Plantilla de construcción de mundos

Llena los siete campos ★ antes de empezar el borrador; el resto, cuando una escena lo pida. El texto en cursiva gris es un ejemplo inventado (Velabruma). Escribe encima o déjalo. De uso libre. Fuente: litmemo.com/es/templates/worldbuilding-sheet

1. Hoja del mundo: 26 campos

Campo	Ejemplo: Velabruma	Tu mundo
Geografía y naturaleza		
★ Tamaño del escenario	*Un reino costero, tres ciudades, cinco días a caballo de punta a punta.*	
Clima y estaciones	*Húmedo y frío. Una temporada de niebla de cuarenta días cada otoño, un verano seco y corto, tormentas entre una y otro.*	
★ Relieve y viajes	*Costa de acantilados, un solo río hacia el interior. Por camino, cinco días entre el puerto y la capital; en barco, dos, cuando la niebla lo permite.*	
Recursos	*Pescado, sal, aceite de ballena. Casi nada de madera, así que cada barco se compra en el sur.*	
Historia		
Acontecimiento fundacional	*El Encendido del Primer Faro, año 0: los capitanes piratas acordaron guiar a los barcos en lugar de hundirlos.*	
★ La última sacudida	*La Purga, hace doce años: la corona quebró a las viejas casas de los acantilados, entre ellas la casa Aldana.*	
La historia que nadie cuenta	*Los primeros fareros siguieron hundiendo barcos sesenta años más. La carta fundacional del gremio es una falsificación.*	
Política y poder		
★ Forma de gobierno	*Una corona en la capital. En las ciudades portuarias, el Gremio de Fareros manda en todo lo que toca el mar.*	
Leyes y castigos	*Encender un fuego abierto en la niebla: marca a hierro. Dar refugio a una casa purgada: muerte. Contrabando: una multa que cobra el gremio.*	
Ejército y orden público	*Una guardia de la ciudad bajo la corona. Los mensajeros del gremio llevan espada en los muelles por costumbre, no por ley.*	
El poder y la oposición	*El capitán Ruy dirige la guardia en nombre de la corona. Los maestres del gremio lo toleran. Los sobrevivientes de las casas purgadas, no.*	
Sociedad y vida cotidiana		
Rangos y clases	*Familias de la corona, gente del gremio, trabajadores del muelle, los purgados. Una insignia del gremio te sube una capa; de la última no te saca nada.*	
Familia y matrimonio	*Las casas pasan al primogénito, sea hijo o hija. El rango en el gremio nunca se hereda.*	
Comida, ropa, vivienda	*Pescado salado y cebada. Lana engrasada. Casas de piedra cavadas en el acantilado, un cuarto por familia, escaleras compartidas.*	
Educación y alfabetización	*La gente del gremio lee; la mayoría de las familias del muelle, no. La escuela del gremio acepta a un solo hijo o hija por familia.*	

Campo	Ejemplo: Velabruma	Tu mundo
Economía y tecnología		
★ Moneda y precio del pan	*Reales de plata y maravedís de cobre. Una hogaza de pan de cebada cuesta dos maravedís; un mensajero gana treinta maravedís al día.*	
Industrias principales y comercio	*Salen sal y aceite de ballena; entran madera y grano. Todo pasa por el puerto del gremio.*	
★ Nivel tecnológico	*Barcos de vela, lámparas de aceite, tipos móviles a mano solo en la capital. Nada de pólvora.*	
Magia y poderes		
★ Qué puede hacer	*La vista de eco: unas pocas personas pueden trazar el mapa de un espacio por su eco, hasta el tamaño de un salón grande. Aquí nada más cuenta como magia.*	
Costo y límites	*Dolores de cabeza que empeoran con el uso; quienes la practican desde hace años están medio sordos. Inútil con viento o lluvia.*	
Quién la tiene y cómo la trata la sociedad	*Se nace con ella, más o menos una de cada diez mil personas, casi todas de las viejas casas de los acantilados. El gremio las contrata en silencio; la corona lleva una lista.*	
Religión y creencias		
Qué se venera y qué pide	*La Farera, santa del primer faro. La fe pide dos cosas: mantener una lámpara encendida de noche y no dejar nunca que un barco naufrague sin ayuda.*	
Distancia entre la religión y el poder	*El gremio es la iglesia. La corona lo tolera porque los barcos siguen llegando.*	
Lengua y nombres		
Lenguas y lengua común	*Una sola lengua costera; los mercaderes del sur hablan la suya. Los mensajeros del gremio aprenden lo justo de ambas para regatear.*	
Reglas para los nombres de persona	*Las familias antiguas llevan el nombre de su casa unido con “de” (Inés de Aldana). Los demás tienen un solo nombre más su oficio (Ruy el Capitán).*	
Cómo suenan los nombres de lugares	*Compuestos descriptivos sencillos: Velabruma, Salobral, la Escalera de los Faroles.*	

2. Tabla de entradas: una fila por lugar, facción, pueblo u objeto

Nombre	Tipo	Descripción	Historia	Reglas	Conexiones
Velabruma	*Lugar (ciudad portuaria)*	*Un puerto tallado en los acantilados, cubierto de niebla casi todo el otoño. Los barcos entran guiados por el faro, no a la vista*	*Fundado por capitanes piratas hace unos trescientos años; la corona lo tomó como fortaleza de frontera*	*Las puertas se cierran al anochecer. Prohibido el fuego abierto en la niebla (el fuego atrae a las bestias de la bruma)*	*Hogar de Inés de Aldana; sede del Gremio de Fareros; acechado por las bestias de la bruma*

3. Campos adicionales por género

Campo	Ejemplo: Velabruma	Tu mundo
Fantasía		
Pueblos y especies	*Solo humanos. Los mercaderes del sur son otra nación, no otra especie.*	
Criaturas y monstruos	*Bestias de la bruma: nadie las ha visto enteras; se llevan el ganado que queda afuera en la niebla. El fuego las atrae, y por eso existe la ley de la niebla.*	
Calendario y medición del tiempo	*Los años se cuentan desde el Primer Faro; estamos en el Año del Faro 312. Los cuarenta días de niebla tienen número, no nombre.*	
Dioses: ¿intervienen?	*La Farera nunca ha respondido una plegaria. El gremio dice que de eso se trata.*	
Historia de la magia	*La vista de eco fue un secreto de las casas de los acantilados hasta la Purga. La lista de la corona con los nombres de quienes la tienen data de ese año.*	
El mapa en días de viaje	*Del puerto a la capital: cinco días por camino. Del puerto a Salobral: dos días en barco, ninguno en la temporada de niebla.*	
Ciencia ficción		
Tiempo de viaje entre mundos o estaciones		
Retraso de las comunicaciones		
Qué está automatizado y quién perdió su trabajo por eso		
Quién es dueño del aire, el agua o la energía		
Tecnología prohibida y por qué		
Histórica o contemporánea		
Qué cambiaste respecto de los hechos reales		
Hechos reales que ocurren de fondo		
Palabras y objetos que todavía no existen		
Tus fuentes para precios, leyes y viajes		

4. Hoja de trabajo del sistema de magia

Escribe el costo y los límites antes que la maravilla, y después anota el capítulo en que la historia pone a prueba cada uno.

Campo	Ejemplo: la vista de eco	Tu magia
Qué puede hacer	*Trazar el mapa de un espacio por su eco.*	
Techo (lo máximo que alguien puede hacer)	*Un salón grande.*	
Costo	*Dolores de cabeza; sordera con los años.*	
Nunca puede	*Funcionar con viento o lluvia; percibir a través de piedra gruesa.*	
Quién la tiene	*Se nace con ella, más o menos 1 de cada 10,000.*	
Cómo la trata la sociedad	*El gremio la contrata, la corona la anota en su lista.*	
Dónde pone a prueba la historia cada límite	*Cap. 1, el techo; cap. 11, la lluvia; cap. 24, el costo.*	

5. Preguntas de construcción de mundos por categoría

Cuando un campo se quede en blanco, responde una de estas preguntas.

Geografía y naturaleza

- ¿Qué ve quien llega en su primera hora en el lugar?
- ¿Qué ruta toma todo el mundo, y qué les pasa a quienes toman la otra?
- ¿En qué estación transcurre el primer capítulo, y qué va a volver imposible la estación siguiente?
- ¿Qué es lo primero que se acaba en un mal año?
- ¿Cuál es el único lugar al que nadie va, y por qué?

Historia

- ¿Qué pasó hace una vida entera que los viejos todavía discuten?
- ¿Quién escribió la historia oficial, y qué ganó con eso?
- ¿Qué fiesta, monumento o maldición viene de la última guerra?
- ¿Qué diría tu antagonista que pasó en realidad?
- ¿Qué cree todo el mundo sobre la fundación que no es cierto?

Política y poder

- ¿Quién puede mandar arrestar a alguien, y quién puede sacarlo?
- ¿Qué es legal aquí que el público esperaría prohibido, o al revés?
- ¿Quién quiere ver caer a quien gobierna hoy, y qué se lo impide?
- ¿Cuánto tarda una orden de arriba en llegar a una esquina cualquiera?
- ¿Quién cobra los impuestos, y qué les pasa a quienes no pueden pagar?

Sociedad y vida cotidiana

- ¿Qué cena una familia trabajadora una noche cualquiera?
- ¿Qué haría que echaran a tu protagonista de una casa respetable?
- ¿Quién puede casarse con quién, y quién rompe esa regla de todos modos?
- ¿A qué edad se trata a alguien como adulto?
- ¿Cómo se saludan dos desconocidos, y qué cuenta como insulto?

Economía y tecnología

- ¿Qué se compra con el jornal de un día?
- ¿Qué se contrabandea, y quién mira para otro lado?
- ¿Qué tiene cada casa, y qué tienen solo los ricos?
- ¿Cómo viajan las noticias, y a qué velocidad?
- ¿Qué se rompe seguido, y quién lo arregla?

Magia y poderes

- ¿Qué es lo máximo que alguien puede hacer en su mejor día?
- ¿Cuánto cuesta, y quién paga cuando quien la usa no puede?
- ¿Qué no puede hacer la magia nunca, lo intente quien lo intente?
- ¿Cómo se aprende, y quién controla la enseñanza?
- ¿Qué haría una persona común si la viera usar en plena calle?

Religión y creencias

- ¿Qué se hace en un nacimiento, una boda y una muerte?
- ¿Por qué cosa jura la gente?
- ¿Quién tiene poder real dentro de la fe, y quién solo lo aparenta?
- ¿Qué regla rompe en silencio la mayoría de los creyentes?
- ¿Qué les pasa a quienes no creen?

Lengua y nombres

- ¿Cómo llaman a la ciudad sus habitantes, y cómo la llaman los de fuera?
- ¿Qué dice un nombre sobre la familia o la clase de alguien?
- ¿Qué palabras va a usar tu protagonista que el público no conoce, y cómo las va a aprender el público?
- ¿Hay una lengua que solo habla una parte de la gente, y quién la usa para guardar secretos?
- ¿Cómo se dirige alguien a quien está por encima o por debajo?

De uso libre para tu propia escritura. Fuente: litmemo.com/es/templates/worldbuilding-sheet