

King Saga

Edición de ilustraciones para la nueva colección de Magic The Gathering.

King Saga: Edition of illustrations for the new Magic the Gathering collection.

Jorge Prieto Gilabert

Tutora TFG: Marta Marco Mallent

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas.

Grado de Bellas Artes.

Curso 2022/2023



Universidad
Zaragoza



**Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel**
Universidad Zaragoza

King Saga: Edición de ilustraciones para la nueva colección de Magic The Gathering

RESUMEN

Desde que tengo memoria me han entusiasmado las novelas ilustradas de todo tipo, en especial las de fantasía y ciencia ficción. He crecido leyendo el Señor de los Anillos y aprendiendo a dibujar con grafito desde pequeño con mi abuelo como referente. Ahora que estoy en el último año de carrera he querido consolidar todo mi recorrido artístico en una colección de cartas de temática fantástica para el juego de mesa “Magic The Gathering”.

Utilizando varias técnicas, pero centrándome en el uso de cross hatching he realizado 11 ilustraciones incluyendo el reverso de la carta sobre papel tradicional granulado, les he dado un contexto histórico, mecánicas y las he enmarcado para su posterior exposición pública.

En mi proceso divido de una forma metódica toda su elaboración, a su vez aplicando elementos como se explica en la teoría de Oteiza, escultor, filósofo y poeta español, que trata de ejemplificar objetos o espacios irreales como en su concepción sobre el vacío escultórico.

Estos son de gran importancia a la hora de contextualizar la obra, no solo por la situación, sino también por el valor sentimental que le das, tanto a la obra como al proceso. Por eso trato de poner en valor esa metodología que sigo e intento mostrarla para que también se tenga en cuenta la técnica y viendo la mejor versión final, el ser estético que has creado

Mis obras siempre empiezan con una búsqueda detallada de la información sobre el contexto y detalles del dibujo y finaliza con la implementación de los últimos detalles en el sombreado o color (si lo requiere).

King Saga: Edition of illustrations for the new Magic the Gathering collection

ABSTRACT

For as long as I can remember I have loved illustrated novels of all kinds, especially fantasy and science fiction. I have grown up reading the Lord of the Rings and learning to draw with graphite since I was little with my grandfather as a reference. Now that I am in the last year of my degree, I wanted to consolidate my entire artistic career in a collection of cards with a fantastic theme for the board game "Magic the Gathering".

Using various techniques, but focusing on the use of cross hatching, I have made 11 illustrations including the back of the card on traditional grained paper, I have given them a historical context, mechanics and I have framed them for later public exhibition.

In my process I methodically divide all its elaboration, in turn applying elements as explained in the theory of Oteiza, unreal Spanish sculptor, philosopher and poet. These are of great importance when it comes to contextualizing the work, not only because of the situation, but also because of the sentimental price that you place on both the work and the process. That is why I try to value this methodology that I follow and I try to show it so that the technique is also valued and seeing the best final version, the aesthetic being that you have created.

My works always start with a detailed search for information about the context and details of the drawing and end with the implementation of the last details in shading or color (if required).

PALABRAS CLAVE

Ilustración

Negro

Historia

Anatomía

Arquitectura

Dibujo técnico

Adaptación

Fantasía

KEY WORDS

Illustration

Black

History

Architecture

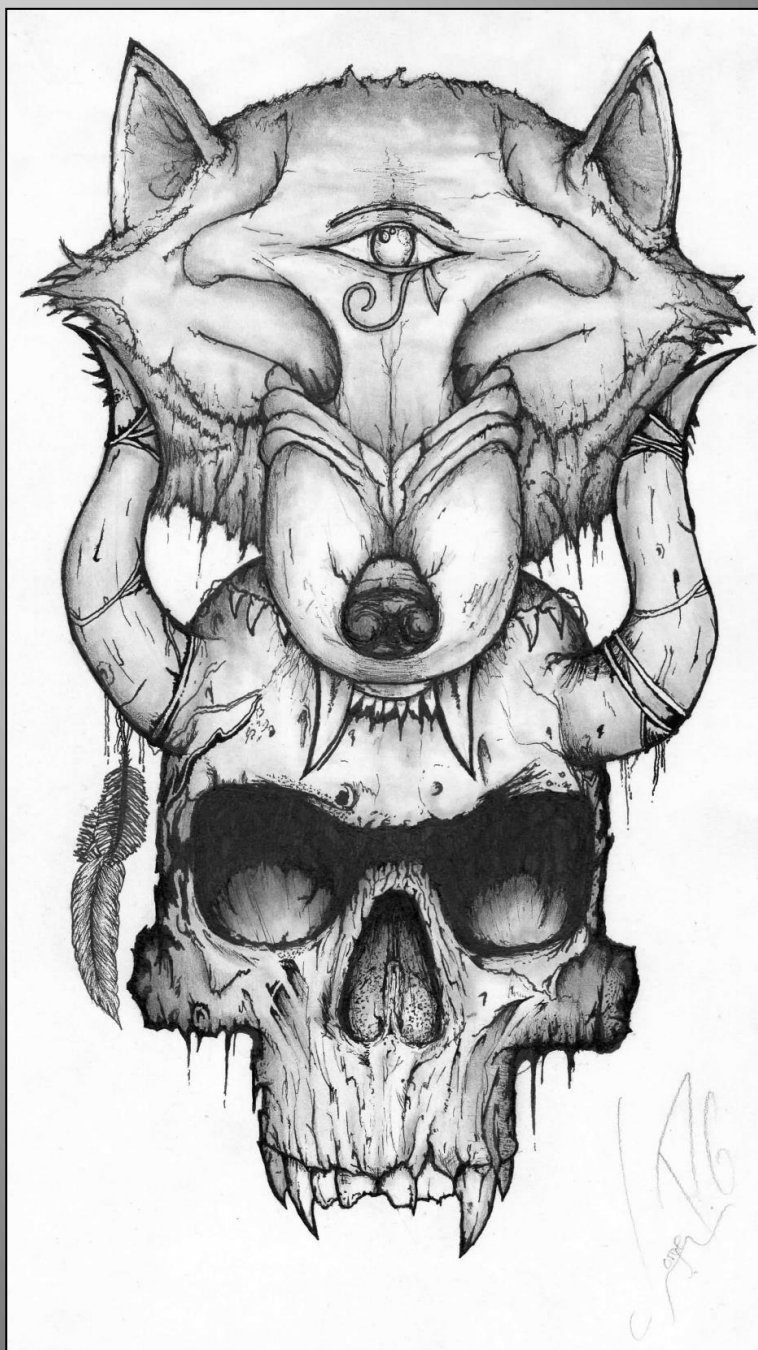
Fantasy

Adaptation

Technical drawing

Anatomy

Figura 1



AGRADECIMIENTOS

Doy gracias a todos esos profesores que no solo han sabido ver algo en mí y potenciar esa capacidad de aprendizaje, sino que también me hayan guiado en el discurso que a día de hoy correspondo como estudiante.

Agradezco a su vez el apoyo que me proporcionan determinadas personas en mi vida que desde un principio han querido que siguiese con aquello que me entusiasmaba, pudiendo ver mi progreso y ayudándome en mi evolución.

I thank all those professors who have not only been able to see something in me and enhance that learning capacity, but have also guided me in the discourse that I correspond to today as a student.

In turn, I am grateful for the support given to me by certain people in my life who from the beginning have wanted me to continue with what I was excited about, being able to see my progress and helping me in my evolution.

ÍNDICE

Introducción.....	8
Motivación	12
Justificación.....	13
Etapas de desarrollo.....	15
Objetivos	17
Metodología.....	19
Desarrollo y Resultados del trabajo	24
Conclusiones	38
Referencias.....	40
Anexos.....	43

Figura 2



INTRODUCCIÓN

Propósito

El apartado técnico en cualquier obra es una parte que como artista te puede guastar más o te puede parecer más engorrosa, el propósito de este trabajo es maquetar la ilustración desde su concepción hasta la firma final, darle importancia a un punto y un trasfondo al personaje que mantenga una coherencia.

El concept art como herramienta artística para aquellos que tienen una alta creatividad les puede ayudar a ramificar sus virtudes plásticas a la hora de diversificar y profesionalizar su trabajo. Un punto muy importante de esta rama del diseño es que se centra en el aspecto más esencial de la creación de un personaje o escenario en cualquier historia, ya sea una serie televisiva, un juego de mesa o un libro ilustrado.

“En relación con qué es Concept Art, este consiste en plantear las visiones que se tienen acerca de una novela gráfica o producción audiovisual, bien sea con una ilustración tradicional o digital. [...] Si bien el Concept Art también es una ilustración, esta última tiene una finalidad diferente. La peculiaridad de la ilustración es que sirve para transmitir un mensaje en el que se represente de forma gráfica una historia con personajes, tonalidades o escenarios. [...] Este sirve para representar de una forma precisa las concepciones que tiene un director de arte, tomando en consideración algunos aspectos fundamentales como los personajes y los escenarios de la obra que se está creando. Estas creaciones gráficas se utilizan como referencia para que los artistas que conforman el equipo de la obra realicen las ilustraciones y suelen ser una parte imprescindible de estos proyectos. En este sentido, estas son imágenes que sirven de referencia o base para concebir y elaborar personajes o escenarios definitivos, de manera que no tienes que centrarte en el grado de acabado que tengan o incluso en terminarlas.” (CEI, 2019, página web)

Con la llegada de las nuevas tecnologías el mundo del arte ha sufrido un vaivén un tanto complicado. Por un lado, tenemos la adquisición de nuevas herramientas que nos permiten no solo facilitar nuestro trabajo como con el uso de tabletas graficas o programas de dibujo y

diseño, sino también aportar nuevos “productos” o trabajos artísticos utilizando todo el potencial digital para que la experiencia sea lo más intensa e inmersiva.

Hablo de “producto” ya que el arte digital en su conjunto parte de un método informativo que experimentó el arte con la llegada de internet, este ámbito artístico se mueve a través de las redes y exposiciones online lo que los hace un poco más comerciales, todo ello sin contar que en lo que engloba la rama artística digital parte de un producto el cual una empresa o un particular suele comprar o contratar para complementar su propio producto.

El propósito de mi tema para realizar el trabajo de final de grado nace de dar las gracias a un juego de mesa el cual ha servido de inspiración no solo para realizar este proyecto sino también para visualizar mi futuro artístico un poco más claro y encaminado a lo que muchos aspirantes o ya artistas han pensado en algún momento de su carrera, “como conducir mi futuro artístico a un ámbito más profesional y laboral”

Obviando los puntos más técnicos que luego repasaremos con mayor profundidad voy a hablaros de Magic The Gathering frecuentemente abreviado como Magic, MTG y Cartas Magic. Es un juego de cartas coleccionables diseñado en 1993 por Richard Garfield, el cual se centra en la **caracterización de criaturas y hechizos en forma de cartas ilustradas**, divididas en 4 colores diferentes y que pueden tener sinergias entre ellas o no, permitiendo a sus jugadores hacerse sus mazos de forma libre dependiendo de sus gustos.

Desde sus comienzos, la empresa **Wizards of the coast** ha dotado de una notoriedad al artista de cartas tan alto que ha conseguido reclutar a una de las mayores comunidades de coleccionistas de la historia. Cada carta posee un número limitado de copias, aunque las comunes suelen tener un número de copias muy alto y por ende esto son productos que suelen **obtener su valor en conjunto, con las expansiones y colecciones conjuntas donde hay muchas cartas**. Pero recordemos que el juego tiene más de 30 años, lo que ha hecho que muchas cartas antiguas por su ilustración y edición se revaloricen hasta tal punto de llegar a alcanzar precios que podríamos atribuir a una pieza artística.

Para este trabajo me he querido centrar desde el primer momento en el que no solo probé el juego, sino que me introduje en todo el trasfondo y las ilustraciones que se realizaban para este, como cada ilustración tiene el nombre del artista en el pie del dibujo aunque las cartas tuviesen un tamaño limitado, lo que forzaba reducir la información de esta exclusivamente para que el nombre del artista esté asociada a esa carta, como una marca registrada que tú has cedido para contribuir a la expansión del juego. Ejemplos de estos artistas y su recorrido son.

Figura 3

Volkan Baga: Pintor nacido en Alemania tiene unos trabajos impresionantes y fue quien realizó la ilustración de la carta azul Snapcaster Mage o como se le conoce como “el chino”. Anteriormente realizó las ilustraciones de Elspeth, Knight-Errant, Dauntless Escort y muchas más.



Figura 4

Justin Murray: Ilustrador nacido en Illinois (USA), es lo que se llama freelancer y trabaja mucho con conceptos artísticos y Wizards lo llamó para que hiciera una de las cartas más poderosas de criatura con un coste de *maná* muy bajo, para la Wizards solo hay realizado dos trabajos de ilustración y una de ellas es una carta muy costosa el Tarmogoyf, la carta salió reeditada en Modern Master y esta vez la ilustración Ryan Barger del cual hablaremos después.



Figura 5

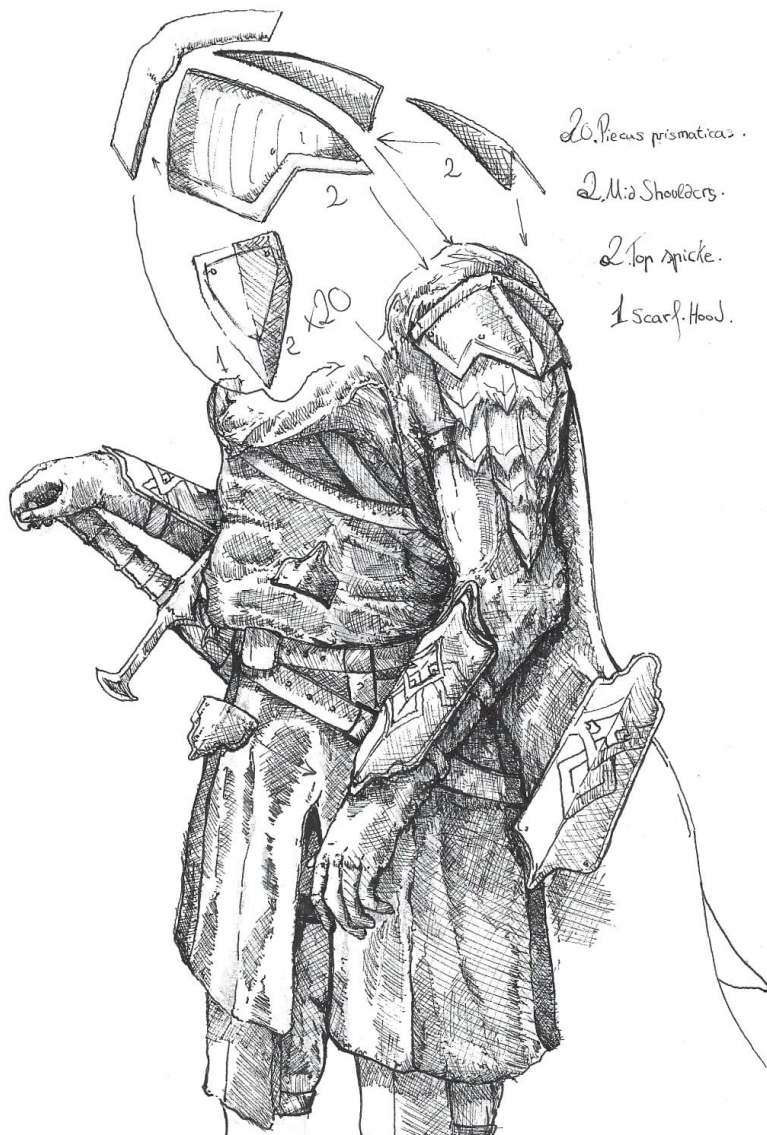
Ron Spears: Un veterano ilustrador de Magic The Gathering y sus trabajos son sobresalientes, y fue contratado para hacer el arte del Dark Confidant en el bloque de Rávnica, sus artes están en otras cartas emblemáticas como: Akroma, Angel of Wrath, Phage the Untouchable, Thran Dynamo y más.



MOTIVACIÓN

Finalizando ya este cuarto año he querido centrarme en las técnicas que mejor domino junto a la ambientación que más me agrada y me gustaría compartir. El dibujo es un pilar en la carrera de bellas artes y que como artista muestras los primeros pasos que das a la hora de forjar tu propio estilo.

Hemos estudiado anatomía, línea, estructura del dibujo, análisis de la imagen, dibujo técnico junto a otras asignaturas han sido el apoyo al estilo que yo trabajaba y que he ido perfeccionando a lo largo de los años, por eso la principal motivación que tuve fue ver hasta dónde podía llegar con el tiempo dado y los elementos de los cuales dispongo ahora que estoy estudiando y puedo disponer de los materiales necesarios.



Por eso a su vez escogí realizar una colección de cartas para un juego que me estaba sirviendo como inspiración y entretenimiento. Un motivo que me ayudase a proyectar mi futuro profesional y diversificar en los pocos sectores que siguen requiriendo de ilustradores tradicionales de obras que usualmente se utilizan para novelas gráficas y concept art para videojuego.

Figura 6

JUSTIFICACIÓN

1. Narrativa visual:

Cada carta en Magic The Gathering cuenta una historia y representa un personaje, criatura o escenario único. Al diseñar nuevas ilustraciones, podrías desarrollar narrativas visuales fascinantes y transmitir emociones a través de tus obras. Como estudiante y a la vez consumidor de este tipo de productos o libros de temática fantástica siempre me he preguntado si sería capaz de realizar mi propio bestiario ilustrado o colección de personajes propios.

“En *Magic* tomaremos rol de una serie de seres denominados *planeswalker* o caminantes de planos, personalidades que gozan de un poder inmenso y que son capaces de pasar o saltar de una dimensión a otra, fusionando realidades, transformándolas a sus designios y extrayendo el poder mágico que residen en ellas con un único chasquido de sus dedos. Extrayendo la energía de estos mundos, conocida como maná, deberemos invocar criaturas, hechizos y artefactos milenarios, lanzando conjuros y otros elementos instantáneos para derrotar a nuestro rival.” (González, A., Web introductoria de Magic, 2019)

2. Desarrollo de habilidades técnicas:

La creación de ilustraciones para un juego de cartas requiere habilidades técnicas específicas, como el manejo de la composición, el color y la perspectiva. El color en este caso no ha sido un elemento de gran importancia, pero es ahí donde entra el estilo propio, puesto que me agrada el uso de este en muchos de mis trabajos, he decidido centrarme en las materias que más domino.

3. Contribución a la comunidad de jugadores:

Magic The Gathering cuenta con una gran comunidad de jugadores apasionados. Al crear nuevas ilustraciones para el juego, estarías contribuyendo al disfrute y la experiencia de juego de esta comunidad y a la relevancia que se les otorga a estos artistas que dotan a su juego de un mayor valor.

4.Mercado y aplicación profesional:

Algunos ilustradores han encontrado oportunidades profesionales en la industria de los juegos de cartas coleccionables, y Magic The Gathering es uno de los juegos más prominentes. Puedes argumentar que este proyecto te permitirá crear un portafolio relevante y demostrar tus habilidades a posibles empleadores o clientes.

Equipo de desarrollo: Magic The Gathering es un juego producido por una empresa o equipo de desarrollo. Si tengo la oportunidad de colaborar con profesionales de esta industria, aprendería cómo trabajan en equipo para crear una colección de cartas exitosa, desde la concepción de ideas hasta la producción final.

5.Colaboración multidisciplinaria:

La creación de una colección de cartas ilustradas para Magic The Gathering puede requerir colaboración con otros campos, como diseño gráfico, redacción de textos y desarrollo de juegos. Podrías resaltar cómo esta experiencia te permitirá trabajar en un entorno multidisciplinario y llenar el portafolio.

6.Experiencia en proyectos a gran escala:

La creación de una colección de cartas ilustradas es un proyecto ambicioso que requerirá una gestión cuidadosa del tiempo y recursos. Esto a su vez me ha ayudado a gestionar mejor mis trabajos y darme cuenta de los fallos que cometo. La ilustración es una disciplina que se ha desarrollado a lo largo de la historia y que ha evolucionado gracias al uso de distintas técnicas. Actualmente, son utilizadas en distintos medios y entretenimiento, lo que demuestra su importancia en la actualidad.

Las técnicas artísticas tradicionales, como la acuarela, el óleo, el lápiz o la tinta, requieren un alto grado de habilidad manual y destreza artística. Utilizar estas técnicas muestra tu capacidad para dominar la forma y el estilo de manera directa, lo que puede ser altamente valorado en un mundo donde la destreza manual y la autenticidad artística son apreciadas

7. Investigación y análisis:

Tener la oportunidad de investigar el mercado actual de juegos de cartas coleccionables y analizar las tendencias en cuanto a ilustración y diseño me ayudaría a crear una colección relevante y atractiva para los jugadores.

8. Respaldo histórico y cultural:

Las técnicas artísticas tradicionales tienen una rica historia y un arraigo cultural en diferentes regiones del mundo. Utilizar estas técnicas puede honrar y preservar la tradición artística, y al mismo tiempo, reinterpretarla de manera contemporánea. Para escenarios o fondos

"Ilustración trabajo 2019" Jorge Prieto

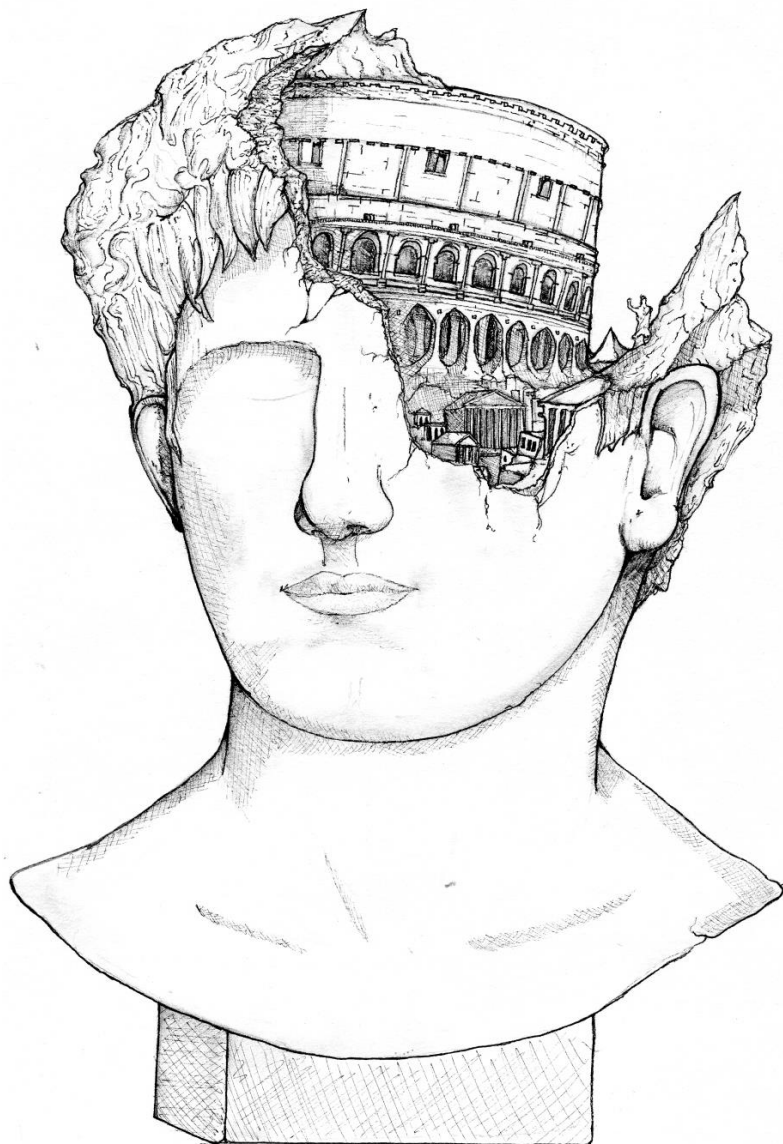


Figura 7

ETAPAS DE DESARROLLO

La ilustración de *concept art* para juegos y juegos de cartas, como Magic the Gathering, es un proceso que involucra la creación de una historia conceptual que sirve como base para la ilustración de personajes, escenarios y elementos de juego. El objetivo principal de la historia conceptual es garantizar que todas las ilustraciones encajen en un mundo coherente y creado de manera orgánica.

El proceso de creación de la historia conceptual comienza con una visión general de lo que se quiere lograr. Este puede ser un juego temático o una historia en particular. A partir de ahí, el siguiente paso es definir la historia detrás del mundo que se está creando, de manera que los ilustradores puedan entender la dirección que debe tomar la ilustración. Para los juegos de cartas, los desarrolladores pueden proporcionar una lista de habilidades y características de las cartas, lo que permite a los ilustradores ayudar a visualizar cómo se ve la carta en términos de su funcionalidad.

Una vez que se ha establecido la historia conceptual y se han recopilado las características e información de las cartas, los ilustradores pueden comenzar a trabajar en bocetos y esbozos iniciales. Es importante que estos bocetos sean lo suficientemente detallados como para transmitir las características clave de los personajes o elementos de juego, pero no tanto como para limitar la creatividad de los ilustradores.

Una vez que se han finalizado los bocetos iniciales, comienza el proceso de refinar y perfeccionar los diseños. Esto puede implicar ajustes en la postura y en los detalles del personaje, así como darles personalidad y características únicas. También se puede trabajar en la ambientación y en los distintos elementos que forman parte del juego.

En el caso de Magic the Gathering, al tener un amplio repertorio de criaturas, hechizos y ambientes, cada ilustración debe respetar no sólo la historia conceptual global, sino además debe corresponderse con el *mood* o atmosfera de la carta en sí. En muchos casos una misma criatura es reinterpretada por varios ilustradores, y cada uno de ellos aporta algo nuevo a la criatura original

Luego de la aprobación del diseño final, los ilustradores pueden trabajar en la iluminación y los efectos visuales para que la ilustración se sienta completa. Esto puede incluir trabajar en las sombras y reflejos de las diferentes superficies, así como en la bruma y la neblina que pueden rodear a los personajes o elementos de juego.

En conclusión, el proceso de ilustración de concept art para juegos y juegos de cartas involucra la creación de una historia conceptual, una serie de bocetos iniciales y la perfección de los diseños hasta obtener una imagen final. La historia conceptual es clave para crear un mundo coherente y cohesivo que permita a los ilustradores trabajar de manera más eficiente y efectiva en sus diseños. Es una tarea de enorme importancia en la creación de juegos y cartas, y su calidad impacta en gran parte en la experiencia final del jugador.

“Este tipo de arte busca plasmar en una imagen una visión o idea de los directores de la obra, en donde se represente no solamente un escenario y una situación, sino también a un personaje y su personalidad, su actitud ante la situación y el espacio que lo rodea. El objetivo de ello es darle profundidad y emoción al universo donde se desarrolla la historia, que cree un impacto en quien lo vea y refleje todo el potencial que tendrá la producción. [...] Los personajes son un elemento que crea una conexión entre la audiencia y la obra, son los protagonistas. Para diseñar un personaje que encaje bien con el concepto de la obra, lo primordial es conocer bien diferentes aspectos del personaje tales como su personalidad y emociones. Y obviamente, para que puedas diseñar un personaje es necesario conocer sobre anatomía y expresiones faciales. La relación entre el Concept Art y el diseño de personajes es muy, muy estrecha, hasta un punto donde se suelen confundir estos dos tipos de ilustraciones. El rol que asume un artista conceptual con respecto al diseño de personajes, es el de mostrar las emociones del protagonista de la ilustración y hacerlo parte de un evento o situación en la misma. El diseñar personajes implica tener empatía y entender todo lo que le sucede al personaje que desarrollas, para poder representarlo de cualquier manera.”
(Navarro, I, 2021, *Vandal*)

OBJETIVOS

Objetivos principales

- Realizar un total de 11 ilustraciones.
- Pensar y maquetar un diseño de borde para cada una de las cartas, dividiéndose dependiendo del tipo o de la colección a la que pertenece entre un diseño u otro.
- Incluir variedad en las culturas que se van a ver reflejadas.
- Desarrollar una investigación previa para conocer los elementos culturales o arquitectónicos que se utilizara en el bocetaje o en la obra final.
- Estudiar el modo de exhibición previa a las ilustraciones y su posterior exposición. (marco)

Objetivos secundarios

- Conseguir contextualizar todas las ilustraciones.
- Mantener la coherencia histórica entre ellas, aunque tengan un relato separado.
- Experimentar con mi técnica de dibujo para encontrar el punto al que quiero llegar.
- Realizar una investigación cultural y arquitectónica a la hora de realizar el boceto del personaje junto a su fondo.
- Explorar mecánicas que se puedan ver introducidas en el juego

Objetivos para después del TFG

- Realizar más ilustraciones de las pensadas.
- Presentarme al concurso internacional online de ilustradores para la empresa de Magic.
- Realizar copias de mi trabajo que después pueda vender a aquellos interesados.
- Maquetar la obra en un formato de libro ilustrado.
- Seguir desarrollando mi técnica para lograr un acabado más pulido y detallado.
- Digitalización de las ilustraciones con mayor calidad.

METODOLOGÍA

Técnicas utilizadas

La ilustración es una forma de arte que se ha utilizado desde tiempos inmemoriales para representar la realidad o la imaginación en papel o en cualquier otro tipo de soporte. Los más comunes en el ámbito artístico y que utilizo a la hora de bocetar y de realizar el trabajo final son:

1. *Grafito:*

El grafito es un tipo de técnica de ilustración que ha sido utilizada desde la Antigüedad. Se trata de una técnica en la que el artista utiliza lápices y carboncillos para crear trazos, sombras y texturas en el papel en distintos grados de intensidad.

Esta técnica que se aprende en el primer año que cursas en este tipo de grados o carreras, en mi caso en el segundo año en taller de dibujo, te introduce en el uso de las luces y formas para caracterizar el efecto que tendría la luz natural realizando contrastes con una tonalidad muy oscura y ayudándote del soporte blanco para realizar las luces

2. *Tinta china:*

La tinta china es una técnica de ilustración que surgió en el antiguo oriente, y que consiste en utilizar la tinta negra con pinceles especiales para crear distintos efectos gráficos en el papel. Esta técnica se utiliza en diseño gráfico y en libros de ilustración. Técnica con la que me introduje en el ámbito artístico y que utilicé como base para este proyecto pues es la rama en la que me gustaría enfocar mi trayectoria futura como artista. Uso fundamentado en las líneas que reproducen el contorno de la figura de la ilustración, dándole forma con diferentes de niveles de grosor para conseguir un nivel de detalle mucho más profesional, puesto que al carecer de color suele necesitar una ayuda externa como podría ser la técnica anterior, que nos ayuda a crear estos degradados que con la tinta negra o china sería mucho más complicado y correríamos el riesgo de estropear la pieza.

3. *Ilustración digital:*

La ilustración digital es una técnica moderna que se ha popularizado en los últimos años debido al avance de la tecnología. Esta técnica utiliza programas de dibujo digital para crear dibujos y diseños en una amplia variedad de estilos y efectos. Puesto que mi trabajo suele funcionar con la metodología tradicional, me gusta realizar los bocetos de forma más sencilla con una tableta grafica que me permita realizar el concept art previo para después pasarlo a

papel. Estas técnicas son ampliamente utilizadas en diferentes medios y entretenimiento en la actualidad. En la industria del cine, la televisión y los videojuegos, los diseñadores gráficos y artistas digitales están haciendo uso de la tecnología para crear mundos imaginarios y personajes únicos que cautivan a la audiencia. Esta rama artística me llamó la atención en segundo año con infografía y animación, donde descubrí que se les puede dar un contexto histórico en una película o serie a tus obras y escenarios.

Ahora como cuarta técnica nos encontramos ante el estilo artístico que más me ha influenciado a lo largo de estos años de estudio, dando como resultado el TFG presentado como trabajo final en el Grado de bellas artes.

4. *El Cross Hatching*

O punteado en cruce, es una técnica de dibujo que consiste en la superposición de trazos, puntos o líneas cruzadas en direcciones opuestas para crear sombras y texturas. Esta técnica se utiliza comúnmente en la ilustración, dibujo de cómics y en el concept art.

El uso del cross hatching se remonta a los siglos XV y XVI, en donde se observa en las pinturas de Leonardo da Vinci y Albrecht Durer. Esta técnica se popularizó durante el Renacimiento y ha sido adoptada por numerosos artistas, incluyendo a Rembrandt, Francisco Goya y Vincent van Gogh.

Como parte de la información que busco y aplico a mi metodología, la ilustración abarca un gran periodo y una base importante en la historia del arte, siendo este y no la pintura quien me introdujo en el ámbito artístico.

En la actualidad, el cross hatching sigue siendo una técnica muy utilizada en la ilustración de cómics y en el concept art, en donde se utiliza para crear sombras y texturas en los personajes y fondos. Uno de los artistas que se destacan por su uso del cross hatching es Frank Frazetta, quien es conocido por sus ilustraciones de fantasía y ciencia ficción. Otro artista que se especializa en el uso del cross hatching es Dave Gibbons, quien diseñó el estilo de la famosa serie de cómics Watchmen.

El concept art, en particular, hace un extenso uso del cross hatching para crear bocetos detallados de personajes y escenarios en películas, videojuegos y series de televisión. Este tipo de técnica puede ser visto en los trabajos de artistas como Ian McQue en las películas de la franquicia Star Wars o en los diseños de personajes de Spider-Man de Ryan Meinerding.

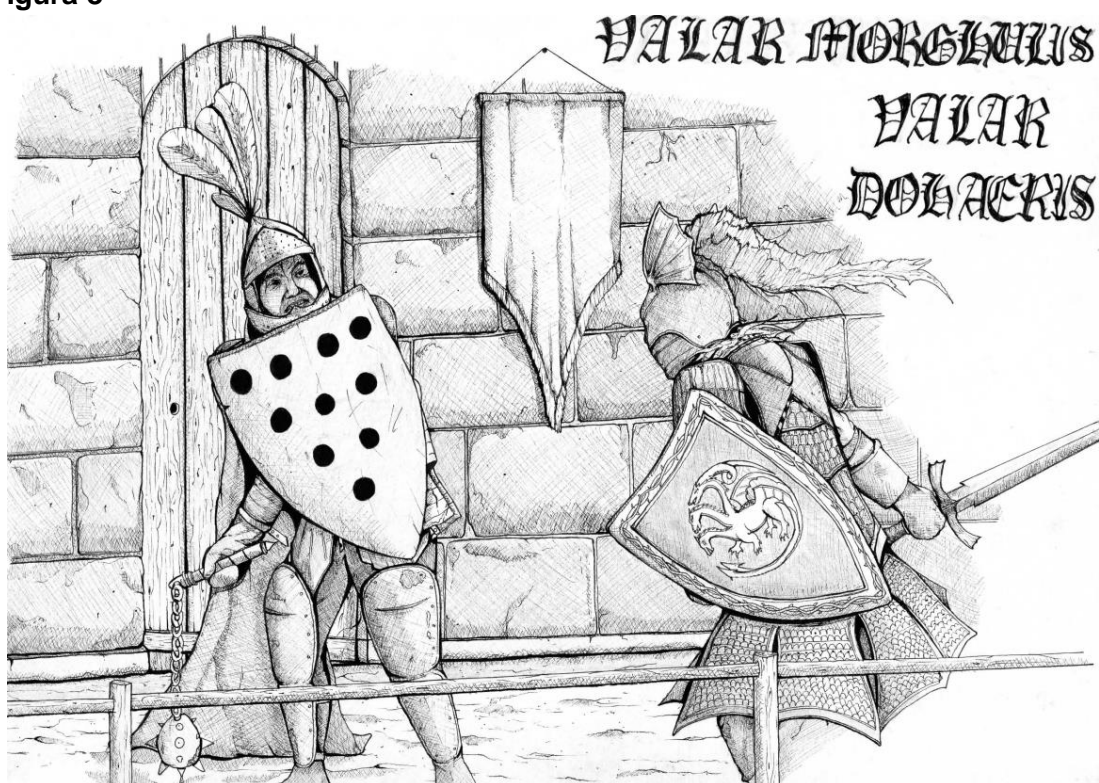
FASE INICIAL DE INVESTIGACIÓN:

Desde la concepción de un personaje hasta el dibujo final de la página de un cómic o la ilustración de un juego, tengo que estar enfocado en cada detalle para lograr transmitir la historia de manera efectiva.

Para empezar, la conceptualización es una de las fases más importantes del proceso. Aquí es donde empiezo a plantear ideas y a crear el universo donde se desarrollará la acción o el escenario. Empezaremos con posibles bocetos iniciales de los personajes, los entornos, el argumento de la historia, entre otras cosas. El objetivo es tener claridad sobre lo que se quiere contar y cómo se quiere narrar. Para ello hice uso de varios libros, *“Guía de la Tierra Media”* y *“Archivos de Juego de tronos”* y diversos artistas gráficos.

Recogiendo todo tipo de fuentes de información que pueda utilizar como referente a la hora de conceptualizar cada parte de la pieza (piezas u obras que he ido contemplado a lo largo de los años) intento tratar a cada pequeña parte como el todo, diferenciándola del conjunto, pero complementando la obra. Por eso la obra de Tolkien al igual que los diferentes libros, películas y *concept arts*, creados por diferentes artistas que he podido ver y estudiar, analizando al igual cada pieza por separado para ver cómo podría unir lo mejor de cada con un estilo y personalidad propia.

Figura 8



1. Fase del boceto:

En esta fase, como artista me centro en crear una serie de dibujos a mano alzada que dan vida a las primeras ideas y conceptos del personaje que está creando. Esto me permite experimentar con diferentes formas, rasgos y aspectos del personaje, como su ropa, su actitud y su apariencia.

2. Conceptualización:

Luego, tomé los bocetos iniciales y empecé a darles forma en una ilustración más limpia o digital (normalmente utilizando técnica y base tradicional). Utilizando herramientas como Procreate o Photoshop para crear un concepto más detallado y refinado del personaje, definiendo su anatomía, sus accesorios y otras características secundarias. Como fan a su vez de los videojuegos opté por utilizar como referencia para el arte conceptual un libro que acababa de adquirir sobre la creación de escenarios y personajes en el juego *Zelda Ocarina of Time* que, aunque se diferencia artísticamente de mi trabajo, sí que me ayudó a centrar un personaje sobre un plano con el fin de conseguir dinamismo y unión.

3. Composición:

En esta fase, me centro en la presentación del personaje en un entorno determinado, es decir, en una composición. Aquí, el artista busca organizar todos los elementos visuales de la ilustración de manera armoniosa y estética, al mismo tiempo que intenta resaltar los rasgos característicos del personaje.

Siempre recorro a la misma **metodología de composición** a la hora de crear un personaje que forme parte de un escenario. En segundo año de carrera nos enseñaron a visualizar el cuerpo humano como el conjunto de músculos y características de los rasgos que se aplican a una postura o movimiento que tenga una apariencia clara. Aquí hay algunos de los rasgos más importantes:

Proporciones: Las proporciones son fundamentales para crear una ilustración realista. Asegurarse de que las diferentes partes del cuerpo estén representadas en relación con el tamaño adecuado. Por ejemplo, la longitud de los brazos, piernas y torso debe ser proporcional al tamaño de la cabeza. Todo esto depende también del trasfondo puesto que si se trata de una figura irreal o fantástica utilizo las dimensiones que en los bocetos mas me hayan agradado.

Esqueleto: Entender la estructura ósea es crucial para representar la forma y el movimiento del cuerpo humano. Aprende sobre los huesos principales, como el cráneo, la columna vertebral, las costillas y los huesos de las extremidades. Esto me ayuda a plasmar una figura general con rasgos humanos de forma más rápida, entendiendo las dimensiones y la vista que quiero darle al personaje.

Músculos: Los músculos son los responsables del movimiento del cuerpo, darle una sensación de acción y la parte más difícil de detallar si no tienes conocimiento sobre anatomía aplicada al dibujo. Aprender sobre los principales grupos musculares y cómo se conectan al esqueleto puede ser una buena idea para representarlos adecuadamente en la ilustración.

Postura y movimiento: Comprender cómo cambia la forma del cuerpo humano en diferentes posturas y movimientos me ayuda a dar vida a las ilustraciones. El conocimiento de los planos y las vistas me ayudan a plasmar de forma rápida una postura diferente para un mismo personaje con tal de darle una concordancia visual que se una con el fondo.

Proporción de manos y pies: Las manos y los pies pueden ser difíciles de dibujar con precisión. Presta atención a su tamaño y forma en relación con el resto del cuerpo para que no parezcan desproporcionados.

Características faciales: Las características faciales, como ojos, nariz, boca y orejas, son fundamentales para transmitir emociones y expresiones en tus ilustraciones.

Detalles y texturas: Los detalles realistas, como pliegues de la piel, cabello y ropa, pueden agregar profundidad y realismo a tus ilustraciones.

Anatomía interna: Aunque no siempre es necesario representar la anatomía interna en ilustraciones generales, tener una comprensión básica de los órganos internos puede ser útil para representaciones más detalladas o con fines educativos.

Perspectiva y sombreado: Utiliza técnicas de perspectiva y sombreado para darle volumen y profundidad a tu ilustración, haciendo que parezca tridimensional.

DESARROLLO DEL TRABAJO

Para cada uno de los diferentes personajes comencé con un planteamiento general de cómo los diferenciaría dentro de un mismo aspecto artístico, como toda caracterización hay que conseguir diferenciar de una forma clara y dinámica los diferentes personajes que en su conjunto compondrán y darán sentido a la historia o la ambientación donde los quieras situar.

No tuve un trabajo previo donde practicar y crear desde cero personajes para una novela gráfica, un videojuego o un cuento, nunca me planteé un proyecto así fuera del grado de bellas artes, simplemente me centraba en crear piezas propias individuales, por eso este trabajo requirió de un apartado o búsqueda de información bien amplia puesto que quería centrarme en diversas culturas con todo lo que eso conlleva.

Quise aprovechar lo que ya sabía, por eso cada una de las ilustraciones tuvieron su tiempo particular en la que me centraba en no empezar con el siguiente dibujo hasta que el boceto final y la caracterización del anterior trabajo estuviese acabado.

Por orden de realización:

1.Orstein: *Dark souls*

2.Romano: *Orckus*

3.Samurai: *Joro-Shi*

4.Persa: *Rashnuk*

5.Vikingo: *Drokkar*

6.Diosa: *Ninoska*

7.Vaquero: *Chero-Pit*

8.Hechizo: *Armadura de Durin*

Posteriormente una vez pensados y bocetados casi todos los personajes principales, dando espacio a las ilustraciones finales que ayudarían a completar la serie, como la contraportada de las cartas, o muestras de “cross hatching” utilizado para la práctica de este proyecto (escenarios, prácticas de sombras y piezas individuales), llegaría pasar a limpio los personajes de una forma mas definida antes de pasar a la línea de tinta y al sombreado con

carboncillo y cross hatching, técnica difícil pero que practiqué para poder incorporarlo al dibujo y a mi abanico artístico de técnicas.

La línea fue fácil sin contar con el marco, puesto que tenía que ser diferente para cada carta pero que a la vez mantuviese la simetría y la idea de las otras. Utilicé la ventana de mi estudio y un horario específico que mantenía durante un par de horas la luz del sol como foco que me facilitó el calco de la forma base del marco, para poder modificarlo posteriormente y hacerle la línea a la vez que la figura.

Como en las novelas gráficas me parece que la línea, en especial la del manga, otorga un aspecto artístico muy visual donde poder detallar con mayor riesgo, pero con un resultado muy bueno. No está centrado en la técnica del cross hatching, pero toma valores que le otorgan al dibujo un grado mayor de dificultad al dejar espacios en blanco y utilizar únicamente la línea y los colores planos como detalles.

Comencé con la figura principal, pues es donde mas arriesgaba a fallar y volver a empezar. Di capas con lápices de diferente grosor hasta dar una capa clara de color que diese mas profundidad y me ayudara a diferenciar los tonos más oscuros para el sombreado con línea.

Después, con el fondo de la ilustración la cosa fue más fácil, aproveché la forma que le di al boceto de diferentes figuras o partes arquitectónicas de las culturas que quería representar y junto a la capa de sombras que apliqué con el dibujo principal, la línea y las sombras salieron mucho mejor. Para las edificaciones clásicas utilice como referencia el libro *“Como leer castillos”* que me regalo mi abuelo al ver que me interesaba por los castillos medievales y las fortificaciones.

Es fácil cuando te acostumbras, pero puedes aprovechar los errores. Han sido muchas las veces que se me ha ido la línea o, al intentar sombrear, me he pasado de tinta y he aplicado más sombra o una sombra innecesaria. Para estos momentos, el dibujo con diferentes grados de negro y la falta de color ayuda a que puedas aplicar sombras añadiendo más como a otros puntos que soporten el peso de un negro tan intenso que destaca por encima en la ilustración.

Dicho esto, como parte final toca visualizar el dibujo y ver que partes necesitan de apoyo con más sombras para compensar y que por encima destaque la figura principal y el marco limite de una forma clara, pero sin interferir en el personaje.

Antes de comenzar con las ilustraciones restantes, incluyendo la carta Armadura de Durin quise ver de qué manera expondría cada pieza de cara a la defensa y a su posterior exposición, decidí comprar 11 marcos negros de tamaño A4 donde encajaban perfectamente y no rompían con lo que es la forma de carta.



Figura 9

Magic: The Gathering - Reglas Explicadas en Detalle

Como introducción a la que será la historia y las mecánicas que envuelven las cartas que contienen mi tfg, tenemos que entender las reglas del juego y como se aplican las aptitudes de las nuestras.

Magic: The Gathering es un juego de cartas coleccionables donde cada jugador asume el papel de un poderoso mago (conocido como "planeswalker") que se enfrenta a otros magos en un emocionante duelo mágico. Cada jugador tiene su propio mazo de cartas, que representa su repertorio de hechizos, criaturas y tierras mágicas. El objetivo principal es reducir los puntos de vida del oponente a cero, lo que conlleva a la victoria.

1. Puntos de Vida:

Cada jugador comienza con 20 puntos de vida. Estos puntos representan la salud y la resistencia de tu planeswalker. El objetivo es reducir los puntos de vida del oponente a cero antes de que él haga lo mismo contigo. También puedes perder si debes robar una carta, pero tu biblioteca (mazo) está vacía.

2. Cartas y Mazos:

El juego se basa en cartas coleccionables, y cada jugador necesita tener un mazo para poder jugar. Un mazo debe contener al menos 60 cartas, y estas cartas se dividen en diferentes tipos:

Tierras: Son las cartas fundamentales de tu mazo. Las tierras te proporcionan maná, que es la energía mágica necesaria para lanzar hechizos y jugar criaturas. Cada tierra puede generar un tipo específico de maná (como rojo, blanco, verde, azul o negro) o maná incoloro.

Criaturas: Son seres mágicos que puedes convocar para luchar en tu nombre. Cada criatura tiene atributos como fuerza (el daño que inflige en combate) y resistencia (la cantidad de daño que puede recibir antes de ser destruida). Las criaturas pueden atacar al oponente o bloquear sus ataques.

Hechizos: Son cartas que tienen diversos efectos y habilidades. Pueden dañar a criaturas enemigas, curar tus puntos de vida, destruir permanentemente cartas del oponente, entre otras cosas.

3. Fases del Juego:

Cada turno está dividido en varias fases, y se desarrolla de la siguiente manera:

Inicio: Aquí puedes activar habilidades especiales o efectos que se activan al comienzo del turno.

Robar: Roba una carta de tu biblioteca (mazo) para tenerla en tu mano. Si ya no tienes cartas para robar y debes robar una, pierdes el juego.

Fase Principal: En esta fase, puedes jugar tierras desde tu mano, lanzar hechizos, convocar criaturas y activar habilidades especiales. El maná generado por las tierras que controlas te permite pagar el coste de las cartas que desees jugar.

Combate: En esta fase, puedes declarar a tus criaturas como atacantes y atacar al oponente. El oponente puede bloquear tus ataques con sus propias criaturas. Si una criatura es bloqueada, se enfrentan en combate y ambos pueden recibir daño. Si una criatura no es bloqueada, inflige su daño directamente a los puntos de vida del oponente.

Fase Principal Posterior al Combate: Después del combate, puedes seguir jugando más cartas y activar más habilidades.

Finalización: Termina tu turno y el juego pasa al siguiente jugador.

4. Cementerio y Biblioteca:

Las cartas que son destruidas, se envían al cementerio, que es una pila donde permanecen temporalmente. La biblioteca es donde está el resto de tu mazo, y es desde donde robarás cartas al comienzo de tu turno.

5. Habilidades Especiales y Contadores:

Algunas cartas tienen habilidades especiales que pueden afectar el juego de formas únicas. Estas habilidades se activan siguiendo las instrucciones de la carta. También, algunas cartas pueden recibir contadores que representan ciertos efectos o modificadores.

6. Ganar y Perder:

Ganas el juego si reduces los puntos de vida del oponente a cero. También ganas si el oponente debe robar una carta y su biblioteca está vacía. Pierdes el juego si tus puntos de vida llegan a cero o si debes robar una carta y tu biblioteca está vacía.

Consejos Finales:

La estrategia es esencial en Magic: The Gathering. Aprende a equilibrar tus tierras, criaturas y hechizos para lograr una combinación efectiva.

Explora diferentes arquetipos y colores de cartas para crear mazos únicos y divertidos.

Juega con amigos y en eventos locales para mejorar tus habilidades y disfrutar de la comunidad de jugadores.

Gracias a esta explicación podremos entender el funcionamiento de las mecánicas descritas en las cartas para su uso en el juego de forma legítima sin “romper” o desequilibrar la partida.



Figura 10

Descripción completa de las cartas

1.Orstein- Dark Souls

5/4 (resistencia y fuerza de la criatura)

(2 manás blancos y 2 manás verdes y 2 incoloros)

Criatura legendaria de tipo Caballero deidad con las siguientes habilidades:

Arrollar (el daño restante que no es aplicado en combate es recibida por el jugador)

Siempre que otra criatura que controlas muera, Orstein obtiene +1/+1.

Si Orstein ha visto morir a 10 criaturas obtiene la habilidad de, cada vez que ataco creo una ficha de criatura Smaug, hermano de Orstein que tiene 8 de fuerza y 8 de resistencia (8/8) con arrollar

Frase pie de carta: “En un tiempo de guerra, uno de los caballeros de Gwin, señor de la ceniza,

Confió en dos hermanos para defender la capital de las bestias aladas”



Figura 11

2.Orkus- Romano

Expansión March of the Machine 2023

3/3 (resistencia y fuerza de la criatura)

(2 manás rojos y 2 manás negros)

Criatura legendaria de tipo demonio primigenio con las siguientes habilidades:

Rebatir 2 (cuando esta carta sea objetivo de habilidades o hechizos, estos se contrarrestarán a no ser que el oponente pague dos manás incolores)

Cuando hayas equipado 10 o más encantamientos o artefactos a Orkus, inflige el daño equivalente al número cartas equipadas a Orkus a cada criatura y a cada jugador.

Frase pie de carta: “De todos los dioses que el Tártaro ha cobijado solo hay un ser al que los dioses no quieran deberle un favor”

Figura 12



3.Samurai- Joro-Shi

Expansión Kamigawa Neon Dynasty 2022

2/3 (resistencia y fuerza de la criatura)

(un maná verde, un maná azul y un maná negro)

Criatura legendaria del tipo ninja con las habilidades de:

Dañar primero (Cuando ataca se aplica el daño antes que el de la criatura defensora)

Cuando entra en el campo de batalla puedes retirar una carta de criatura ninja del campo de batalla, si lo haces coloca una carta de ninja de coste dos más que el coste de la carta retirada de tu mano al campo de batalla sin pagar su coste.

Siempre que retires una criatura obtengo +1/+1

Frase pie de carta: “nuestra cultura se sumió en la clandestinidad y oscuridad de la posguerra, ahora solo queda apoderarse del propio infierno”

Figura 13



4.Persa- Rashnuk

Expansión Kamigawa Neon Dynasty 2022

4/4 (resistencia y fuerza de la criatura)

(un maná blanco, un maná negro, un maná verde y un maná incoloro)

Criatura legendaria mercenario ninja con las habilidades de:

Dañar dos veces (su daño de ataque se aplica dos veces)

Tus aliados obtienen la habilidad de dañar dos veces mientras controles tres o más ninjas.

Frase pie de carta: “guerreros de arena y sangre que rechazaron su humanidad con tal de ser más rápidos que las flechas que lanzan”

Figura 14



5. Vikingo: Drokkar

7/3 (resistencia y fuerza de la criatura)

(un maná rojo, un maná negro, un maná azul y cuatro incoloros)

Criatura legendaria humano berserker con las habilidades de:

Prisa (La criatura puede atacar el turno en el que se la invoca)

Arrollar (el daño restante que no es aplicado en combate a una criatura es recibida por el jugador).

Si esta criatura inflige 20 de daño un único jugador, este pierde el juego.

Frase pie de carta: "Salmos de una travesía mortal para encontrarnos con las puertas doradas de un cielo verde"

Figura 15



6.Deidad- Ninoska

6/6 (resistencia y fuerza de la criatura)

(un maná rojo, un maná verde, un maná blanco y cinco manas incoloros.)

Criatura legendaria deidad ancestral con las habilidades de:

Indestructible (la criatura no puede recibir daño ni morir)

Toque mortal (si la criatura con toque mortal aplica alguna cantidad de daño de combate a otra criatura esta muere)

Siempre que el oponente busque en su mazo o mire la primera carta de su biblioteca el jugador oponente sacrifica una tierra.

Frase pie de carta: “Os cuidare como hijos a todos aquellos que no codician la guerra y el mal”

Figura 16



7.Vaquero: Chero-Pit

5/4 (resistencia y fuerza de la criatura)

(Dos manas negras, un azul y tres incoloros)

Criatura legendaria ejercito zombi con las habilidades de:

Anti maleficio (no puede ser objetivo de hechizos o habilidades)

Arrollar (el daño restante que no es aplicado en combate a una criatura es recibida por el jugador)

Todos los zombis que controlas obtienen +2/+1 y las habilidades de arrollar y dañar dos veces)

Frase pie de carta: “La noche es oscura y quienes pretenden adueñarse de ella se convertirán en pasto ente las sombras”

Figura 17



8.Hechizo: Armadura de Durin.

Artefacto equipo legendario de coste:

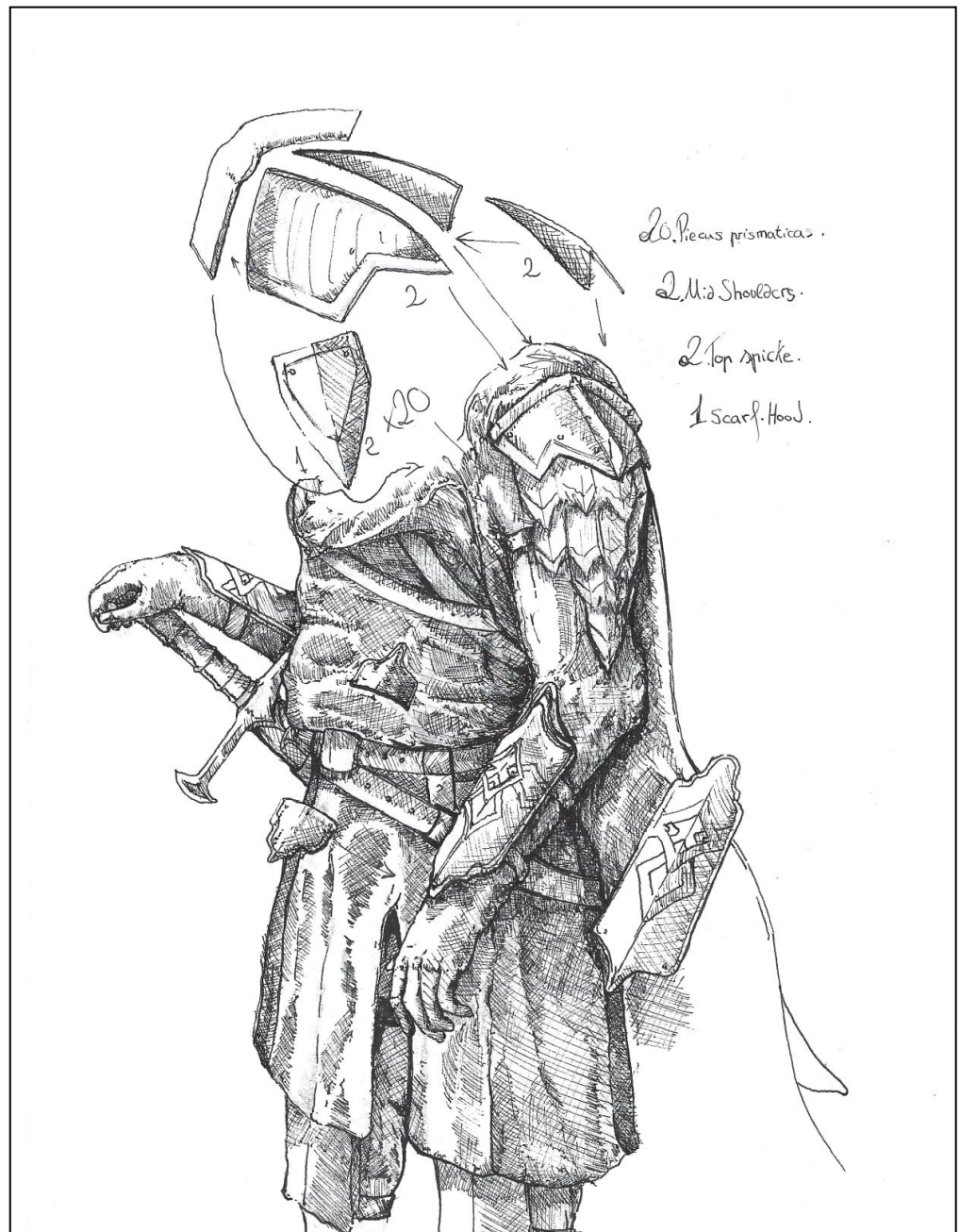
Un maná rojo, un maná verde, un maná blanco, un maná azul y un maná negro.

Los artefactos o encantamientos que equipes a la criatura con la Armadura de Durin cuestan un maná incoloro de equipar.

Cuando hayas equipado 10 equipos a la criatura con la Armadura de Durin ganas el juego.

Frase pie de carta: “Incluso la persona más pequeña puede cambiar el curso del futuro”.

Figura 18



CONCLUSIONES

Este trabajo ha supuesto un esfuerzo que no había llevado a cabo hasta este curso, donde además de querer diversificar artísticamente he querido aumentar el tiempo que dedico a la investigación per se y el aumentar el abanico de recurso y dibujos que incorporo a mi obra.

Aunque no he conseguido llegar a la cifra de 10 personajes o cartas, sí que he podido realizar otras obras como práctica para este proyecto final que pueden validar la evolución del uso de técnicas no utilizadas anteriormente, con una grata recompensa viendo que cada una de las piezas me gusta como producto final. Como la primera opción que me plantee y la mas arriesgada pienso que era la que me gustaría exponer personalmente y de la que sentirme orgulloso al hacer algo diferente a la metodología digital de la que tanto se abusa en algunos ámbitos de la carrera, por su comodidad o facilidad a la vez que por su acabado, más limpio.

Desde mi perspectiva, el arte tradicional sigue teniendo una gran relevancia en la actualidad y en el futuro, ya que representa una fuente de conocimiento y expresión totalmente única. A través de técnicas y materiales tradicionales, se transmite un legado cultural y artístico que se ha preservado durante siglos, alimentando la creatividad de generaciones y generaciones.

Si bien es cierto que el arte contemporáneo ha evolucionado y se ha transformado, no podemos negar la importancia de las técnicas artesanales como base fundamental de la creatividad y el pensamiento artístico. Los artistas que trabajan con técnicas y materiales tradicionales desafían los límites de la técnica y exploran nuevas maneras de crear y comunicar sus ideas.

En resumen, no podemos subestimar el valor del arte más enfocado a la creación romántica y tradicional, más pesada pero elaborada, con el uso de técnicas tradicionales pero que son aquellas que dieron inicio y forma al artista como individuo con personalidad artística propia y que más influencia e importancia han tenido en la actualidad y en un futuro. Es importante que los artistas y los consumidores del arte mantengan viva esta tradición y la

integren en nuevas y modernas formas de expresión, permitiendo que el arte tradicional se convierta en una fuente de inspiración para las generaciones venideras. En definitiva, el arte tradicional posee un gran potencial que deberíamos seguir explorando para enriquecer nuestro conocimiento cultural y artístico.

REFERENCIAS

Bibliografía:

Hislop, M., (2014), *Cómo leer castillos*. [Guía sobre fortificaciones]

<https://www.amazon.es/C%C3%B3mo-leer-castillos-intensivo-fortificaciones/dp/8496669858>

Equipo de trabajo de Norma Editorial, (2017), *The Legend of Zelda: Arte y artefactos*.

<https://www.normaeditorial.com/ficha/libros-ilustrados/the-legend-of-zelda/the-legend-of-zelda-arte-y-artefactos>

Foster, R., (1999), *Guía completa de la Tierra media (A-G)*.

<https://www.iberlibro.com/buscar-libro/titulo/guia-completa-de-la-tierra-media-a-g/>

Webgrafía:

Volkan Baga. (s. f.). <https://baga.de/>

Secret Lair store, *Artist Series: Volkan Baga | Secret Lair Store*. (s. f.).

<https://secretlair.wizards.com/eu/es/product/762480/artist-series-volkan-baga>

J., Art, *Justin Murray Art Blog*. (s. f.). <http://justinsaneart.blogspot.com/>

Gatherer wizard, *Magic the Gathering*. (s. f.).

<https://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?action=advanced&artist=%5b%22Justin%20Murray%22>

Gatherer wizard, *Magic the Gathering*. (s. f.).

[https://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?action=advanced&artist=\[%22Ron%20Spears%22](https://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?action=advanced&artist=[%22Ron%20Spears%22)

- F. Arros, *El Magic: The Gathering clásico es el foco de un nuevo manga. La Tercera*.
(2020, 17 abril). <https://www.latercera.com/mouse/magic-gathering-tendra-un-manga/>
- R. Márquez, *17 curiosidades y locuras sobre Magic: The Gathering que no conocía antes de empezar a jugar Y me han. . .* (2022).
<https://www.vidaextra.com/analisis/17-curiosidades-locuras-magic-the-gathering-que-no-conocia-antes-empezar-a-jugar-me-han-sacado-sonrisa>
- Pixers, (s. f.), *Manta de Felpa Caballero Casco - PIXERS.ES*. <https://pixers.es/mantas-de-felpa/caballero-casco-44879768>
- E. Rodriguez, & E. Rodriguez, (2023). *Frases de J. R. R. Tolkien. 19Frases.Com*.
<https://19frases.com/de-j-r-r-tolkien/>
- CEI, (s.f.), Escuela de Diseño y Marketing, *¿Qué es el concept art y en qué consiste? | ¡Te lo contamos!:* <https://cei.es/que-es-el-concept-art-y-en-que-consiste/>
- Vandal. (2020, 17 agosto). *An Lisis Magic: The Gathering Arena, El rey de las cartas arrolla y tiene prisa (PC, Android, iPhone)*.
<https://vandal.lespanol.com/analisis/pc/magic-the-gathering-arena/68680#p-13>

Listado de Figuras.

- Fig. 1:** Contraportada de la carta, p.6
- Fig. 2:** Carta Magic, 2000, p.8
- Fig. 3:** V. Baga, *Carta Elspelth*, 2022, p.11
- Fig. 4:** J. Murray, *Carta Tarmogoyf*, 2020, p.11
- Fig. 5:** R. Spears, *Carta Akroma*, 1995, p.11
- Fig. 6:** Armadura de Durin, p.12
- Fig. 7:** Ilustración trabajo 2019, p.15
- Fig. 8:** Duelo casa del dragón, p.21
- Fig. 9:** Fotografía cartas completas, p.26
- Fig. 10:** *Fotografía conjunta de cartas*, Internet, p.29
- Fig. 11:** Orstein, p.30
- Fig. 12:** Orkus, p. 31
- Fig. 13:** Joro-Shi, p.32
- Fig. 14:** Rashnuk, p.33
- Fig. 15:** Drokkar, p.34
- Fig. 16:** Ninoska, p.35
- Fig. 17:** Chero-Pit, p. 36
- Fig. 18:** Armadura de Durin, p. 37

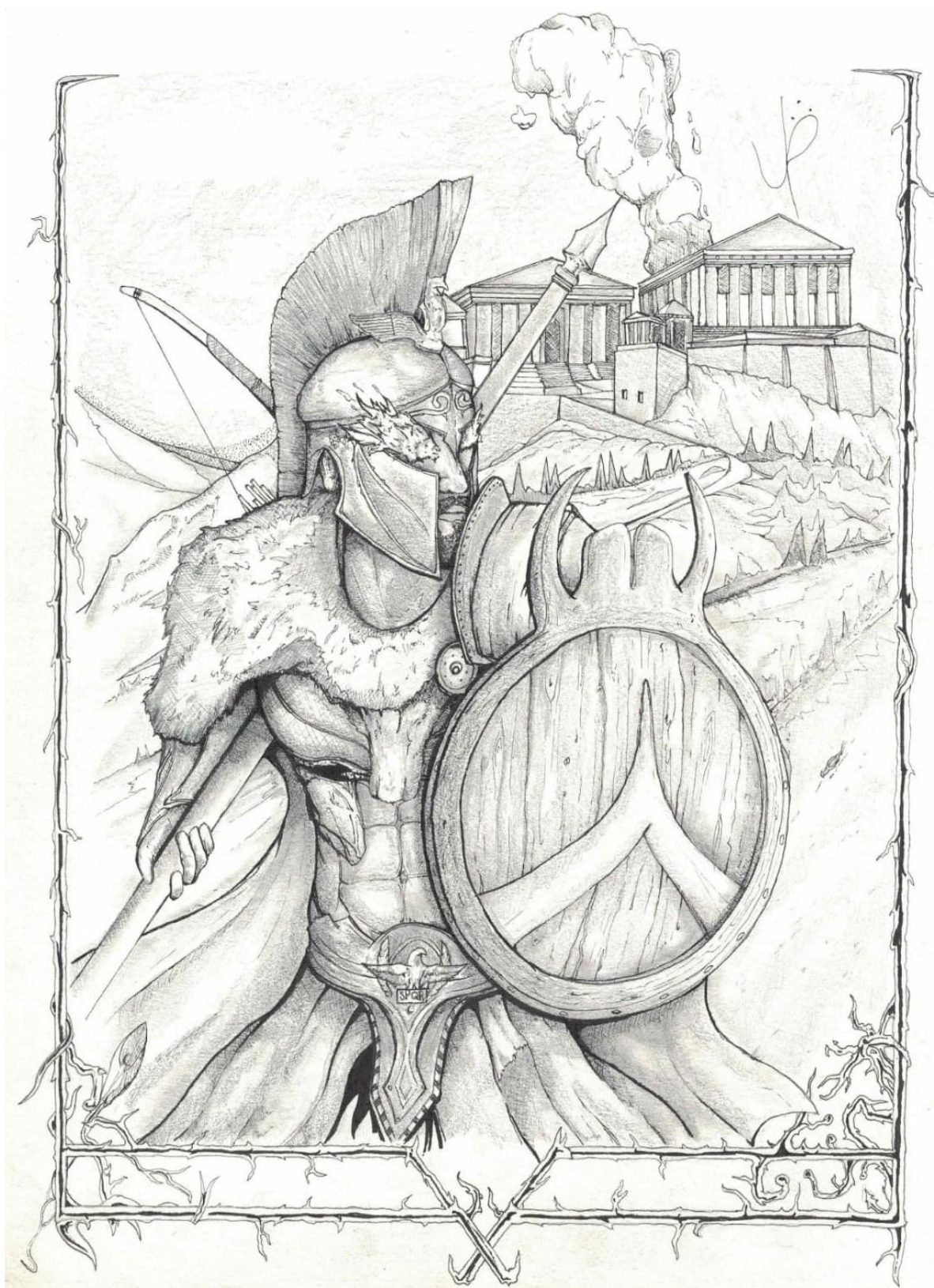
ANEXOS





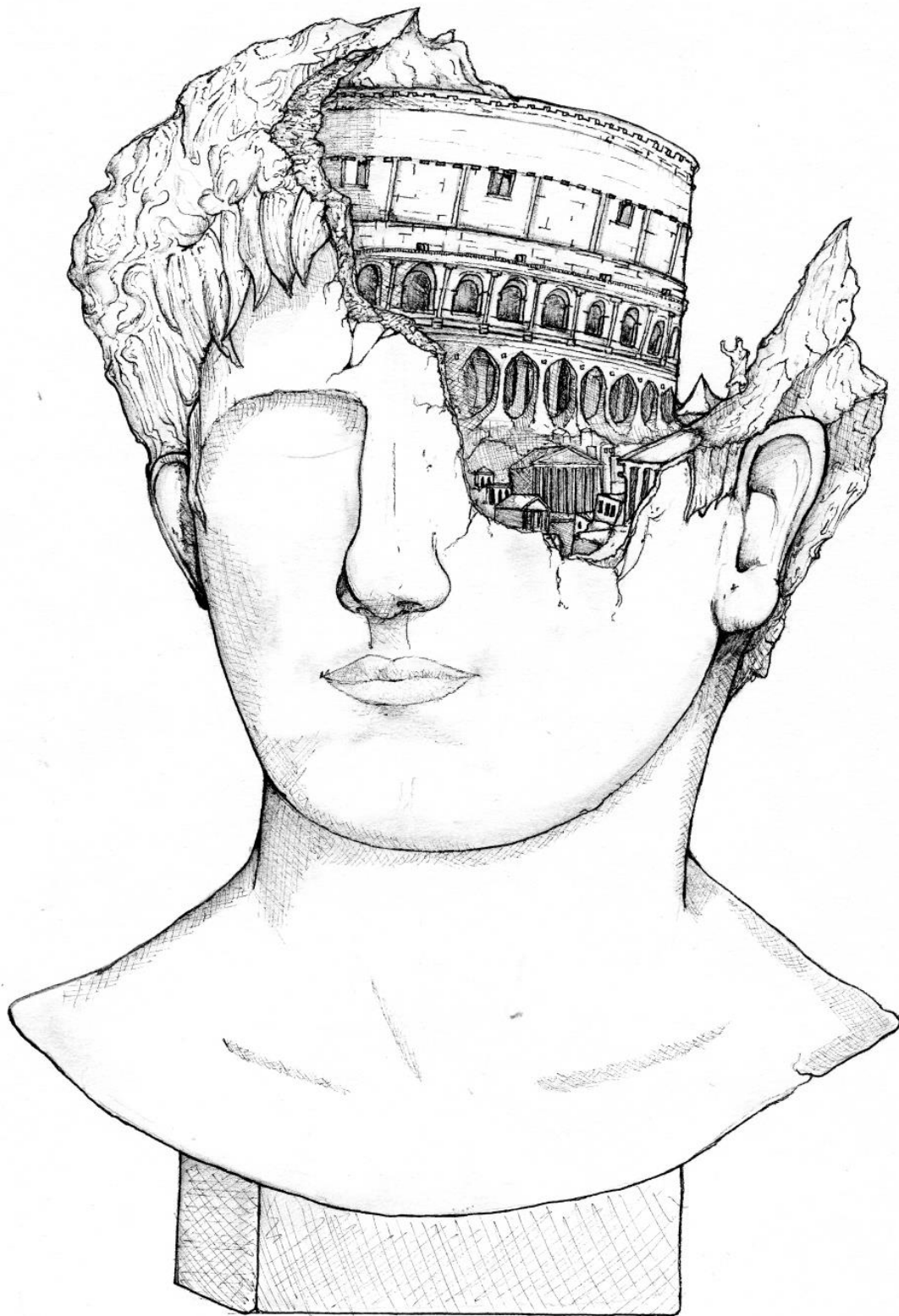












СВЯТЫЙ
УСТАВ
СВЯТЫЙ





