

ROTTEN

APPLE

ART BOOK VOL-1

CARLOS HIPOLITUX



SINOPSIS



Libro de arte de ROTTEN APPLE, creado por Carlos Hipolitux.

Este libro de arte sirve a modo de bestiario, en el aparecen bocetos y descripciones de todos los monstruos que aparecerán en ROTTEN APPLE.

Buen arte, buenos bocetos y diseño de monstruos increíbles hechos con mucho amor, perfecto para todo fan del comic. Todo ello acompañado de comentarios del creador: Carlos Hipolitux.

¿A que esperas? Es hora de pasar un buen rato leyendo.

ROTTEN APPLE
LIBRO DE ARTE VOL-1
BESTIARIO

Carlos Hipolitux

CARLOS HIPOLITUX

@carloshipolitux

Todas las imagenes pertenecen a Carlos Hipolitux

Desde que tengo uso de razón, llevo un lápiz en el bolsillo y un cuaderno para dibujar todo lo que se me pone por delante. La clase de arte era mi materia favorita y los libros estaban atiborrados de dibujitos de personajes hechos con mi imaginación.

Como era tímido y callado, dibujar era mi manera de expresarme y de compartir como veía el mundo. La mejor manera de comunicar una idea era a través de una hoja de papel y muy a menudo me olvidaba del mundo exterior, ni me daba cuenta del tiempo que había pasado bocetando.

Dibujar es más que una pasión: es una forma de expresión.



Otra cosa que me apasiona es contar historias y tras mucho esfuerzo, publico el 1º capítulo de mi comic ROTTEN APPLE.

Con ello también he creado este libro de arte que sirve a modo de bestiario de las criaturas que pueblan CHEMERIA.

AFANG

Un tipo de monstruo draconico extremadamente agresivo y peligroso que avisa en los mares, ríos y lagos de toda CHEMERIA. Prefieren las temperaturas frías y tiene una forma serpenteante con una forma de atacar muy violenta y agresiva, es un tipo de monstruo muy raro de ver.

Tienen un tamaño de entre 30 y 50 metros de largo y un peso de 20 o 30 toneladas.



ADDANC

Un tipo de monstruo que solo habita en los lagos de CHEMERIA, este monstruo ataca con una gran fuerza a todos los que osen acercarse o nadar en su lago. Tiene un aspecto similar a un topo o un pez con una boca de dientes afilados y además de un diseño aerodinámico.

Este monstruo tiene un tamaño de 10 metros y un peso de 8000 kg.



AIGIS

Son un tipo de monstruo acuático con aspecto mitad pez y mitad humana, suelen atacar en zonas de mar adentro o en costas escarpadas. Son monstruos que atacan a todo lo que ven, pero usan el engaño con una facilidad pasmosa, lo que demuestra que comprenden el idioma Chemerio, pero al igual que los Fachen, no lo hablan. Estos monstruos suelen atacar en solitario.

Las leyendas de mujeres que atraen los barcos y los hacen naufragar es cierta. Tienen un tamaño de 2 metros y un peso de 300 kg.



BANSHEE

Un tipo de monstruo fantasmal, son las almas atormentadas de mujeres que sufrieron una muerte espantosa o injusta y son incapaces de ir al más allá, están atrapadas por el dolor y el odio. Estos monstruos permanecen cerca del lugar donde murieron y provocan asesinatos.

Además tienen un catalizador, un objeto que les vincula a este mundo, para eliminar de forma permanente a estos monstruos, se debe buscar el catalizador y los restos del BANSHEE, ambos se deben incinerar, de esta forma se podrá eliminar al monstruo.

Un tamaño de 2 metros y un peso desconocido.



BOODRIE

Un tipo de monstruo pájaro deforme y muy agresivo que aparte de su gran tamaño cuenta con una enorme mandíbula y una fuerza brutal.

Son solitarios, se encuentran en pantanos y charcas. Solo se acercan a los pueblos a cazar ganado.

Un tamaño de 2 metros y un peso de 90 kg.



BUGUL NOZ

Este monstruo tan peculiar es un monstruo que deriva de las hadas, un monstruo feérico benévolo que no pretende atacar o dañar a nadie, pero que es un peligro para todos los que se le acerquen. El BUGUL provoca una muerte instantánea a cualquiera que se le acerque o le vea.

Por ello estos monstruos emiten un chillido halla por donde van (a modo de aviso), el cual hace que todos los animales que los oyen salgan espantados. También es la razón por la que son solitarios, sin embargo hay una sola ocasión en la que se juntan muchos de estos monstruos: para invernar en invierno. Construyen madrigueras y se juntan alrededor de 20 BUGULS... es un peligro salir después del invierno al bosque o zonas en las que empieza a derretirse la nieve.

Tienen un tamaño de 1 metro o menos y un peso de 20 kg.



CU SITH

Un can fantasmal, un tipo de monstruo canino con una cabeza cubierta con una mandíbula de un CU SITH más grande, la llevan tanto tiempo que forma parte de ellos, son criaturas que atacan los caminos por la noche, suelen ser solitarios, pero pueden encontrar varios de caza tras una misma presa, estos canes tienen un fuego colorido que los rodea y se asemejan más a los lobos.

Un tamaño de 2 metros y un peso de 90 kg.



FUATH

Este es probablemente el monstruo más peligroso que alguien puede encontrarse, son seres feéricos de un poder y astucia inconmensurable. Son maestros en la mentira y el engaño, tras su aspecto dócil se oculta un monstruo despiadado, estos monstruos fueron creados con alquimia por un ser desconocido.

Tienen un aspecto de una delicada muñeca con alas negras y blancas pero pueden usar magia y atacar con ferocidad, comprenden muy bien el Chemerio y son capaces de aprender en segundos cualquier otro idioma.

Son monstruos raros de ver y es muy poco lo que se sabe de ellos...



FACHEN

Son monstruos poderosos deformes que tienen una agilidad increíble. Estos monstruos se ven como una cabeza gigante deforme con una enorme boca y un gran ojo, más un brazo y una pierna. Suelen llevar una cadena gigante a modo de arma y lo más curioso es que son listos, astutos y entienden perfectamente el Chemerio, aunque no lo hablan.

Atacan con fuerza bruta y encima echan maldiciones, por lo que son extremadamente difíciles de matar y si lo consigues te matara la maldición. La única forma de matar a un fachen sin riesgo es en un lugar sagrado... como un templo.

Tienen un tamaño de entre 8-10 metros y un peso de 900 kg.

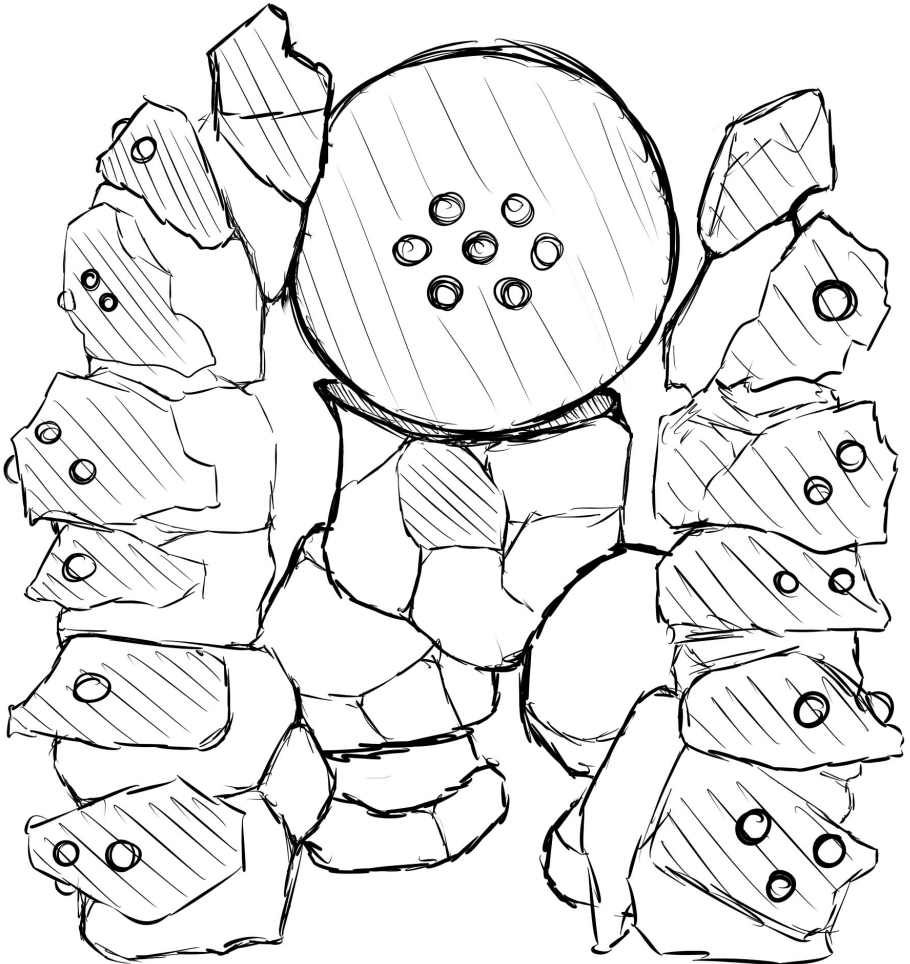


GHILLIE DHU

Un monstruo elemental cuyo propósito es la protección de los bosques, estos monstruos son pacíficos y especialmente amigables, de echo solo los niños pueden llegar ver a estos gigantes de los bosques. No obstante tienen una fuerza arrolladora y atacan a zholianos y xhenianos en cuanto los ven.

Los celdimeros los evitan y no encienden hogueras en sus campamentos, para evitar atraer negativamente la mirada de un GHILLIE DHU. Un monstruo de estos puede matar a una persona de un golpe.

Tienen un tamaño de 5 metros y un peso de 700 kg.



JOINT-EATER

Un monstruo pequeño del tipo parasitario, esta criatura deja sus huevos en la comida cruda, la cual al ser tragada, estos se abren y crean estos monstruos que se alimentan de la comida de su huésped, solo dejan sus huevos en comida celdimera.

Cuando una persona es víctima de uno de estos monstruos empieza a tener mucha hambre y por mucho que quiera comer este nunca se llena y además empieza a estar cansado y a sufrir una grave desnutrición.

Tienen un tamaño de 30 cm y un peso de 10 kg.



KELPIE

Este monstruo con forma de caballo es una terrible criatura. Bajo la belleza de las aguas yacen seres que en silencio trampan planes contra los habitantes. Uno de los más peligrosos es el KELPIE, un espíritu del agua que se presenta principalmente en forma de caballo, siempre hambriento.

Los habitantes chemerios saben que no deben acercarse a un lago al anochecer, ya que lo más probable es que se encuentren con un hermoso caballo negro como el azabache. Cuenta la leyenda que los viajeros al encontrarse con el animal son incapaces de resistir la tentación de montarlo y se acercan inmediatamente a él.

El tamaño y peso es el de un caballo corriente.



KORRIGAN

Estas criaturas son un tipo de monstruo elemental y fantasmal que se encuentran atrapadas en CHEMERIA en un estado de penitencia, se las considera espíritus malignos. Estos seres fantasmales son hermosos al atardecer, o en el anochecer, sin embargo estos son seres horribles por el día, ojos rojos, piel seca y arrugada con un aspecto demacrado, lanzan hechizos y ataques mágicos muy poderosos.

El lugar donde habitan son en pantanos y zonas boscosas con agua, normalmente no muy lejos de pueblos y aldeas. En ocasiones son fantasmas de mujeres que vivían allí pero no tuvieron una sepultura adecuada. Atacan a todo lo que se encuentran.

Tienen un tamaño de 2 metros y un peso de 50 Kg



LANNIC-ANN-OD

Un tipo de monstruo necrófago, estos monstruos son los cadáveres reanimados de personas que murieron y vuelven a la vida para atacar a la gente que encuentran. Suelen deambular por todos lados, les atrae la carroña, pero una curiosidad es que estos monstruos son ciegos, suelen tener un ojo, pero no les sirve de nada. Se guían por el sonido.

Una cosa que hacen es decir constantemente: iou iou iou... esto es para saber dónde están las cosas, igual que los murciélagos. Una leyenda dice que si le repites 3 veces iou a uno este te salta al cuello y te mata... pero lo cierto es que te saltan con cualquier sonido que hagas.

Tienen una altura de 1,6 metros y 30 kg.



MERROW

Un tipo de monstruo acuático que aunque algunos dicen que se parecen a las AIGIS, estos en verdad son muy distintos. Las AIGIS atacan con cabeza, piensan, planean y saben el idioma Chemerio.

Los MERROW no hacen nada de eso, son gordos y feos y atacan de frente, como según les venga... pueden llegar a ser predecibles, pero al atacar desde el agua eso los hace peligrosos.

Estos monstruos viven en ríos, sobre todo en zonas montañosas y con niebla, la cabeza es como la de un pez, pero tienen brazos.

Tienen un tamaño de 2 metros y un peso de 90 kg



NUCKELAVEE

Es una poderosa criatura marina que parece un demonio con forma de caballo cuando se adentra en la tierra, no tienen piel, se le ve los músculos y huesos directamente, es un híbrido entre jinete y caballo con los brazos enormes y porta almas oscuras, echa fuego y ataca con brutalidad. El NUCKELAVEE tiene un torso de un hombre unido a la espalda de un caballo como si fuera un jinete.

El aliento del NUCKELAVEE puede marchitar cultivos y enfermar el ganado, y se considera el responsable de epidemias y sequías. Son bestias peligrosas.

Tienen un tamaño de 3 metros y un peso de 900 kg.



PUKA

Esta criatura es un monstruo que entiende el lenguaje Chemerio y lo habla, es un cambiador de forma. Puede aparecer como un caballo, un conejo, una cabra, un duende o un perro, aunque habitualmente toma la forma de un caballo negro con una melena fluida y brillantes ojos amarillos.

No importa la forma que pueda tomar, su piel siempre es oscura. Esta criatura ataca usando el engaño, pero también puede usar la fuerza.

Tamaño y peso desconocidos.



SELKIES

Son monstruos con forma de mujer que se transforma en focas. Estas criaturas tienen el extraño don de poder deshacerse de su piel de foca y transformarse en mujeres u hombres de belleza inigualable. Una vez que un SELKIE toma forma humana, oculta su piel de foca cerca del mar, entre las rocas, de manera que nadie pudiese hallarla. Los casos en los que se encuentran o registran estos monstruos son escasos, sin embargo existen muchas leyendas...

Todo eso son leyendas, pero lo cierto es que atacan al celdimeros haciéndose pasar por sus parejas y arrasan aldeas.

Tamaño y peso desconocidos.



SIDHE

Estos monstruos son un tipo de criatura bípeda, sin embargo, son de los monstruos más antiguos y esquivos. Son una especie con la piel arrugada y verrugosa, estos seres controlan a otros monstruos y se comunican con telepatía, son hábiles con la magia.

Son muy pocos los que se han visto, se cree que son inmortales a la vejez, además entienden perfectamente el lenguaje Chemerio.

Un dato interesante es que algunos modelos de combate tipo AHROY, afirman que estos monstruos son un tipo de vampiros supremos, pero son muy pocos los datos obtenidos de ello.

Tamaño y peso desconocidos.



WILLOTHEWISP

Un tipo de monstruo elemental que suele habitar en las montañas y bosques, estos monstruos son muy peculiares, ya que son fuegos fatuos que en ocasiones acompañan a otros monstruos fantasmales, suelen guiar el camino de aventureros perdidos y niños curiosos. Sin embargo estos no son ni benévolos ni malignos. Cuando atraen a alguien para matarlo hacen una hilera que marca un camino y al llevarlo al destino estos atacan en grupo, pueden haber casos de entre 20 a 50 individuos.

Sin embargo cuando quieren llevar a un niño perdido a casa hacen un camino igual que el mencionado antes, solo que en este caso cuando la persona llega al lugar estos desaparecen... podemos decir que son caprichosos, tengan cuidado si los ven.

Tamaño y peso desconocidos.



CAOINEAG

Un tipo de monstruo fantasmal demoniaco, es la encarnación de los gritos y llantos de jóvenes que agonizaron en su momento final antes de morir. Habita en cascadas y riachuelos dentro de los bosques o en zonas húmedas, durante la noche, esta criatura llora en la oscuridad, sin dejarse ver nunca: quien tenga la mala fortuna de oír sus lamentos se enfrentará a una gran catástrofe o una muerte inminente.

En verdad, esta criatura usa el llanto para atraer a gente y atacarlos por sorpresa, se teletransporta usando las sombras cercanas del entorno. Su punto débil es el ojo, del cual puede lanzar rayos y hechizos muy poderosos.

Tamaño y peso desconocidos.



CAT SITH

Un tipo de monstruo fantasmal feérico, fue desarrollado de forma misteriosa con alquimia, por lo visto son la fusión de sustancias químicas con probetas de cristal.

Los vapores tóxicos que emiten estos seres pueden provocar alucinaciones a todo el que las inhala, suelen aparecer en lugares cerrados o subterráneos, estos monstruos son de los más simples en su comportamiento, si ven un enemigo atacan y cuando no hay nada, deambulan por el lugar.

Pueden levitar a varias alturas y expulsan un ácido corrosivo a través del tubo superior.

Tamaño y peso desconocidos.

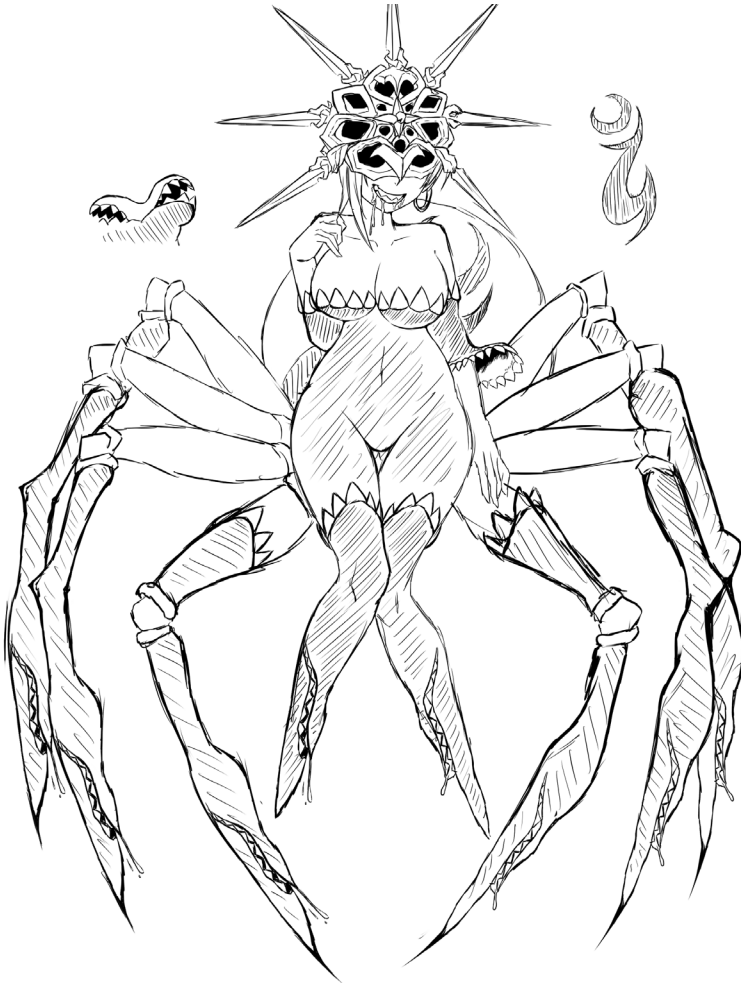


NEAMH MAIRBH

Un tipo de monstruo vampírico, se trata de un ser escurridizo y atroz que se alimenta de la sangre de todo lo que pilla. Se dice que pueden cambiar de forma y parecerse a seres humanos o mutar y obtener así formas atroces, además de una resistencia muy superior a cualquier otra criatura.

Se desconocen muchas cosas acerca de estas criaturas, ya que no hay registros de ningún avistamiento, solo rumores. Es la única criatura que dicen que también ataca a otros monstruos y a los philianos.

Tamaño y peso desconocidos.

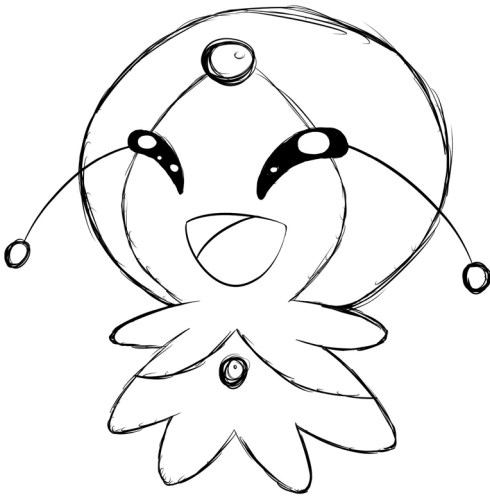


IDEAS SUELTAS Y

BOCETOS DESECHADOS

Algunos monstruos que diseñe no aparecen finalmente en la historia, algunos porque no encajan o simplemente porque no los considero interesantes.

Sin embargo aqui estan sus bocetos.



IZQUIERDA:

Aquí está el “BROWNIES”

Son criaturas que viven en los hogares y ayudan en los quehaceres a cambio de comida. Solo salen de noche, cuando limpian y muelen el grano. Tienen forma humana, aunque son muy pequeños, y tienen el rostro arrugado.

No me disgusta su diseño, sin embargo, los monstruos son criaturas peligrosas que matan zholianos y celdimeros. No encaja en la historia.

DERECHA:

Aquí está la “BESTIA AULLADORA”

Es una criatura mágica perteneciente a las zonas nevadas de PHIL. Tiene el cuerpo de cristal y una temible cabeza de serpiente, su mordida es mortal.

No me gusto su nombre y los bocetos no me convencían.



INSPIRACION E IDEAS

Me encanta la fase de investigación del diseño de personajes y criaturas, ya que me divierto haciendo formas y líneas. En esta fase soy libre, ya que experimento con los personajes y busco los rasgos que los caractericen y las formas que los hacen reconocibles.

Me siento satisfecho cuando finalmente siento que el dibujo es ya el personaje que busco.

Mola ver como cobra vida con pocas líneas.



ARRIBA:

Un boceto de un Cu Sith

REFERENCIAS

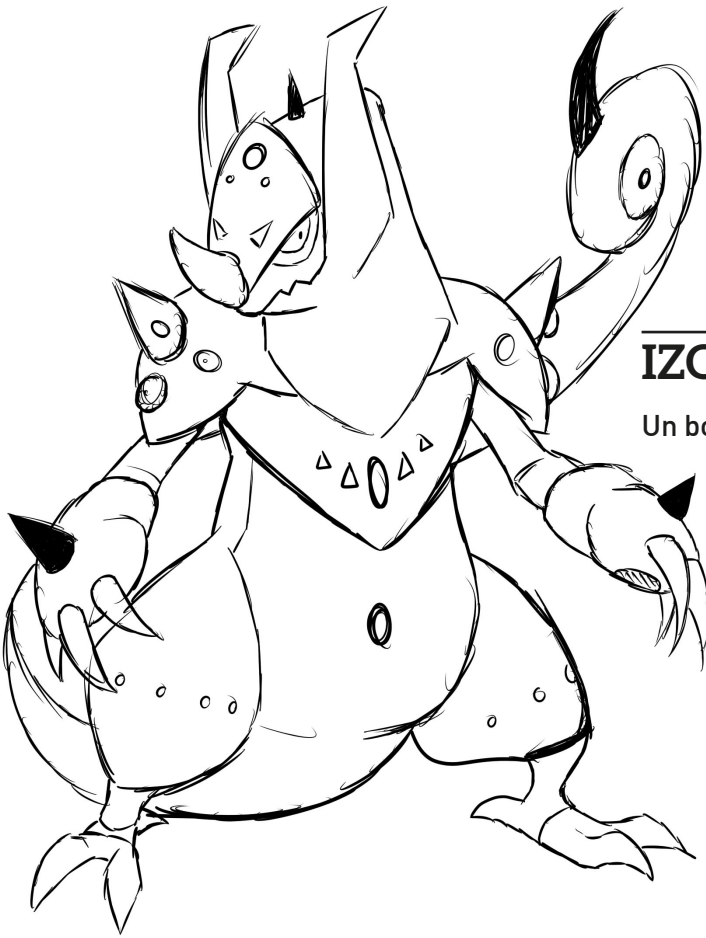
Los monstruos están inspirados en criaturas de la mitología celta irlandesa, escocesa e ibera.

Muchos conservan sus nombres originales o se han modificado ligeramente para encajar en la historia de ROTTEN APPLE.

Un ejemplo; el monstruo Aigis, el nombre real de este monstruo es "cold wave human monster fish"

No es un nombre agradable al ser todo en inglés, preferí darle un nombre nuevo y cambiar algunas cosas de su diseño.

Hay otros monstruos con casos similares.



IZQUIERDA:

Un boceto de un Nuckelavee

REFERENCIAS

Mucha de mi inspiración surge de series japonesas como “Pokémon” y “Shin chan”, crecí viendo esas series y siempre me han inspirado para crear mis propias historias.

Uno de mis pasatiempos es crear mis propios Pokémon o fusionarlos para crear algo nuevo.

De hecho para crear los monstruos de ROTTEN APPLE opte por fusionar monstruos “The witcher” y los “Pokémon”

