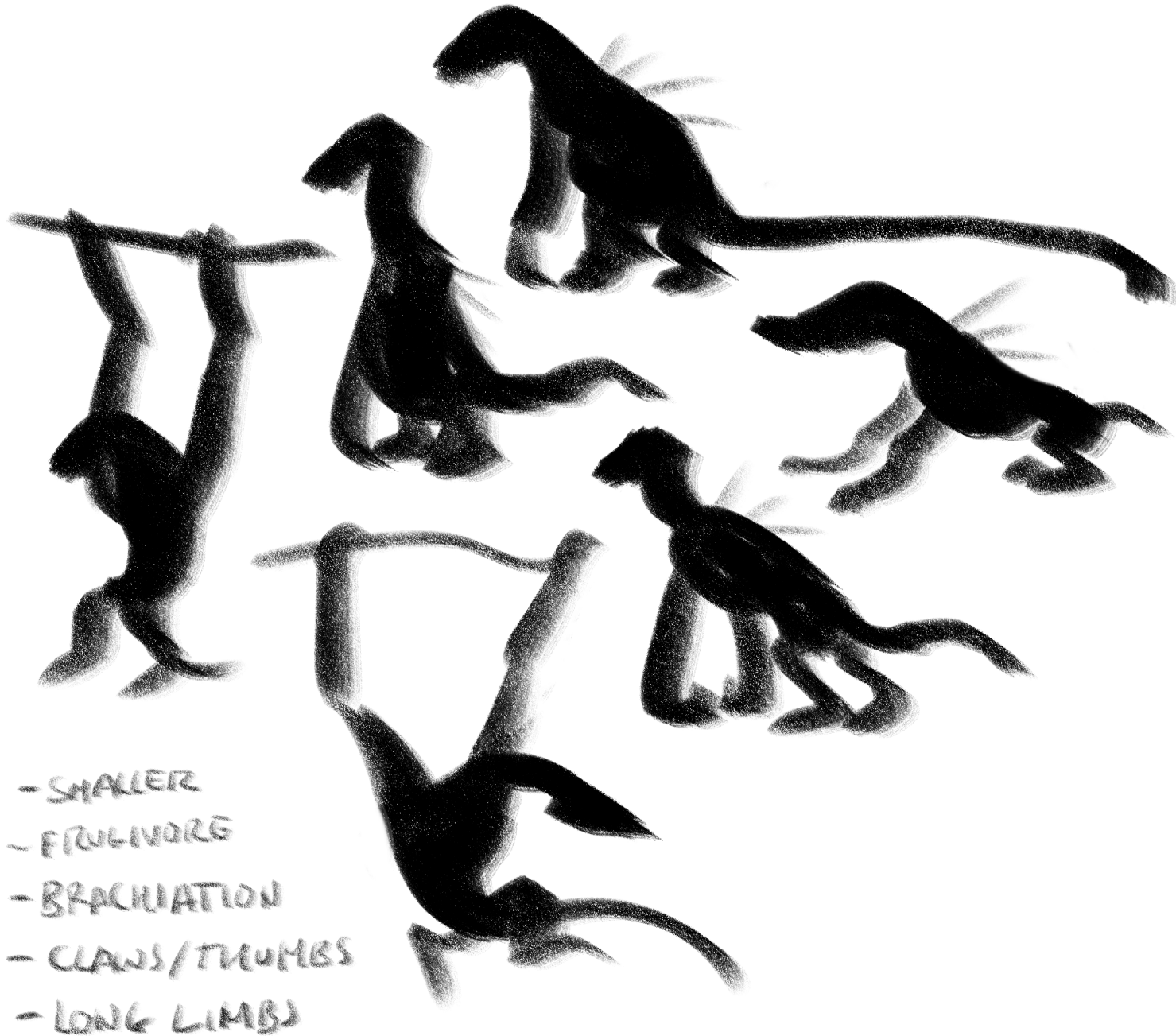
TERRIBLE TEETH





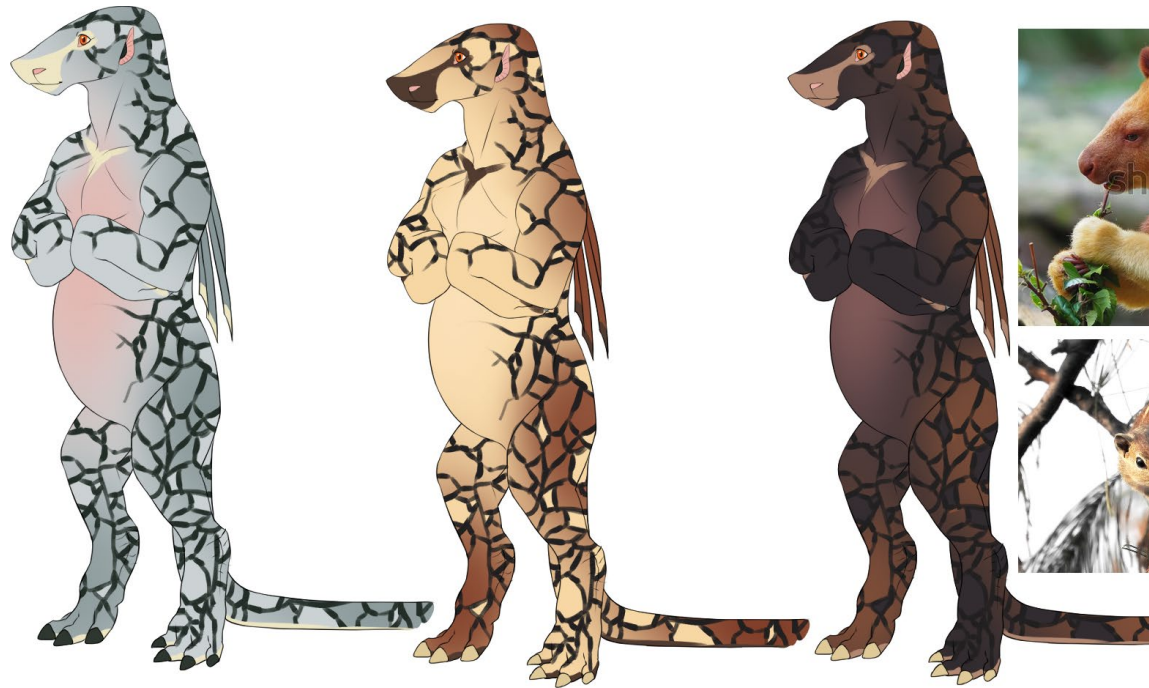


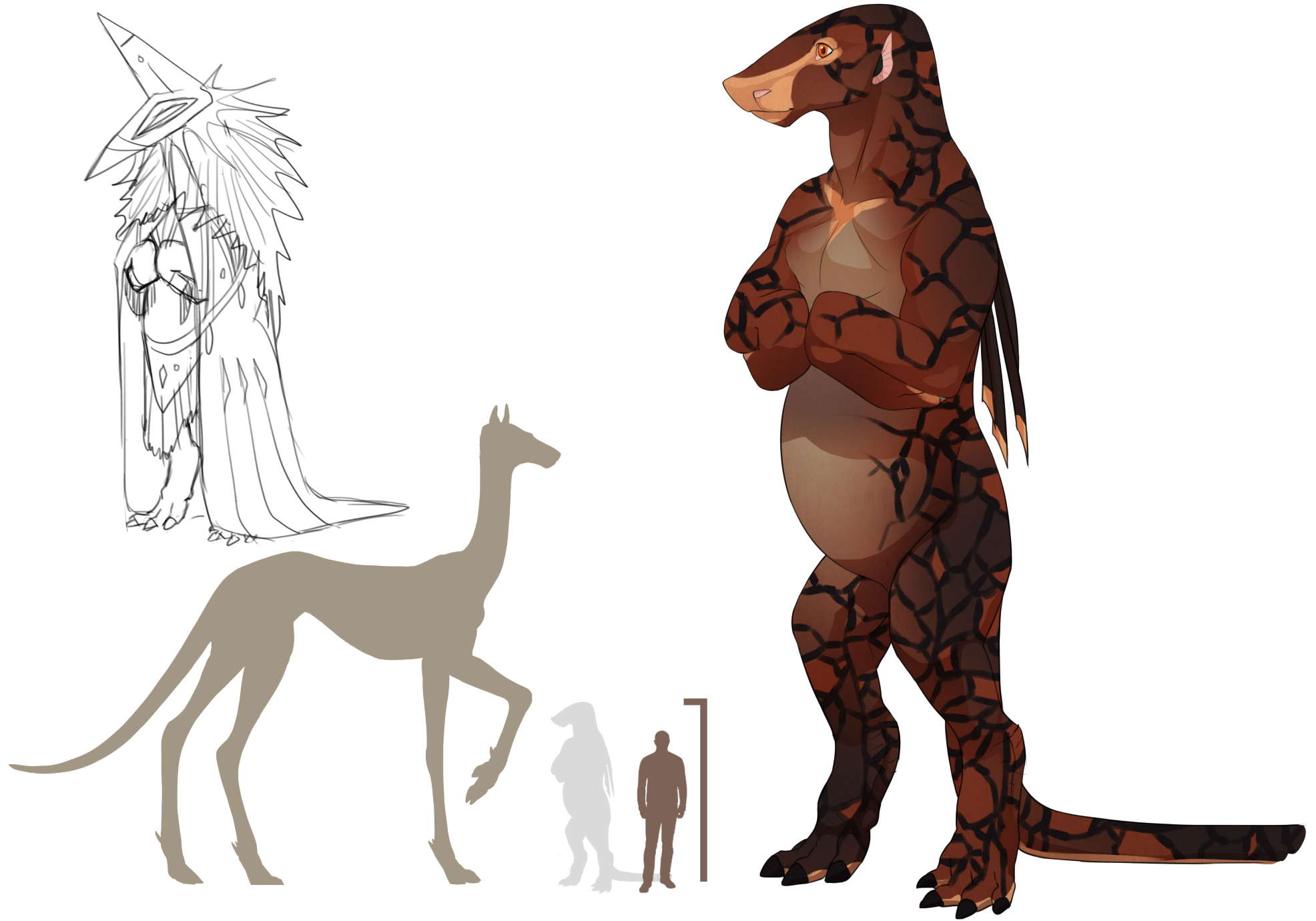












Los skywalker no sufrieron el mismo proceso de diseño que el resto de criaturas porque ya tenían un diseño final. En general solo recibieron pequeños cambios para alinearlos con el resto de características de sus antepasados del cladograma.

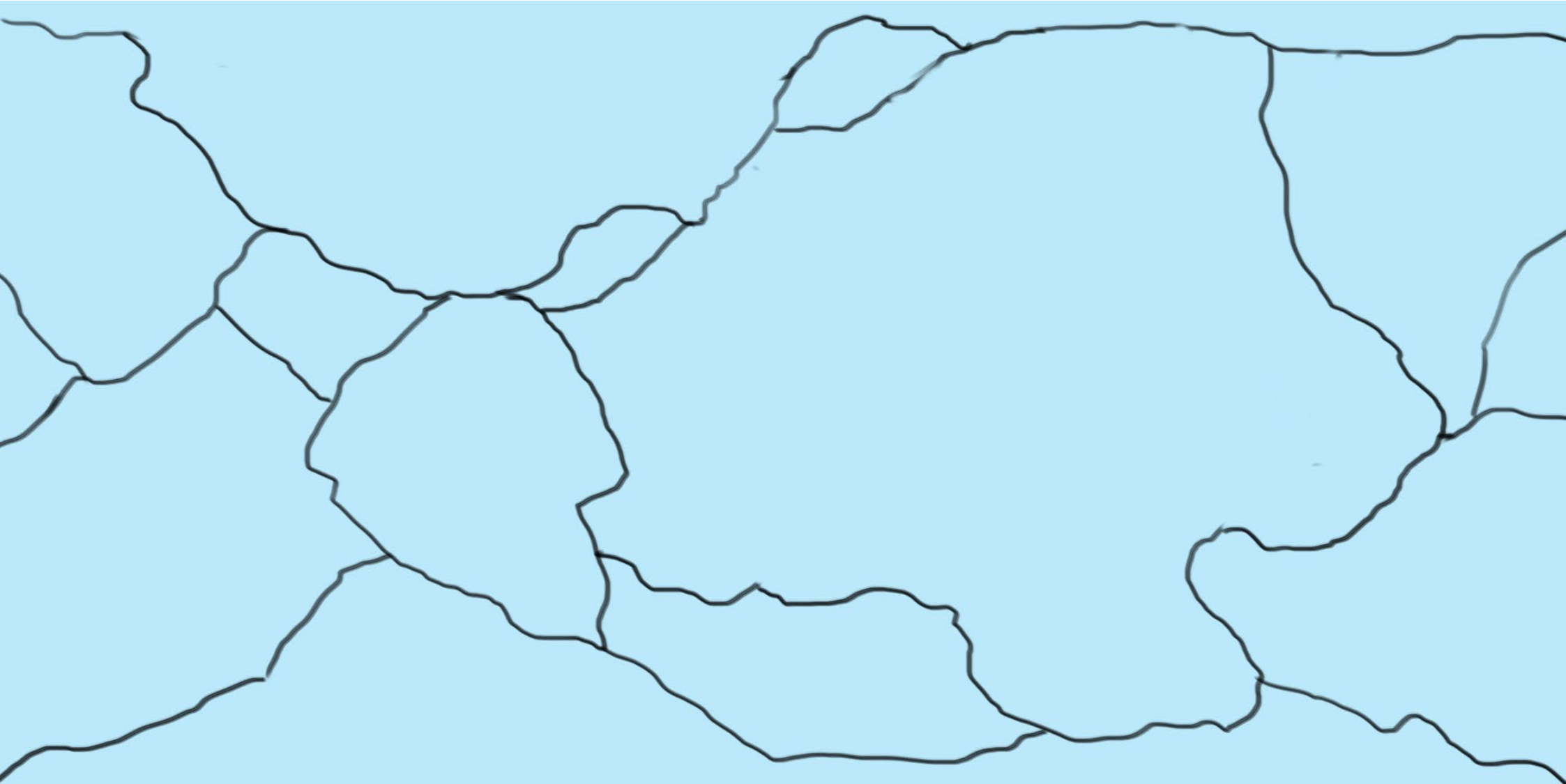
Se cambió la dentadura para que se alineara con los dientes fusionados en forma de pico del resto de ourapterygios, se añadió la articulación extra a las patas y en consecuencia los cuatro dedos del resto de especies. Además, de esta manera tendrían “manos” para manipular cosas cuando anteriormente tenían pezuñas.



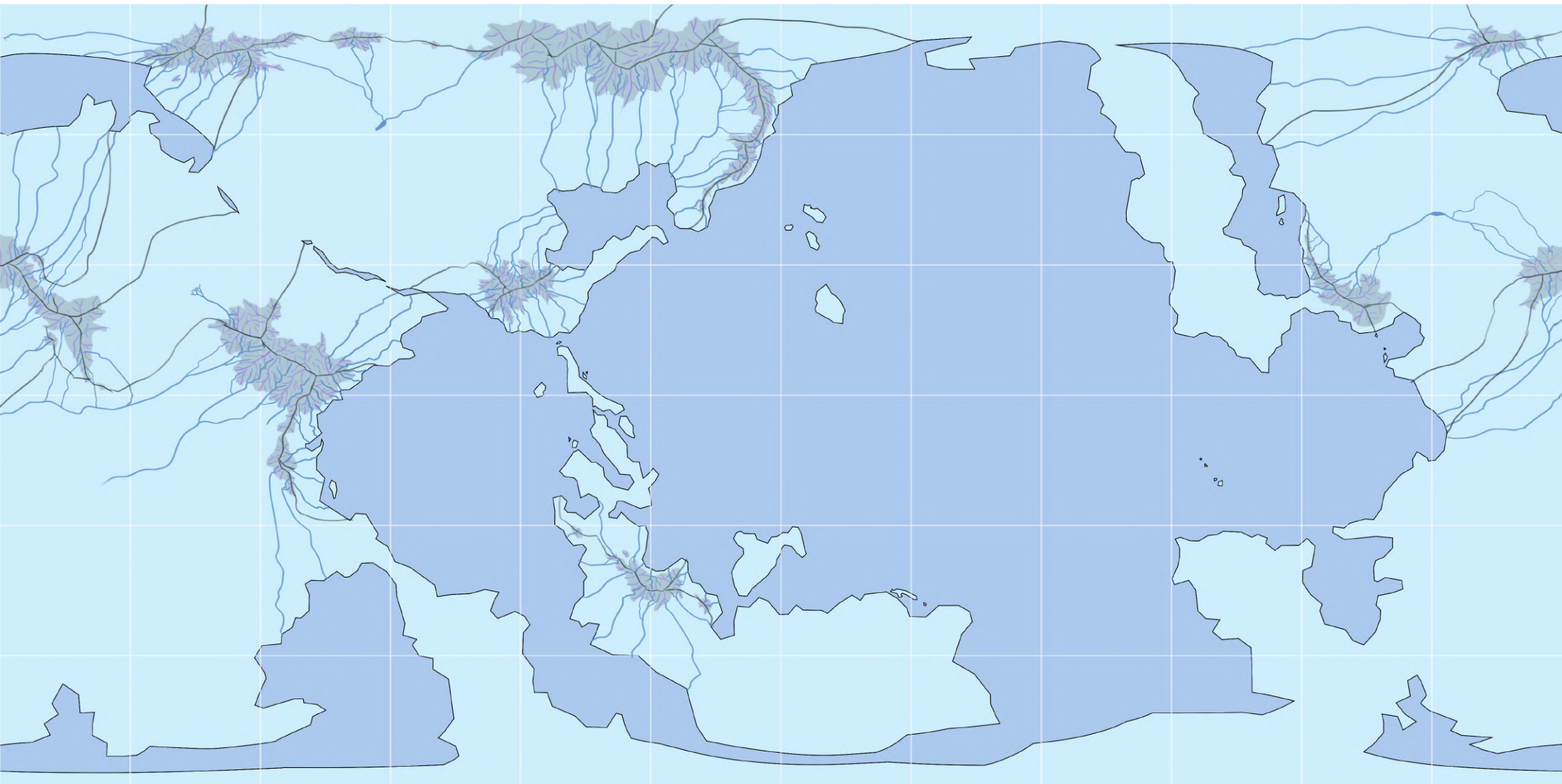
También se realizó un busto en 3D con el programa de Zbrush para comprender en mayor profundidad su anatomía craneal.



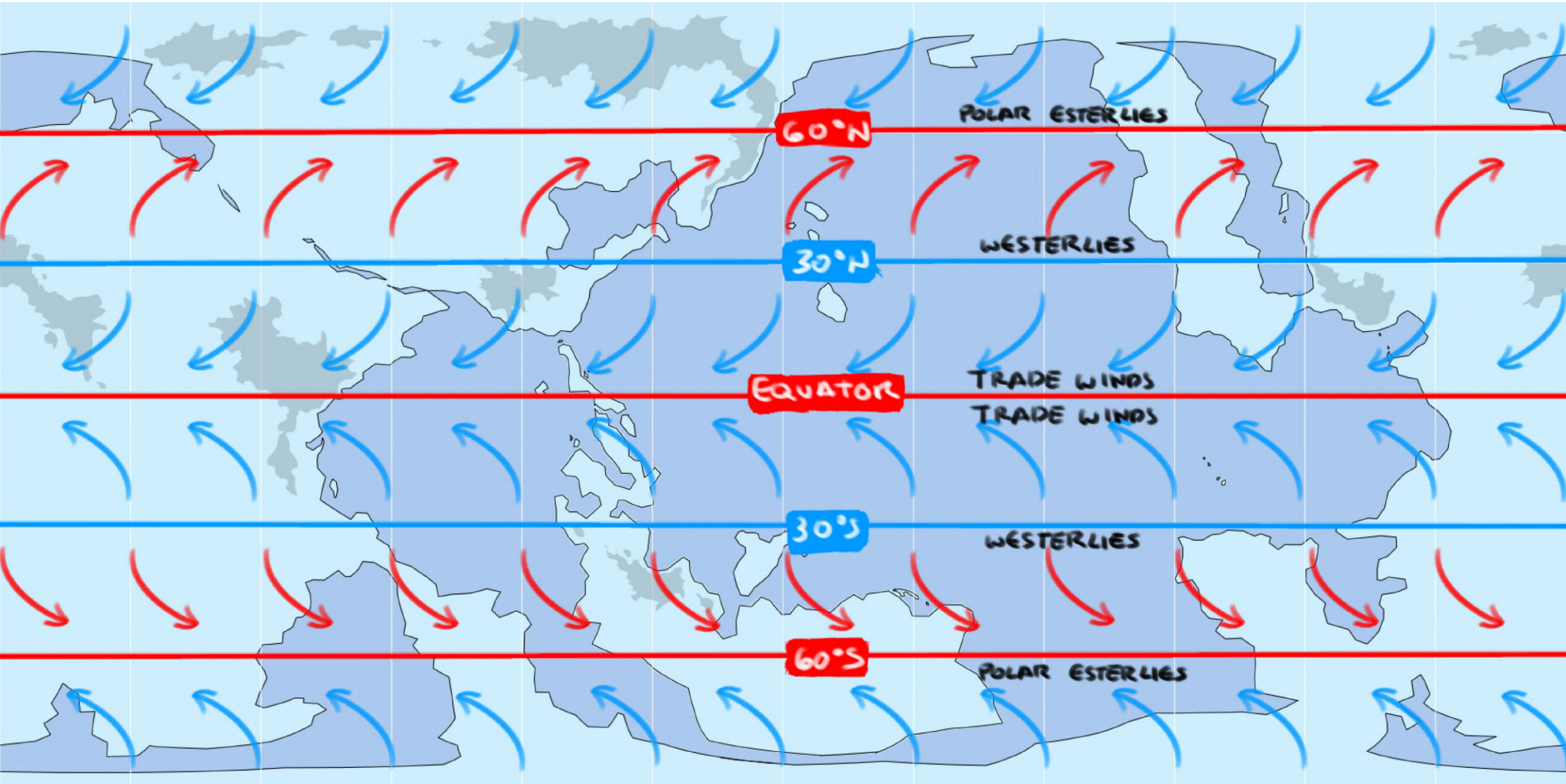
Placas tectónicas



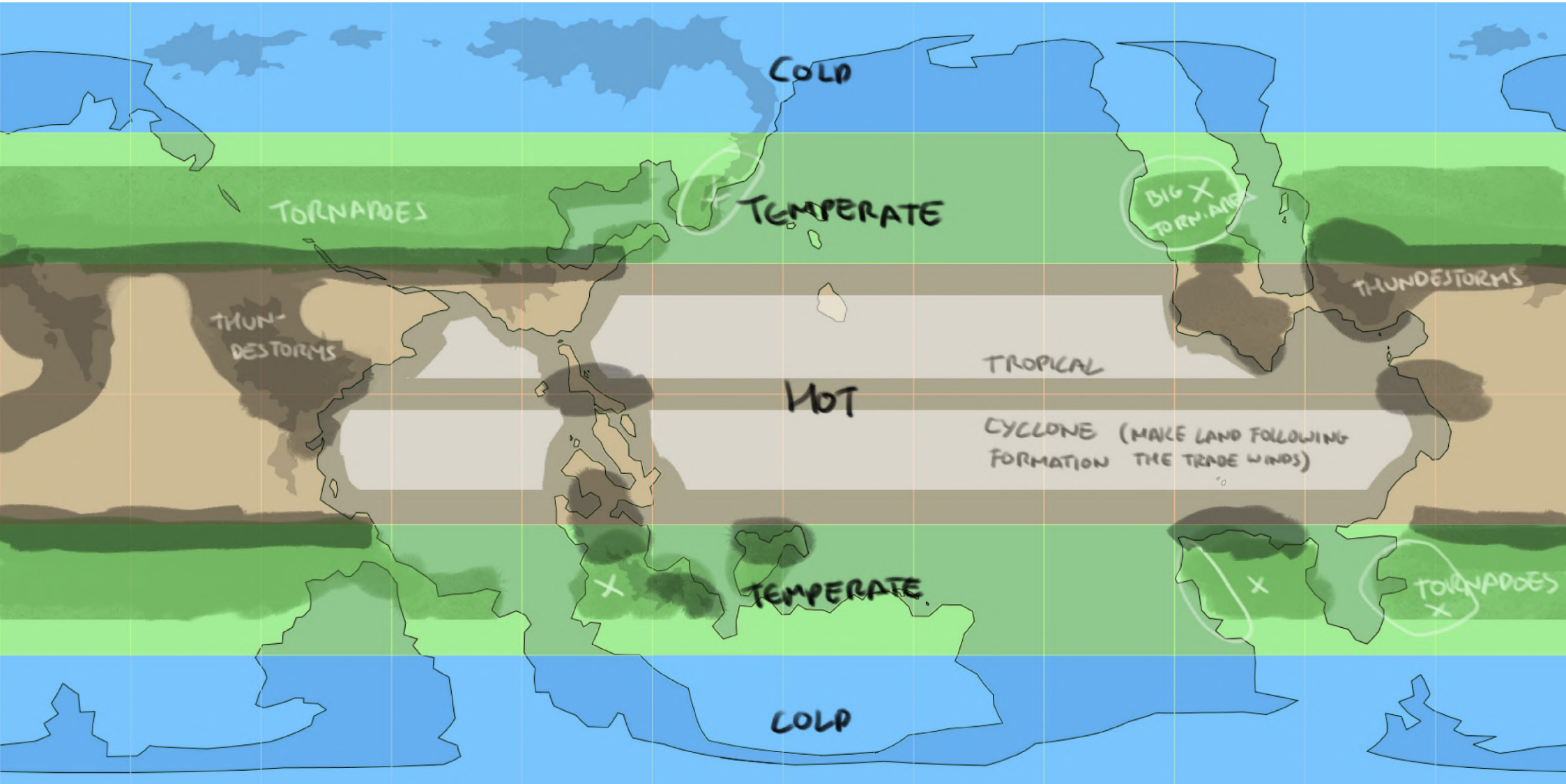
Montañas y ríos



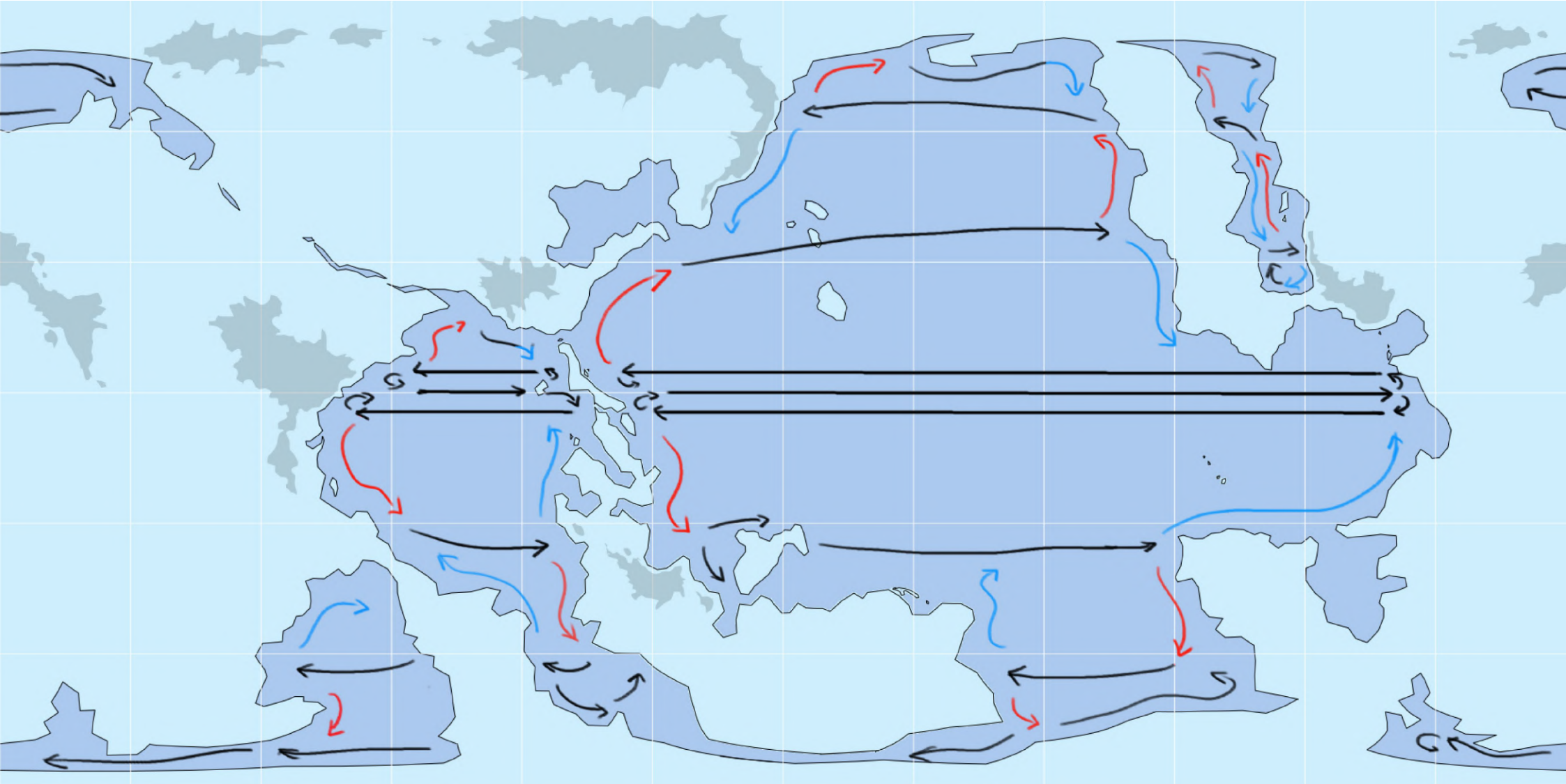
Corrientes de viento



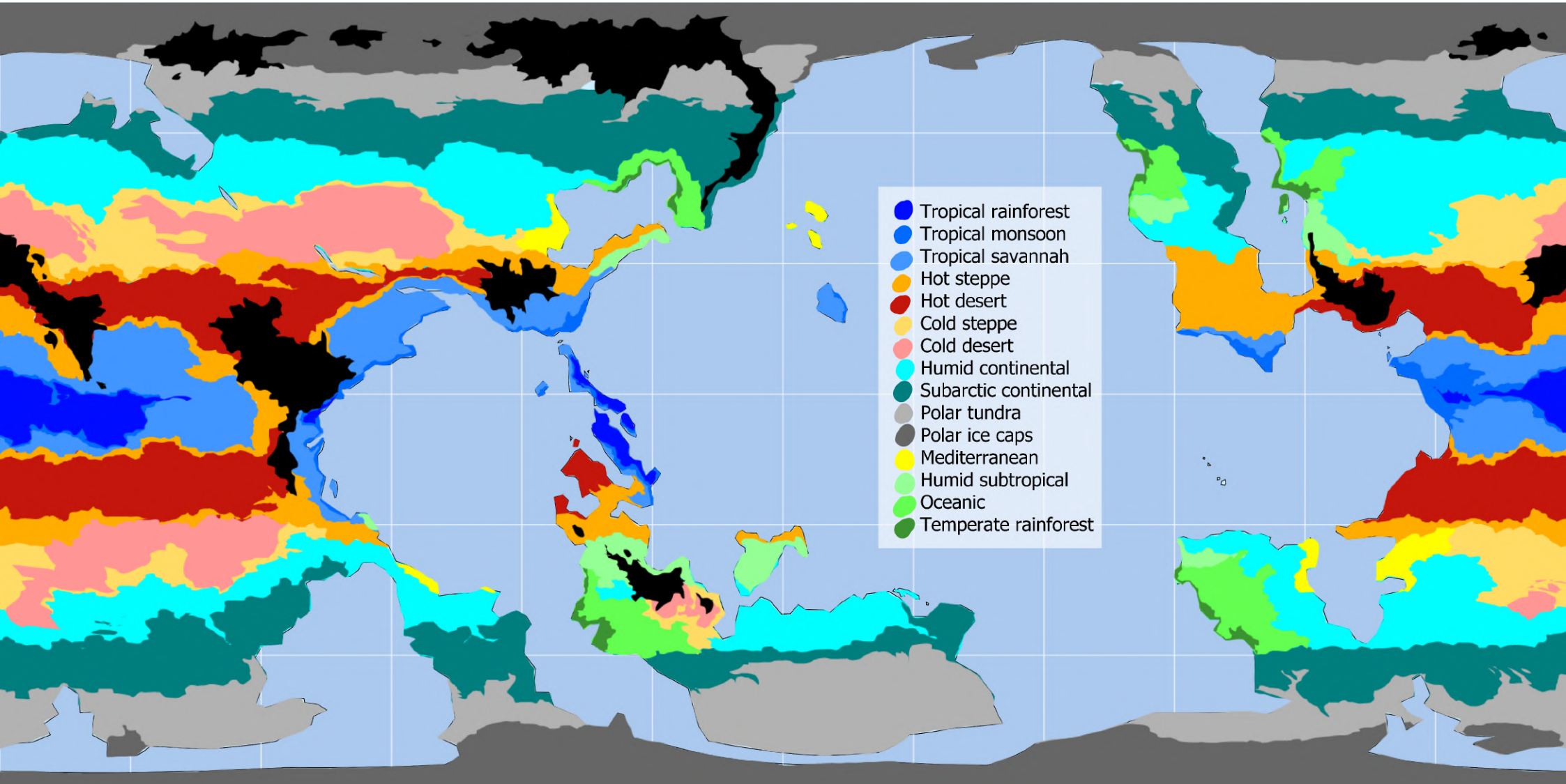
Temperatura y tiempo

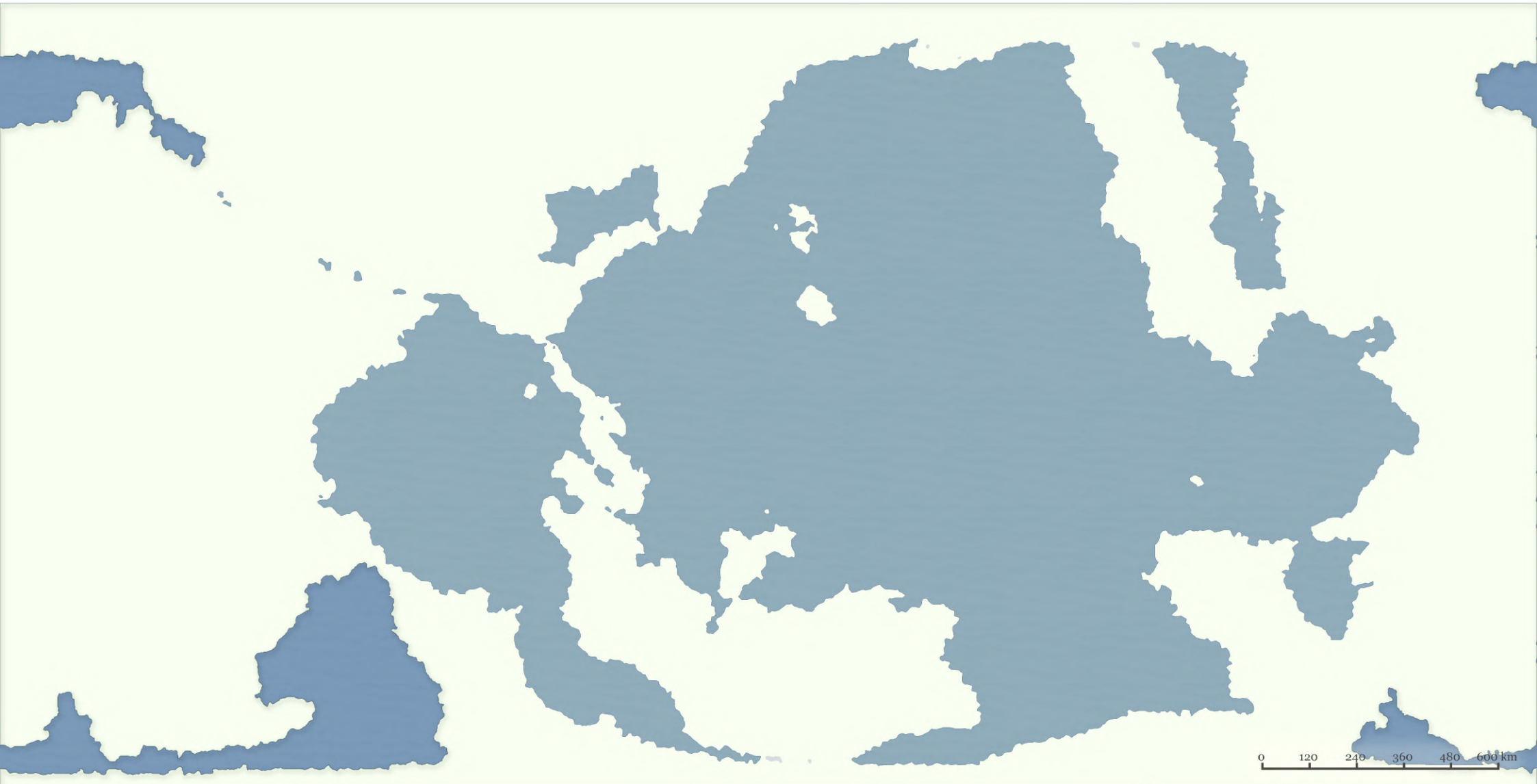


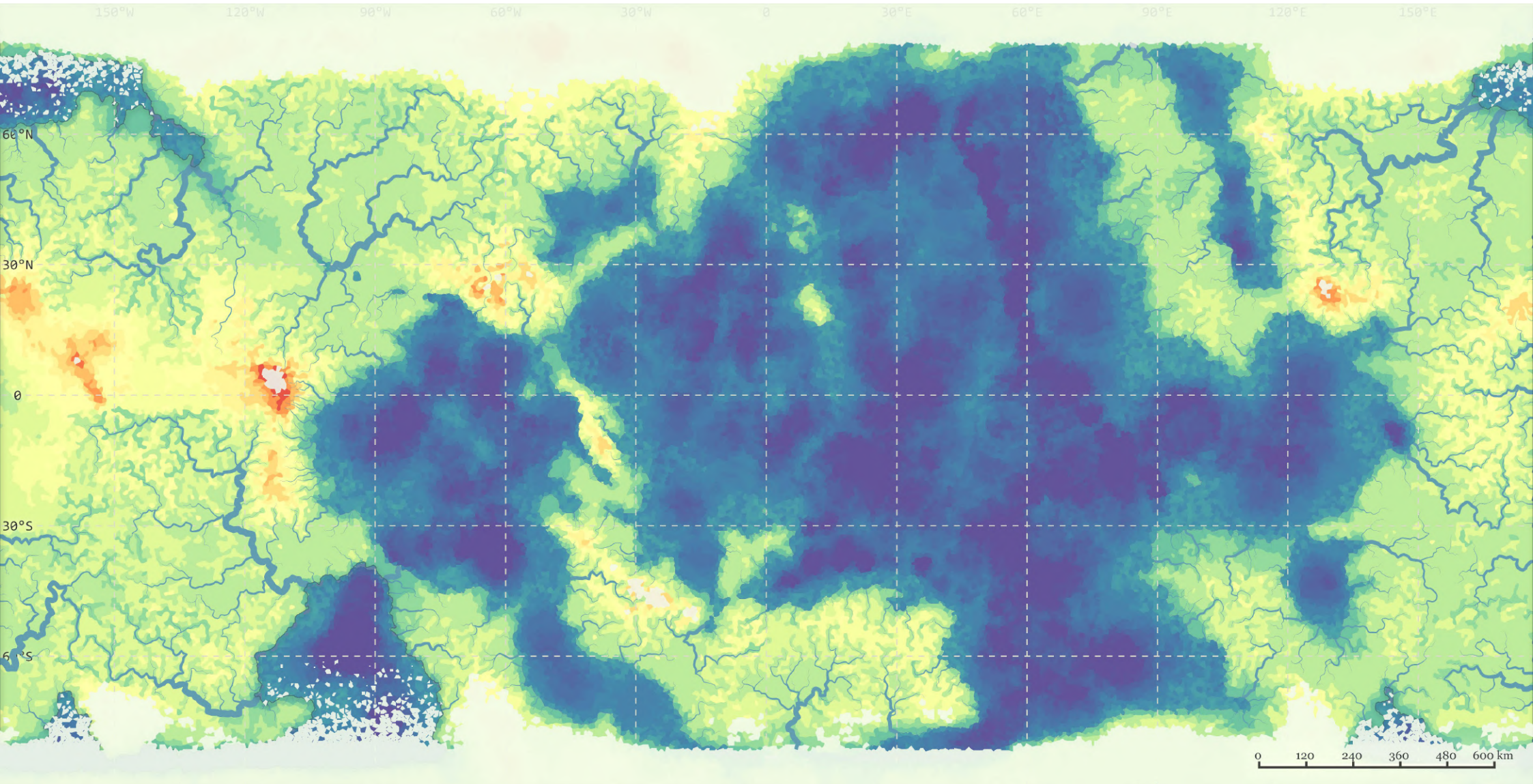
Corrientes marinas



Biomass





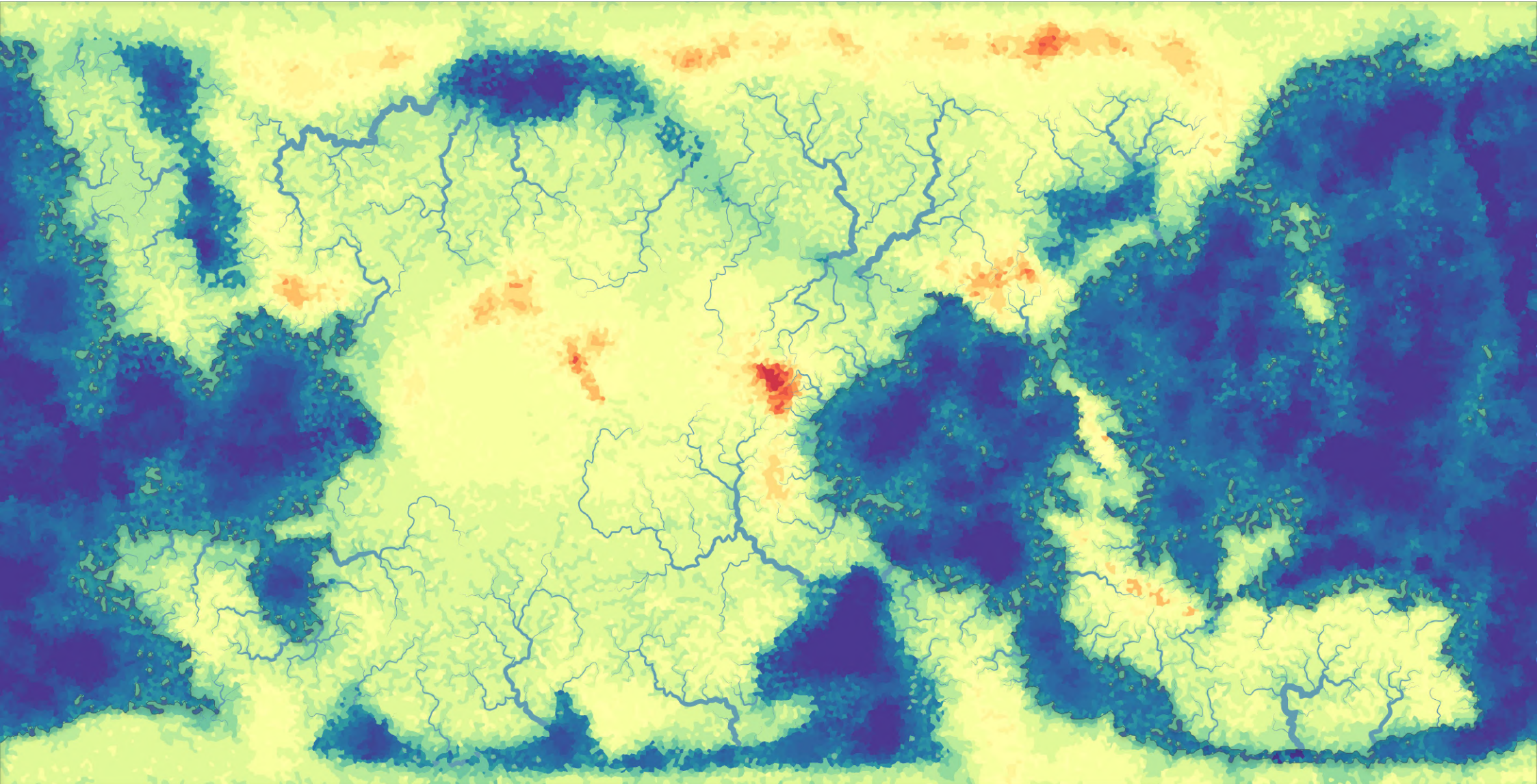


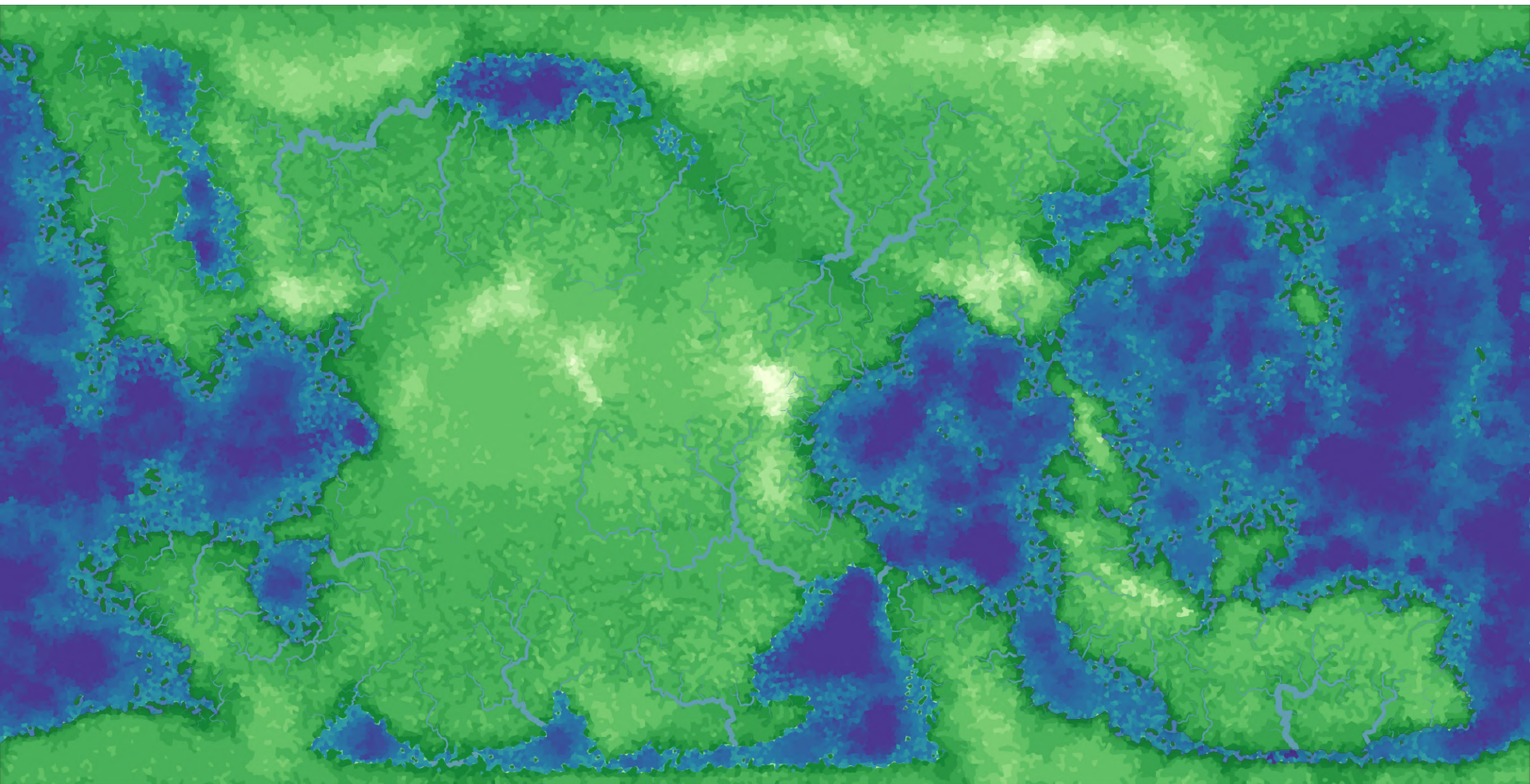


Lo rehice todo cambiando el mapa para que los continentes estuvieran en medio, por un lado tenía más lógica (como los mapas mundiales europeos), pero por otro sino el programa daba errores a la hora de calcular los biomas (ver bosque en el centro de la mitad derecha).

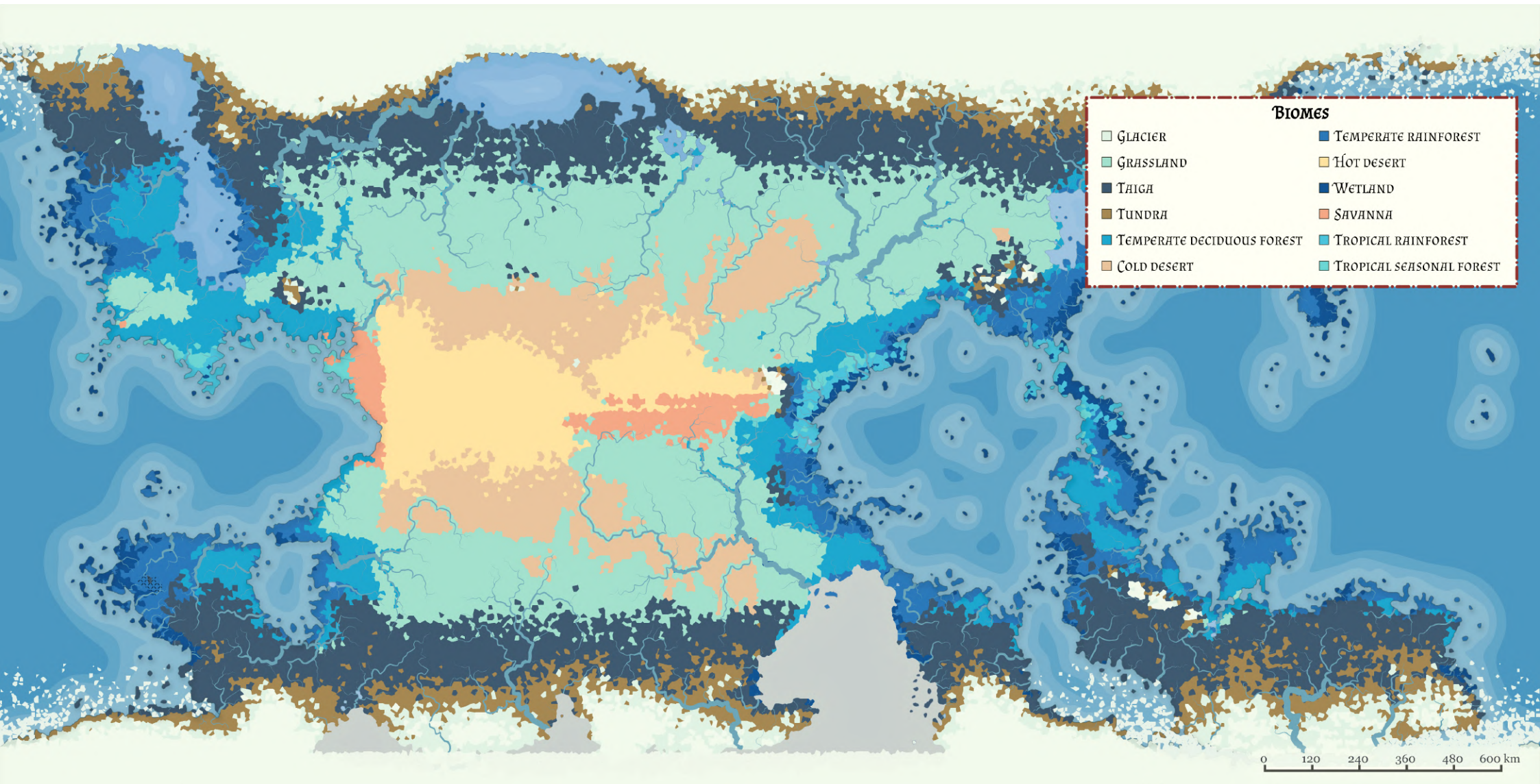


Mapa topográfico



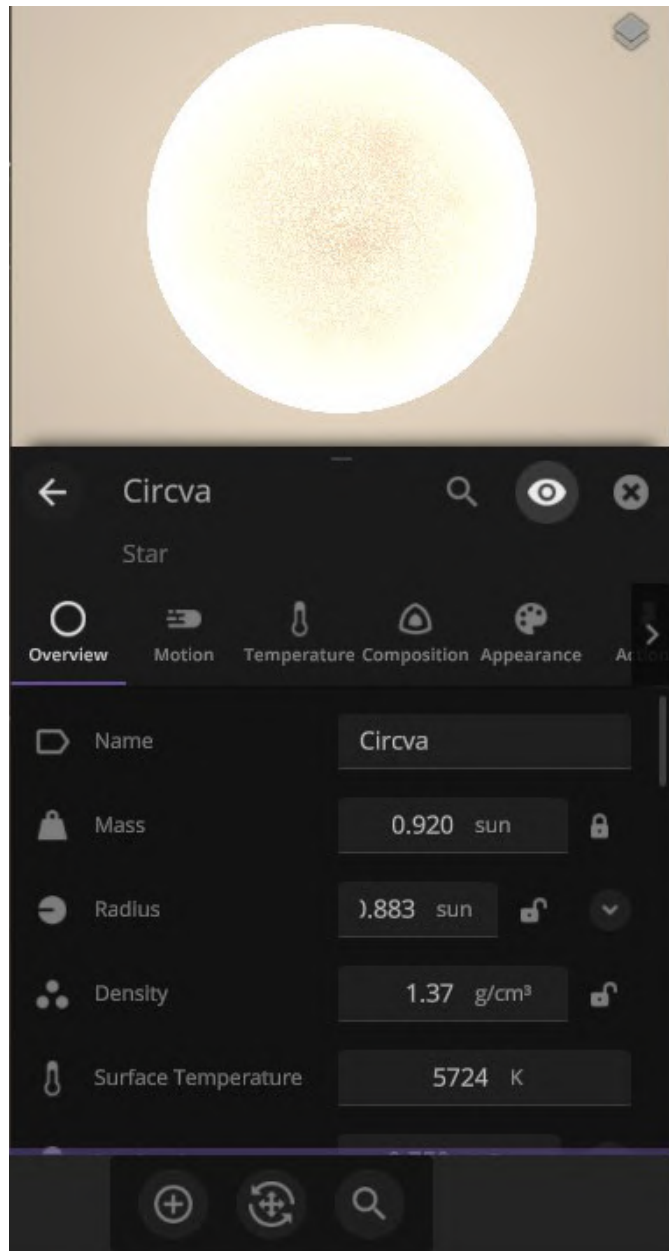


Biomass

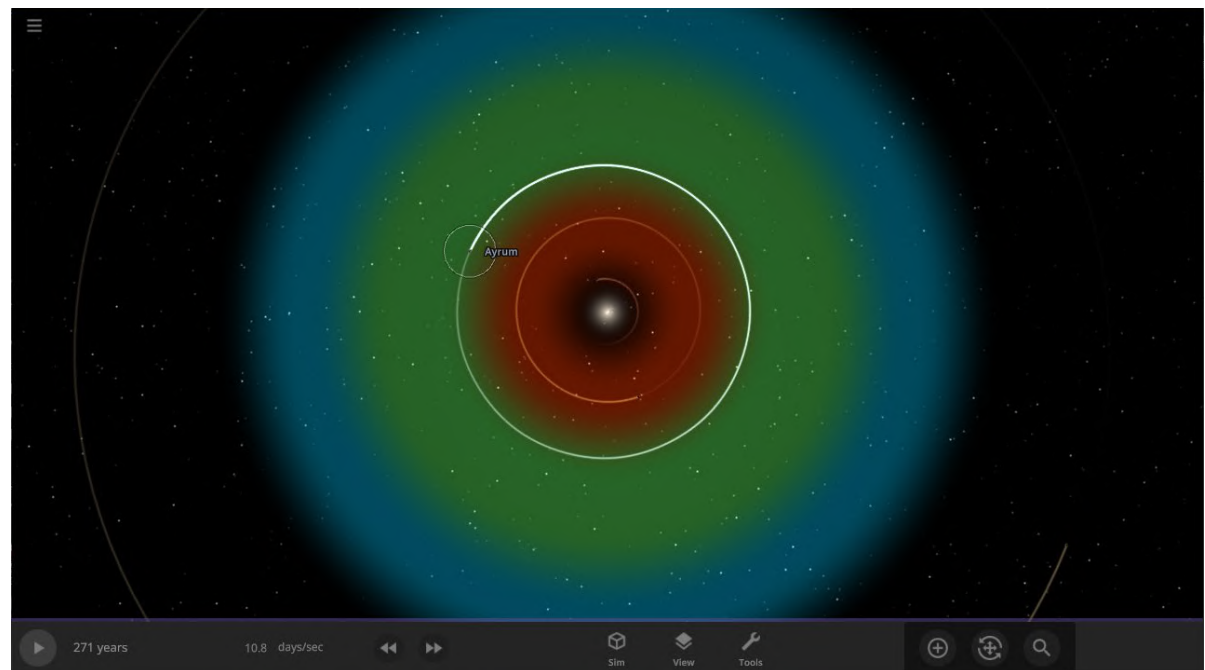


Mapa político





Área de habitabilidad (verde)



← Ayrum 🔍 ☰ 👁 ✕

Planet orbiting *Circva*

Overview Motion Surface Composition Appearance Actions

Name	Ayrum
Mass	0.800 earth
Radius	0.935 earth
Density	5.39 g/cm ³
Avg Temperature	10.0 °C
Speed	30.1 km/s
Rotational Period	23.9 hours
Orbital Period	9.82 months
Age	4.50 G years
Surface Gravity	8.98 m/s ²

← Ayrum 🔍 ☰ 👁 ✕

Planet orbiting *Circva*

Overview Motion Surface Composition Appearance Actions

Relative to: **Orbital Parent**

Orbital Parent: *Circva*

Distance: 0.871 AU

Speed: 30.1 km/s

ORBITAL ELEMENTS

Orbital Parent: *Circva*

Orbital Period: Value months

Semi-Major Axis: 0.851 AU 🔒

Pericenter Distance: 0.827 AU 🔒

Apocenter Distance: Value AU 🔒

ROTATION

Rotation Relative to: **Orbital Plane**

Obliquity: 39.9°

Argument of Obliquity: 147°

Yaw: 346°

Rotational Period: 23.9 hours

Tangential Speed at Equator: 0.435 km/s

ATMOSPHERE

Atmosphere Mass: 1.00 earth ...


Surface Pressure: 1.02 atm

Atmosphere Density: 1.24 kg/m³

Speed of Sound: 0.341 km/s

Atmosphere Scale Height: 9.27 km

Greenhouse Effect: 33.3 °C



Pri

Moon orbiting **Ayrum**

Overview Motion Surface Composition Appearance

Name: Pri

Mass: 0.0180 earth

Radius: 1,302 ear...

Density: 3.62 g/cm³

Avg Temperature: -2.65 °C

Moon orbiting **Ayrum**

Overview Motion Surface Composition Appearance

Relative to: **Orbital Parent**

Orbital Parent: Ayrum

Distance: 0.00263 AU

Speed: 0.881 km/s

ORBITAL ELEMENTS

Orbital Parent: Ayrum

Orbital Period: Value days

Semi-Major Axis: 0.00257 AU

Pericenter Distance: 0.00239 AU

Apocenter Distance: Value AU

Eccentricity: 0.0702 value

Inclination: 1.99°

Argument of Pericenter: 155°

Longitude of the Ascending ...: 130°

True Anomaly: 131°

Mean Anomaly: 2.18 rad

ROTATION

Rotation Relative to: **Orbital Plane**

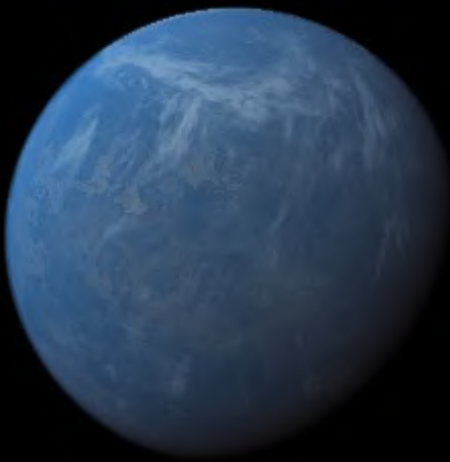
Obliquity: 2.01°

Argument of Obliquity: 116°

Yaw: 126°

Rotational Period: 27.3 days

Tangential Speed at Equator: 5.11 m/s



Chelnir

Planet orbiting *Circva*

Overview Motion Surface Composition Appearance Actions

- Name: Chelnir
- Mass: 0.194 earth
- Radius: 0.618 earth
- Density: 4.53 g/cm³
- Avg Temperature: 347 °C

Planet orbiting *Circva*

Overview Motion Surface Composition Appearance Actions

Relative to: Orbital Parent

Orbital Parent: Circva

Distance: 0.195 AU

Speed: 62.5 km/s

ORBITAL ELEMENTS

Orbital Parent: Circva

Orbital Period: 1.03 months

Semi-Major Axis: 0.190 AU

Pericenter Distance: 0.176 AU

Apocenter Distance: 0.204 AU

Eccentricity: 0.0728 value

Inclination: 2.14°

Argument of Pericenter: 248°

Longitude of the Ascending ...: 99.9°

True Anomaly: 135°

Mean Anomaly: 2.25 rad

ROTATION

Rotation Relative to: Orbital Plane

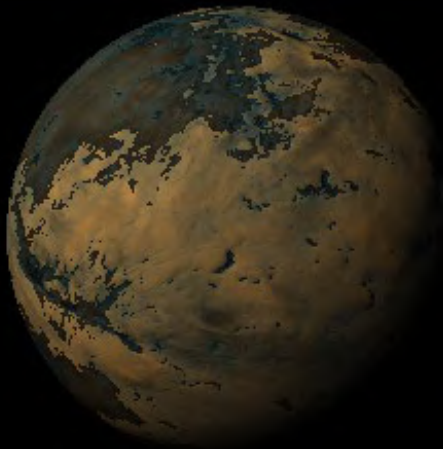
Obliquity: 16.7°

Argument of Obliquity: -118°

Yaw: 188°

Rotational Period: 27.3 days

Tangential Speed at Equator: 10.5 m/s



Icerad

Planet orbiting **Circva**

Overview Motion Surface Composition Appearance

- Name: Icerad
- Mass: 0.797 earth
- Radius: 0.934 earth
- Density: 5.39 g/cm³
- Avg Temperature: -8.76 °C

Planet orbiting **Circva**

Overview Motion Surface Composition Appearance

Relative to: **Orbital Parent**

Orbital Parent: **Circva**

Distance: **0.516 AU**

Speed: **40.1 km/s**

ORBITAL ELEMENTS

Orbital Parent: **Circva**

Orbital Period: **4.87 months**

Semi-Major Axis: **0.533 AU**

Pericenter Distance: **0.517 AU**

Apocenter Distance: **0.550 AU**

Eccentricity: **0.0302** value

Inclination: **0.00711°**

Argument of Pericenter: **269°**

Longitude of the Ascending ...: **Undefined**

True Anomaly: **36.0°**

Mean Anomaly: **34.0 °**

ROTATION

Rotation Relative to: **Orbital Plane**

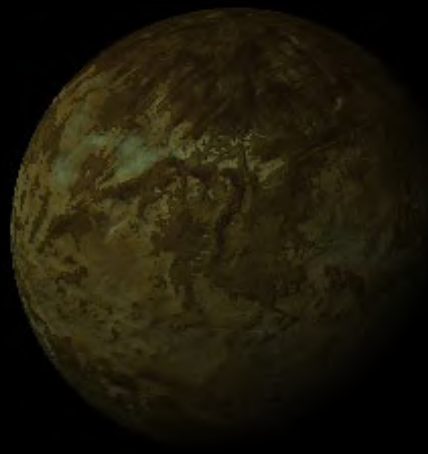
Obliquity: **42.6°**

Argument of Obliquity: **33.2°**

Yaw: **20.5°**

Rotational Period: **1.21 days**

Tangential Speed at Equator: **0.358 km/s**



Gatoralaar

Planet orbiting **Circva**

Overview Motion Surface Composition Appearance

Name: Gatoralaar

Mass: 1.29 earth

Radius: 1.10 earth

Density: 5.34 g/cm³

Avg Temperature: -128 °C

Planet orbiting **Circva**

Overview Motion Surface Composition Appearance

Relative to: **Orbital Parent**

Orbital Parent: **Circva**

Distance: 3.02 AU

Speed: 16.4 km/s

ORBITAL ELEMENTS

Orbital Parent: **Circva**

Orbital Period: Value years

Semi-Major Axis: 3.00 AU

Pericenter Distance: 2.75 AU

Apocenter Distance: Value AU

Eccentricity: 0.0833 value

Inclination: 1.40°

Argument of Pericenter: 12.6°

Longitude of the Ascending ...: 75.4°

True Anomaly: -100°

Mean Anomaly: -1.59 rad

ROTATION

Rotation Relative to: **Orbital Plane**

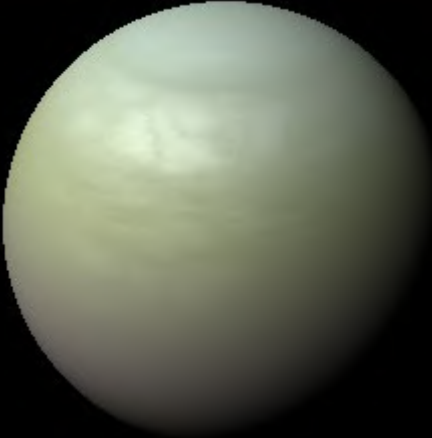
Obliquity: 39.2°

Argument of Obliquity: -107°

Yaw: 288°

Rotational Period: 7.33 days

Tangential Speed at Equator: 69.6 m/s



Kastlev

Planet orbiting **Circva**

Overview Motion Surface Composition Appearance Actions

- Name: Kastlev
- Mass: 1.67 jupiter
- Radius: 1.69 jupiter
- Density: 0.462 g/cm³
- Avg Temperature: -169 °C

Planet orbiting **Circva**

Overview Motion Surface Composition Appearance Actions

Relative to: **Orbital Parent**

Orbital Parent: **Circva**

Distance: **5.26 AU**

Speed: **12.5 km/s**

ORBITAL ELEMENTS

Orbital Parent: **Circva**

Orbital Period: **Value years**

Semi-Major Axis: **5.26 AU**

Pericenter Distance: **4.94 AU**

Apocenter Distance: **Value AU**

Eccentricity: **0.0613 value**

Inclination: **1.72°**

Argument of Pericenter: **300°**

Longitude of the Ascending ...: **39.9°**

True Anomaly: **93.8°**

Mean Anomaly: **1.51 rad**

ROTATION

Rotation Relative to: **Orbital Plane**

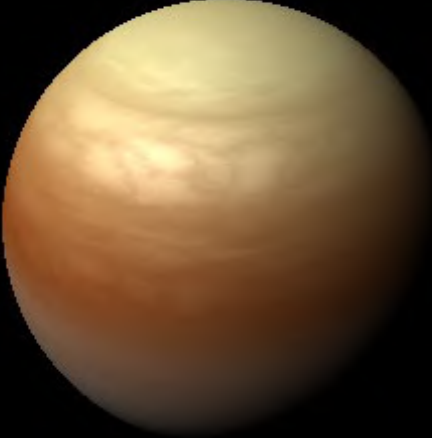
Obliquity: **41.3°**

Argument of Obliquity: **-12.2°**

Yaw: **360°**

Rotational Period: **21.7 days**

Tangential Speed at Equator: **0.396 km/s**



Istamn

Planet orbiting **Circva**

Overview Motion Surface Composition Appearance

- Name: Istamn
- Mass: 1.16 jupiter
- Radius: 1.66 jupiter
- Density: 0.339 g/cm³
- Avg Temperature: -228 °C

Planet orbiting **Circva**

Overview Motion Surface Composition Appearance

Relative to: **Orbital Parent**

Orbital Parent: **Circva**

Distance: **28.4 AU**

Speed: **4.99 km/s**

ORBITAL ELEMENTS

Orbital Parent: **Circva**

Orbital Period: **Value years**

Semi-Major Axis: **25.1 AU**

Pericenter Distance: **19.1 AU**

Apocenter Distance: **Value AU**

Eccentricity: **0.240 value**

Inclination: **4.03°**

Argument of Pericenter: **127°**

Longitude of the Ascending ...: **200°**

True Anomaly: **-134°**

Mean Anomaly: **-1.96 rad**

ROTATION

Rotation Relative to: **Orbital Plane**

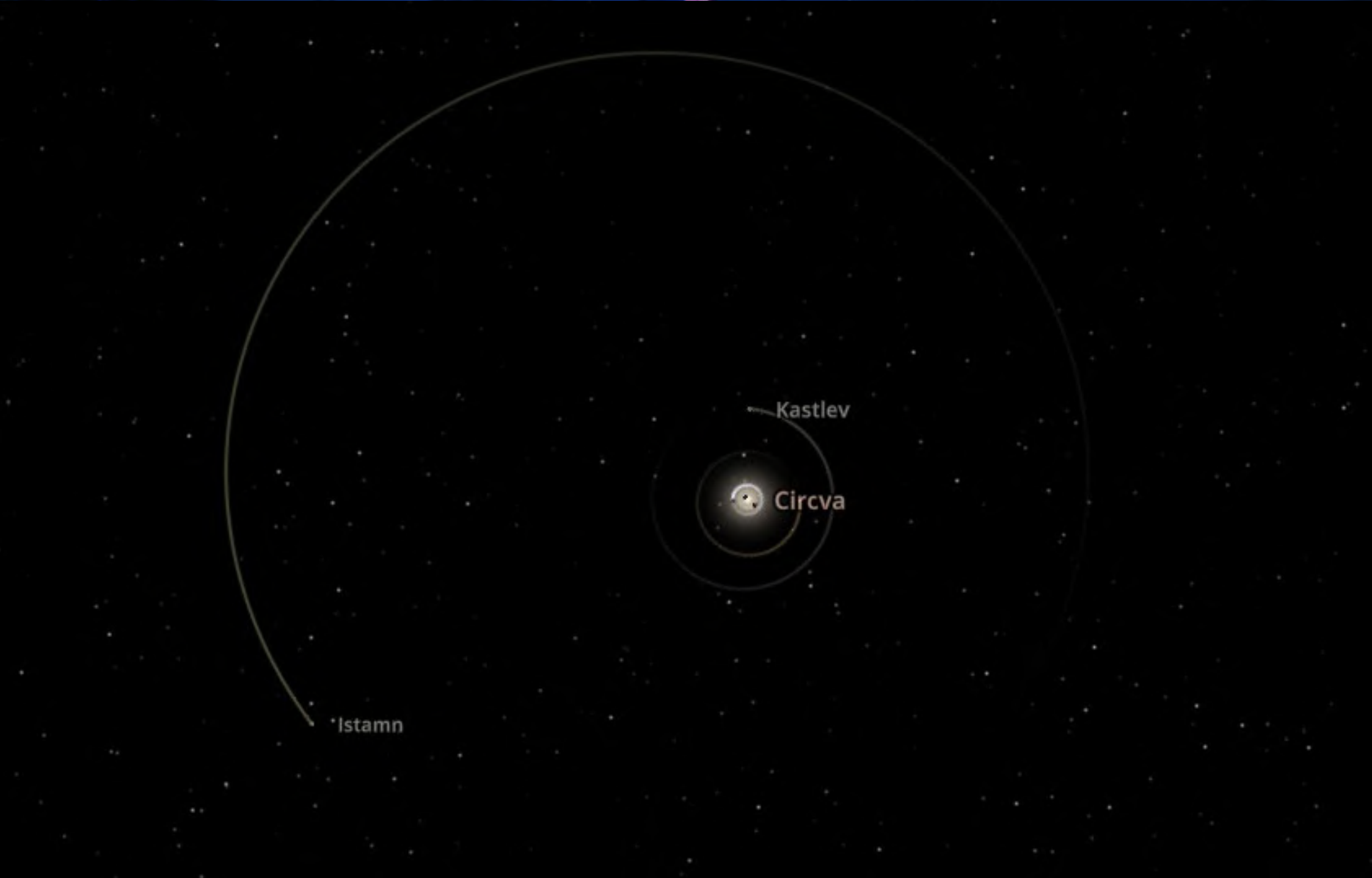
Obliquity: **32.8°**

Argument of Obliquity: **-124°**

Yaw: **220°**

Rotational Period: **4.54 days**

Tangential Speed at Equator: **1.86 km/s**





Gatoralaar



AYRUM

ARTBOOK 4 MOCKUP

CLARA DRIESSEN'S

AYRUM

JOURNEY TO THE BLUE PLANET



AYRUM
JOURNEY TO THE BLUE PLANET



SUMARIO

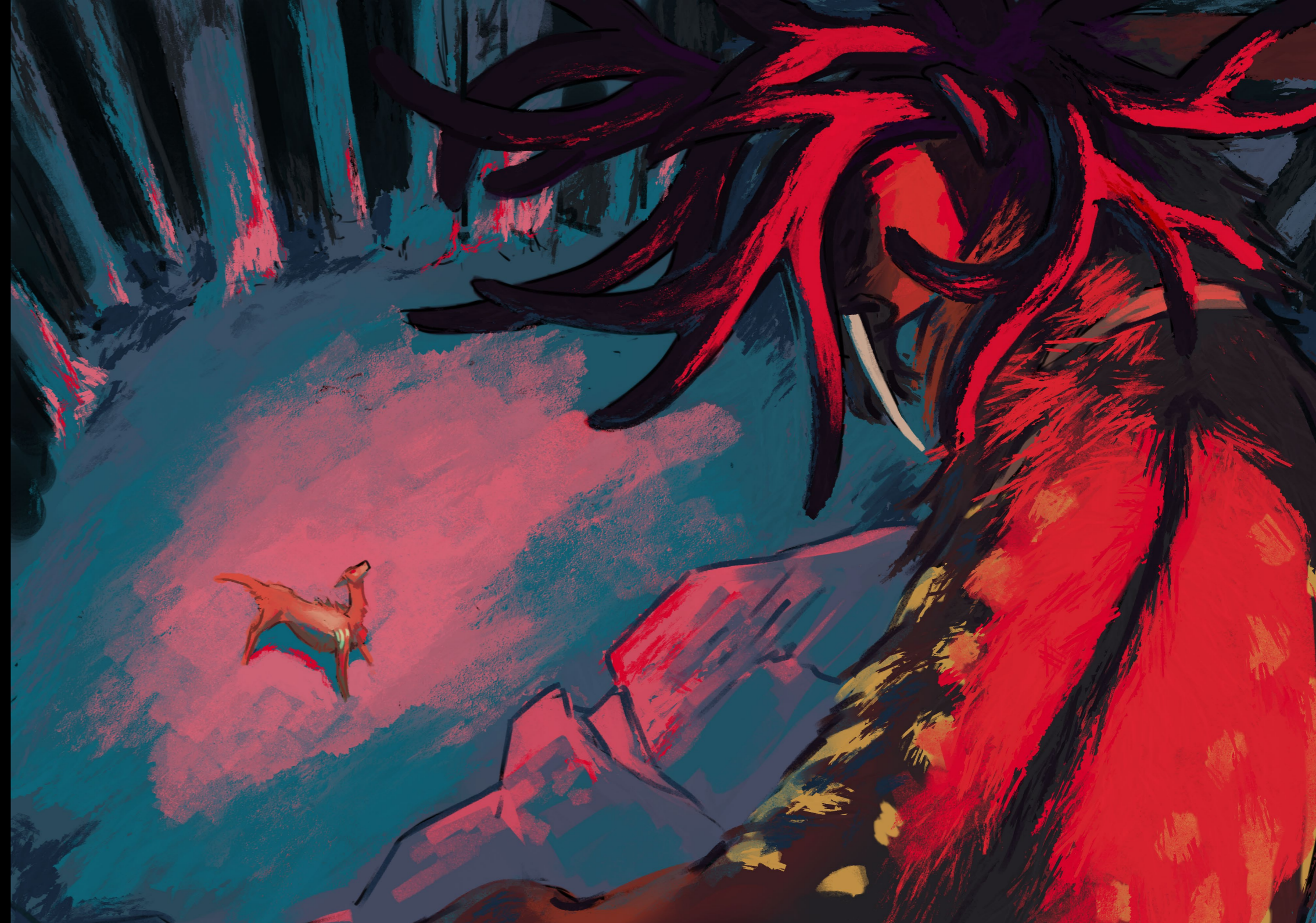
HI!	6
SISTEMA CIRCANO	11
AYRUM	12
INTRODUCCIÓN	17
ANIMALES DE AYRUM	18
SHADNIKA	34
LOS SKYWALKER	36

HI!

¿Por dónde empezar?

Siempre he sentido una obsesión con los dinosaurios, y luego con los dragones y los animales - siempre me han enamorado los ciervos y las formas esbeltas y alargadas. Todos estos intereses me llevaron a la biología, el concept art y los videojuegos hasta que empecé a crear mi propio mundo imaginario: Ayrum.

Descubrí la magia de los mundos imaginarios y la evolución especulativa y desde entonces no he sido capaz de dejar de crear criaturas y animales inventados, su ecología, su evolución y todo lo necesario para su entorno. Espero que disfrutes este libro tanto como yo he disfrutado haciéndolo y espero volver a verte en los futuros viajes que hagamos para descubrir que otros secretos nos depara Ayrum.





AYRUM

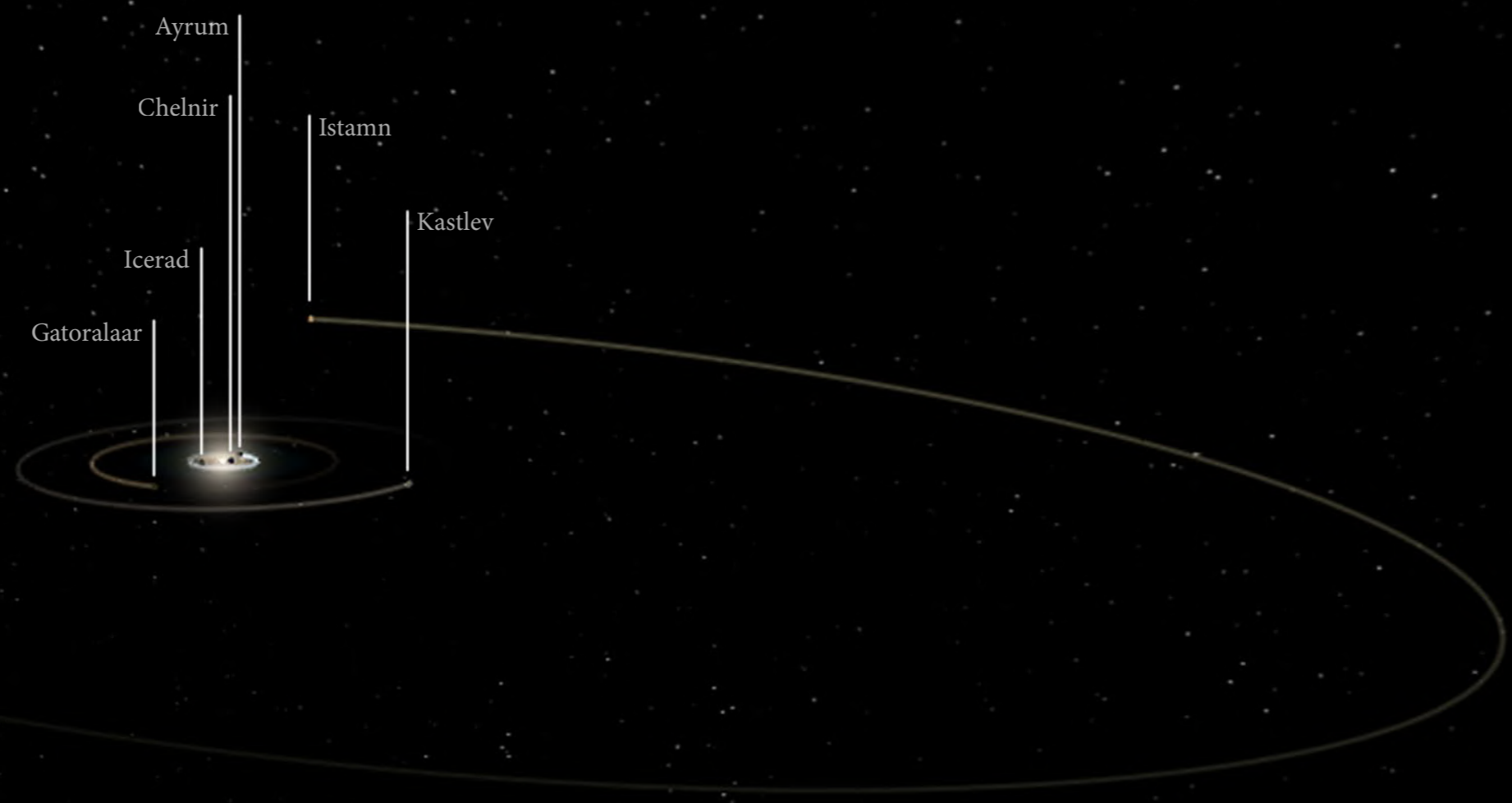
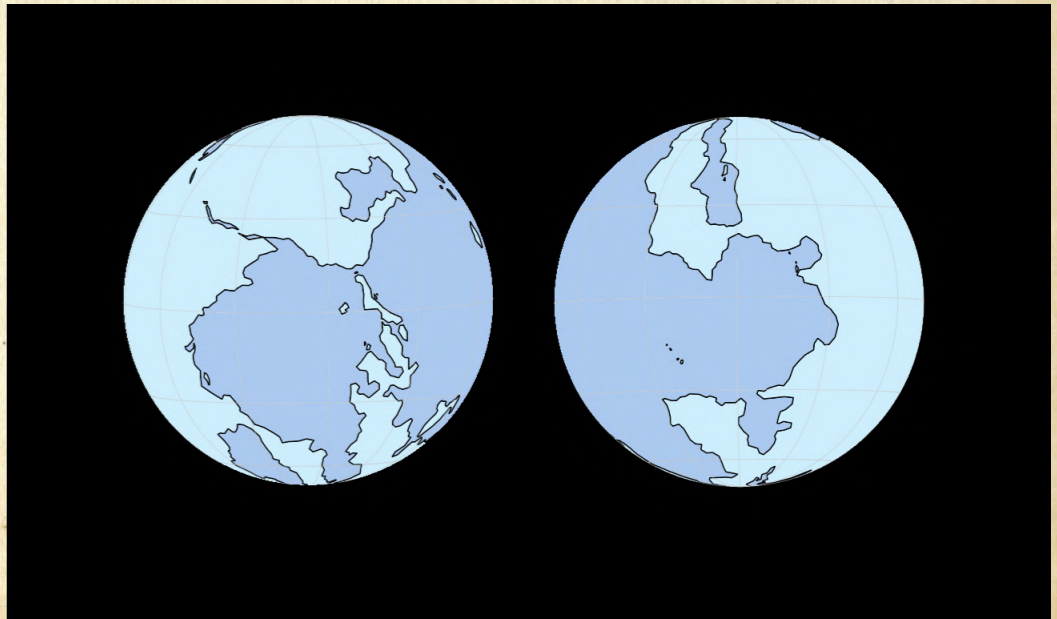
JOURNEY TO THE BLUE PLANET

SISTEMA CIRCVAÑO

Este sistema planetario está formado alrededor de la estrella Circva y contiene 6 planetas: Chelnir, Icerad, Ayrum, Gatoralaar, Kastlev e Istamn. Los cuatro primeros planetas son rocosos, mientras que Kastlev e Istamn son gaseosos.

Ayrum es el único planeta del sistema dentro de la zona de habitabilidad de Circva, y las circunstancias fueron lo suficientemente favorables durante millones de años para permitir la presencia de agua líquida, el desarrollo de una atmósfera y, eventualmente, vida.

Detalle de Ayrum:



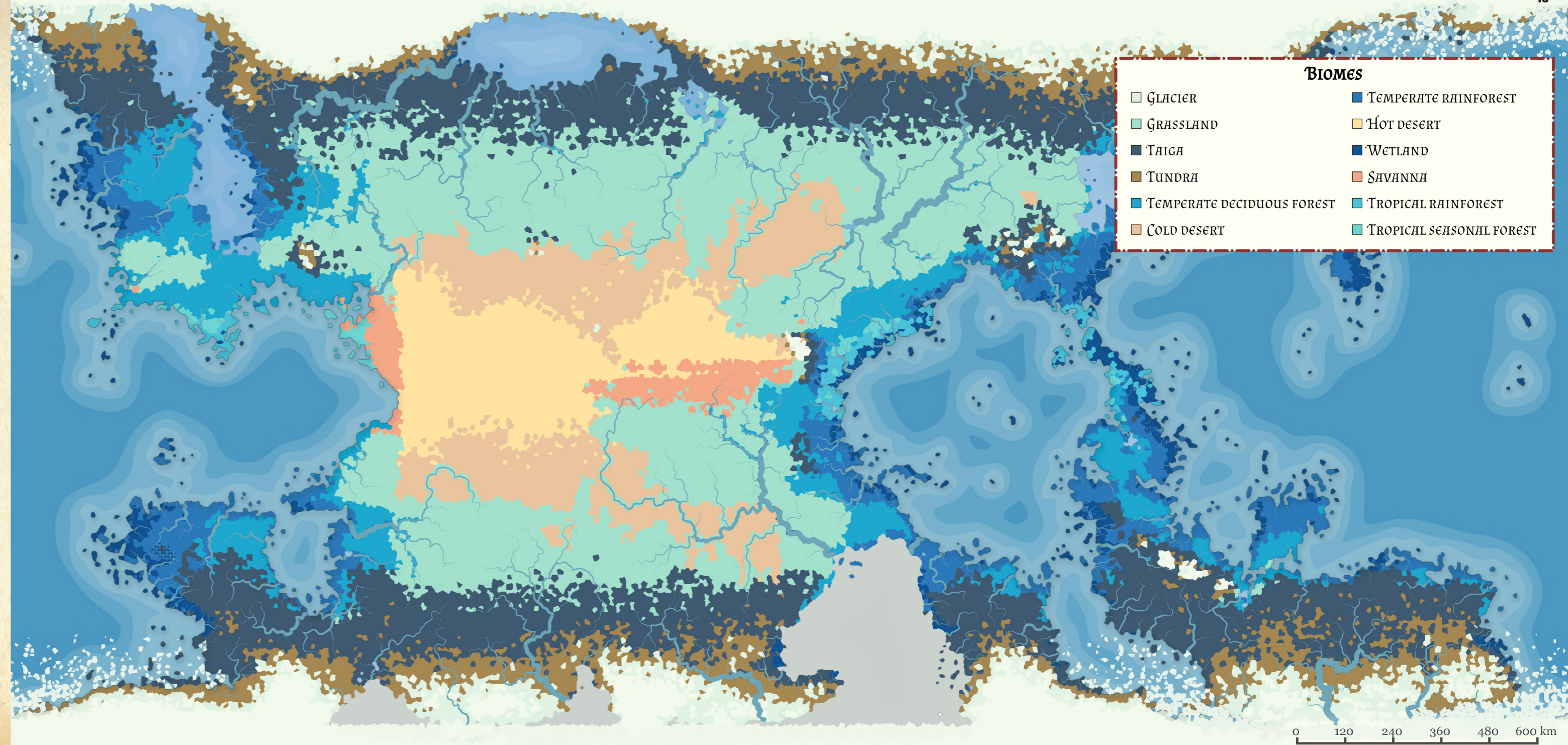
AYRUM

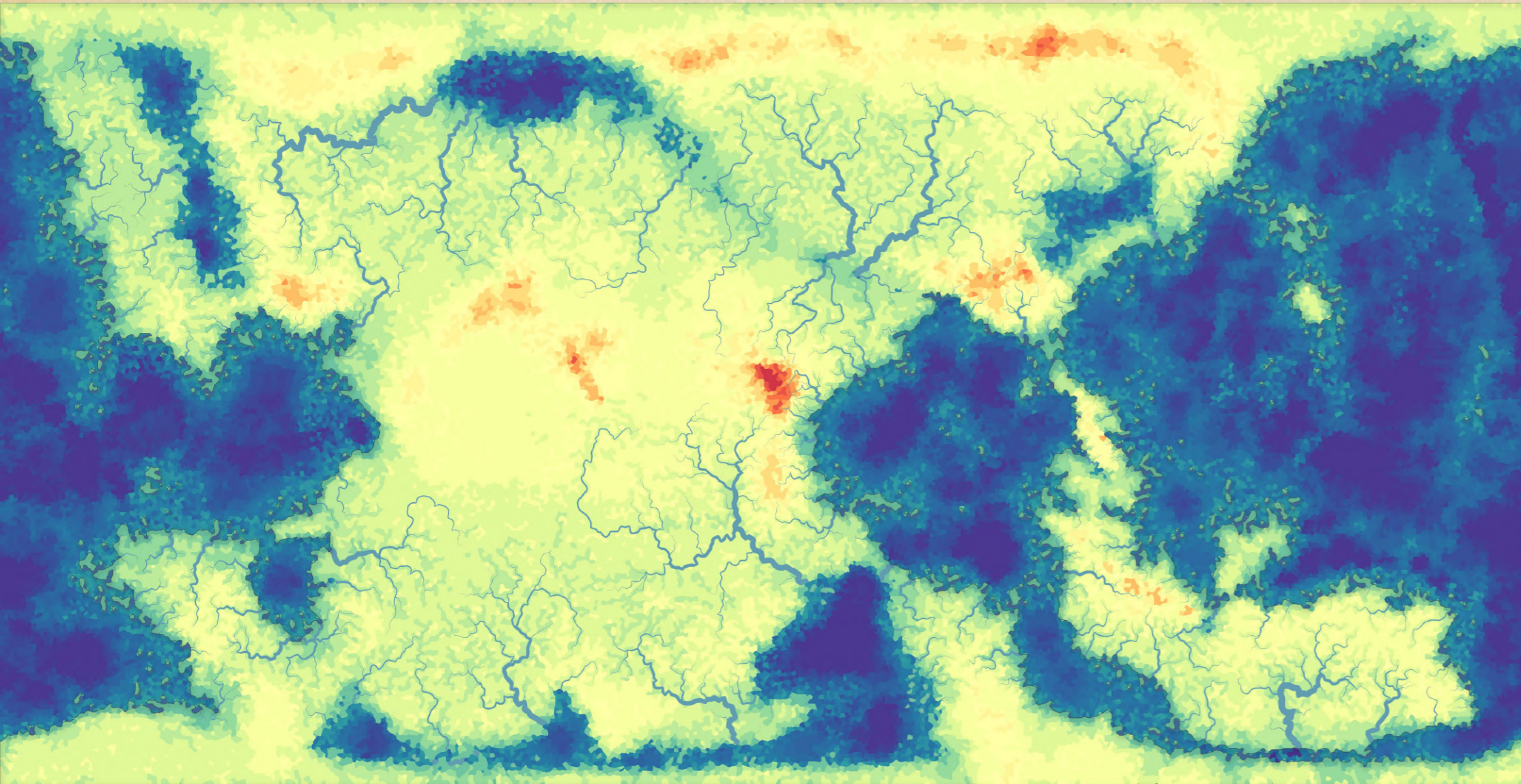
Este planeta de tamaño similar a la Tierra presenta un 80% de su gravedad, permitiendo así, junto con sus altos niveles de oxígeno, la existencia de criaturas más grandes de lo que estamos acostumbrados.

Con una oblicuidad casi el doble que la de la Tierra al 40°, y una temperatura media bastante más elevada con 20°C, Ayrum presenta un clima muy cálido en la gran mayoría de su superficie. Estas temperaturas dan paso a un gran desierto en el centro del continente principal y una extensión terrestre mayormente cubierta por estepas, con bosques tropicales en las zonas cercanas al océano.

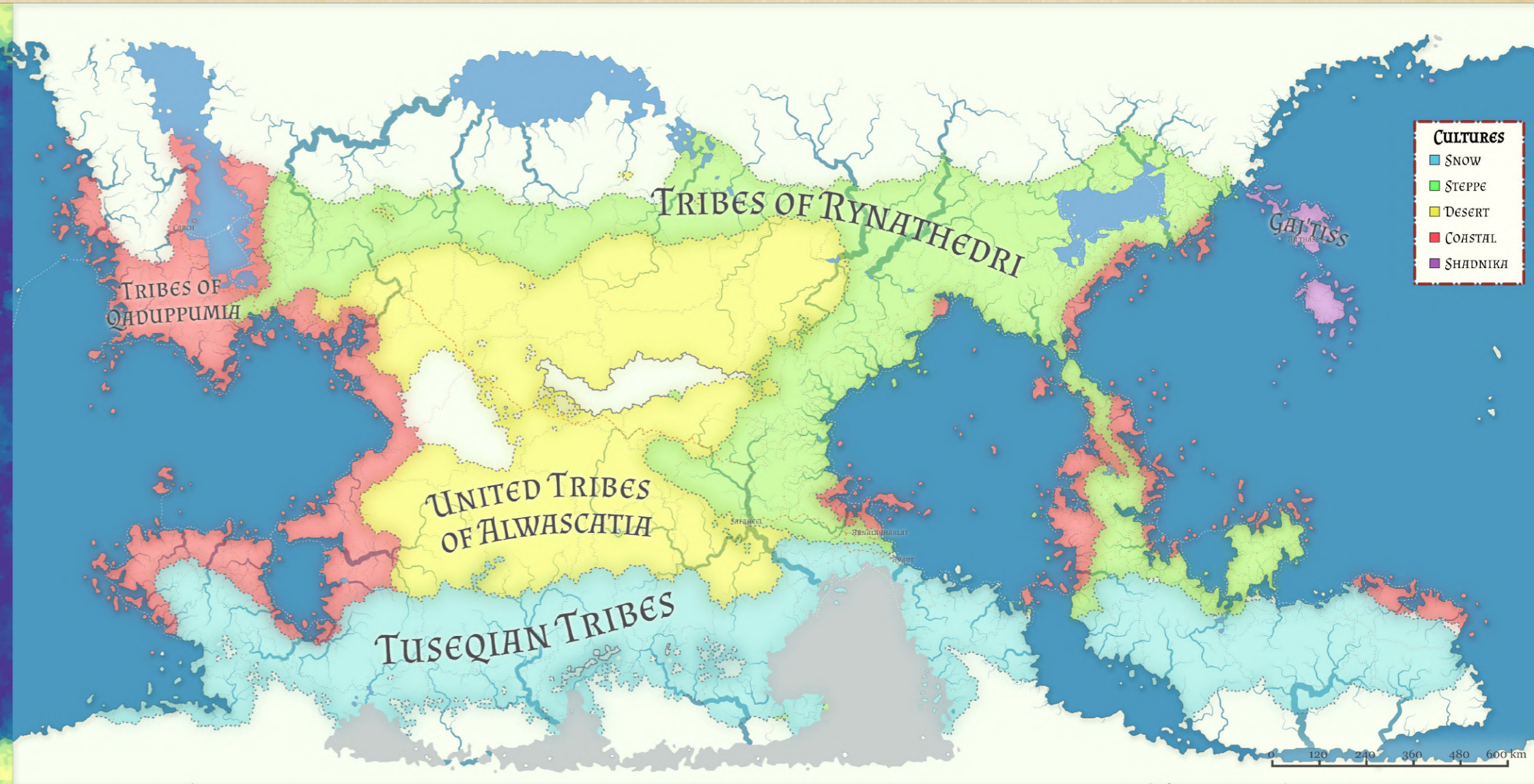
Sin embargo estos no son los elementos que destacan la singularidad de Ayrum. Este planeta contiene un componente único en su composición: una partícula llamada “khasar'tylau” (portador de vida) por sus habitantes, presente en gigantescas cantidades tanto en la atmósfera como en la superficie del planeta, hasta el punto de convertirse en una de las bases de la vida en Ayrum.

El tinte azulado de esta partícula es el que da color a las plantas y la mayoría de especies de Ayrum, y parece estar tan intrínsecamente relacionada con el ecosistema que forma parte de la composición de todo ser vivo, necesitándolo para vivir.





Aquí podemos ver el mapa topográfico de toda la superficie de Ayrum, mostrando el relieve de las montañas, los ríos y la profundidad de los mares y océanos. La montaña más alta se encuentra en la sierra central del mapa, con una altitud de 7724 m, mientras que la parte más profunda del océano es la fosa diagonal de la parte superior derecha del mapa, con una profundidad de 9903 m.



El mapa político de Ayrum sirve simplemente como guía, pues al presentar los Skywalker una cultura a nivel prehistórico, no forman organizaciones lo suficientemente grandes como para considerarse países o tener fronteras. Este mapa muestra la extensión general de las culturas y las zonas y biomas en los que viven. Las tribus de Rynathedri están formadas por los Skywalker de la estepa, las tribus de Alwascatia por los Skywalker del desierto, las tuseqias por los Skywalker de las nieves y las qaduppumianas por los Skywalker de la costa. Gajtiss es la zona que poblaban los Shadnika antes de su extinción.



INTRODUCCIÓN

Ayrum es un planeta densamente habitado por millones de especies de todo tipo, conquistando mar, tierra y cielo y explorando los rincones más inusuales e inesperados.

La gran mayoría de animales presentan una serie de características que nos resultarían inusuales en la Tierra. Desde haber retenido los electrorreceptores de sus antecedentes acuáticos y poder comunicarse a través de campos magnéticos hasta presentar bocas formadas por cinco partes a forma de estrella, las criaturas de Ayrum contienen muchos misterios que descubrir.

En este libro se explorarán algunas de las especies presentes en una selección de biomas, para que puedas empezar a adentrarte en el mundo de Ayrum.

Sin dejar de tener en cuenta la existencia de khar'stylau, pues afectará a estas especies de innumerables maneras diferentes, allá vamos.

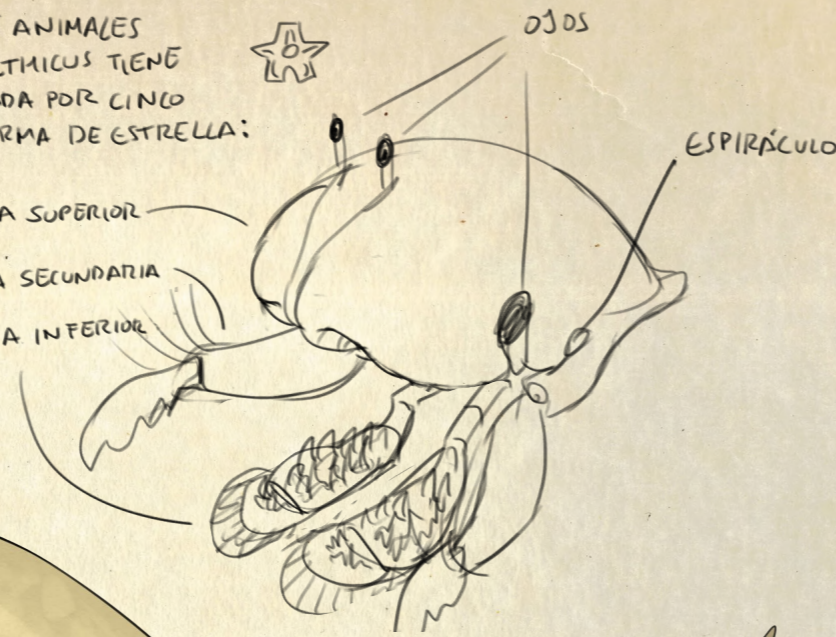
KILTHICUS

Un animal herbívoro mediano pero robusto, adaptado para vivir en las zonas áridas del clima de Ayrum.

Como es común en los malacostráceos, los kilthicus presentan cinco pares de extremidades, con las delanteras adaptadas para asistir en la manipulación de la comida. Su sistema de respiración pasiva a través de espiráculos no le permite alcanzar grandes tamaños, pero la evolución de un caparazón más robusto que sus congéneres le permite protegerse cuando sea necesario. Además, para soportar el calor de las zonas más áridas, estos animales viven un periodo de estivación en el que se entierran bajo el barro durante meses.

COMO MUCHOS ANIMALES EN AYRUM, KILTHICUS TIENE LA BOCA FORMADA POR CINCO PARTES EN FORMA DE ESTRELLA:

- MANDÍBULA SUPERIOR
- MANDÍBULA SECUNDARIA
- MANDÍBULA INFERIOR



LAS SETAS (PELOS) EN LA MANDÍBULA SECUNDARIA LE PERMITEN DETECTAR VIBRACIONES EN EL SUELO



Los kilthicus tienen una altura media de 60 cm hasta la cruz.



HAKREL

Mediano, oportunista y extremadamente adaptable, capaz de sobrevivir en los climas desérticos más extremos.

Con riñones adaptados para conservar la mayor cantidad de agua posible y un estilo de vida nocturno y fosorial, los hakreles han llevado las adaptaciones contra el calor al extremo. Sus poderosas garras delanteras crean complejos túneles y madrigueras en las que viven en un estado semi-permanente. A causa de la escasez de recursos, las crías nacen de forma prematura y pasan la mayor parte de su desarrollo dentro del marsupio de la madre.

LA MANDÍBULA SECUNDARIA SE HA ATROFIADO HASTA CONVERTIRSE EN UNA SEGUNDA LÍNEA DE DIENTES



Los hakreles tienen una altura media de 50 cm hasta la cruz.



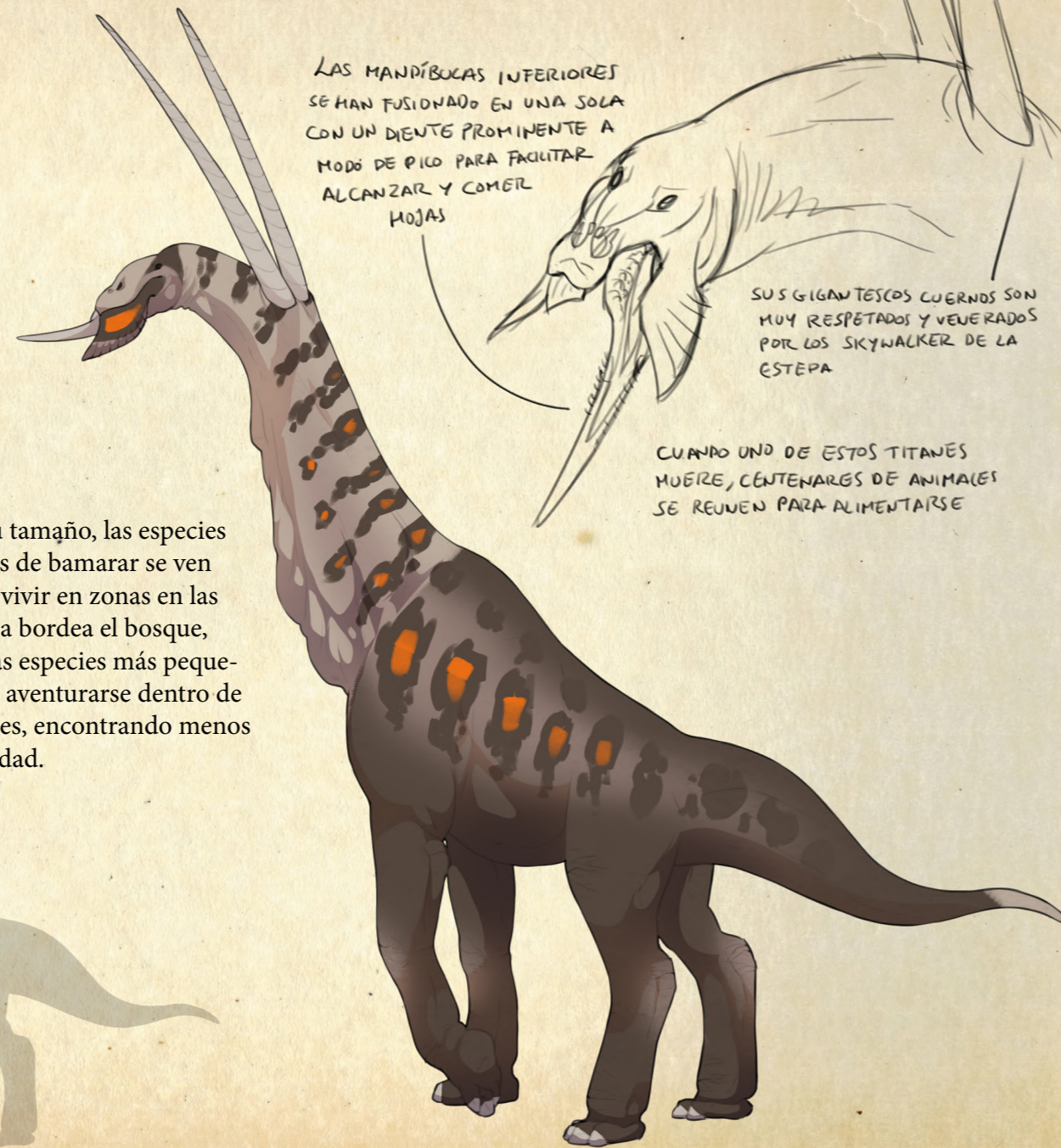
BAMARAR

El animal más grande que ha caminado jamás por Ayrum, apropiadamente apodado "titán cornudo".

Los bamarar son la especie que más efectiva y extremadamente ha puesto en práctica el gigantismo tanto para escapar y defenderse de sus depredadores a lo largo de los siglos, como para asentarse en un nicho de alimentación que ningún otro animal puede alcanzar, haciéndolos así extremadamente especializados. Los adultos son prácticamente intocables, pero los más jóvenes son más vulnerables como objetivo de depredación, haciendo que los bamarar con crías resulten especialmente agresivos.

Debido a su tamaño, las especies más grandes de bamarar se ven obligadas a vivir en zonas en las que la estepa bordea el bosque, pero algunas especies más pequeñas llegan a aventurarse dentro de estos bosques, encontrando menos competitividad.

Los bamarar tienen una altura media de 13 m hasta la cruz.



LAS MANDÍBULAS INFERIORES SE HAN FUSIONADO EN UNA SOLA CON UN DIENTE PROMINENTE A MODO DE PICO PARA FACILITAR ALCANZAR Y COMER HOJAS

SUS GIGANTESCOS CUERNOS SON MUY RESPETADOS Y VENERADOS POR LOS SKYWALKER DE LA ESTEPA

CUANDO UNO DE ESTOS TITANES MUERE, CENENARIOS DE ANIMALES SE REUNEN PARA ALIMENTARSE

AUNOTHLOK

El terror de las estepas, la mayor amenaza para los skywalker que viven en ellas.

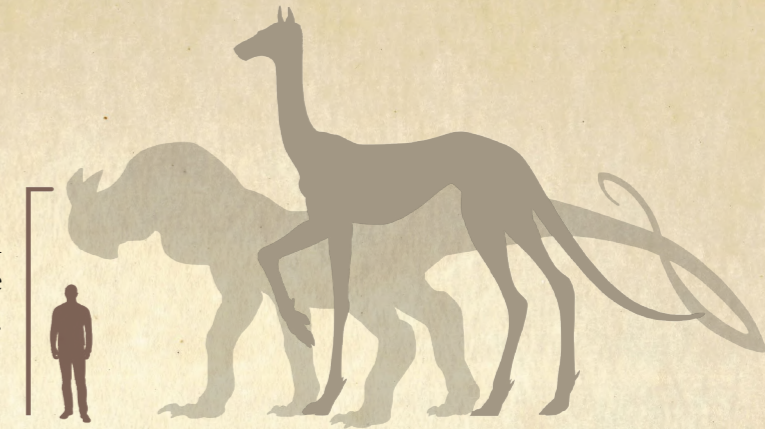
Descendientes de rápidos, ágiles y efectivos depredadores en manada, los aunothloks viven exclusivamente con su pareja la mayoría del año, hasta que las crías se independizan y forman pequeñas manadas. Con su gran tamaño y eficaz camuflaje para las praderas de Ayrum, estos superdepredadores hipercarnívoros son los reyes de la estepa. Normalmente se encuentran en zonas de hierba alta, pero si sus presas migran no tienen miedo de seguirlas a zonas más abiertas.

Las manchas rosadas siguen el patrón de los electrorreceptores de su cuerpo. También se usan para impresionar a las hembras, volviéndose rosa más intenso durante la época de apareamiento.



EL INTERIOR DE SU BOCA ES COMPLETAMENTE NEGRO, COMO LA MAMBA NEGRA

Los aunothloks tienen una altura media de 3,1 m hasta la cruz.

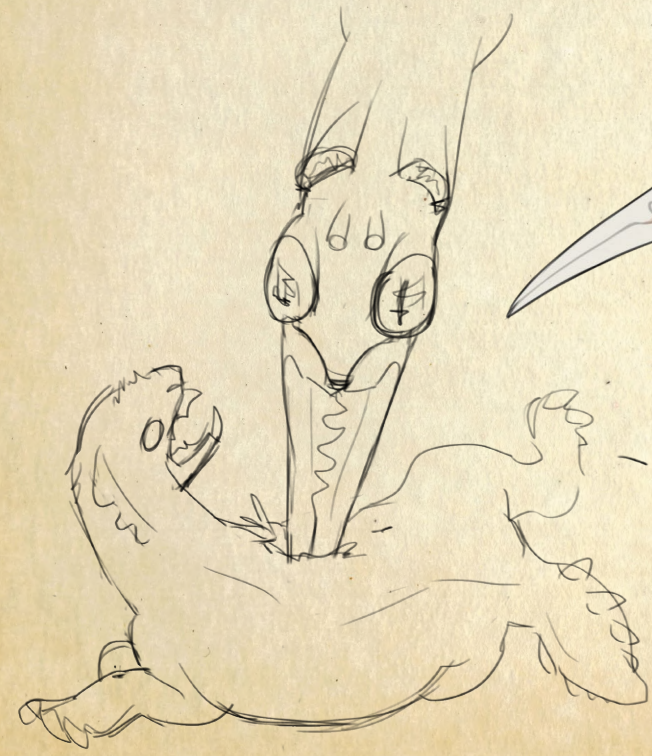


Son una de las muchas criaturas con bioluminiscencia en Ayrum y al caer la noche sus rayas muestran colores más verdes y brillantes.

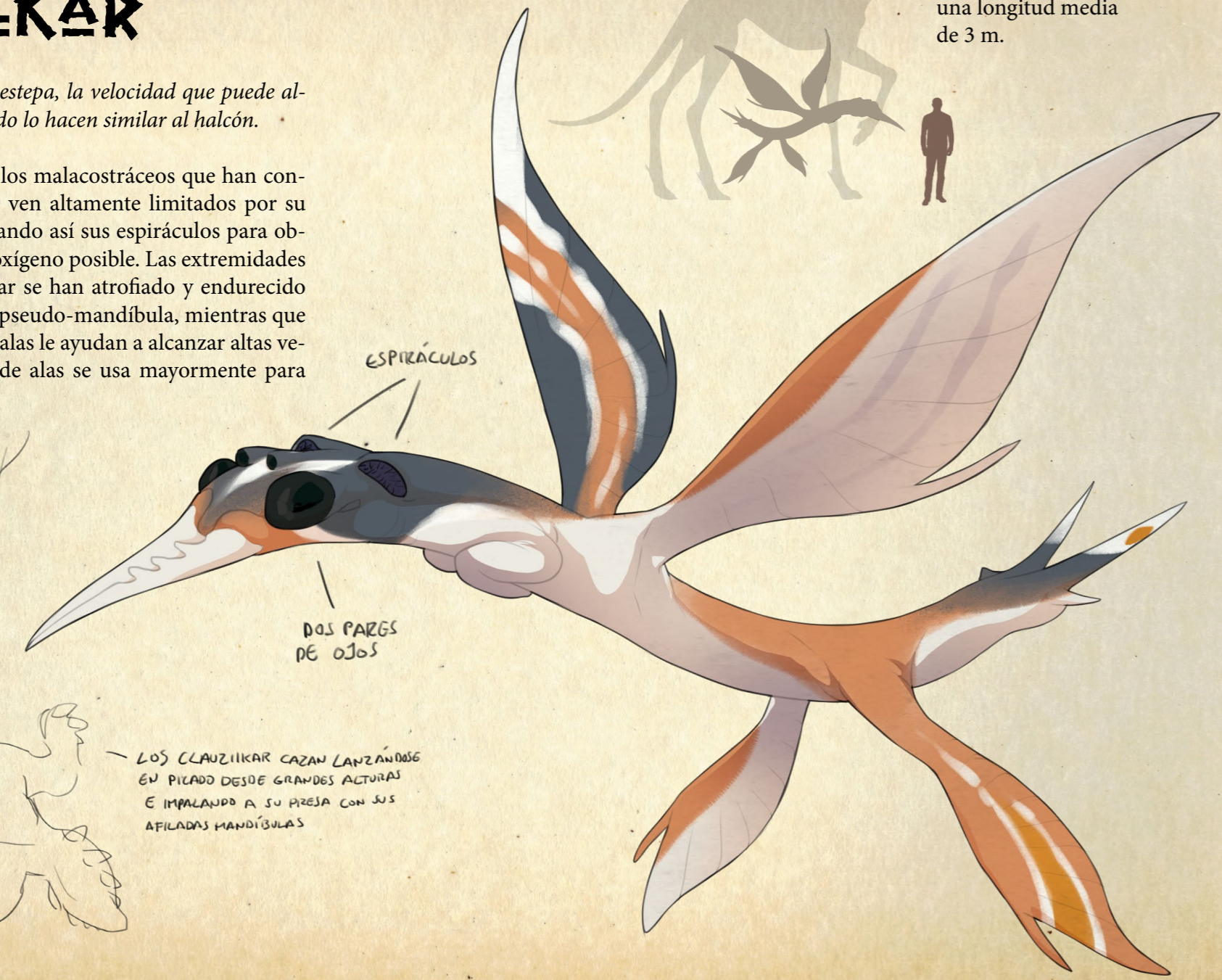
CLAUZIIKAR

Ágil depredador aéreo de la estepa, la velocidad que puede alcanzar y sus ataques en picado lo hacen similar al halcón.

Todos los descendientes de los malacostráceos que han conseguido surcar los cielos se ven altamente limitados por su respiración pasiva, ensanchando así sus espiráculos para obtener la mayor cantidad de oxígeno posible. Las extremidades alimentarias de los clauziikar se han atrofiado y endurecido hasta crear una puntiaguda pseudo-mandíbula, mientras que sus estrechas y puntiagudas alas le ayudan a alcanzar altas velocidades. Su segundo par de alas se usa mayormente para controlar la dirección.



LOS CLAUZIIKAR CAZAN LANZÁNDOSE EN PICADO DESDE GRANDES ALTURAS E IMPALANDO A SU PREJA CON SUS AFILADAS MANDÍBULAS



ESPIRÁCULOS

DOS PARES DE OJOS



Los clauziikar tienen una longitud media de 3 m.

LADAMUR

Pequeños y bellos voladores que se alimentan exclusivamente del néctar de las plantas de Ayrum.

Los ladamures están altamente adaptados a las zonas de jungla de Ayrum, con miles de especies de todo tipo y color. Estos pequeños voladores presentan alas cortas y redondeadas para poder navegar cómodamente la densa vegetación de la jungla. Al alimentarse sólo de néctar, sus metabolismos son extremadamente rápidos, hasta el punto en el que pasan la mayor parte del día de planta en planta.



Los ladamures tienen una longitud media de 30 cm.



ESPIRÁCULOS

DOS PARES DE OJOS



Son de los mayores polinizadores de Ayrum, con muchas especies especializadas en diferentes tipos de plantas hasta el punto de no poder consumir el néctar de ninguna otra.

TADAR'NAARNE

El cazador de voladores. Su potente veneno le permite capturar animales hasta el doble de su tamaño.

Encontrando su lugar en la jungla, donde miles de especies de animales voladores residen, los tadar'naarne se han especializado en cazar lo que pocos otros depredadores han conseguido. Se pasan la mayor parte del día escondidos en las copas de los árboles, esperando a que algún animal se acerque a su escondite para lanzarse sobre él. Viven un estilo de vida exclusivamente arbóreo, aunque a veces se les puede ver en el suelo para cambiar de territorio de caza.



Su cuerpo alargado le permite encorvarse para mantenerse escondido y abalanzarse sobre su presa cuando se acerque demasiado, como un muelle.



SU PRIMER PAR DE GARRAS ES VENENOSO Y LAS UTILIZA PARA INYECTAR Y PARALIZAR A SUS PRESAS

BOCA SIN MANDIBULA



El tamaño medio de los tadar'naarne es 1 m de largo.



Sus cuatro pares de extremidades traseras lo sujetan a las ramas de las que se cuelga para cazar sus presas.

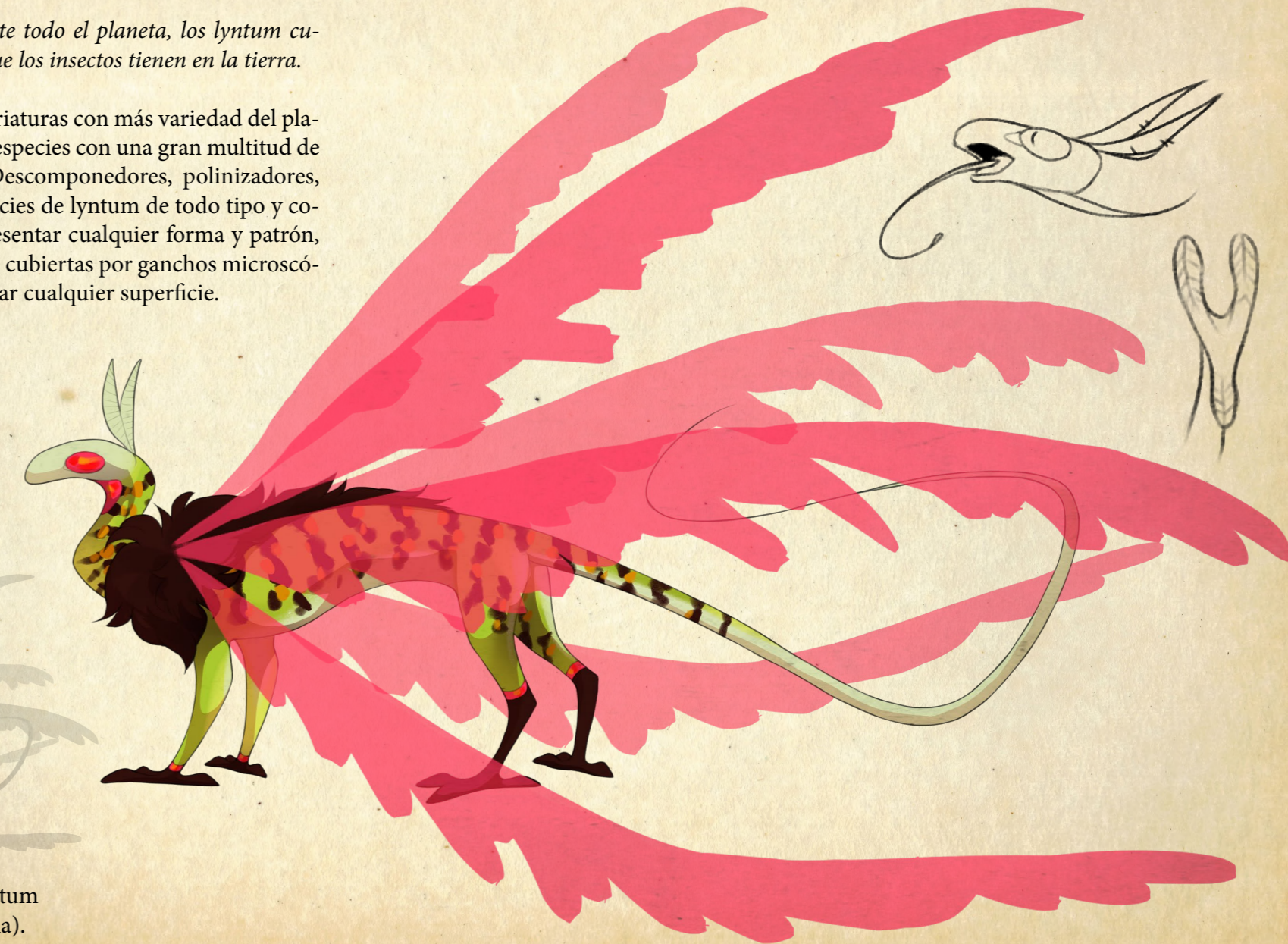
LYNTUM

Extendidos por prácticamente todo el planeta, los lyntum cubren muchos de los nichos que los insectos tienen en la tierra.

Los lyntum son una de las criaturas con más variedad del planeta, conteniendo miles de especies con una gran multitud de características diferentes. Descomponedores, polinizadores, depredadores, etc. Hay especies de lyntum de todo tipo y color. Sus seis alas pueden presentar cualquier forma y patrón, mientras que sus patas están cubiertas por ganchos microscópicos que les permiten escalar cualquier superficie.



El tamaño medio de los lyntum es 14 cm de largo (sin la cola).



TIKA

Viviendo en los troncos de los árboles de la jungla, estos pequeños animales no tienen casi ningún depredador.

Los tika son una de las especies de malacostráceos que se han adaptado a la supervivencia a través de la excreción de veneno, de manera que prácticamente ningún animal se acerca demasiado. Al igual que muchas especies en la tierra, los tika presentan una coloración brillante que contrasta y es fácil de ver entre la vegetación azul de Ayrum para que cualquier otra criatura sepa que no se debería tocar.

El tamaño medio de los tika es 40 cm de largo.



Las púas de los tika son huecas por dentro, presentando cada una un canal por el que se excreta veneno. Basta inyectar una pequeña cantidad para provocar hinchazones, fuerte escozor y, en grandes cantidades, incluso la muerte.

YKATIKA

Si ya está hecho, ¿por qué no aprovecharse? Los ykatika son inofensivos, pero grandes mentirosos.

Al contrario que los tika, los ykatika presentan un claro caso de mimetismo batesiano, en el que han evolucionado hasta recrear casi con total perfección el aspecto de los tika para aprovecharse de las señales que éstos ya presentan a los depredadores. De esta forma, los ykatika pueden vivir con tranquilidad sin necesidad de defenderse activamente de ninguna forma.

El tamaño medio de los ykatika es 45 cm de largo.



Las "púas" de los ykatika son realmente pequeñas extensiones de piel blanda ligeramente musculada para poderse levantar e imitar las púas reales de los tika. Estas falsas púas son totalmente inofensivas, pero sirven para completar su imitación y hacerla creíble para sus depredadores.

GUREMURH

Grandes y musculosos, estos poderosos herbívoros son toda una visión cuando van en grupo.

Aprovechando su gigantismo como termoregulador, los guremurhs pasan el verano viviendo en la tundra, pero cuando las temperaturas bajan al acercarse el invierno, migran a las zonas de taiga y estepa en busca de climas más cálidos. Estos animales también son capaces de producir largas vocalizaciones graves que alcanzan a veces hasta kilómetros de distancia. A pesar de su tamaño, los guremurhs forman pequeñas manadas de 5 a 10 individuos y protegen a sus crías en grupo, pues éstas son especialmente vulnerables durante el periodo de migración.

El gran cuerno frontal de los guremurh tiene una gran utilidad. No solo se utiliza para luchar entre machos de la especie para impresionar a las hembras, sino que también se usa para defenderse de depredadores y remover el suelo para desenterrar raíces y bulbos.



LA MANDÍBULA INFERIOR SE HA UNIDO EN UNA SOLA PIEZA PARA, JUNTO A SUS DIENTES PLANOS, EJERCER MÁS FUERZA PARA TRITURAR COMIDA



MATALON

Descendiente cercano del aunothlok y manteniendo su lugar como superdepredador hipercarnívoro, estos animales son una fuerza a tener en cuenta.

Similar al guremurh con su tamaño y gruesas capas de músculo y grasa, los matalones son capaces de soportar los meses de verano en la tundra, pero migran a las zonas más cálidas siguiendo a sus presas. La diferencia es que presentan endotermia facultativa, aumentando su temperatura corporal antes de cazar. Mayormente solitarios, estos animales solo son vistos en pareja hasta que las crías se independizan. Sus poderosas garras y mandíbulas le permiten alimentarse de prácticamente cualquier animal que le ofrezcan sus biomas en el momento.



Los matalones tienen una altura media de 5 m hasta la cruz.



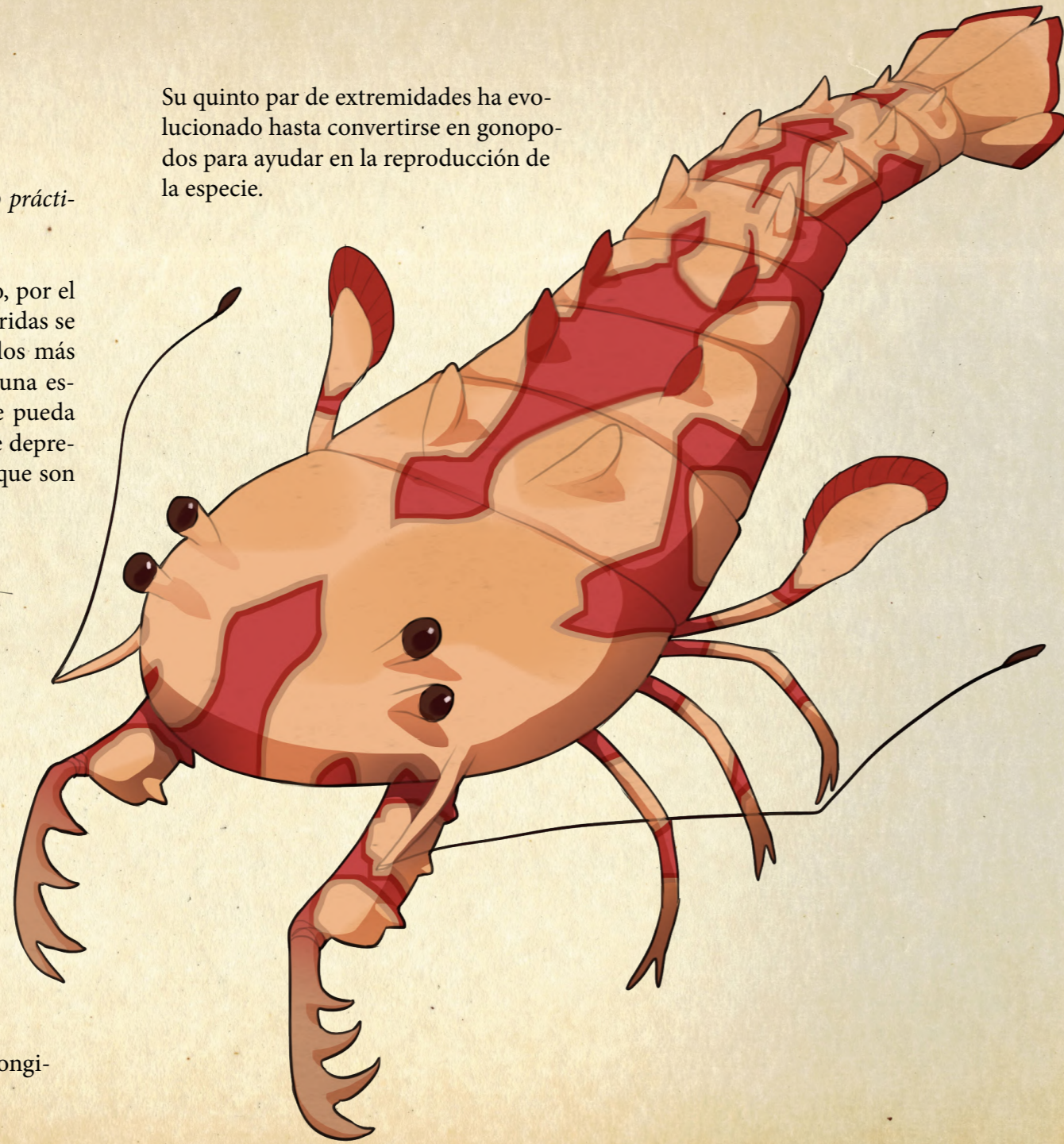
Los guremurhs tienen una altura media de 5,7 m hasta la cruz.

SKURCEL

Extremadamente antiguo animal que ha permanecido prácticamente igual desde hace millones de años.

Los skurceles viven caminando, y raramente nadando, por el fondo marino. Algunas especies más pequeñas y coloridas se han adaptado a vivir en los arrecifes, mientras que los más grandes caminan por la arena del mar abierto. Son una especie altamente adaptable que se alimenta de lo que pueda encontrar, aunque comúnmente adopta posiciones de depredación. Su aspecto es muy parecido a lo que se cree que son los orígenes comunes de los malacostráceos.

Su quinto par de extremidades ha evolucionado hasta convertirse en gonopodos para ayudar en la reproducción de la especie.



Se esconden bajo la arena esperando a que los animales más pequeños se acerquen para atacar.

Los skurceles tienen una longitud media de 60 cm.

ZELLEME

De las pequeñas especies más bellas del mar, con multitud de gamas de color y patrones decorando sus aletas.

Los zelleme tienen cierto parecido a lo que se cree que podría haber lucido el antepasado de los ourapterigios, la familia de vertebrados con mandíbula múltiple de Ayrum. Tomando escondite en los arrecifes, estos animales presentan grandes aletas pectorales con las que nadan en vez de usar la cola. Su boca, como la mayoría de ourapterigios, está dividida en cinco partes o mandíbulas, y presenta dientes que se han fusionado en estructuras que asemejan el pico de los pájaros que crecen constantemente. Los zelleme usan estos "dientes" para roer el coral y rocas del arrecife.

Los zelleme tienen una longitud media de 50 cm.



Estas pequeñas criaturas son análogas de los peces en la Tierra. Los zellemes viven en las zonas de baja profundidad cercanas a la costa y utilizan las plantas y corales de sus alrededores como escondite. Todas las especies de esta familia presentan colores vivos y brillantes.

PUEDA ROTAR

BAMLAAR

A pesar de su gigantesco tamaño, estos animales son mayormente dóciles, alimentándose mientras viajan por el océano.

Los bamlaar casi podrían compararse con las ballenas azules, pero más allá de alimentarse por filtración, las similitudes son más bien pocas. Estos titánicos “peces” viven en grupos de una docena de individuos, todos hembras, mientras que los machos son solitarios, aunque es posible que a veces formen grupos de solteros. Debido a su gran tamaño, las hembras dedican largos años de su vida a sus crías, llegando incluso a los 7 u 8 años juntas, y al mantenerse unidas tienen una mayor facilidad a la hora de protegerlas contra depredadores como los densamarones.



Los bamlaar tienen una longitud media de 24 m.

DENSAMARON

Uno de los mayores depredadores del mar. Con su gran velocidad y sus mandíbulas de libre desplazamiento, es capaz de alimentarse de prácticamente cualquier animal marino.

Los densamarones están especializados en la persecución de presas en océano abierto, pues lo que ganan en velocidad lo han perdido en maniobrabilidad. A pesar de su aspecto son animales relativamente tranquilos a menos que tengan mucha hambre, y no es poco común verlos nadando cerca de otros animales más pequeños sin prestarles atención.



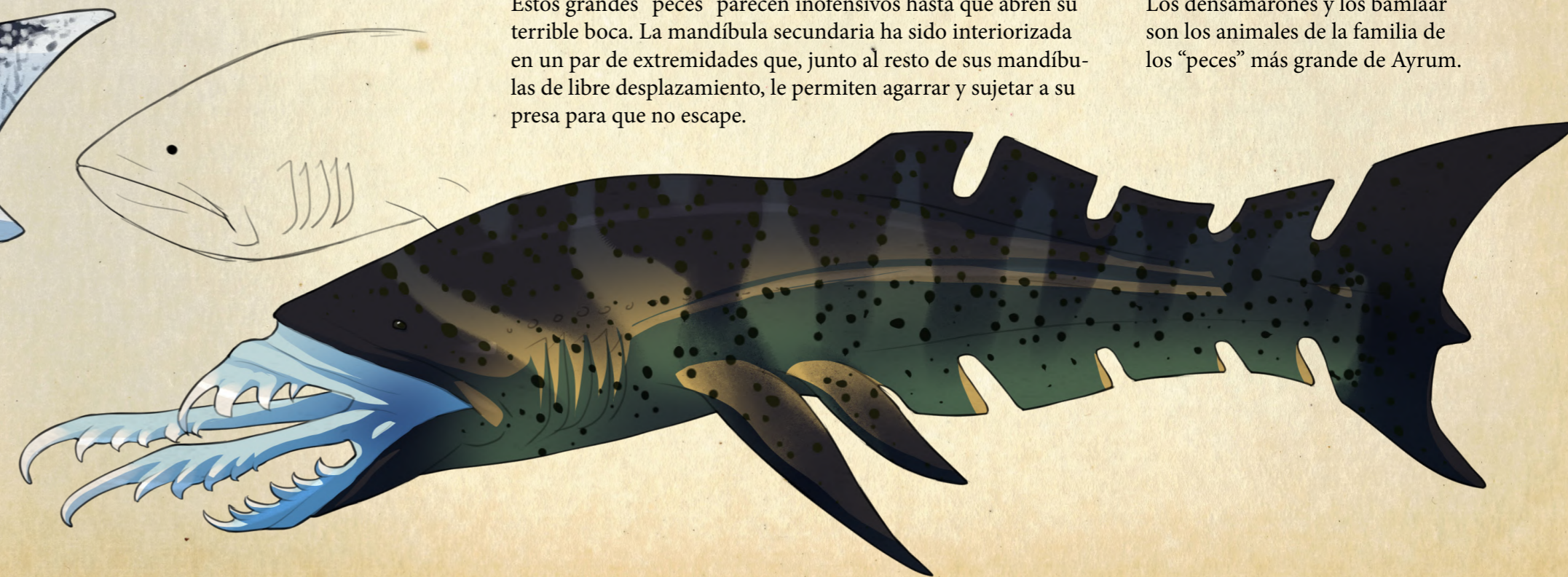
Los densamarones tienen una longitud media de 13 m.

Estos grandes “peces” parecen inofensivos hasta que abren su terrible boca. La mandíbula secundaria ha sido interiorizada en un par de extremidades que, junto al resto de sus mandíbulas de libre desplazamiento, le permiten agarrar y sujetar a su presa para que no escape.

Los densamarones y los bamlaar son los animales de la familia de los “peces” más grande de Ayrum.



Los bamlaar fueron durante mucho tiempo las criaturas más grandes del océano antes de que algunos de los animales terrestres de Ayrum regresaran al agua y les robaran el trono. Los densamarones son su único depredador, y aun siendo de tamaño similar es raro que cacen adultos.



SHADNIKA

La especie "hermana" de los skywalker, su creciente inteligencia impulsó a ambas a entrar en una carrera evolutiva que desencadenó en la existencia de las primeras culturas de Ayrum.

Los shadnika son una especie arborícola y oportunista, aunque se alimentan mayormente de fruta. Sus extensos grupos y comportamientos sociales junto a la utilización rudimentaria de instrumentos acabó, al chocar con los skywalker, en la rápida evolución de compleja inteligencia. Aunque están actualmente extintos, los shadnika llegaron a superar a los skywalker en tecnología, adentrándose en una etapa parecida a los principios de la Edad Antigua en la Tierra.

Los shadnika tienen una altura media de 2,1 m.



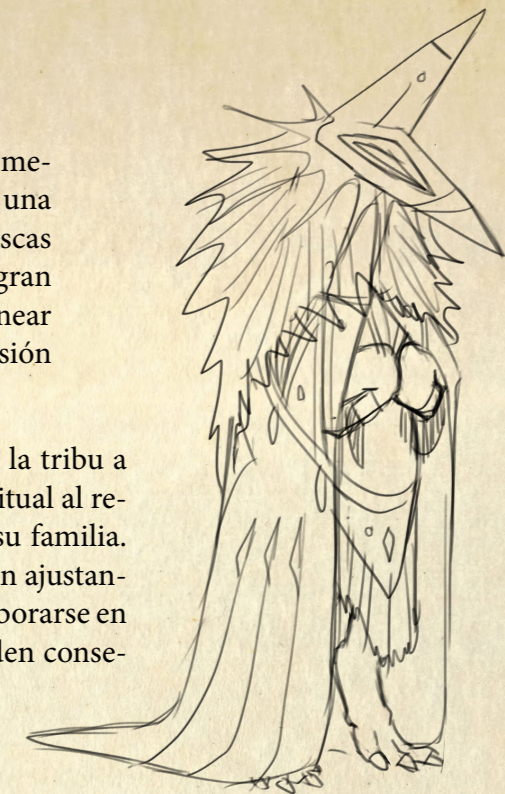
A lo largo de su evolución cultural los shadnika retuvieron su vida en los árboles, construyendo sus futuras civilizaciones en suspensión. Debido a esta adaptación, la parte superior de su cuerpo y sus brazos son mucho más largos y fuertes que sus piernas, y el mantenerse erguido durante largos periodos de tiempo puede llegar a dañar su columna. Por esta razón, no son animales realmente bípedos, prefiriendo desplazarse con braquiación por las ramas o a cuatro patas por el suelo.

Los shadnika pueden alcanzar velocidades muy altas al braquiar, salvando espacios de hasta 20 metros de longitud con un solo salto pendular. A pesar de su estilo de vida, estos animales presentan una larga cola prensil que les ayuda a mantenerse suspendidos en los árboles y a hacer maniobras bruscas y rápidas. Culturalmente, y en parte influenciados por los skywalker, los shadnika presentan una gran preocupación por el cielo, el aire y el vuelo. Aunque no están anatómicamente adaptados para planear o volar y carecen de las capacidades de los skywalker para levitar, su cultura presenta una gran obsesión con ello.

Al nacer un shadnika, y dependiendo de la tribu a la que pertenezca, se le regala un manto ritual al recién nacido que representa las "alas" de su familia. Estos mantos se llevan de por vida y se van ajustando a medida que el individuo crece. Al elaborarse en parte con khasar'tylau, los shadnika pueden conseguir planear pequeñas distancias.

Las espigas de su espalda se usan mayormente entre individuos para mostrar su estado de ánimo o emociones.

Las articulaciones de sus brazos y muñecas son casi tan flexibles como las humanas, aunque presentan una articulación más, al igual que la mayoría de ourapterigios. Sus "manos" presentan dedos más cortos y gruesos que los nuestros, con menor dexteridad, pero hacen gran uso tanto de su cola como sus dientes para tareas que requieran cierta fuerza o movimiento. Esto también ayuda a mantenerlos lijados y bajo control.



Shadnika con su manto personal y vestido con ropas ceremoniales para celebrar uno de sus festivales sagrados.



SKYWALKER

La única especie existente actual lo suficientemente inteligente para desarrollar una cultura comparable al Neolítico.

Los skywalker son una especie realmente omnívora, pero sus creencias les han hecho adoptar una dieta más herbívora, la radicalización de este aspecto es diferente para cada una de las cuatro culturas. Son una especie muy social, formando manadas de gran variedad de individuos. La individualidad tiene poca importancia para ellos y la gran mayoría de tareas, incluyendo el criar a los cervatos, se lleva a cabo en grupo. Sus cuerpos están cubiertos de filamentos similares a las plumas.

EL SEGUNDO PAR DE MANDÍBULAS SE HAN ATROFADO HASTA CONVERTIRSE EN LOS COLMILLOS

Los "colmillos" pueden moverse hacia delante y hacia atrás, de forma similar al ciervo acuático chino.

Al igual que todos los dientes de los ourapterygia, los "colmillos" de los skywalker nunca dejan de crecer, pero mientras que el resto de dientes se mantienen lijados, los colmillos se dejan crecer como símbolo de estatus y edad.



Los skywalker tienen una altura media de 4 m hasta la cruz.

Las dos últimas articulaciones de las patas delanteras son muy flexibles, y utilizan sus pezuñas como manos. Consiguen bastante destreza, utilizando ambos dedos laterales como un par de pulgares a la hora de sujetar cosas.



Los skywalker de la nieve son la subespecie más grande de todas, con patas anchas y gruesas capas de pseudo "plumas" y grasa. Presentan colores blancos, grises y marrones con rayas que se rompen hacia manchas o simplemente topos.

NIEVE



Los skywalker de la estepa son los directos descendientes de los skywalker primitivos. Las demás subespecies surgieron tras la extinción masiva que acabó con los shadnika al repoblar otras partes del planeta.

ESTEPA



Los skywalker de la costa se han adaptado para un estilo de vida semiacuático, con patas palmeadas y válvulas en la nariz para poder sumergirse durante largos periodos de tiempo. Tienen un aceite impermeable con un pigmento rojizo, naranja y amarillo que utilizan para teñir su cuerpo.

COSTA



Los skywalker del desierto son la subespecie más pequeña y ágil, capaz de alcanzar más de 100 km/h. Presentan orejas grandes por las que disipan el calor y largas pestañas para proteger los ojos de la arena. Sus riñones están muy desarrollados y pueden reabsorber agua tan eficazmente que apenas necesitan beber.

DESIERTO



Los skywalker tienen una anatomía relativamente similar a la de los animales terrestres. La diferencia más aparente es el hecho de que presentan una articulación más, de manera que, al igual que todos los ourapterygios, sus extremidades tienen un hueso más. Lo que se consideraría el hueso de la muñeca, en su caso a la altura media del brazo, rota hacia atrás.

Sus extremidades delanteras tienen un cúbito y radio que se cruzan, de manera que pueden rotar al igual que los brazos humanos. Los pies presentan un par de dígitos más cortos a cada lado que pueden rotar como un par de pulgares y que utilizan para manipular y sujetar cosas.

Estos animales tienen una visión excelente, es-



La columna vertebral es muy flexible y el pecho profundo para soportar un corazón más grande de lo normal. Sus pulmones son muy eficaces tanto para ejercicio aeróbico como anaeróbico y su cuerpo es delgado pero fuerte para mantener su peso al mínimo.



pecialmente a larga distancia, capaces de detectar movimiento muy rápidamente y de ver luz ultravioleta. Una membrana nictitante protege a los ojos y la presencia de tapetum lucidum les permite mantener gran parte de su buena visión por la noche y durante los oscuros inviernos de Ayrum.

Al igual que la mayoría de los ourapterygios, los skywalker han mantenido el hermafroditismo secuencial bidireccional de sus ancestros. A pesar de presentar un sistema de sexo binario, los individuos no conocen el concepto de un género definido al nacer, ya que pueden cambiar de sexo en cualquier punto de su vida, y por lo tanto cada individuo se presenta como quiere.



Los skywalker poseen una serie de órganos y enzimas que les permite usar bioluminiscencia a través del uso del khasar'tylau en sus cuerpos. Esta luminiscencia se utiliza tanto como defensa en la oscuridad de Ayrum para mezclarse con el entorno luminiscente de las plantas (contrailuminación), como atracción y como comunicación. Normalmente la bioluminiscencia se presenta en la zona de la cabeza y el cuerpo en forma de rayas y puntos.

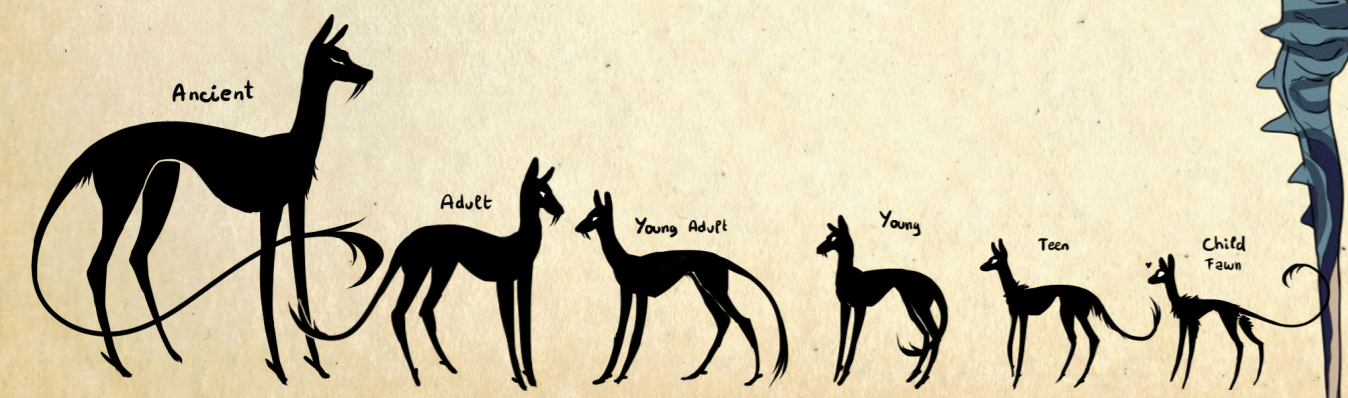
LOS SKYWALKER Y EL KHASAR'TYLAU

A lo largo de la evolución de la especie, y a medida que su inteligencia y tecnología avanzaban, sus cuerpos se han adaptado para utilizar el khasar'tylau para multitud de cosas.

Por un lado, esta partícula presente en todo Ayrum, y en especial en los seres vivos, contrarresta los efectos del oxígeno y el decaimiento de las células y órganos, haciendo que los animales que la poseen en grandes cantidades sean virtualmente inmortales a menos que mueran por otras causas como heridas o enfermedades.

En los skywalker, que son la especie más sensible a esta partícula, provoca que la especie no envejezca de manera natural y continúen creciendo durante toda su vida, pudiendo alcanzar edades y tamaños realmente impresionantes. Se dice que es posible que haya incluso supervivientes del gran cataclismo aún con vida.

Otro de los procesos sorprendentes de la unión entre skywalker y khasar'tylau es la capacidad de "levitar". Esta es-



pecie ha aprendido a utilizar las grandes cantidades de la partícula en sus cuerpos y el entorno como puente para la locomoción, siendo capaces de moverse como si el aire fuera un líquido por el que nadar. No pueden mantenerse en el aire durante largos periodos de tiempo, pero es un proceso muy útil a la hora de viajar o huir donde los depredadores no puedan alcanzarte. Cuando los skywalker nadan por el aire, sus zonas de bioluminiscencia brillan con más fuerza de lo normal al estar activamente usando el khasar'tylau.

Las altas concentraciones de esta partícula también hacen que los skywalker tengan sangre de color azul y que esta presente un leve brillo cuando expuesta al aire.

Esta sensibilidad hacia el khasar'tylau también puede convertirse en una inconveniencia, o incluso resultar en la muerte. Las mareas y vientos de Ayrum no solo mueven el mar y el aire, sino que la gravedad lunar y el clima provocan que las partículas del ambiente se concentren o agoten en diferentes zonas, creando sus propias "mareas" de la partícula alrededor del planeta. Estas zonas extremadamente sobrecargadas o agotadas de khasar'tylau afectan a todos los seres vivos de la zona, algunos animales y plantas son inmunes, mientras que otros crecen más rápido en las sobrecargas o mueren en las descargas.

Para los skywalker, al ser tan sensibles a estos cambios, el entrar en estas zonas durante demasiado tiempo puede provocarles serias enfermedades, mutaciones, e incluso la muerte.

HISTORIA

Los skywalker primitivos y los shadnika empezaron a desarrollar el uso de herramientas e inteligencia sobre la misma época, al vivir alrededor de las mismas zonas y entrar comúnmente en contacto, impulsaron una carrera evolutiva mutua que los impulsó a la creación de tecnología nunca vista antes en Ayrum.

Sus culturas empezaron a desarrollarse sorprendentemente rápido para la escala evolutiva, pero cuando la tecnología de los shadnika empezó a coger velocidad y sobrepasar a los skywalker, un terrible desastre natural provocó una extinción masiva a escala mundial y la especie fue totalmente arrasada.

Los skywalker apenas sobrevivieron el cataclismo y sus números fueron brutalmente reducidos durante muchos años. Este incidente fue el que provocó la división en las diferentes especies de skywalker. Ayrum, ahora prácticamente desierto, dejó abiertos multitud de nichos en el ecosistema que explotar y esta especie, siendo tan adaptable y extensa, acogió todos los que pudo.

A pesar de su relativa corta existencia, los shadnika dejaron una huella profunda en los skywalker, pues aunque no toda su convivencia fue pacífica, en la gran mayoría de casos sus interacciones fueron positivas y hubo una gran cantidad de colaboración entre las dos especies, dejando a los skywalker con gran parte de su cultura directamente heredada de los shadnika.

A causa de esta conexión, en la actualidad los skywalker honran la memoria de los shadnika a través de historias, mitos, cuentos y la protección de las ruinas de su civilización, en especial el árbol gigante que formaba el centro de su cultura.



LOS FLL'SE

El nombre "fl'se" es un término que los skywalker dan a todos los individuos que han sido exiliados de su manada o clan, específicamente bajo los términos de haber sido mutado por el khasar'tylau, tener ciertos defectos al nacer o haber contradecido de manera directa y consciente las leyes morales de la manada o clan.

Cada una de las subespecies ve a los fl'se de una manera diferente, y en algunas culturas este exilio es más radical que otras y supone limitaciones diferentes. En general se les ve de manera extremadamente negativa, hasta el punto de no considerarse ya skywalkers, sino seres totalmente diferentes sin relación con la manada.



Las zonas de agotamiento de magia pueden provocar mutaciones como la pérdida y el descoloramiento de las plumas, deterioro de los músculos y huesos, y en los peores casos hasta crear un aspecto de cadáver andante. Suele acabar en muerte.

Por otro lado, las zonas de sobrecarga de magia pueden causar una sobredosis de khasar'tylau, en la que el animal brilla totalmente en descontrol, babea constantemente y a veces provoca ataques similares a la epilepsia. Los casos más extremos pueden resultar en cánceres o la duplicación de partes del cuerpo atrofiadas. También existe una serie de especies de plantas parasíticas que utilizan a los animales sobrecargados como huésped para alimentarse y crecer, por lo que en algunos casos se pueden ver estos skywalker con crecimientos de plantas en el cuerpo. En estos casos las raíces acaban matando al huésped.

CULTURA DE LA ESTEPA

Estos skywalker viven en clanes formados por manadas de entre 20 y 30 individuos, aunque en algún caso se han llegado a ver hasta 50 si el territorio es seguro y el clan permisivo. Existe una jerarquía marcada por un alfa que actúa como líder, con los chamanes y skywalker más viejos en segundo escalón. La posición del alfa puede retarse en cualquier momento y normalmente se decide a través de una competición o pelea.

Cada individuo adulto dentro de la manada tiene un rol específico que raramente cambia. Algunos de estos roles son: vigía, guerrero, cuidador, guardián,

explorador, mensajero, herbolario, artesano y chamán. Para llegar a estos roles, los skywalker jóvenes entrenan bajo un tutor o tutores durante un tiempo determinado y deben superar una serie de pruebas diferente dependiendo del rol. Una vez superadas, el skywalker es considerado adulto y se le entrega un colgante del clan.

Una vez los skywalker consiguen sobrevivir hasta cierta edad, se les llama "yl-risar", un título prácticamente sagrado entre todas las culturas que convierte al individuo en prácticamente un mito. Muy pocos skywalker han llegado a for-



mar parte de este grupo.

La estepa es la cultura más antigua de todas y por lo tanto la más compleja y desarrollada, siendo la única que ha llegado a inventar la escritura.

Suelen llevar accesorios y pintura muy detallada y sobrecargada, con varias capas, y hacen uso de colores brillantes y vistosos. Tienden a ser los más radicales y hostiles en todas sus creencias, pero disfrutan de sistemas de intercambio y mercados.

Tienen la medicina más desarrollada.



NIEVE

Clanes pequeños de no más de 10 individuos, normalmente formados sólo por familia de sangre. A diferencia de la estepa, los niveos son muy acogedores con los extranjeros.

Su cultura es únicamente oral, plagada de mitos y leyendas que se utilizan tanto para dar lecciones como para recontar su historia, tendiendo hacia la épica y agrandar los hechos. Cada uno de los clanes tiende a formar sus propias festividades y celebraciones, y los niños se crían junto a estas creencias personales. No tienen mucho contacto con otros skywalker, por lo que también tienden a ser muy supersticiosos.

En vez de utilizar pintura, los niveos tienden a afeitar patrones en su piel, ya sea a través de recortar formas en las plumas o arrancándolas totalmente.

Su arte es menos detallado y más general, con formas toscas y siluetas a grandes rasgos. Al ser una especie más práctica, su artesanía textil está muy poco desarrollada y es prácticamente inexistente, pues no necesitan cubrirse del frío. Por otro lado, han empezado a practicar niveles muy básicos de metalurgia, específicamente hierro.

Tienen a los guerreros más poderosos, no solo por su físico sino por su instinto protector familiar. Al ser comunidades pequeñas, los roles del clan son menos específicos y los individuos suelen hacer un poco de todo.

DESIERTO

Los desérticos carecen totalmente de organizaciones grupales, no forman clanes de ningún tipo. Estos skywalker se juntan en manadas durante la estación lluviosa y se vuelven a separar durante la estación seca, raramente manteniendo las mismas relaciones más allá de parejas románticas. Migran gigantescas distancias cada día.

Su modo de vida totalmente nómada ha producido una cultura muy dinámica y en constante cambio, con las creencias menos asentadas. Son la especie más asustadiza y cautelosa, normalmente evitando a otros individuos. Creen que las otras subespecies son peligrosas y monstruosas, provocando un reflejo de lucha o huida.

Las modificaciones corporales son extremadamente comunes, desde pendientes, piercings, dilataciones, recortes en orejas y hasta tallas en los dientes.

Aún siendo también menos sobrecargada que la estepa, su artesanía textil es muy extensa, incorporando todo tipo de cosas que encuentran a sus alrededores.

Al vivir en una zona con menos khasar'tylau natural, los desérticos no son capaces de levitar, pero han desarrollado su propia conexión con esta partícula a través del intercambio de la misma con otros individuos. Esta acción es muy íntima y requiere mucha confianza entre skywalkers.

COSTA

Los clanes costeros están formados por alrededor de 20 skywalker, con una jerarquía muy extrema que muy raramente se reta o contradice, y los roles son estrictos, definiendo cómo es cada skywalker. A diferencia de las otras subespecies, los costeros no crían a sus cervatos en grupo, sino que se encargan únicamente los cuidadores. A pesar de esto, la comunidad es muy importante para ellos, considerando a todos los skywalker en el clan parte de una misma familia aunque no haya relación de sangre.

Son la única subespecie que es activamente omnívora, regularmente alimentándose de pescado, pero nunca otros tipos de carne. Esta faceta no es solo común, sino que tiene un tono ritualístico, comiendo pescado en ocasiones especiales.

Los patrones florales y las plantas florales en general son un aspecto muy común de su cultura, y han cultivado un conocimiento muy completo sobre las plantas de su entorno.

Su cultura oral se ha desarrollado en forma de bailes y canciones, con una gran variedad de instrumentos. También tienen una gran cantidad de festivales y disfrutan de banquetes colectivos y carreras.

Son una subespecie extremadamente física, cuidando mucho de sus plumas para mantenerlas aceitadas e impermeables, es muy común ver a individuos acicalándose mutuamente.



CREENCIAS

ESTEPA

Los skywalker de la estepa creen que toda vida es parte de un todo, al que ellos llaman Vr'yis. El khasar'tylau es la esencia de Vr'yis que habita en todas las cosas, y por ello la vida es sagrada y no matan ni comen ningún tipo de carne. La gran mayoría de sus celebraciones son sobre el ciclo de la vida.

Tienen un rol "especial" llamado aei'se, formado por skywalker que han sido supuestamente bendecidos por Vr'yis y pueden escuchar su voz.

Son los skywalker con las creencias más radicales sobre los fl'se, hasta el punto de usar la violencia si el fl'se en cuestión no abandona el territorio del clan.

DESIERTO

Al tener una cultura mayormente subdesarrollada y carecer de clanes, las creencias del desierto varían más a nivel individual que a un colectivo. La mayoría mantienen las ideas animistas de ser parte de un todo, y que todo tiene vida, pero también hay una gran cantidad de desérticos que lo niegan, al vivir en una zona con tan poco khasar'tylau.

Comparten ideas sobre matar y los fl'se con la estepa, además de tratar a todas las demás subespecies de manera negativa. Para ellos el resto de skywalkers no son más que monstruos sin escrúpulos que no dudarían en atacarles y hacerles daño.

NIEVE

Son los skywalker más cercanos a los de la estepa en sus creencias, aunque comúnmente utilizan otros términos y palabras para cosas similares.

Los fl'se también son rechazados, aunque conociendo lo dura que es la vida en la tundra son capaces de ignorar el título para ayudarles a sobrevivir en circunstancias extremas.

Matar se comprende como necesario en circunstancias en las que cazar sea la única opción, y puede que complementen su dieta con carroña en épocas difíciles. Son la clase de vecinos que te ayudarían a esconder un cadáver sin hacer preguntas.

COSTA

Los costeros son la cultura más diferente en cuanto a creencias, para ellos la vida viene del mar y los océanos, siendo las grandes extensiones de agua el cuerpo físico de Vr'yis. A diferencia de la estepa, creen que el khasar'tylau no debería tocarse, pues esto sería una gran ofensa hacia Vr'yis, y por lo tanto, aunque pueden, tampoco levitan normalmente.

El tener una estructura social tan estricta les ha llevado a chocar muy fácilmente con otras subespecies y por ello han desarrollado el arte de la guerra y la violencia. Donde el resto de subespecies pararían tras someterse, los costeros llegan a matar.

Los fl'se no son solo rechazados sino extremadamente temidos, creen que han sido "corrompidos" y convertidos en monstruos.

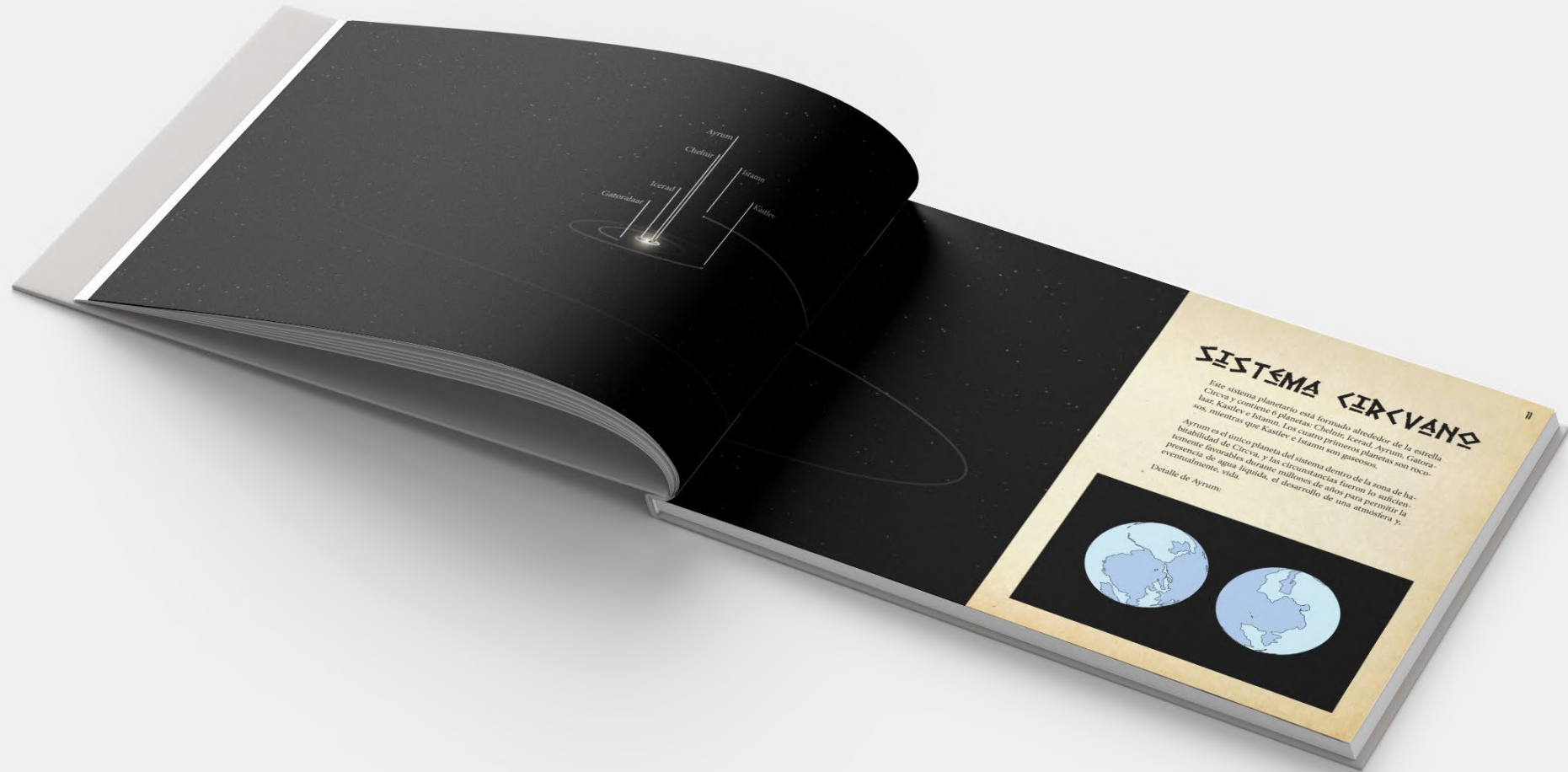




CLARA DRIESSEN PUIG

@umbrace_ramble | silentumbra23@gmail.com





SISTEMA CIRCVANO

Este sistema planetario está formado alrededor de la estrella Circva y contiene planetas Chebat, Ayrum, Cotvralaar, Kastlev e Istama. Los cuatro primeros planetas son rocosos, mientras que Kastlev e Istama son gaseosos.

Ayrum es el único planeta del sistema dentro de la zona de habitabilidad de Circva y las circunstancias fueron lo suficientemente favorables durante millones de años para permitir la presencia de agua líquida, el desarrollo de una atmósfera y, eventualmente, vida.

Detalle de Ayrum:



GUREMURH

Grandes y maculosos, estos poderosos herbívoros son todos muy veloces cuando van en grupo.

Aprovechando su agilidad como termógrafos, los guremurch pasan el verano viviendo en la tundra, pero cuando las temperaturas bajan al acercarse el invierno, cuando también van en busca de climas más cálidos. Estos animales también son capaces de producir fuertes vocalizaciones graves que alcanzan a veces hasta kilómetros de distancia. Al poseer de su familia, los guremurch forman pequeños grupos de 3 a 10 individuos y protegen a sus crías en grupos, pero son especialmente vulnerables durante el periodo de migración.

El gran cuerno frontal de los guremurch tiene una gran utilidad. No solo se utiliza para luchar entre machos dominantes, sino que también se usa para ver el suelo para detectar raíces y bulbos.



Los guremurch tienen una altura media de 3,2 m hasta la cruz.

LA VENTILACIÓN INTERNA DE LOS GUREMURCH LES PERMITE SOBREVIVIR EN CLIMAS CÁLIDOS.

MATALON

Desconocido cercano del mamutok y manteniendo su lugar como superdepredador hiperactivo, este animalo es una fuerza a tener en cuenta.

Similar al guremurch con su tamaño y gruesas capas de grasa y grasa, los matalones son capaces de soportar los meses de verano en la tundra, pero migran a las áreas más cálidas y fértiles durante el invierno. La diferencia es que procuran entornos de cazar. Aparentemente solitarios, estos animales corren a ras de suelo hasta que las crías se independizan. Sus poderosas garras y mandíbulas le permiten alimentarse de prácticamente cualquier animal que le ofrezca su.

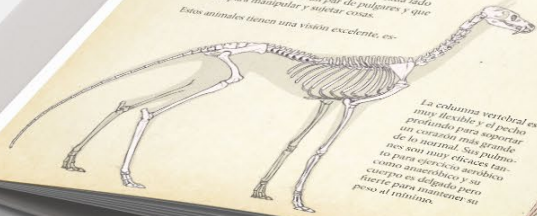


Los matalones tienen una altura media de 5 m hasta la cruz.

Los skywalkers tienen una anatomía relativamente similar a la de los animales terrestres. La dista-
ción más aparente es el hecho de que presentan
una articulación más débil que el hueso que, al igual
que hacen los ornitorrincos, se extienden desde
hacia el hueso más. En su caso se consideraría el
del brazo más hacia atrás.

Sus extremidades delanteras tienen un cubito y
radio que se cruzan, de manera que pueden rotar
tanto un par de dedos huacanos. Los pies por-
que pueden rotar como un par de pulgares y que
utilizan para caminar y sujetar cosas.

Estos animales tienen una visión excelente, es-



La columna vertebral es
muy flexible y el pecho
está diseñado para soportar
un corazón más grande
de lo normal. Sus pulmo-
nes son muy eficientes tan-
to para ejercicios aeróbicos
como anaeróbicos y su
cuerpo es delgado pero
fuerte para mantener su
peso al mínimo.



previamente a larga distancia, capta de forma
razonablemente muy rápidamente y se ve re-
activada. Esa memoria instantánea que
permite mantener una pista de su historia
por la noche y durante los oscuros meses de
Ayrum.

Al igual que la mayoría de los superpige-
los skywalkers, han mantenido el tamaño de su
peso de presentar un sistema de su especie. A
los individuos no conocen el concepto de un
género dentro al hacer, y que puede cambiar
de sexo en cualquier punto de su vida, por lo
tanto cada individuo se presenta como hembra.



Los skywalkers poseen una serie de órganos y sistemas que les
permite usar bioluminiscencia a través del uso del khar'yulu en
sus cuerpos. Esta bioluminiscencia se utiliza tanto como defensa en la
oscuridad de Ayrum para mezclarse con el entorno luminoso en la
oscuridad. Normalmente la bioluminiscencia se presenta en la zona
de la cabeza y el cuerpo en forma de rayas y puntos.