
THE
WITCHER®
WILD HUNT
ART BOOK

THE WITCHER® WILD HUNT

LIBRO DE BOCETOS

Nos gustaría ofreceros algo especial,
algo que perdure.

CD PROJEKT RED

2015

PRÓLOGO

Introducción

5

CAPÍTULO I

Tierra de Nadie

15

CAPÍTULO II

La ciudad libre de Novigrado

33

CAPÍTULO III

Skellige

55

CAPÍTULO IV

Los brujos

93

CAPÍTULO V

Aliados y conocidos

111

CAPÍTULO VI

Habitantes de un mundo vivo

137

CAPÍTULO VII

La cacería salvaje

149

CAPÍTULO VIII

Monstruos

163

CAPÍTULO IX

Retrospectivas

183

EPÍLOGO

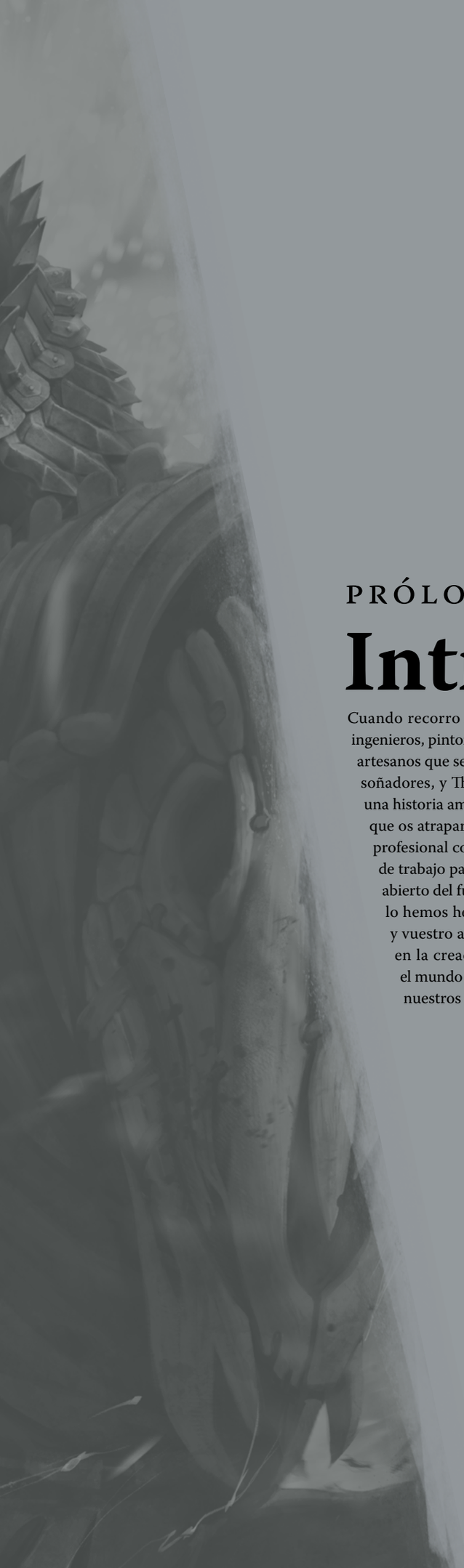
Somos rebeldes

191

◈◈◈

ESTE LIBRO DE BOCETOS CONTIENE PASAJES QUE PUEDEN DESVELAR PARTE DE LA TRAMA. RECOMENDAMOS QUE SE LEA UNA VEZ ACABADO EL JUEGO.



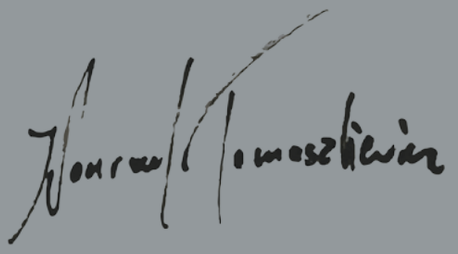


PRÓLOGO

Introducción

Cuando recorro las salas de nuestro estudio, veo gente increíble dondequiera que mire. Veo a ingenieros, pintores, músicos, escritores, médicos, filósofos y magos del código. Veo a exploradores y artesanos que se esfuerzan por dominar los secretos de su oficio, así como grandiosas ideas. Somos soñadores, y The Witcher 3: Wild Hunt representa nuestro sueño. Nuestro objetivo es ofreceros una historia ambientada en un mundo vivo y palpitante que pide a gritos ser explorado. Una historia que os atrapará y que os marcará para siempre. Os traemos la suma de lo que somos, tanto a nivel profesional como personal: nuestro esfuerzo, nuestras lágrimas y el resultado de incontables horas de trabajo para crear un título que esperamos que marque la pauta para los juegos de rol en mundo abierto del futuro. Esperamos que disfrutéis de las aventuras de Geralt de Rivia tanto como nosotros lo hemos hecho creándolas. Al fin y al cabo, vosotros sois la razón por la que hacemos todo esto, y vuestro apoyo es lo que lo hace posible. Por eso, en nombre de toda la gente que ha participado en la creación del juego, de todos los responsables de darle forma, sonido e imagen, y de todo el mundo en CD PROJEKT RED y otras compañías (ya sabéis quiénes sois), me gustaría transmitiros nuestros más sinceros agradecimientos.

KONRAD TOMASZKIEWICZ
Director del juego



"Porque el mundo es increíblemente grande, Ciri".
"Lo sé. Vi una vez un mapa...".
"No lo puedes haber visto. Nadie jamás ha dibujado un mapa como ese y dudo que suceda pronto".

ANDRZEJ SAPKOWSKI, LA SANGRE DE LOS ELFOS

El mapa que se muestra aquí es una interpretación artística del mundo, no una representación cartográfica. Muestra la parte del continente en la que transcurre esta entrega, y los lugares que desempeñan un papel clave aparecen resaltados: Velen, la región asolada por la guerra; la ciudad libre de Novigrado; las islas Skellige e incluso Kaer Morhen, la remota fortaleza de los brujos; y Wyzima, la capital de Temeria.

DISEÑO DEL MAPA DEL MUNDO:
KAROL KOWALCZYK




Ojo de Morhen
Pico Morhen
Kaer Morhen
Camporracheado
Finca de los Pegellud
Carsten
Novigrado
Otero Herboso
Oxenfurt
Inrol del Adorado
Rocasgrises
Barro Arado
El Simpa
El Descenso
Villabrezo
Sotomedio
Cuenco
Percha del Cuervo
Acantilado de la Fiera
Cenagal del Jorobado
Guarnición nilfgaardiana
Montaña Calva
Isla del Palangre
El Lodazal
Hindarsfjal
Wyzima
Campamento nilfgaardiano
Puerto Blanco



El juego comienza cerca de una pequeña aldea temeria, en un escenario a primera vista idílico. El cielo es azul y los cerezos están en flor. Se tarda un poco en reparar en las señales de la guerra: techos derrumbados, carros volcados en las cunetas y posesiones desperdigadas por los corrales abandonados. La yuxtaposición entre una cálida y soleada primavera y el paisaje devastado aporta colorido y realismo a la atmósfera del juego. En esta tierra, como ocurre a menudo en la realidad, la guerra continúa segando vidas humanas sin importar el tiempo que haga o la época del año.







Las ruinas visibles en esta ilustración corresponden a uno de los lugares que Geralt puede visitar durante el prólogo del juego. Se trata del lugar que los nilfgaardianos han escogido para levantar su campamento provisional, una poderosa base cuyo fin es garantizar el control imperial sobre el territorio circundante.





Durante el prólogo del juego, Geralt viaja a Wyzima, la capital del reino de Temeria, ocupada en ese momento por las fuerzas nilfgaardianas. El antiguo palacio del rey Foltest ahora hace las funciones de centro administrativo provisional de los ocupantes: aquí, el emperador Emhyr var Emreis administra los territorios recién conquistados y planea los siguientes movimientos de su campaña militar.





CAPÍTULO I

Tierra de Nadie

Velen, una provincia al noreste de Temeria, es en la actualidad una tierra de nadie asolada por el continuo paso de los soldados. Aunque en teoría está bajo control de Nilfgaard, las fuerzas del imperio son escasas y sus líneas de aprovisionamiento están demasiado estiradas para poder extender su dominio más allá de los alrededores de unos cuantos campamentos fortificados. Muchos de los habitantes de Velen han sido asesinados o se han visto obligados a huir a los bosques, mientras que los que han permanecido sobreviven a duras penas bajo la amenaza constante de los ataques de bandidos, maleantes o monstruos. Estos últimos, envalentonados por la confusión y el caos de la guerra, merodean más cerca que nunca en torno a los asentamientos humanos en busca de presas fáciles. Muchos de los campesinos de Velen también susurran acerca de un misterioso y maligno poder que ha despertado en las ciénagas y contra el que no se puede luchar con la espada. El Velen actual es una tierra salvaje y anárquica en la que los débiles son víctimas de los más fuertes y despiadados.



"[...] Cruzaron junto a aldeas devoradas por el fuego, junto a escombros humeantes y enrojecidos, pasaban asentamientos y poblados de los cuales no habían quedado más que negros cuadrados de tierra quemada y el ácido hedor de escombros mojados por la lluvia. Espantaron bandadas de cuervos que se alimentaban de cadáveres".

ANDRZEJ SAPKOWSKI, BAUTISMO DE FUEGO







Al diseñar Velen, nos esforzamos al máximo por mostrar los estragos que la guerra había causado en la región. Para ello, utilizamos una gama de colores oscuros. Las casas abandonadas y ruinosas se apiñan en las aldeas vacías. Ramas raquíticas y retorcidas surgen de los árboles muertos sobre un telón de fondo formado por un sombrío cielo gris. Algunos cadáveres cuelgan de las ramas: prisioneros de guerra ejecutados o víctimas de bandas de saqueadores. Cuando la oscuridad se cierne sobre Velen, el ambiente se torna aún más irreal y siniestro: iluminado por la pálida luz de la luna, el lugar parece sacado directamente de una película de terror.

Estos territorios forman parte de Temeria, así que nos esforzamos por darles el mismo aspecto eslavo que tenían en el primer juego de la serie. Modelamos las construcciones —las aldeas y fortificaciones— basándonos en las edificaciones medievales tal como se describen en las fuentes escritas, las ilustraciones, los grabados y las excavaciones arqueológicas. Nuestros diseñadores y artistas también consultaron tratados históricos sobre arquitectura de la Europa central y del este. Los tejados altos cubiertos de paja coronan las cabañas de madera y los corrales. Para protegerlas de la humedad, algunas casas de las zonas pantanosas se han edificado sobre pilotes.



En sus viajes por la Tierra de Nadie, Geralt pasa por Villabrezo, una pequeña aldea que sufrió el ataque de la cacería salvaje poco antes de su llegada. La visita de la cacería suele ir acompañada de señales que revelan su presencia reciente: heladas, placas de hielo y un frío impropio de esa época del año. Las siguientes ilustraciones muestran bocetos de un lugar transformado por estos fenómenos.

Tras el paso de la cacería, la aldea de Villabrezo debía tener el aspecto de un lugar asolado por un fenómeno meteorológico inusual o un cataclismo mágico de dimensiones menores. A pesar de que el resto de Velen disfruta de un clima otoñal, aquí la nieve ha llegado de forma alarmantemente temprana. El barro congelado en los corrales, las paredes cubiertas de escarcha de las cabañas y los largos carámbanos de hielo que cuelgan de las cornisas son prueba (para aquellos que saben dónde mirar) del paso de la cacería salvaje.











Percha del Cuervo desempeña un papel fundamental en los acontecimientos que tienen lugar en Tierra de Nadie. Este castillo era el hogar de un humilde señor temerio llamado Vserad. Cuando huyó de las fuerzas nilfgaardianas, el castillo pasó a manos del nuevo señor de las tierras, un supuesto barón y colaborador de los nilfgaardianos llamado Phillip Strenger, quien ha hecho del destartalado edificio de madera su hogar.

Las fortificaciones de Percha del Cuervo son en su mayor parte de madera y muestran claros signos de deterioro, ya sea a causa de la guerra o, como parece probable, por culpa de la caprichosa y desconsiderada conducta de algunos de sus nuevos residentes. A decir verdad, el patio del castillo no es más que una colección de charcos de barro entrecruzados por pasarelas improvisadas a partir de cualquier tablón que hubiera a mano. Los edificios del castillo tampoco están en su mejor estado, como demuestra la dispareja y pútrida paja que cubre los tejados. El interior del castillo, sobre todo los aposentos del barón, presenta un ligero mejor aspecto, aunque sin duda ha visto tiempos mejores.









Intentamos por todos los medios que Percha del Cuervo estuviera en armonía con la atmósfera general de Velen. El castillo es un lugar duro habitado por hombres duros y peligrosos. En realidad, no se diferencia mucho de una guarida de bandidos. El desorden y la pereza están a la orden del día. Las paredes y los tejados están llenos de agujeros, los aperos de labranza yacen esparcidos por todas partes y la madera se amontona de forma descuidada, lo que contribuye a la imagen de abandono del lugar.







Una aldea oprimida en lo más profundo de las ciénagas de Velen constituye el centro de adoración de las damas del bosque, las enigmáticas criaturas que reinan en esta parte de la provincia. Al crear este extraño santuario, quisimos evocar una atmósfera inquietante y ligeramente irreal. Un muro en el interior de uno de los conjuntos de cabañas fue transformado en una especie de altar. Iluminado por la luz de millares de velas y adornado con cráneos de animales y seres humanos, el altar resulta tan extraño como perturbador. En su centro destaca un tapiz tejido con cabellos humanos que muestra a tres hermosas mujeres. Este lugar es el punto de contacto de los aldeanos con las veneradas y temidas reinas de la ciénaga.





"El culto de la diosa Melitele era uno de los más antiguos y, en tiempos, más extendidos. Sus comienzos se perdían en olvidadas épocas todavía prehumanas".

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
"LA VOZ DE LA RAZÓN"
DE EL ÚLTIMO DESEO



Los altares en honor a Melitele, la diosa de la cosecha, el hogar y la fertilidad, son un elemento habitual de la campiña temeria. Sencillas estatuas de madera tallada representan a la diosa en alguno de sus tres aspectos: madre, virgen y moira. Alrededor de estos altares, los campesinos del lugar depositan pequeñas ofrendas en forma de alimentos o bebidas y encienden modestas velas y lámparas votivas.
Al mismo tiempo, otra religión que venera a las damas del bosque ha echado raíces en Velen. Los altares de este culto muestran evidencias de sincretismo entre diferentes creencias: Melitele en forma de moira se ha convertido en una de las damas, una anciana con ubres caídas y una boca abierta que revela una serie de dientes torcidos. Las estatuas a menudo están manchadas de sangre, ya sean los restos secos de antiguos sacrificios o la sangre aún fresca de inmolaciones recientes.
Ambas religiones son muy antiguas y su origen se remonta casi a la época de los primeros hombres. Por eso hemos tratado de darles un cierto toque arcaico. Las tallas de madera toscamente labradas recuerdan a las antiguas representaciones eslavas de los dioses.







Velen esconde más secretos de lo que parece a primera vista. En sus profundidades yacen las ruinas de un antiguo complejo élfico destruido durante las primeras guerras con los humanos. Es difícil decir qué utilidad tenían sus salas y vestíbulos, pero no han perdido su belleza durante los siglos que han transcurrido desde que quedaron en silencio. Los adornos, ornamentos y estatuas cincelados por antiguos elfos artesanos han sobrevivido al paso del tiempo, y atestiguan la maestría y destreza de sus creadores.









Las ruinas de una torre se yerguen sobre la isla del Palangre, un islote en el lago Wyndamer de Velen. Aunque el dramático paisaje resulta encantador de día, pocos son los que osan permanecer junto al lago al caer la noche, y que se sepa, nadie jamás se ha aventurado a pisar la isla. Se rumorea que la torre está maldita o encantada, o ambas cosas. Dicen que un misterioso mago tenía su laboratorio en ella, y que el magnate local, Vserad, se refugió allí ante el avance de los nilfgaardianos. Hasta el día de hoy, los pobladores de la zona se niegan a hablar de los terribles acontecimientos que tuvieron lugar entre sus muros.

La historia de Vserad se basa en una leyenda polaca de principios de la Edad Media sobre un gobernante llamado Popiel.





CAPÍTULO II

La ciudad libre de Novigrado

Novigrado, la metrópolis del norte, se levanta junto a la desembocadura del Pontar. Enriquecida gracias al comercio marítimo que se desarrolla en sus puertos y situada en un punto de gran valor estratégico militar, la ciudad ejerce una enorme influencia sobre la economía y la política, lo que la convierte en una fuerza que tener en cuenta por parte de los Reinos del Norte y del Imperio Nilfgaardiano. Aquel que controle la ciudad libre y tenga acceso a su tesoro, sus muchos talleres y su poderosa flota tendrá la llave del norte. Espías, poderosas organizaciones criminales y gremios comerciales libran despiadadas guerras en busca de poder e influencia, llevando a cabo todo tipo de conspiraciones, intrigas, asesinatos, chantajes y sobornos imaginables. Últimamente Novigrado es un lugar aún más turbulento que de costumbre. La Iglesia del Fuego Eterno, una secta de la ciudad, ha caído en el fanatismo y ha instigado una cacería de brujas que ha llenado de piras ardientes las calles de la ciudad.

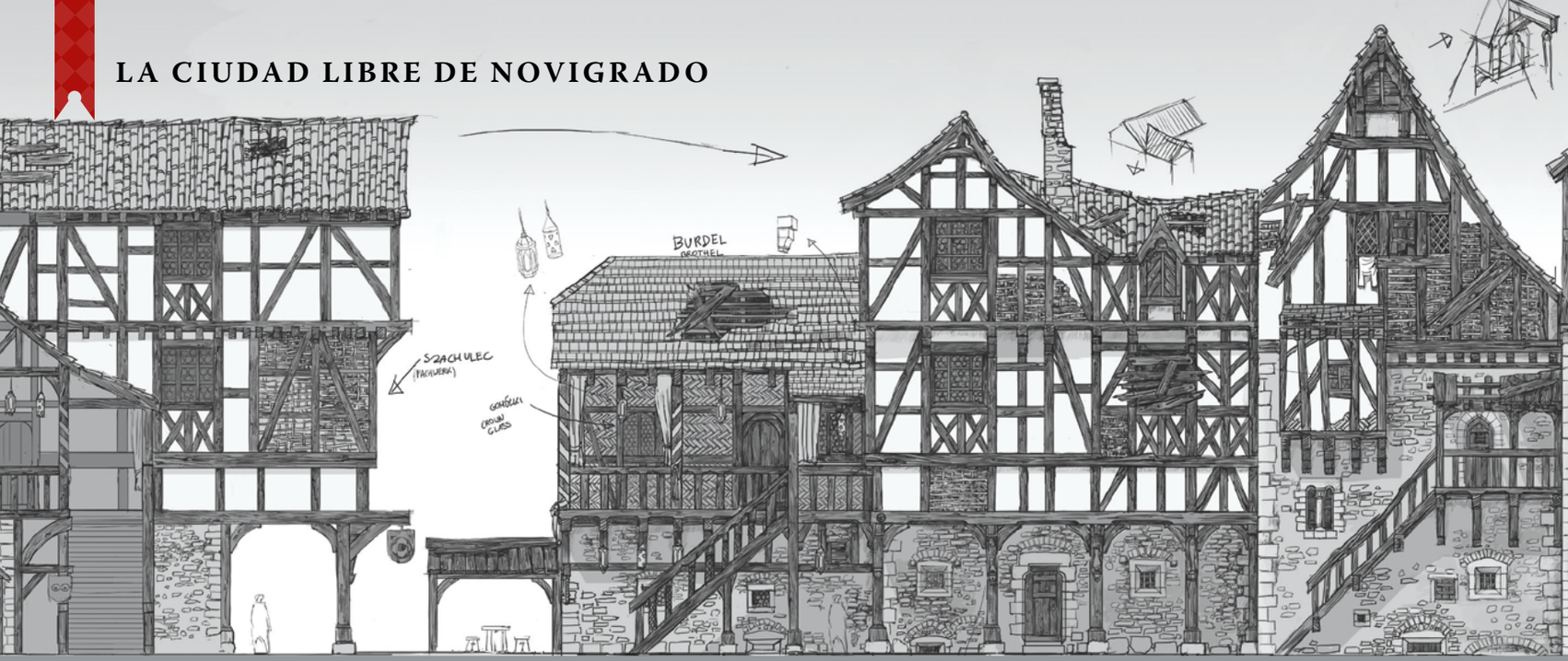






"Novigrado, como te digo, es la capital del mundo. Casi treinta mil habitantes sin contar los de paso. ¿Te haces una idea?".

ANDRZEJ SAPKOWSKI, "FUEGO ETERNO" DE LA ESPADA DEL DESTINO


BURDEL
BROTHEL
SZACHULEC
(TAVERN)







Durante el proceso de diseño de Novigrado, quisimos evocar la atmósfera de una pintoresca y bulliciosa ciudad portuaria. El carácter de este lugar y sus alrededores debía ser la antítesis de la atmósfera deprimente de los destartalados edificios de madera de Velen.

La arquitectura de la ciudad libre se inspira en los asentamientos comerciales del norte de Europa. La mayoría de los edificios son de ladrillo, las calles están pavimentadas y la mayor parte de los tejados (fuera del barrio pobre) están cubiertos de tejas en lugar de paja. Debido a que en estas ciudades los impuestos sobre bienes se basaban en la proporción de fachada que daba a la calle, la mayoría de las casas son estrechas e incluyen un segundo piso que sobresale por encima de la calle. Solo los habitantes más ricos —mercaderes, banqueros y aristócratas— pueden permitirse viviendas de mayor tamaño.

La gama de colores de Novigrado también difiere de las tonalidades que los jugadores encontrarán en la Tierra de Nadie. Los habitantes de la ciudad visten prendas coloridas (a veces incluso estridentes), y los templos y los edificios administrativos están decorados con llamativos banderines y colgaduras adornados con símbolos religiosos o con el emblema de la ciudad. Los norteños tienen motivos para decir con orgullo que Novigrado es la capital del mundo.

LA CIUDAD LIBRE DE NOVIGRADO







La ubicación de Novigrado en la desembocadura del Pontar explica en gran parte su influencia y poder. El río constituye una ruta comercial natural, y la ciudad es el lugar donde las mercancías que viajan por él se trasladan desde las barcazas fluviales a embarcaciones marítimas con rumbo a puertos lejanos como Kovir, Pont Vanis o Baccala.

Hicimos multitud de bosquejos y dibujos antes de acometer el diseño del barrio portuario de la ciudad. Queríamos que tuviera un aspecto realista y que, al recorrerlo, se pudiera sentir el ambiente de un próspero y animado puerto medieval. Con esta idea en mente, hicimos borradores que mostraban muelles de piedra, canales de transporte, almacenes y grúas para transportar todo tipo de mercancías a los barcos fondeados en el puerto.



"[...] junto a los mástiles,
chillaban alegres
las gaviotas y apestaba
normal y como en casa:
a madera húmeda,
a agua del mar, y también
a pescado en todas sus
tres variantes principales:
fresco, pasado y frito".

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
LA DAMA DEL LAGO



LA CIUDAD LIBRE DE NOVIGRADO

"[...] aquí, en diecinueve santuarios, arde el Fuego Eterno, cuyo sagrado poder guarda la ciudad."

ANDRZEJ SAPKOWSKI, "FUEGO ETERNO" DE LA ESPADA DEL DESTINO





Era evidente que cualquier diseño de Novigrado debía incluir el templo del Fuego Eterno, el centro neurálgico del culto de la religión dominante de la ciudad. Los libros no describen este edificio, así que tuvimos que diseñar su aspecto partiendo de cero.

El bosquejo en blanco y negro pertenece a uno de los primeros diseños del templo durante las etapas preliminares del proceso de desarrollo. La ilustración en color de mayor tamaño muestra una estructura amplia y majestuosa, con grandes pilones de hierro frente a la entrada en los que el fuego sagrado arde día y noche. La fachada del edificio también está decorada con llamas doradas.





Además de sus funciones higiénicas, la casa de baños pública de la ciudad desempeña un importante papel social. Es el lugar donde los habitantes de la ciudad se relajan, los mercaderes hablan de sus inversiones y los jefes del hampa planean sus turbios negocios.

Elementos como los interiores de piedra, las columnas, las bóvedas arqueadas o las piscinas de agua caliente y fría se inspiran en las termas clásicas de la Antigua Roma. Nuestros diseñadores trataron de darles un aspecto único acorde con el mundo que habíamos creado.







El arco de la entrada de la casa de baños está decorado con un fresco de brillantes colores de exquisita factura.







La necesidad de ambientar el juego en una gran ciudad fue una oportunidad fantástica de volver a las raíces del género y recurrir a uno de sus elementos clásicos: las cloacas. Al ser una de las ciudades más grandes del continente, Novigrado posee una vasta red de cloacas y alcantarillas encargadas de canalizar los residuos y las aguas de las casas, calles y desagües hasta el río. La totalidad del complejo subterráneo de túneles de ladrillo y tuberías se construyó sobre las ruinas de una antigua ciudad élfica. Mientras se recorren las cloacas de Novigrado, uno puede toparse con parte de un corredor antiguo o con una sala construida por los Aen Seidhe.

Este sector de la ciudad libre también cuenta con moradores autóctonos. Varias especies de monstruos se han adaptado a vivir en estas condiciones, lo que hace de las cloacas un lugar realmente peligroso.





Una de las misiones del juego transcurre durante un baile de disfraces organizado por una rica familia de Novigrado, lo que nos obligó a diseñar varias docenas de máscaras para los asistentes. Dicha tarea permitió a nuestros diseñadores dar rienda suelta a su imaginación, y los resultados pueden verse en los bocetos que aparecen en la ilustración superior. Algunos se inspiran en los bailes de máscaras clásicos de la Venecia renacentista, mientras que otros lo hacen en animales, personajes o monstruos presentes en el mundo del brujo. Además del Lobo Blanco, el observador atento descubrirá nekkers, chorts e incluso un kayran, el monstruo de río que aparecía en la segunda entrega de la serie.

"En las mesas se amontonaba la comida más refinada en unos servicios todavía más refinados, entre refinadas composiciones de flores y refinadas esculturas de hielo. Contemplándolo detenidamente, Geralt constató que había más, mucho más refinamiento que comida".

ANDRZEJ SAPKOWSKI, TIEMPO DE ODIO







La ciudad de Novigrado también es célebre por su oferta de ocio. El Passiflora —una opulenta y exclusiva casa de placeres carnales— ocupa un lugar especial en el corazón de sus habitantes. Estas ilustraciones muestran los diseños iniciales del burdel y su decoración interior.

El Passiflora destaca entre las viviendas circundantes. Ocupa su propia plazoleta, la cual contiene arriates y pequeños estanques. En una ciudad tan grande como Novigrado, el inmueble que ocupa el establecimiento vale una pequeña fortuna. De acuerdo con la ley, las ventanas del edificio están iluminadas en rojo para informar a los transeúntes de su función.

La elegante decoración de los interiores tiene un ligero toque exótico. Es evidente que el Passiflora no es una casa de placer para el pueblo llano. Pasar una velada en compañía de sus señoritas cuesta una abultada suma que pocos pueden permitirse.







Las paredes y tablones de anuncios de Novigrado están repletos de letreros. La mayoría anuncian lugares que ofrecen servicios: desde teatros a baños públicos, pasando por lavanderías y locales de dudosa reputación. Los tres letreros mostrados aquí anuncian un local que ofrece placeres carnales.









CAPÍTULO III

Skellige

El rocoso e inhóspito archipiélago de las Skellige está formado por seis islas de mayor tamaño y varias docenas de islotes de menores dimensiones, todos ellos azotados por los fríos vendavales y el fuerte oleaje del Gran Mar. Es una tierra de acantilados, frescos arroyos y oscuros bosques de pinos llenos de peligros a la espera del paso de un viajero desprevenido.

La frase "Una tierra dura como la gente que la habita" describe a la perfección a los habitantes de Skellige. Desde tiempos inmemoriales, estas islas han sido el hogar de una orgullosa raza de valientes marineros dedicados al comercio y el saqueo. Divididos en clanes independientes (y a menudo enfrentados), los habitantes de Skellige solo obedecen a los jarls de su clan y a un rey que eligen ellos mismos durante reuniones ceremoniales. Fuera de estas escandalosas ocasiones, la vida en las islas se desarrolla de forma apacible siguiendo el ritmo de las estaciones del año y las idas y venidas de los destacamentos de asalto.





"Empujada por un viento del oeste, la marejada se estrellaba con estruendo contra la orilla, blancas flechas de espuma salían disparadas cada poco tiempo de las grietas entre las rocas".

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
LA TORRE DE LA GOLONDRINA



Las islas Skellige tienen un aspecto muy diferente del de Velen o Novigrado. Esta es una tierra salvaje y sin cultivar que no ha sido tocada por la mano del hombre. Nos basamos en la descripción que hacen los libros de las Skellige como un lugar similar a las costas rocosas del norte de Europa: los fiordos escandinavos, Escocia, Islandia y las islas Orcadas y Shetland. Mientras diseñaban los bocetos y los dibujos que servirían de modelo para estos lugares, nuestros diseñadores buscaron inspiración en la geografía, flora y fauna de estas regiones, así como en la arquitectura medieval.

Las islas Skellige se diferencian también del continente en la gama de colores. Aquí, las cálidas tonalidades marrones y verdes de la Tierra de Nadie y los ladrillos rojos y los alegres tonos amarillos de Novigrado dan paso al frío azul del mar y al gris de los acantilados rocosos, acentuados aquí y allá por bosques de color verde oscuro o el blanco de la nieve y la espuma del mar. Esta gama de colores encaja a la perfección con la atmósfera inhóspita de las islas.





Uno de los lugares más impresionantes de Skellige es el antiguo castillo de Kaer Trolde. Esta fortaleza inconquistable, tallada casi en su totalidad a partir de un acantilado rocoso de la isla de Ard Skellig, es el hogar del poderoso clan Crach an Craite. Desde lo alto de sus imponentes murallas se disfruta de una vista incomparable de la vecina aldea de madera y los barcoluengos fondeados cerca del puerto, mientras el resto del archipiélago se pierde en el horizonte.

Aquí se muestra el túnel que constituye la única entrada al castillo. Tallado en la montaña, comunica con un puente de piedra que conecta dos paredes de roca. Al otro extremo del arco de piedra se levanta la puerta que conduce al interior de la fortaleza.







El interior de Kaer Trolde alberga espaciosas salas de piedra y salones de banquete de apariencia algo lóbrega bajo la tenue luz de las velas y antorchas. En consonancia con las costumbres locales, las paredes están decoradas con armas, escudos y tapices bordados que muestran animales fantásticos, monstruos y hazañas históricas.









Un tapiz de la sala del trono de Kaer Trolde muestra a guerreros luchando contra el gigante de hielo. Su estilo se inspira en un tapiz real del siglo XI, el tapiz de Bayeux, que ilustra las campañas de Guillermo el Conquistador por el dominio de Inglaterra.

SKELLIGE

La arquitectura de Skellige es totalmente diferente a la de las cabañas de madera de Velen y las casas de ladrillos de Novigrado. La piedra, un recurso abundante en las islas, es un elemento omnipresente en los edificios isleños. Hasta los más humildes moradores de Skellige construyen sus casas con piedra, aunque a menudo las fachadas son de madera y están decoradas con bajorrelieves tallados de animales o bestias mitológicas.

Intentamos que las aldeas de Skellige tuvieran un aspecto realista y funcional. Aquí se muestra parte del diseño de la aldea que se asienta en la base de Kaer Trolde. La vida diaria en ella está sujeta a una paz y un orden relativos. Las cabañas se esparcen a lo largo de una amplia carretera parcialmente pavimentada. El señorial edificio que alberga la posada es uno de los puntos de referencia de la villa. Un depósito de almacenamiento recoge el agua de los arroyos de montaña y la vierte en un abrevadero de caballos. El paisaje se completa con medidas para cargas de leña, aperos de labranza y estructuras de madera cubiertas de pescado puesto a secar.





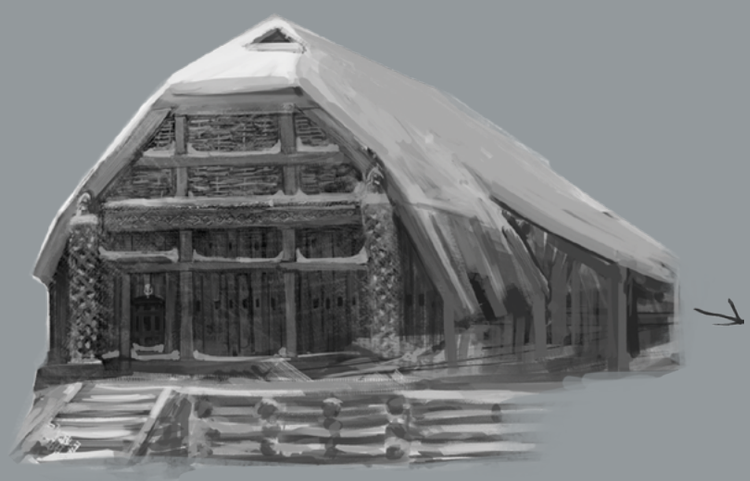








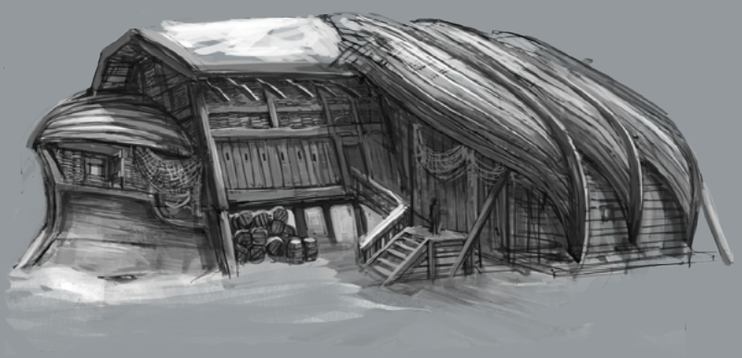


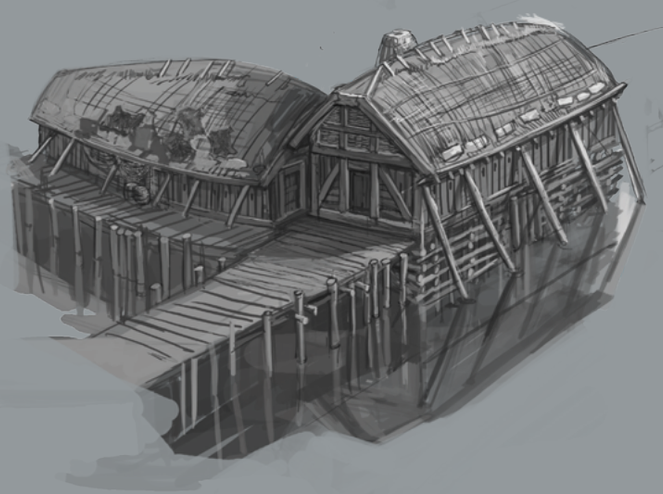


Las casas de Skellige están diseñadas para soportar el duro clima del archipiélago. Las familias numerosas (a menudo compuestas por más de una docena de miembros) habitan en cabañas rectangulares que pueden tener varias docenas de metros de longitud. Los tejados están cubiertos de paja o guijarros, materiales que proporcionan aislamiento contra el frío otoño y el invierno. Los empinados tejados apuntalados con gruesas vigas protegen los edificios de las acumulaciones de nieve, capaces de aplastar estructuras menos sólidas.

La chimenea es el elemento central de la habitación principal de cada casa, el punto en torno al cual se desarrolla la vida diaria. Las paredes suelen estar decoradas con trofeos de caza, tapices bordados a mano y armas de todo tipo.





















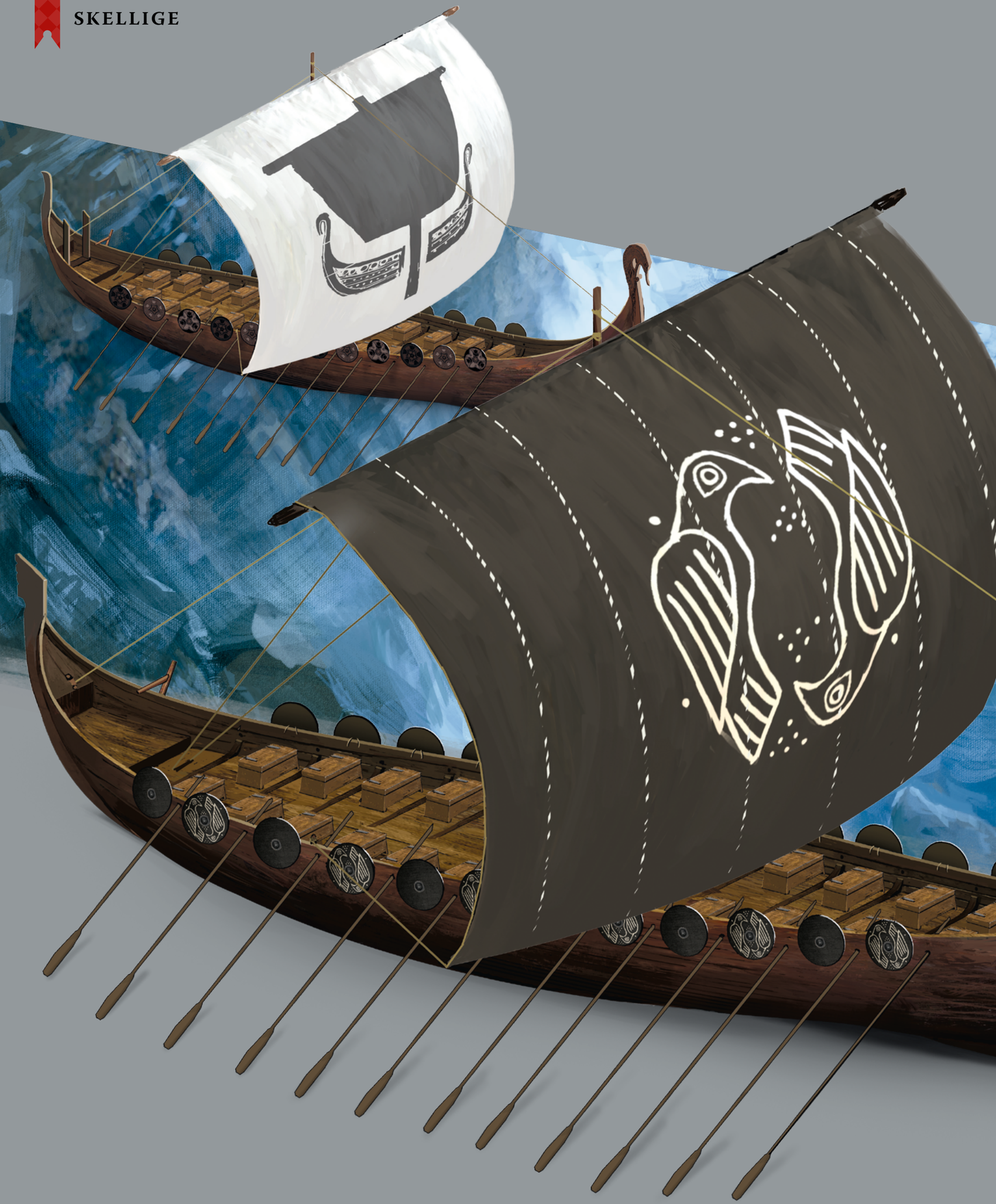


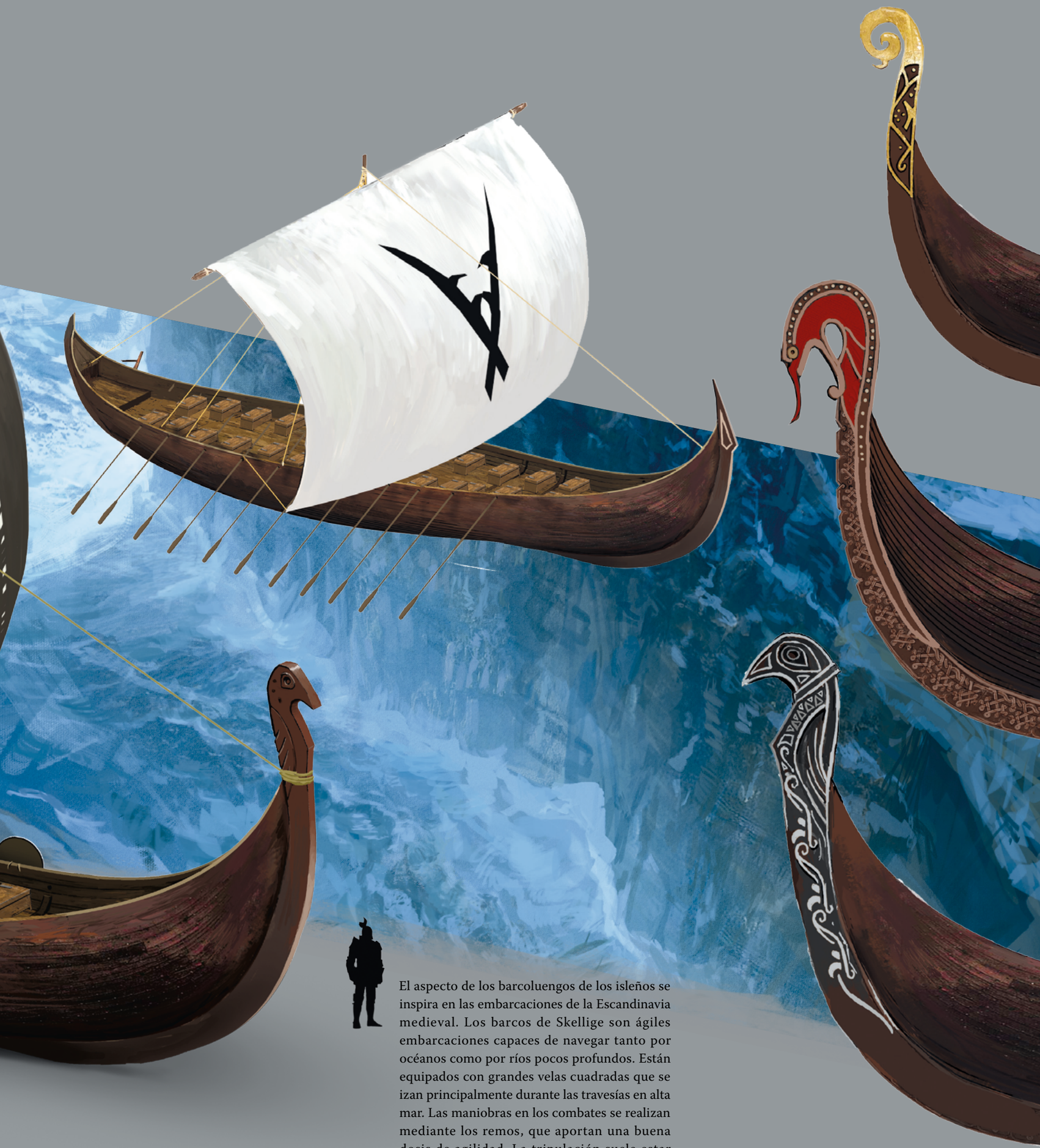




Los barcos forman parte integral del paisaje de Skellige. Son un medio de transporte fundamental en un archipiélago compuesto por docenas de islas, y también son esenciales para la pesca, las expediciones comerciales y los asaltos.
Todos los asentamientos de tamaño decente construyen sus propios barcos. Esta actividad se lleva a cabo en astilleros al aire libre situados cerca del mar. Los de mayor tamaño pueden producir hasta una docena o más de barcoluengos al año. Una vez terminados, los barcos se botan y se equipan con remos y velamen. Después, ya están listos para surcar los mares.







El aspecto de los barcoluengos de los isleños se inspira en las embarcaciones de la Escandinavia medieval. Los barcos de Skellige son ágiles embarcaciones capaces de navegar tanto por océanos como por ríos pocos profundos. Están equipados con grandes velas cuadradas que se izan principalmente durante las travesías en alta mar. Las maniobras en los combates se realizan mediante los remos, que aportan una buena dosis de agilidad. La tripulación suele estar formada por varias docenas de guerreros curtidos y ansiosos de botín.



"Algunos barcos descansaban con la quilla boca arriba. Otros estaban volcados, como si hubieran sido arrojados allí por una tempestad infernal. Unos pocos parecían surcar aún ese océano de roca: se mantenían erguidos, con sus mascarones de proa sobresaliendo con orgullo y sus mástiles derechos con restos del velamen ondeando en torno a ellos".

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
LA DAMA DEL LAGO



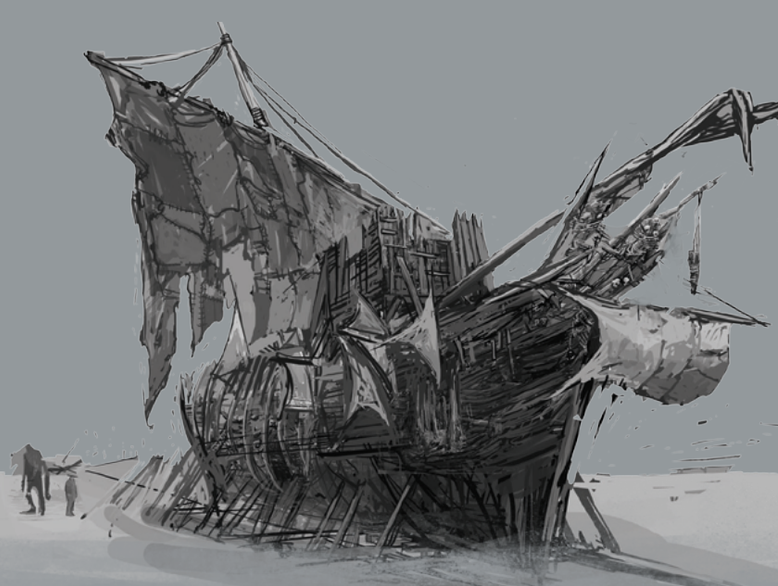


La siguiente ilustración y la captura de pantalla del juego muestran las zonas deshabitadas de Undvik, una isla recientemente devastada por el gigante de hielo. Allá adonde se mire, se observan restos del naufragio de barcoluengos y pequeñas embarcaciones. La playa está vacía, sin señales de vida aparte de las aves marinas que vuelan en círculos. El aire ligeramente surrealista de este lugar transmite un sentimiento de soledad y gelidez, acentuado por el mal tiempo y la gama de colores fríos.











Uno de los elementos más interesantes del paisaje de Undvik es el barco del gigante de hielo. Esta destartalada e inacabada estructura se cierne sobre los restos de otras embarcaciones más pequeñas, y resulta evidente que se ha construido a partir de fragmentos de otros barcos. Aunque la embarcación no tiene aspecto de poder navegar, su mera presencia realza la atmósfera irreal e inquietante de la solitaria isla. Los bosquejos de la parte inferior de la página muestran los diseños preliminares.











La guarida del gigante de hielo transmite también un sentimiento atroz. Este es el escenario del combate final entre Geralt y el colosal señor de Undvik.









El cataclismo mágico que devastó recientemente esta parte de Aard Skellig le ha dado un aspecto muy diferente al de las tierras circundantes. Árboles nudosos y retorcidos forman una extraña maraña de raíces, ramas y gruesos troncos. Toda la zona parece estar muerta: aves, bestias y personas hacen todo lo posible por evitar este lugar.

Nuestro objetivo era recrear los elementos que conforman un paisaje normal —árboles, arbustos, rocas— transformados a causa de la magia. Nuestros diseñadores conceptuales y de escenarios trabajaron conjuntamente para darle a este escenario una apariencia única, irreal e inquietante.

Los druidas son objeto de gran respeto y veneración en las islas Skellige, y su arboleda es un lugar especial para los isleños. Allí, bajo la sombra de un enorme y retorcido roble, se celebran ceremonias religiosas y asambleas que reúnen a los clanes de todos los rincones de Skellige.

Los druidas habitan cavernas rocosas y madrigueras subterráneas excavadas bajo las raíces de Geddyneith, el roble ancestral. Los sencillos aposentos carecen de cualquier tipo de comodidades, lo que no supone problema alguno para sus moradores, acostumbrados a la vida ascética.









Cada cámara contiene una pequeña chimenea, un lecho de paja y unos cuantos muebles sencillos. Del techo cuelgan manojos de hierbas y las paredes están cubiertas de pieles de animales puestas a secar. Un taller de herborista, repleto de utensilios alquímicos, libros y macetas, ocupa uno de los rincones. Los objetos desperdigados por la sala —cuencos, tazas y pequeñas herramientas— revelan que los moradores del lugar no conceden especial importancia al orden.





SKELLIGE

En las partes más remotas de Aard Skellig es posible encontrarse con las ruinas de un círculo de piedra y un altar dedicado a una antigua deidad, Svalblod. Su siniestro culto fue prohibido hace años a causa de sus sangrientas prácticas y crueles rituales, que horrorizaron incluso a los isleños, acostumbrados a la violencia. Hoy en día, son pocos los que recuerdan su existencia. A primera vista, el lugar parece tranquilo. El círculo yace abandonado y olvidado por completo. Hierbajos y pequeñas flores crecen entre las rocas. Muchos de los pilares, decorados con representaciones de las fauces abiertas de un oso, yacen rotos en el suelo. Solo después de un detenido examen se repara en los inquietantes detalles: manchas de sangre oscura en el altar, prueba de que alguien utilizó este lugar recientemente para su fin original.









"Bajo la superficie del agua podían verse con claridad unos enormes, angulosos y regulares bloques de mármol blanco, recubiertos de algas, moluscos y actinias, que ondulaban en el agua como flores al viento".

ANDRZEJ SAPKOWSKI, UN PEQUEÑO SACRIFICIO

Uno de los nuevos elementos que hemos introducido en esta entrega es la capacidad de nadar y explorar bajo el agua. Por este motivo, hemos llenado las aguas que rodean Skellige de interesantes lugares. Aldeas sumergidas, restos de naufragios, cuevas submarinas y tesoros perdidos aguardan al jugador en las profundidades del mar. Solo hace falta sumergirse para explorar un nuevo y vibrante mundo lleno de peligros. Las siguientes ilustraciones transmiten a la perfección las sensaciones que queríamos lograr



cuando diseñamos los escenarios submarinos. Las tonalidades verdes y cian de las aguas poco profundas reciben la luz que penetra la superficie. Se pueden ver con claridad los detalles del lecho marino, incluidas las corrientes de agua cálida expulsadas por los géiseres y las fuentes termales submarinas. A medida que se desciende, la luz de atenúa cada vez más. Allá donde el lecho marino cae de forma abrupta, el agua se oscurece y las profundidades adquieren un color azul oscuro y turbio.













Son pocos los que conocen el propósito original o incluso el nombre de la torre en ruinas que sobresale de la costa rocosa de Undvik. Su nombre es Tor Gvalch'ca, que en el Idioma Antiguo quiere decir "Torre del Halcón". Su ligera y delicada estructura y sus elevados y finos arcos revelan que el edificio no es obra de manos humanas. Al igual que sus torres gemelas descritas en los libros —Tor Lara, la Torre de la Gaviota, y Tor Zireael, la Torre de la Golondrina— Tor Gvalch'ca fue construida hace mucho tiempo por elfos.







CAPÍTULO IV

Los brujos

Geralt de Rivia, el Lobo Blanco, es sin duda el cazador de monstruos más famoso y unos de los miembros más experimentados de esa casta. Durante docenas de años, ha recorrido sin cesar el mundo exterminando monstruos y bestias que suponen una amenaza para las poblaciones humanas. Es un profesional en todos los aspectos, y sus servicios son requeridos tanto por humildes campesinos como por altivos reyes.

Aunque Geralt es uno de los últimos brujos vivos, otros miembros de la escuela del Lobo, entre los que se cuentan sus mejores amigos, aún recorren el continente. Su retiro invernal se encuentra en el castillo de Kaer Morhen. Este capítulo trata sobre esta última hornada de brujos de la escuela del Lobo: el protagonista principal de nuestra serie de juegos y sus camaradas más cercanos.



Geralt de Rivia

Geralt de Rivia es el protagonista principal de nuestros juegos y de la saga de libros que les sirvieron de inspiración. La apariencia del personaje, desarrollada en las entregas anteriores de nuestra trilogía, se ha convertido en una especie de icono, no solo para los fans de la serie, sino también para todos aquellos que sienten interés por el mundo del brujo. Durante el desarrollo del personaje en The Witcher 3: Wild Hunt, intentamos conservar todas sus características clásicas al mismo tiempo que mejorábamos su imagen y mostrábamos los cambios que el personaje había experimentado desde el inicio de la serie.



El primer paso en el proceso de desarrollo del personaje fue el diseño conceptual. Después de numerosos bosquejos, encontramos por fin una apariencia adecuada para Geralt. El dibujo aquí mostrado sirvió de base para el modelo final de su cabeza.

El metabolismo de los brujos ralentiza su envejecimiento y les permite vivir más tiempo que la gente normal. Lo mismo se aplica a Geralt, quien al comienzo de este capítulo de sus aventuras cuenta con alrededor de cien años de edad. Aunque su salud y su estado físico son inmejorables, quisimos evidenciar de alguna manera que tiene más edad de lo que a primera vista parece. Por eso decidimos darle un afeitado y mostrar algunas cicatrices y arrugas nuevas que le dan un aspecto de veterano curtido en incontables cacerías de monstruos.



Además de más de una docena de conjuntos de armaduras agrupados en tres categorías según su peso y relacionados con facciones específicas, los jugadores también dispondrán de tres conjuntos exclusivos de equipamiento para brujos. Nuestra idea era crear tres niveles de mejoras para estos conjuntos más allá de sus versiones básicas. Los objetos mejorados vienen con modificaciones especiales que se añaden al mejorar las habilidades y usar ingredientes raros, y que conceden al portador envidiables bonificaciones.

Nuestro objetivo era crear conjuntos de armaduras que no solo se ajustaran al estilo de juego preferido por el jugador, sino que también se diferenciasen unos de otros en su apariencia, al mismo tiempo que se adaptaban al personaje.







Detalles como los adornos de la empuñadura de una espada o los retoques realizados a la armadura aportan una apariencia especial al equipamiento del brujo.

El símbolo de la escuela del Lobo —la escuela de Geralt— es un amuleto de plata con forma de cabeza de lobo con las fauces abiertas. Vesemir, Eskel y Lambert llevan amuletos similares.
A medida que el mundo creció, diseñamos tres nuevos amuletos. Dos de ellos, el Grifo y el Gato, aparecen en uno de los libros del brujo en posesión de un cazador de recompensas llamado Leo Bonhart. Ciri le quitó ambos después de asesinarlo, y desde entonces lleva el símbolo de la escuela del Gato alrededor del cuello.

El diseño del amuleto de la escuela de la Víbora se creó para Letho y sus compañeros, Aucke y Serrit. Se desconoce si algún miembro de esta escuela sigue con vida.

















La introducción de una ballesta ligera para una mano en el arsenal del brujo fue una iniciativa innovadora y sin duda controvertida. En las novelas y entregas anteriores de la serie, Geralt jamás usa un arma a distancia. Sin embargo, en The Witcher 3, el jugador se enfrentará a monstruos acuáticos y aéreos. Ya que el entorno del brujo ha cambiado, es lógico que su equipamiento también lo haga. El resultado fue la incorporación de un arma que Geralt puede utilizar para luchar contra ciertas criaturas que quedan fuera del alcance de la espada.







"Los brujos aparecieron como siempre, de forma imprevista, como siempre, sin hacer ruido, como siempre, sin saber de dónde".

ANDRZEJ SAPKOWSKI, LA SANGRE DE LOS ELFOS

Los brujos compañeros de Geralt pertenecientes a la escuela del Lobo aparecen en numerosas ocasiones en *The Witcher 3: Wild Hunt*. Ya aparecieron en el prólogo del primer videojuego, pero desde entonces, el motor ha evolucionado enormemente, así que tuvimos que diseñar a los amigos de Geralt —Eskel y Lambert, así como a su profesor y mentor, Vesemir— desde el principio.

No obstante, quisimos mantener la continuidad, así que recurrimos a los viejos bocetos de los rostros de los brujos utilizados en el primer juego para diseñar los nuevos modelos. El resultado fue una nueva imagen para los tres compañeros de Geralt que conservaba aspectos fundamentales de su antigua apariencia.



Vesemir

Vesemir desempeña un papel fundamental en *The Witcher 3: Wild Hunt*. Es uno de los protagonistas del prólogo y también aparece más tarde, durante uno de los momentos culminantes del juego. Al retratarlo, quisimos enfatizar que es el brujo viviente más anciano, el único que sobrevivió al pogromo que diezmó a los brujos de la escuela del Lobo muchos años atrás.

Nadie sabe con exactitud la edad de Vesemir, pero es posible que sea más viejo que las mismísimas piedras de Kaer Morhen, entre las cuales ejerció una vez de instructor de esgrima. Su cabello canoso enmarca el rostro arrugado y curtido de un anciano, pero la yuxtaposición de esta imagen con su gastado equipamiento deja claro que se trata de un brujo veterano con habilidades superiores a las de muchos hombres más jóvenes.





Eskel

Eskel es de la misma quinta que Geralt, aunque al no haber perdido el color de sus cabellos a causa de las mutaciones, parece más joven que el protagonista. Descrito en los libros como un tranquilo y taciturno brujo, Eskel destaca más por su imagen que por su personalidad. Su rostro está desfigurado por una grotesca cicatriz —una marca de la hoja de su violenta y desequilibrada pupila: Deidre Ademeyn.

Al igual que Vesemir, diseñamos a Eskel basándonos en su apariencia en el primer juego, aunque añadimos otros muchos detalles nuevos, como una chaqueta personalizada de brujo.

Lambert

Lambert es el más joven de los brujos de la escuela del Lobo. Es conocido por su desagradable carácter y su afilada lengua, rasgos que lo diferencian de sus lacónicos y relativamente amistosos compañeros.

Al igual que con los demás brujos, tratamos de conservar los elementos característicos de Lambert que ya aparecían en el primer videojuego. Rasgos afilados, nariz aguileña, barba de varios días y labios delgados complementan su difícil personalidad. Su nueva vestimenta se diferencia de la de sus colegas de mayor edad en que está menos gastada, y todos sus elementos forman un elegante conjunto.



El carácter abierto del mundo del juego nos obligó a introducir mecanismos que permitieran desplazarse entre lugares lejanos de forma rápida. Esta necesidad fue la excusa perfecta para añadir un elemento clásico del género de fantasía: las monturas y los combates a caballo. Para ello, tuvimos que diseñar un modelo y un conjunto de comportamientos para el caballo, así como un arnés, una silla de montar, alforjas y otros pertrechos. Una vez creado todo esto, Geralt podría por fin recorrer a caballo los caminos y los peligrosos campos en busca de contratos.

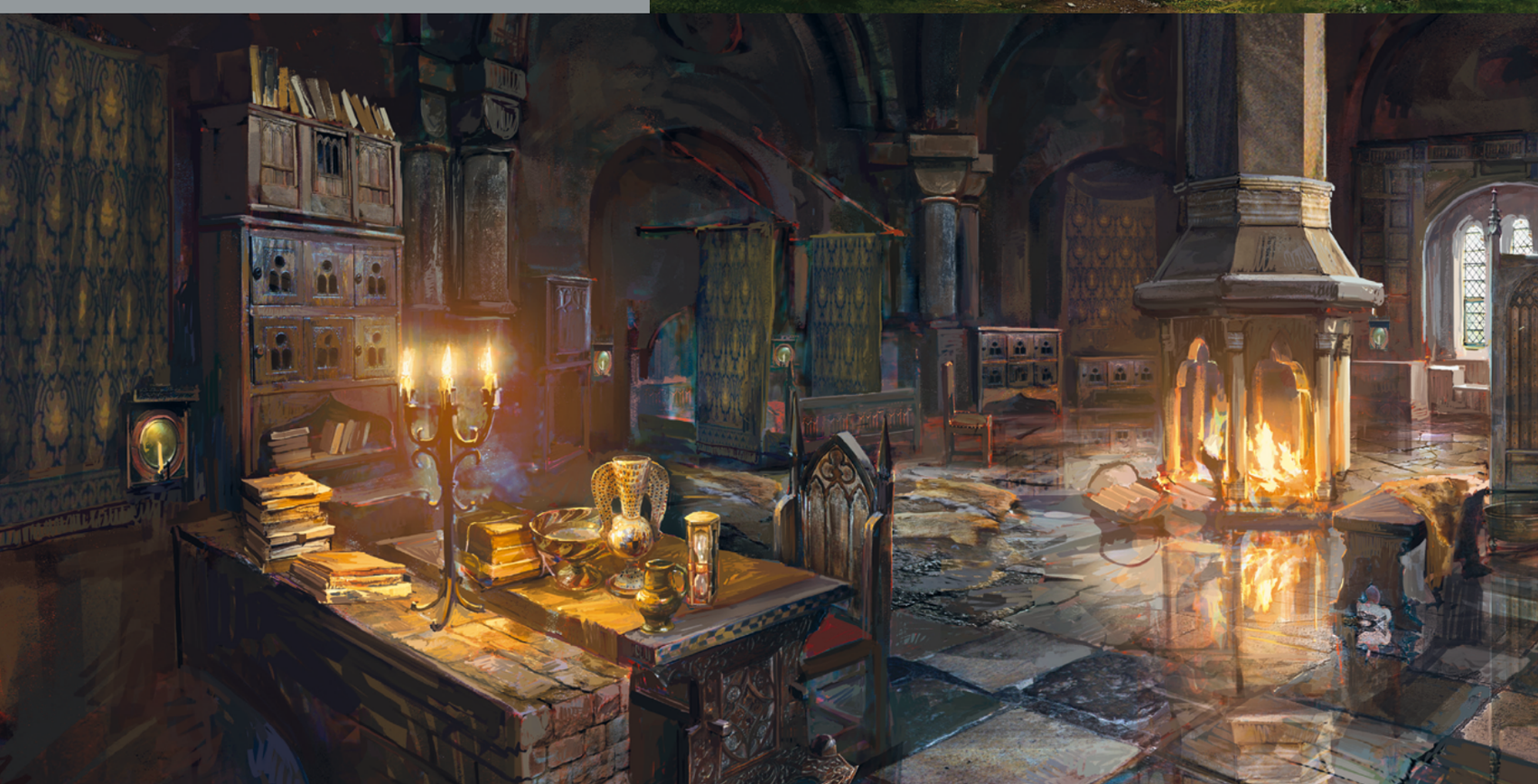


Para viajar entre las islas del archipiélago de Skellige, el brujo debía ser capaz de manejar pequeñas embarcaciones. Dejar que los jugadores se pusieran al timón era una gran forma de permitirles explorar el hermoso entorno de las islas a su aire.

"Atravesaron una nueva garganta, se encaramaron a una roma montaña. Desde allí se podían ver ya las ruinas de Kaer Morhen, pegadas a los riscos de piedra: el trapecio en parte derruido de las murallas, los restos de la barbacana y de la puerta, el rechoncho, embotado poste del donjón".

ANDRZEJ SAPKOWSKI, LA SANGRE DE LOS ELFOS









El diseño y el concepto básico de la fortaleza no han variado mucho desde el primer juego. Sigue siendo un castillo antiguo deteriorado por el paso del tiempo e integrado en los precipicios rocosos de las montañas que constituyen su hogar. Las murallas y torres muestran evidentes señales de destrucción. Algunas son el resultado de la batalla que acaeció allí un siglo y medio atrás, mientras que otras son obra del tiempo y los elementos. Malas hierbas e incluso árboles jóvenes crecen dentro de la fortaleza, prueba del paso de los años y de la actitud despreocupada de los actuales ocupantes. El interior del castillo tiene un aspecto ligeramente mejor: los aposentos de Kaer Morhen aún son una especie de refugio para los últimos brujos de la escuela del Lobo durante los inviernos.





CAPÍTULO V

Aliados y conocidos

Geralt se encuentra con una gran diversidad de personajes durante sus aventuras —hombres con riqueza e influencia, poderosas hechiceras, calculadores políticos y feroces caudillos guerreros, por nombrar a unos pocos. A pesar de que el albino cazador de monstruos sigue siendo el héroe indudable de *The Witcher 3*, el juego no sería lo mismo sin el elenco de pintorescos personajes principales y secundarios. Algunos han acompañado a Geralt desde la primera entrega, mientras que otros aparecen por primera vez en la tercera entrega de la serie. Sin embargo, todos están firmemente asentados en el colorido mundo del juego, y nuestro equipo de desarrollo ha cuidado hasta el más mínimo detalle de las historias de sus vidas y su aspecto.



"[...] que sea yo quien asuma la grata tarea de dar la bienvenida al castillo de Stygga a nuestra huésped, la doncella Cirilla de Cintra, hija de Pavetta, nieta de Calanthe, descendiente de la afamada Lara Dorren aep Shiadhal. Sed bienvenida. Acercaos, por favor".

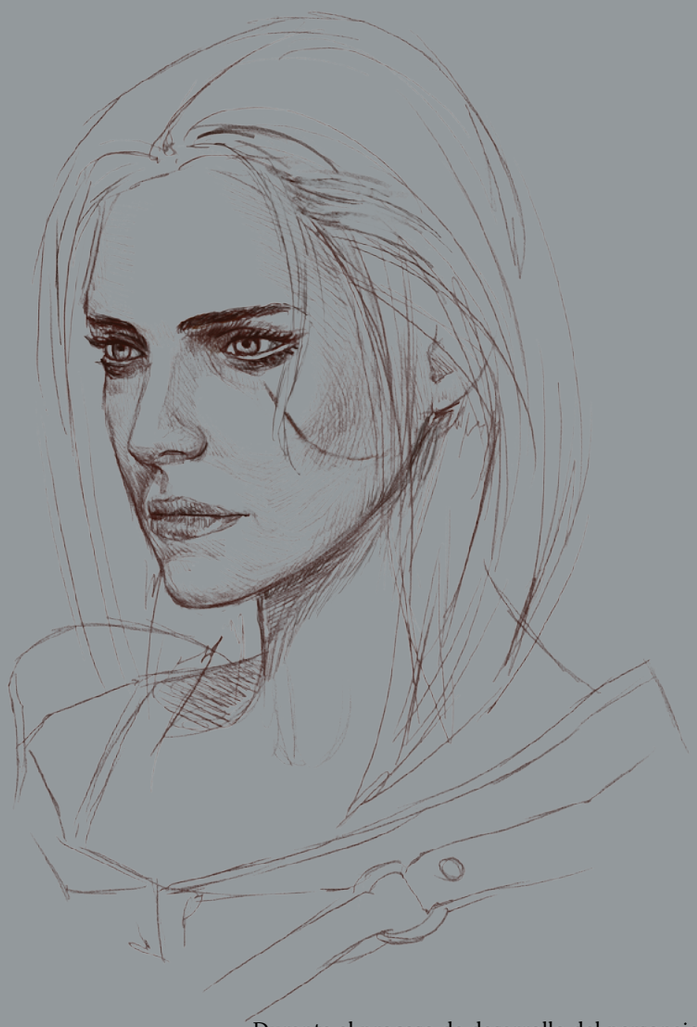
ANDRZEJ SAPKOWSKI,
LA DAMA DEL LAGO

Ciri

Ciri, o Cirilla Fiona Elen Riannon, es la heredera del reino de Cintra, un antiguo territorio independiente que es en la actualidad una provincia anexionada del Imperio Nilfgaardiano. Es también la heredera al trono de este imperio, ya que es la hija del emperador actual, Emhyr var Emreis. Antes de nacer, fue prometida a Geralt de Rivia mediante la antigua ley de la sorpresa, que vinculaba su destino al del brujo mediante poderosos lazos. Estos destinos entrelazados hicieron que Geralt le salvara la vida en muchas ocasiones y la considerara su pupila, hija adoptiva y protegida.

En los dos juegos anteriores se hace mención a Ciri, pero solo en esta entrega aparece en persona. Dotada de grandes y misteriosos talentos, es sin duda uno de los personajes más interesantes de *The Witcher 3: Wild Hunt.* Sus aventuras mientras es perseguida por Geralt y la cacería salvaje son el trasfondo de gran parte de la historia. En las novelas (que transcurren varios años antes de los eventos de los juegos), Cirilla era una adolescente con nociones elementales del estilo de lucha de los brujos. Sin embargo, en esta entrega es ya una joven mujer que maneja la espada mejor que muchos maestros y que utiliza sus poderes especiales con soltura.













Durante el proceso de desarrollo del personaje, hicimos muchos esbozos diferentes del rostro adulto de Ciri, incluidos varios bocetos de diferentes peinados. Intentamos que su imagen fuera lo más fiel posible a las descripciones que se hacen de ella en los libros. Además de su célebre cabello ceniciento, uno de los rasgos más característicos de Ciri es la cicatriz que le atraviesa la mejilla izquierda. Es una reliquia de una vieja herida que le infligió un agente imperial rebelde que conspiraba contra su padre, Emhyr.



La espada de Ciri comparte su nombre élfico, Zireael, que significa "la Golondrina". Aparece descrita en los libros como una obra maestra de la artesanía de los gnomos. Creamos una gran variedad de diseños diferentes. Uno de los rasgos definitorios de la Golondrina son los elaborados adornos calados de la hoja, que reducen su peso y aportan un mejor equilibrio.









Dibujamos un retrato de infancia de Cirilla para el juego. En él, la joven heredera al trono de Cintra posa junto al emblema de su reino: tres leones dorados contra un fondo de color azul celeste. Ciri nos mira con la expresión infeliz y resignada de una niña que no siente deseo alguno de posar enfundada en elegantes pero sin duda incómodos ropajes. Este cuadro fue una buena oportunidad de retratar el carácter testarudo y la naturaleza rebelde del personaje: rasgos que conserva en su madurez.



Desde el principio visualizamos el atuendo de Cirilla como un conjunto formado por elementos de diversos estilos. Este diseño a partir de retales refleja el tormentoso pasado de Ciri, igual que la ropa que llevaba cuando siendo una adolescente se escapó para unirse a una banda de jóvenes bandidos y maleantes. Diseñamos diferentes versiones de este conjunto y, tal como se puede observar, las primeras no difieren mucho del resultado final.

La sencilla camisa de lino de Ciri y su corpiño, pantalones y guantes de cuero ornamentado contrastan con su cinturón de plata rematado por piedras preciosas. Sus altas botas muestran claros signos de desgaste y revelan que lleva demasiado tiempo recorriendo los caminos. Completan su imagen una serie de accesorios: pequeñas bolsas atadas al cinturón y la daga del caballero —o "misericorde"— que cuelga sobre su costado.

Yennefer

La hechicera Yennefer de Vengerberg, antigua miembro de la Logia de Hechiceras, amada de Geralt y tutora y madre adoptiva de Ciri, es sin duda uno de los dos personajes femeninos clave de los libros y videojuegos de la saga.

Los libros proporcionaron a nuestros diseñadores una gran cantidad de detalles sobre la apariencia de Yennefer, desde su peinado, su figura, su estatura, el color de sus ojos y su pelo hasta pequeños matices como la forma de su rostro y su nariz. Tuvimos en cuenta todos estos rasgos a la hora de dibujar los bocetos y crear el modelo para este personaje.





"Esa estrella... —murmuró Ciri—. ¿De qué es? Esas piedrecitas se mueven y brillan muy raro".

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
LA SANGRE DE LOS ELFOS

En los libros se describe un detalle importante del atuendo de Yennefer: su famoso colgante de obsidiana en forma de estrella cuajada de diamantes que se mueve con pulsos de energía mágica. La hechicera lo lleva al cuello con una cinta de terciopelo negro, y es un amuleto personal que aumenta de forma considerable sus habilidades mágicas. Puesto que los libros no nos dan más detalles sobre su aspecto, desarrollamos muchos diseños diferentes de este importante accesorio.

La introducción del personaje de Yennefer trajo consigo la necesidad de diseñar su vestimenta partiendo de cero. Elegir la gama de colores fue sencillo, pues en las numerosas descripciones de los libros siempre aparece vestida con elegantes combinaciones de blanco y negro. Los libros también aportaban suficiente información para reconstruir el estilo general de la hechicera. Camisas blancas con adornos de encaje, abrigos largos negros, pantalones o medias de color negro y tacones altos: todos estos elementos sugieren una elegancia que favorece la figura de Yennefer, al tiempo que acentúan su personalidad independiente y tenaz. Este fue el punto de partida para la creación de varias versiones del traje de la hechicera con estilos diferentes. En la página contigua se puede ver el diseño final.







Durante sus viajes, Yennefer decidía en ocasiones ataviarse de forma más masculina, cambiando sus largos vestidos por cómodos pantalones de montar. Aunque no contamos con una descripción detallada de los mismos, nos atrevemos a afirmar que el equipaje de Yennefer mantenía un equilibrio entre funcionalidad y estética. Al igual que el resto del vestuario de la hechicera, este conjunto se mantiene fiel a los colores blanco y negro.



Triss Merigold

Triss Merigold es probablemente uno de los personajes secundarios más importantes de nuestra serie de videojuegos, ya que aparece y desempeña un papel clave en las tres entregas. Esta joven pero talentosa hechicera comparte una complicada historia con Geralt que abarca todo el espectro de emociones: desde una aventura amorosa ocasional hasta una profunda amistad de años.

Los principales rasgos físicos de Triss Merigold, como la forma de la cara, el peinado y el cuerpo, se basaron en su mayor parte en el modelo utilizado en la segunda entrega de la serie. Lo único que ha variado ha sido su atuendo: ahora es más elegante y acorde con el estilo imperante en Novigrado, la rica y estilosa ciudad en la que vive. No obstante, la ropa de Triss aún refleja sus propios gustos, incluida su pasión por los talles ajustados que realzan su fina cintura, un aspecto del que Triss se enorgullece enormemente en las novelas.



"No tengas reparos. —La hechicera sonrió—. No soy una salteadora de caminos ni una persona extraña. Me llamo Triss Merigold, voy a Kaer Morhen."

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
LA SANGRE DE LOS ELFOS



Durante la fase de diseño conceptual, creamos muchas versiones del vestuario de Triss con diferentes gamas de colores, detalles como ribetes o adornos y accesorios como abrigos, capuchas y capas. Las ilustraciones de esta página muestran los diseños de nuestros artistas.

"No vas a la moda. –El bardo torció el gesto y se quitó una pluma de pollo de la manga de su resplandeciente caftán de color azul flor de aciano, con mangas de bullón [...]".

ANDRZEJ SAPKOWSKI, "FUEGO ETERNO" DE LA ESPADA DEL DESTINO



Jaskier

Poeta de talla mundial, dandi y consumado donjuán —así podría definirse a Jaskier, el mejor amigo de Geralt. Al igual que Triss, este trovador algo melodramático y egocéntrico, pero a la vez entrañable, es uno de los personajes que nos ha acompañado desde el comienzo de la serie.

El elegante atuendo de Jaskier ha sido siempre uno de sus rasgos definitorios. Tiene sus propias preferencias en cuanto a estilo, pero es un ávido seguidor de las tendencias y adquiere con entusiasmo nuevos conjuntos para mantenerse a la última moda. Mientras trabajábamos en su última encarnación, tratamos de incorporar estos elementos a su atuendo.

En esta entrega, Jaskier se ha establecido en Novigrado y viste con el suntuoso estilo de moda en la ciudad, aunque sigue fiel a su color favorito, un tono color ciruela salpicado de elementos dorados. Ha cambiado su sombrero caído por una boina de burgués, aunque por supuesto le ha añadido su clásica pluma. La imagen del personaje sugiere que le va bien, aunque quizá solo trate de hacer que los demás piensen eso, algo más que probable cuando se trata de Jaskier.

A pesar de que Jaskier no ha abandonado su alocado estilo de vida, su día a día sí ha sufrido algunas alteraciones. Durante el diseño asumimos que tales alteraciones se verían reflejadas en su apariencia externa. El trovador viste ahora prendas mucho más fastuosas, al mismo tiempo que conserva el estilo único que ya tenía en los juegos anteriores. Tuvimos en cuenta este factor a la hora de crear su vestuario, y añadimos y sustituimos elementos individuales hasta dar con el resultado deseado.







Este retrato de Jaskier vestido como un cazador de monstruos tiene fines humorísticos y pone de relieve la tendencia del poeta a la pomposidad y las payasadas. Su exagerada pose heroica, la gigantesca espada, la capa carmesí que ondea al viento y la criatura parecida a un dragón que yace muerta a sus pies recuerdan a las representaciones de San Jorge.



Emhyr var Emreis

Emhyr var Emreis, Deithwen Addan yn Carn aep Morvudd o la Llama Blanca que Baila sobre los Túmulos de sus Enemigos es el emperador del Imperio Nilfgaardiano, un tenaz estratega y un consumado estadista. Durante casi dos décadas ha estado ideando todo tipo de conspiraciones para eliminar a sus enemigos y rivales políticos y allanar el camino para la conquista de nuevos territorios. Hasta la fecha, la única mención que se hacía de él en los juegos era como el cerebro del asesinato de los reyes del norte, un plan que ejecutó desde su lejana capital a través de diplomáticos y espías. En esta entrega por fin aparece en persona para jugar la última mano en su gran juego.

A la hora de diseñar la apariencia del emperador hicimos uso de las descripciones que de él se hacen en las novelas. Suele vestir de forma modesta, con un estilo más discreto que el de la mayoría de los cortesanos y aristócratas nilfgaardianos a su alrededor. Su ropa es predominantemente negra, salvo por las mangas de color rojo oscuro, aunque estas también poseen adornos de color negro. Lleva un sencillo collarín fabricado con piezas lisas de oro entrelazadas y un colgante con la forma del Gran Sol, el emblema del imperio.





"El Fuego Blanco que Baila sobre los Túmulos de sus Enemigos entró en la sala. [...] Su negro traje no se diferenciaba del traje de los cortesanos, excepción hecha de la falta de cuelo".

ANDRZEJ SAPKOWSKI, TIEMPO DE ODIO

Emhyr aparece descrito como una persona cuya mera presencia inspira respeto, y eso es algo que quisimos transmitir al diseñar su apariencia. Aunque elegante, el atuendo del emperador es bastante modesto y contrasta con lo que se esperaría del inmensamente rico y poderoso soberano de la mitad del mundo conocido. El collarín imperial de oro que se menciona arriba es, con excepción de algunos anillos, el único elemento decorativo de su atuendo.

Los detalles de este collarín imperial —llamado *torc'h* en el Idioma Antiguo— no aparecían en los libros. Solo se mencionaba que el emperador lo llevaba en las ceremonias oficiales. Su diseño final fue el resultado de una combinación de elementos inspirada en ejemplos históricos similares que también incluían cadenas y adornos de oro.

"Yo, querido Geralt, sé muchas cosas y sé hacer muchas cosas. Al fin y al cabo, esto lo señala mi título académico, como diríais vosotros, humanos. Al completo: Aen Saevherne". "Un Sabedor". "Exactamente.""

ANDRZEJ SAPKOWSKI, LA TORRE DE LA GOLONDRINA



Avallac'h

El elfo Avallac'h es una figura muy enigmática. El taciturno y reservado mago parece conocer muchos detalles sobre el destino de Ciri y su misterioso don, pero es reacio a compartir ese conocimiento con los demás, lo cual nos lleva a dudar de sus verdaderas intenciones. No obstante, podemos estar seguros de una cosa: como Aen Saevherne (que significa sabio), posee un enorme poder y unas capacidades muy superiores a las de cualquier hechicero humano.

Intentamos que el aspecto físico de Avallac'h concordase con sus habilidades y con el papel que desempeña en la historia. El misterioso aliado de Cirilla lleva una indumentaria de viaje funcional bien confeccionada del estilo favorecido por los miembros de su raza, los elfos Aen Elle. Lleva botas altas con cordones y suelas de cuero suave, un manto gris decorado con delicados motivos florales y capucha. Una bufanda le cubre los hombros, y en la cintura lleva un cinturón de cuero con una pequeña bolsa atada. El talle ligeramente asimétrico de su traje acentúa las diferencias de la moda élfica y aporta un toque de exotismo.



Crear una imagen para Avallac'h también implicaba desarrollar un concepto general de la moda de los Aen Elle. Tanto su indumentaria para la vida diaria como su vestimenta de viaje se diseñaron de forma que ofrecieran un gran contraste con el espectral y salvaje aspecto de la cacería salvaje. Los habitantes de Tir ná Lia prefieren las tenues y cálidas tonalidades de color pastel adornadas con sutiles bordados y apliques. Llevan largas túnicas sueltas que favorecen su esbelta figura. Todos estos aspectos se tuvieron en cuenta a la hora de diseñar la imagen de Avallac'h.



Perseguido por la cacería salvaje, Avallac'h se esfuerza por mantenerse en el anonimato. Para ello, oculta la mitad superior de su rostro con una máscara.



Uma

La misteriosa y deforme criatura conocida como Uma aparece en varias ocasiones durante la historia principal. El grado de deformidad de este ser hace que sea difícil determinar su raza. Una cosa está clara: no ha tenido una vida fácil. Para la mayoría de los que se topan con él durante el juego, Uma no es más que una monstruosidad, una atracción de circo y el objeto de innumerables burlas. A Uma esto no parece importarle. De hecho, su condición mental, si es que puede decirse que tenga una mente, parece estar tan deteriorada como su cuerpo.

La apariencia de Uma es el resultado de una maldición, y está diseñada para despertar una mezcla de lástima y repulsión. Su deforme cabeza, enclavada casi directamente sobre los hombros, está ligeramente ladeada, como si tuviera una constante expresión de sorpresa. Los delgados brazos de diferente longitud y las piernas torcidas apenas logran sostener el peso de su cuerpo cubierto de verrugas. Rematan el conjunto sucios harapos atados al cuerpo y una mezcolanza de objetos que cuelgan de ellos y que constituyen sus únicas posesiones personales.



Intentamos que la deformación producto de la maldición que transformó a Uma fuera lo más convincente posible. Los dibujos y bocetos conceptuales de la parte superior ilustran el proceso de creación de su imagen, empezando por esbozos en blanco y negro y terminando con varias versiones en color del personaje.



Dijkstra

Sigismund Dijkstra, un antiguo conde redaniano y jefe de las fuerzas especiales de ese reino, es actualmente el jefe del hampa de Novigrado. Debido al importante papel que desempeña en las novelas, nos inspiramos en sus descripciones a la hora de diseñar su imagen. Los libros lo describen como un espía que no cumple con los estereotipos asociados a su profesión. En vez de un individuo delgado con aspecto de rata y ojos oscuros que miran desde una capucha negra, es un hombre robusto de casi dos metros de alto que viste prendas vistosas y bajo cuyo rostro de somnoliento aspecto se esconde una mente astuta y emprendedora.

Voorhis

Morvran Voorhis es un verdadero nilfgaardiano, un título que solo se aplica a aquellos que han nacido en el corazón del Imperio. Este joven y prometedor oficial es el descendiente de una antigua familia imperial, y muchos ven en él a un posible candidato al trono imperial.

Voorhis viste a la manera nilfgaardiana, lo que significa que su gama de colores se reduce al negro y el dorado. Esta ilustración muestra un diseño preliminar del personaje que trataba de reflejar los principales rasgos de Morvran: orgullo, conciencia de su rango y de lo que este implica, y capacidad de desenvolverse con igual soltura en el campo de batalla y los salones de la corte.



Radovid

El actual monarca de Redania, Radovid V el Severo, es uno de los gobernantes más influyentes del norte. Calculador, vengativo y suspicaz hasta el extremo de la paranoia, Radovid gobierna su reino con puño de hierro, sofocando de forma sangrienta cualquier señal de disconformidad u oposición.

Radovid viste los colores típicos redanianos: rojo con toques blancos y dorados. El emblema real —un águila blanca sobre un fondo rojo— adorna el pecho del monarca. Temeroso de un intento de asesinato, Radovid lleva en todo momento una larga cota de malla bajo su túnica con la esperanza de que lo proteja en caso de apuñalamiento por la espalda. Por el mismo motivo, siempre lleva una sencilla daga colgada de su cinturón de caballero tachonado de plata que obedece a fines más funcionales que ornamentales.

Crach

Crach an Craite es el jarl de Ard Skellig, un intrépido capitán de barco y uno de los guerreros más fuertes de su pueblo. Este isleño de anchas espaldas y robusta complexión tiene alrededor de cuarenta años de edad, aunque su espesa barba y su arrugado rostro castigado por las inclemencias del tiempo le dan un aspecto más viejo.

Crach viste un resistente y funcional conjunto elaborado con lana gruesa y cuero. Una serie de adornos señalan su elevada posición social: anillos, un broche prendido en un grueso abrigo de piel, y una sencilla cinta de oro y plata en la frente. Aunque algunos continentales lo consideran un bárbaro, Crach es un astuto político que sopesa con cuidado todas sus decisiones, prefiriendo la prudencia a las decisiones impetuosas.





Cerys

El personaje de Cerys, la hija de Crach, se diseñó desde cero únicamente para el juego. Llamada Gavilana por algunos, esta valiente y tenaz joven se asemeja más a su padre por su actitud que por su apariencia física, puesto que también hace gala de una gran prudencia.

La vestimenta de Cerys combina prendas femeninas con accesorios de tipo militar. Un gambesón de lana con cuello de piel y hombreras de metal recubre una capa base compuesta por un vestido azul con bordados decorativos en las mangas. En torno a su cintura lleva un ancho cinturón de cuero similar al de su padre. La nota de color la añade una bufanda roja a cuadros, que simboliza su pertenencia al clan an Craite.

Hjalmar

Hjalmar an Craite, el hijo mayor de Crach, ilustra a la perfección el refrán "De tal palo, tal astilla", sobre todo en lo que respecta a su apariencia física. En este aspecto, es la antítesis de su hermana, pues ha heredado la robusta complexión de su padre, sus anchas facciones y su ferocidad. Por desgracia, no se puede decir que haya heredado cualidades como su prudencia y paciencia.

Hjalmar lleva el sencillo atavío de los guerreros de Skellige. Un simple vistazo revela que es un hombre que vive para el combate y que prefiere resolver los problemas mediante la fuerza bruta. Su maltratado rostro, que de joven le valió el apodo de "Caratorcida", es el resultado de una caída que sufrió patinando sobre el hielo mientras trataba de impresionar a cierta Cirilla, su compañera de juegos de la infancia.



El Barón Sanguinario

Phillip Strenger, más conocido en Velen como el Barón Sanguinario, es uno de los interesantes y ambiguos personajes con los que Geralt se topa durante su búsqueda de Ciri. Es un hombre bajo y fornido con una oscura barba con mechones canosos y el duro rostro de un bandido. Sin embargo, en realidad es un antiguo soldado temerio que se ha apoderado de Percha del Cuervo, el castillo de un señor local, y se ha nombrado soberano del mismo.

La vestimenta del barón es una mezcla personalizada de equipamiento militar —gastado gambesón, chaqueta tachonada, peto de metal y grebas— con vestiduras externas más caras y suntuosas que sin duda pertenecían al anterior señor de Percha del Cuervo. Completa el conjunto una bandolera, de la que cuelga una espada corta de caballero y una daga de bandido.



Tamara

Tamara, la hija del barón, es una joven fuerte e independiente cuyo carácter ha sido moldeado por una vida difícil y una infancia desgraciada. Su aspecto no concuerda del todo con la descripción que su padre hace de ella a Geralt, pues él la ve como su adorable pequeña. Tras escapar de casa, Tamara recurrió a la fe y decidió unirse a los cazadores de brujas, un grupo militante de fanáticos del Fuego Eterno.

El vestuario de Tamara está formado por un gambesón acolchado de lana con piezas metálicas de armadura que le protegen los hombros, codos, muslos y rodillas. Un ancho cinturón de cuero ofrece protección adicional en el abdomen, mientras que dos correas más finas y paralelas le permiten llevar colgadas bolsas y fundas para guardar órdenes de arresto y documentos que la identifican como cazadora de brujas.





CAPÍTULO VI

Habitantes de un mundo vivo

Los ciudadanos del continente y las islas Skellige no solo incluyen a los ricos y poderosos. La mayoría de los ciudadanos de las grandes y pequeñas ciudades, así como de las aldeas, son gente común que trata de vivir una vida normal y honrada. Trabajan, comercian, aman, odian, pelean, se preocupan y juegan. Por supuesto, muchos rehúyen el trabajo duro y tratan de aprovecharse de la debilidad, inocencia, docilidad o falta de atención de otros para enriquecerse de forma deshonesta. Otros muchos no dudan en recurrir a la violencia y hacer uso de la fuerza para apropiarse de las cosas de los demás o propagar sus propias creencias, normas, autoridad o religión. Y, por último, hay quienes hacen uso de las armas para defender sus hogares, sus vidas o su libertad.

Los conflictos, problemas y alegrías de todas estas personas (y las que no lo son: elfos, medianos y enanos) aportan profundidad al mundo del juego. Por ese motivo, nos esforzamos al máximo por hacer que hasta el más insignificante de los personajes tuviera una personalidad lo más diferenciada posible.

Habitantes de Novigrado

La ciudad de Novigrado está habitada por un conjunto de residentes permanentes y visitantes de lo más pintoresco. Los que más destacan entre la multitud de vecinos, tenderos y artesanos son aquellos que practican las profesiones más dudosas. En estas páginas encontraréis algunos de las ilustraciones que hicimos durante el diseño de los maestros de estos oficios: desde los temidos y odiados cazadores de brujas hasta las cortesanas, los bandidos, matones y rateros, pasando por los mendigos.





Habitantes de Skellige

Además de los guerreros de cada uno de los diversos clanes, también creamos modelos para las mujeres isleñas. Su ropa se inspira en los vestidos de la temprana Edad Media en el norte de Europa. En esta página se incluyen también bocetos que muestran a bandidos y piratas isleños, así como a los vildkarls: berserkers que viven en las salvajes y deshabitadas tierras altas de las islas.







Los habitantes de Skellige se dividen en seis clanes, cada uno de los cuales ocupa una de las grandes islas del archipiélago. Cada clan de Skellige tiene un color que lo define como un grupo diferenciado unido por lazos familiares y tradiciones ancestrales. Estos colores también permiten a los guerreros identificarse en el campo de batalla.







Tierra de Nadie

En los despoblados páramos de Tierra de Nadie es frecuente encontrarse con hombres armados de toda clase: mercenarios, soldados de las disueltas legiones temerias, maleantes y bandidos comunes. Queríamos que estos personajes se diferenciaran unos de otros, al tiempo que seguían siendo fieles al estilo y la atmósfera del mundo del brujo, es decir, que usaran armaduras, armas y atuendos medievales auténticos. Seguimos la misma pauta a la hora de diseñar al pueblo llano de Velen.





Nilfgaardianos

Los nilfgaardianos que ocupan Velen conforman un grupo independiente diferenciado. La mayoría son soldados que invadieron ese territorio pocos meses antes y que, tras una victoriosa campaña, lo han reclamado para el Imperio. La entrega anterior incluía a guardias nilfgaardianos cubiertos de acero y protegidos por yelmos decorados con plumas negras, pero en esta entrega queríamos mostrar tropas nilfgaardianas de menor rango. La máquina de guerra del Imperio es colosal y los soldados que la integran proceden de provincias, reinos vasallos y ducados con distintas culturas. Un ejemplo de esto son los bocetos que muestran diferentes diseños para las brigadas de caballería nilfgaardianas: desde jinetes de caballería ligera hasta lanceros pesados a lomos de caballos de guerra con armadura.







CAPÍTULO VII

La cacería salvaje

La misteriosa cacería salvaje es desde hace siglos una pesadilla para el mundo del brujo. Los pocos que la han visto de cerca y que han vivido para contarlo describen una terrorífica cabalgata de espectros y guerreros no muertos que atraviesa el cielo nocturno. Vestidos con espectrales armaduras de caballería, los jinetes cabalgan sobre monturas tan monstruosas y aterradoras como ellos mismos. Una sonrisa esquelética asoma bajo sus yelmos, y en las cuencas de sus ojos arde un fuego gélido.

La cabalgata aparece de la nada, siendo el único presagio de su llegada un frío cortante. Las víctimas más frecuentes de esta monstruosa compañía son ciudades y aldeas aisladas. Aquellos que no logran escapar a tiempo mueren o desaparecen sin dejar rastro.

Hace mucho que la cacería salvaje sigue de cerca al brujo y sus seres queridos. Raptó a Yennefer y ha perseguido a Ciri en numerosas ocasiones por todo tipo de escenarios. Ahora ha llegado la hora de la confrontación final, en la que Geralt tendrá que enfrentarse al rey de la cacería y sus secuaces en combate abierto.

"A la cabeza de la cabalgata galopa el Rey Perseguidor. Un oxidado yelmo se columpia sobre el rostro cadavérico, atravesado por los agujeros de las órbitas [...]".

ANDRZEJ SAPKOWSKI, TIEMPO DE ODIO

Eredin

Eredin Bréacc Glas, rey de la cacería salvaje, es el enemigo definitivo de Geralt en *The Witcher 3* y el adversario más temible al que el brujo jamás se ha enfrentado. Este implacable, calculador y ambicioso guerrero no se detendrá ante nada con tal de lograr su objetivo: capturar a Ciri.

Eredin lidera a los jinetes de la cacería desde hace decenas o incluso cientos de años. Para infundir más terror, lleva una armadura que le da el aspecto de ser una aparición fantasmal. Partes de ella están pintadas de rojo y moldeadas de forma que parezca que su cuerpo ha sido despellejado. Rematan la armadura un yelmo con forma de cráneo forjado con acero negro, pesados brazales y grebas con pinchos, y un peto enrejado con forma de caja torácica. Galopando sobre su montura con la espada alzada, Eredin es la personificación de la peor pesadilla de cualquier mortal.









Son muy pocos los que lo saben, pero bajo la espectral armadura del rey de la cacería salvaje se oculta un hombre de carne y hueso. En realidad, los jinetes de la cacería salvaje no son espectros, sino guerreros de los Aen Elle, los Alder, parientes lejanos de los Aen Seidhe, los elfos que habitan el mundo donde transcurre nuestra historia.

Bajo el yelmo del rey se oculta el rostro de Eredin, soberano y general de los Aen Elle. Su cara es delgada y atractiva, aunque posee una expresión de fría crueldad. Ojos oscuros y profundos, facciones aristocráticas, tez pálida y labios delgados que esbozan una leve mueca completan la apariencia del antagonista del brujo.
Las ilustraciones de la derecha muestran diferentes versiones del yelmo del rey de la cacería salvaje.

LA CACERÍA SALVAJE

"La pesadillesca cabalgata gira, se dirige directamente hacia ella. Los cascos de los fantasmales caballos atraviesan las luces de los fuegos fatuos que flotan sobre el pantano. [...] El Rey Perseguidor espolea al esqueleto que es su montura, rompe en una loca y espantosa risa".

ANDRZEJ SAPKOWSKI, TIEMPO DE ODIO



Las novelas describen a los guerreros de la cacería salvaje como una horda de terroríficos jinetes a lomos de monturas no menos aterradoras. Como los elfos que cabalgan sobre ellos, los caballos deben su apariencia fantasmal a las armaduras forjadas para darles un aspecto fantasmagórico. Las ilustraciones de esta página muestran una de las primeras versiones del rey de la cacería salvaje a lomos de su corcel acorazado. El diseño de la armadura se inspira hasta cierto punto en los ejemplos históricos de accesorios protectores para caballos llamados bardas.







En el mundo de los Aen Elle, Eredin Bréacc Glas lideró una vez una unidad de caballería de élite conocida como Dearg Ruadhri, que significa "jinetes rojos" en el Idioma Antiguo. Esta unidad formó el núcleo inicial de la cacería salvaje, una formación de élite capaz de moverse entre los mundos. Se desconoce el número inicial de Dearg Ruadhri, pero podemos suponer que sus filas crecieron de forma espectacular después de que Eredin subiera al trono tras la muerte de su predecesor, el rey Auberon. Geralt tendrá que enfrentarse en numerosas ocasiones a estos experimentados guerreros Aen Elle durante el transcurso de esta aventura.

Los guerreros de la cacería salvaje van ataviados de forma similar a su líder: armadura pesada con adornos en forma de cráneos y osamentas que les dan un aspecto fantasmal. La armadura se adapta al estilo de la que usa la gente de la región que invaden. De ese modo, sus víctimas los toman por guerreros caídos, lo cual infunde más terror y oculta sus verdaderas identidades. A pesar de que cada Dearg Ruadhri es un experto guerrero mejor adiestrado que cualquier soldado de élite de Nilfgaard o de los Reinos del Norte, este elemento extra de "guerra psicológica" inclina la balanza aún más a favor de los Aen Elle.



Imlerith

Imlerith, uno de los comandantes de la cacería salvaje, es la mano derecha de Eredin y su más ferviente seguidor. Este poderoso y cruel guerrero es un veterano de muchas de las guerras de conquista que los Aen Elle han librado contra otros mundos a lo largo de los siglos. Imlerith prefiere la confrontación física y los combates directos donde el entrenamiento, la rapidez y la fuerza deciden quién vive y quién muere.

La armadura de Imlerith está cubierta de muescas, recuerdos de las miles de batallas que ha librado. Sus altos y pesados brazales le protegen el cuello, los hombros y la cabeza. Al igual que los otros guerreros de la cacería, lleva el pecho protegido por un peto reforzado y forjado al estilo de una caja torácica. Manoplas de acero y brazaletes segmentados protegen sus manos y antebrazos, mientras que los muslos, rodillas y espinillas también están cubiertos por piezas de armadura. La combinación del conjunto hace que este aterrador Aen Elle sea invulnerable a la mayoría de los golpes.



Caranthir

Caranthir es el segundo teniente de más confianza de Eredin. Sus capacidades especiales han hecho de él un oficial clave de la cacería salvaje y el responsable de guiar sus expediciones a través de las extensiones de tiempo y espacio que separan el mundo de los Aen Elle del resto.

Su mera apariencia —abrigo de piel gris, yelmo con elegantes remates, vara de acero coronada por una esfera de la que emana energía mágica— hace que Caranthir destaque por encima de los otros guerreros de la cacería salvaje. También sobresale por sus habilidades, ya que es un poderoso mago que en combate recurre ante todo a sus hechizos y poderes sobrenaturales. Puede que no resulte tan peligroso como Imlerith en un combate directo, pero sabe manejar su vara de acero con letal velocidad y agilidad —algo que sus rivales podrán comprobar en sus propias carnes durante *The Witcher 3*.





La leyenda de Skellige habla de un fantasmagórico barco llamado Naglfar que transporta espectros y demonios de la vil tierra de Mörhogg. Aunque el mito no lo relaciona con la cacería salvaje, las similitudes nos llamaron la atención lo suficiente como para decidirnos a convertir el Naglfar en el barco de Eredin en nuestra historia, la embarcación que llevará a sus guerreros a la batalla final.







Hicimos muchos bocetos del Naglfar. Los primeros daban por hecho que el barco podía volar. Sin embargo, al final se impusieron los conceptos más discretos que se ajustaban mejor al carácter terrenal del universo del brujo. La ilustración superior muestra la versión final del Naglfar, el espectral barco de la igualmente espectral cacería.

LA CACERÍA SALVAJE

La cacería salvaje también cuenta entre sus filas con secuaces de menor rango: los sabuesos que acompañan a los guerreros en la batalla. “Sabueso” es un nombre poco apropiado, ya que no son perros normales, sino extrañas bestias con cuatro patas nacidas en algún innombrable lugar más allá de nuestro mundo. Quisimos darles a estos monstruos el aspecto más extraño posible. En los dibujos de la parte inferior se muestran los primeros diseños de los sabuesos, mientras que la ilustración de la derecha muestra la versión final.

A primera vista, la semejanza entre estos sabuesos y los perros es casi inexistente. Tienen el hocico achatado, y el corto cuello hace que la cabeza descanse casi directamente sobre los hombros. Estos monstruos poseen cuatro patas muy separadas y unas pezuñas con garras afiladas. Sus grotescos cuerpos están cubiertos por una dura y tosca armadura. Los sabuesos de la cacería son crueles criaturas que obedecen todas las órdenes de sus amos y que matan con brutal eficacia.













CAPÍTULO VIII

Monstruos

Desde las lóbregas ciénagas hasta los despoblados páramos de Velen, pasando por las bulliciosas callejas y canales de Novigrado y los ventosos valles y colinas de Skellige, los monstruos son un elemento omnipresente en el mundo del juego, una amenaza muy real que acecha a todos y cada uno de sus habitantes. La existencia de estas criaturas, producto de la Conjunción de las Esferas, dio origen a la profesión de brujo. Los servicios de los profesionales de este gremio eran muy solicitados, ya que incluso los soldados más disciplinados y mejor adiestrados tenían pocas oportunidades en un combate directo contra las bestias más agresivas, traicioneras o de mayor tamaño. En las siguientes páginas os mostramos algunas de las criaturas que conforman el extenso bestiario del universo del brujo.



Las moiras

Las moiras de Velen no aparecían en las novelas, pero aportan un toque que encaja a la perfección en un mundo lleno de monstruos y otros elementos inspirados en el folclore europeo. Las tres hermanas no son humanas, sino criaturas de una degenerada raza de humanoides de origen incierto incluso para los eruditos y brujos. Cada una de ellas tiene una función y unas habilidades únicas. La mayor de las hermanas, Susurradora, puede oír todo lo que ocurre en las ciénagas de Velen gracias a los orejas humanas cortadas que cuelgan de los árboles y que imbuye de magia. Guisadora prepara brebajes mágicos, mientras que la menor de las moiras, Tejedora, fabrica fetiches mágicos con cabello humano.



Demonibestias

Al igual que muchas criaturas del universo del brujo, las demonibestias están inspiradas en criaturas que aparecen en las leyendas eslavas, en este caso los amorfos espíritus malignos conocidos como biesy. La demonibestia que diseñamos supone un peligro más concreto e inmediato, por no mencionar un serio desafío incluso para los cazadores de monstruos experimentados como Geralt de Rivia.





Gigante de hielo

El diseño del gigante de hielo se inspira en las criaturas descritas en los antiguos mitos y sagas de Escandinavia. Es probablemente el último representante de su raza en el mundo del brujo, el único superviviente de una especie que miles de años atrás abundaba en las regiones frías del continente y las islas Skellige. Esta feroz y primitiva criatura, responsable del éxodo de los habitantes de Undvik, es una antiquísima reliquia de un tiempo pasado.

El atuendo del gigante de hielo, hecho con restos de cuero, velas, aparejos, escudos rotos y huesos de animales, parece una parodia del vestuario humano, y su cuerpo está decorado con primitivos dibujos. El boceto en blanco y negro muestra la primera versión de esta criatura, y en él aparece una arpía posada en su antebrazo.

Doncella de la peste

La doncella de la peste, un espíritu que encarna la enfermedad y la pestilencia, también tiene su origen en el folclore europeo. En esas leyendas se suele describir como una mujer de una palidez cadavérica vestida con un sencillo atuendo de campesina que recorre las aldeas y ciudades asoladas por la peste dejando las calles llenas de cadáveres a su paso. El diseño conceptual que creamos muestra a la doncella de la peste en su aspecto más real y espeluznante. Su carne putrefacta y llena de gusanos está cubierta por una mortaja harapienta envuelta en miasma y vapores nauseabundos. Bajo ella asoman una docena de ratas portadoras de la peste.



Los cuerpos inmateriales de estas apariciones recuerdan a cadáveres de mujeres disecadas y ataviadas con los raídos restos de los vestidos que llevaban en vida. Las damas del mediodía llevan coronas de flores marchitas en la cabeza, mientras que en sus manos sostienen una hoz, símbolos que las relacionan con la vida rural. Las apariciones nocturnas llevan ropa oscura y sostienen faroles que usan para confundir a los viajeros que se apresuran de noche de vuelta a casa por los caminos rurales.

Damas del mediodía y apariciones nocturnas

Extraídas de la mitología eslava, estas apariciones femeninas solo están activas en determinados momentos del día. Su nacimiento suele deberse a alguna terrible tragedia amorosa. Las mujeres que son víctimas de semejantes tragedias se convierten —en función de la hora del día en que mueran— en damas del mediodía o apariciones nocturnas impulsadas por el dolor, el anhelo o sed de venganza que las atormenta y que causa su maldición. Solo se encuentran en las zonas rurales, preferiblemente en prados, campos de cultivo, huertos y cruces de caminos. Los granjeros y los viajeros son sus principales víctimas.

Criañas

Las criañas, otra criatura sacada de la mitología eslava, no son monstruos, al menos no en el sentido despectivo de la palabra. Las criañas de los mitos eran espíritus guardianes que cuidaban de las granjas y las viviendas proporcionando buena suerte a cambio de pequeñas ofrendas de alimentos y bebida por parte de los granjeros. Ya que no nos ha llegado ninguna descripción de estos seres, nuestros diseñadores tuvieron libertad para inventarse su apariencia. Las criañas del mundo del brujo tienen el aspecto de niños de rostro serio y arrugado, así como grandes e inquietantes ojos. Descalzos y cubiertos de barro, visten sencillos harapos desechados. Aunque a primera vista parezcan amenazadores, una vez se los conoce más a fondo pueden llegar a resultar bastante agradables e incluso serviciales a su manera, lo que los diferencia del resto de las peligrosas criaturas que aquí se describen.







Malogrados

Los malogrados son seres malditos originados a partir de los fetos desechados o los niños nacidos muertos que no recibieron sepultura. Solo atacan a las mujeres encintas. Para ello, se cuelan en los dormitorios por la noche y absorben su energía vital y las debilitan hasta el punto de poder beberse su sangre directamente.

Los malogrados tienen el aspecto de macabros fetos deformados. Caminan sobre unas piernas torcidas y tambaleantes y están envueltos en su propio cordón umbilical. De acuerdo con la descripción que se hace de ellos en el folclore eslavo, poseen dos filas de dientes, característica que comparten con las estriges, que también proceden de los niños muertos de forma trágica. Al igual que estas, los malogrados pueden ser curados de la maldición que los aqueja, tras lo cual se convierten en espíritus guardianes del hogar llamados domésticos.

Brujas del agua

Estos humanoides deformes habitan en ciénagas, pantanos y humedales, además en las orillas de ríos y lagos. Su aspecto recuerda a gigantescas y jorobadas moiras con largas manos ganchudas, ubres caídas, pelo enmarañado y una boca abierta llena de amarillentos dientes torcidos. Acechan a los viajeros y pescadores solitarios, y entran a hurtadillas en los asentamientos humanos de noche para secuestrar a los incautos.

Las brujas del agua (*baby wodne* en polaco) aparecen retratadas en las leyendas del este de Europa como criaturas inofensivas que espían a los jóvenes bañistas. Nosotros preferimos inspirarnos en los relatos de criaturas como las infames Baba Jaga o Baba Drasznica: monstruosas ancianas que se alimentan de carne humana.

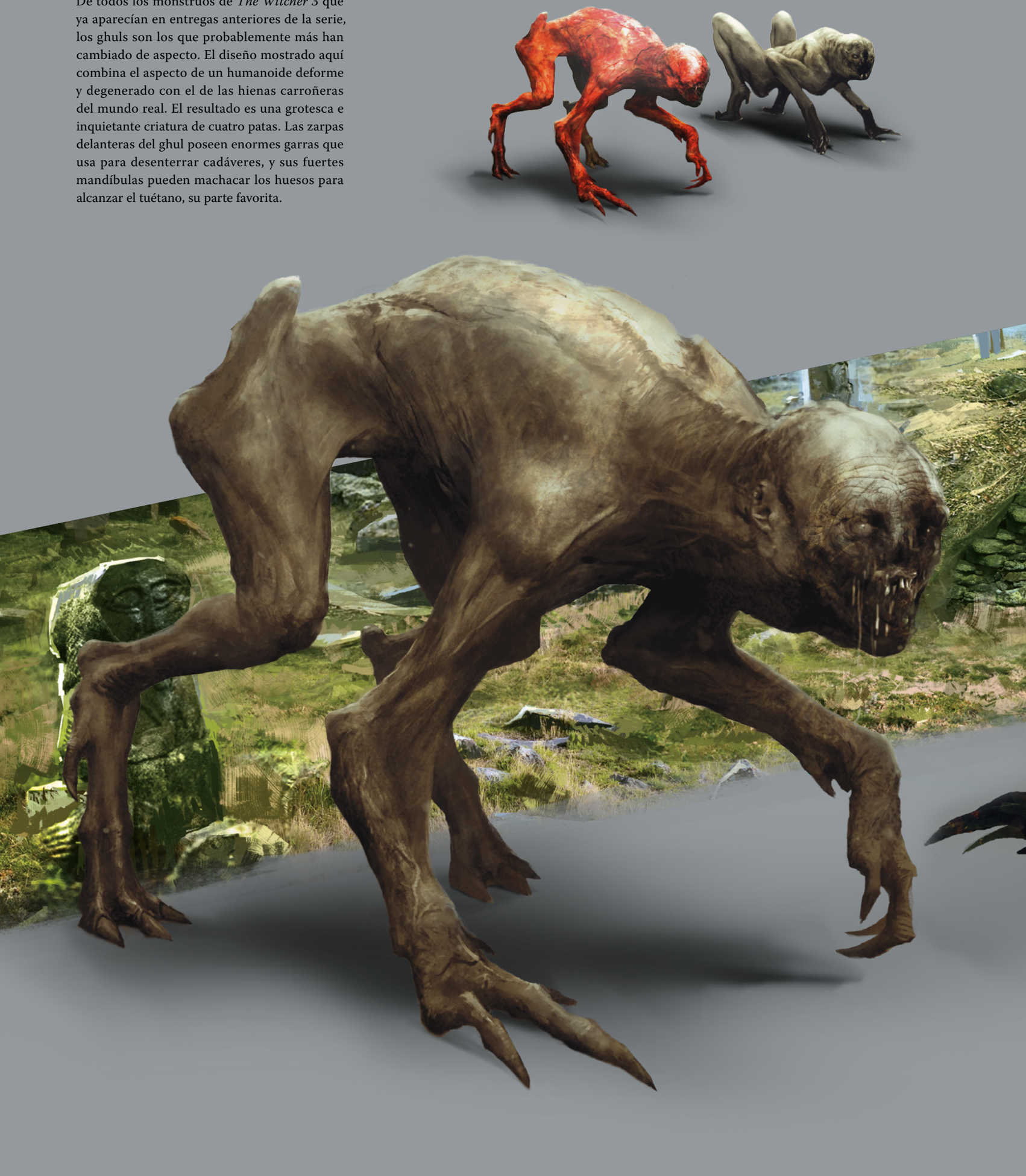


Boiras

Considerados parte de la familia de los necrófagos, los boiras son criaturas expertas en el arte del engaño que acechan en las regiones despobladas y salvajes. Capaces de controlar la niebla, imitar la voz humana y emitir una luz pálida, atraen a los viajeros incautos hacia la espesura, las ciénagas o hasta el borde de precipicios, alimentándose de los cuerpos tras su muerte. Los boiras solo se mencionan de pasada en los libros, por lo que nuestros diseñadores tuvieron una gran libertad a la hora de crear su imagen. Hicimos muchos bocetos diferentes de ellos, pero al final elegimos el que se muestra en la ilustración de esta página.

Ghuls

De todos los monstruos de *The Witcher 3* que ya aparecían en entregas anteriores de la serie, los ghuls son los que probablemente más han cambiado de aspecto. El diseño mostrado aquí combina el aspecto de un humanoide deforme y degenerado con el de las hienas carroñeras del mundo real. El resultado es una grotesca e inquietante criatura de cuatro patas. Las zarpas delanteras del ghul poseen enormes garras que usa para desenterrar cadáveres, y sus fuertes mandíbulas pueden machacar los huesos para alcanzar el tuétano, su parte favorita.



Alghuls

Los alghuls son una subespecie más grande, fuerte y agresiva que el ghul que comparte la mayoría de los rasgos de su primo. Mientras que el rostro del ghul conserva algún rasgo de humanidad, el alghul apenas tiene parecido con los humanos. Sus patas están muy separadas unas de otras para soportar el peso de su voluminoso cuerpo, y la cabeza está rematada por dos protuberancias óseas que los protege de los golpes y que usan para desenterrar la tierra que cubre los sabrosos cadáveres.



Osos

No todos los peligros que acechan a los viajeros que se aventuran en tierras remotas tienen forma de monstruo o creación mágica. Los depredadores normales también habitan los bosques y regiones montañosas, y pueden ser tan peligrosos como los ghuls o las demonibestias cuando tienen hambre o se los provoca.

Un ejemplo de ello son los osos que aparecen en The Witcher 3. Nuestros diseñadores trataron de enfatizar la fuerza y el peso de este animal, así como sus potentes y afiladas garras y su chato hocico.





Leshens

Los leshens son otros de los monstruos que se mencionan de pasada en la saga del brujo, pero que tienen su origen en la mitología y las leyendas folclóricas del centro y el este de Europa. Descritos como misteriosos seres de forma cambiante capaces de controlar el bosque y a sus habitantes (su nombre polaco —leszy— deriva de la raíz eslava las, que significa "bosque"), los leshens estaban llamados a ser unos de los enemigos más interesantes de Geralt en esta última entrega de la serie.

La apariencia del leshen se inspira en las leyendas eslavas, pero también en las descripciones celtas y anglosajonas de un pariente lejano, Herne el Cazador —un espíritu del bosque dotado de grandes cuernos. El leshen de nuestro juego mide más de dos metros y tiene un gigantesco cráneo de alce por cabeza. Los largos brazos de la criatura terminan en poderosas garras, y adorna su cuerpo con los huesos y cráneos de sus víctimas. Los leshens son cazadores letales y uno de los mayores horrores que acechan en las profundidades de los bosques del mundo del brujo.



Katakans

Los katakans son una de las diversas especies de vampiros que se mencionan en los libros. Partimos de la idea inicial de que todos estos depredadores nocturnos debían tener más aspecto de murciélagos que de humanos, y por ello el katakan posee muchos rasgos de este mamífero, aunque exagerados hasta extremos monstruosos. Por supuesto, aún conserva algunos rasgos humanoides, como la postura erguida, una mirada extrañamente inteligente y los objetos hechos por el hombre que lleva entretejidos en el pelo, pero su apariencia en conjunto es la de un letal depredador que se sirve de sus alas membranosas provistas de afiladas garras para atacar a sus víctimas.

Gallotrices

El gallotriz aparece en las leyendas de varios países europeos, donde destaca por su letal mirada. En las novelas de la serie, esta bestia se asocia con el género ficticio de los ornitosaurios, una especie inventada que combina características de los reptiles y las aves. La cabeza del monstruo está decorada con una característica cresta roja parecida a la del gallo. Aunque, al contrario de la creencia popular, la mirada del gallotriz no mata ni convierte a la gente en piedra, no es aconsejable subestimar a este adversario. Su corto pico parece inofensivo, pero está extraordinariamente afilado y lo maneja con infalible precisión y gran fuerza, apuntando a los ojos, el cuello o la aorta de sus víctimas para causarles heridas y hacer que sangren en abundancia.



Sirenas

Las sirenas son criaturas sanguinarias y traicioneras que atraen a los viajeros ingenuos con su ilusorio aspecto femenino y que, cuando la huida ya no es posible, se transforman en horribles monstruos que hacen pedazos a sus víctimas. Suelen confundirse con las verdaderas sirenas, una pacífica raza de humanoides que vive bajo el agua. No obstante, se diferencian de estas en que las falsas y mortíferas sirenas poseen grandes alas parecidas a las del murciélago que les permiten volar y que pliegan en el agua.

Para crear la imagen de las sirenas nos inspiramos en los llamados “peces voladores” de nuestros océanos, que poseen anchas aletas pectorales que les permiten planear distancias cortas sobre el agua.





Grifos

Los grifos, junto con los dragones, son unas de las criaturas más icónicas del género de fantasía. También existen en el mundo del brujo, aunque este será el primer juego en el que estos enormes monstruos voladores aparezcan en todo su esplendor.

Los grifos son híbridos o seres que poseen rasgos de dos especies diferentes. La parte delantera de sus cuerpos —la cabeza, el tórax y las piernas delanteras— se asemeja a una gigantesca ave de presa. Por el contrario, la parte posterior —el lomo, las piernas traseras y la cola— es la de un enorme depredador felino. El enorme tamaño de esta agresiva bestia, junto con su capacidad de volar y lanzarse en picado a gran velocidad, hace que matarlo suponga un reto incluso para el cazador de monstruos más experimentado.



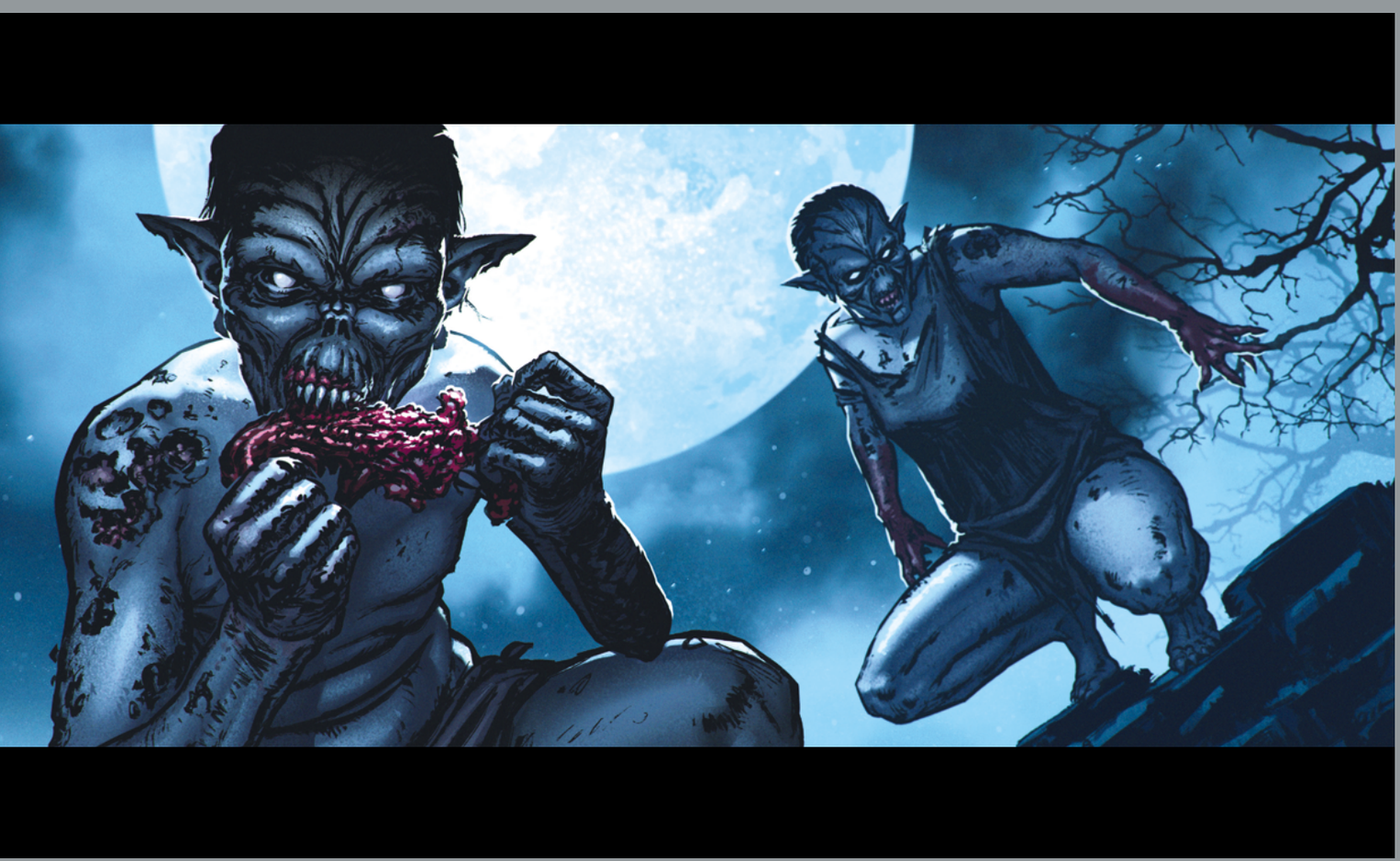


CAPÍTULO IX

Retrospectivas

Queríamos crear una trama que abarcara los tres juegos y que fuera coherente, épica y con diferentes ramificaciones: una historia que pasara al imaginario colectivo del mundo de los videojuegos. Desde los comienzos de la serie, uno de los recursos clave que hemos utilizado para contar la historia han sido las retrospectivas, recreadas mediante secuencias dibujadas a mano y parcialmente animadas. El objetivo de estas secuencias era resaltar los momentos cruciales y las consecuencias de las decisiones de nuestro héroe. Las siguientes páginas muestran una selección de fotogramas que representan momentos cruciales de la historia de *The Witcher 3: Wild Hunt*.

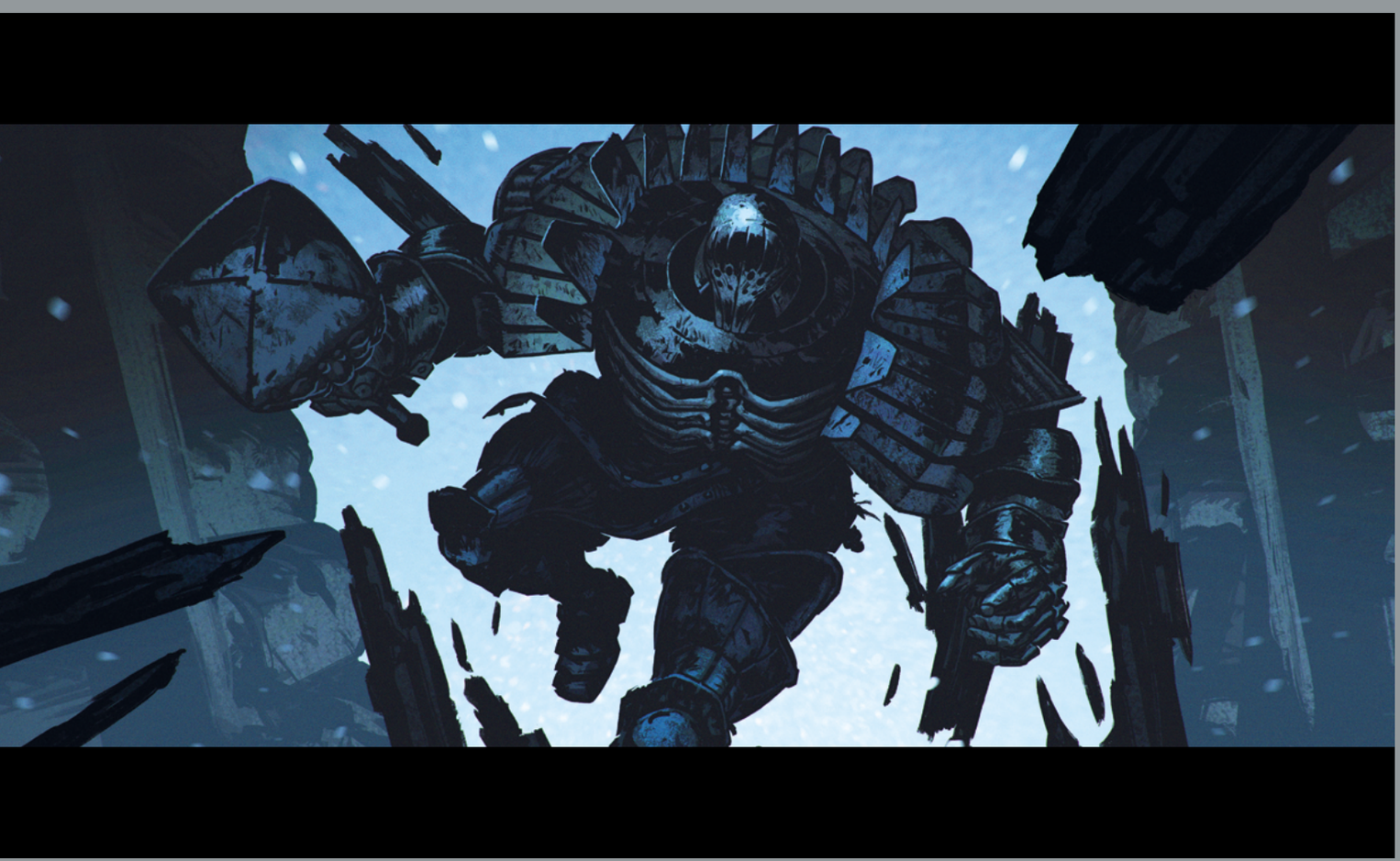








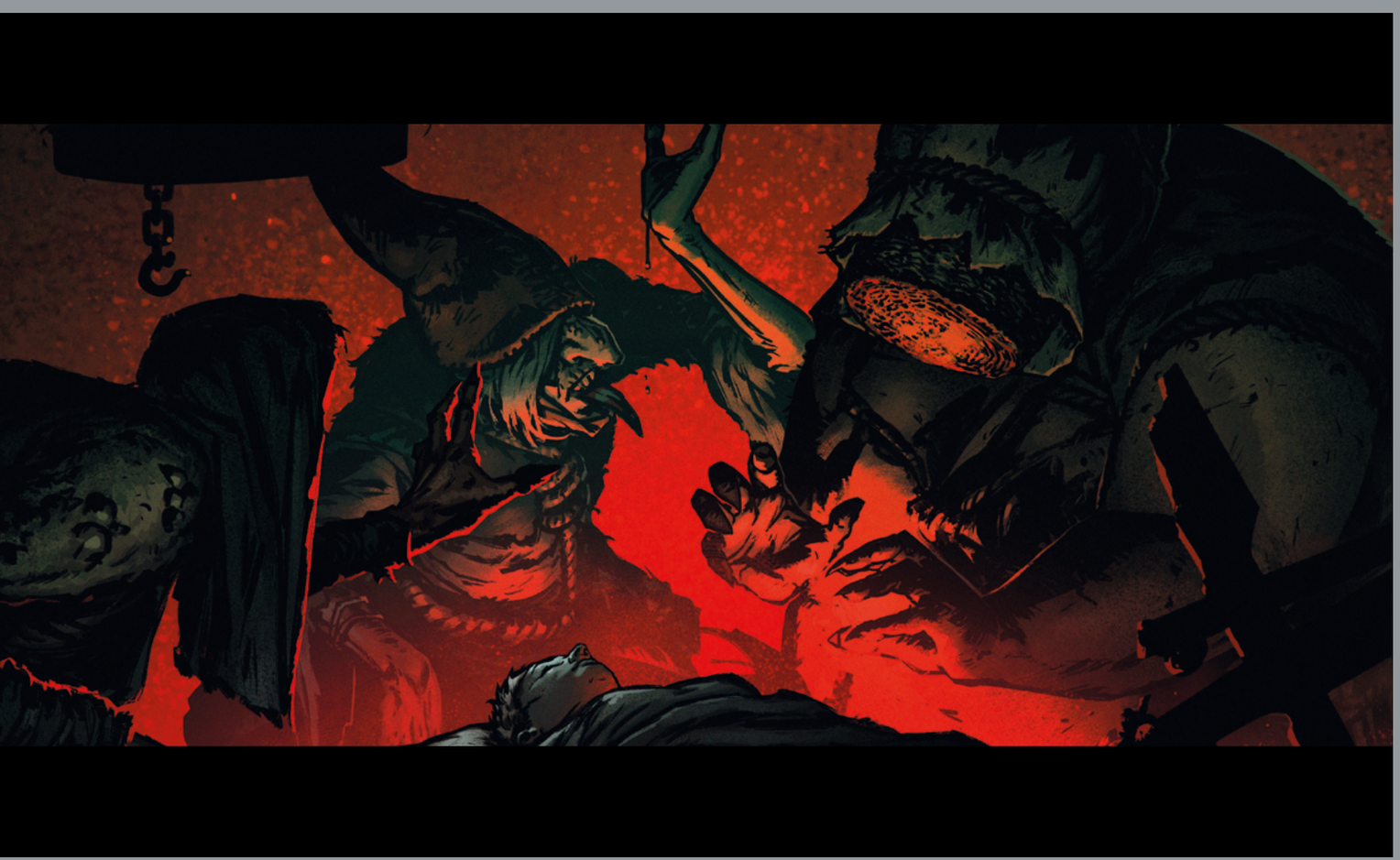


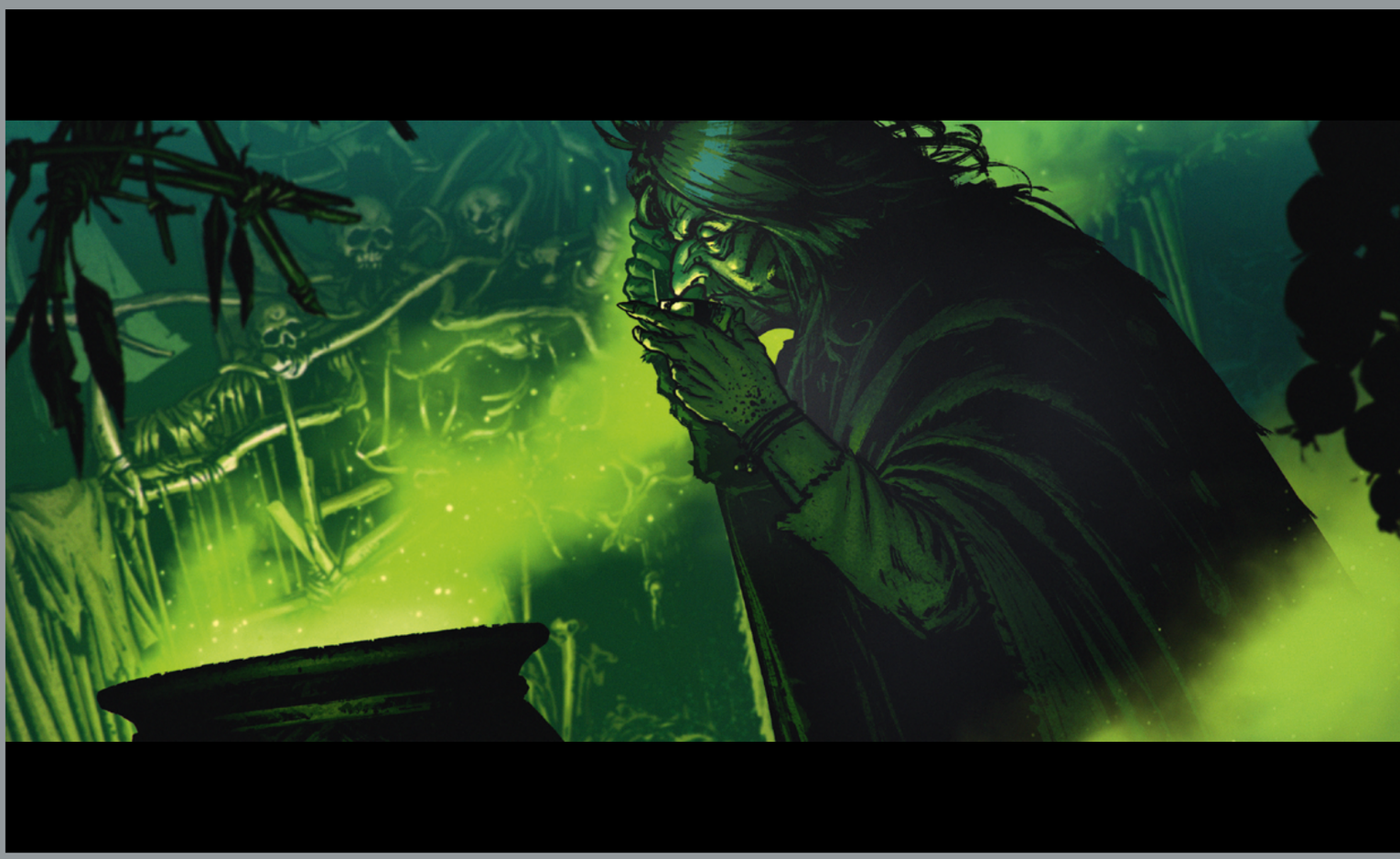


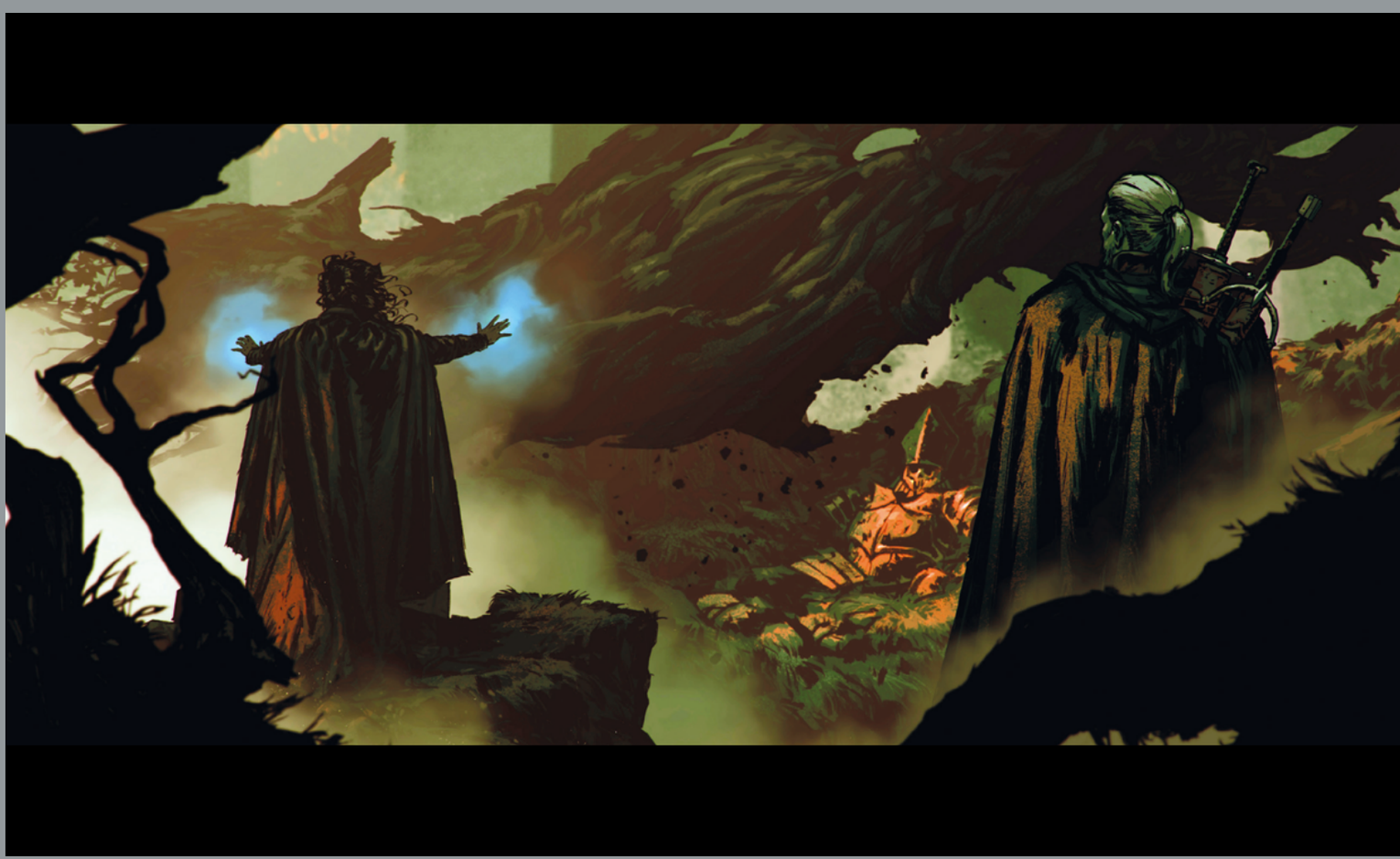














EPÍLOGO

Somos rebeldes

Un fuego arde en el interior de todos los que trabajamos en CD PROJEKT RED. Se alimenta de lo que nos rodea: de los juegos a los que jugamos, del lugar donde vivimos y de las personas con quienes pasamos nuestras vidas.

Queremos perfeccionar ese fuego y expandirlo. Eso es lo que hace que nuestros juegos sean únicos.

Nuestro estudio tiene una misión: crear los mejores RPG de la historia. Cuando no estamos trabajando, además de compañeros, somos buenos amigos que pasan tiempo juntos y que se apoyan los unos a los otros a diario. Somos una familia, y este es nuestro álbum familiar.

Os presentamos a los creadores de *The Witcher 3: Wild Hunt.*







TCHER





livama

WITCHER

REMEMBER!
EVERY TIME THAT YOU DON'T
CLOSE THE DOOR
- A KITTEN DIES.
ALL UNAUTHORIZED PERSONNEL WILL
BE EXTERMIN... ASKED TO LEAVE.
CDPROJEKT



2012 2013


THE WITCHER
WILD HUNT



























El fin de nuestro periplo

es el comienzo del vuestro...

CD PROJEKT RED

CRÉDITOS

DISEÑADORES CONCEPTUALES

Bartłomiej Gaweł
Monika Zawistowska
Jan Marek
Marek Madej
Lea Leonowicz
Marta Dettlaff
Andrzej Dybowski

DISEÑADORES DE PERSONAJES

Paweł Mielniczuk
Antonio Jose Gonzalez
Arkadiusz Matyszewski
Bill Daly
Marcin Błaszczak
Sebastian Bąkała
Grzegorz Chojnacki
Dominik Milecki
Tomasz Stryjewski
Marcin Klicki
Wojciech Michalski
Ovidiu Voica
Grzegorz Magiera
Dave Yablonsky

DISEÑADORES DE ENTORNOS

Lucjan Więcek
Adam Wrotek
Daniel Cordell
Daniel Olejnik
Elena de Gracia
Fabian Kubicki
Javier Pintor
Joanna Królak
Jonas Mattsson
Jose Teixeira
Kacper Niepokólczycki
Kamil Grzelak
Krzysztof Kornatka
Łukasz Maj
Łukasz Łakomski
Marcin Michalski
Marian Chomiak
Mark Foreman
Michał Buczkowski
Michał Janiszewski
Michał Stelmachowicz
Miles Tost
Norbert Narożnik
Paweł Kwiatek
Peter Gelencser
Sebastian Nowak
Sebastian Spłuszka
Simon Besombes

PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Dominika Gonsierowska
Michał Krzemiński
Michał Stec
Stan Just

RENDERIZADOS 3D

Paweł Brudniak

ILUSTRACIONES ADICIONALES

Grzegorz Rutkowski
Sławomir Maniak
Victor Titov

ILUSTRACIÓN DEL MAPA DEL MUNDO

Damien Mammoliti (ACABADO)
Lea Leonowicz (BOCETO)

SECUENCIAS DE ANIMACIÓN

Marcin Przybyś (DIRECCIÓN Y MONTAJE)
Grzegorz Przybyś (LIBROS DE CUENTOS, RETROSPECTIVAS Y RESÚMENES)
Marcin Karolewski (ESCENAS FINALES)
Katarzyna Niemczyk (ILUSTRACIONES ADICIONALES)

GUIÓN

Marcin Batylda (AUTOR)
Robert Malinowski (TEXTOS ADICIONALES)

PORTADA

Bartłomiej Gaweł

MAQUETA

Przemysław Juszczyk (DISEÑO)
Paulina Łukiewska (COMPOSICIÓN)

FOTOS

CD PROJEKT RED Library

SUPERVISOR ARTÍSTICO

Adam Badowski
Jean–Francois Mignault
Bartłomiej Gaweł

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Ashley Karas
James Daly
Karolina Lewandowska

HECHO EN POLONIA
TW3/AB-E



THE WITCHER® IS A TRADEMARK OF CD PROJEKT S. A. THE WITCHER GAME © CD PROJEKT S. A. ALL RIGHTS RESERVED. THE WITCHER GAME IS BASED ON A NOVEL BY ANDRZEJ SAPKOWSKI.
ALL OTHER COPYRIGHTS AND TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.