



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Una amenaza durmiente. Concept art

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Moral Castells, Indira

Tutor/a: Poveda Coscollá, María Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

Este proyecto desarrolla el concept art de una campaña de rol basada en el sistema de Dungeons & Dragons. Se investigarán los orígenes del rol y se indagará acerca de la perspectiva y el valor social que tiene este como juego cooperativo. El apartado práctico abordará el desarrollo de la preproducción desde los personajes, escenarios y *props*, hasta el arte final; no sin antes estudiar el trabajo de referentes profesionales del arte y el rol, y hablar personalmente con algunos de ellos acerca de su obra y su opinión en el campo.

PALABRAS CLAVE

Concept art; Diseño de personajes; Fantasía; Rol; *Dungeons & Dragons*

ABSTRACT

This project will develop the concept art of a role-playing campaign based on Dungeons & Dragons system. Role-playing's origin will be investigated and we will inquire in the perspective and social value that a cooperative game like this brings. The practical section will address the development of pre-production from the characters, settings and props, to the final art; not without first studying the work of professional references in art and role, and speaking personally with some of them about their work and their opinion in the field.

KEYWORDS

Concept art; Character design; Fantasy; Role; Dungeons & Dragons

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

Este trabajo de fin de grado ha sido realizado íntegramente por la alumna Indira Moral Castells, estudiante del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas en la Universidad Politécnica de Valencia.

El presente documento es original y no ha sido entregado como trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

Fecha: 20 de junio de 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Indira Moral Castells', written in a stylized, cursive script.

AGRADECIMIENTOS

A mi madre por haber hecho todo lo que ha podido y más para que esté hoy aquí, a mi gato Kyo por obligarme a descansar a base de mordiscos para que me levantara de la silla, a mi pareja por las notitas de ánimo que me escondía por todas partes y a Javi por creer más en mí que yo misma.

Pero, sobre todo, gracias a mis compañeros de mesa y a mi directora de juego por inspirar este proyecto, por haberme acompañado de principio a fin y por darme una bocanada de aire fresco con cada partida.

¡Nos vemos en la siguiente aventura!

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
1.1. JUSTIFICACIÓN	7
1.2. OBJETIVOS	8
1.3. METODOLOGÍA	8
2. REFERENTES	10
2.1. ABDILUSTRATES	10
2.2. CARLI ART	11
2.3. SANDFLAKE	12
2.4. KATE-FOX	13
2.5. CLAUARELLANO	14
3. CONCEPT ART DE UNA AMENAZA DURMIENTE	15
3.1. CONCEPT ART	15
3.2. DUNGEONS & DRAGONS	16
3.3. UNA AMENAZA DURMIENTE	17
3.3.1. <i>El plano de G'Hara</i>	18
3.3.2. <i>La historia</i>	19
3.4. LA IDEA	20
3.5. ESTÉTICA	22
3.5.1. <i>Documentación</i>	22
3.6. DISEÑO DE PERSONAJES	23
3.6.1. <i>Tywyll</i>	24
3.6.2. <i>Faeryl</i>	26
3.6.3. <i>Sahar</i>	28
3.6.4. <i>Airdax</i>	30
3.6.5. <i>Lillies</i>	31
3.7. PROPS	33

3.7.1.	<i>Props de Tywyll</i>	33
3.7.2.	<i>Props de Faeryl</i>	34
3.7.3.	<i>Props de Sahar</i>	35
3.7.4.	<i>Props de Airdax</i>	36
3.8.	ESCENARIOS	37
3.8.1.	<i>La ciudad de Jabal</i>	37
3.8.2.	<i>La taberna</i>	39
3.8.3.	<i>La posada</i>	39
3.8.4.	<i>El bosque</i>	40
3.9.	ARTE FINAL	41
3.9.1.	<i>Magia kitsune</i>	41
3.9.2.	<i>Las arpías</i>	42
3.9.3.	<i>Los licántropos</i>	42
3.9.4.	<i>El beso</i>	43
3.9.5.	<i>La huida</i>	43
4.	PRESUPUESTO	44
5.	CONCLUSIONES	46
6.	BIBLIOGRAFÍA	47
7.	ÍNDICE DE FIGURAS	49
8.	ANEXOS	53
8.1.	FORMULARIO DE GOOGLE	53
8.2.	BOCETOS INICIALES DE LOS PERSONAJES	53
8.3.	ENTREVISTA A CARLIART	54
8.4.	Entrevista a Clauarellano	55
8.5.	MAPA DE G'HARA	57
8.6.	MOODBOARDS	58

1. INTRODUCCIÓN

1.1. JUSTIFICACIÓN

Una Amenaza Durmiente surgió a raíz de una campaña de rol que carecía de apartado gráfico. Debido a que partía solo de las ideas que conformaban el universo de la partida, la rama artística del concept art era ideal para desarrollar el equivalente a la preproducción de una serie, película o videojuego, pero desde una perspectiva más genérica. Este proyecto proporciona un acercamiento directo a la campaña, partiendo de un guion que nos sitúa en la historia hasta el diseño de sus personajes, escenarios y *props* que forman el contexto visual de la misma.

En el proceso, se hará una introducción al universo del rol, más en concreto al sistema de *Dungeons & Dragons*, para conocer las dinámicas y el funcionamiento de este juego de interpretación de roles; se entrevistará a mujeres artistas españolas que han desarrollado sus carreras a raíz del rol para conocer su perspectiva, y se analizará la evolución que ha sufrido el juego al expandirse hacia generaciones con una mentalidad más abierta e inclusiva.

Asimismo, nos adentraremos en el mundo de Una Amenaza Durmiente para conocer qué influencias tiene del mundo real y cuales parten de la fantasía, conoceremos su historia y los pasos de los personajes principales, desde el comienzo de su aventura hasta el clímax del primer arco de la campaña.

Por último, se hará un presupuesto del proyecto tras haberse analizado la viabilidad de este tipo de trabajo desde el punto de vista profesional, para una posible continuación o para encargos semejantes.

Más allá de los aspectos técnicos, este proyecto nació desde una base muy personal. No exagero cuando digo que el rol marcó un antes y un después en mi vida; fue un punto de partida que me ha mantenido a flote durante una de las etapas más complicadas que he vivido, que me ha unido más a mis amigos y que, durante mucho, ha sido la única vía de escape a la que he podido recurrir para evitar que la depresión que padezco me llevara por delante. Realizar un TFG sobre nuestra campaña de rol era para mí un tributo, una forma de rendir homenaje a aquello que me ha ayudado a llegar a donde estoy ahora. Con él, finaliza una etapa de mi vida en la universidad, a la vez que se abre la puerta a futuros proyectos y a un nuevo capítulo.

1.2. OBJETIVOS

El proyecto se centra en realizar el *concept art* de una campaña de rol¹. Se elaborará principalmente en digital, aunque algunas etapas de bocetos se trabajarán también en tradicional.

El proyecto se dividirá en varios bloques principales: personajes, escenarios, *props*² y arte final. Todos ellos se trabajarán con el mismo procedimiento y estilo gráfico, empezando por los bocetos, hasta una línea más limpia y finalmente el resultado definitivo a color. Aunque algunas fases se dejarán sin el acabado final para dar una visión más completa del proceso de trabajo y la técnica, tal y como se hace en el mundo profesional.

La meta principal es poder dar forma al universo de la campaña, centrándose en el diseño, pero transmitiendo toda la narrativa que hay detrás de cada ilustración. Además de esto, con el trabajo de investigación en el campo del rol también se pretende profundizar en el impacto ético de este a nivel social.

De este modo, los objetivos a conseguir durante el desarrollo de este trabajo son:

- Dar el primer paso en la creación de un proyecto que está en continuo crecimiento.
- Escribir el guion del primer arco de la historia.
- Explicar el valor social del rol.
- Diseñar los protagonistas, antagonista, escenarios, *props* y arte final.
- Trabajar la diversidad en los personajes desde su diseño y desarrollo.
- Buscar la máxima calidad y creatividad en el resultado artístico.
- Desarrollar un estilo gráfico personal.
- Aplicar el mundo del rol a mi trabajo personal.

1.3. METODOLOGÍA

Para la realización de un proyecto de *concept art* se siguen unos pasos bastante concretos. Esta metodología es fundamental para el proceso creativo, pues parte de bases simples para generar la idea final de cada elemento.

El primer paso fue hablar con las personas que participaban en la campaña de rol, tanto la directora de juego³ como los jugadores; pues era importante tener una base desde la que desarrollar el encargo.

¹ Campaña de rol: la aventura/historia que se va a jugar y el conjunto de las partidas en las que se lleva a cabo. Hay algunas campañas oficiales ya hechas y otras que se inventa el director/a de juego.

² Prop: objetos, útiles o accesorios utilizados por los personajes

³ Director de juego: la mente tras la historia, hace de narrador a la vez que guía a los jugadores a través de la campaña. Es la persona que controla todo lo que pasa debido a las acciones de los personajes o a la narrativa.

Para englobar los conceptos, se optó por utilizar un formulario de Google⁴ realizado por *Dungeons & Dragons* y traducirlo al español. Esta encuesta permitió obtener una descripción detallada de las ideas principales de cada personaje, a partir de las cuales se pudo comenzar a trabajar.

El siguiente paso se orientó a la búsqueda de ideas y referentes. Para esto se realizaron *moodboards*⁵ que englobaran las paletas de color, las características principales y la estética. La combinación de fotografía y dibujo fue clave para la inspiración, pues permitía combinar componentes reales con otros de fantasía.

A partir de ahí se continuó con la fase de bocetos, donde se trabajó de forma rápida el diseño de cada personaje, variando su aspecto hasta dar con el que lo representara mejor. Una vez decididos, se pasó a línea y colores planos el giro frontal de cada uno para que este sirviera de referente y guía para el arte final.

Tras esto se realizaron las siluetas y la hoja de expresiones. Como el diseño de los personajes había partido de una idea predefinida, en lugar de utilizar las siluetas para definir la forma, se usaron para definir el dinamismo de cada individuo, dado por su personalidad, estilo de combate y clase⁶.

El apartado de personajes fue el que más cambió⁷ a lo largo del proyecto. Se experimentó bastante en las fases de boceto y de *lineart*⁸ pues era fundamental dar con el estilo gráfico deseado antes de continuar. Tras esto, se aplicaron colores planos sobre algunos de los dibujos para decidir las paletas de color; el resto se conservó en fases previas de su desarrollo para mostrar mejor ese proceso de trabajo tan importante en el concept art, que se centra más en las ideas y en el aporte de información que en el arte final.

Para los escenarios y los *props*, se trabajó en la combinación de lo real y lo fantástico, partiendo siempre de un contexto medieval, pero con elementos modernos y/o estrambóticos. Esa mezcla aporta un aspecto irreal que evoca a mundos fantásticos, que era la ambientación deseada para el proyecto.

En definitiva, el proceso creativo que se ha seguido para este trabajo tiene una metodología muy semejante a la aprendida en asignaturas como fundamentos del dibujo y anatomía y fundamentos del diseño; donde se realizaba un trabajo de investigación previo para desarrollar las ideas y llegar al resultado final. La única diferencia entre los proyectos del grado y el TFG ha sido que este último se ha centrado de forma específica en el concept art y en cómo se trabaja este a nivel profesional.

⁴ Anexo 1: respuestas del formulario.

⁵ *Moodboard*: conjunto de imágenes que funciona a modo de herramienta visual y sintetiza una idea

⁶ Clase: "Es el aspecto que define lo que el personaje puede hacer. No es un simple oficio, sino su vocación." (Manual del jugador, pág 45)

⁷ Anexo 2: bocetos iniciales de los personajes.

⁸ *Lineart*: Técnica artística que utiliza únicamente la línea para componer una imagen.

2. REFERENTES

2.1. ABDILUSTRATES



Figura 1 Boceto para un vídeo (ABDilustrates)



Figura 2 Dibujo de Biloxi Brightwell, personaje propio (ABDilustrates)



Figura 3 Encargo por el aniversario de un cliente (ABDilustrates)

Alex Brennan-Dent, cuyo nombre artístico es ABDilustrates, es un artista independiente británico. Premiado por sus cómics y conocido por sus ilustraciones, tanto *fanarts*⁹ como originales, se hizo un hueco en la comunidad de *Dungeons & Dragons* por sus ilustraciones de *Critical Role*¹⁰ y eso le permitió sumar una base fiel de seguidores para su serie web y *webcomic*¹¹ de rol High Hopes Low Rolls.

Su estilo es sumamente colorido y dinámico, con sombras suaves y degradadas y luces intensas y brillantes. La composición está muy estudiada en su obra y eso se aprecia en las poses de los sujetos, que siempre tienden a la perspectiva. Suele centrarse más en los personajes y sus diseños que en el fondo, que muchas veces ni siquiera emplea o está compuesto por colores simples. Cuando lo aplica este no cobra demasiado protagonismo, tiende a estar difuminado y su función principal es destacar la acción de los personajes.

Trabaja principalmente en digital, desde la fase de bocetos al arte final, aunque en ocasiones muestra trabajos realizados con técnicas tradicionales. Antes usaba el programa de *Paint Tool SAI* pero actualmente utiliza *Clip Studio Paint*, por sus herramientas para la creación de cómics.

El dinamismo mencionado anteriormente es lo que hizo que este artista fuera un gran referente para el proyecto. Sus ilustraciones consiguen ser muy narrativas, permitiendo al espectador imaginar lo que está pasando en la escena, sin necesidad de mostrar grandes escenarios y pudiendo dejar mucha información “fuera de cámara” sin que se pierda el sentido de la imagen.

Su forma de trabajar la fase de boceto también resultó muy inspiradora por su semejanza con la empleada en el TFG. Sus dibujos en este punto son muy expresivos y minuciosos. Suelen ser bocetos bastante limpios compuestos por una gran cantidad de líneas que, pese a su desorden, muestran una imagen bastante detallada.

Además de todo esto, este artista presenta una gran variedad de personajes en sus obras, muchos de ellos inspirados en la fantasía. Multitud de razas de diferentes oficios y magias aportan una visión diferente de la anatomía, sin abandonar las proporciones tradicionales que se han utilizado en este proyecto. Los rasgos característicos de las diferentes razas, aportan a los personajes un aspecto único y diferenciable, algo esencial para este trabajo, ya que dota a los personajes de ese toque único y de fantasía que se pretendía destacar.

⁹ *Fanart*: obras fan realizadas a partir de un contenido que ya existe (videojuego, libro, serie, etc.)

¹⁰ *Critical Role*: famosa campaña de *Dungeons & Dragons* que se retransmite por internet.

¹¹ *Webcomic*: historias frecuentemente de estilo cómic que se publican en internet.



Figura 4 Proceso de trabajo, realizado para la entrevista (anexo 3)

2.2. CARLI ART

Carla Ibarra Puerta es una artista española que estudió el grado de Bellas Artes en la Universitat Politècnica de València y un máster en Ilustración y *concept art* en Lightbox Academy (Madrid). Es conocida en la comunidad del rol por sus *fanarts* de *Critical Role* y sus personajes originales, la mayoría procedentes de las campañas de rol en las que participa.

Su obra se centra sobre todo en el rol y en el universo de *Dungeons & Dragons*. Siguiendo con esta temática, desarrolla las diferentes razas y poderes de los personajes aprovechando las características y rasgos de fantasía de los mismos para destacar su diseño. Algo que también destaca del estilo de Carla en este aspecto son los detalles en la ropa de los personajes. Todas las vestimentas están estudiadas con gran dedicación y dan mucha información sobre el personaje que las lleva, lo que hace que su diseño sea único y característico de cada uno. Además, estas no están basadas por completo en la indumentaria medieval, sino que combina aspectos de dicha época con elementos modernos que resaltan el universo de fantasía al que pertenecen los personajes. Este punto fue muy importante para el proyecto, ya que esa combinación de ropas y épocas era la misma que se pretendía utilizar en el diseño de los personajes.

Trabaja principalmente en digital con *Adobe Photoshop*, combinándolo con *Clip Studio Paint* y en ocasiones *Procreate*. Utiliza un proceso de trabajo muy medido que recuerda al instruido en las asignaturas de dibujo; comenzando por la búsqueda de referencias y los bocetos rápidos para después pasar a un boceto más limpio y estructurado, a partir del cual realiza el *lineart*, donde decide los últimos detalles a nivel compositivo y se centra en trabajar la línea sensible para dotar a la ilustración de más volumen; en la fase de color realiza varias pruebas con colores planos para definir la paleta principal y, finalmente, aplica las luces y las sombras sobre el color definitivo para tener el arte final.

Todo lo relacionado con el diseño de personajes en esta artista ha sido de gran ayuda e inspiración para el proyecto. No solo por su estilo de dibujo, sino también por esa esencia de magia y fantasía que desprenden todos sus personajes. Los colores, la ropa, las expresiones... todo se complementa para dotar a cada personaje de una personalidad propia. Son reconocibles y distinguibles, algo que es muy importante en el campo del *concept art*. Y es esa misma esencia y diferenciación la que se trató de emplear con cada uno de los personajes de este proyecto, desde los primeros *moodboards* y bocetos hasta su arte final.

En la entrevista¹² que se le realizó para conocer mejor su trabajo y su forma de interpretar el rol, la perspectiva de Carla era muy similar a la que motivó este proyecto, tanto a nivel creativo como de investigación del universo de *Dungeons & Dragons*.

¹² Anexo 3: entrevista a CarliArt.



Figura 5 Encargo de un personaje para un cliente (CarlArt)

Recientemente, la comunidad de rol en España ha sufrido una expansión muy notable, sobre todo formada por personas del colectivo LGTB+ y/o por personas muy concienciadas en la importancia del rol como herramienta social y de inclusión. Poder entrevistar a artistas españolas y conocer su experiencia en este campo ha sido una lección muy positiva para este proyecto que ha reforzado muchos de sus objetivos, desde los artísticos a los éticos.

2.3. SANDFLAKE

Artista destacada¹³ por su participación en diversos *fanzines*¹⁴, Joey Sandflake Granger, también conocida¹⁵ como Sandflake, es relevante por sus diseños de personajes y *fanarts*. Se ganó su fama realizando ilustraciones sobre *Steven Universe*¹⁶, entre otras series muy referenciadas por el colectivo LGTB+. Pero pese a su cantidad de seguidores, Sandflake no comparte mucho sobre su vida privada ni sobre su trabajo en sitios web, siendo *Tumblr*¹⁷ y *Patreon*¹⁸ sus únicas redes sociales públicas.

Su estilo es muy expresivo, con líneas duras y bastante marcadas que emplea tanto para el *lineart* como para delimitar las luces y las sombras, potenciando así el efecto de estas sobre el personaje. Normalmente solo aplica sombra sobre los colores planos, pero cuando añade alguna luz esta suele ser muy intensa. Algo que forma parte de su sello personal y que suele estar presente en casi todo su trabajo, es la textura que aplica como base y que recuerda al papel granulado, la cual mantiene una pequeña esencia del estilo tradicional en un trabajo mayoritariamente digital. Trabaja enteramente con el software de *Paint Tool SAI*.

Joey sabe dónde están sus puntos fuertes y los aprovecha al máximo para despertar el interés en el espectador. No necesita hacer dibujos renderizados con multitud de luces y sombras. Su estilo es sencillo pero eficaz, limpio pero dinámico y expresivo. Su obra es reconocible por todo eso y no le hace falta cambiar o añadir nada más.

Este referente ha formado parte del proyecto desde antes de su comienzo, pues apareció en las primeras búsquedas de información y *moodboards*, precisamente por los diseños de personajes de *Dungeons & Dragons* que muchos clientes le encargan hacer. La habilidad que tiene para enfatizar las expresiones de los personajes ha servido de inspiración durante el proceso de



Figura 6 Fanart de la serie Steven Universe (Sandflake)

¹³ Destacada: uso del pronombre neutro, respetando la identidad de género de la autora.

¹⁴ *Fanzine*: publicación no oficial que recoge frecuentemente historias, ilustraciones y cómics realizados por un grupo de personas que colaboran bajo una temática concreta.

¹⁵ Conocida: uso del pronombre neutro, respetando la identidad de género de la autora.

¹⁶ *Steven Universe*: serie de animación estadounidense creada por Rebecca Sugar (160 ep. 2013-2019)

¹⁷ *Tumblr*: red social estilo blog fundada por David Karp en 2007.

¹⁸ *Patreon*: plataforma para artistas y proyectos creativos donde la gente puede suscribirse a ellos y colaborar económicamente de forma mensual a cambio de contenido exclusivo o recompensas.



Figura 7 Encargo de un personaje para un cliente (Sandflake)

creación de los mismos; Joey transmite una personalidad única con cada uno y es fácil hacerse una idea de cómo es el personaje solo con ver sus expresiones. Y esto es algo que se trató de reflejar en el trabajo desde el primer momento y que se puede apreciar en las cartas de expresión y en el arte final. Así mismo, la variedad de razas de fantasía que dibuja ayudó a la mejor comprensión de su anatomía, ya que trabaja con una morfología muy realista que se asemeja a la utilizada en este proyecto.

2.4. KATE-FOX

Katherine, conocida sobre todo por su nombre artístico Kate-Fox, es una artista rusa que reside en Moscú. Es conocida por su personaje *kitsune*¹⁹: Kait. No recibió educación artística por lo que toda su experiencia es autodidacta, con años de trabajo y práctica. Actualmente trabaja como *freelancer*²⁰ en un proyecto personal sobre sus personajes. Ha conseguido ser reconocida por sus personajes originales, sin tener una base de fans previa debido a *fanarts* o colaboraciones, que suele ser lo más habitual entre los ilustradores actuales.



Figura 8 "Arrows", Kait, personaje propio (Katie Fox)

Su marca personal es su personaje Kait, pues esta aparece en el 90% de su trabajo, aunque con los años (comenzó a dibujarla en 2011) ha desarrollado un estilo de dibujo muy vibrante y característico que aplica en otros personajes propios y *fanarts*. La composición de las ilustraciones junto al color son lo que más representa su trabajo. Todas tratan de contar algo, aunque no haya diálogos, lo que seguramente procede del gusto de esta artista por el cómic y su estilo gráfico. Trabaja tanto en tradicional como en digital y aunque esta última técnica es la que más comparte en sus redes sociales y portfolio profesional, suele partir del tradicional para todos sus bocetos que más tarde digitaliza.



Figura 9 "Mermaid's attack", personajes propios (Kate Fox)

Pese al parecido entre uno de los personajes protagonistas (Tywyll) y Kait, la idea principal del proyecto ya había sido desarrollada antes de conocer el trabajo de esta artista. Sin embargo, su estilo ha sido muy apreciado como referente durante todo el proceso de trabajo. Sus ilustraciones, como se mencionó anteriormente, son muy vibrantes y narrativas. La composición, el dinamismo y las expresiones de los personajes destacan y se funden con el fondo a la perfección. Los escenarios tienen una gran profundidad y están muy estudiados y cuidados.

Durante el proceso de trabajo se intentó conseguir una narrativa similar en el arte final, sobre todo en la interacción entre personajes y la composición de las escenas. Además, el estudio realizado sobre su personaje principal fue de gran inspiración para el desarrollo de los personajes. Las características de *kitsune* de Kait resaltan su expresividad, por lo que para Tywyll se trató de

¹⁹ *Kitsune*: raza de Dungeons & Dragons caracterizada por ser mitad humano y mitad zorro. Su aspecto es el de un zorro antropomórfico y poseen de 1 a 9 colas en función de su poder.

²⁰ *Freelancer*: persona que trabaja por cuenta propia y que ofrece sus servicios a empresas y particulares.



Figura 10 Colaboración para un calendario de She-ra (ClauArellano)



Figura 11 "Cuddles after training" Crossover She-Ra x Venom (ClauArellano)



Figura 12 Página del cómic "Valkyrie's dragon prologue" (ClauArellano)

aprovechar al máximo estos atributos con la intención de hacerla más expresiva, algo que también va acorde con la personalidad del personaje.

2.5. CLAUARELLANO

Claudia Fernández de Arellano Juan, conocida por ClauArellano, es una artista española que estudió Conservación y Restauración de Bienes Culturales en la Universitat Politècnica de València. Tras acabar sus estudios, realizó varios cursos de escultura y grabado y actualmente trabaja como *freelancer* haciendo esculturas personalizadas de *Dungeons & Dragons* y publicando en Webtoon²¹ un *webcomic* sobre sus personajes de rol: Valkyrie's Dragon. Destaca también por su cómic inspirado en los universos de *She-ra*²² y *Star Wars*²³.

Trabaja en digital con *Clip Studio Paint* y en tradicional con boli, algo muy característico en su estilo de línea y boceto, pues como ella misma afirma detesta el lápiz. Define su proceso de trabajo como "caos", ya que este varía en función de si está trabajando en un cómic, donde dibuja las páginas completas directamente, a si está trabajando en recompensas para *Patreon* o *Ko-fi*²⁴, donde sí que trabaja por etapas y separa los bocetos de la línea y el arte final. Todas sus obras acaban relacionadas por su estilo gráfico, en el que predominan: la línea azul, la anatomía proporcionada y los elementos de fantasía.

Ese estilo "caótico" es lo que situó a Claudia como referente. Emplea una línea suelta y fluida, incluso fuera de la fase de boceto, muy parecida al estilo de línea que se quería emplear desde un principio en el proyecto. Esta forma de trabajar hace que, incluso a digital, sus dibujos recuerden a un tipo de arte más tradicional y natural. Además, sus personajes son muy expresivos y desarrolla con destreza las interacciones entre los mismos; rara vez hay un personaje solo en sus ilustraciones. A nivel narrativo esto resultó muy interesante para el desarrollo de las ilustraciones, ya que en el arte final se quería conseguir este nivel de relación y/o intimidad entre los personajes que compartían escena, enfatizando las emociones de estos para transmitir las al espectador.

También hay una parte ética que Claudia comparte con algunos de los objetivos planteados, ya que ella ve en el rol y sus personajes una oportunidad de crear un mundo inclusivo donde cada persona puede ser lo que quiera ser²⁵.

²¹ *Webtoon*: plataforma digital donde los artistas pueden publicar sus cómics e historietas.

²² *She-Ra*: serie de animación estadounidense creada por Noelle Stevenson (52 ep. 2018-2020)

²³ *Star Wars*: franquicia compuesta originalmente por películas creadas por George Lucas.

²⁴ *Ko-Fi*: plataforma de microdonativos pensada para apoyar a artistas y creadores de contenido.

²⁵ Anexo 4: entrevista a Clauarellano.



Figura 14 Deanna Marsigliese, collage para la película (The Art Of Luca, 2021)



Figura 15 Cyber shaman ideation, Rian Trost (2017). Ejemplo diseño de personaje y sus siluetas

3. CONCEPT ART DE UNA AMENAZA DURMIENTE

3.1. CONCEPT ART

El *concept art* parte de la idea de concepto²⁶. Por ello es una pieza imprescindible de la preproducción de cualquier serie, videojuego, película, etc. El *concept*²⁷ parte de una idea general, de una temática, y la desarrolla en elementos más pequeños y variados que aportan muchos enfoques diferentes de la misma idea. Eso permite tener una visión más amplia a nivel gráfico que ayuda a concretar los conceptos y facilita el trabajo de la fase de producción.

Por ejemplo, si partimos de la idea de *samurai*, el *concept artist* elaborará una gran cantidad de bocetos que refieran a esta idea, pero variando las formas, las armas y la vestimenta del personaje. A partir de esos bocetos se podrá elegir aquel que funcione mejor y represente la idea de *samurai*. Por lo que los artistas 2D o 3D partirán de ese concepto concreto para realizar el personaje y no necesitarán realizar todo el trabajo previo para llegar a esa idea, la tendrán desarrollada directamente.

Por eso el *concept art* es vital en las primeras fases de cualquier proyecto, porque se encarga de englobar todas las ideas y de darles una imagen visual, a partir de la cual se pueden añadir o descartar elementos que formarán la base de todos los apartados artísticos: los personajes, los escenarios, los *props*, etc.

Sin embargo, tampoco se debe acotar el *concept art* como los esbozos iniciales de un proyecto, pues el estilo del mismo dependerá del *concept artist* o del estudio que esté a cargo. Este se puede ver y encontrar en multitud de estilos artísticos, desde bocetos rápidos a lápiz a un arte final digno de enmarcar en una pared. Incluso hay artistas que utilizan el *collage*²⁸ en sus trabajos.

Lo esencial del *concept art* es dar forma a las ideas, crear una imagen física de las mismas, aportando diferentes enfoques en el proceso. Es un trabajo que requiere de mucha imaginación y de una gran creatividad, pues es en la mente del *concept artist* donde se forman las primeras imágenes que darán lugar al desarrollo de cualquier proyecto. Podría decirse que el *concept* en una producción es el equivalente a los cimientos en una construcción: se elaboran al principio, forman la base de todo y quedan ocultos detrás de la estructura definitiva, pero no por ello dejan de ser importantes, al contrario, dan solidez y sirven de apoyo durante todo el proceso y también una vez finalizado.

²⁶ Concepto: se refiere a “idea que concibe o forma el entendimiento” (Real Academia Española, m., definición 1).

²⁷ *Concept*: abreviatura común utilizada para referirse a Concept Art.

²⁸ *Collage*: técnica artística mediante la cual se da forma a una obra mediante el uso de otros materiales (recortes de revistas, telas, elementos con diferentes texturas, etc)



Figura 16 Fotogramas de la serie *Stranger Things*, en la que los protagonistas son aficionados a este juego



Figura 17 Dados poliédricos hechos a mano con resina epoxy (Indira Moral, 2021)

3.2. DUNGEONS & DRAGONS

El rol, del inglés *role-playing game*, está compuesto por diversos sistemas con mecánicas muy diferentes, pero todos ellos tienen en común ser juegos de interpretación de roles. Dentro de dichos sistemas encontramos *Dungeons & Dragons*, publicado por primera vez en 1974.

Cada juego de rol suele estar inspirado por alguna temática existente, frecuentemente sagas de libros, como por ejemplo *La llamada de Cthulhu*²⁹ basada en los *Mitos de Cthulhu*³⁰; aunque también hay casos en los que un juego de rol se ha hecho tan popular que ha inspirado series o videojuegos, véase *Cyberpunk:2077*, que parte del universo de *Cyberpunk: 2013* y *Cyberpunk: 2020*³¹, siendo esta última la edición más popular y la que propulsó la transformación del juego de mesa de rol en un videojuego.

En el caso de *Dungeons & Dragons*, su sistema está basado en los juegos de guerra³² combinados con elementos de fantasía. Y como en sus predecesores, la mecánica se basa en la interpretación de unos personajes por parte de los jugadores a lo largo de una aventura heroica.

Desde sus inicios en 1974 el juego ha ido evolucionando y ha pasado por más de diecisiete ediciones y versiones, de las cuales las más relevantes han sido: *Dungeons & Dragons original*, *Dungeons & Dragons 3.5* y *Dungeons & Dragons 5ª edición*.

Tradicionalmente se ha jugado en una mesa donde un tablero de casillas decorado hacía de mapa. Cada jugador disponía de una ficha con los datos y características de su personaje, así como una figura representativa; mientras que el director de juego, oculto tras su pantalla, narra la aventura y maneja a los PNJ³³. Lo más característico de este sistema son sus 6-7 dados poliédricos, que se utilizan para decidir mediante el azar el éxito o el fracaso de las acciones de los personajes.

En la actualidad, sobre todo muy influenciado por la pandemia del Covid-19, cada vez se ha extendido más la versión online de este juego; donde las normas y mecánicas siguen siendo las mismas, pero los jugadores se conectan a la partida a través de sus ordenadores o móviles mediante aplicaciones como

²⁹ *La llamada de Cthulhu*: juego de rol de género de terror ambientado en los años 20.

³⁰ *Mitos de Cthulhu*: serie de relatos de terror escritos principalmente por Howard Phillips Lovecraft.

³¹ *Cyberpunk: 2013* y *Cyberpunk: 2020*: juegos de rol creados por Mike Pondsmith en 1988 y 1990 respectivamente.

³² Juegos de guerra: simulaciones de combate entre varios bandos que se enfrentan entre sí. Hay de diversos tipos, desde juegos de tablero a reales como las recreaciones históricas.

³³ PNJ: abreviación de personaje no jugable. Son todos aquellos personajes que aparecen en la aventura y no son manejados por los jugadores. Parecido a personajes secundarios que maneja el director/a de juego.

*Discord*³⁴. A su vez, también ha crecido la popularidad de aplicaciones web que permiten situar a los jugadores en un mapa en directo y que incluso disponen de chat y dados virtuales para que la experiencia del juego sea lo más parecida posible a la real/física. Esto ha permitido que las personas hayan seguido en contacto durante estos tiempos tan adversos y ha aliviado mucho la sensación de soledad experimentada por la gente. Precisamente gracias a esta adaptación el rol ha ganado mucha popularidad recientemente, atrayendo a personas que desconocían el juego y ayudando a conectar a quienes no tenían medios o amigos para disfrutar de esta actividad.

Este movimiento con el que *Dungeons & Dragons* ha visto incrementado su número de jugadores por todo el mundo, se debe sobre todo al impulso que le han dado las nuevas generaciones que han llevado al rol una cantidad de valores renovados de los que el juego carecía a nivel ético y social. La lucha por crear un entorno seguro e inclusivo de juego donde importa más la diversión del jugador que las reglas establecidas hace cincuenta años, han propiciado la evolución y expansión del rol desde una actividad con un prejuicio social negativo, asociado con adultos frikis y antisociales, hacia una experiencia sana y positiva para muchísimas personas de todas las edades, géneros y grupos minoritarios.

Actualmente, aún existe una división entre los que están a favor de “la vieja escuela” y los que prefieren el sistema de juego actual: limpio de racismo, sexismo y homofobia³⁵; con unas reglas más sencillas que permiten que los jugadores se centren en divertirse y en disfrutar de la historia, antes que en tener que aprenderse un manual de 300 páginas de principio a fin para saber cómo funciona su personaje. Sin embargo, cada vez son más los que se unen a ese segundo grupo de personas, que aspira a pasar un buen rato creando un entorno donde toda la mesa esté cómoda y sea respetada por igual.

3.3. UNA AMENAZA DURMIENTE

El proyecto *Una Amenaza Durmiente*, rol conocido en redes como #FdeDnD, es un trabajo de *concept art* en el que se representan algunos de los elementos más importantes de la campaña de rol que lleva el mismo nombre.

Al principio se partió de un argumento base (la introducción de la campaña) y de unos personajes principales (la *party*³⁶) en Jabal, la ciudad donde comenzaba su aventura. Sin embargo, al tratarse de una historia en continuo desarrollo, pues la trama avanza, se desvela y cambia con las decisiones de los jugadores; se decidió ampliar el proyecto para que este recogiera el *concept art* del primer arco de la historia, en lugar de solo la introducción. De esta

³⁴ *Discord*: plataforma de chat de voz que permite la creación de servidores privados donde las personas pueden reunirse, escribir mensajes y hacer llamadas de voz o videollamadas.

³⁵ *Inclusivity and representation in role-playing games*. Wabbit Translations.

³⁶ *Party*: palabra utilizada con gran frecuencia en el rol para referirse a la agrupación de todos los personajes.

forma, se podía introducir y presentar a la antagonista principal y mostrar escenarios más variados; además de conseguir también unos personajes más desarrollados y evolucionados que tuvieran unos diseños más enriquecidos.

Lo interesante de este proyecto y de partir de una historia que aún no tiene final, es que siempre se puede seguir creando nuevo contenido y ampliando el *concept art*. Por lo que aún quedan muchas posibilidades creativas por delante y es un trabajo que no se va a quedar solo en un TFG, sino que será un proyecto en continuo desarrollo hasta que finalice la campaña de rol, y aun así ya hay planeada una segunda parte de *Una Amenaza Durmiente*. Así que se espera que haya nuevos encargos de su *concept* en un futuro próximo.

Centrándonos de nuevo en el encargo del proyecto actual, el propósito era crear la base visual de la campaña: los cuatro personajes principales y sus *props*, la antagonista y los escenarios más importantes. Todo ello siguiendo la metodología profesional empleada en este campo, que es muy semejante a la aprendida en las asignaturas de dibujo y de diseño.

3.3.1. El plano de G'Hara

La ambientación principal del proyecto es de fantasía medieval, aunque debido a la mezcla de razas y culturas existentes en su universo, es posible encontrar una amplia variedad de avances tecnológicos y arquitectónicos entre otros.

Nos situamos en G'hara³⁷, un pequeño plano³⁸ del universo donde la vida se rige por los designios de los dioses y el equilibrio entre la magia de la luz y la magia de la oscuridad. La fuente de las dos magias principales reside en dos árboles sagrados: el árbol de la luz Alerce y el árbol de la oscuridad Vouves. Cada árbol se encuentra protegido en el interior de un templo custodiado por una *deva*³⁹.

En G'hara hay tres grandes ciudades: Mathal, situada en el centro del continente, donde se encuentra el gobierno central y cuya fe es mixta; Shati, la ciudad costera del este y cuya fe está regida por Alerce; y Jabal, situada al oeste y cuya fe está dedicada a Vouves. El régimen político está constituido por una meritocracia, en la que cada veinte años se realiza un torneo en el que participan libremente multitud de equipos. El grupo vencedor pasa a gobernar la capital del reino, mientras que las otras dos ciudades son regidas por los otros dos equipos finalistas.

Cronológicamente, el punto en que inicia la historia se encuentra en la mitad del periodo legislativo del actual rey, Ragnor Regneva, concretamente



Figura 18 Mapa de G'hara hecho con el generador de mapas Inkarnate. Mar Penalba

³⁷ Anexo 5: mapa de G'Hara.

³⁸ Plano: multitud de mundos y dimensiones que conforman la realidad. En cada universo existen diversos planos, siendo el plano material el que equivale al mundo real/mundano de cada uno.

³⁹ *Deva*: guardiana celestial alada que puede cambiar de forma. Las *devas* son las mensajeras de los dioses.

en el año 11 de su mandato. Y geográficamente, la aventura del grupo comienza en Jabal.

3.3.2. La historia

En *Una Amenaza Durmiente* el mundo está a punto de llegar a su fin; y aún sin saberlo, los únicos que pueden evitarlo son un grupo forzado de aventureros que tienen en común lo mismo que el día y la noche, es decir: nada.

Desde hace un tiempo, multitud de monstruos y demonios han comenzado a aparecer a lo largo y ancho de G'hara. El número de estos seres así como los incidentes que causan son cada vez mayores.

En Jabal, los clérigos del templo intentan averiguar el origen de las extrañas criaturas. Sospechan que el problema reside en la aparición de unos portales que conectan mundos pertenecientes a infinidad de planos de universos desconocidos. Para investigar todos los hechos deben realizar un ritual mágico, para el cual son necesarios determinados ingredientes y objetos. Debido a la dificultad de obtención de algunos de estos, el gobierno de la ciudad ha decidido solicitar la ayuda de personas con la capacidad necesaria para llevar a cabo la misión.

Pese al secretismo de su cometido, el templo finalmente consigue reunir a un variopinto grupo de desconocidos dispuestos a ayudarles. Bien por su moral y sentido del deber, o simplemente por la tentadora suma de oro ofrecida por el consejo de la ciudad.

Durante su tiempo en Jabal trabajando para el templo, la amistad, entre otros sentimientos más fuertes, va creciendo entre el recién formado grupo de aventureros, que cada vez se sienten más como en casa. Sin embargo, poco a poco van uniendo las piezas de los misteriosos ataques y descubren que el origen del problema no solo está más cerca de lo que ellos creían, sino que además han estado trabajando para ella desde el principio.

Lillies, la directora de la escuela de magia y uno de los miembros más importantes del consejo, resulta ser la responsable de la aparición de los portales y de los ataques de los monstruos. Aguardando el momento justo para atacar la ciudad y obtener su venganza, ha observado y aconsejado al grupo de aventureros desde el principio, por lo que no le es difícil tenderles una trampa.

Sin embargo, los protagonistas consiguen salir vivos y se disponen a ayudar a la ciudad, que en ese momento se encuentra bajo el ataque de Lillies y su poderoso aliado secreto: el ejército real. Con el enemigo tanto a sus puertas como tras sus murallas, los miembros restantes del consejo deciden enviar al grupo de aventureros lejos de Jabal, hacia Shati. Dónde tendrán que entregar el resultado del ritual realizado por el templo, un vial mediante el cual podrán frenar la aparición de los portales.

Perseguidos por sus enemigos, los protagonistas comienzan así un viaje contrarreloj para llegar a Shati, atravesando G'hara de oeste a este mientras luchan contra el acoso continuo de los monstruos y de los aliados del Rey.

3.4. LA IDEA

Para explicar el nacimiento del proyecto y la motivación que hizo que este fuera posible, hay que remontarse al 2019 cuando un grupo de amigos decidió “jugar una campaña de rol para echarse unas risas”. Tres años después la historia está lejos de terminar y, sin importar lo que pase o lo lejos que estén, varias veces al mes se siguen reuniendo a través de sus ordenadores para continuar con su aventura.



Figura 19 Celebración tras la partida conmemorativa por el primer aniversario de la campaña. De izquierda a derecha, jugador y personaje: Álvaro (Sahar), Adrià (Airdax), Indira (Tywyll), Isabel (Faeryl) y Mar (Directora de juego), 2021.

Todo ese tiempo, la emoción antes, durante y después de cada partida, las interpretaciones que te arrastran dentro de la historia, los personajes que te contagian sus emociones, la oportunidad de poder salir de una realidad de confinamiento para adentrarse en un mundo en el que no había barreras, todo eso y mucho más fue lo que inspiró la idea para este proyecto. Porque si algo ha sido capaz de ayudar tanto a un simple grupo de cinco amigos, ese algo merece ser recordado.

“A veces no nos damos cuenta, pero tenemos un tesoro infrecuente entre las manos. Uno con el poder de cambiar el mundo, de ayudarnos a sonreír en las situaciones más adversas, de hacernos compartir el poco tiempo de vida disponible con otras personas de una forma genuina y honesta, de dejarnos ser lo que somos sin estereotipos ni poses. Uno que invoca la risa con la misma facilidad que el llanto, que puede señalarnos en un instante las cosas más importantes de la vida, sin pretensiones, y al momento siguiente desbaratarlo todo en un sinsentido lúdico arbitrario. Que rompe barreras culturales y generacionales. Es jugar. No lo escondamos en el fondo de la montaña. Compartámoslo. Es un tesoro mágico porque, cuanto más lo repartes, más tienes. Reparte tu tesoro. Juega mucho, juega con cariño.” (Sirio Serna, 2022, *Técnicas, consejos y trucos para jugar al rol*, pág 8)



Figura 20 Portada con el cast y los personajes de Critical Role para su libro (The World of Critical Role: The History Behind the Epic Fantasy, 2020)

Pero este proyecto abarca mucho más que Una Amenaza Durmiente, porque en sí mismo es una muestra de las posibilidades gráficas y visuales que tienen los juegos de rol; y que salvo por algunas excepciones como *Critical Role* en las que la campaña se hace famosa y es reconocida y llevada a medios audiovisuales, por lo general la gran mayoría quedan ocultas al mundo. Eso son cientos, miles de historias, que terminan en el anonimato, historias que podrían ser igual o más impactantes que el último gran estreno de Hollywood, pero que solo las llega a conocer el pequeño grupo de amigos que se reúne una tarde en la cafetería de su universidad para ver “qué es eso del rol y cómo se juega”.

Actualmente vivimos en un mundo visual donde la información se consume más rápido de lo que se genera y donde cuanto más corto y llamativo sea el mensaje, más gente hace clic en él. Si una historia tiene una imagen o un arte tras de sí llamará más la atención que otro texto más, acumulado en una red social, donde hablas de lo maravillosa que es la campaña de rol que juegas cada sábado y lo portentoso que es tu personaje mitad elfo que ha sido traicionado por toda su familia. Añade una imagen a ese texto y conseguirás que, en lugar de pararse un segundo, la gente se pare tres; y que tal vez en ese tiempo y por ese dibujo de tu medio elfo, se paren lo suficiente como para leer tu texto.

“El 90% de la información que procesa el cerebro es visual. De ahí que seamos capaces de recordar el 80% de las imágenes, y únicamente el 20% del texto, o el 10% del sonido. Además, nuestro cerebro procesa la imagen 60.000 veces más rápido que el texto.” (Ana García Abad, 2019, El cerebro entiende lo visual, artículo de opinión publicado en Diariefarma)

A lo largo del Grado en Diseño y Nuevas Tecnologías Creativas, se nos ha insistido mucho en la importancia de la imagen y de los contenidos creativos, tanto en la industria cultural como en la comunicación social. Por lo que utilizando un medio tan visual como es el arte, concretamente en este caso el *concept art*, se podrían dar a conocer aquellas historias desconocidas contadas en los juegos de rol y sus personajes. Y quién sabe, igual gracias a eso, aquella persona que se siente triste y apartada del mundo se plantea buscar gente para probar lo que es el rol; encontrándose tres años más tarde riendo, rodeada de aquellos amigos con los que vive una aventura nueva cada semana.

Por lo tanto, este proyecto forma parte tanto de un primer encargo como de un primer paso para dotar de una imagen visual a una campaña de rol oculta para el mundo, y que esta pueda darse a conocer de forma gráfica. Esto se llevará a cabo por medio del *concept art* de los elementos principales de la partida, tomando como base la historia y los personajes que aparecen en ella.

3.5. ESTÉTICA

A grandes rasgos, la estética base de este proyecto es la alta fantasía, también conocida como fantasía medieval. Algunos ejemplos conocidos de esta son: *El señor de los anillos*⁴⁰, *Willow*⁴¹, *Skyrim*⁴² o *The Witcher*⁴³. La característica principal de este subgénero de fantasía son las aventuras épicas en un mundo imaginario y atemporal, con inspiraciones medievales y celtas, donde los héroes se enfrentan a grandes fuerzas del mal frecuentemente cargadas de un gran simbolismo mitológico⁴⁴.



Figura 21 Boceto vestuario y color de Lillies, prueba (Indira Moral, 2021)

A estos rasgos se le sumó un estilo propio y alternativo, añadiendo algunos elementos modernos (fig. 21) para enfatizar la parte de fantasía y evitar así que los rasgos medievales cobraran demasiado protagonismo y alejaran el contexto de la alta fantasía hacia la fantasía histórica⁴⁵. Esto es visible sobre todo en el vestuario de algunos personajes y en los *props*.

Los *moodboards*⁴⁶ realizados en las primeras partes del proyecto, resumen de una forma muy efectiva y visual esta combinación de elementos que mezclan la alta fantasía con el estilo propio del proyecto.

3.5.1. Documentación

Para la creación de los personajes, los objetos y la ambientación del proyecto, se realizó un trabajo de investigación sobre los aspectos más relevantes de las inspiraciones medievales y celtas que se dan en la alta fantasía, así como de los elementos modernos que podrían encajar mejor con ellas.

Los principios de la época medieval que destacan en este subgénero de fantasía son los escenarios y los avances tecnológicos de ese periodo como la pólvora (existen las armas de fuego), los molinos, etc. En las construcciones hay una gran influencia del estilo gótico⁴⁷ y de los castillos de la Alta Edad Media⁴⁸ europea. Por ejemplo, el templo de Jabal está inspirado en la catedral de San Esteban de Viena, en Austria (fig. 26). Como materiales predomina la piedra y la madera, así como diferentes tipos de metales.



Figura 22 Catedral de San Esteban de Viena, Austria. Autor y fecha

⁴⁰ *El señor de los anillos*: saga de novelas de fantasía épica escrita por J. R. R. Tolkien.

⁴¹ *Willow*: película de alta fantasía basada en una historia de George Lucas y estrenada en 1988.

⁴² *Skyrim*: videojuego de rol de mundo abierto desarrollado por Bethesda Game Studio en 2011.

⁴³ *The Witcher*: Serie de videojuegos inspirados en los libros de fantasía heroica Saga de Geralt de Rivia escritos por Andrzej Sapkowski.

⁴⁴ Análisis de los subgéneros de fantasía, Elena Fever, 2021.

⁴⁵ Fantasía histórica: subgénero que mezcla la magia con el mundo real y momentos históricos datables (ejemplo: El Rey Arturo).

⁴⁶ Anexo 6: moodboards de los personajes.

⁴⁷ Estilo gótico: Estilo desarrollado en la Edad Media caracterizado por tener una firme temática religiosa.

⁴⁸ Alta Edad Media: Se nombra así al periodo entre el siglo IX y el siglo XI y cuya característica principal era el feudalismo.



Figura 23 Galadriel y Celeborn, frame película El señor de los anillos

Respecto a la cultura celta, los detalles más destacables son el vestuario, sus construcciones (las aldeas son muy semejantes a los asentamientos celtas), creencias y simbolismos. Dado que uno de los personajes principales proviene de una aldea de druidas, hay muchos aspectos de su cultura presentes a lo largo de la historia, sobre todo en el contexto religioso. La documentación para este personaje se desarrolló hacia el simbolismo y las creencias celtas, haciendo hincapié en los aspectos mágicos de sus runas y los significados de las mismas.

Los elementos de fantasía, al no partir de una base real, se investigaron a través de las obras pertenecientes a la alta fantasía y mencionadas anteriormente. En *El Señor de los Anillos*, cada raza tiene un vestuario que los diferencia del resto: los elfos, soberbios y elegantes, visten ropajes de seda de colores puros y perfectos, con joyería elegante pero sencilla; los enanos, rudos y ruidosos, portan telas bastas y prácticas cubiertas por armaduras de cuero. Esta diferencia entre las razas y/o los orígenes de los personajes está presente del mismo modo en el proyecto, y se puede apreciar en los diseños de los personajes. Son un grupo, pero cada uno tiene su historia y por ende su ropa.

En *Skyrim*, fantasía y realidad se mezclan en un universo donde las aldeas se funden con bosques repletos de criaturas mágicas, donde multitud de razas conviven y se mezclan entre sí, creando un mundo diverso repleto de culturas, creencias y misterios. Esta ambientación fue clave para el desarrollo del mundo de G'hara, donde era necesario partir de elementos reales, pero añadiéndoles la magia y la fantasía que está presente en todas partes como algo cotidiano.

3.6. DISEÑO DE PERSONAJES

El diseño de los personajes partió de una base preestablecida por los jugadores y la directora de juego. Dichos datos generales (género, raza, personalidad, etc.) fueron recopilados previamente y se tuvieron en cuenta, sin embargo, durante todo el proceso se mantuvo una licencia creativa mediante la cual era posible hacer cambios en pos de lograr unos diseños con la máxima calidad.

El estilo gráfico⁴⁹ es el mismo que en el resto del proyecto, consistente en conservar algunas de las líneas del dibujo de apunte⁵⁰ para mantener el dinamismo que tienen los dibujos en la fase de boceto y que recuerdan al estilo tradicional por el uso de pinceles que simulan el grafito. Para las siluetas se utilizó una tinta plana negra que tuviera una forma muy estilizada, pues primaba que cada pose transmitiera la forma de moverse del personaje.

⁴⁹ Anexo 5: proceso de trabajo de personajes.

⁵⁰ Dibujo de apunte: trazos rápidos y sueltos que se utilizan para marcar los elementos más importantes de lo que se quiere dibujar.

Para evitar que el color y el acabado robaran el protagonismo a la línea y al proceso de trabajo que es tan importante en el *concept art*, se decidió añadir solo colores planos a algunos dibujos. Esta forma de presentar el *concept* es muy común en la industria, pues lo importante es que el artista que trabaje a partir de él entienda los detalles del personaje, que muchas veces pueden quedar ocultos o pasar desapercibidos al aplicar color.

3.6.1. Tywyll

Es una chica de 23 años mitad *kitsune*, mitad *vryloka*⁵¹. De carácter rebelde y testarudo, suele desconfiar de las personas dudando siempre de sus segundas intenciones. Pese a esto, cuando gana confianza y crea un vínculo con alguien es extremadamente leal, anteponiendo el bienestar de esa persona al suyo propio.



Figura 24 Pose de frente de Tywyll, colores planos (Indira Moral 2022)

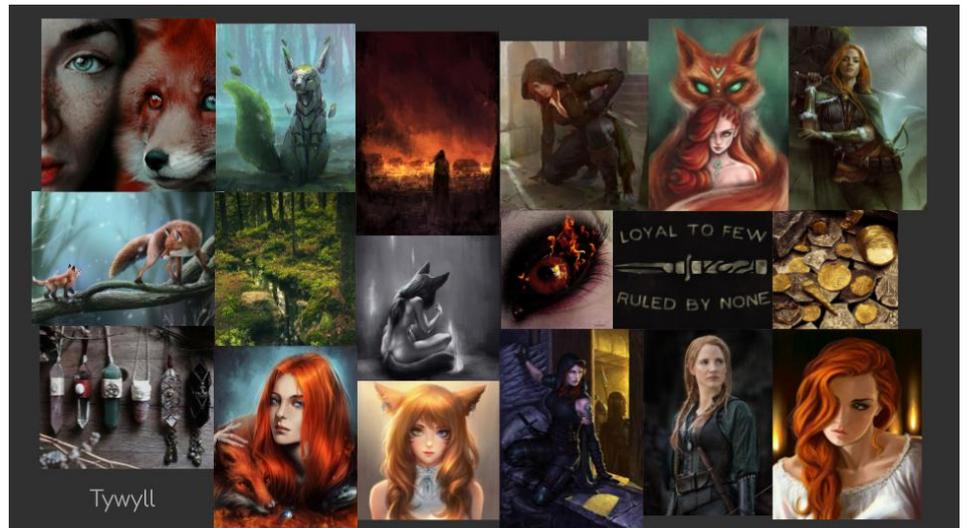


Figura 25 Moodboard para Tywyll

Físicamente su característica más llamativa son sus orejas y cola de zorro, del mismo color rojo anaranjado que su pelo. Sus ojos son de un tono verde esmeralda, pero cambian a rojo fuego cuando siente emociones muy fuertes. De compleción atlética, es sumamente ágil y diestra. Además, su sangre *kitsune* le permite transformarse en zorro, así como utilizar la magia ancestral de sus antepasados.

La historia de Tywyll es trágica, repleta de dolor, traición y muerte. Nació en una aldea de *kitsunes rojos*⁵², en el centro de un bosque sagrado al norte de G'hara. Tuvo una infancia feliz, sin embargo, su familia materna no veía bien que la pureza de su sangre se hubiera visto mancillada por una criatura mezclada e impura. Durante años los habían buscado y cuando les encontraron

⁵¹ *Vryloka*: raza de Dungeons & Dragons formada por humanos renacidos mediante un ritual de vínculo de sangre. Son poderosos híbridos de los vampiros, con todas las ventajas de estos pero sin sus inconvenientes.

⁵² *Kitsunes rojos*: subespecie de kitsune que habitaba en el noroeste de G'hara. Se caracterizaban por ser similares en aspecto a los zorros rojos.



pagaron el precio de su sacrilegio. Tywyll vio como sus padres eran sacrificados en el fuego y toda su aldea corrió la misma suerte, sólo quedó ella. Salvada por la hipócrita compasión de su abuela, pero despojada de todo lo que había conocido y repudiada por la familia que le quedaba.

Con solo quince años, tuvo que aprender a valerse por sí misma, viajó a la capital del reino (Mathal) donde tras unos años de vivir en las calles fue acogida por el gremio de ladrones. Allí explotaron al máximo sus habilidades de *kitsune* y la entrenaron hasta convertirla en una de las mejores ladronas del gremio. Por desgracia, eso captó el interés de la mano derecha de su líder: Adana, una *drow*⁵³ con un carácter tan frío como el acero de sus dagas. Se ganó la confianza y el corazón de Tywyll y durante años la sometió bajo una relación tóxica convirtiéndola en un títere para su objetivo final: matar al jefe del gremio y hacerse con el poder. Sin embargo, Tywyll descubrió sus planes y reaccionó a tiempo, no lo suficiente para salvar a su líder, pero sí para delatar a Adana, que huyó antes de que pudieran atraparla. Esto marcó un antes y un después en la vida de Tywyll, pues tuvo que abandonar el gremio, que había sido su casa durante seis años, para esconderse de Adana quien había jurado matarla.

Así comienza el punto de partida del personaje, que después de abandonar Mathal viaja hasta el templo de Jabal para ocultarse y obtener protección tras sus puertas. Durante la historia que abarca el proyecto, Tywyll crea unos vínculos muy fuertes hacia sus compañeros, a quienes pasa a considerar su familia. Además, comienza a enfrentarse a sus miedos y traumas provocados por su anterior relación de maltrato y descubre lo que es el cariño y el amor gracias a Faeryl.

Para el diseño de este personaje se tuvo en cuenta tanto su clase (pícaro⁵⁴) como su anatomía, procedencia e historia. Al valerse de su agilidad, su ropa debía ser cómoda, práctica y ligera; que ofreciera algo de protección, pero sin obstaculizar sus movimientos. Por ello se optó por una armadura de cuero sobre una camisa sencilla, unas mallas elásticas y unas botas de cuero resistentes, que le permitieran caminar por diferentes tipos de terreno. Para contrastar con los colores cálidos de su pelo y características de zorro, se decidió utilizar tonos fríos para la ropa, que además proporcionan discreción y son perfectas para moverse en las sombras sin ser vista. Su atuendo lo acompañan también dos colgantes, uno de su padre y otro de su madre; son un recuerdo de ellos que tiene una simbología de cada raza y una magia que desconoce.

Figura 26 Siluetas de Tywyll (Indira Moral, 2022)

⁵³ *Drow*: subespecie de kitsune que habitaba en el noroeste de G'hara. Se caracterizaban por ser similares en aspecto a los zorros rojos.

⁵⁴ Pícaro: clase de Dungeons & Dragons asociada a ladrones y estafadores. "Los pícaros confían en sus habilidades, el sigilo y las vulnerabilidades de sus oponentes para lograr sacar ventaja en cualquier situación. Tienen un don para encontrar la solución a prácticamente cualquier problema, demostrando gran ingenio y versatilidad." (Nivel 20, web, clases: pícaro)



Figura 29 Siluetas de Faeryl (Indira Moral, 2022)

*semidrow*⁵⁶ hijo de esclavos y Mayka, un drow huérfano de padre y madre, con quien acabó compartiendo algo más que una amistad. Ellos tres formaron una pequeña familia, aportándose mutuamente algo de alegría en aquellas terribles circunstancias en las que vivían. Al igual que el resto de miembros de la Daga, cumplían con las misiones y las órdenes que les llegaban desde arriba, siempre con pocos detalles. Fue en una de estas misiones cuando la historia de Faeryl dio un giro inesperado: durante una pelea, los jóvenes acabaron cayendo por un portal que los llevó al mundo exterior. Los enemigos todavía les perseguían y estaban muy malheridos; fue entonces cuando Mayka le hizo marcharse, teniendo que dejarlos atrás, pero salvando así su vida.

Desde ese día, Faeryl se vio obligada a vagar por el país, ocultándose a sabiendas de que la Daga todavía iba tras ella, pero manteniendo la esperanza de volver a encontrar a sus compañeros. Durante este tiempo fuera, Faeryl empezó a descubrir el poder que le otorgaba su sangre: la nigromancia⁵⁷. En uno de sus viajes encontró un pequeño cuervo enfermo al que intentó curar pero para el que ya era demasiado tarde. La frustración, sumada a la desesperación que sentía por dentro, hizo que desencadenara su poder de golpe reviviendo así al cuervo que se convirtió en su fiel compañero, pero también en un recuerdo del oscuro poder que tenía en sus manos.

La historia de Faeryl en la campaña comienza dos años después de aquella misión fallida. Recibiendo señales que la llevaban tras la pista de Sehanine, diosa de la Luna, y encontrando una oferta de trabajo para el templo de Jabal que le permitiría subsistir durante un tiempo. A lo largo de la historia, Faeryl forja un vínculo inquebrantable con sus compañeros y encuentra en Tywyll el apoyo y el cariño que no había tenido desde que perdió a Mayka.

En cuanto a su diseño, se realizó pensando en su clase y personalidad. Al ser una maga⁵⁸-nigromante, no necesita demasiado movimiento en combate; como pelea a distancia con sus hechizos y su guadaña, puede permitirse llevar largas túnicas con faldones, ropa común entre las escuelas de magos. El cuero de la parte de arriba le ofrece algo de protección y el escote abierto en la túnica acentúa su sensualidad, algo característico de su personalidad. Los pantalones le ofrecen comodidad y algo de movimiento, puesto que en combate hay que ser rápido, y las botas de cuero negro son lo suficientemente resistentes para viajar. El color negro de la túnica, además de dar un aura de sobriedad recuerda al poder oscuro que posee y funciona muy bien con el resto de tonos fríos del personaje: azules, morados y grises/plateados.

Algo que también se tuvo en cuenta en su diseño fue la contraposición que tenía con Tywyll, cuyos rasgos físicos repletos de colores cálidos y anaranjados

⁵⁶ *Semidrow*: descendiente híbrido de un *drow* con otra raza.

⁵⁷ *Nigromancia*: magia tabú que utiliza el poder de los muertos mediante artes oscuras y prohibidas.

⁵⁸ *Mago*: clase de *Dungeons & Dragons*, caracterizada por el uso de hechizos y conjuros. "Los magos son los practicantes supremos de la magia, definidos y unidos como una clase por los hechizos que conjuran." (Nivel 20, web, clases: mago)

contrastaban a la perfección con los colores oscuros de Faeryl. Estos tonos opuestos hacen referencia al Sol y a la Luna, cuya simbología está muy presente en los personajes debido al poder sobre el fuego de Tywyll y a la magia de la Diosa de la Luna que posee Faeryl.

3.6.3. Sahar

Sahar es un *shadar-kai*⁵⁹ rondando la veintena de años. Es una persona despreocupada y alegre, que siempre muestra una sonrisa en el rostro y cree en la bondad de las personas. Feliz de vivir, atesora cada encuentro y cada amistad y no tiene vergüenza a mostrar sus verdaderos sentimientos o quedar en ridículo. Tiende a apoyarse en sus amigos, sobre todo para situaciones que requieran cierta agilidad mental, y siempre cubre sus espaldas dispuesto a echar una mano.



Figura 30 Pose de frente de Sahar, colores planos (Indira Moral 2022)

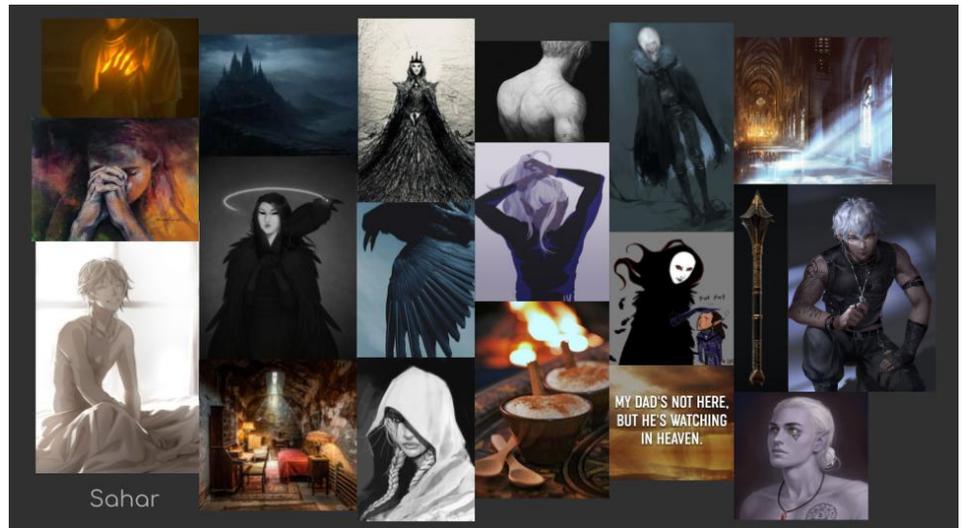


Figura 31 Moodboard para Sahar

Ciertas partes de su personalidad las fue aprendiendo con el tiempo, necesarias dado su aspecto intimidante a primera vista. A pesar de no tener una estatura destacable, las cicatrices que adornan su piel gris y los piercings metálicos que porta en todo su rostro hacen que mucha gente se lo piense dos veces antes de acercarse a él por primera vez. Sus ojos amarillos son propios de su raza, al igual que su largo pelo blanco, que suele recoger en una coleta o una trenza. Tras haber pasado la mayor parte de su infancia y juventud en bosques y zonas rocosas, su complexión y su fuerza son destacables.

⁵⁹ *Shadar-kai*: raza similar a los humanos que habita en un plano paralelo al mundo material. Son criaturas fácilmente dadas a la violencia y que buscan su satisfacción personal mediante actos de valentía y salvajismo. A veces se les confunde con los drows por su piel grisácea y pelo blanco, sin embargo, sus orejas redondeadas los hacen reconocibles a ojos de quienes saben diferenciarlos.



Figura 32 Siluetas de Sahar (Indira Moral, 2022)

El pasado de Sahar casi parece un espejismo oscuro de un mundo más triste. Originario de los Páramos Sombríos⁶⁰, el muchacho creció junto a su hermana y el grupo de amigos al que considera su familia en un lugar vacío de todo color, sabor y alegría. En ese entonces su forma de ser era distinta, tratando de sobrevivir en un mundo donde la adrenalina y el peligro era lo único que mantenía la promesa de un mañana más. Sin embargo, cuando un portal se abrió en las inmediaciones de su hogar, su vida cambió para siempre.

Siguiendo a su grupo, se aventuró a G'hara, un nuevo mundo colorido y vivaz. No obstante, la fascinación que sintió no tardó en convertirse en miedo cuando vio al primero de sus compañeros caer muerto por el ataque de una bandada de monstruos alados. Experimentando el terror por primera vez en su vida escapó de allí, separándose de su hermana y sus amigos y resultando gravemente herido. La intervención de una anciana clériga⁶¹ inadvertente fue lo que lo salvó, y con ella vivió los siguientes nueve años de su vida, recuperándose de la experiencia y aprendiendo sobre el nuevo mundo en el que se encontraba.

Su ya existente conexión con la Reina Cuervo⁶² se reforzó bajo la tutela de la anciana, que le enseñó los caminos de la fe y le mostró una nueva perspectiva de aquella conocida como la Diosa de la Muerte. Tras sentirse preparado viajó hasta Jabal, donde recomendado por su maestra se unió al templo como clérigo. Con el objetivo de defender el curso natural de la vida de aquellos que intentan alterarla, trabaja incansablemente para apoyar la bondad del mundo que lo acogió.

Es en este templo donde Sahar conoce al resto de protagonistas al comienzo de la campaña. Trabajando con ellos por orden de su maestro, acaba pasando a ser una parte imprescindible del grupo, que moralmente acaba adoptándolo como a un hijo, anteponiendo su protección a todo lo demás, pese a que precisamente la labor de protegerlos era la misión de Sahar.

La parte más destacable del diseño del personaje son sus rasgos de *shadar-kai*, caracterizados por su piel grisácea repleta de cicatrices y la multitud de piercings y tatuajes que adoran mostrar al mundo. Sus ropajes de clérigo y su armadura también son de tonalidades oscuras, principalmente de negro; lo cual hace que el conjunto del personaje sea una contraposición directa a cómo es su personalidad, pareciendo rudo y peligroso por su exterior, pero siendo realmente una persona muy tierna y sin maldad. La armadura representa su

⁶⁰ Páramos Sombríos: nombre que recibe el mundo al que las almas van a ser juzgadas tras su muerte. Sus únicos habitantes son los shadar-kai y monstruosidades varias.

⁶¹ Clérigo: clase de Dungeons & Dragons caracterizada por estar imbuida en magia divina. "Los clérigos son intermediarios entre el mundo mortal y los distantes planos divinos. Tan diferentes entre ellos como los dioses a los que sirven, los clérigos se esfuerzan por personificar las obras de sus deidades". (Nivel 20, web, clase: clérigo).

⁶² Reina Cuervo: Deidad de la muerte encargada de guiar las almas al más allá. Se dice que los shadar-kai son descendientes de esta, y que los considera sus guerreros contra los no-muertos y los nigromantes que intentan alterar el curso natural de la vida.



Figura 35 Siluetas de Airdax
(Indira Moral, 2022)

un dolor agónico, gritando, sintiendo como sus músculos se retorcían imbuidos por una fuerza sobrenatural, hasta que la voz de Elizabeth desapareció en un último chillido. Airdax, envuelto en rabia por la muerte de su amada, consiguió liberarse de sus ataduras y comenzó una masacre contra los hechiceros que les habían hecho eso. Su fuerza y su destreza se habían vuelto claramente sobrehumanas, y de él salían magias desconocidas para los mortales.

Desde aquel día, el tiempo dejó de pasar para el hombre que lo había perdido todo. Se dedicó a sobrevivir a costa de los poderes que esos brujos le concedieron, sin ninguna explicación o pista de por qué lo hicieron. Sus habilidades resultaron ser útiles para la caza de monstruos, con lo que ahora se dedicó a ese oficio con la esperanza de encontrar algún día un rival lo suficientemente fuerte como para enviarle con su mujer.

El diseño de Airdax se inspiró en el protagonista de *The Witcher*, un hombre muy parecido físicamente a él, pero con una personalidad muy diferente. Al tratarse de un cazador de monstruos vive por y para la lucha, por lo que su ropa y armas debían adaptarse completamente a su estilo de combate: diestro y mortal. La armadura tachonada le proporciona protección y al estar dividida en secciones/placas no dificulta su movilidad. Unos pantalones resistentes y unas botas duras son todo lo que necesita, evitando cualquier ostentosis o accesorio que pueda molestarle en la batalla. No necesita escudo pues su estilo de combate se basa en esquivar los golpes con destreza pura y sus pociones; además, ahorrarse esa protección le permite luchar con espadas a dos manos. El colgante de serpiente de su cuello, símbolo del dios del que porta la maldición, reacciona ante la magia de las criaturas que le rodean, haciendo más sencilla la cacería.

Todo en Airdax es oscuro y pálido, con una paleta de color fría y desaturada, reflejo de un hombre carente de alegría o esperanza. Como una planta que aún marchita y amarillenta nunca muere.

3.6.5. Lillies

Lillies Lavanda es una *tiefling*⁶³ de piel morada. Su pelo de tonalidades violetas baja en una ondulante cascada cubriéndole toda la espalda hasta su fina y larga cola acabada en forma de corazón; su cabeza está decorada por dos cuernos oscuros semejantes a los de un carnero y sus ojos están cubiertos por vendas que ocultan las cicatrices, reflejo de su ceguera. Pese a su pequeño tamaño, con su carácter egocéntrico y su lengua afilada se encarga de que su presencia nunca pase desapercibida.

⁶³ Tiefling: raza de *Dungeons & Dragons*. Aunque son descendientes de humanos y otras razas, están afectados por un legado infernal que transforma su apariencia con cuernos y largas colas, entre otros rasgos.



Figura 36 Pose de frente de Lillies, colores planos (Indira Moral 2022)

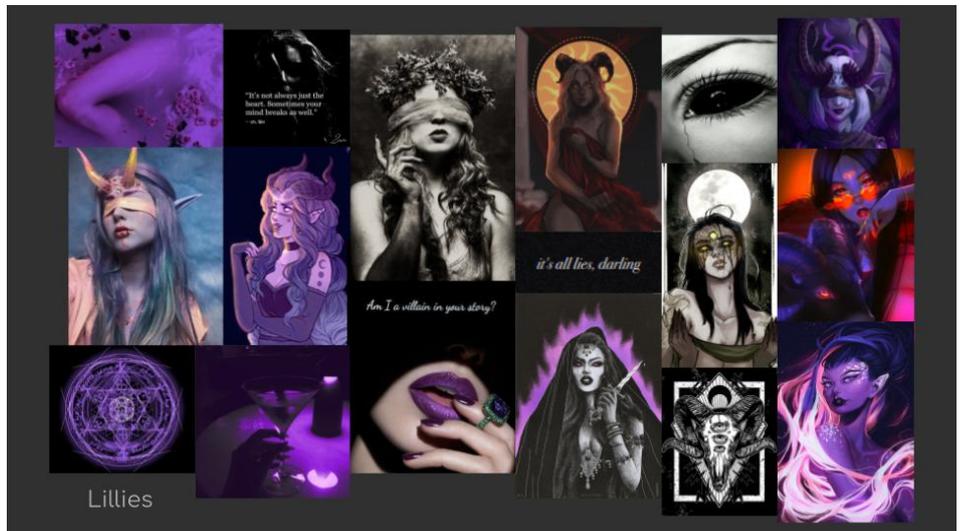


Figura 37 Moodboard para Lillies

Lillies es hija de un importante comerciante. Comenzó su carrera como una promesa de la magia a una edad muy temprana y estudió en el Colegio de Magos de la capital, Mathal, bajo la tutoría de uno de los mejores magos conocidos, Artlam (padre de Ragnor).

Su padre concertó su matrimonio con un joven guerrero llamado Ashraf, a quien decidió patrocinar en las pruebas por el trono con la intención de que así su hija llegara a ser reina. La pareja comenzó un viaje de entrenamiento para prepararse para las duras pruebas y completar el equipo. A ellos se sumaron otros tres aventureros más: un gnomo⁶⁴, un dracónido⁶⁵ y un joven clérigo. Cuando finalmente comenzaron las pruebas, el equipo de Ashraf era el favorito, pero Lillies no era la favorita de Ashraf, quien terminó engañándola con su compañero clérigo. Su traición les costó cara, pues debido a la pérdida de compañerismo, no solo perdieron en la final, sino que además la *tiefling* resultó herida durante el combate, causándole una incurable ceguera.

Derrotada, invidente y con el corazón roto, Lillies buscó apoyo en su antiguo maestro Artlam. El hombre la convenció de que se refugiara en la magia y aumentara su poder, incluso adentrándose en los estudios de la magia oscura y la demonología. Aquello no fue casual, pues el mago buscaba a alguien con el suficiente poder como para aprender a abrir portales al mismo infierno, y vio en ella una persona capaz y manipulable que no tenía nada más que perder.

Lillies ascendió así a directora de la Escuela de Magia de Jabal, ciudad que regía junto a su antiguo equipo. Sin embargo, nada queda ya de los vínculos de amistad que los unieron y hará lo posible por no ser descubierta mientras



Figura 38 Siluetas de Lillies (Indira Moral, 2022)

⁶⁴ Gnomo: raza de *Dungeons & Dragons*, caracterizados por sus rasgos humanos, orejas puntiagudas y baja estatura.

⁶⁵ Dracónido: raza de *Dungeons & Dragons*, de forma humanoide, pero con rasgos similares a los de un dragón o lagarto.

invoca a las implacables fuerzas de los demonios y diablos del infierno; a la vez que su corazón se va volviendo cada vez más sombrío y pasa a convertirse en la antagonista, que tratará de destruir todo lo que se interponga en el camino de su venganza, incluyendo a los protagonistas.

El diseño de Lillies es sin duda el más llamativo de todos los personajes. Vive por y para llamar la atención, por lo que toda su ropa es ostentosa, extravagante, sugerente y mayoritariamente rosa o de colores vistosos. Su diseño la hace parecer una mujer delicada y frágil y eso encaja a la perfección con la apariencia que trata de dar el personaje, que contrasta directamente con sus verdaderas intenciones oscuras y perversas. El objetivo principal de este diseño era romper con el estereotipo de antagonista que desprende maldad, porque Lillies es más inteligente, fría y calculadora. Al fin y al cabo, si el mundo te considera una inválida desechada, ¿por qué hacerles cambiar de opinión? La venganza es un plato que se sirve frío y paciencia es algo que Lillies tiene de sobra.

3.7. PROPS

Para el diseño de los *props*, se decidió hacer grupos independientes para el equipo de cada protagonista y seleccionar aquellos que fueran más relevantes para cada uno. En el caso de Lillies, al ser un antagonista, no cuenta con un equipo de aventurero como tal, por lo que se prescindió de su diseño. Los objetos que tienen detalles muy concretos o alguna interacción se dibujaron varias veces para mostrar mejor sus características.

En lo que respecta al estilo gráfico y como en todos los puntos anteriores, se mantuvo el pincel de grafito para simular un abocetado tradicional. Este funcionó especialmente bien en los *props* porque hace que parezcan más naturales, evitando así la artificialidad que transmiten de por sí los objetos.

3.7.1. Props de Tywyll

Tywyll no lleva muchas pertenencias consigo ya que tuvo que salir corriendo de Mathal. La mayor parte de cosas que conserva tienen por desgracia un significado bastante negativo, pero no será capaz de deshacerse de ellas hasta que haya cerrado ese capítulo de su vida y solucionado todos los problemas que dejó atrás.

1. La daga con la que Adana la atacó antes de desaparecer. Siempre envuelta en un paño, evita usarla en combate o enseñarla pues le recuerda la agresión que sufrió.

El diseño de esta daga tiene muchos detalles ya que Adana era un miembro de alto rango y tenía un equipo de calidad. La forma es sinuosa y afilada, justo como lo es la *drow*; lleva inscripciones en

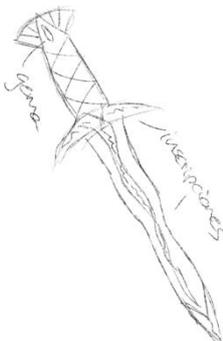


Figura 39 Daga Adana
(Indira Moral, 2022)

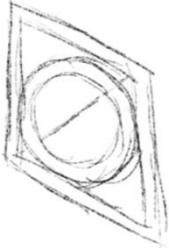


Figura 40 Insignia gremio
(Indira Moral, 2022)



Figura 41 Amenaza Adana
(Indira Moral, 2022)



Figura 42 Bolsa monedas
(Indira Moral, 2022)

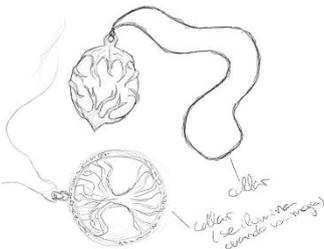


Figura 43 Colgantes Faeryl
(Indira Moral, 2022)

élfico⁶⁶ y una gema idéntica al color de sus ojos. El color del metal es de un gris azulado y la empuñadura es negra como la noche.

2. La insignia del gremio de ladrones, necesaria para poder entrar en cualquiera de las sedes que hay repartidas por todo G'hara.

Cada miembro lleva una y según el rango varía el color de su metal. La de Tywyll, como era la mano derecha de una oficial, es de color plateado. El símbolo pertenece a la jerga de ladrones⁶⁷ y significa gremio.

3. Los papeles formaban parte de la libreta de Adana. Al escapar del gremio, la encontraron dentro de una cueva con el nombre de todos los oficiales del gremio escritos en ella, y tras estos, dos hojas enteras dedicadas a Tywyll. Era su forma de decir que iría a por todos ellos y que para Tywyll reservaba el sitio de honor en su venganza.

Para este diseño se buscó la forma de dañar el papel lo máximo posible, pero sin que este dejara de ser legible. No queda un hueco en blanco en las hojas, que están repletas del nombre de la chica en un bucle maniaco y aterrador. Las páginas aún conservan restos de la sangre de Tywyll que Adana llevaba en las manos cuando lo escribió.

4. La bolsa de monedas donde Tywyll ahorra todo el dinero que gana en las misiones. Tiene bastante dinero acumulado porque teme necesitarlo para volver a huir de su pasado.

La bolsa es sencilla, de piel marrón con dos cordeles con los que puede cerrarla y atársela al cinto. Para el diseño de las monedas de G'hara se tantearon varias ideas, entre las que estaba acuñarlas con el sello real o la cara del monarca. Sin embargo, al final se optó por utilizar los árboles sagrados, ya que simbolizaban mejor el plano. Existen tres tipos de material con el que se hacen y cada uno tiene un valor, de mayor a menor son: oro, plata y cobre.

3.7.2. Props de Faeryl

Al contrario que Tywyll, Faeryl suele llevar bastantes cosas en su bolsa, sobre todo porque le gusta conservar recuerdos de los sitios a los que va o guardar piedras o plantas que encuentra en sus viajes y llaman su atención. Sin embargo, hay unos cuantos que destacan por encima de cualquiera.

1. Dos colgantes con un gran significado para ella. Uno fue un regalo de un amigo suyo y el otro se lo regaló Tywyll cuando empezaron a forjar su vínculo.

El que tiene forma esférica contiene en su interior una gema de zafiro engarzada en madera. Para el diseño se eligió el zafiro

⁶⁶ Élfico: Idioma hablado y escrito por los elfos. (Manual del Jugador, pág 21, Raza: Elfo)

⁶⁷ Jerga de ladrones: "Mezcla de dialecto, argot y código secretos que te permite enviar mensajes en una conversación aparentemente normal. Solo otra criatura que conozca la germanía puede entender tales mensajes." (Manual del jugador, pág 117, Capítulo 3: Clases)

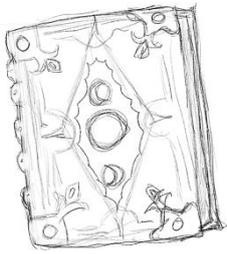


Figura 44 Cuaderno (Indira Moral, 2022)



Figura 45 Guadaña (Indira Moral, 2022)



Figura 46 Estuche (Indira Moral, 2022)



Figura 47 Maza (Indira Moral, 2022)

porque simboliza la sinceridad y la constancia, dos rasgos ligados a la personalidad de Faeryl. El otro colgante representa el árbol de la vida, un símbolo de la cultura celta que representa el ciclo natural de la vida, la muerte y el renacimiento. Tywyll grabó esas tres palabras con runas antes de regalárselo. Además, el colgante se ilumina cuando Faeryl utiliza su magia de nigromante.

2. Un cuaderno de piel en el que dibuja, escribe y guarda recuerdos. Siempre lo lleva consigo y rara vez se lo enseña a alguien al tratarse de algo tan íntimo y personal.

El diseño de la portada tiene relieves y decoraciones de motivos lunares; las cantoneras son de cobre para proteger el cuaderno durante sus aventuras. En el interior es fácil encontrar dibujos de lo que se ha ido encontrando en sus viajes, retratos de personas, pequeñas plantas y flores prensadas, etc.

3. Guadaña corta basada en el diseño de las *kusarigamas*⁶⁸. La utiliza en combate como alternativa a su magia ya que le permite atacar tanto a distancia como cuerpo a cuerpo.

El diseño, que une el hueso con la simbología lunar, es una forma de resaltar los diferentes orígenes de su magia, de naturalezas opuestas. El metal de la cuchilla es negro y el armazón imita hueso quemado, siendo este de color gris oscuro. Las lunas tienen incrustadas brillantes gemas de piedra de luna, cuyo blanco contrasta con la oscuridad del arma.

4. Estuche de artista con acuarelas, carboncillos y algunos pinceles. Es una sencilla caja de madera que tiene desde que es pequeña. El paso de los años se nota en los desgastes que presenta sobre todo en la tapa. Su interior está ordenado, pero cuando Faeryl se pone a dibujar no tarda en sacarlo todo de cualquier manera. Los objetos que no puede colocar en el diario acaban en esa caja, que hace que esté repleta de pequeños recuerdos.

3.7.3. Props de Sahar

Sahar suele viajar ligero ya que en el templo se acostumbró a una vida sencilla y sin bienes materiales o riquezas. El dinero que gana lo suele usar para ayudar al grupo o se lo da a cualquier persona necesitada que se encuentre. Lo poco que tiene está estrechamente relacionado con su religión y ese es el principal motivo por el que lo conserva. Aunque también guarda cualquier regalo que le hagan sus amigos, por pequeño que sea.

1. Maza de clérigo engarzada que fue un regalo de su mentor antes de su muerte.

Los metales con los que está hecha son de gran calidad y todos sus detalles están bañados en oro. Los grabados de cuervos, así como

⁶⁸ *Kusarigama*: "arma originaria de Japón formada por una hoz unida a una bola o cuchilla por una cadena larga." Todo sobre el kusarigama ninja.



Figura 48 Símbolo divino (Indira Moral, 2022)



Figura 49 Biblia Reina Cuervo (Indira Moral, 2022)

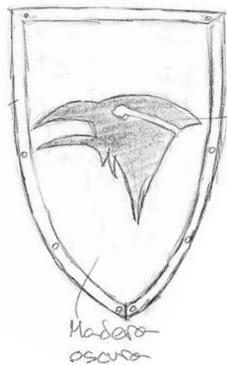


Figura 50 Escudo (Indira Moral, 2022)



Figura 51 Poción golondrina (Indira Moral, 2022)

el símbolo, representan a la Reina Cuervo y con ella es capaz de invocar su poder.

2. Símbolo divino de la Reina cuervo. Actualmente tiene dos, uno plateado y otro dorado que era de su mentor (el jefe del templo). El diseño es sencillo pues es poco ostentoso y representa a la Reina Cuervo, deidad de la que es clérigo.
3. La biblia que lleva consigo desde que entró a servir en el templo. Pese a los años que tiene y su uso está muy cuidada. Su diseño, a diferencia de otros objetos de Sahar, es muy opulento y elegante. En la cubierta de cuero negro hay relieves de raíces oscuras y símbolos que rodean un cuervo desplegando las alas. El interior está repleto de oraciones y textos sobre la Reina, así como ilustraciones de gran calidad y simbología de la fe.
4. Escudo de metal y madera con el que se protege de los golpes durante el combate.

El diseño es similar al de un escudo medieval, con tablas de la madera más fuerte fortalecida y rodeada por metal. En su parte trasera, una correa de cuero que sirve para llevarlo sujeto al brazo o agarrarlo con la mano; mientras que en su parte delantera el símbolo de la Reina Cuervo destaca sobre la madera pintado de negro.

3.7.4. Props de Airdax

Airdax viaja solo con aquello que es de utilidad para la batalla y/o para la vida a la intemperie. Sabe elaborar pociones de diferentes clases por lo que suele llevar multitud de viales llenos y vacíos en su bolsa, junto a los ingredientes necesarios para hacerlas. La lista de cosas a las que no renunciaría es corta y precisamente esas son las que decidieron diseñarse para los *props*.

1. Pociones variadas que elabora gracias a sus conocimientos sobre alquimia y monstruos. Las que más utiliza son aquellas que le sanan o le dan fuerza y las que pueden aturdir o incapacitar a sus enemigos. El diseño de las pociones es variado, al igual que el de los viales donde las porta. Cada poción tiene un color, textura, aspecto y recipiente diferente, lo que hace que así sea más fácil reconocerlas. Desde el rojo burbujeante de la poción de golondrina, capaz de sanar cualquier herida; a la poción de fuego, cuyos ingredientes bien mezclados son capaces de generar una gran explosión en contacto con el aire.
2. Colgante con el símbolo de Zehir. Despertó con él tras ser transformado en brujo⁶⁹ y desde entonces siempre lo lleva consigo.

⁶⁹ Brujo: clase no oficial basada en la que se muestra en *The Witcher*. Es un individuo que ha pasado por un doloroso ritual con el fin de convertirlo en un ser inmortal dotado de unos sentidos hiperdesarrollados y magias desconocidas.



Figura 52 Colgante Zehir
(Indira Moral, 2022)



Figura 53 Bestiario (Indira Moral, 2022)

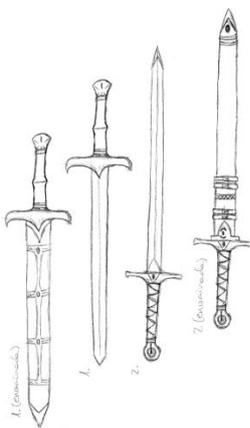


Figura 54 Espadas (Indira Moral, 2022)

De gran ayuda en la caza de monstruos y en la batalla, se ilumina cuando alguna criatura mágica enemiga está cerca.

El diseño del collar se basa en el símbolo del dios de las serpientes: una serpiente acabada en forma de daga. Despierta el temor de quien lo ve al tratarse de un dios maligno relacionado con el engaño y la muerte, lo cual otorga a Airdax un aspecto aún más peligroso y mortal.

3. Bestiario escrito por él mismo donde recopila la información de los monstruos a los que ha dado caza (puntos débiles, hábitat, características, etc.).

La cubierta lleva un cierre resistente con el que se asegura que no se pierda ninguna página o anotación suelta. La serpiente de su portada representa la maldición con la que carga y por la que lleva esa vida de cazador de monstruos. El interior está repleto de notas, garabatos, tachones y dibujos. No es un libro pensado para ser bonito, es un cuaderno de campo con la información necesaria para escapar de las garras de la muerte y acabar con las criaturas más peligrosas. Rudo pero útil y práctico, palabras con las que podría definirse al propio Airdax.

4. Espadas dobles, afiladas y siempre listas para la batalla. Suele llevarlas a su espalda, siempre a mano para desenfundarlas si es necesario. Antes poseía una gran espada mágica muy poderosa, pero mientras trata de recuperarla se ha hecho con estas dos, que, aunque no son tan fuertes si son eficaces.

Una de las espadas está forjada en plata, material imprescindible cuando te enfrentas a licántropos y otras criaturas resistentes al acero común. Su funda está decorada con motivos plateados, regalo del herrero al que le encargó su forja. La otra por su parte, es una espada de acero mágico capaz de infligir daño a criaturas inmunes a las armas no mágicas. Su hoja morada es inconfundible y es una muestra de su poder.

3.8. ESCENARIOS

El diseño de los escenarios mantiene el estilo de los personajes, con trazos sueltos y pinceles que imitan el grafito; con la diferencia de tener líneas más estáticas y limpias para facilitar la comprensión del espacio, la perspectiva y los detalles. Las texturas principales se resaltaron también con línea ya que los colores se mantuvieron planos para destacar la paleta de color principal, exceptuando algunos tonos secundarios que se emplearon para marcar el volumen y la tridimensionalidad de algunos elementos.

3.8.1. La ciudad de Jabal

Jabal es la segunda ciudad más grande de G'hara. Su clima y su geología están inspirados en provincias del norte de España como Asturias, Cantabria o Navarra. Se encuentra al oeste del continente, sobre los grandes acantilados

que la separan del océano. Estos factores hacen que tenga un clima muy húmedo, donde las lluvias son frecuentes y suele haber niebla. Sus calles son empedradas, con casas de roca gris y tejados de pizarra y madera. Dos murallas de gruesa piedra, una interior y otra exterior, rodean la montaña sobre la que se extiende la ciudad, en cuyo pico se encuentran el templo de Vouves y la escuela de magia oscura.



Figura 55 Escenario, "Jabal" (Indira Moral, 2022)

Para el diseño de la ciudad se utilizaron diferentes tipos de construcciones que en conjunto transmitían la esencia deseada de la ciudad y su ambientación medieval y fantástica. Por un lado, las casas se inspiraron en los pueblos del norte y aldeas medievales, junto con casas alemanas tradicionales, creando así construcciones de piedra y madera con tejados en "A". El templo por su parte, está basado en la catedral de San Esteban de Viena (Austria) ya que las partes góticas de su arquitectura eran comunes en el medievo y además encajaba con la fe de la magia oscura que se procesa en la ciudad, pues sus ventanas son pequeñas y con vidrieras oscuras que no dejan pasar mucha luz. La escuela de magia sin embargo fue de inspiración puramente fantástica.

Puesto que su extensión sobre los acantilados que dan al violento océano del oeste es uno de los símbolos de la ciudad, se decidió elaborar el escenario desde la perspectiva del mar, con las grandes y resbaladizas paredes naturales de roca enfrentándose al oleaje, y la ciudad amurallada coronando su cima.

La paleta de colores utilizada fue esencialmente fría, compuesta por gamas de verdes y azules que no fueran muy saturados, para transmitir así la sensación pálida y oscura que se da en el mar en los días nublados previos a una gran tormenta.



Figura 56 Fragmento del escenario "La taberna" (Indira Moral, 2022)

3.8.2. La taberna

La taberna Höff está incrustada dentro de la ladera de la pequeña montaña central de Jabal, debajo de la escuela de magia y del templo. La parte central tiene una gran barra y el espacio está repleto de mesas largas donde la gente se sienta compartiendo comida y conversaciones. Al estar bajo una montaña, algunas partes del techo forman arcos curvos sostenidos por gruesas vigas de madera que soportan el peso de la roca y lo distribuyen.

La especialidad de la casa es la cerveza, importada desde las mejores cosechas de los medianos de las praderas. El vino tampoco es para menos, pues los dueños poseen viñedos propios. La comida siempre es excelente y abundante, típica de climas fríos donde se necesita una alta ingesta calórica: codillos, empanadas, carnes de caza al horno y a la brasa, tartas dulces rellenas de fruta, etc. La planta baja de la taberna es la despensa y la bodega, que siempre están repletas hasta los topes. Los dueños de la taberna son una pareja de socios peculiar: Momira, una semiorca⁷⁰, cocinera y administradora del negocio; y Evans, un mediano⁷¹, camarero y barman.

La taberna es el lugar principal de reunión de los protagonistas, por lo que su diseño debía representar un lugar acogedor que les sirviera de refugio tras sus duras misiones. La gama de color es sumamente cálida, no solo por los tonos cremosos de las paredes, sino por la luz anaranjada que desprenden las muchas velas que la iluminan. Al estar horadada en la tierra, carece prácticamente de luz natural, por lo que siempre está iluminada de manera artificial creando así un ambiente único y característico.

3.8.3. La posada

La posada también es propiedad de Momira y está ubicada frente a la taberna, en una gran casa de piedra y madera dividida en multitud de habitaciones. Quienes se hospedan allí acuden cada día a la taberna para disfrutar de una buena comida.

La posada es el escenario más sencillo, pero a la vez está también muy presente en el día a día de los personajes, que si no están fuera de la ciudad duermen siempre allí. El templo les ofreció dos habitaciones a cambio de su colaboración, por lo que el grupo se dividió por parejas; en un cuarto se quedaron Faeryl y Tywyll mientras que en el otro lo hicieron Sahar y Airdax.

Se eligió diseñar la de las dos chicas porque hacen más vida en el cuarto y el escenario tendría un mayor significado y cantidad de detalles, aunque ambas habitaciones son iguales y contienen los mismos elementos; dos camas, un armario, un escritorio con su silla y un par de baúles.



Figura 57 Fragmento del escenario "La posada" (Indira Moral, 2022)

⁷⁰ Semiorca: descendiente híbrido de orco con otra raza. Suelen conservar el tamaño y los colmillos característicos de los orcos, aunque estos últimos son más pequeños. A veces también conservan su piel verde.

⁷¹ Mediano: Raza oficial de *Dungeons & Dragons* inspirada en los hobbits de J.R.R. Tolkien. Son parecidos a los humanos, pero miden poco más de un metro. (Nivel 20, web, Raza: Mediano)

Para el cuarto de la pareja se decidió añadir elementos de índole personal, algunos de los cuales están presentes en los *props* o en el diseño de los personajes como: la bolsa de monedas, los dibujos y las botas. Además de esto, se decidió que en el escenario apareciera Huesitos, la invocación en forma de cuervo mascota de Faeryl, que suele estar siempre presente en ese lugar.

Otro detalle que también representa a los personajes es la contraposición entre el orden y el caos, teniendo todo lo que está ligado a Faeryl un aspecto arreglado, mientras que lo que es de Tywyll está deshecho o tirado de cualquier manera. Huesitos por su parte, está situado en la almohada de esta última por la relación que hay entre la chica y el cuervo, que disfruta importunando a Tywyll, pero la quiere con locura.

Respecto al color, la gama cromática sigue un patrón semejante al de la taberna Höff, manteniendo los elementos de madera y los tonos cremosos. Sin embargo, a las paredes se les dio un color más neutral con un gris suave y se añadieron tanto rojos como morados y negros en algunos detalles para representar a las dos chicas, aunque influyendo más en el tono de estos últimos una elección decorativa que simbólica.

3.8.4. El bosque

Los bosques que se extienden alrededor de Jabal son parecidos a los de la región Eurosiberiana al norte de España. Estos se componen principalmente de arboledas de robles, hayedos y avellanos; con suelos de hierba verde, musgo y helechos que cubren el suelo de las zonas más húmedas. Su clima está condicionado por el océano y su posición geográfica, las lluvias son frecuentes durante casi todo el año por lo que la vegetación es abundante. Al extenderse hacia las zonas montañosas centrales, es habitual encontrar cuevas naturales que en ocasiones incluso forman túneles por los que se pueden recorrer grandes distancias bajo el suelo.

Al tratarse de un terreno tan inmenso, se decidió ubicar el escenario en un lugar significativo de la historia donde el grupo fue atacado por unos licántropos enviados por Lillies. La escena transcurre en los alrededores de una de las cuevas del bosque, oculta por los árboles y las rocas.

Al tratarse de una ilustración bastante plana, se aplicó la línea sensible⁷² para resaltar los elementos en primer plano sobre los que estaban en el fondo, así como la variación en el nivel de detalle, siendo mayor al frente y menor conforme se alejan los árboles. Mediante el color se incrementó también la profundidad de la ilustración, aplicando colores más saturados a los primeros objetos y disminuyendo a tonos menos saturados con cada franja de árboles y su posición.

La paleta de color se compone principalmente de verdes para aumentar la sensación de frondosidad y destacar que es un bosque fantástico, pues está



Figura 58 Fragmento del escenario "El bosque" (Indira Moral, 2022)

⁷² Línea sensible: línea que varía su tono y su grosor para crear dibujos más naturales.

repleto de criaturas mágicas y monstruos. Estos tonos complementan con el gris de las rocas y el color de las flores hace de contraste y distribuye el peso de la imagen para que la atención no recaiga en un solo punto. Además, estas recuerdan a las violetas y son una referencia directa a Lillies y al ataque que va a acontecer.

3.9. ARTE FINAL

El objetivo del arte final es proporcionar lo que equivaldría a un *frame*⁷³ de una película o de una cinemática⁷⁴; es decir, ver a los personajes integrados en el fondo e interactuando. Además de cumplir con esto, se decidió aprovechar este apartado para dar más contexto a la historia de Una Amenaza Durmiente, realizando todas las ilustraciones del arte final sobre algunas de las escenas más relevantes del primer arco de la campaña.

El proceso de trabajo siguió los mismos pasos que en todos los puntos anteriores, pero continuando a partir de los colores planos con el añadido de las luces y las sombras, así como con el renderizado de estas. Esta parte del proyecto se realizó con la aplicación *Procreate*, ya que los pinceles tenían el suavizado perfecto para la textura que se quería lograr en los fondos y en el tratamiento de las sombras.

3.9.1. Magia kitsune

Un poder misterioso está naciendo en Tywyll, que cada vez tiene más problemas para controlar sus habilidades. Tras varios sucesos donde se reencuentra con sus raíces, consigue conectar con sus ancestros y despertar la magia kitsune que reside en su interior, adquiriendo así su segunda cola.

Para esta ilustración era de gran importancia transmitir la espiritualidad de la escena, que la magia y la fantasía rezumaran en el ambiente y se fusionaran con el personaje. Se decidió hacer una composición simétrica para destacar las dos colas y la magia de fuego que surge de estas. Los puntos de luz vendrían de estas llamas flotantes, mientras que un tercer punto procedería de Tywyll para simbolizar la nueva magia emergente en ella.

El color turquesa es representativo de la magia del personaje y se decidió así para que contrastara con la paleta de color anaranjada de Tywyll, además de para otorgarle un aura de espiritualidad de la que carecería si fueran los colores rojos naturales del fuego. Todos los brillos de la imagen tienen esa tonalidad verdosa para resaltar los puntos de luz y mantener el equilibrio de color de la imagen.



Figura 59 Fragmento del arte final 1, "Magia kitsune" (Indira Moral, 2022)

⁷³ *Frame*: en español fotograma. Es una imagen concreta dentro de una secuencia de imágenes. (Apuntes clase Fundamentos de la animación, 2016)

⁷⁴ Cinemática (en videojuegos): consiste en un fragmento de vídeo que muestra una parte de la historia sin que el jugador pueda intervenir en ella.

3.9.2. Las arpías



Figura 60 Fragmento del arte final 2, "Las arpías" (Indira Moral, 2022)

La búsqueda de uno de los ingredientes para el ritual lleva al grupo de protagonistas a una zona montañosa, hábitat de unas peligrosas criaturas: las arpías⁷⁵. La misión se complica cuando Sahar reconoce a estos monstruos como aquellos que atacaron a sus antiguos compañeros y a él en su llegada al plano de G'hara. A raíz de esto, despierta en él una fobia que lo paraliza y lo deja solo y expuesto ante las violentas criaturas.

En esta ilustración la paleta es sumamente fría, las gamas de color se mueven entre los grises, los azules y los morados para resaltar a cada individuo sobre el fondo. El primer plano sobre Sahar destaca su expresión de terror, mientras que la arpía que sobresale del plano le da amplitud y dinamismo a la escena. El fondo apagado hace que los grises y morados de los personajes, más saturados, capten la atención del espectador sobre la acción.

Los únicos colores que se aproximan a tonos cálidos en la imagen residen en los ojos de Sahar y en su colgante. Esto crea un recorrido visual de un punto a otro con la intención de enfatizar que, el poder divino del personaje y la unión de éste con su diosa, es la solución para poder salir victorioso de ese enfrentamiento.

3.9.3. Los licántropos

Tras salir a duras penas de una peligrosa cueva, el grupo se encuentra con un grupo de licántropos que estaba esperándolos; algo muy sospechoso ya que solo el consejo de la ciudad de Jabal sabía dónde se encontraban. Tywyll se abalanzó con sus últimas fuerzas sobre uno de ellos, dispuesta a proteger a sus amigos a toda costa. Airdax, rápido de reflejos, clavó su espada de plata directa en el corazón de la criatura, que se retorció de dolor.



Figura 61 Arte final 3, "Los licántropos" (Indira Moral, 2022)

⁷⁵ Arpia: "Monstruosidades que mezclan atributos de mujer con los de ave de carroña. Son capaces de volar con sus emplumadas alas y de cantar de forma tan sublime que atraen a todo el que las escucha como corderos al matadero." (Nivel 20, web, Bestiario: Arpia).

Para esta ilustración se estudió mucho la composición, introducir a tres personajes peleando y con una diferencia de tamaño tan significativa fue todo un reto. Finalmente se optó por partir de un plano medio desde Airdax y dirigir su acción en diagonal hacia el lobo y Tywyll, que equilibraron y completaron la escena. Las expresiones de los personajes también fueron fundamentales para transmitir la desesperación de estos y la lucha encarnizada.

Con el fondo se pretendió contrarrestar la acción de la escena. Mientras los personajes pelean a vida o muerte el bosque sigue impassible, los rayos del sol se filtran entre sus ramas dando luz al violento escenario e iluminando justo los rostros de los tres para enfatizar y dramatizar sus expresiones.

3.9.4. El beso

“Dicen que cuando conoces al amor de tu vida, el tiempo se para... Y es verdad. Lo que no dicen es que, cuando vuelve a ponerse en marcha, se mueve aún más rápidamente, para recuperar el tiempo perdido.” (Big Fish, 2003).

Y justo eso es lo que fue ese beso para ellas: un instante congelado en el tiempo, la calma momentánea que encuentras en el ojo del huracán, la primera bocanada de aire que tomas al nadar hacia la superficie... Al día siguiente estalló la guerra en Jabal y ese instante se perdió para siempre.

Todo en esta ilustración se hizo con la intención de transmitir ese momento de cariño y unión entre los dos personajes: sus expresiones relajadas, los dedos de Tywyll jugueteando con el pelo de Faeryl, las luces mágicas violáceas que flotan en el aire envolviéndolas en un aire de intimidad y romanticismo... El primer plano de las dos forma el encuadre perfecto para destacar ese momento y el resplandor de cada mota de luz, cubre toda la ilustración con una tonalidad rosácea que intensifica el beso y lo perfila para ser el foco de atención.

3.9.5. La huida

Tras descubrir la traición de Lillies y tener al propio rey en su contra, los protagonistas no tienen más remedio que huir de Jabal, que estaba siendo asediada por el ejército real, y dirigirse lo más lejos posible en busca de ayuda. Su huida los lleva hasta el inmenso desierto de G'hara, donde tendrán que enfrentarse al calor abrasador del sol y al frío de las noches a la intemperie para sobrevivir.

Para esta ilustración se decidió utilizar un plano general donde el desierto ocupara toda la escena. A su lado, los personajes serían elementos minúsculos perdidos en la inmensidad de las dunas. Lo importante es el entorno, tratado a capas de mayor a menor intensidad para aumentar la profundidad. Las siluetas de los personajes crean un punto de referencia en la ilustración, desde el que poder partir para extenderse a través de las dunas, más allá del plano visible.



Figura 62 Fragmento del arte final 4, "El beso" (Indira Moral, 2022)

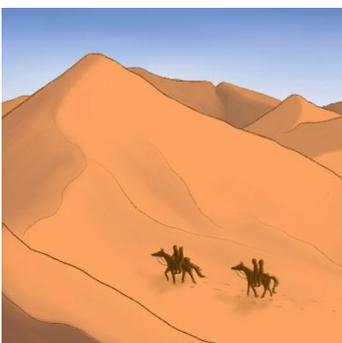


Figura 63 Fragmento del arte final 5, "La huida" (Indira Moral, 2022)

4. PRESUPUESTO

Como el *target*⁷⁶ principal de este tipo de encargo consistiría principalmente en clientes independientes que no buscan una comercialización del proyecto, se decidió darle un precio a cada fase del proceso de trabajo; de forma que así, éste pudiera extenderse o acortarse en función del presupuesto que pudiera permitirse cada individuo.

Aclarado esto, el precio total del encargo que se ha desarrollado para este proyecto sería de **1.150€**. Dividiéndose los costes de la siguiente manera:

- **50€** por la escritura del guion/resumen de la historia.
- **400€** totales por el diseño de los personajes, incluyendo: *moodboards*, giro, expresiones, siluetas, paleta de color y tres cambios del cliente por personaje.
 - 50€ por personaje solo a boceto.
 - +20€ por personaje con acabado a línea.
 - +10€ por personaje acabado a colores planos +20€ extra por renderizado.
- **140€** totales por el diseño de los escenarios, incluye tres cambios por el cliente por escenario y se pueden solicitar *moodboards*.
 - 15€ por escenario solo a boceto.
 - +10€ por escenario acabado a línea.
 - +10€ por escenario acabado a colores planos +15€ extra por renderizado.
- **160€** totales por el diseño de los *props*, incluyendo dos dibujos y tres cambios del cliente por cada objeto.
 - 10€ por *prop* solo a boceto.
 - +5€ por *prop* acabado en línea.
 - +5€ por *prop* acabado a colores planos +10€ extra por renderizado.
- **400€** totales por el arte final.
 - 60€ por cada ilustración y un cambio en cada fase del proceso (cuatro en total). Importante: solo un personaje, una vez dado el visto bueno al boceto no se puede cambiar la composición ni los personajes en las siguientes fases.
 - +25€ por cada personaje extra.

Como extras, se añadirían al presupuesto final:

- +20€ por cada cambio extra fuera de lo acordado.

⁷⁶ *Target*: palabra muy utilizada en el mundo del marketing que traducida al español vendría a significar público objetivo. Es decir, los posibles receptores y compradores de nuestro producto.

- +150€ por maquetar las ilustraciones en un *artbook*⁷⁷ donde se incluya el proceso de trabajo, el resultado final y una descripción de cada apartado y subapartado y una introducción consistente en el guion previamente escrito.
 - +50-100€ (dependiendo de la dificultad/nivel de detalle) por realizar una portada exclusiva para el *artbook*.
 - + costes de impresión y unidades.

Es importante tener en cuenta que si este tipo de encargo, en el que se elabora el *concept art* de un proyecto de rol u otra temática, fuera contratado por una empresa o un estudio que lo va a comercializar o a utilizar como base para un proyecto más grande, véase un videojuego, una serie, etc., el precio sería mucho mayor y haría falta estudiar otro tipo de presupuesto en el que se incluyera la venta de licencias, derechos de autor, plazos, etc.

⁷⁷ *Artbook*: recopilatorio de las imágenes más importantes sobre una serie, videojuego, etc. Suele englobar toda la preproducción de la obra, así como los resultados finales que ve el espectador.

5. CONCLUSIONES

Analizando los objetivos que se plantearon al comienzo, es satisfactorio poder comprobar que se han cumplido todos durante el desarrollo del proyecto; desde lo más prácticos que requerían de una gran cantidad de dibujos, a los que indagaban en el mundo del rol y requerían de un trabajo de investigación para explicar el valor social de este.

Uno de los propósitos más importantes para mí era buscar la máxima calidad y creatividad en el apartado artístico, y a lo largo del proyecto he podido comprobar cómo se han desarrollado mis habilidades; solo hay que ver dibujos previos al TFG y compararlos con los que aparecen en este proyecto para apreciar la gran diferencia que existe en todos los aspectos. Los personajes tienen más dinamismo, están más proporcionados anatómicamente y son ampliamente diversos entre sí, lo cual era otro objetivo que se planteó y se ha conseguido.

Con el proceso de trabajo también he logrado desarrollar un estilo gráfico más personal, y no solo he conseguido aplicar el mundo del rol a este, sino que además he encontrado una forma de explotarlo a nivel vocacional.

Aunque también he de decir, que por desgracia no todo ha sido positivo para mí en el desarrollo de este proyecto. Y es que, en ocasiones, por más ilusión y empeño que haya, no siempre podemos llegar a la meta sin un rasguño.

Desde que empecé este proyecto, la vida no paró de traerme una complicación tras otra: depresión, ansiedad, una cirugía uterina, artrosis y abombamientos cervicales acompañados de mareos y migrañas agudas continuas... todo eso sumado a múltiples medicamentos que más que aliviarme parecían querer dejarme postrada en una cama.

No ha sido un camino fácil... Obviamente estoy orgullosa de haber podido acabar un TFG que llevaba posponiendo dos cursos, precisamente por el comienzo de mis problemas de salud; pero a la vez siento una profunda rabia por lo dura que ha sido la experiencia. Porque lo que empezó siendo un proyecto lleno de ilusión y cariño se ha acabado convirtiendo en una pesadilla que me ha hecho sudar, sangrar y llorar de dolor. No por el trabajo en sí, obviamente, sino por todos los golpes que he recibido en el proceso. Si me debo lamentar de algo, creo que es de no haber podido disfrutar de este proyecto tanto como me habría gustado.

Sin embargo, el dibujo y el rol son dos de mis grandes pasiones y sé que esta experiencia no acaba aquí, sino que ha marcado el comienzo de un camino que yo he decidido seguir y en el que siempre volcaré todo mi entusiasmo.

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1. LIBROS

FERNÁNDEZ, Á. (2019) *Ilustración digital y concept art. El arte del S.XXI*. Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Oviedo, Facultad de Filosofía y letras.

(Consultado el 07/01/2022) Disponible en:

<https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/57760/TFG_AlvaroFernandezGonzalez.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

GARCÍA, A. (2019) *El cerebro entiende lo visual*. Publicado en: Diariefarma.

(Consultado el 20/01/2022). Disponible en: <[El cerebro entiende lo visual | @diariefarma](#)>

HAMPTON, M. (2009) *Figure drawing. Design and invention*. M. Hampton.

LOVECRAFT, H.; LLOPIS, R. (2005) [Primera edición 1979] *Mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial.

MARKALE, J. (1992) *Los celtas y la civilización celta: mito e historia*. Taurus Ediciones, Madrid.

MEARLS, M.; CRAWFORD, J. (2018) *Manual del Dungeon Master*. Wizards of the Coast.

MEARLS, M.; CRAWFORD, J. (2018) *Manual del Jugador*. Wizards of the Coast.

SESENRA, S. (2022) *Técnicas, consejos y trucos para jugar a rol*. Shadowlands Ediciones, Barcelona.

6.2. WEBS

BRENLLA, F. (2020) *Cyberpunk 2077: Sus orígenes como rol de mesa y su camino hacia el videojuego*. (Consultado el 10/01/2022). Disponible en:

<https://as.com/meristation/2020/12/03/reportajes/1606999939_954750.html>

DAVID MONEDERO. (2020) *¿Qué son los juegos de rol?* (Consultado el 13/01/2022). Disponible en: <https://www.davidmonedero.com/blog/que-son-los-juegos-de-rol/?utm_source=blogsterapp&utm_medium=twitter>

ELENA FEVER. Análisis de los subgéneros de fantasía, 2021. (Consultado el 21/01/2022). Disponible en:

<https://twitter.com/elenafever_/status/1384499476937646088>

MEDIEVALUM. La historia medieval en Internet. (Consultado el 17/01/2022). Disponible en: <<https://medievalum.com/>>

NIVEL 20 – *Dungeons & Dragons* 5ª edición. (Consultado el 03/03/2022)

Disponible en: <<https://nivel20.com/games/dnd-5>>

PÉREZ, G. – HISTORIA DEL CINE. *Storyboard: qué es y cómo hacer uno + ejemplos*. (Consultado el 10/02/2022). Disponible en: <https://historiadelcine.es/glosario-terminos-cinematograficos/storyboard-que-es-como-hacer-ejemplos/>

TODAS LAS ARTES MARCIALES – *Todo sobre el kusarigama ninja*. (Consultado el 12/01/2022). Disponible en: <<https://www.todaslasartesmarciales.com/armas-artes-marciales/kusarigama/>>

WABBIT TRANSLATIONS – *Inclusivity and representation in role-playing games*. (consultado el 10/03/2022). Disponible en: <<https://www.wabbit-translations.com/en/inclusive-role-playing-games/>>

7. ÍNDICE DE FIGURAS

- Fig. 1. ABDilustrates, boceto para un vídeo (2021)
https://www.youtube.com/watch?v=hUeqqZpD8wA&feature=youtu.be&ab_channel=ABDilustrates pág. 10
- Fig. 2. ABDilustrates, dibujo de Biloxi Brightwell, personaje propio (2020)
https://www.instagram.com/p/B_fMIAFIAHn/?hl=en pág. 10
- Fig. 3. ABDilustrates, encargo por el aniversario de un cliente (2018)
<https://abdillustrates.wixsite.com/abdillustrates/portfolio?lightbox=dataitem-k46devic> pág. 10
- Fig. 4. CarliArt, proceso de trabajo, realizado para la entrevista (2021) pág. 11
- Fig. 5. CarliArt, encargo de un personaje para un cliente (2021)
<https://twitter.com/itscarliart/status/1446047645789786114>..... pág. 12
- Fig. 6. Sandflake, fanart de la serie *Steven Universe* (2021)
<https://sandflakedraws.tumblr.com/post/634458890964271104/very-late-upload-but-this-is-the-full-piece-i-did> pág. 12
- Fig. 7 Sandflake, encargo de un personaje para un cliente (2021)
<https://sandflakedraws.tumblr.com/post/184839516017/commission-marquise-de-pounce> pág. 13
- Fig. 8 Kate-fox, "Arrows", personajes propios (2020)
<https://www.deviantart.com/kate-fox/art/Monster-hunt-828592878> pág. 13
- Fig. 9 Kate-fox, "Mermaid's attack", personajes propios (2020)
<https://www.deviantart.com/kate-fox/art/Mermaid-s-attack-843341885>
..... pág. 13
- Fig. 10. ClauArellano, colaboración para un calendario de She-Ra (2021)
<https://twitter.com/Clauchiina/status/1441456650750242816> pág. 14
- Fig. 11. ClauArellano, "Cuddles afte training" Crossover She-Ra x Venom (2021)
<https://twitter.com/Clauchiina/status/1399850943672369152> pág. 14
- Fig. 12. ClauArellano, página 6 del cómic "Valkyrie's dragon prologue" (2022)
https://www.webtoons.com/en/challenge/valkyries-dragon-prologue/06/viewer?title_no=753243&episode_no=6 pág. 14
- Fig. 13. Deanna Marsigliese, collage (The Art Of Luca, 2021) <https://disney-studios-awards.s3.amazonaws.com/luca/books/flipH45pEt23wR/index.html>
..... pág. 15
- Fig. 14. Cyber shaman ideation, Rian Trost (2017). Ejemplo diseño de personaje y sus siluetas <https://www.artstation.com/artwork/remvm> pág. 15

Fig. 16. Stranger Things, fotogramas de la serie donde los protagonistas son aficionados a este juego Set Visit - Netflix's Stranger Things (dreadcentral.com)	pág. 16
Fig. 17 Dados poliédricos hechos a mano con resina epoxy (Indira Moral, 2021), imagen propia.	pág. 16
Fig. 18. Mapa de G'hara hecho con el generador de mapas Inkarnate por Mar Penalba	pág. 18
Fig. 19. Celebración tras la partida conmemorativa por el primer aniversario de la campaña, 2021. De izquierda a derecha, jugador y personaje: Álvaro (Sahar), Adrià (Airdax), Indira (Tywyll), Isabel (Faeryl) y Mar (Directora de juego), imagen propia	pág. 20
Fig. 20. Portada con el cast y los personajes de Critical Role para su libro (The World of Critical Role: The History Behind the Epic Fantasy, 2020) https://www.amazon.es/World-Critical-Role-Liz-Marsham/dp/0593157435	pág. 21
Fig. 21. Boceto vestuario y color de Lillies, prueba (Indira Moral, 2021), imagen propia	pág. 22
Fig. 22. Fotografía catedral de San Esteban de Viena, Austria. Autor y fecha desconocidas https://www.arkiplus.com/catedral-de-san-esteban-de-viena/	pág. 22
Fig. 23. Galadriel y Celeborn, frame película El señor de los anillos https://tosiaam.blogspot.com/2015/02/elfy-hobbita-i-wadza-pierscieni.html	pág. 23
Fig. 24. Pose de frente de Tywyll, colores planos (Indira Moral, 2022), imagen propia	pág. 24
Fig. 25. Moodboard para Tywyll (Indira Moral, 2021), imagen propia ..	pág. 24
Fig. 26. Siluetas de Tywyll (Indira Moral 2021), imagen propia.....	pág. 25
Fig. 27. Pose de frente de Faeryl y Huesitos, colores planos (Indira Moral, 2022), imagen propia	pág. 26
Fig. 28. Moodboard para Faeryl (Indira Moral, 2021), imagen propia ..	pág. 26
Fig. 29. Siluetas de Faeryl (Indira Moral 2021), imagen propia	pág. 27
Fig. 30. Pose de frente de Sahar, colores planos (Indira Moral, 2022), imagen propia	pág. 28
Fig. 31. Moodboard para Sahar (Indira Moral, 2021), imagen propia ...	pág. 28
Fig. 32. Siluetas de Sahar (Indira Moral 2021), imagen propia.....	pág. 29

Fig. 33. Pose de frente de Airdax, colores planos (Indira Moral, 2022), imagen propia	pág. 30
Fig. 34. Moodboard para Airdax (Indira Moral, 2021), imagen propia ..	pág. 30
Fig. 35. Siluetas de Airdax (Indira Moral 2021), imagen propia.....	pág. 31
Fig. 36. Pose de frente de Lillies, colores planos (Indira Moral, 2022), imagen propia	pág. 32
Fig. 37. Moodboard para Lillies (Indira Moral, 2021), imagen propia ...	pág. 32
Fig. 38. Siluetas de Lillies (Indira Moral 2021), imagen propia.....	pág. 32
Fig. 39. Prop Tywyll, daga Adana (Indira Moral, 2022), imagen propia .	pág. 33
Fig. 40. Prop Tywyll, Insignia gremio (Indira Moral, 2022), imagen propia	pág. 34
Fig. 41. Prop Tywyll, amenaza Adana (Indira Moral, 2022), imagen propia	pág. 34
Fig. 42. Prop Tywyll, bolsa monedas Indira Moral, (2022), imagen propia	pág. 34
Fig. 43. Prop Faeryl, colgantes (Indira Moral, 2022), imagen propia.....	pág. 34
Fig. 44. Prop Faeryl, cuaderno de dibujo (Indira Moral, 2022), imagen propia	pág. 35
Fig. 45. Prop Faeryl, guadaña (Indira Moral, 2022), imagen propia	pág. 35
Fig. 46. Prop Faeryl, estuche (Indira Moral, 2022), imagen propia.....	pág. 35
Fig. 47. Prop Sahar, maza (Indira Moral, 2022), imagen propia.....	pág. 35
Fig. 48. Prop Sahar, símbolo Reina Cuervo (Indira Moral, 2022), imagen propia	pág. 36
Fig. 49. Prop Sahar, Biblia Reina Cuervo (Indira Moral, 2022), imagen propia	pág. 36
Fig. 50. Prop Sahar, escudo (Indira Moral, 2022), imagen propia.....	pág. 396
Fig. 51. Prop Airdax, poción golondrina (Indira Moral, 2022), imagen propia	pág. 36
Fig. 52. Prop Airdax, colgante Zehir (Indira Moral, 2022), imagen propia	pág. 37
Fig. 53. Prop Airdax, bestiario (Indira Moral, 2022), imagen propia.....	pág. 37
Fig. 54. Prop Airdax, espadas dobles (Indira Moral, 2022), imagen propia	pág. 37
Fig. 55. Escenario, Jabal (Indira Moral, 2022), imagen propia.....	pág. 38

Fig. 56. Fragmento del escenario “La taberna” (Indira Moral, 2022), imagen propia.....	pág. 39
Fig. 57. Fragmento del escenario “La posada” (Indira Moral, 2022), imagen propia.....	pág. 39
Fig. 58. Fragmento del escenario “El bosque” (Indira Moral, 2022), imagen propia.....	pág. 40
Fig. 59. Fragmento del arte final 1 “Magia kitsune” (Indira Moral, 2022), imagen propia.....	pág. 41
Fig. 60. Fragmento del arte final 2 “Las arpías” (Indira Moral, 2022), imagen propia.....	pág. 42
Fig. 61. Arte final 3 “Los licántropos” (Indira Moral, 2022), imagen propia	pág. 42
Fig. 62. Fragmento del arte final 4 “El beso” (Indira Moral, 2022), imagen propia.....	pág. 43
Fig. 63. Fragmento del arte final 5 “La huída” (Indira Moral, 2022), imagen propia.....	pág. 43

8. ANEXOS

8.1. FORMULARIO DE GOOGLE

Raza/Clase
5 respuestas

Shadar-kai (Humano edgy con piel gris)/Clérigo

Shadar-kai/Clérigo/3(?)

Humano/Witcher

Drow nigromante

Humano/Witcher/3

Describe tu peinado (si es posible, añade un enlace con una foto/dibujo/picrew/pin de pinterest)
5 respuestas

Es una coleta básica porque es lo más cómodo para moverse, pero adjunto imagen del estilo (pero en color blanco)
<https://pin.it/3NXacoT>

Pelo blanco/gris recogido en una coleta sencilla, liso y algo alborotado. Nada demasiado ostentoso ni complicado de hacer (<https://pin.it/7LEtcb9>)

A lo Witcher de la serie: <https://static1.abc.es/media/play/2019/12/20/TheWitcher-kjTB-620x349@abc.jpg>

Largo (como por arriba del culo) y ondulado. Lleva algunos mechones recogidos en trenzitas decoradas con abalorios y cositas de colores.

Cualquier otro detalle/característica que quieras concretar (cicatrices, maquillaje, tatuajes, piercings, cualquier cosa...)
5 respuestas

Tatuajes y piercings a tutiplén, la verdad es que no los tengo definidos porque no son muy importantes, pero te dejo más detalles en el Word.

Cicatrices, tatuajes y piercings a tutiplén, ya los concretaré

Tiene una cicatriz de un corte vertical por encima y debajo (sin dañar la zona del ojo) del ojo derecho.

Tatuajes mágicos en la cara, tatuaje de Zehir invisible (visible con magia), cicatrices por todo el cuerpo y una grande de latigazos en la espalda

Una cicatriz vertical por encima y debajo del ojo, sin tener este afectado.

Defínete con 3 adjetivos
3 respuestas

Optimista, leal, curioso

Serio, directo y, a veces, un poco borde.

uf

Cosas más importantes/que más aprecias de tu "inventario" (que siempre llevas contigo, etc)
3 respuestas

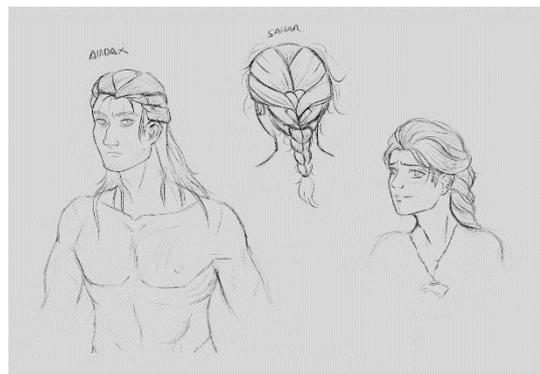
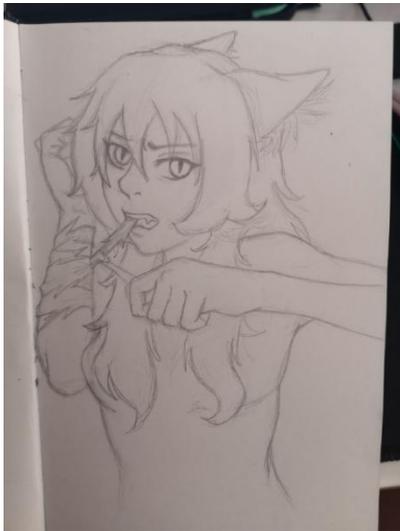
El colgante de la reina cuervo, es una cabeza de cuervo de perfil izquierdo hecha de metal (latón o algo así mallillo) y pintada de negro. La lleva bajo la armadura.

Mi bolsita con mis objetos y el oro (?)

Cuaderno de dibujo y estuche

8.2. BOCETOS INICIALES DE LOS PERSONAJES





8.3. ENTREVISTA A CARLIART

Hola CarliArt, muchas gracias por querer hacer esta entrevista.

— Hola, ¡es un placer!

Conocemos tu nombre artístico, pero, ¿cuál es tu nombre real?

— Carla Iborra Puerta.

¿De dónde eres?

— Soy de España.

¿Qué has estudiado?

— Hice el grado de Bellas Artes en la UPV y después un máster en Ilustración y Concept Art en Madrid.

¿Qué programa/s usas para dibujar? si es a digital, o materiales si también haces tradicional

— Suelo dibujar la gran mayoría de cosas en *Adobe Photoshop*, pero suelo combinarlo a veces con *Clip Studio* y muy poquitas veces con *Procreate*.

¿Cuál dirías que es tu proceso de trabajo?

— Cuando tengo la idea lo primero que hago es buscar o echarme fotillos para las referencias y entonces empiezo con un boceto super sencillo para hacer solo la pose.

A partir de ahí, empiezo a dibujar el personaje (normalmente en otra capa). Si es un personaje nuevo pruebo la paleta de color ahí, antes de empezar con el final

Después, hago la línea a limpio, cambio cosas y arreglo lo que he visto mal en el boceto.

Lo último ya es ponerle el color plano y después las luces y sombras. Si veo alguna cosa mal a última hora suelo juntarlo todo en la misma capa y redimensionar/pintar por encima.

¿Qué es lo que te ha hecho tan conocida en redes? (Si has hecho algún proyecto de dibujo, si es por los encargos que haces, por tus personajes, etc.)

— Ay esta me da vergüencita (risas), pero diría que me conocen por el rol en general, por lo pesada que soy con mis personajes propios y por los *fanarts* de *Critical Role*.

¿Por qué dibujas personajes de rol y qué significa el rol para ti?

— Esta pregunta es súper difícil porque... ¡Hay tantas cosas que decir! (risas). Pero diría que desde siempre me ha encantado dibujar mis propios personajes, tanto en historias inventadas como dentro de pelis, libros, etc. Y cuando empecé a jugar a *Dungeons & Dragons* (hará como tres o cuatro años) ya fue un no parar, ¡me abrió un mundo. Es decir... ¿inventarme personajes, sus historias, diseñarlos, ¡interpretarlos! y encima jugar con mis amigos? una maravilla todo. Me da muchísimo la vida y a cada poco que puedo los estoy dibujando en las situaciones que han ocurrido en las partidas. Ver también que a la gente le gusta casi tanto como a mí me anima muchísimo a seguir.

Y en cuanto a lo de qué significa para mí, pues... es como un momento en el que descanso de todo, estoy con mis amigos y nos lo pasamos genialísimo. También he conocido a gente super bonita gracias al rol. Y ya por la parte creativa, es que es una puerta abierta... Así intentando resumir, los dibujo porque me encanta darles vida y narrar lo que les pasa dentro de la historia, les coges muchísimo cariño.

8.4. ENTREVISTA A CLAUARELLANO

Hola Clau, muchas gracias por participar en la entrevista. ¿Estás lista para las preguntas?

— Mientras no sean muy difíciles... (risas).

Todos te llamamos Clau por tu nombre artístico, pero, ¿cuál es tu nombre real?

— Claudia Fernández de Arellano Juan.

¿De dónde eres?

— ¡De Españita!

¿Qué has estudiado?

— Restauración y conservación de bienes culturales en la UPV y algunos cursos de escultura y grabado.

¿Qué programa/s usas para dibujar? (si es a digital, o materiales si también haces tradicional)

— Todo en *Clip Studio Paint*, sino papel y boli (importante el boli, no me gusta el lápiz).

¿Cuál dirías que es tu proceso de trabajo?

— A mi proceso siempre lo llamo: Caos. Porque mientras otros se hacen un *storyboard*⁷⁸ medianamente completo antes de ponerse a hacer línea y color/grises, yo hago las páginas directamente de una en una, completas. Por suerte suelen quedar bien luego unas al lado de las otras...

Sin embargo, si veo que necesito los bocetos para ponerlos como recompensa (*Patreon/Ko-fi*) sí que hago primero todos los bocetos de las páginas a grosso modo. La verdad es que me genera más satisfacción terminar una página completa al día que hacer solo el *lineart* de tres, por ejemplo.

¿Qué es lo que te ha hecho tan conocida en redes? (Si has hecho algún proyecto de dibujo, si es por los encargos que haces, por tus personajes, etc.)

— La gente principalmente me conoce por un *fancomic* que empecé a hacer de la serie She-ra, un crossover con Star Wars, que no sé por qué a la gente le gusta, pero ahí está.

Ahora que tengo más facilidad para hacer cómics por la práctica adquirida durante estos dos años, estoy empezando a hacer historias originales con personajes propios que espero que a la gente le guste, y si no no pasa nada porque a mí me encantan y disfruto muchísimo haciéndolos.

¿Por qué dibujas personajes de rol y qué significa el rol para ti?

⁷⁸ *Storyboard*: “conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial, es decir, una siguiendo a la otra, con el fin de presentar una historia simplificada para estructurar una producción audiovisual. Se basa en el guion que previamente debe tenerse finalizado.” (Gabriela Pérez, *Storyboard: qué es y cómo hacer uno + ejemplos*).

— Dibujo personajes de rol porque son muy guapos todos (risas). El diseño de personajes es increíble y cada uno tiene su propia interpretación en la cabeza, además es un mundo súper variado y muy inclusivo, donde puedes ser lo que quieras ser.

El rol puede ser una fantástica forma de contar historias. ¡Además es una historia viva! El no controlar tú misma a todos los personajes hace que todo sea mucho más mágico. Nunca sabes qué puede pasar, que ocurrirá o qué PNJ tienes que inventarte en 0.04 segundos porque tus jugadores han decidido forzar la puerta de una casa porque les ha venido un olor muy rico a pastel.

8.5. MAPA DE G'HARA



8.6. MOODBOARDS

