

Worldbuilding

MANUAL DE CREACIÓN DE
MUNDOS IMAGINARIOS



Chris J. Peake
www.xjpeake.com

Worldbuilding

Manual de creación de mundos imaginarios



Chris J. Peake
www.xjpeake.com

Metadatos

Autor: Chris J. Peake

Sitio web:

Edición: v2026 (revisada y ampliada). Autoeditada y publicada en abierto. Ediciones anteriores: 2016 (primera edición, papel y digital, Scribere Editores, Alicante).

Lugar y fecha de redacción original: Palma de Mallorca, España, 2015.

Lugar y fecha de la versión revisada: Santiago de Chile, 2026.

Créditos de portada: Chris J. Peake (2025). Realizada con Gemini Banana, formateo de títulos con Claude (Sonnet 3.5). URL: <https://xjpeake.com/wp-content/uploads/2026/09/WB-portada-2025.png>

Créditos de diagramas: Diagramas 1, 3, 4, 6 y 10, Yanina Fiorio Pettina (2016). Diagramas 5, 7, 8 y 9, Chris J. Peake (2016). Diagrama 2, Chris J. Peake (2026).

*Para más información sobre las imágenes (Portada y diagramas), consultar [Imagenes_WB.md](#).

Licencia: Esta obra está protegida por una licencia Creative Commons [Pendiente: confirmar BY-NC-SA 4.0 o BY-NC-ND 4.0 — Rev_WB §4] que permite su distribución no comercial, atribuyendo siempre la obra a su autor original.

Licencia: Esta obra se distribuye bajo licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0): puedes copiarla, traducirla o adaptarla libremente, siempre que cites al autor, no le des uso comercial y publiques tu versión bajo esta misma licencia. Texto legal completo: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

Este manual es la única excepción dentro del catálogo del autor a la licencia general CC BY-NC-ND 4.0 (ver LICENCIA.md, sección 7) — una elección deliberada: un manual está para tomarse y hacerse propio; una obra narrativa, no.

Cómo citar este manual: Peake, C. J. (2026). *Worldbuilding: Manual de creación de mundos imaginarios* (v2026). Recuperado de <https://xjpeake.com/obra/manual-de-worldbuilding/>

Versión vigente y de acceso gratuito: <https://xjpeake.com/obra/manual-de-worldbuilding/>

Colaboración: este manual es un documento vivo. Si tienes ideas, temas o contenidos que crees que deberían sumarse a futuras ediciones, puedes proponerlos en la Comunidad Discord *El Gremio de Mawol* — la incorporación final a la edición oficial queda a criterio del autor.

Al principio solo existían las palabras,
y llegaron acompañadas de una melodía.
Así es como se creó el mundo, como la nada fue dividida,
como la tierra y el firmamento y los sueños,
los dioses menores y los animales,
todos ellos, tomaron forma corpórea.
Fueron cantados.
Los grandes animales cobraron vida también al ser cantados,
una vez que el Cantante hubo creado los planetas,
los montes, los árboles,
los océanos y los animales más pequeños.
Fueron cantados los abismos en los confines del mundo,
y los paraísos,
y también las tinieblas.

Los Hijos de Anansi
Neil Gaiman

A todos los habitantes de mi propio mundo imaginario.
Y a todos aquellos que se asomen desde nuestro mundo real para visitarlo.

Contenido

Worldbuilding	2
Metadatos	3
Introducción	9
Mundo Primario y Mundo Secundario.....	9
Relación entre Mundos.....	11
Semejanza con el Mundo Primario	12
Uso responsable de culturas reales como inspiración	12
Finalidad de tu mundo secundario.....	13
De tu Mundo Secundario a la narración.....	14
Storytelling para videojuegos	15
Las Reglas del Worldbuilding	16
Un Mundo ilimitado	16
Tu Mundo Secundario persigue un objetivo	17
No te olvides del Mundo de tu antagonista	17
Construcción consistente	17
Tu Mundo Secundario debe ser creíble.....	17
Por dónde empezar	18
Extensión del Mundo Secundario: el área de interés	18
Direccionalidad de la construcción.....	19
Punto de partida.....	20
Dinamismo del Mundo Secundario	20
La Biblia del Mundo Secundario	21
El Universo	22
Cosmología	22
El Mundo Físico.....	23
Montañas, tierras bajas y baldíos	24
Aguas y ríos	24
Clima	24
Vegetación	25
Cartografía.....	26
Mitología	26

Tipos de religiones	27
Religiones minoritarias: Sectas.....	28
Bestiario	28
Clasificaciones	29
Crear criaturas	30
Características físicas	30
Propiedades sobrenaturales	31
Evolución de las especies	31
Asentamientos	31
Ecología del bestiario.....	32
Cuantificación del proceso	33
Arco histórico	33
Cronología	35
Etapas históricas	36
Calendarios	37
Origen de nuestro Mundo Secundario	38
Evolución y momento histórico.....	38
La consistencia temporal: la cuarta dimensión	39
Lenguaje, Ciencia y Magia	39
Lenguaje	40
Origen y evolución de las lenguas.....	41
Lenguas y dialectos	42
El lenguaje como tecnología: la lectoescritura	42
Lenguas en tu Mundo Secundario.....	43
La Lengua Común.....	44
Ciencia y Tecnología	45
Nivel tecnológico alcanzado	45
Capacidad y accesibilidad	46
Tecnología bélica.....	46
Tecnología civil.....	47
Magia.....	50
Naturaleza de la magia	50
Las Reglas de la Magia	52

Necesidades cubiertas por la magia	53
Colegios de la Magia	54
Percepción sobre las artes arcanas	55
Civilizaciones	55
Organización política	56
El estado.....	56
Política interna	57
Estados y Naciones	61
Territorio ocupado	61
Política internacional.....	61
Población	62
Razas, especies o etnias	62
Demografía	63
Sociedad y Estamentos.....	67
Organizaciones.....	69
Economía	72
Cultura	74
Arco Histórico	75
Lenguaje	75
Religión	76
Idiosincrasia.....	76
Textura cotidiana	77
Arte	78
Armamento	79
Magia	80
Núcleos urbanos.....	80
Situación geográfica	80
Evolución	81
Organización	81
Recursos naturales y producción industrial y agrícola	82
Comercio	82
Simbología	83
Arquitectura	83

Callejero	83
Cómo crear una ciudad.....	84
Cartografía	85
Propiedades del Mundo Secundario.....	86
Movimiento tectónico	86
Relación con su entorno: Cosmología	87
Direccionalidad.....	87
Evolución de tu geografía.....	87
Tipos de mapas.....	88
Mapa geográfico	88
Traduce tu mapa a la IA.....	103
Herramientas digitales para el Worldbuilding.....	104
Software de organización	104
Para ordenar la BMS online	104
Para ordenar y compilar	105
IA en el worldbuilding	105
Creación con IA	106
Orden y compilación con IA	106
Gestores de archivos	107
Documentación y bibliografía	108
Libros de consulta.....	108
Sitios online	108
Software	109
Para crear geografía.....	109
Para ordenar la BMS online	110
Para ordenar y compilar	110
IAs	110
Gestores de archivos	110
Sobre el autor	111

Introducción

¿Has viajado a uno de tantos mundos que flotan en la nada, poblados de historias? ¿Has caminado por senderos que unen reinos de otro mundo? ¿Has soñado alguna vez con trazar tú esos caminos? A través de este manual de creación de mundos imaginarios te daremos las pautas necesarias para crear todo un universo secundario, donde ambientar historias, ya sea para contarlas por escrito, o para jugar en ellas. Veremos qué es un Mundo Secundario, y la relación que guarda con el Mundo Primario. Diseñaremos la Biblia del Mundo Secundario, donde describiremos las peculiaridades del mundo que imaginemos, estructurada de acuerdo a lo más importante: cómo es nuestro mundo, el universo que hayamos creado; quienes habitan en él, ya sean criaturas conscientes de su propia existencia, o no; el arco histórico, con todo lo que acontece alrededor de nuestra historia, o ha acontecido, llevando a su argumento hasta el punto de partida. Ambientaremos a nuestros personajes, incluso creando la civilización donde acontece nuestra historia.

De eso se trata, de escribir una historia, la historia de todo tu Mundo Secundario. Por medio de este manual serás capaz de construir el marco geográfico e histórico de un rico y detallado universo para tus historias. Es posible que llegues hasta aquí con un proyecto bajo el brazo, las piezas de algo que no terminas de encajar. Sea una historia, o la semilla de todo un Mundo Secundario, aquí trataremos de darle salida.

Este manual está dirigido especialmente para escritores, aunque diseñadores de juegos de rol o videojuegos y, en definitiva, cualquier creador de historias, sabrá adaptar lo que aprenda a lo largo de sus páginas de cara a sus propias necesidades. Está dirigido especialmente a creadores cuya obra se enmarca en la fantasía, tanto ciencia-ficción futurista como épicos mundos de fantasía o de cualquier índole que se te pudiera ocurrir. En realidad, esto no tiene por qué tener límites.

El contenido de este manual se estructura de forma que podamos crear un Mundo Secundario desde arriba hacia abajo, pero los participantes podrán elegir la direccionalidad de la construcción que mejor les convenga de cara a su proyecto personal. Así, en un primer momento se introduce al tópico a partir de nociones teóricas básicas sobre worldbuilding, donde se explica qué es una Biblia del Mundo Secundario, es decir, el documento de soporte donde anotaremos toda la información relevante de nuestro Mundo Secundario: el universo (cosmología y leyes físicas); el mundo físico (geografía, clima y vegetación); el bestiario; el arco histórico; trataremos temas específicos como la mitología, el lenguaje, la ciencia y la magia; y finalmente aprenderemos a construir civilizaciones. Además, de forma opcional, se ha incluido una guía sobre cómo cartografiar nuestro Mundo Secundario.

Mundo Primario y Mundo Secundario

Bienvenidos al Manual de Creación de Mundos, o Worldbuilding. Llegados a este punto, debemos tener claro por qué crear un Mundo Secundario. A la hora de escribir

una historia, hay que tratar de darle la mayor verosimilitud posible. Crear un ambiente realista, dentro de la propia fantasía de la historia, es crucial para que sea creíble. El lector debe sumergirse en un contexto que le lleve a través de la historia, y nosotros, como creadores, debemos asegurarnos de que no se sienta engañado. Un Mundo Secundario no es otra cosa que un lugar imaginario, diferente al mundo real, al nuestro, al Mundo Primario. En él podemos ambientar cualquier historia a nuestro gusto, pues nosotros ponemos sus reglas.

Un Mundo Secundario puede ser tan extenso como la propia historia requiera, y desde ahí, hasta donde queramos. Puede que una historia transcurra por completo en una ciudad, o en un reino, o en todo un continente, a lo largo de este manual trataremos de crear lo necesario para que nuestra historia se desarrolle en un contexto adaptado, verosímil, y suficientemente detallado como para que éste aporte por sí mismo a la historia. Generalmente, una historia debe adaptarse a su contexto, y no al revés, aunque hablaremos de esto más adelante en el apartado Por dónde empezar. Imaginemos los Señores, Reyes y vasallos de Canción de Hielo y Fuego: su historia sería completamente diferente si se desarrollara en un mundo diferente. Algunos de los Siete Reinos perduran por su situación geográfica, ya sea por estar situados en regiones remotas, como el Nido de Águilas, de la Casa Arryn, o por tener objetivos que dependen de la propia geografía, como es el caso de Invernal, encargados de defender el norte. Por otro lado, el Mar Angosto supone una frontera geográfica que prácticamente divide el Mundo en dos. George R.R. Martin tuvo en cuenta esa frontera, que llevó a las civilizaciones de su Mundo a diferenciarse: las culturas que habitan a un lado y otro del Mar Angosto son totalmente diferentes; su idiosincrasia; la forma de adaptarse al terreno (recuerda las tribus nómadas Dothraki); y hasta sus formas de gobierno. De la misma forma podemos encontrar ejemplos en nuestro Mundo Primario: las civilizaciones a un lado y otro del Océano Atlántico antes de la colonización europea eran absolutamente diferentes. Al escribir una historia, hemos de tener en cuenta estos aspectos para crear civilizaciones creíbles, donde ambientar nuestras historias. En ocasiones, la geografía deberá adaptarse a la historia, todo dependerá de nuestro objetivo. Piensa, por ejemplo, en el nombre de la Capital de los Siete Reinos: Desembarco del Rey debe su nombre a un hecho histórico muy anterior a la propia historia de Canción de Hielo y Fuego; o el propio Muro, que fue construido milenios antes de ese punto de la historia, para aislar el frío norte.

Hemos puesto ejemplos de un Mundo imaginario y del Mundo Real. Tu Mundo Secundario puede ser tan similar al Mundo Primario como desees, incluso utilizar lo que aprendas aquí para ambientar tu historia en una localidad real. Puede tratarse de un mundo de fantasía épica tolkiniano, o uno propio con sus propias reglas. Puede que tu historia se desarrolle en un hipotético mundo futurista, o no. Trataremos de dar cabida a cualquier Mundo que seamos capaces de imaginar.

Debemos reflexionar sobre algo importante desde ya mismo: así como en el Mundo Primario hay reglas, en los Mundos Secundarios también. Así que deberemos

empezar por sentar las reglas de nuestro Mundo. De momento, lo primero que debes plantearte es el objetivo para el que creas un Mundo Secundario. Es posible que desees escribir una novela, o que simplemente tengas la necesidad de crear todo un universo como reto personal. Tenerlo claro es fundamental, para calcular la extensión, tanto geográfica como histórica.

Para empezar, deberías ir respondiendo algunas preguntas:

¿Dónde se desarrolla tu historia?

¿Cuán diferente es ese lugar del nuestro?

¿En qué momento se desarrolla tu historia?

¿Quiénes son los protagonistas de tu historia?

Relación entre Mundos

Daremos por hecho aquí que el objetivo que persigue el lector de este manual es crear un Mundo Secundario, diferenciado del Mundo Primario. Un aspecto muy interesante es la relación que existe entre ellos, lo cual puede determinar o venir determinada por la historia. Podemos imaginar un Mundo Secundario totalmente independiente del Mundo Primario, como sería la Tierra Media de J.R.R. Tolkien; El Mundo de Temerant, de P. Rothfuss; o Mundodisco, de T. Pratchett. Puede que nuestra historia transcurra en una ubicación excepcional que, siendo más propia de un Mundo Secundario, se localiza realmente en el Mundo Primario, como sería el caso, por ejemplo, de Liliput, la isla supuestamente descubierta por Lemuel Gulliver durante sus viajes en 1699, situada al suroeste de Sumatra, en el Océano Índico (Jonathan Swift); o el Camelot del Rey Arturo, situado al sur de Inglaterra; o Sleepy Hollow, el somnoliento pueblo donde W. Irving ambientó su historia, a algo más de 3 Km de Greensburgh, a orillas del Río Hudson (EE. UU.).

La tercera posibilidad es que ambos Mundos estén relacionados, conectados, y que los personajes puedan incluso viajar entre Mundos. Tal es el caso de Peter Pan, de J.M. Barrie, recuerda que los Darling vivían en el Londres Victoriano, y viajaban hasta Nunca Jamás volando hacia “la segunda estrella a la derecha, todo recto hasta el amanecer”; o en Las Crónicas de Narnia (C.S. Lewis), cuyos personajes deben atravesar un armario para ir a otros mundos, en un multiverso formado por muchos mundos, entre los que se encuentra La Tierra. En La Historia Interminable, de M. Ende, Bastián es capaz de viajar mediante el mágico uso de la lectura; y no olvidemos a Alicia, quien viaja hasta el País de las Maravillas al caer por una madriguera (L. Carroll). Ejemplos de Mundos Secundarios conectados al Mundo Primario hay muchos y no podríamos nombrarlos todos aquí, pero es fundamental que el autor de un Mundo imaginario tenga clara su ubicación, su relación con el Mundo Primario, y si sus personajes viajarán entre Mundos. Estas primeras consideraciones son importantes a la hora de crear un Mundo Secundario, y de desarrollar una historia en

él. Como veremos más adelante, deberemos indicar esta información en nuestra Biblia del Mundo Secundario.

Como ejercicio creativo práctico, trata de imaginar una forma original para viajar entre Mundos. Intenta imaginar una forma que no haya sido descrita en una historia anterior. No importa si después la vas a utilizar para conectar tu Mundo Secundario con el Mundo Primario o no. ¡Simplemente trata de ser original!

Semejanza con el Mundo Primario

Los límites del Mundo Secundario los pones tú, y por tanto la semejanza con el Mundo Primario es relativa. Podemos crear historias ambientadas en una Europa medieval donde exista y se persiga la magia; o en una ucronía steampunk donde nuestro Mundo mantiene sus reglas, pero donde los avances tecnológicos hayan sido diferentes; podemos imaginar futuros tan lejanos que ya no guarden relación con nuestro presente real, que se desarrollan en planetas dispares; o fantasías en lugares absolutamente diferentes a nuestro Mundo Primario. Reflexionar sobre las propiedades de nuestro Mundo Primario te ayudará a establecer las reglas del Mundo Secundario. Nuestro Mundo tiene una serie de reglas físicas, así como una línea evolutiva social y tecnológica, y de la misma forma nuestro Mundo Secundario debería tener reglas físicas y evolutivas.

Debemos atender a estos aspectos para determinar la cercanía con el Mundo Primario. Más adelante estableceremos las leyes físicas, si es que son diferentes a nuestro mundo, y su evolución histórica, de manera que podamos explicar los avances sociales y tecnológicos.

Uso responsable de culturas reales como inspiración

Ya hemos hablado de cuánto puede parecerse tu Mundo Secundario al Mundo Primario, y esa semejanza se extiende también a las civilizaciones que construyas: más adelante, en Razas, especies o etnias, veremos cómo inspirarte en la Roma imperial o en cualquier otra civilización real para dar forma a las tuyas. Inspirarte en culturas reales es una de las formas más eficaces de dotar a tu Mundo Secundario de detalle y coherencia, porque partes de sistemas que ya funcionaron, con toda su complejidad, en algún momento de la historia. Pero esta herramienta tiene una responsabilidad asociada, de la que conviene hablar antes de seguir avanzando.

El problema no es inspirarte en una cultura real, sino convertirla en una «raza fantástica» de rasgos fijos y simplificados que sustituye a un pueblo real —con su diversidad interna, sus contradicciones, su evolución histórica— por un estereotipo homogéneo. Cuando todos los miembros de una civilización comparten los mismos rasgos, sin excepción, corres el riesgo de reproducir un prejuicio, no de construir una cultura. Es especialmente delicado cuando la inspiración recae en culturas que la ficción occidental ya ha estereotipado u «orientalizado» históricamente, un debate muy vivo hoy en la crítica de fantasía.

Existen distintas escuelas de pensamiento al respecto, sin que haya un consenso único:

- Tomar solo la superficie —estética, arquitectura, indumentaria— difuminando la referencia lo suficiente para que funcione como inspiración y no como retrato.
- Investigar la cultura real en profundidad, más allá del folclore superficial, para representarla con la misma complejidad interna —clases, tensiones, diversidad de opiniones— que le darías a cualquier civilización inventada por ti.
- Evitar directamente el «traje» de una cultura real ajena, y construir desde procesos históricos generales —una sociedad agrícola, una talasocracia, un imperio esclavista— en vez de culturas concretas identificables.

No hace falta que elijas una única postura para siempre: puedes decidir según cada civilización que construyas, siempre que la decisión sea consciente. Como guía práctica, puede servirte preguntarte: si alguien de la cultura real en la que te inspiras leyera tu civilización, ¿reconocería una versión reduccionista y ajena de la suya, o sentiría el mismo respeto y complejidad que le das a las tuyas?

Con este cuidado presente para cuando llegues a diseñar tus civilizaciones, toca preguntarse para qué estás construyendo tu Mundo Secundario en general, y a quién le vas a hacer llegar. Es lo que veremos en el apartado siguiente.

Finalidad de tu mundo secundario

Hasta ahora hemos hablado de tu Mundo Secundario casi como un fin en sí mismo, y en las próximas páginas seguiremos haciéndolo: cómo construirlo, qué reglas debe seguir, qué elementos necesita para resultar creíble. Pero un Mundo Secundario rara vez se construye por el simple placer de acumular datos en una Biblia del Mundo Secundario (aunque, seamos sinceros, ese placer también existe, y es perfectamente válido). La inmensa mayoría de las veces construimos un Mundo Secundario para algo: para contar una historia, para que otros la jueguen, para que la habiten como lectores, jugadores o espectadores. Esa finalidad última —a quién y cómo le vas a hacer llegar tu Mundo— condicionará muchas decisiones que tomarás durante el proceso de construcción, y conviene tenerla presente antes de seguir avanzando.

En este apartado nos detenemos en esa finalidad, y en cómo el trabajo que haces en tu Biblia del Mundo Secundario acaba trasladándose al formato en el que tus lectores o jugadores se van a encontrar con tu Mundo. No es lo mismo llevar tu Mundo Secundario a una novela que a un videojuego: cada formato tiene sus propias reglas sobre cómo y cuánto mostrar, y merece la pena tenerlas en cuenta desde ahora, aunque solo sea para saber qué parte de todo lo que construyas llegará realmente a quien experimente tu Mundo, y qué parte se quedará, silenciosa, sosteniendo el resto.

De tu Mundo Secundario a la narración

Este manual te enseñará, sobre todo, a construir. Pero saberlo todo sobre tu Mundo Secundario no significa que debas contarlo todo en tu historia. De hecho, uno de los errores más comunes entre quienes se toman en serio el worldbuilding es precisamente el contrario: querer demostrar, página tras página, cuánto han trabajado su Mundo. A este error se le conoce como infodump —descarga de información—, y consiste en detener la historia para explicarle al lector datos de tu Mundo Secundario que no necesita en ese momento, o que puede que no necesite nunca. Recuerda: tu Biblia del Mundo Secundario es tuya. Tu historia es de tus lectores. No tienen por qué coincidir en extensión.

La buena noticia es que existen técnicas ya muy probadas para dosificar el worldbuilding sin caer en el infodump. Veamos algunas:

- Mostrar por acción y diálogo, en vez de explicar. En lugar de detenerte a explicar cómo funciona el sistema feudal de tu Mundo, deja que un personaje se arrodille ante su señor, o que otro se niegue a hacerlo y sufra las consecuencias. El lector entenderá la jerarquía sin que nadie se la haya explicado. J.R.R. Tolkien rara vez se detiene, en *El Señor de los Anillos*, a explicar qué son exactamente los Anillos de Poder mientras la Compañía viaja; lo poco que sabemos, lo sabemos porque Gandalf, Elrond o Galadriel lo mencionan al hilo de sus propias decisiones, no en una lección aparte.
- Revelación progresiva. No hace falta que el lector conozca toda la historia de tu Mundo desde el primer capítulo. Puedes ir revelando datos según los va necesitando la trama, o según los va descubriendo tu propio protagonista, que muchas veces sabe tan poco del Mundo como el lector. Piensa en Bilbo Bolsón, que sale de su casa sin apenas conocer el Mundo que va a recorrer, y aprende a la vez que nosotros.
- El «iceberg» de lo no dicho. Ernest Hemingway popularizó esta idea a propósito de la narrativa en general, pero se aplica especialmente bien al worldbuilding: solo una pequeña parte de tu Mundo Secundario debe asomar por encima de la superficie del texto; el resto —toda la historia, la política o la cosmología que has construido en tu BMS y que nunca llega a mencionarse explícitamente— sigue sosteniendo lo que sí se cuenta, aunque el lector no lo vea de forma directa. Esa masa oculta es la que hace que un Mundo se sienta profundo, aunque solo asome la punta. G.R.R. Martin es un buen ejemplo de esto: sus personajes mencionan de pasada guerras, casas o tradiciones de las que nunca sabremos más, y esa sensación de que «hay mucho más ahí fuera» es, en sí misma, parte de la verosimilitud del Mundo.
- Delegar la exposición en quien tiene motivos para explicar. Si de verdad necesitas explicar algo con cierto detalle, ponlo en boca de un personaje que tenga un motivo narrativo legítimo para hacerlo: un maestro instruyendo a su aprendiz, un extranjero que pregunta lo mismo que se pregunta el lector, o

alguien que necesita convencer a otro de algo y para ello ha de exponer datos de tu Mundo. Así la información deja de sentirse como una pausa didáctica del narrador, y pasa a formar parte de la propia escena.

- Confía en el contexto. No toda palabra desconocida necesita una nota aclaratoria. Si mencionas una divisa, una unidad de medida o el nombre de una festividad sin explicarla, y el contexto deja clara su función aproximada, el lector la aceptará sin problema, del mismo modo en que aceptamos la palabra «Navidad» sin que nadie nos explique, en un texto en español, de dónde viene.

Una buena forma de comprobar si has caído en el infodump es preguntarte, ante cada párrafo explicativo: ¿le hace falta esto a mi protagonista, o solo me hace falta a mí, para lucir todo lo que he construido? Si la respuesta es la segunda, ese párrafo probablemente pertenece a tu BMS, no a tu historia.

Storytelling para videojuegos

El worldbuilding no siempre llega al público a través de la palabra escrita o hablada. En un videojuego, buena parte de tu Mundo Secundario puede —y en muchos casos debe— contarse sin una sola línea de diálogo ni un solo párrafo de texto, a través del propio diseño del espacio que el jugador recorre. A esta técnica se la conoce como *environmental storytelling*, o narrativa ambiental: contar tu Mundo a través de lo que el jugador ve, encuentra e infiere mientras explora, en vez de a través de lo que se le explica.

Algunas formas concretas de aplicarlo:

- Objetos como testimonio. Un esqueleto aferrado a una espada rota junto a la entrada de una mazmorra te cuenta, sin una sola palabra, que alguien lo intentó antes que tú y no lo consiguió. Un plato de comida a medio terminar sobre una mesa, en una aldea por lo demás vacía, sugiere que sus habitantes se marcharon —o los hicieron desaparecer— de forma repentina. Sagas como *Dark Souls* o *Half-Life 2* son referencias muy citadas en el diseño de videojuegos precisamente por construir buena parte de su Mundo así, mediante objetos y escenas colocados con intención narrativa, sin cinemáticas que los expliquen.
- La arquitectura como narración. El propio diseño de un espacio puede contar su historia: un templo con dos estilos arquitectónicos superpuestos sugiere una conquista o una reconstrucción posterior; unas fortificaciones orientadas hacia el interior de una ciudad, en vez de hacia el exterior, sugieren que el peligro que temían sus fundadores no venía de fuera, sino de dentro. Piensa en lo que veremos más adelante sobre la Arquitectura de tus civilizaciones y de tus Núcleos urbanos: en un videojuego, ese mismo trabajo puede convertirse directamente en la narración, sin necesidad de traducirlo a texto.

- El paisaje como consecuencia. Un río teñido de un color extraño, un bosque calcinado que nunca ha vuelto a crecer, o unos cráteres regulares en mitad de una llanura, son formas de contar acontecimientos —una guerra química, un incendio ritual, una lluvia de meteoritos— sin necesidad de que nadie los narre. El jugador ata cabos, y esa sensación de descubrimiento propio suele calar más hondo que una explicación directa.
- Señalización diegética. En vez de un menú o un mapa que le indique al jugador hacia dónde ir, puedes usar elementos propios de tu Mundo Secundario para guiarlo: senderos marcados por generaciones de viajeros, humo de una chimenea a lo lejos, o un faro que se ve desde toda la costa. Esto refuerza la sensación de que el Mundo existe con independencia del jugador, en vez de estar diseñado únicamente para conducirlo.
- Repetición con variación. Si una civilización concreta de tu Mundo tiene un estilo arquitectónico, unos símbolos o unos colores propios (más adelante hablaremos de la Simbología, o en su caso la Heráldica, de tus civilizaciones), repetirlos de forma consistente por todo el espacio jugable —estandartes, escudos, grafitis, uniformes— ayuda al jugador a reconocer territorios y facciones sin que nadie se lo tenga que explicar.

Como ves, todo lo que ya has construido en tu Biblia del Mundo Secundario —tu arquitectura, tu simbología, tu historia, tu geografía— es perfectamente trasladable al diseño de niveles de un videojuego. La diferencia no está en qué construyes, sino en cómo lo muestras: en vez de contarlo, lo colocas, y dejas que sea el propio jugador quien lo descubra.

Las Reglas del Worldbuilding

La construcción de mundos, o worldbuilding, es una parte de crear historias que lleva mucho trabajo y dedicación, dada su importancia, sobre todo en determinados géneros de la literatura de ficción, como la fantasía y la ciencia ficción, donde el contexto en que se desenvuelve la narración es especialmente relevante, dadas su particularidades. Un contexto suficientemente rico y detallado no se crea en unas pocas horas, cuanto más tiempo estemos trabajando en nuestro Mundo Secundario, imaginando, haciendo esquemas, y dejándolo madurar y evolucionar, más realista parecerá al lector.

En términos generales, éstas son las reglas del worldbuilding a tener en cuenta desde este momento, y a lo largo del proceso de construcción de nuestro Mundo Secundario.

Un Mundo ilimitado

Los límites de un Mundo Secundario son virtualmente infinitos, puesto que los marca su autor. Puedes fijar estos límites desde un principio, o dejarlos abiertos, para poder seguir creando tu Mundo hasta el infinito. En caso de limitar las fronteras de tu

Mundo, siempre te quedará una infinidad de detalles que recrear dentro de estas fronteras. Hablaremos de esto en el apartado siguiente.

Tu Mundo Secundario persigue un objetivo

Antes de comenzar a crear tu Mundo, márcate un objetivo realista. Este objetivo suele venir determinado por la historia que queremos contar. Si una historia se desarrolla en un área determinada (una ciudad o un país), limita la construcción a esa área. Siempre puedes ceñirte a la regla nº 1 y dejar los límites abiertos, a pesar de que describas al detalle tu área de interés.

No te olvides del Mundo de tu antagonista

Recuerda que tu área de interés, tu Mundo Secundario, no puede limitarse al trasfondo u origen de tu personaje protagonista. Tus personajes antagonistas también tienen un trasfondo y un origen. Debes describir estos lugares, sus particularidades y los habitantes de la misma forma que hiciste con el protagonista de tu historia, así lograremos darle verosimilitud al antagonista.

Construcción consistente

La regla de oro del worldbuilding. Debes prestar especial atención y dedicación a ser consistente. Un Mundo Secundario es en realidad una red compuesta de muchos nodos que se relacionan, tenlos en cuenta a la hora de describirlos. En otras palabras, cuando describas cualquier elemento de tu Mundo Secundario, recuerda que éste está relacionado con todos los demás elementos del Mundo. Respeta, especialmente, los elementos que ya hayan aparecido en publicaciones anteriores. Por ejemplo, si una ciudad se llama Atlances en tu primera historia, y en una quinta entrega vuelve a aparecer esa ciudad, sé respetuoso con la primera entrega, respeta esa ciudad y no la cambies. Presta especial atención a los cambios históricos: continuando con el ejemplo, supongamos que en tu tercera entrega sucedió una guerra que devastó la región donde se encontraba Atlances, aunque durante la guerra no se cuente este hecho de forma explícita, hemos de suponer que Atlances fue conquistada o devastada. Esto debe reflejarse en nuestra quinta entrega. Recuerda, si tus lectores se sienten engañados, no volverán a leerte. A este conjunto de decisiones que respetas a lo largo del tiempo lo llamaremos canon, un concepto al que volveremos al hablar de la Biblia del Mundo Secundario.

Tu Mundo Secundario debe ser creíble

De las anteriores reglas se desprende esta: tu Mundo Secundario debe ser creíble. Fija las leyes físicas y evolutivas a priori y respétalas sobre todas las cosas. Asegúrate de que cada elemento de la red tiene sentido dentro de la propia red. Para mantener a un lector viajando por tu Mundo Secundario, debes evitar que deje de creérselo. La fantasía, dentro de sí misma, debe ser creíble. Recuerda también que esa credibilidad no depende solo de lo que construyas, sino de cómo se lo cuentes

después a tu lector, como vimos en el apartado De tu Mundo Secundario a la narración.

Por dónde empezar

Llegados a este punto, estamos listos para comenzar a construir nuestro Mundo Secundario, pero ¿por dónde empezamos? Lo más importante, ciñéndonos a las reglas descritas en el apartado anterior, es poner un límite realista a nuestro Mundo Secundario, en función de nuestro objetivo. Como hemos dicho, el Mundo Secundario puede ser virtualmente infinito, pero debemos tener clara nuestra área de interés. Ésta puede abarcar desde una habitación (acabaremos bastante rápido) hasta todo un universo formado por una cantidad inmensurable de planetas por explorar. Además, atendiendo a este objetivo, debemos decidir algo importante, en qué dirección construir nuestro mundo. Estas dos consideraciones deben ser previas al comienzo de la construcción. Después, debemos confeccionar una Biblia del Mundo Secundario. Veamos estos aspectos en mayor detalle.

Extensión del Mundo Secundario: el área de interés

Como decíamos, debemos delimitar nuestra área de interés. Ésta debería abarcar, en principio, las localizaciones donde se va a narrar la historia, así como todas aquellas que sean importantes para su argumento. Atiende a tu objetivo al delimitar tu área de interés, y trata de ser realista al calcular sus proporciones. Puede que tus protagonistas vivan en la capital de un gran reino, cuna de una cultura que se ha extendido más allá de sus fronteras en el pasado. Ahora, los reinos vecinos podrían mantener aspectos de esta cultura, y podría resultarte interesante crearlos también. Puede que aunque tus personajes vivan en esta importante ciudad, sus relaciones y conflictos, y por tanto el argumento de la historia, se extienda a los reinos vecinos, más o menos distantes. Deberíamos construirlos todos. Más adelante trataremos de hacer un plano con toda esta información, pero de momento ten claro cuáles son los límites de tu área de interés. No te preocupes si más adelante aparece en escena alguien que, por ejemplo, proviene de más allá del mar, de un lugar que no se encontraba en tu área de interés inicial: en ese momento la construiremos.

Ten en cuenta las proporciones y distancias que habrá de un límite a otro de tu área de interés, y sé consistente. Las relaciones entre reinos o personajes de diferentes orígenes, deben atender a estas proporciones. Lo explicaré con el siguiente ejemplo: según G.R.R. Martin, Poniente, el continente donde se hallan los Siete Reinos (una cuarta parte del Mundo de Canción de Hielo y Fuego), tiene unas proporciones similares a las de América del Sur, es decir, en torno a 18 millones de Km², aunque la historia está ambientada en el Reino Unido medieval (algo más de 243 000 Km²). De hecho, la historia, las relaciones entre los Señores y Reyes de los reinos y territorios de Poniente parecen adecuarse más a una proporción de tierra similar a la del Reino Unido que a la de América del Sur. Atendiendo a estas proporciones, la distancia entre Desembarco del Rey e Invernalía debería estar en torno a 4 000 Km, en cambio,

la distancia entre Londres y Edimburgo es de unos 600 Km, bastante más manejable y de acuerdo al argumento y desarrollo de la historia. ¿Cuánto habría tardado en llegar Ned Stark, en Juego de Tronos, hasta Desembarco del Rey? En un corcel digno de un Señor de Invernia podría haber cabalgado a una media de 6 Km/h, en jornadas de 8 horas, tardaría 83 días. ¡Casi tres meses! A esa misma razón, recorrería 600 km en 12 días, bastante más adecuado a la historia de Juego de Tronos. Siguiendo esta línea de discurso, ¿tiene sentido que una región del tamaño de América del Sur esté gobernada por una sociedad medieval de siete poderosas familias?

Atiende a las proporciones de tu Mundo Secundario, y especialmente de tu área de interés, sé realista y consistente. No engañes a tus lectores o jugadores. Prestaremos atención a esto en el apartado dedicado a El Universo, cuando nos pongamos a hacer planos, si lo creemos necesario.

Direccionalidad de la construcción

Existen numerosas maneras de comenzar a construir un ambiente donde contextualizar historias. Generalmente va a depender de tu propio interés, tu objetivo, y tus motivaciones personales. Piensa en J.R.R. Tolkien, que era lingüista. Él comenzó a crear idiomas, y después debió crear a los hablantes de dichos idiomas, y de ahí surgió la Tierra Media. Puede que tu foco de interés esté en lo histórico, y que empieces creando un rico arco histórico, desde la creación del Mundo, la evolución de las especies que lo habitan e incluso los movimientos migratorios de sus civilizaciones. Tal vez seas cartógrafo, profesional o amateur, y comiences dibujando planos sin saber aún a dónde llegarán o quienes habitarán esas tierras.

Podemos resumir, en todo caso, que existen dos grandes direcciones de construcción de un Mundo: desde dentro hacia afuera (o desde abajo hacia arriba; bottom-up) y desde fuera hacia adentro (o desde arriba hacia abajo; top-down). Ninguna de ambas aproximaciones es mejor o peor a priori, la decisión dependerá, principalmente, de tu objetivo. Si ya tienes una novela en marcha, y necesitas crear o enriquecer el ambiente donde transcurre, sin la intención de conocer qué ocultan las vastas tierras más allá de tu área de interés, el mejor método para ti será, probablemente, desde dentro hacia afuera. Si tu intención es crear un vasto mundo donde ambientar varias historias, y aún no sabes a dónde te van a llevar, seguramente preferirás construir tu Mundo Secundario desde fuera hacia adentro.

Construir el Mundo Secundario desde dentro hacia afuera significa delimitar bien tu área de interés, y trabajar en ella. Significa detallar lo mínimo necesario para el desarrollo de la historia, y a partir de ahí, ir rellenando huecos de información a medida que las necesidades lo requieran. Este método es más práctico, a corto plazo y localista. Mientras vas construyendo la historia, la falta de información se hace presente, y solo hay que ir completándola de forma adecuada a tus necesidades. Por el contrario, construir un Mundo Secundario desde fuera hacia adentro significa

pensar a lo grande, y lleva mucho más trabajo. Consiste en sentar las bases del Mundo, las leyes físicas y evolutivas, desde un principio, incluyendo los límites del mundo Secundario, con independencia de donde se sucederán las historias que se ambientan en él. Este método es menos práctico si tu proyecto ya está en marcha, pero es el adecuado si pretendes construir un ambiente rico, extenso y bien estructurado. En este caso, lo normal es dibujar un plano general del Mundo Secundario, y después ir describiendo desde arriba hacia abajo, como lo haría Google Earth. Te centras en una región del plano, y vas subdividiéndolo en función de tus intereses o de lo que vayas imaginando, creando fronteras geográficas o políticas, delimitando civilizaciones y situando ciudades. En un paso posterior, podrías llegar incluso a cartografiar las ciudades, pero de momento tienes que tener bien clara la relación entre los territorios creados y la razón de las fronteras. Para ello, debes detenerte específicamente a comprender la evolución histórica del Mundo Secundario que estás creando, ella te dará respuesta a muchas preguntas, y te irá guiando por el proceso de descripción del Mundo.

Más adelante iremos detallando este proceso, siempre atendiendo a tus necesidades. De hecho, este manual está pensado para crear un Mundo Secundarios desde fuera hacia adentro, pero es fácil adaptar el sistema para una construcción desde dentro hacia afuera. En ese caso bastaría que te detengas en los apartados que crees necesarios para generar tu área de interés, de cara a construir tu historia.

Punto de partida

En este momento debes tomar una decisión importante: ¿en qué dirección construirás tu Mundo Secundario? Para responder a esta pregunta, debes comenzar planteándote tu objetivo. Siempre puedes limitarte a describir tu área de interés, suficiente para una historia determinada, pero podría resultar interesante aprovechar el curso para construir un Mundo Secundario a tu gusto, siguiendo las indicaciones que se te irán dando.

Dinamismo del Mundo Secundario

El Mundo Secundario es dinámico y cambiante: está vivo. Está formado por un conjunto de aspectos físicos, evolutivos, sociales y metafísicos que se interrelacionan entre sí. Las características individuales son partes de un todo, y no pueden modificarse sin afectar a las demás. La Teoría del Caos en su estado más puro. Podemos entender esto desde la geografía: una cadena montañosa generará ríos y una climatología determinada, y éstos, a su vez, una determinada flora en esa área. Más complicado se hace este concepto al hablar del transcurso del tiempo. Debemos tener en cuenta todos los aspectos relacionados con el paso del tiempo, y ser consistentes. Puede que nuestro planeta evolucione desde el punto de vista físico, como nuestro Mundo Primario, cuyas placas tectónicas lo configuran. Ello no afectaría al argumento normal de una historia que se desarrolla en un momento determinado, pero sí a la geografía del Mundo Secundario a lo largo del tiempo. ¿Y si

nuestro Mundo secundario sufre cambios geográficos drásticos? Tal es el caso de la Tierra Media de J.R.R. Tolkien, cuya faz va cambiando a lo largo del tiempo, por ejemplo, al comienzo de la Tercera Edad, Valinor, la tierra donde habitan los Valar, ha quedado fuera de las Esferas del Mundo, haciendo imposible su acceso a los mortales, cuando anteriormente había sido una isla protegida por una cadena montañosa, Las Pélori, que había ido creciendo a medida que aumentaba el peligro para los Valar desde el exterior.

Hemos de plantearnos si nuestro mundo es estático, desde el punto de vista geográfico, o va cambiando. No olvides que en nuestro Mundo Primario se han dado muchos cambios más o menos drásticos, desde glaciaciones, impactos de cometas, erupciones volcánicas o fuertes terremotos. Estos hechos modificaron la historia, la geografía y la vida de los pobladores de nuestro mundo, configurando a los pobladores actuales: nosotros. Valga de ejemplo la hipótesis que algunos científicos plantean sobre el origen del oscuro periodo que sufrió la población europea durante la edad media: se cree que pudo ser el volcán Krakatoa, en Indonesia, el que eructó de una forma tan virulenta en el año 536, causando uno de los mayores desastres medioambientales globales de la edad moderna: la capa de polvo que generó, provocó un invierno glacial que sumió a Europa en una miseria que frenó todo desarrollo económico y tecnológico.

Para el creador de un Mundo Secundario sería mucho más sencillo hacer cortes temporales, y describirlo en los momentos que más nos interesen para nuestra historia. Este método es práctico y sencillo, pero debemos tener siempre presente ese dinamismo que debe configurar el Mundo Secundario, interrelacionando todos sus elementos.

La Biblia del Mundo Secundario

La Biblia del Mundo Secundario (a partir de ahora BMS) es el documento donde vamos a incluir toda la información acerca de nuestro Mundo Secundario. Consiste en un esquema, más o menos estructurado, que atiende a nuestras necesidades y objetivos, y que incluirá toda la información relevante de nuestro Mundo Secundario. En definitiva, debe incluir todo lo que necesitemos para describir nuestra área de interés, abarque ésta todo el Mundo Secundario (en caso de construir desde fuera hacia dentro, sería factible que abarcara el Mundo entero).

La BMS es, en la práctica, el lugar donde tu canon se hace explícito. Llamamos canon a todo aquello que has fijado como válido y vigente para tu Mundo Secundario: los hechos que decides que ocurrieron, las reglas físicas, mágicas, políticas o sociales que lo rigen, y los límites que separan lo posible de lo imposible dentro de él. Mientras no lo registres en algún lugar, una idea sigue siendo solo una posibilidad entre muchas; en el momento en que la escribes en tu BMS —o la utilizas en una obra ambientada en tu Mundo—, pasa a formar parte del canon, y con ello adquiere una autoridad que condicionará todo lo que construyas después.

Esa autoridad se ejerce de forma distinta según la etapa en la que te encuentres. Durante la construcción del Mundo —cuando aún estás definiendo su geografía, su historia o sus reglas—, el canon funciona como una guía flexible: puedes revisarlo, matizarlo o incluso revertirlo, siempre que lo hagas de forma consciente y dejes constancia del cambio en tu BMS, para no perder de vista por qué algo era de una manera y ahora es de otra. Durante la creación de obras ambientadas en tu Mundo —una novela, una partida de rol, un guion—, en cambio, el canon debe tratarse con mayor rigidez: cada obra parte de lo ya establecido y debe respetarlo, porque es precisamente esa continuidad la que sostiene la credibilidad de tu Mundo Secundario ante quien lo lee o lo juega. Contradecir el canon sin una razón narrativa deliberada rompe la ilusión de un mundo consistente y creíble, la misma credibilidad que hemos defendido en Construcción consistente y en Tu Mundo Secundario debe ser creíble.

Una BMS puede ser tan específica como sea necesario. Podríamos esquematizar todo un Mundo Secundario en una BMS general, indicando los principales territorios, su historia, las civilizaciones y sus sistemas de gobierno, sus habitantes, su tecnología, etc. Pero no sería muy específica en algunos aspectos. Así que lo ideal es redactar una BMS en árbol, de forma que vayamos desde lo más general a lo más específico. Así, podríamos tener una BMS con información general del Mundo Secundario, y una serie de BMS satélites o específicas, con pedazos de información, por ejemplo, en función de cada territorio que nos interese detallar de forma más exhaustiva. A lo largo de este manual se hará referencia en numerosas ocasiones a la BMS como documento de apoyo principal, que el lector deberá ir confeccionando según sus necesidades, atendiendo a los contenidos de este manual. Si con el tiempo esta estructura crece demasiado para un único documento, más adelante, en el apartado Herramientas digitales para el Worldbuilding, encontrarás software y otras herramientas pensadas específicamente para organizarla y compilarla.

El Universo

Vamos a comenzar a crear nuestro Mundo Secundario. Teniendo bien a mano tu BMS, vamos a ir tomando decisiones e ir anotando todo en ella para que quede descrito y bien explicado. Comenzaremos desde arriba, pensando cuáles son las leyes físicas que rigen nuestro Mundo, así como la cosmología de nuestro Mundo: ¿es un sistema planetario binario? ¿Nuestro Mundo Secundario tiene tres lunas? ¿Cómo afectaría eso a la vida en el planeta? ¿Sus proporciones son tan grandes que la gravedad cuadruplica la de La Tierra? ¿Es un Mundo helado, o cubierto de selva, o la vida se desarrolla bajo el mar? ¿O sus leyes físicas, su cosmología y las propiedades del Mundo Secundario son iguales a las del Mundo Primario? ¡Siéntete libre para crear!

Cosmología

Puede que nos resulte interesante describir la cosmología de nuestro Mundo Secundario. Con cosmología nos referimos aquí a la situación del planeta que

estamos creando con respecto a otros cuerpos celestes de su sistema solar, así como la relación entre ellos y sus satélites. La Tierra pertenece a un sistema solar que mantiene en equilibrio a ocho planetas girando alrededor de un solo Sol. La Tierra es un planeta sólido que rota sobre su propio eje y que tiene un solo satélite: la luna. Si alguna de estas peculiaridades fuera diferente, nuestra vida en La Tierra lo sería también (suponiendo que hubiéramos podido vivir en ella). Hemos de tener claro cuáles son las características cosmológicas de nuestro Mundo Secundario. Podría no interesarte este aspecto, y crear un mundo similar, en esencia, a La Tierra. En ese caso puedes saltarte este paso, pero si deseas modificar estas características, ten en cuenta siempre qué consecuencias producirá cualquier cambio sobre la vida en el Mundo. Por ejemplo, podríamos decidir que nuestro Mundo Secundario tiene dos lunas, y describir sus ciclos lunares, así como su sincronización. Pero, ¿qué consecuencias tendría esto en la vida de nuestro Planeta Secundario? Debería afectar a las mareas, que tendrían un ritmo diferente al de La Tierra, puede que fueran mareas mucho mayores o menores en función de la posición relativa de ambas lunas. Podría tener un efecto sobre los ritmos biológicos, pues se ha visto que están relacionados con el ciclo lunar. Podría incluso no tener consecuencias físicas o biológicas, sino un significado para los pobladores del Mundo. En muchas ocasiones se relaciona a los astros con la mitología, como en la cultura griega clásica. Por ejemplo, alrededor del Mundo de Idhún, de Laura Gallego, oscilan 6 astros: 3 soles y 3 lunas, conocidos como Los Seis. Los tres primeros representan a los Dioses masculinos, y las tres lunas a las Diosas femeninas, y cuando tiene lugar el plenilunio de ellas, acaba el año vigente para dar paso al siguiente.

Hemos de tener en cuenta todas estas variables: los cuerpos celestes, la relación con nuestro Mundo Secundario, y las consecuencias que ello tendrá sobre sus pobladores. Es más, las Leyes Físicas que rigen el mundo dependerán en gran medida de la cosmología. Debemos ser capaces de plantearnos qué Leyes Físicas son diferentes en nuestro Mundo Secundario con respecto al Mundo Primario, por qué y qué consecuencias tienen. Podemos plantearnos este reto desde la cosmología o las propiedades físicas de nuestro Mundo, decidiendo cómo repercute esto en la vida, o de lo contrario decidir primero las Leyes Físicas que de alguna forma extraordinaria rigen el Mundo Secundario, pero sin olvidar explicar después el porqué de ellas y sus consecuencias sobre la población.

El Mundo Físico

Una vez sentadas las bases que proporcionan las Leyes Físicas, podemos detenernos a describir la geografía y la climatología de nuestro Mundo Secundario. Ésta puede parecer una tarea muy ardua, y en efecto puede llegar a serlo, pero trataremos de simplificarla en la mayor medida de lo posible. Lo primero que vamos a hacer es delimitar nuestra área de interés: ¿cuánto de nuestro Mundo Secundario vamos a describir en nuestra BMS? Debes plantearte, además, la posibilidad de cartografiar tu Mundo Secundario, para ello se ha incluido una sección con material opcional para cartografiar tu Mundo Secundario. Si estamos construyendo el Mundo

desde arriba hacia abajo, de fuera a dentro, debemos comenzar por trazar un mapamundi que abarque los límites más exteriores de nuestro Mundo Secundario, para más adelante ir describiendo (y dibujando) las regiones que más nos puedan interesar (hasta completarlo). Pero siempre debemos aproximarnos a la geografía desde lo más general a lo más específico. Así debería enfocarse la BMS: primero describiremos las características geográficas y climatológicas generales, para más adelante detallar cada región por separado. Las regiones pueden ser continentes, islas pequeñas o grandes imperios, ello dependerá de nuestro objetivo. Si por el contrario pretendemos construir el Mundo desde dentro hacia afuera, basta que vayamos directamente a definir la geografía y la climatología de las regiones que nos interesan. Ya iremos viendo qué hay más allá de nuestras fronteras cuando nos interese.

Por geografía entendemos principalmente el emplazamiento de montañas, macizos y cordilleras; la localización de tierras bajas, ciénagas y baldíos; ríos, lagos, mares y océanos. La disposición de estos elementos determinará el clima, y éste los patrones de vegetación. En este sentido, debes tener en cuenta algunas consideraciones:

Montañas, tierras bajas y baldíos

Las cadenas montañosas suelen estar cerca de la costa, y en paralelo a ella, debido a la acción tectónica. Sitúa los volcanes en lugares de alta actividad tectónica.

Sitúa elementos geográficos allí donde, siendo coherente, te resulte interesante: llanuras, quebrados, acantilados, desfiladeros o pasos entre montaña, estepas desérticas, e incluso regiones erosionadas por acción de fuertes vientos o pasados glaciares.

Aguas y ríos

Presta especial atención a la disposición de los ríos: éstos siempre provienen de zonas elevadas (zonas montañosas) y bajan en dirección al mar, buscando el camino más simple, si el terreno se lo permite.

Los lagos de agua dulce suelen situarse en zonas frescas y deben estar alimentados por ríos o fuente continua de agua. Los lagos de agua salada suelen localizarse en regiones calurosas, donde hay una alta evaporización.

El movimiento de los océanos depende de la rotación de la tierra, y la dirección de sus corrientes se invierte a un lado y a otro del ecuador.

Clima

Las condiciones geográficas determinan el clima: las cadenas montañosas paran los vientos, dando lugar a precipitaciones y regiones más húmedas. Estas precipitaciones se dan con mayor frecuencia a barlovento (regiones más húmedas, quedando a sotavento las regiones más secas).

El clima determinará la vegetación y la vida en muchas ocasiones: en regiones húmedas habrá mayor densidad de vegetación, mientras que en regiones secas la vegetación será escasa, incluso desértica.

En climas extremos habrá menor densidad de población, pues las condiciones serán más extremas.

El clima en las latitudes medias tiende a variar a lo largo del año, mientras que en latitudes extremas (el ecuador y los polos) la curva de temperatura se aplanan.

Los vientos siguen patrones fijos, dependiendo de las estaciones, determinando el clima global.

Las zonas costeras suelen disfrutar de temperaturas más moderadas que regiones interiores, donde hay más variabilidad a lo largo del año.

Vegetación

Regiones frías: los bosques suelen ser de hoja perenne o caduca acicular, por separado o mezcla de ambas. Suelen ser árboles altos y grandes, y a temperaturas más frías, tienden a agruparse más. En regiones con mucho viento los bosques crecen menos, en cuanto a su altura.

Regiones templadas: los bosques incluyen mezcla de árboles de hoja caduca ancha y perenne acicular. Alcanzan alturas de 15-30 metros, y se da mucha variedad de especies. El sotobosque suele ser moderadamente profundo.

Regiones calurosas y húmedas: En los bosques predominan especies de árboles de hoja perenne y ancha. La variedad de especies es mucho mayor que en otros climas, y el sotobosque es profundo. Entre ellos se incluyen las selvas tropicales, donde suele haber estratos en cuanto a la altura de los árboles, con conjuntos de especies altas, que sobresalen buscando el sol, frente a estratos de especies más bajas y muy densas.

Regiones cálidas y secas: La vegetación es relativamente escasa. Las especies que podemos encontrar suelen ser específicas para cada área, entre las que destacan arbustos y matorrales.

Posibles patrones de vegetación: bosque (coníferas, plantas de hoja perenne/caduca con hoja ancha/acicular); vegetación mixta con/sin pasto (mezcla de árboles y matorrales); regiones boscosas dispersas y pastos; arbustos y pastos; prados; tundra y regiones desérticas.

Ten en cuenta que estas consideraciones son extraídas de nuestro Mundo Primario, por lo que si cambias demasiado las Leyes Físicas, deberás determinar sus consecuencias con respecto a la geografía, climatología, vegetación, etc...

Cartografía

Una vez entremos a describir el propio Mundo Secundario, debemos plantearnos la posibilidad cartografiarlo, lo cual nos ayudará mucho. Es posible hacer planos de tu Mundo Secundario, y de aquellas regiones que más te interesen. Puedes hacer mapas de las ciudades donde se desarrolle tu historia. Incluso podrías trazar mapas evolutivos, mostrando cómo han ido cambiando las fronteras de los reinos de tu Mundo, o incluso la evolución de tus ciudades.

Dibujar mapas no es tan complicado como parece. El primer consejo debe ser sin duda, consultar otros mapas, tanto de la geografía real, como de otros Mundos Secundarios. Te harás una idea de por dónde empezar, qué elementos incluir en el mapa, y cómo dibujarlo. Ten en cuenta siempre la lógica de la geografía, como se ha explicado en el apartado anterior.

No es imprescindible trazar mapas como te estás imaginando, puedes hacer esquemas con la situación de los reinos y ciudades principales, para orientarte en el transcurso de tu historia. En todo caso, es, sin duda, aconsejable hacerlo. Si bien, para el efecto se ha redactado una guía sobre cartografía, donde encontrarás una guía de cómo hacer estos mapas esquemáticos, y auténticos planos de tus territorios.

Mitología

La mitología, la religión o las creencias no terrenales de los pobladores de nuestro Mundo Secundario son muy importantes a la hora de su construcción. La mitología puede llegar a explicar desde la creación del propio Mundo Secundario, la creación de la vida e incluso su final apocalíptico. La mitología, o la religión, juegan un rol muy importante en el día a día de los pobladores de los mundos de fantasía. Los dioses suelen ser poderosos entes que hacen y deshacen a sus anchas, guerrear, aman y se odian, y los que suelen sufrir las consecuencias de todo ello son los mortales, los habitantes del Mundo Secundario.

Tipos de religiones hay muchas. Podemos concebir un mundo con numerosos Panteones, cada uno seguido por grupos de personas independientes (generalmente en regiones independientes); o un Mundo cuyos pobladores siguen credos y panteones diferentes, pero que en realidad son el mismo, y éstos no son más que sus propias interpretaciones. Puede haber religiones monoteístas que van por libre, o crear un Mundo Secundario con un único dios, y por tanto con una sola religión monoteísta. Podemos imaginar dioses al estilo griego, que adoptaban poderosas formas y vivían en un Olimpo celestial; o como los dioses egipcios, quienes eran representados por los astros, y adoptaban formas humanas con bustos de animales; y no olvidemos la mitología hindú, con dioses con formas de exóticos animales. Debemos pensar en aspectos importantes como su historia y origen, la relación con otros dioses o los propios mortales, las iglesias y movimientos que los siguen; los

votos y la doctrina que promueven; cómo son representados; y cuáles son sus poderes divinos.

La BMS debería estructurarse de forma que un primer documento trate de resumir todas las religiones o panteones que existen en nuestro Mundo Secundario, para después detallar cada una de estas religiones en un documento individual, que además nos servirá para caracterizar a cada uno de los dioses que forman dicho panteón. No olvides que puedes modificar esta estructura para satisfacer tus necesidades. Por ejemplo, si tu Mundo Secundario es monoteísta, basta que completes el documento de un solo panteón, indicando las particularidades del único Dios.

Es importante, para aportar valor añadido a tu Mundo, y para estructurar las posibilidades que pueden tomar los seres divinos, que decidas cuál es el Orden Superior de Seres Divinos. Por ejemplo, en el panteón griego clásico, el orden superior lo ocupan los titanes, después los dioses olímpicos, seguidos de dioses rupestres y oscuros del inframundo, y por último, los semidioses (entre los que hay mestizos con los mortales, como Hércules).

Al describirlos en la BMS, atiende especialmente a los puntos que te resulten más interesantes para tu Mundo y sus pobladores, y añade todos aquellos apartados que necesites para explicar cada uno de los cultos que existen en tu Mundo. Es importante que a la hora de describir una religión, definas en qué grado y de qué manera las fuerzas divinas interactúan con los mortales, y entre ellos mismos, dejando claro de qué manera han influido en la evolución del Mundo Secundario y sobre la vida de sus habitantes. En este sentido, sería interesante añadir un subapartado, al describir cada uno de los dioses, que haga referencia a su Herencia. Por herencia se comprende si dejaron descendencia mortal o inmortal en el mundo, o, por ejemplo, si le han enseñado conocimiento importante a sus seguidores, como magia u otros saberes. En definitiva, utilizaremos ese apartado para describir qué cosas han aportado los dioses a sus fieles y al Mundo Secundario en general.

Es importante también detallar las iglesias que siguen a cada panteón o a cada dios, pues ellas son su representación en el Mundo Secundario, y generalmente su modo de comunicación con los mortales. No olvides que para un solo dios puede haber diferentes iglesias, como pasa en la actualidad, que tenemos la iglesia católica, la protestante, la evangélica, etc. Describe al detalle las iglesias que representan a cada panteón o religión, pues ellas son la clave de la relación entre los dioses y los mortales.

Tipos de religiones

Existen numerosos tipos de religiones, y deberíamos definir aquellas que rigen en nuestro Mundo Secundario. Por ejemplo, atendiendo a la concepción teológica, hay religiones teístas (que creen en la existencia de uno o más dioses), entre las que están las monoteístas (un solo dios), las dualistas (creen en dos dioses) y las

politeístas (creen en más de dos dioses). Debes plantearte el crédito que una religión monoteísta o dualista les puede dar a otros dioses, es decir, si aceptan su existencia o no.

También encontramos religiones no teístas, es decir, que no creen en la existencia de un dios, como es el caso del budismo y el taoísmo. Y por último, es posible que una religión entienda que el Universo, la Naturaleza y Dios son la misma cosa, es decir, son equivalentes.

Por otro lado, generalmente se hace la distinción entre religiones reveladas y no reveladas. Las religiones reveladas se fundamentan sobre verdades reveladas por acciones divinas, y que suelen servir para establecer sus dogmas de fe. Las religiones no reveladas no se definen en función de un mensaje dado por los dioses.

Es común en los mundos de fantasía que exista la distinción entre dioses falsos y verdaderos; dioses nuevos y antiguos... Por supuesto, trataremos de ser originales, y tener en cuenta estas posibilidades de clasificación nos ayudará a crear las nuestras propias. Las religiones, tras un largo culto, desde el punto de vista histórico, pueden ir ramificándose. Cuidado con esto, trazar la evolución histórica de una religión puede ser un aspecto muy interesante, pero también puede llevar a confusión. En todo caso, se entiende que existen familias de religiones, por tener un origen histórico común, así como evoluciones paralelas.

Religiones minoritarias: Sectas

Debes contemplar también la posibilidad de que existan sectas, en contrapartida de una iglesia. Podríamos generar un debate en torno a la distinción entre una secta y una iglesia, pero no estamos interesados en eso ahora. Trataremos por secta aquí a grupos u organizaciones religiosos minoritarios. Generalmente, cuando una religión se encuentra en estado embrionario, tiene un número reducido de fieles, que se esfuerzan por extender su doctrina, esté ésta perseguida o no. En ese momento se considera que hablamos de una secta, con independencia de que llegue a convertirse en una iglesia. En nuestra BMS, podemos incluir las sectas como religiones, dejando bien claro que son minoritarias en nuestro Mundo, y en qué territorios están presentes; o en el apartado de Organizaciones, que abordaremos más adelante. De hecho, podríamos entender a las iglesias como organizaciones, pero dado su carácter religioso, puedes preferir vincularlas con su panteón o religión en la estructura de la BMS. Lee el apartado dedicado a las Organizaciones, pues encontrarás información valiosa para describir tu iglesia o secta.

Bestiario

Se conoce por bestiario al compendio que reúne las criaturas que habitan un espacio, en este caso, nuestro Mundo Secundario. Estas criaturas no tienen por qué ser bestias, en un bestiario se incluyen todas las criaturas, sin importar su naturaleza,

para tenerlas reunidas en un solo documento. Duro trabajo, lo parece y lo es. No es necesario que nosotros hagamos un bestiario exhaustivo que incluya a todas las criaturas, pensantes o no, de nuestro Mundo Secundario. La complejidad de nuestro bestiario vendrá determinada por nuestra imaginación: cuanto más dispar sea nuestro Mundo, mayor número de criaturas extrañas tendrá, y por tanto, mayor será nuestro bestiario.

Es muy importante tener en nuestra BMS un apartado para el bestiario, donde detallaremos todas aquellas criaturas que se encuentran en nuestro Mundo Secundario, a diferencia de en el Mundo Primario. Es decir, en ella incluiremos solo aquellas criaturas que consideremos relevantes para nuestra historia, y que sean diferentes a las del Mundo Primario.

Clasificaciones

Podemos estructurar el bestiario de muchas maneras, atendiendo a clasificaciones biológicas exhaustivas o simplemente enumerando aquellas criaturas que nos interesa describir. Eso depende de tu objetivo, necesidades y motivaciones. Está bien comenzar por una clasificación simple y general que, aunque en el Mundo Primario sería tan básica que carecería de sentido, en un Mundo de fantasía es vital: criaturas pensantes y no pensantes. Podemos dividir el bestiario de la BMS en estos apartados. Podemos hacer subdivisiones dentro de ésta, por ejemplo, dentro de criaturas pensantes, podemos agrupar a los humanoides (elfos, enanos, hadas, gigantes, orcos) y a los no humanoides (dragones, monstruos u otras bestias).

Otra posible clasificación que puede resultarte interesante, es agrupar a los seres mortales, por un lado, y a los inmortales por otro. Si usas esta clasificación, seguramente se debe a que en tu mundo participan activamente los seres divinos, los demonios, los ángeles, los espíritus, no-muertos y otros seres de esta índole. Hay muchos tipos de seres inmortales, y la mayoría son pensantes (aunque obviamente no tiene por qué).

Se te pueden ocurrir muchas clasificaciones para tu bestiario. Otra posibilidad, que no hemos atendido aquí, podría ser clasificar a las criaturas pensantes por su alineamiento, es decir, por si son buenas, malas o neutrales. La forma de clasificar tu bestiario depende de ti y de tus intereses, así que finalmente no se ha estructurado el bestiario más allá de la división entre criaturas pensantes (mortales e inmortales) y no pensantes, pero tómate la libertad de clasificar las criaturas de tu Mundo Secundario en tu bestiario como necesites.

En todo caso, es aconsejable de cara a confeccionar la BMS, crear un documento general para el bestiario donde simplemente debemos clasificar y enumerar aquellas criaturas que nos resulta interesante describir, por la razón que sea. Después, podemos añadir otro documento que duplicaremos por cada criatura que vayamos a describir, donde anotaremos todas sus características. En ella atenderemos a su lugar en la clasificación de nuestro bestiario; a sus características físicas y/o

sobrenaturales (descripción); a su alineamiento; a los lugares que habitan estas criaturas, ya sea el tipo de hábitat que frecuenta, como los lugares concretos en tu área de interés donde habitan; y por último al desarrollo histórico.

Recuerda que en este punto, y siempre atendiendo a tus intereses, no sería necesario incluir en tu bestiario las criaturas que están presentes en nuestro Mundo Primario. Es una ventaja utilizar criaturas reales, y es que los visitantes en tu Mundo Secundario ya las conocerán. Eso te ahorrará trabajo, aunque siempre dependiendo de tu objetivo y las circunstancias de tu Mundo y de tu historia.

Crear criaturas

Atendiendo a lo dicho anteriormente, siéntete libre de crear las criaturas, razas, especies o seres que desees para tu Mundo Secundario. Ya sabes, aquí quien pone las reglas eres tú. Para llevar a cabo el proceso de creación de criaturas puedes tomar criaturas reales y combinarlas, añadir características nuevas a criaturas ya creadas (reales o no), o crear criaturas totalmente originales desde cero. Ello dependerá, una vez más, de tus objetivos, y además, de tu creatividad. Puedes plantearte crear familias de criaturas y trazar árboles evolutivos exhaustivos, o crear criaturas individuales para fines específicos. Atiende siempre a su desarrollo histórico, el hábitat donde se encuentran y asegúrate de que sean creíbles. A lo largo del proceso de creación de criaturas puedes basarte en fuentes mitológicas o de otras novelas, para inspirarte y dotar tu Mundo Secundario de criaturas originales.

Ten cuidado cuando dejes rodar a tu imaginación, pues puedes crear criaturas que no sean realistas, que sean demasiado fuertes o inapropiadas por cualquier razón. Trata siempre de que tengan coherencia con el entorno. Para evitar el peligro de caer en hacer criaturas demasiado fuertes, puedes optar por equilibrar sus fuerzas y debilidades. Si dotas a una criatura con una habilidad extraordinaria, asegúrate de que tiene algún punto débil, ya sea causado por esa misma habilidad, o por cualquier otra.

Características físicas

A la hora de crear una criatura, es lógico comenzar por sus propiedades físicas, aunque no tiene por qué, ello dependerá de tu imaginación. En todo caso, debes describir sus características físicas. Explica con detalle qué cualidades diferentes a las demás especies poseen, ya sea un número mayor de brazos, de alas o tentáculos, deformidades por la cara o dos cabezas. Por ejemplo, puedes recurrir al gigantismo, modificar el tamaño de criaturas pequeñas te llevará a crear auténticos devorahombres para poblar tus bosques. Ten claras las características físicas de tus criaturas, para ser coherente y no engañar a tus lectores. Y por supuesto, trata de ser original.

Propiedades sobrenaturales

Puedes también dotar a criaturas comunes con habilidades extraordinarias, no te limites a la fuerza bruta, hay habilidades psíquicas muy interesantes. Puedes dotar a tus criaturas de habilidades mágicas, pero ten cuidado si las haces demasiado fuertes, y trata de compensar sus fuerzas y sus debilidades como hemos dicho, eso las hará creíbles. Es posible que las criaturas que estás creando provengan de los dioses o tengan una conexión con ellos. Asegúrate de explicar en qué consiste esa conexión, qué consecuencias tiene y por qué. Anota en tu BMS la relación que tiene con cualquier fuerza sobrenatural, ya sea divina o mágica. Es posible que la criatura que estás creando tenga acceso a un tipo de magia especial, solo para él. Deberías detallar en el apartado de Magia todo acerca de ésta, explicando cómo la usan estas criaturas y por qué.

Evolución de las especies

¿Cuán larga es la historia de tu Mundo Secundario? Las diferentes especies que lo habitan podrían haber evolucionado, y tras una serie de mutaciones haber cambiado, dando lugar a especies diferentes. Es posible que tu Mundo Secundario tenga una larga historia, como el nuestro, donde las criaturas hayan evolucionado, algunas se hayan extinguido, etc. En ese caso, resultará interesante indicar en qué momento vivieron dichas criaturas, cuándo llegaron a determinados hábitats, cuándo fueron domesticadas, o cuándo se extinguieron, por ejemplo.

Puede que sólo te interese el estado evolutivo de tus criaturas en un momento determinado, y no su pasado. En todo caso, es posible que diferentes especies pertenezcan a familias comunes, y por tanto se parezcan. Tenlo en cuenta, y déjalo claro en tu BMS.

Es interesante, si optas por el estudio evolutivo de tu bestiario, que describas las diferentes especies, etnias o razas, y su relación evolutiva entre ellas. Puedes incluso trazar árboles genealógicos, asociados a los territorios que ocupan. Puede que haya diferentes razas de elfos, hombres o pielesverdes. ¿Por qué? ¿De dónde vienen? ¿Qué relaciones tienen?

Asentamientos

La historia evolutiva está ligada al territorio, y a las condiciones habitables o no que nos ofrece. Ambientes propicios, con buen clima y capacidad de recolección, de tener actividad agricultora o ganadera, propiciarán la supervivencia. Tenlo en cuenta también al crear tus civilizaciones, éstas deben situarse en lugares creíbles, donde puedan sobrevivir.

Cuando atiendas al hábitat común de cada criatura, trata de ser realista y hacer creíbles tus criaturas. Por ejemplo, animales pequeños y poco peludos habitarán en lugares calurosos; los reptiles en zonas pantanosas, ríos o regiones muy húmedas; y

animales muy grandes y muy peludos habitarán en regiones frías. Por supuesto hay excepciones a estas indicaciones, pero debes explicar siempre bien por qué se dan dichas excepciones, y explicar por qué una criatura habita lugares que podrían no parecer naturales para ella.

Ecología del bestiario

Las siguientes opciones implican una dedicación especial a la hora de describir tu bestiario, pensadas para quienes quieran profundizar en la relación entre tus criaturas y su entorno. No tienes por qué usarlas todas: toma las que te resulten útiles para tu Mundo Secundario, y deja de lado las que encuentres excesivas para tus necesidades.

Cadenas tróficas

Determina quién depreda a quién, y de qué recursos depende cada especie para sobrevivir. Esto te ayudará a entender el papel que ocupa cada criatura dentro de su ecosistema, y a detectar posibles desequilibrios: una criatura demasiado poderosa sin depredadores naturales puede tener consecuencias sobre el resto de las especies, o incluso sobre las civilizaciones que conviven con ella. Como ejercicio práctico, elige tres o cuatro especies de tu bestiario y traza quién se alimenta de quién y de qué depende cada una; verás que, con muy pocas conexiones, empiezas a entender mejor cómo funciona tu ecosistema en conjunto.

Nichos ecológicos

Especies distintas pueden convivir en una misma región sin competir directamente entre sí, si ocupan nichos diferentes: puede que una sea diurna y la otra nocturna, que una habite el dosel de un bosque y la otra el sotobosque o el subsuelo, o que se alimenten de recursos distintos. Definir los nichos de tus criaturas te ayudará a que la convivencia entre especies resulte creíble.

Coevolución con el entorno

Recuerda todo lo que ya hemos hablado sobre la geografía, el clima y la vegetación de tu Mundo Secundario, y haz que tus criaturas hayan evolucionado en relación a ese entorno: el camuflaje, la forma de desplazarse o la dieta de una criatura deberían tener sentido en el bioma que habita.

Migraciones

Algunas especies pueden desplazarse de forma estacional o cíclica, en relación al clima o al calendario que hayas definido para tu Mundo Secundario. Ten en cuenta estos movimientos si van a cruzarse con la historia de tus civilizaciones o con los caminos de tus protagonistas.

Impacto de las civilizaciones

Las civilizaciones que conviven con tu bestiario también forman parte de su ecología: pueden domesticar especies, cazarlas hasta la extinción, o atribuirles un valor ritual o religioso. Piensa en cómo la relación entre tus criaturas y tus civilizaciones ha ido cambiando con el tiempo.

Relaciones simbióticas

Puede que existan relaciones de dependencia mutua entre especies, o entre una especie y una civilización: animales de monta, guardianes mágicos, o incluso plagas que se aprovechan de los asentamientos humanos. Este tipo de relaciones añade una capa extra de realismo a tu bestiario.

Cuantificación del proceso

Es posible que estés creando tu Mundo Secundario para jugar en él, con la imaginación, literariamente o virtualmente. No importa. En todo caso, podría resultarte interesante cuantificar las características de tus criaturas. Para ello, puedes confeccionar una tabla que para describir cada criatura en tu BMS, donde se contemplen diferentes aspectos. Puedes valorarlos utilizando la escala que quieras, lo más sensato es de 0 a 10 o de 0 a 100. También puedes usar medidas estándar como la altura o el peso, tu propio sistema de juego, o el sistema más lógico que encuentres.

Hacer esto te servirá, además, para cuantificar las cualidades especiales de tus personajes, si es que pertenecen a una especie que has creado tú. Éstas son algunas de las cualidades o características que puedes valorar, pero siéntete libre de incluir todas las que necesites. Lo lógico es que añadas más puntos a esta lista, pues es demasiado estándar. Pero que sirvan de ejemplo los siguientes, que obviamente harían referencia a un individuo medio de la especie: altura, agilidad, tamaño, fuerza, peso, resistencia, inteligencia, liderazgo, magia, sabiduría, atractivo, longevidad.

Arco histórico

Sería obvio decir que un Mundo Secundario, donde ambientaremos historias, no es estático desde el punto de vista histórico, pero es especialmente relevante hacer hincapié en esta dimensión a la hora de crearlo. Describir un Mundo imaginario como un corte temporal, donde no ha pasado nada con anterioridad, y donde nada tiene consecuencias a medio y largo plazo, sería echar por tierra todo nuestro trabajo de creación. Hay que entender una historia como un punto determinado de un continuo: antes de que comience nuestra historia, han ocurrido muchísimas cosas para que se den las circunstancias que desembocan en nuestra historia. De la misma manera, tras la palabra FIN de nuestra historia, nuestro Mundo Secundario debe seguir vivo, sus habitantes deben seguir habitándolo. No importa que hagamos este continuo explícito para el lector, pero nosotros debemos tener claro qué ha pasado antes y

qué pasará después. Ello dotará de realismo los lugares, los personajes, las civilizaciones... ¿Cuáles son las circunstancias que provocaron nuestra historia? ¿Y sus consecuencias? ¿Cómo se originaron las ciudades donde habitan, o que visitan, nuestros personajes? ¿Esas civilizaciones existieron siempre de forma inmutable? Eso no sería realista. Imaginemos una historia ambientada en la Edad Media europea. Europa era así durante el medievo por todo lo que ocurrió antes, porque hubo una Edad de Piedra, una Edad de los Metales y una Edad Antigua. Los mitos, la tecnología, la forma de vivir, las formas de gobierno las fronteras y las ciudades fueron cambiando con el tiempo. Debemos concebir el Mundo Secundario de esta manera: cambiante, capaz de evolucionar.

Debemos tener en cuenta este aspecto al configurar nuestro Mundo Secundario. Es de hecho, una dimensión demasiado interesante como para dejarla de lado. Averiguar qué ha pasado en un lugar antes de los acontecimientos narrados en nuestra historia le aportará mucho a ésta, y nos servirá para dos fines principales: crear un marco histórico creíble, e inspirarnos para añadir elementos a nuestra historia. Para ello utilizaremos nuestra BMS, tratando de destacar los principales hitos que han marcado el rumbo de la evolución social en nuestro Mundo Secundario. En este sentido, describir la cronología de un Mundo Secundario puede ser realmente trabajoso, tanto como nosotros queramos ser de específicos. Podemos abordar esta tarea siguiendo el método desde fuera hacia dentro, o desde dentro hacia afuera. En el primer caso, trataremos de trazar una línea temporal con los principales hitos históricos que modificaron la civilización en general, esto es, para todo tu Mundo Secundario, afectando a todas las civilizaciones: formas de gobierno, desarrollo tecnológico, decisiones divinas, grandes guerras... Si seguimos el segundo método (de dentro hacia afuera), debemos elegir una civilización o un área de interés y debemos enumerar la cronología, o los principales hitos que marcaron la historia, haciendo evolucionar a dicha civilización y a sus habitantes. En ese caso, ten en cuenta que los cambios históricos que pueda haber sufrido una civilización, podrían haber influido en civilizaciones limítrofes y coetáneas. Por ejemplo, volviendo a la historia de la civilización de nuestro Mundo Primario, uno de los mayores avances de nuestra civilización fue el invento de la imprenta, que permitió mecanizar la escritura y un mayor volumen de producción de escritos. La imprenta fue inventada en China en el S. XI, cuatro siglos antes de que Johannes Gutenberg la “redescubriera” en Europa. Estas dos civilizaciones –la China y la Europa medievales– estaban en contacto gracias a las rutas comerciales, aunque éstas eran lentas debido a las largas distancias. El invento en China, que supuso un gran avance tecnológico y cultural, se extendió a Europa, permitiéndonos aquí, aunque tiempo después, mejorar la técnica y avanzar tecnológicamente. En definitiva, un hito histórico en una civilización concreta tuvo un efecto a nivel global, haciendo evolucionar a todas las civilizaciones. Tenlo en cuenta a la hora de describir los avances e hitos históricos: tu Mundo Secundario es una red, donde cada nodo está conectado a los demás. La tecnología se copia y se mejora; las formas de gobierno se reproducen o se evitan por medio de guerras, modificando fronteras; los cambios físicos drásticos, como

grandes erupciones volcánicas, podrán tener consecuencias severas en la historia de todo tu Mundo Secundario.

Cronología

Con independencia del método de construcción que estemos utilizando (de fuera a dentro o de dentro hacia afuera), nos será muy útil trazar una línea temporal con los principales hitos históricos: momentos que cambiaron la historia en nuestro Mundo Secundario. Para ello, confeccionaremos un apartado para Cronología en nuestra BMS e iremos indicando, en función del Calendario, los hechos que consideremos más relevantes en nuestro Mundo. A continuación, se presenta una lista de posibles hitos históricos, a nivel general, que puedes incluir en tu cronología:

- El origen del Mundo Secundario
- Movimientos migratorios
- Formación, disolución o cambios de gobierno
- Grandes guerras, conquistas o invasiones
- Fundación, conquista o destrucción de núcleos urbanos importantes
- Nacimiento o muerte de personajes muy relevantes en la historia
- Avances tecnológicos
- Acciones divinas relevantes
- Hechos catastróficos, como epidemias
- Cambios geográficos, cosmológicos o climáticos muy drásticos con consecuencias severas para la población

Ten en cuenta que la BMS debe ser diseñada para describir una Cronología General para todo el Mundo Secundario, donde reflejaremos los principales hitos históricos que marcaron la evolución global, es decir, de todo el Mundo. Más adelante, puedes crear Cronologías Específicas para cada civilización, puesto que cada una tendrá su propia historia, a pesar de que en última instancia todas estén relacionadas. Por norma general, los hitos históricos incluidos en la Cronología General, aparecerán también en las correspondientes Cronologías Específicas. De esta forma, abordamos un método mixto, en cuanto a la Direccionalidad de la Construcción.

Sírvanos como ejemplo una vez más, la historia de Europa para describir una cronología: en Europa habría una serie de grandes hitos históricos que la configuraron, desde las primeras migraciones de la poblaron en el neolítico, con sus avances tecnológicos (metalurgia, ganadería, agricultura, navegación, arquitectura, escritura, etc.); la convivencia con los neandertales; la creación de las diferentes

mitologías para explicar el universo; la filosofía, descubrimientos científicos y el pensamiento clásico en Egipto, Mesopotamia o Grecia; la creación de formas de gobierno, con las primeras democracias y los primeros imperios... La creación y evolución del Imperio Romano fue lo que guiaría después la historia de Europa, su estructura rígida perduró durante muchos siglos, y al conquistar gran parte de Europa, el Mediterráneo, norte de África y Oriente Próximo, su cultura hizo que toda la región se desarrollara y avanzara al unísono. Su expansión, conquistas, avances tecnológicos, la evolución de grandes núcleos urbanos, el comercio y producciones agrícolas e industriales, sus personajes históricos, la división del imperio y su declive, entre muchos otros, serían importantes hitos históricos para anotar en la cronología de nuestra BMS.

Etapas históricas

Una forma de facilitar el trabajo y de organizar la Cronología, es dividirla en diferentes etapas históricas, ya sea en Edades, Eras, Periodos, o mediante la etiqueta que desees. La idea es organizar la historia de tu Mundo Secundario, como se hace con el Primario y como han hecho autores de fantasía previamente. Para ello, trata de delimitar los periodos más relevantes, de forma consecutiva, y describe qué hitos históricos han marcado el comienzo y el final de cada una. Ten en cuenta que un cambio de era debe ocurrir por algo especialmente importante en la historia, ya sea valorado a posteriori, o en el momento en que transcurre. Es decir, según la historia de nuestro Mundo Primario, determinamos el cambio entre la Edad de Piedra y la de los Metales por el descubrimiento de la fundición de metal, pero es algo que valoramos en la actualidad, pues los habitantes de nuestro planeta, en aquel momento, no supieron que estaban cambiando de edad. Por otro lado, según describe J.R.R. Tolkien, las Edades del Sol de la Tierra Media se dividen en tres: la Primera Edad (desde la salida del sol y la luna hasta la Gran Batalla, cuando cae Melkor); la Segunda Edad (3441 años, hasta la Batalla de Última Alianza, cuando cae Sauron y se pierde el Anillo Único); la Tercera Edad (3021 años, hasta la Guerra del Anillo); y la Cuarta Edad (a partir de entonces). Como verás, la Cronología de la Tierra Media se divide en Edades definidas en función de hitos históricos bélicos. Determina bien qué hechos históricos configuran la historia de tu Mundo Secundario, y la importancia que tienen, considerando aquellos acontecimientos que marquen un antes y un después como divisores de etapas históricas. Anotaremos en nuestra BMS, en la Cronología General, los periodos en que se divide la historia. No tendría tanto sentido hacerlo en las Cronologías Específicas para cada civilización, pues aunque se entienda que las diferentes civilizaciones pueden alcanzar ciertas etapas históricas en diferentes momentos, o no (como en el caso de la historia de la Tierra Media), conviene determinar las eras o periodos a nivel global. Por supuesto, siéntete libre para definir tus cronologías generales y específicas según tus objetivos.

Calendarios

Toda cultura tiene un calendario para organizar sus eventos, programar cultivos, festividades y ritos, por razones sociales, administrativas y comerciales, y en general para comunicarse en términos temporales. Manejar un calendario, para una cultura, es imprescindible, por ejemplo, para transmitir su historia. Toda cultura sigue un calendario, por rudimentario que sea. Éstos se organizan en función de diferentes sistemas, principalmente están relacionados con la Cosmología: las estaciones del año responden a la posición relativa con el sol, y era imprescindible conocerlas y pronosticarlas para mantener un sistema ganadero y agricultor, o incluso para planificar campañas bélicas. Muchas civilizaciones usan, o han usado, el ciclo lunar para el calendario, que es similar, pero no igual al solar. Los calendarios pueden ser explicados en función de acciones divinas, de hitos históricos (como el nacimiento de Jesucristo en el calendario cristiano), o de cualquier fenómeno importante. Un calendario debe tener dos elementos básicos: un hecho suficientemente importante como para marcar un antes y un después (un comienzo y cambios de era); y ciclos que nos permitan contar el paso del tiempo.

Podemos crear un solo calendario general para todas las civilizaciones de nuestro Mundo Secundario, o crear calendarios individuales para cada civilización. En cualquiera de ambos casos, hemos de explicar sus causas, consecuencias, y en qué se basan para medir el tiempo. Si utilizamos un único calendario, lo cual puede ser más práctico (aunque menos realista), debemos tener claro por qué razón solamente se usa un calendario en todo nuestro Mundo Secundario. Por ejemplo, en Europa (y en casi todo el mundo), se utiliza el Calendario Gregoriano, adoptado en el S. XVI por el Papa Gregorio XIII. Hasta entonces se utilizaba el Calendario Juliano, adoptado por Julio César en el S. I, y antes de éste, se usaba un calendario lunar. Fueron los egipcios quienes adoptaron un calendario solar para medir el tiempo, y el emperador romano debió imponerlo a partir de ellos. El Calendario Juliano situaba su comienzo con la fundación de la ciudad de Roma (en 753 a.C.), por tanto, cuando lo adoptó Julio César, los romanos aceptaron que habitaban en el S. VII de su era. No fue hasta el año 525 (S. XIII según el Calendario Juliano), que el monje Dionisio el Exiguo situó el inicio del calendario en el nacimiento de Cristo (momento en que los romanos pasaron de estar en el S. XIII al S. VI).

Por otro lado, una dimensión a tener en cuenta al crear un calendario, es determinar la duración de los ciclos: cuánto dura un mes, una estación o un año. Es, de hecho, muy importante tener clara la unidad de medida de estos ciclos: meses solares, lunares, o cualquier otro ritmo que sea importante para los habitantes de tu Mundo Secundario. Si lo deseas puedes además poner nombre a los meses del año o a las unidades que hayas elegido para medir los ciclos, y por tanto el paso del tiempo, pero ten cuidado después al utilizarlos en tus narraciones, pues tú puedes tener muy claro cuánto tiempo significa un periodo determinado (un mes lunar en tu Mundo podría durar 42 días), pero si tus lectores no comprenden el sistema que has creado, difícilmente podrán seguirlo y orientarse temporalmente en él. Sirva de ejemplo el

calendario de Temerant, el mundo creado por Patrick Rothfuss para su saga Crónica del Asesino de Reyes. A lo largo de la narración el autor utiliza el “ciclo” como unidad de medida de tiempo, y da por hecho que es comúnmente conocido por los lectores. En Temerant, un año tiene ocho meses, y cada mes se divide en cuatro ciclos, donde cada ciclo dura 11 días. Recuerda, debes facilitar a tus lectores que se orienten temporalmente en tu Mundo Secundario.

Origen de nuestro Mundo Secundario

Puede resultar útil e interesante describir el origen de nuestro Mundo Secundario. ¿Cómo fue creado? ¿Por quién fue creado? Es posible que adoptemos una aproximación creacionista, e identifiquemos a quienes crearon nuestro Mundo de la nada. Pueden ser dioses o entes místicos cuya naturaleza determinemos a nuestro antojo. En ese caso, ¿cómo lo hicieron? ¿Cuánto tardaron? ¿Qué consecuencias tuvo esa forma de crear al mundo? Y, especialmente importante, ¿saben los mortales cómo fue creado el Mundo que habitan? Podríamos determinar que nuestro Mundo Secundario existió siempre, y que fue evolucionando geográficamente, o no, que ha sido inmutable, como ya se reflexionó en al hablar del Dinamismo. Lo importante es que tengamos claras las respuestas a estas cuestiones, y que seamos capaces de describirlo en nuestra BMS. Es aconsejable crear un apartado específico para describir la Cronología, ya que toda cronología de un Mundo Secundario debería empezar por cómo fue creado.

Por supuesto, puedes no interesarte por el origen del Mundo Secundario, o dejarlo para más adelante, o esmerarte en resolver este punto antes de continuar con el estado evolutivo de tu Mundo en el momento de narrar tu historia. Generalmente, el origen del Mundo Secundario está muy relacionado con su Mitología. Podría ser incluso que para los seguidores de cada credo que se extienda en tu Mundo, éste fuera creado de una forma determinada y diferente a lo que opinen otros fieles de otra religión. En todo caso, creo que es importante que su autor tenga claro el origen de su propio Mundo: cómo se creó y qué consecuencias tuvo tal origen en el desarrollo físico, histórico y social.

Evolución y momento histórico

Es posible que describir el Arco Histórico de tu Mundo Secundario sea una larga tarea que no tenga fin, pero no dejes que eso te abrume, tómalo con paciencia, a medida que vayas sabiendo cosas de tu Mundo irás completando su cronología. En todo caso, debes determinar en qué momento se sitúa tu historia. Puede parecer obvio, pero debes tener claro en qué momento evolutivo se sitúan los acontecimientos que vas a narrar. Aunque, decíamos, tu historia se sitúa en un continuo temporal, con acontecimientos que la preceden y consecuencias que la siguen, debes establecer la ventana temporal de tu historia, dentro del marco general de dicho continuo. Por ejemplo, no sería lo mismo ambientar una historia de fantasía en una civilización que se encuentra en la Edad de Piedra, que en la Edad Media, en el momento actual o en

un futuro lejano interplanetario. Debes determinar y especificar el momento evolutivo, que incluye controlar los siguientes parámetros:

- Momento con respecto al calendario
- Estado del pensamiento filosófico (ciencia, matemáticas, medicina, astronomía, religión, conocimiento del mundo en general, etc.)
- Forma de gobierno
- Estado del conocimiento de la magia
- Avances tecnológicos
- Normas sociales

Ten en cuenta que esta información es vital de cara a situar tu historia temporalmente y evolutivamente en el contexto de tu Mundo Secundario, pero no es una información relativa a tu Mundo Secundario, propiamente dicho. Por ello, es aconsejable crear un apartado en tu BMS sobre para describir la ambientación histórica, en relación a tu propia historia. Esta información está relacionada tanto con tu Mundo Secundario como con la estructuración de la trama de la propia historia, y deberás tenerla en cuenta en esos términos.

La consistencia temporal: la cuarta dimensión

Llegados a este punto, nos damos cuenta de la gran cantidad de elementos a los que atender con respecto al Arco Histórico de un Mundo Secundario, ya sea en general o de forma específica para cada región o civilización. No olvides que debes llevar una Construcción consistente, que si una civilización existe de una manera, es porque el tiempo ha pasado por ella, porque tiene un pasado y se prepara para un futuro. Respeta las normas y sé consistente, atiende especialmente a no cometer errores históricos. La evolución sigue unos pasos, en relación a la evolución de regiones o civilizaciones limítrofes. Entiende que cada elemento geográfico tiene una cuarta dimensión: el tiempo. Por ejemplo, puedes entender una ciudad como tetradimensional: se extiende de forma horizontal en los ejes norte-sur y este-oeste, y crece verticalmente al alza, en el tiempo. Al trazar mapas (si se trazan) o concebir lugares, debemos hacerlo teniendo en cuenta que no existieron siempre de forma inmutable. El entramado de calles de una ciudad responde a razones históricas. Plantéate trazar mapas de evolución histórica para tus continentes, países y ciudades. Esa dimensión te aportará muchísimo realismo, hará más creíble tu Mundo Secundario.

Lenguaje, Ciencia y Magia

La lengua, la ciencia y la magia son factores indispensables en las historias de fantasía y ciencia-ficción, y debemos trazar su evolución a lo largo de nuestro Arco

Histórico, para tener bien claro el estado de conocimiento de estos saberes en el momento en que se sitúa nuestra historia. Ya sea una aventura espacial o un épico viaje de descubrimiento por tierra o mar, el lenguaje, la ciencia y la magia están, o pueden estar, presentes. Debes, en este punto, tener clara la naturaleza de tu Mundo Secundario, pues podría ser que en él no haya magia. Ello dependerá de tus preferencias al construir una historia o tu Mundo Secundario. Toma de este apartado, como a lo largo de todo este manual, la parte que te interese.

Se han incluido el lenguaje, la ciencia y la magia en un mismo apartado, pues se pueden entender como avances o descubrimientos que permiten mejorar la vida de los habitantes de un Mundo Secundario, pero trataremos de entenderlas como elementos separados. Ten en cuenta que estos conceptos, especialmente el de lenguaje y magia, son muy relativos y propios de su autor, así que siéntete libre para crear los sistemas lingüísticos, tecnológicos y de magia de tu Mundo Secundario, en relación o de forma independiente.

La principal diferencia entre la lengua y la ciencia, por una parte, y la magia, desde un punto de vista evolutivo, es que las primeras avanzan de forma escalonada. Por ejemplo, un descubrimiento o invento lleva, con el tiempo, a alcanzar siguientes conocimientos. Estos conocimientos se van transmitiendo, expandiendo y generalizando. Con la lengua pasa algo similar: el lenguaje es un ente que evoluciona de forma natural, y que cambia cualitativamente en el tiempo. La magia, generalmente, se entiende de forma diferente: la magia existe (si es que existe) y su aprendizaje (percepción y canalización) es propio al individuo, personal, depende de las habilidades, dones, perseverancia o suerte del hechicero. Es decir, tanto la lengua como la ciencia conllevan un desarrollo filogenético (evolucionan a lo largo del desarrollo de la especie) y la magia conlleva un desarrollo ontogenético (evoluciona a lo largo de la vida del individuo). Por supuesto, esta no es una premisa inmutable, como autor debes sentirte libre para modificar la evolución del lenguaje, la ciencia y la magia en tu Mundo Secundario, pues es tuyo, pero ten siempre en cuenta que debes hacerlo de forma responsable, realista, y por tanto creíble.

Dado que el lenguaje y la tecnología son elementos indispensables en cualquier Mundo Secundario, ya sea que están presentes en un estado embrionario o desarrollados hasta el extremo típico de la ciencia-ficción, y que la magia puede estar presente o no, según las motivaciones el autor, comenzaremos hablando del lenguaje, para continuar con la tecnología (como resultado de la ciencia). Más adelante hablaremos de magia, como algo opcional, aunque no por ello menos interesante.

Lenguaje

Los habitantes de tu Mundo Secundario hablan. Es una obviedad, pero es imprescindible atender a esta dimensión, que algunos autores han considerado tan importante, y que en efecto es. El lenguaje forma parte de la cultura de una

civilización, es el nexo que permite a sus miembros comunicarse. El lenguaje es un tema que se puede tratar en profundidad, complicando extensamente la tarea de construcción de un Mundo, y en concreto de una cultura que lo habita, pero podemos también diseñar un sistema de lenguajes que satisfaga nuestras necesidades, sin sentarse a diseñar gramáticas y ortografías imaginarias. Para hacer presente la importancia del lenguaje en los mundos de fantasía, recordaremos la ya citada motivación de J.R.R. Tolkien al crear la Tierra Media. Este autor comenzó creando los idiomas élficos, y de ahí creo a los propios elfos, y de ahí el resto de su mundo. Todo depende de dónde pongas el foco al crear tu Mundo Secundario. Seguramente nosotros no somos lingüistas, y puede que ni estemos interesados en la lingüística, pero eso no justificaría dejar de lado la creación de un sistema de lenguajes en nuestro Mundo Secundario. Debemos tener en cuenta que en un Mundo Secundario realista, lo lógico sería que se hablaran diferentes lenguas, y que éstas evolucionaran y se relacionaran de forma natural. Cada civilización hablará una lengua (o varias), que se verá en mayor o menor medida influida por las lenguas de las civilizaciones limítrofes, y que además, irá cambiando de forma natural con el tiempo. Puede que una misma lengua que hablan los miembros de una civilización, termine siendo otra lengua con el tiempo. Tal es el caso del latín y el Imperio Romano. En aquella época el latín se extendió por media Europa, hoy ya no existe, se considera una lengua muerta, pero sus herederos hablamos las lenguas románicas (español, francés, italiano, portugués, catalán, rumano, etc.).

Origen y evolución de las lenguas

Existen dos grandes teorías en el Mundo Primario para determinar el origen de las lenguas que se hablan: monogénesis y poligénesis. La primera explica el origen de las lenguas a partir de un idioma que surgió de los primeros seres humanos, aquellos que “adquirieron”, desde un punto de vista evolutivo, la capacidad de habla. Según esta teoría, esta lengua primigenia evolucionó ramificándose hasta dar lugar a la gran diversidad de lenguas que existen hoy en día. Por el contrario, la segunda teoría afirma lo contrario: surgieron diferentes lenguas primigenias en diferentes lugares, por grupos de hablantes diferenciados. Estas lenguas primigenias habrían dado lugar a la diversidad actual. Si vas a crear lenguas en tu Mundo Secundario, responder a esta pregunta (optando por una de estas dos soluciones, o por cualquier otra que te permita tu imaginación) te ayudará mucho para clasificarlas. Piénsalo, en todo caso, ten en cuenta que en un mundo de fantasía, donde hay razas dispares, diferenciadas del ser humano, podría parecer más lógico optar una solución poligenética. Lo interesante de este aspecto, es que consideres la dimensión evolutiva de los lenguajes.

En términos generales podemos entender que una protolengua da lugar a diferentes lenguas por un proceso de diversificación dialectal, es decir, que los dialectos que origina una lengua, dado que ocupa un área geográfica amplia con diferentes grupos de hablantes, termina convirtiéndose en diferentes lenguas con el paso del tiempo (consulta el siguiente apartado).

Es interesante considerar también el caso de las lenguas criollas: lenguas que se originan en territorios donde hay hablantes de lenguas diferentes, que sienten la necesidad de comunicarse, como era el caso de las comunidades de esclavos africanos en América Central. Una lengua criolla suele compartir elementos de las lenguas originales de sus hablantes, y se entiende por asentada a partir de la segunda generación de hablantes, es decir, los hijos de los criollos serán quienes, al utilizarla como lengua madre, la estructurarán y perfeccionarán, permitiendo que se establezca formalmente en el territorio.

Por último, no olvides que las lenguas se influyen unas entre otras, adoptando términos (palabras), expresiones o incluso reglas gramaticales unas de otras. Ello ocurre en casos de cercanía y alto grado de relación entre poblaciones o en el caso de conquistas, imposición o admiración cultural.

Lenguas y dialectos

Tal vez entremos en terreno pantanoso hablando de lenguas y dialectos, pero dejar este aspecto de la lingüística de lado le quitará realismo a nuestro Mundo Secundario. En tu mano queda el uso que le des a los dialectos. En general, una lengua es teórica, solo existe como estándar en un amplio territorio de hablantes que, en realidad, hablan dialectos. Es decir, la lengua es la teoría y el dialecto es la práctica. Si escuchas a un andaluz, a un vallisoletano y a un chileno hablando, no cabe duda de dos cosas: que todos hablan español, pero que todos hablan diferente. Los dialectos están ligados a la zona geográfica en que se hablan realmente, pero sus normas comunes son lo que forman la lengua. Puedes, si lo encuentras suficientemente interesante, determinar los dialectos, y las regiones donde se hablan éstos, dentro del territorio geográfico por el que se extiende una lengua. Para esta tarea, aconsejaría el uso de mapas lingüísticos, donde se identifique el territorio que abarca una lengua, y sus divisiones en dialectos. Además, puede ser interesante determinar el porqué de la división de un territorio en dialectos. Ten en cuenta que el dialecto que hable un grupo determinado, es decir, un subgrupo de una civilización que se ubica en un territorio determinado, está plenamente relacionado con su cultura. No olvides que la lengua es parte de la cultura de un pueblo.

El lenguaje como tecnología: la lectoescritura

Algo que marca un antes y un después en la historia (es, de hecho, necesario para que haya historia), es la creación de la escritura, y por ende de la lectura. Puede entenderse como el aspecto tecnológico del lenguaje, éste evoluciona en cuanto al formato y medio de transmisión: se comenzó escribiendo en piedra, barro cocido, metal u otros minerales; después en papiro, que dio lugar al papel, y éste al libro moderno; después mecanizamos la escritura mediante el uso de la imprenta; para “finalmente” digitalizarlo y leerlo en pantallas de plasma o tinta electrónica. Hoy en día incluso podemos escribir directamente sobre la pantalla táctil o con la voz, gracias a los softwares de reconocimiento. Debes tener claro en qué momento

evolutivo tecnológico se encuentra tu Mundo (y sus civilizaciones de forma independiente) en cuanto al método de escritura. De la misma forma, tienes que tener claro si la lectura se ha generalizado o es algo de unos pocos. En nuestro Mundo Primario, la lectura fue algo absolutamente minoritario hasta hace relativamente muy poco tiempo. Con la imprenta y el aumento del número de libros, comenzó a generalizarse la lectura, pero solo llegó a aristócratas y el clero. La alfabetización de la población ha sido un hecho reciente, gracias a la escolarización obligatoria a edades tempranas. ¿En qué punto evolutivo se encuentra la lectoescritura de tu Mundo Secundario? ¿Hasta dónde ha alcanzado la tecnología de la lectoescritura?

Por otro lado, podría resultarte interesante considerar el tipo de alfabeto que utiliza una lengua cuando es escrita. Principalmente existen tres tipos de sistemas:

Sistemas logográficos: cada carácter utilizado hace referencia a un concepto, como en el alfabeto egipcio antiguo.

Sistemas silábicos: cada carácter hace referencia a una sílaba, por tanto hacen falta uno o más caracteres para identificar un concepto, como en el caso de la escritura japonesa.

Sistemas alfabéticos: cada carácter hace referencia, generalmente, a un fonema. Las palabras se componen de fonemas, o caracteres al ser escritas, como en el español.

Lenguas en tu Mundo Secundario

Llegados a este punto, lo que queda es realizar una clasificación de las lenguas que se hablan en tu Mundo Secundario. Para ello, debes crear un documento al efecto en la BMS. Como verás, siguiendo el modelo de apartados anteriores, puedes crear un documento general que contenga la clasificación de lenguajes de tu Mundo Secundario y un documento por cada lengua, donde describiremos las especificaciones que consideremos necesarias en cada uno. Puedes utilizar estos apartados para incluir toda la información que consideres necesaria, como las normas que hacen referencia a la sintaxis, al léxico, a la fonología, o prosodia, etc., siempre y cuando se trate de creadores de mundos interesados en llegar a ese nivel de profundidad.

Existen distintas formas de abordar la creación de una lengua concreta para tu Mundo Secundario, cada una con un nivel de esfuerzo y de detalle distinto. J.R.R. Tolkien, lingüista de formación, llegó a crear una familia entera de lenguas élficas —el quenya y el sindarin, entre otras— con su propia gramática, fonología y evolución histórica; pero no hace falta llegar tan lejos para que una lengua resulte creíble. Algunas opciones son:

- **Lengua completa a priori:** diseñar una gramática, fonología y léxico propios desde cero, como hizo Tolkien con el quenya, cuyo saludo "elen síla lúmenn'

omientielvo" sigue reglas fonológicas y gramaticales tan consistentes como las de cualquier lengua real.

- Lengua a posteriori o relex: partir de una lengua o familia de lenguas reales y modificarla, en vez de construir la gramática desde cero. El propio quenya de Tolkien se inspiró, entre otras, en el finés y el latín, tomando de ellos parte de su sonoridad y estructura.
- Enfoque mínimo o "de sabor": no construir una gramática completa, sino fijar solo la fonología —qué sonidos y combinaciones son propios de esa lengua— y traducir un puñado de nombres, lugares y palabras clave. Aunque nunca llegaras a definir toda la gramática del quenya, con solo mantener su fonética reconocible (esas terminaciones vocálicas, esa sonoridad melódica) el lector identificaría cualquier nombre élfico como coherente con el resto.
- Lenguas de contacto: crea una lengua franca, pidgin o criollo a partir de la mezcla de dos o más lenguas ya existentes en tu Mundo Secundario, fruto del comercio o la convivencia entre civilizaciones —el quenya y el sindarin, de hecho, terminan influyéndose mutuamente por el contacto entre los propios elfos que las hablan.
- Generación asistida: apóyate en generadores de lenguas o en herramientas de inteligencia artificial para producir un banco de sílabas o de nombres coherentes con la fonología que hayas definido, en vez de inventar cada palabra por separado (más adelante, en el apartado de IA en el worldbuilding, profundizamos en esto).

La Lengua Común

A la hora de sentarse a crear y clasificar lenguas para tu Mundo Secundario, ten en cuenta que debes hacerlo atendiendo a las civilizaciones que lo habitan, pues sin éstas, no tendría sentido pensar en los hablantes. Además, debes considerar la posibilidad de que exista una lengua común en tu Mundo Secundario. Una lengua común es una lengua que se ha extendido y es hablada por hablantes de diferentes culturas, que pueden tener, o no, su propia lengua. Sirve para hablar con los extranjeros que llegan a tu tierra y en intercambios comerciales con otras potencias, ciudades o territorios. Crear una lengua común en tu Mundo Secundario será de gran utilidad, sobre todo de cara a tus lectores, usuarios o visitantes. Facilitará mucho la tarea de estructuración de una trama en una novela, pues los personajes no tendrán que vencer barreras lingüísticas. Ten en cuenta que el uso de lenguas comunes en grandiosos territorios puede resultar artificial y poco verosímil, así que si la utilizas, limita las áreas por donde se ha expandido su uso, y explica siempre bien por qué se ha extendido a tantos lugares. Por ejemplo, volviendo al latín, es una lengua que se usó de forma común en gran parte de Europa, pues fue impuesta por la metrópoli: Roma. Pero en las provincias romanas generalmente se hablaba el propio idioma de los habitantes, que habían sido conquistados. El latín se usó de lengua común durante siglos, sobre todo potenciada por el clero y la aristocracia, pero terminaría por morir con la independencia de los estados herederos del legado imperial, pues en

ellas la lengua seguiría su propio curso evolutivo. Otro ejemplo claro es el árabe, el octavo idioma del planeta en número de hablantes, y lengua oficial en 20 países y cooficial en al menos 6 más. Ten muy en cuenta estas consideraciones al crear una lengua común. ¿Por qué una lengua (que debía ser una lengua más) se ha extendido a regiones periféricas con respecto a su origen? ¿Quiénes la hablan? ¿Qué consecuencias tiene? ¿Cuándo comienza y deja de ser una lengua común?

Ciencia y Tecnología

Muchos autores de fantasía se olvidan de la tecnología al construir sus Mundos Secundarios y narrar las historias que ocurren en ellos, dejando los avances tecnológicos como algo banal cuya existencia y naturaleza es per sé. Es decir, asumen que en una fantasía medieval los avances tecnológicos estaban ahí antes de comenzar a escribir y lo que no pueden explicar lo resuelven con la magia, el misticismo o simplemente lo apartan. Sencillamente, se olvidan de que su mundo ha tenido un desarrollo tecnológico, que sigue en desarrollo (valga la redundancia), y que seguirá tras la palabra FIN de su novela. En respuesta a este olvido del desarrollo tecnológico en la fantasía, han surgido géneros cuyo objetivo es precisamente reflexionar sobre él, dejando a menudo la magia como algo más secundario o minoritario. Tal es el caso del steampunk, o de la clásica ciencia-ficción, cuyos argumentos suelen girar en torno a los avances tecnológicos y al desarrollo de la ciencia. No importa en qué género sitúes tu historia, ni el fin para el que estés construyendo tu Mundo Secundario: asume que en él hay avances tecnológicos y plantéate en qué punto del desarrollo evolutivo se encuentran. Y sobre todo, no hagas trampas, tus lectores deben encontrar este desarrollo tecnológico verosímil. Es sencillo, si una civilización no evoluciona, está destinada a perecer.

Nivel tecnológico alcanzado

La primera consideración a la que debemos atender al hablar de ciencia y desarrollo es el nivel tecnológico alcanzado en tu Mundo Secundario en general, y de cada civilización en particular. Ten en cuenta que el desarrollo tecnológico, incluso en áreas geográficas distantes, está relacionado, pues el conocimiento tiene una particularidad: se extiende. Así que dependiendo de la naturaleza de tu Mundo y del género (fantasía, ciencia-ficción y sus subgéneros), debemos determinar el nivel tecnológico que ha alcanzado, al menos, en el momento que nos interesa para nuestra historia. Por supuesto, especialmente interesante puede ser determinar la evolución tecnológica que ha habido en nuestro Mundo hasta llegar a este punto. En este momento, te resultará interesante consultar el apartado Etapas históricas, donde buscábamos dividir nuestra cronología en periodos, en función de grandes hitos históricos. Ten en cuenta que estas dos dimensiones están altamente relacionadas.

El nivel tecnológico que alcanza una civilización en un área determinada (por ejemplo, la metalurgia) está relacionado con las demás áreas (ganadería, agricultura, etc.), de

forma que se desarrollan en paralelo. Desde luego esta visión es muy general, y en la práctica real no tiene por qué cumplirse, pero está basada en la propia historia de nuestro Mundo Primario. Es un buen punto de partida tomar como referencia las grandes etapas históricas de nuestro mundo para determinar el desarrollo tecnológico.

Recuerda que puedes saltarte las reglas evolutivas que se siguieron en nuestro mundo, y definir tu propio desarrollo a tu antojo, añadiendo avances tecnológicos o limitando el desarrollo según tus intereses. Por supuesto, recuerda también que si lo haces, debes hacerlo de forma responsable, sin dejar de lado la verosimilitud. Sirva de ejemplo los mundos steampunk, donde se suelen tomar realidades paralelas a la de nuestro Mundo Primario, pero modificando los avances tecnológicos. El caso más común son sociedades steampunk donde la tecnología ha alcanzado avances basados en los motores de vapor, tecnología que en nuestro mundo dejó de utilizarse mayoritariamente en el S. XX.

Capacidad y accesibilidad

Si nos ponemos a distinguir los avances tecnológicos que ha alcanzado una sociedad, o todo un Mundo Secundario, y dejamos que nuestra imaginación viaje sin fronteras, transgrediendo géneros o llevándolos a sus límites, podemos sentirnos tentados a crear prodigiosos avances tecnológicos que permitan desde mejorar la vida de la gente a destruirla por completo. Una forma de controlar la capacidad de la tecnología, de que no se nos vaya de las manos, es, como haremos más adelante con la magia, hacer que la tecnología, la capacidad o el poder que se puede alcanzar con ella, esté en relación inversa con su accesibilidad. Los últimos avances tecnológicos de un mundo futurista deberán ser realmente caros, o difíciles de fabricar por falta de recursos, etc. Así se controlará que cualquiera tenga mega-cañones láser capaces de destruir mundos. Sírvanos ese mismo ejemplo: en La Guerra de las Galaxias, de George Lucas, la Estrella de la Muerte era una estación espacial con alto poder destructivo cuya construcción es muy lenta y su coste muy elevado. Tanto, que en ese momento evolutivo de la tecnología, el Imperio Galáctico es capaz de construir una sola estación a la vez, y cuando es destruida en el Episodio IV, la siguiente estación no aparece hasta el Episodio VI, aún en fase de construcción.

Esto debe extenderse a avances tecnológicos más modestos. En nuestro Mundo Primario, el avance está en relación con el poder adquisitivo: los ricos lo tienen todo antes. En una sociedad medieval, pasará lo mismo, los mayores avances los tendrán los dirigentes, pues no solo son novedosos, sino con alto coste de producción, donde aún no hay cadenas de producción industriales. Ten en cuenta la relación capacidad-accesibilidad a la hora de crear avances tecnológicos en tu Mundo Secundario.

Tecnología bélica

La tecnología es el resultado de la ciencia, es decir, de la investigación con fines de progreso, y una de las mayores motivaciones de progreso es militar: necesitamos

vencer y dominar al enemigo. La industria armamentística es una de las más poderosas en nuestro mundo y en cualquier mundo de fantasía, especialmente en aquellos de ciencia-ficción, donde el nivel tecnológico alcanzado define el ambiente y determina el argumento de la historia.

Los aspectos a tener en cuenta a la hora de determinar el avance tecnológico deben ser, una vez más, en comparación con nuestro Mundo Primario. ¿Qué nivel tecnológico ha alcanzado la civilización cuya tecnología estamos describiendo? ¿Tienen armas de piedra tallada?, ¿son capaces de fundir metales –cobre, bronce, hierro u otros de nuestra invención– para hacer espadas y armaduras? Incluso si la respuesta a la pregunta anterior es positiva, existe una gran diversidad en el nivel tecnológico alcanzado: hay metales más duros y resistentes que otros, la calidad de las aleaciones o la simple experiencia que tiene un pueblo en la metalurgia.

Una pregunta que suele dar miedo considerar en los mundos de fantasía es si existe la pólvora. Es una decisión personal del autor, por supuesto, pero si existe, debes tratar de que su desarrollo, como tecnología, y su uso, sean verosímiles. Piensa en cómo fue el desarrollo de la pólvora en nuestro Mundo Primario. Ésta fue inventada en China en el S. IX, aunque al principio no fue concebida con fines bélicos, sino para fuegos artificiales. No fue hasta el S. XIV que se utilizó para impulsar un proyectil, en Europa. Su uso bélico fue una revolución tal, que cambió por completo la forma de hacer guerra y de desarrollar armas y defensas. Si te planteas ir más allá, pues estás creando un Mundo Secundario de ciencia-ficción, tendrás que darle rienda suelta a tu imaginación. Determina bien a qué avances se ha llegado. Las armas de largo alcance o de cuerpo a cuerpo pueden ser originales e interesantes, no te limites al láser.

Por otro lado, cabe nombrar un aspecto interesante en el avance tecnológico bélico, y es en lo referente al transporte. Desde grandes bestias o monstruos y la navegación clásica a naves interestelares deben ser consideradas. Recuerda los dragones de Daenarys Targaryen en Canción de Hielo y Fuego (G.R.R. Martin), suponían armas tan poderosas que cualquiera se estremecía al escucharlos nombrar. Por otro lado, ten en cuenta avances tan drásticos, desde la rueda, a los motores de vapor o combustión, incluso a los motores a reacción que permiten viajar a la velocidad de la luz... Las posibilidades son infinitas.

Tecnología civil

El desarrollo de un pueblo no se limita a la carrera armamentística, el desarrollo tecnológico también abarca la vida cotidiana, la vida civil. A menudo los avances militares tienen repercusión también en la vida civil del pueblo, tenlo en cuenta, pero eso no es lo importante ahora. Vamos a tratar de describir el estado tecnológico de la civilización en sí. Hay varios puntos donde debes detenerte a pensar:

Transporte

Por una parte debemos considerar las técnicas de transporte que se utilizan en tu Mundo Secundario. ¿Se usan animales de tiro? ¿Existen las máquinas? En ese caso, ¿cómo funcionan? ¿Cuál es el estado de la navegación?

Comunicación

Debemos considerar también los medios o canales de comunicación existentes. La comunicación es vital para el comercio, la vigilancia y hacer cualquier tipo de relación. ¿En un mundo donde la información se transmite a la velocidad de un caballo, no encontrarán la forma de usar palomas mensajeras? ¿Existen dispositivos de comunicación sofisticados? No olvides siempre que los sistemas tecnológicos sean diferentes a los del Mundo Primario, explicar cómo funcionan.

Recursos naturales y producción industrial

Una civilización vive de sus recursos naturales, así que debemos desarrollar la tecnología que se usa para recolectarlos o extraerlos. En cualquier época, por poca que sea su producción, se consumen recursos del medio, ya sea agua, alimento, minerales o incluso el aire. Por otro lado, la producción industrial que da lugar tras la recogida de dichos recursos. Se extrae hierro de la mina, pero después hay que fundirlo y forjar espadas. Ten en cuenta los recursos naturales de una civilización para pensar en la producción que puede tener. Por ejemplo, un pueblo de montaña puede estar situado en un lugar que le permite excavar minerales y mantener un buen sistema de ganado. Su producción agrícola o industrial podría basarse en la metalurgia, la madera y lo textil, así como manufacturas a partir de éstas.

Arte y manufacturas

Podríamos iniciar un debate sobre si el arte se considera tecnología, pero no nos llevaría a ninguna parte. Entendamos las diferentes formas de arte como la expresión artística por medio de invenciones, cuyo estilo va evolucionando y sus técnicas mejorando. En ese caso, podría equipararse, para nuestro uso al menos, a la tecnología. Determina el estado de conocimiento y práctica del arte, en cada una de sus formas. Siguiendo el ejemplo anterior, en ese pueblo de montaña podríamos encontrar buenos artesanos que producen cerámica con el barro que extraen de la tierra, o tener una gran habilidad para la forja, pues son capaces de extraer metal de sus minas.

Arquitectura

El avance en la arquitectura es crucial para un pueblo, pues permite la supervivencia. Las técnicas de construcción, como ha ocurrido en nuestro Mundo, pueden ser impresionantes en una época y olvidarse. En todo caso, siguen un curso de desarrollo, y podemos sentarnos a describirlo. En un principio, basta que indiques aquellos elementos arquitectónicos que sean diferentes a nuestro Mundo Primario, y

expliques quien los construyó, por qué y cómo son, así como aquellos que te interese destacar por cualquier razón. Ten en cuenta, que cada civilización sigue formas y estilos arquitectónicos diferentes. Ya hablaremos de ello más adelante, y de lo importante que es concebir la arquitectura de cara a construir ciudades.

Astronomía

Toda civilización se ha interesado por la astronomía. En nuestro Mundo Secundario no iban a ser menos, a no ser que su propia naturaleza lo impida. Las técnicas en astronomía fueron acompañando al desarrollo tecnológico de cualquier civilización. Es posible que interese describirlas, ya sea porque los habitantes de tu Mundo Secundario creían recibir el mensaje de los dioses a través de ellas, o porque su tecnología les permita viajar a través de ellas.

Alimentación e industria agrícola

La industria alimentaria es muy importante para un pueblo. Su producción agrícola dependerá en gran parte de su posición y los recursos naturales de que disponga. Tenlo en cuenta al describirla. Principalmente hay que atender a las técnicas que se utilicen en la ganadería, la agricultura y la pesca, así como en su almacenamiento y distribución.

Medicina

El desarrollo de la medicina es uno de los conocimientos que han llevado al ser humano a imponerse en nuestro planeta, y los habitantes de tu Mundo Secundario no escatimarán tampoco en su investigación y desarrollo. Determina el estado de la medicina en tu Mundo Secundario, ya sea que se trate a base de hierbas, pócimas o brebajes, de magia o de la propia ciencia, que puede haber evolucionado hasta cotas aún insospechadas. Puede resultarte interesante considerar que el estudio de la medicina, concretamente de la anatomía, ha estado perseguida por mucho tiempo, ralentizando sus avances. Plántate cómo está visto el desarrollo de esta disciplina, o de cualquier tecnología, por los habitantes de tu Mundo Secundario. Ten presente que el desarrollo de la medicina correlaciona negativamente con la mortalidad en tu Mundo Secundario: cuanto mayor desarrollo alcanzado en medicina, menor mortalidad habrá.

Educación

Puede que la educación sea para unos pocos, o que se haya establecido alguna forma de educación pública en tu Mundo Secundario. Puedes pararte a pensar en los sistemas educativos de tus civilizaciones, que estarán relacionadas con la forma de gobierno imperante en cada civilización, así como por el estado de su pensamiento filosófico.

Otros

El desarrollo tecnológico de un Mundo Secundario puede haber alcanzado avances que sólo tu imaginación puede limitar. Sería bueno describir aquellos avances que no se puedan clasificar en los apartados anteriores, pero que sean importantes en tu Mundo Secundario. ¡Siéntete libre para imaginar!

Describir la tecnología de esta manera nos llevará a una etapa histórica determinada, a un corte temporal en la línea de evolución. La tecnología de tu Mundo Secundario se desarrolló en el tiempo, cosa que puedes reflejar en las invenciones que te interesen, datando su descubrimiento y principales hitos en su desarrollo.

Ten en cuenta que en la BMS deberías crear un documento para describir la tecnología de tu Mundo Secundario, pero sería necesario describirla específicamente para cada civilización también.

Magia

Describir la magia, las artes oscuras o arcanas, o simplemente las cualidades sobrenaturales que tienen los habitantes de tu Mundo Secundario no es tarea nimia ni debemos infravalorarla. Hacer magia es fácil, en términos literarios, pero hacerla bien es otra cosa. El autor debe controlar perfectamente las reglas de la magia, quién la percibe y cómo, cómo se utilizan, su origen y sus consecuencias. Es fácil dejarse llevar por el atractivo de la magia, ayuda mucho a deshacer nudos de la trama de una historia, o a que los jugadores resuelvan sus problemas, pero utilizarla (como autor o diseñador de un juego) conlleva una grandiosa responsabilidad. En la magia, aunque a menudo lo parezca, no vale todo. La primera premisa a tener en cuenta para usar magia en nuestras historias, es que debe ser creíble. Puede parecer una contradicción: es simplemente magia, no puede ser creíble. Pensando así, sólo conseguiremos espantar lectores. Debemos definir bien la naturaleza de la magia, de dónde proviene, cómo se percibe, cómo se canaliza, qué coste tiene utilizarla y qué consecuencias. Atando bien estos cabos, seremos capaces de mantener un sistema de magia verosímil dentro de la propia fantasía, será la base para poder utilizarla con responsabilidad.

Naturaleza de la magia

Un aspecto que determina el sistema de magia y lo estructura para darle credibilidad es la propia naturaleza de la magia. Esto hace referencia principalmente a origen de la misma y a la forma que los habitantes de tu Mundo Secundario tienen para percibirla y manipularla. Por tanto, la naturaleza de la magia podría estar muy relacionada con el origen de tu Mundo Secundario, y con la naturaleza misma de sus habitantes. Veamos ejemplos de posibles naturalezas para los sistemas de magia, aunque ten en cuenta que son orientativos y tú siempre tienes la última palabra como autor:

La magia como arte arcano

Podemos concebir la magia como el clásico arte arcano digno de unos pocos por tratarse de un don misterioso, sin preocuparnos explícitamente por su origen. La magia existe y punto. Podría manar de objetos y lugares poderosos, o incluso ser una habilidad con la que nacen unos pocos elegidos. En este caso, la magia se considerará un ente difícil de percibir y de manipular, que puede conllevar un largo camino de aprendizaje y perfeccionamiento. En un sentido evolutivo, la magia podría ser estática o evolucionar muy lentamente, dependiente más del individuo que del desarrollo de la misma como técnica.

La magia como don divino

La magia puede ser el resultado de la acción divina, un don que los dioses otorgan a los mortales (y a criaturas inmortales menores) cuando ellos lo creen conveniente, y si sus fieles lo merecen. En este caso, sería de vital importancia el culto a los dioses, seguir las doctrinas marcadas, hacer sacrificios, etc. La importancia radicaría también en los templos, las iglesias o lugares sagrados, donde la magia podría manar con mayor intensidad, pues son puntos de comunicación o presencia de los dioses. Hay que tener en cuenta que la magia ligada a un dios deberá ir en consonancia con el propio dios: un dios de la guerra dotará a sus sacerdotes guerreros con magia poderosa para la destrucción o la defensa, mientras que el dios de la naturaleza dotará a sus fieles con habilidades para el uso de las energías de la tierra, los árboles y el uso de hierbas para pócimas, por ejemplo. Debemos considerar que los seguidores de los dioses les deben fidelidad, a cambio de estos dones, por lo que la magia es una condición que se caracteriza por obtenerse por medio de la sumisión, el rezo y la contemplación de seres más allá de nuestra comprensión.

La magia como esencia natural

Es posible que la magia sea una característica más de la naturaleza, que mane de ésta, y aquellos versados en su arte pueden percibirla y manipularla. Tal sería el caso de los druidas, quienes se hallan en conjunción con la naturaleza, la comprenden más allá de su uso como hábitat y fuente de recursos. Saben que se trata de un ente vivo, y son capaces de utilizar sus dones. Suele ser característica de este tipo de magia la necesidad de realizar rituales que suelen relacionarse con determinadas condiciones o parámetros naturales, como la alineación de astros, los solsticios de primavera o la presencia de determinados animales o plantas.

La magia como ciencia

Podríamos entender la magia como una forma de ciencia, que evoluciona como cualquier otro modo de tecnología. En tal caso, se trataría de una técnica que puede ser manipulada de forma predecible, mediante el uso de fórmulas e ingredientes bien estipulados, recogidos en compendios científicos. De esta manera, la magia sería reproducible, de forma que mediante el mismo rito mágico, los resultados serían los mismos: utilizando siempre una serie de ingredientes durante una noche de luna

nueva en que sacrifica una gallina, lograremos siempre las mismas consecuencias, por ejemplo. Es posible que la percepción y la forma de canalizar la magia se vea como en cualquier otro mundo de fantasía, pero en este caso, habría organizaciones o individuos que dedican su vida a la investigación de la magia, para alcanzar mayores cotas de progresos y desarrollo. Además, sería factible pensar que dependa de recursos naturales o artificiales escasos o no. El concepto de ciencia implica que se trata de un conocimiento que se desconoce, genera curiosidad y se investiga, pues su desarrollo implica mejoras para la calidad de vida.

Las Reglas de la Magia

Para hacer creíble el uso de magia en un mundo de fantasía, debemos establecer las reglas por las cuales ésta se rige, de forma que no engañemos al lector, jugador o viajero. ¿Qué condiciones deben darse para que los habitantes de tu Mundo Secundario perciban la magia? ¿Cómo se canaliza ésta, para manipularla con fines propios? ¿Qué coste conlleva para quienes la utilizan? Debes tener claras la respuesta a estas preguntas. Determinar las reglas de la magia puede ser un ejercicio interesante y útil, no dejes de tomarte tu tiempo para ello. Ten en cuenta que si creas varios sistemas de magia para tu Mundo Secundario, ya sea para cada Colegio de la Magia o porque existen fuerzas sobrenaturales de diferente naturaleza, puedes determinar las reglas para cada uno de ellos. Déjalo todo bien claro en tu BMS. Principalmente las reglas tienen que abarcar tres puntos (percepción, canalización y límites), pero siéntete libre para añadir reglas sobre lo que consideres necesario para su correcto uso. Cuanto más detallada y predecible hagas tu sistema de magia, más se acercará a una lógica casi científica, como veíamos en el apartado de "La magia como ciencia"; cuanto menos la definas, más misteriosa y asombrosa resultará. Ninguna aproximación es mejor que la otra, depende del efecto narrativo que busques.

Percibir y canalizar magia

A priori, debes definir bien quién puede percibir la magia en tu Mundo Secundario. Percibir la magia implica sentirla, ser capaz de reconocerla cuando está presente. En la mayoría de mundos de fantasía, sólo unos pocos son capaces de hacer esto, aunque eso queda bajo tu discreción a la hora de dotar de naturaleza a tu Mundo. Generalmente, aquellos que son capaces de percibir la magia, son capaces también de canalizarla. Canalizar magia es el proceso mediante el cual un individuo (o un grupo de individuos) es capaz de manipular la energía que entendemos como magia para hacer uso de ella. Concentrarse para lanzar un hechizo, pronunciar las palabras inteligibles que atraen la esencia de la magia, celebrar un ritual para invocar un poderoso demonio, o cuando una bruja cierra los ojos antes de echar un sortilegio para maldecirte. En todas esas ocasiones, los hechiceros, magos o brujas están canalizando la magia para lanzar un hechizo. Es posible que todo aquel que perciba la magia sea capaz de canalizarla, pero es posible que la percepción sea una cualidad natural de unos pocos, y la canalización sea fruto del estudio y la práctica,

por lo que sólo un grupo reducido de aquellos que la perciben pueden manipularla. Ello queda a tu elección, lo importante es que te asegures de dejar bien claras las reglas o las circunstancias que se tienen que dar para percibir y canalizar magia.

Límites y costes de la magia

El coste por percibir y canalizar magia depende de tus intereses para tu historia y tu Mundo Secundario, pero te recomiendo encarecidamente que dejes claro el sistema de costes y límites. Es muy arriesgado permitirle a cualquiera hacer magia, manipularla a su antojo, pues la vida cotidiana pierde sentido. ¿Cómo sería un mundo donde cualquiera puede hacer cualquier cosa? En ese caso el Mundo Secundario no tendría nada que ver con el nuestro. Debes discernir qué límites poner a la magia, y qué costes tendrá para aquellos que la utilizan. A menudo los hechiceros sufren limitaciones que están en relación con el poder del hechizo: cuanto más poderoso es el hechizo que hace un hechicero, más le cansa o daña o le consume la cordura... Además, ten en cuenta que para crear personajes realistas, éstos deben ser equilibrados. Un protagonista que es diestro en la lucha y un poderoso hechicero carecerá de sentido, pues no habrá conflicto que no pueda resolver. Equilibra a tus personajes, un poderosísimo hechicero debería tener un gran punto débil. Cuánto le cuesta, y en qué forma, a tus hechiceros hacer magia es cosa tuya, pero asegúrate de sentar bien las bases del coste de hacer magia. Sin ellos, la historia dejará de ser creíble.

Poder y accesibilidad

Otra forma de hacer un uso responsable de la magia, desde el punto de vista literario o de diseño, es controlar la relación entre el poder de la magia y su accesibilidad. La regla del poder-accesibilidad (que se ha usado también al diseñar la Tecnología) sirve para controlar que existan fuerzas sobrenaturales tan poderosas que la historia carezca de sentido. Sirve para mantener lectores. Sirve para que tus jugadores o aquellos que visitan tu mundo permanezcan en él, en lugar de salir huyendo antes explosiones nucleares repetidas en manos de un duendecillo miserable. Es simple: a mayor poder de la magia en cuestión, más inaccesible será. La inaccesibilidad se puede entender en términos de frecuencia (menor número de personas capaces de hacerlo, o de veces que se puede realizar), en términos de recursos (necesidad de conseguir ingredientes o recursos escasos para manipular magia), o de la mejor manera que se te ocurra. En todo caso, asegúrate de crear una proporción lógica entre el poder y la accesibilidad a la magia en general, y cada hechizo que se lance en concreto.

Necesidades cubiertas por la magia

La magia sirve para muchas cosas en un mundo de fantasía, y muchas de esas cosas son para cubrir necesidades de la gente. En un mundo donde se puede hacer magia, ¿qué necesidades están cubiertas? Tenlo en cuenta a la hora de diseñar la magia de tu Mundo Secundario. Plantéatelo, siguiendo el argumento del apartado anterior, que

a mayor frecuencia o accesibilidad de la magia, mayor número de necesidades estarán cubiertas. Puedes evitar esto con buenos argumentos, pero asegúrate de controlarlo bien, ello le dará realismo a tu Mundo Secundario y a tus narraciones. Por ejemplo, en un mundo donde la curación es posible, y accesible, mediante el uso de la magia, la medicina (como disciplina científica) podría no haberse desarrollado, pero igualmente la mortalidad sería muy baja. Podría no haber enfermedades, ni bajas en las guerras... Simplemente, plantéate las consecuencias de usar magia en tu mundo bajo la premisa del realismo que conlleva la ficción.

Colegios de la Magia

La magia no es una cosa unitaria, o no suele serlo. Desde la clasificación clásica (y simplista en extremo) de la luz frente a la oscuridad, o la magia blanca frente a la magia negra, podríamos trazar una clasificación extensa con millares de tipos de magia diferente: la magia de la naturaleza, la magia nigromante, la magia demonologista, la magia elementalista, la magia ilusionista, la magia onírica, la magia curativa, la magia... Lo que quepa en nuestra imaginación es válido. Y debes determinar los tipos de magia de tu Mundo Secundario. Por supuesto, los tipos de magia irán en relación con la naturaleza de la magia, pues cada uno podría tener una naturaleza diferente, a pesar de que haya un concepto y unas reglas comunes. A los tipos de magia los hemos denominado aquí Colegios de la Magia, o simplemente así: tipos de magia. Se ha utilizado esa nomenclatura para facilitar la tarea de entender un tipo de magia como una forma de utilizar la magia, y no una mera lista de hechizos. Debes concebir la magia como deseos, por supuesto, pero ten en cuenta que la magia suele atender a muchos parámetros: la forma de percibirla y canalizarla, los rituales al practicarla, los límites o costes de los hechiceros al manipularla, los lugares donde se aprende y los maestros que la enseñan... Es decir, un colegio de magia tendrá sus propias particularidades, y hay que entenderlo como un todo para que sea creíble, y no limitarnos a hacer listas de hechizos que los hechiceros de un colegio pueden hacer. Por ejemplo, podría haber un sistema de magia elementalista, con cuatro casas: el fuego, el aire, la tierra y el agua. Aquellos hechiceros del colegio, o la casa, del fuego, sólo podrían hacer magia en relación con el fuego (no podrían lanzar proyectiles hechos de aire o agua); tal vez necesitaran una pizca de fuego para conseguir lanzar sus hechizos; podría ser que su colegio se encontrara en el cráter de un volcán activo; y que sus hechiceros estuvieran deformados por las cicatrices de las quemaduras. Haz una magia responsable, con sentido, y sobre todo, verosímil. Sí, lo repetiremos en cada párrafo si es necesario.

Debes clasificar y describir cada uno de los colegios de la magia que coexisten en tu Mundo Secundario en la BMS, incluyendo aquellos que consideres necesarios. Puede resultarte interesante describir una lista de hechizos que los hechiceros podrán utilizar. Si prefieres dejar abierta la lista de hechizos, por no limitar tu historia o dar libertad narrativa a tus jugadores, puedes también apuntar una serie de hechizos representativos de lo que se puede hacer si perteneces a ese colegio de la magia.

Percepción sobre las artes arcanas

Por último, la magia conlleva una dimensión que es muy interesante, tal vez porque ha sido una reflexión histórica en nuestro Mundo Primario, que ha llevado a la humanidad a hacer verdaderas atrocidades: la percepción que tienen de la magia aquellos que no pueden percibir la magia. La Santa Inquisición fue un arma despiadada de control de la población, utilizando el pretexto de la brujería. No importa a cuántas brujas quemaran realmente, lo importante es que nos sirve de ejemplo para reflexionar sobre cómo se percibe la magia en nuestro Mundo Secundario. Tenlo en cuenta, pues ésta se puede entender también como un límite o coste por utilizar magia, que puede dar mucho juego en nuestras narraciones. Al menos tenla presente, reflexiona sobre este punto. ¿Cómo son vistos los hechiceros en tu Mundo Secundario? ¿En todas las civilizaciones o lugares se ve a los hechiceros de la misma forma?

Civilizaciones

Hasta ahora hemos definido las propiedades cosmológicas, físicas, mitológicas e históricas de nuestro Mundo Secundario, entre otras, pero nos falta hablar del aspecto social. En el Bestiario hablamos de sus pobladores, tanto de las criaturas no pensantes como pensantes. Éstas últimas, por lo general, tienen una particularidad: se agrupan. Viven en sociedades comunes, lo cual les proporciona seguridad y progreso. Estas sociedades tienen una cultura y una idiosincrasia propias, y viven en relación con otras. Forman civilizaciones.

Podemos considerar una civilización desde un número reducido de individuos hasta una ingente masa de tierra ocupada por una misma sociedad. Lo importante de un grupo es tener clara su forma de vida, sus ideales, su idiosincrasia, sus relaciones con los demás, y su capacidad de progreso. A lo largo de este apartado iremos explicando en qué puntos detenerse al construir una civilización, desde su origen, hasta su caída, haciendo un recorrido por toda su evolución.

Una civilización puede ser desde una ciudad aislada a un reino del tamaño de España o un imperio del de Roma. Supón una historia en la que dos reinos vecinos emprenden una poderosa guerra, en la que tus protagonistas se ven envueltos. Deberías describir ambos reinos en tu BMS.

Debes tener en cuenta que describir una civilización según este método en la BMS, podría llevarnos a hacer un corte temporal, explicando las peculiaridades de dicha civilización en un momento determinado, seguramente el que nos interesa para nuestra historia. Pero recuerda que los habitantes de tu Mundo Secundario tienen vida propia, y gracias a su acción las civilizaciones cambian y han cambiado. Trata de concebir una sociedad como un ente que ha ido evolucionando. Como ejercicio práctico, imaginemos la historia de España. Podrías describirla en tu BMS según el momento actual, diciendo que es un estado que ocupa gran parte de la Península

Ibérica, las Islas Canarias, las Islas Baleares y las ciudades de Ceuta y Melilla. Pero España en su historia ha llegado a ser muy diferente. Pongamos de punto de partida, por poner alguno posible, cuando era una provincia romana. Ahí comenzó a configurarse “nuestra civilización”, en términos prácticos para lo que nos interesa. Tras la caída del Imperio obtuvo una crítica independencia, pero los árabes invadieron la Península durante ocho siglos. España, lo que podríamos considerar la España de ese momento, se redujo al norte de la Península, y debieron esconderse en la Cordillera Cantábrica. Pasado ese tiempo, no solo reconquistaron la península, sino que cruzaron el Atlántico, y ahí comenzó el tiempo esplendoroso del imperio donde nunca se ponía el sol. Así de grande podría llegar a ser esa civilización de la que solo estás describiendo un momento, cuando ya ha perdido tanto territorio. Asegúrate de tener clara la evolución de tus civilizaciones, reinos y culturas de tu Mundo Secundario. Eso le dará realismo, y te ayudará a comprenderlas.

Organización política

Tal vez el aspecto más destacable a la hora de describir una civilización sea comenzar por su estructura política, que al final es lo que la define como grupo, así como su relación con los demás. Tal vez no nos resulte determinante para nuestra historia la organización política del lugar donde se desarrolla la historia, pero tenerla clara, para sentar las bases de cómo es el lugar es importante. La forma en que se organiza un gobierno, y cómo éste se relaciona con otros gobiernos, es crucial para la forma de vivir de los habitantes de nuestro Mundo Secundario. Tus protagonistas no están exentos de esto.

El estado

Lo primero, es constituir un estado. Los habitantes de tus civilizaciones tienen que organizarse. Entendamos estado aquí por una institución que administra un amplio grupo de gente. Para que un grupo sea considerado un estado, deben cumplirse una serie de condiciones. La primera, la más importante y la más obvia, es que existe en nuestro Mundo Secundario. Nos interesa crearlo. Ya sea un reino, una ciudad estado o todo un imperio. Pero además, debe ser capaz de institucionalizar su autoridad, es decir, de crear una red de comunicación, reconocida por sus habitantes, capaz de administrar el territorio ocupado. Además, ésta debe ser una red controlada por el estado, capaz de cubrir las necesidades de la población, así como de servir de instrumento al estado, para recaudar impuestos, por ejemplo. Y por supuesto, debe ser reconocido, tanto por sus propios miembros en conjunto, como desde el exterior. Las civilizaciones del exterior deben reconocerla como estado. Mientras que sus miembros deben tener una identidad común, reconocible a partir de creencias y símbolos comunes, como emblemas, escudos, banderas o himnos.

Política interna

Hay muchos tipos de estado, desde monarquías, parlamentos plurales, oligarquías o incluso la ausencia de él: la anarquía. Establecer un tipo de estado para tus civilizaciones no es complicado, simplemente debes elegir el vigente, atendiendo a tres aspectos fundamentales: la administración, el orden jurídico y quién ejerce el poder. La combinación de estas tres decisiones debería permitirte determinar una amplísima variedad de formas de gobierno, sin necesidad de que las nombremos todas aquí: una monarquía absoluta, por ejemplo, resultaría de combinar un estado Unitario, un orden Dictatorial, y un poder que se ejerce por Sucesión; una monarquía constitucional, en cambio, combinaría ese mismo estado Unitario y esa misma Sucesión con un orden Social o Liberal, donde el monarca reina pero no gobierna; una teocracia surgiría de combinar cualquier administración con un orden jurídico que privilegie a una casta sacerdotal, legitimando el poder por mandato divino; y una república moderna combinaría, generalmente, un estado Unitario o Federal, un orden Social o Liberal, y un poder ejercido por Democracia. Juega con las combinaciones, y no dudes en inventar tus propias variantes. Pero debes comprender también, desde un punto de vista histórico, cómo ha llegado un estado a ser así. Hay estados, y estados. No todos han evolucionado lo que otros. Ten en cuenta, como se viene diciendo a lo largo del manual, que contemples el aspecto evolutivo, si existe una democracia, ¿qué era antes?

Para describir el estado de una civilización, debemos atender a lo siguiente:

La administración

Dependiendo el papel del estado, como agente administrador, podemos atender a dos grandes posibilidades:

Unitario: El poder es ejercido por una única unidad, que suele ser una persona. Así, el poder y la administración están centralizadas, aunque aquel que ejerza la soberanía, puede ceder funciones a niveles inferiores de la jerarquía. Ésta puede escalonarse en niveles, según su capacidad de ejercer el poder, de forma piramidal, o el soberano administrar todas las funciones.

Federal: Un estado federal está compuesto por diferentes grupos con soberanía propia, pero que se organizan en común para la toma de decisiones comunes. En todo caso, cada estado federado tiene soberanía sobre su territorio, y su propia constitución. Conforman un sistema jerárquico en que todos son iguales.

El orden jurídico

El orden jurídico hace referencia a la relación de los órganos de poder y la población, así como su estado social y sus derechos:

Social: Estados donde se reconocen los derechos de los ciudadanos, atendiendo a la igualdad social. Quien ostenta el poder, suele hacer labores de administración,

siempre en favor de los derechos de la población. Además controla la economía y los mercados, siempre en favor del ciudadano. El pueblo tiene participación en el gobierno, a pesar de que se pueda seleccionar representantes verticales para la administración.

Liberal: Estados donde se trata de favorecer el bienestar social, donde se protegen las libertades y los derechos, pero donde el poder no actúa como gestor económico. Es decir, la economía está en manos del pueblo, quien lo gestiona de forma privada. Esto puede dar lugar a desigualdades en la riqueza, y por tanto a clases organizadas en una jerarquía, que puede estar relacionada con el poder, o no. En esta forma de estados, la población generalmente puede participar en el sistema de gobierno.

Dictatoriales: el órgano de poder es rígido, generalmente unitario, y no tiene porqué garantizar las libertades y derechos del pueblo. Suele controlar la economía, generalmente en beneficio propio. En estos estados, no suele haber participación ciudadana.

Utopías: Estados ideales de gobierno que aseguran el bienestar de la población, buscando formar la sociedad perfecta y justa, donde no discurren conflictos. El agente administrador suele controlar la economía, en favor del estado de bienestar ideal. La población puede o no tener participación ciudadana, según el grado de idealismo con que concibas el sistema.

Distopías: son el reverso de las utopías, o su versión corrompida. Presentan un régimen que se proclama a sí mismo, o que fue concebido originalmente, como una sociedad ideal, pero que en la práctica se ha convertido en un estado fallido, donde la población ha perdido buena parte —o la totalidad— de sus derechos, bajo un régimen idealizado de forma absurda o tiránica. Es un recurso narrativo habitual presentar una aparente utopía que, a medida que avanza la historia, se revela como una distopía encubierta. Siéntete libre para crear cualquiera de las dos, o para jugar con la frontera entre ambas.

Quién ejerce el poder

Debes clasificar un estado en función de quién lo gobierna y cómo accede al poder. Aquí tienes algunas posibilidades, pero atrévete a jugar y diseñar sistemas de gobierno nuevos:

Sucesión: El poder se transmite dentro de un linaje o una casta determinada, generalmente por herencia familiar, aunque también puede transmitirse por designación del anterior gobernante o por un consejo que elige al sucesor dentro de un grupo restringido. Su legitimidad no proviene de la fuerza ni del voto, sino de la tradición y del reconocimiento de esa línea de sucesión por parte de la población. Es el caso, por ejemplo, de la mayoría de las monarquías. Para definir con detalle bajo qué reglas se transmite ese linaje, apóyate en el apartado Estructuras de parentesco, dentro de Demografía.

Democracia: El poder es ejercido en conjunto por la sociedad, que puede elegir a sus representantes mediante sufragio universal, o no. Puede ser una democracia directa, donde los ciudadanos forman parte de la toma de decisiones; o indirecta, donde los representantes son quienes toman las decisiones.

Dictadura: El poder es ejercido de forma unitaria, sin que pueda participar en el gobierno la sociedad fuera de esta unidad. Los dictadores suelen acceder al poder tras un golpe de estado, una conquista o algún conflicto importante, además de porque el cargo suele ser hereditario. En ellos no suele existir división de poderes, y la seguridad, libertad y derechos de la población no tienen por qué estar asegurados.

Teocracia: El poder se ejerce, o se legitima, en nombre de una divinidad o de un mandato religioso, generalmente a través de un clero o de una figura que se considera intermediaria entre los dioses y el pueblo. Puede coexistir con cualquiera de las anteriores formas de acceso al poder: un sucesor puede legitimarse también como elegido de los dioses, del mismo modo que un dictador puede presentarse como el brazo ejecutor de una voluntad divina.

Según la religión

Cada estado, con independencia de su régimen de gobierno o la relación que tenga con el pueblo, suele tener una inclinación religiosa, ya sea de acercamiento o no:

Teocracia: Una civilización cuyos principios y creencias están ligados a una religión, de forma que sus dirigentes son los mismos que ejercen el poder en la iglesia de la religión que siguen. Pueden seguir religiones monoteístas o politeístas, donde toda la vida del pueblo suele girar en torno a la religión.

Confesional: En este caso, el poder no está constituido por miembros de la iglesia, pero el estado se adhiere a una religión, que puede ser monoteísta o politeísta.

Laico: Un estado laico es aquel que no se adhiere mayoritariamente a ninguna religión, respetándolas todas, alguna, o ninguna, pero sin dejarles, en todo caso, intervenir de ninguna manera en las funciones de gobierno.

Puede que esto no fuera lo que esperabas al leer sobre tipos de estado para tus civilizaciones. Podríamos haber simplificado resumiendo los típicos estados que hay en la mayoría de Mundos Secundarios: reinos, imperios, clanes, ciudades-estado, federaciones comerciales intergalácticas o tiranías del terror. Sí, pero la idea aquí es que tú hagas realidad tus civilizaciones, partiendo desde cero. Analiza cualquiera de los ejemplos simples que acabamos de citar. Cualquiera de ellos encaja en las clasificaciones anteriores. Si creas una civilización, define sus propiedades administrativas, sociales y religiosas. Eso le dará credibilidad, y te ayudará a comprender a sus habitantes. Después ponle la etiqueta que quieras. Un reino (el ejemplo de estado más típico en la fantasía) sería un estado unitario, dictatorial, gobernado por un único Rey (dictador), y generalmente sería confesional.

Órganos para mantener la soberanía y el orden

Toda civilización, todo estado, debe tener métodos para mantener el orden, tanto dentro de sus fronteras, como de cara al exterior. En nuestro caso la policía, con todos sus cuerpos, y el ejército. Debes tener en cuenta siempre este aspecto. Un estado, independientemente de la relación que tiene con la población, siempre se asegurará de tener órganos con los que mantener el orden. Éstos pueden estar a la orden del pueblo o no, dependiendo de quién ejerce el gobierno, y cómo. En estados dictatoriales suelen existir como herramientas de control por parte de los dirigentes. No te limites a apuntarlo en tu BMS, reflexiónalo. Si tus protagonistas estuvieran en una ciudades-estado, donde el gobierno es un grupo de electos representantes que ejercen el poder con mano dura, por mucho que estén garantizadas las libertades, podrían encontrarse con un destacamento de soldados patrullando. ¿Cómo se comportarían? Saber quiénes son las fuerzas del orden y la manera en que actúan en la relación gobierno-sociedad, te ayudará a crear ambientes realistas.

Separación de poderes

Existen tres principales poderes en un estado, que pueden estar divididos y formar órganos independientes, o estar centralizados en la cabeza del poder. Las posibilidades en realidad son más, diviértete creando la forma que más te guste. Estos tres poderes son el poder legislativo, el ejecutivo y el judicial. ¿Se han dividido los poderes en las naciones de tu Mundo Secundario?

Poder legislativo: Es el encargado de establecer las leyes que rigen el gobierno y la vida de la población.

Poder ejecutivo: Es el encargado de hacer cumplir las leyes. Suele servirse de los órganos para mantener el orden, y puede o no estar bajo el control del poder legislativo.

Poder judicial: Es el encargado de administrar la justicia del estado. Está formado por jueces independientes o no del gobierno que deciden en caso de disputa o conflicto.

Leyes

Es posible que en la civilización que estás creando haya leyes que en nuestra sociedad no serían corrientes. Ten en cuenta también que es posible que las leyes no reflejen la moral de la época, recuerda que en la Europa medieval quemaban a la gente por suponerles adoradores del diablo. Las leyes pueden ser normas establecidas por el estado, e implícitas o explícitas, debida a la organización popular. En todo caso, te conviene anotar todas aquellas leyes o normas que te resulten importantes para el argumento o la vida de la población.

Estados y Naciones

En este punto, cabe reflexionar acerca de la diferencia entre un estado y una nación. Ten en cuenta que los habitantes de una civilización podrían no tener un origen común, teniendo una lengua y una cultura, y en definitiva una idiosincrasia diferente. Un estado es un sistema de gobierno sobre un grupo de gente. Una nación la forman un grupo de individuos que comparten propiedades socio-ideológicas y tienen una cultura propia. Pueden hablar una lengua propia, o compartida con otras naciones. Este concepto es más ambiguo. Por ejemplo, en Poniente, donde se hallan los Siete Reinos de Canción de Hielo y Fuego, de G.R.R. Martin, impera un único estado, concretamente una dictadura, cuya capital es Desembarco del Rey, pero en ella conviven diferentes naciones. Baste la diferencia entre los habitantes de Invernalía y de Dorne para comprenderlo.

Existen naciones que se agrupan formando un estado, naciones que forman un único estado, y naciones sin estado, aunque en éstas suele gobernar el desorden. Piensa en ello al crear tus civilizaciones. Utilicemos de nuevo a los romanos como ejemplo, donde es más fácil concebir su evolución. En el mayor momento de esplendor del Imperio, el Estado Romano, que estuvo en manos del pueblo durante la democracia y después fue dictatorial, tras Julio César, albergó muchas naciones. Desconozco cuántas naciones podríamos considerar que había en la Península Ibérica, o en otras regiones, pero todas ellas formaban, o estaban bajo el yugo, de un único estado.

A la hora de reflejar esto en la BMS, podemos optar por crear apartados para cada nación, donde describamos sus propiedades, igual que hacemos con la civilización en conjunto. Eso te ayudará a administrarte, y a comprenderla mejor.

Territorio ocupado

Y por supuesto, un estado no existiría sin un territorio que administrar y sobre el que gobernar. Cada estado tiene unas fronteras que delimitan los territorios hasta donde éste tiene soberanía. Es obvio decirlo. Delimita bien las fronteras de los territorios que ocupan tus civilizaciones. Ya sea las fronteras externas, como las internas. Pues en grandes estados, suele ser la norma la división, con fines administrativos, de sometimiento o por razones culturales propias. Crea provincias en tus reinos, y piensa de qué manera se administran, en relación al gobierno del estado, y en cada una de ellas.

Política internacional

La civilización que acabas de crear estará en algún sitio. La pregunta es, ¿estará sola? Es posible que sí, pero no lo más probable. Entonces plantéate lo siguiente: ¿qué relaciones tiene con las civilizaciones vecinas? Esto es determinante para saber cuál es la vida de la población, pues en estados de guerra el panorama cambia. Es posible que en tu historia no te interese saber las relaciones del lugar donde se hallen tus protagonistas, pero ten en cuenta que ese lugar está vivo. Puede ser que allí donde

estén, en un floreciente reino, por ejemplo, los habitantes estén sufriendo una invasión. Todo el escenario será completamente diferente. Si tus protagonistas están relacionados con el gobierno de alguna manera, conocer el estado de la política internacional es fundamental, pues generalmente su vida dependa de las decisiones que se tomen hacia el exterior. Si has creado varias civilizaciones, describe, en cada uno de los apartados correspondientes de tu BMS, las relaciones que tienen entre ellas, de forma que puedas determinar qué siente cada una hacia las demás.

Población

¿Quién vive en las civilizaciones que estás creando? ¿Y cómo? Tienes que pensar en los habitantes de tu Mundo Secundario como un ente vivo. Reflexiona sobre dónde está esa civilización asentada, el territorio que ocupa, el clima que tiene. Eso te ayudará a pensar en cómo son, y en su forma de vida. No sería igual la población de un enorme imperio, que la de una ciudad-estado. Trata de tener en cuenta todas las variables de las que hemos estado hablando. En este apartado hablaremos sobre quiénes son, cuántos son y cómo se organizan. La forma de vida de los habitantes de tu Mundo Secundario no será contado explícitamente en tu historia, pero el lector se hará a la idea si eres coherente con ella.

Razas, especies o etnias

No importa si estás construyendo un reino elfo, un imperio inspirado en la Roma de hace milenios, o una civilización de extraterrestres en una luna de Júpiter, aunque lo tengas clarísimo: déjalo bien anotado en la BMS. Anota cada una de las razas, o especies, o como concibas las formas de vida pensantes de tu Mundo Secundario, en cada civilización que estás creando. Ya hablamos en el Bestiario sobre las criaturas pensantes. Tal vez sea obvio decir que las civilizaciones las crean las criaturas pensantes. Si te apoyas en una cultura real concreta para diseñar alguna de tus civilizaciones, revisa antes el apartado Uso responsable de culturas reales como inspiración.

Habrán civilizaciones donde convivan miembros de varias especies, elfos y hombres; u hombres y enanos; cualquiera de éstos con extraterrestres, o incluso especies inventadas por ti. O puede que se trate de civilizaciones formadas por miembros de una raza, lo cual es más común, por lo general. En cualquiera de los casos, debes explicar por qué es así. ¿Viven hombres y elfos juntos? ¿Por qué? En algún momento de la historia ambos pueblos debieron juntarse. Seguramente aquello fue demasiado importante como para dejarlo de lado al construir esa civilización.

Es posible que te interese el aspecto evolutivo de las especies que forman tus civilizaciones. Puede que traces la historia hasta tan atrás, que una misma especie o raza haya derivado en diferentes etnias. Probablemente éstas formen ya diferentes civilizaciones, que tienen un origen común. Aunque tampoco sería descabellado pensar en civilizaciones con integrantes de etnias diferentes. En nuestro mundo

actual es lo habitual. Por otro lado, ten en cuenta que la mezcla entre etnias o especies, puede llevar a discriminación racial.

Demografía

Una civilización puede haberse extendido por tu Mundo Secundario en la medida que tú imagines, desde diminutas regiones aisladas, hasta haber conquistado continentes de ultramar. Pero en cada caso, la civilización está formada por un número suficientemente elevado de individuos. Por supuesto, al tratarse de un ente vivo, las civilizaciones pueden crecer, menguar, dividirse y hasta desaparecer. Ten en cuenta el punto de vista evolutivo. Seguramente te interesa la demografía de un lugar en un momento determinado, si ése es tu objetivo, puedes dejarlo en eso. Pero es interesante saber qué fue de tus civilizaciones, y qué será en un futuro. La demografía define, en realidad, la dimensión de una civilización. Por supuesto hay que tener en cuenta la extensión territorial que ocupa, pero suelen estar relacionadas.

Para poder optar por cualquiera de las dos, o por ambas, atiende a ambos aspectos:

Demografía estática

Debes conocer el número aproximado de individuos que conviven formando una civilización. Para ello, debes tener en cuenta ciertos aspectos, como la cantidad de territorio que ocupa. Generalmente a mayor territorio, mayor cantidad de población. Pero hay que valorar la densidad, zonas con climas más extremos tendrán menor densidad de población, con territorios despoblados, incluso, haciendo bajar el número de miembros de la civilización. Por la misma razón, zonas fértiles albergarán mayores densidades de población, como las cuencas de grandes ríos. Es importante tener en cuenta el tipo de sociedad que tratamos de definir, es decir, si es predominantemente rural o urbana, pues los grandes núcleos urbanos tienen mucha densidad de población, por lo tanto a mayor número de ciudades, mayor demografía. Aunque lo cierto es que las sociedades medievales eran predominantemente rurales, a diferencia de las sociedades futuristas, que son predominantemente urbanizadas (recuerda el Sistema de Coursant, en Star Wars, una ecumenópolis con una población estimada de 1 billón de habitantes). Hay aspectos importantes como la natalidad/mortandad, que puede variar en función de la economía o las relaciones con otros territorios. Las guerras suelen llevar a bajadas en los índices poblacionales. Lo mismo puede ocurrir con grandes catástrofes: epidemias, malas cosechas y correspondientes hambrunas, catástrofes naturales de gran envergadura... Es posible que, debido a su situación geográfica, a la política nacional o internacional o por cualquier razón, se den inmigraciones o emigraciones que conlleven cambios en la demografía. Además, sería lógico pensar que en civilizaciones prósperas, donde se cubren las necesidades básicas y donde hay una alta producción agrícola e industrial, haya mayor número de habitantes, ya sea porque aumenta la natalidad como porque la esperanza de vida se alarga.

Si tratas de determinar el número de individuos que viven en una región, un estado o una ciudad, puedes revisar ejemplos reales con características similares a las del lugar que estás diseñando. Tendrás que determinar el tamaño de la civilización y todos los aspectos que acabamos de nombrar, desde la extensión territorial, el momento evolutivo (desarrollo tecnológico), la calidad y esperanza de vida, entre otras cosas. Por ejemplo, a nivel de civilización, puedes tomar como referencia el Imperio Romano en su apogeo, donde se estiman entre 40 y 55 millones de habitantes (aproximadamente la población de España actualmente). En ese momento el Imperio Romano albergaba la mitad sur de Europa, la costa norte de África y oriente medio, mientras que sus territorios en Hispania (la Península Ibérica) contaban con aproximadamente entre 5 y 6 millones de habitantes. Si buscamos un ejemplo de una civilización medieval, por ejemplo, en el Siglo XIV (1 200 años después del ejemplo anterior), la Corona de Castilla contaba con unos 4 200 000 habitantes; la Corona de Aragón con 850 000; el Reino de Portugal con aproximadamente 1 millón de habitantes; el Reino de Granada con 300 000 habitantes; y el Reino de Navarra con unos 120 000 habitantes. Si pretendes determinar la población de una ciudad, pongamos de ejemplo la ciudad de Córdoba, una de las más pobladas de Europa en el S. XI, con 450 000 habitantes, a diferencia de ciudades importantes castellanas como Toledo (37 000) o Valladolid (6 000) en el mismo momento. Encontramos también ejemplos de índices poblacionales en civilizaciones y ciudades de fantasía populares, como en el caso de Canción de Hielo y Fuego, de G.R.R. Martin, donde el continente de Poniente alberga cerca de 39 millones de habitantes. Concretamente, en el Norte podría haber cerca de 3 500 000 habitantes; las Tierras de los Ríos, gracias a su fertilidad, podría albergar cerca de los 6 millones de habitantes; mientras que en las Islas del Hierro, de pequeña extensión y clima extremo, albergaría cerca de 300 000 personas; y Dorne, que es una región desértica podría contar con cerca de los 2 millones de habitantes. Siguiendo el ejemplo de Poniente, encontramos ejemplos de índices poblacionales de ciudades imaginarias, como en Desembarco del Rey, que cuenta con medio millón de habitantes; o con Lannisport, con 250 000 habitantes.

Demografía dinámica

Todo lo descrito con anterioridad, hace referencia a momentos determinados de la historia. Ten en cuenta también el aspecto dinámico de la demografía, que está igualmente relacionado con todo lo descrito anteriormente, pero agregando la cuarta dimensión: el tiempo. Pude resultarte interesante describir cómo ha ido creciendo o menguando la población a lo largo de la historia de la civilización. Vas a tener que trazar una cronología propia a esta civilización, si no lo has hecho ya. Es posible que puedas dividir su historia en periodos, o que seas capaz de establecer cortes en su desarrollo, para atender a la situación de cada momento y definir la demografía. Así, puedes explicar la demografía desde un punto de vista evolutivo, atendiendo a los cambios transcurridos en tu civilización (desde un punto de vista geográfico, social o tecnológico). Repite el proceso que has hecho al describir la demografía estática, para cada momento de la cronología que consideres suficientemente relevante.

Además, al atender al aspecto evolutivo, aprovecha para describir cómo influyeron las relaciones con otras civilizaciones en la demografía de éstas. Migraciones, largas guerras, uniones entre ellas... Todo puede modificar la demografía.

Por ejemplo, supongamos que estamos tratando de determinar la población de una civilización similar, desde el punto de vista social, político y geográfico, a los pueblos de la Península Ibérica. Como decíamos, cuando la conquistaron los romanos contaba con cerca de 5 o 6 millones de habitantes, cifra que se mantendría hasta el Siglo XVI, pues tras la conquista de las Américas, se estima que la población de la Corona de Castilla y Aragón ascendió a los 8 millones (probablemente gracias a los beneficios económicos que le supuso agrandar el imperio). Sería difícil determinar la cifra poblacional del imperio español en su mayor apogeo, debido a la dificultad para definir a sus miembros, y de determinar los niveles poblacionales en América (que eran mucho más altos que en Europa en el momento de la conquista). La revolución industrial, que se extendió por Europa durante el Siglo XIX, haría terminar ese siglo con cerca de 15 millones de habitantes en España. El aumento de la calidad de vida y los avances tecnológicos, y por tanto el aumento de la natalidad y descenso de la mortandad, han permitido que la cifra actual se encuentre entre los 40 y 50 millones. Y no es ajeno a nadie que la población sigue en aumento. Imaginemos cómo sería una España futurista del Siglo XXX, ¿cuáles serían las estimaciones más acertadas para esa época, con el desarrollo tecnológico esperado? Definitivamente, sería imposible determinarlo, puesto que desconocemos dicho desarrollo tecnológico, el límite sólo lo pone tu imaginación.

Impacto de eventos en la demografía

Más allá de la evolución gradual de una civilización, existen eventos puntuales capaces de alterar drásticamente su demografía en muy poco tiempo, y conviene que los tengas en cuenta al trazar la cronología de tu Mundo Secundario. Un buen ejemplo es una epidemia: una plaga puede diezmar a una parte importante de la población en cuestión de meses, y sus consecuencias suelen ir mucho más allá del propio número de muertos. En nuestro Mundo Primario, la Peste Negra del Siglo XIV redujo la población de Europa entre un tercio y la mitad en pocos años, lo que a su vez provocó escasez de mano de obra, subida de salarios y el debilitamiento del sistema feudal, entre otras muchas consecuencias sociales. Piensa también en cómo el nivel de desarrollo sanitario de tu civilización —si existe la noción de contagio, si se practica la cuarentena, o si la enfermedad se explica únicamente en términos mágicos o religiosos— determinará tanto la mortandad como la respuesta social ante la plaga: pueden surgir nuevas profesiones (médicos, curanderos, sacerdotes sanadores), nuevos cultos a divinidades de la enfermedad o la curación, o fenómenos de estigmatización y búsqueda de chivos expiatorios entre los propios habitantes o entre extranjeros. Ten en cuenta también que las epidemias suelen viajar de la mano del comercio y de las migraciones, así que si tus civilizaciones mantienen rutas comerciales o movimientos de población, resulta creíble que una enfermedad se propague siguiendo esos mismos caminos.

Este es solo un ejemplo entre muchos: terremotos, huracanes, incendios, inundaciones o largas sequías y sus consiguientes hambrunas pueden tener un efecto similar sobre la demografía de una civilización, despoblando regiones enteras o forzando migraciones masivas. Pero no todos los eventos puntuales tienen por qué ser negativos: una innovación agrícola o tecnológica que aumente drásticamente la producción de alimentos, el descubrimiento de nuevas tierras fértiles o de una ruta comercial próspera, o el fin de un largo conflicto, pueden disparar la natalidad y atraer migraciones hacia una civilización, del mismo modo que una catástrofe puede menguarla. Recuerda siempre reflejar estos cambios puntuales en tu cronología, y no solo la evolución gradual de la demografía.

Estructuras de parentesco

Además de saber cuántos habitantes tiene tu civilización y cómo ha evolucionado esa cifra, conviene que definas cómo se organiza el parentesco entre ellos: quién se considera familia de quién, cómo se transmiten el apellido, el título o la herencia, y qué formas de matrimonio y de filiación reconoce tu civilización. No es un simple detalle antropológico: las estructuras de parentesco determinan quién hereda un trono, quién puede reclamar un título o quién queda fuera de una sucesión, y por tanto son una fuente inagotable de conflicto narrativo.

Algunas variables que puedes definir para tus civilizaciones:

- Línea de descendencia. ¿Se hereda el apellido, el título o el patrimonio por línea paterna (patrilineal), materna (matrilineal), o por ambas (bilineal)? En nuestro Mundo Primario, buena parte de las monarquías europeas históricas han sido patrilineales, pero no es la única opción posible: entre los mosuo, en China, la herencia y el hogar familiar pasan por línea materna. En Canción de Hielo y Fuego, de G.R.R. Martin, buena parte del conflicto sucesorio de Poniente gira precisamente en torno a una línea de sucesión que privilegia a los hijos varones sobre las hijas mayores, algo que varios personajes cuestionan abiertamente a lo largo de la historia.
- Poligamia, poliandria o monogamia. ¿Puede un miembro de tu civilización tener varios cónyuges a la vez, y de qué sexo? La poligamia (un hombre, varias esposas) es históricamente más común, y aparece por ejemplo entre los Dothraki de Canción de Hielo y Fuego o, en el Mundo Primario, en buena parte de las culturas históricas de Oriente Medio y África; la poliandria (una mujer, varios esposos) es mucho más rara, pero existe, como entre algunos pueblos del Himalaya, donde varios hermanos comparten esposa para no dividir las tierras familiares. Piensa qué problema social o económico resuelve —o crea— cada sistema en tu Mundo Secundario.
- Matrimonios concertados y alianzas. En muchas civilizaciones, especialmente entre la nobleza, el matrimonio no es una cuestión sentimental, sino una herramienta política: sella alianzas, pone fin a guerras o une patrimonios. Los matrimonios concertados entre las Grandes Casas de Poniente, o entre las

familias reales europeas durante siglos, sirven de referencia directa para plantear este tipo de uniones en tu Mundo, y con ellas, los conflictos que surgen cuando alguien se niega a cumplir lo pactado.

- Adopción ritual y parentescos no biológicos. No todo parentesco tiene por qué ser de sangre. Puedes definir figuras como el padrinazgo, la hermandad de sangre o la adopción ritual, que crean vínculos familiares con las mismas obligaciones —herencia, protección, venganza— que el parentesco biológico. En *El Señor de los Anillos*, la adopción de Estel (Aragorn) por Elrond, o los vínculos de hermandad jurada entre distintos personajes de *Canción de Hielo y Fuego*, son buenos ejemplos de parentescos contruidos, no heredados, que sin embargo funcionan con la misma fuerza narrativa que los de sangre.
- Clanes y unidades familiares extensas. Plantéate también el tamaño y la forma de la unidad familiar básica de tu civilización: ¿viven en núcleos reducidos (padres e hijos), o en clanes extensos de varias generaciones y ramas bajo una misma autoridad? Esto último es habitual en sociedades organizadas por clanes, como ocurre en buena parte de las civilizaciones de *Dune*, de Frank Herbert, donde la pertenencia a una Gran Casa —con su propio árbol genealógico y sus propias alianzas matrimoniales— pesa tanto como la propia identidad individual del personaje.

Cuando llegues más adelante al Arco Histórico de tus civilizaciones, este será un buen momento para retomar los árboles genealógicos de tus familias más influyentes, y anotar en ellos no solo quién desciende de quién, sino bajo qué reglas de parentesco lo hace, y qué consecuencias tiene eso para la trama que quieres contar.

Sociedad y Estamentos

Los habitantes de una civilización forman sociedades. Resultará más sencillo delimitar una única sociedad por civilización, pero es posible que en ocasiones necesites delimitar varias, puesto que grandes imperios pueden abarcar diferentes naciones, como ya dijimos antes. La geografía influye mucho en las sociedades, pues las dividen o las obligan a convivir. Ten en cuenta estos aspectos. Generalmente, a mayor demografía y de extensión territorial, mayor probabilidad de que convivan diferentes sociedades bajo un mismo estado, por ejemplo.

Las sociedades se organizan en estamentos. Los estamentos son los estratos en que se organiza la sociedad, pues tienen estilos de vida propios, así como funciones diferentes. Generalmente se ordenan en una jerarquía. Puedes definir los siguientes estamentos, o inventarte los tuyos propios:

Nobleza

La nobleza, o aristocracia, se compone por aquellos grupos sobre los que recae el poder del estado y el control del poder económico, en cualquiera de sus formas, ya

descritas. La nobleza suele ser el estamento menos numeroso, y estar formado por lazos familiares, de hermandad o de coacción.

Clero

El clero está formado por todos aquellos miembros de una comunidad religiosa que tiene suficiente poder y una determinada independencia. Generalmente, el clero está formado por un grupo reducido de miembros, dentro de la sociedad. En algunas ocasiones pueden ostentar tanto poder como la nobleza, o más. Pueden tener poder económico o no. El clero puede ser secular o regular:

Clero secular: Es aquel que se mezcla con el pueblo y vive bajo sus mismas leyes, o no. Es quien oficia reuniones. Por lo general se reúnen en torno a diócesis.

Clero regular: Es aquella parte del clero que sigue una regla, o unos votos muy específicos, y vive fuera de la sociedad de los hombres. El carácter de este clero puede ser muy indeterminado, así que siéntete libre para imaginar, no te limites a la clausura, la castidad o la palabra.

Burguesía

La burguesía es la clase social acomodada, que tiene propiedades, capital y puede tener cierto poder económico. Pueden incluso ejercer el poder local. Son libres, y pueden tener siervos y/o esclavos. Está formada por mercaderes, artesanos y propietarios de tierras.

Villanos

Los villanos son llamados así por habitar las villas, y encargarse de la producción agrícola, ganadera, minera, etc. Son libres, pero no tienen tierras ni poder. Suelen trabajar a cuenta ajena, y no suelen tener esclavos.

Colonos

Los colonos son aquellos miembros de una sociedad que habitan las tierras descubiertas y/o conquistadas en un periodo reciente de la historia de la civilización. Suelen vivir a expensas de la metrópoli. Puede tratarse de pequeños grupos o de mayores, y en tales casos suelen terminar formando sus propias sociedades. Pueden tener esclavos y ostentar relativamente el poder local o no.

Siervos

La servidumbre es prácticamente el estamento más bajo de una sociedad. Pueden ser hombres libres, o no. No tienen propiedades, ni esclavos, y no pueden optar al poder político ni económico. Trabajan a cuenta ajena, por obligación o a cambio de una retribución, ya sea económica, en alojamiento, manutención o protección. Debes tener en cuenta el nivel económico de la sociedad, pues cuanto más pobre sea, mayor número de indigentes tendrá.

Esclavos

Los esclavos no tienen libertad, ni derechos. Son el estamento inferior en cualquier jerarquía, aunque puede haber jerarquías internas. Los esclavos suelen llevar a cabo los trabajos más pesados, sin recibir retribución alguna. De hecho, suelen pertenecer a alguien, que puede ser un villano, un burgués, o un miembro del clero o la nobleza. Generalmente está integrada por miembros de una etnia, raza o especie diferente a la de las demás en una sociedad, pues para que el fenómeno ocurra, debe darse un claro caso de deshumanización, que deriva en la marginalidad total.

Ejército

El ejército se entiende, en sí mismo, como un estamento social. Está formado por todos aquellos miembros de una sociedad que forman la herramienta militar de ésta. Suele estar bajo el gobierno de la nobleza, aunque puede ser independiente, e incluso ostentar el poder.

Organizaciones

Es posible que en tu Mundo Secundario existan grupos de personas que se reúnen, conviven juntas y persiguen unos objetivos comunes. Estas organizaciones pueden ser órdenes religiosas o de caballería, colegios de magia, sectas o grandiosas religiones que se han extendido por todo tu Mundo. Ellas le darán realismo, y aportarán mucho a los argumentos de tus historias. Las organizaciones pueden tener tamaños diversos, vivir de forma aislada e independiente o integradas en una sociedad, influenciándola y, sobre todo, viéndose influidas por ella.

Debes atender a diferentes aspectos al crear una organización, desde quien la forma, sus características internas, las relaciones con otros y el objetivo que las mantiene vivas.

Objetivo

El objetivo que persigue una organización es su razón de ser. Puede ser por razones religiosas, por lograr objetivos comunes, o por compartir secretos. El objetivo de una organización es lo que la define. Así que debes describirlo en la BMS, dejando claro en qué manera influye en los siguientes apartados. Este objetivo puede tener consecuencias positivas o negativas para ellos o los demás, pero en todo caso, si pudieran llegar a alcanzarlo, ¿qué pasaría?

Integrantes

El objetivo es el que une a los integrantes de una organización, pero ¿quiénes son? ¿De qué especie son? ¿Viven integrados en alguna sociedad? Describe todas las particularidades que consideres necesarias sobre los integrantes de cada organización. Los integrantes pueden serlo por decisión, o no, ten en cuenta también esa posibilidad.

Iniciación

Una organización puede ser hermética, o estar abierta a nuevos integrantes. En el primer caso, puede que acepte nuevos miembros, o no, pero si lo hace, les pedirá una serie de condiciones para entrar. Seguramente consistirán en seguir los votos de la organización, pero puede que deban cumplir con ciertas condiciones o cumplir ciertos requisitos. Éstos pueden consistir en características propias o en lograr ciertas hazañas. Debes tener claro los criterios de admisión a una organización. Es posible que la propia iniciación tenga unas particularidades que nos interese describir: ¿se celebran ritos de iniciación? ¿Cómo son?

Votos

Una organización sigue unos votos, unas normas de funcionamiento interno. Los votos, generalmente los siguen todos los miembros de una organización, aunque es posible que se organice en estratos, y que no todos los miembros deban cumplir los mismos votos. Anota los votos de cada organización en tu BMS, describiendo en qué consisten y qué conllevan para los miembros integrantes. A continuación se presentan una serie de ejemplos:

El Credo: Un voto lógicamente común en las organizaciones de carácter religioso es la obligación de seguir unas creencias religiosas.

La Oración: A los más devotos de una religión, a menudo se les pide además que difundan la palabra de su credo. Puede que se trate de órdenes de hechicería, y que se trate más de un voto de enseñanza y transmisión de conocimiento, ya sea para instruir a otros, como para asegurar que éste prevalezca.

Perseguir la herejía: Los miembros de una organización pueden estar obligados a perseguir la magia en cualquiera de sus formas.

La Palabra: El voto puede consistir en no poder hablar.

Castidad: Aquellos bajo el voto de castidad, no pueden tener relaciones sexuales.

Endogamia: Los miembros de una organización endogámica sólo se reproducen entre ellos, y suelen tener prohibidas las relaciones con aquellos que no pertenecen a ésta.

Vigilia: Consiste en la obligación de vigilar los caminos y alertar de invasiones.

Voto militar: El deber militar está ligado al objetivo de la organización, y sus integrantes pueden hacer uso de las armas para conseguirlo o con fines defensivos.

Pobreza: Es la obligatoriedad de no amasar fortuna, de desprenderse de la propiedad y no ansiar fortuna alguna.

Estudio: El voto de estudio conlleva la inversión de tiempo en el estudio de una disciplina, unos conocimientos, o un arte determinados, que llevarán generalmente a alcanzar el objetivo de la organización.

Protección: El voto de protección conlleva atender con los alimentos suficientes a los necesitados o a los viajeros, ofreciéndoles lo que si lo precisen para su supervivencia. Es posible que la protección deba ejercerse no sobre otros miembros o ajenos a la organización, sino sobre objetos muy valiosos, o incluso conocimientos o creencias importantes. Éstos pueden ser desde saberes mágicos a secretos preciados.

Comportamiento: Los votos pueden derivar en la obligación o prohibición de cualquier comportamiento, ya sea positivo o negativo de cara a los demás.

Origen

La historia de la organización, por qué, cómo y cuándo se formó, te dará buenas pistas sobre cómo es. Puedes enfrentar el reto de trazar su historia desde su origen hasta el momento que te resulte interesante creando una cronología para la propia organización, o limitarte a describirla en la BMS.

Jerarquía interna

Las organizaciones suelen organizarse en estratos, donde unos pocos pueden ostentar el poder y estar encargados de la toma de decisiones, o tratarse de un sistema democrático donde todos tienen opinión. Siéntete libre para crear la estructura social dentro de la propia organización. Puedes, en todo caso, basarte en lo descrito en el apartado de Política Interna. Sería interesante, sobre todo si está relacionado con tu historia, que describas los personajes de aquellos que ostentan cargos relevantes en la jerarquía de la organización.

Territorio ocupado

Una organización puede ocupar o mantener bajo su control directo un territorio determinado, o no. Puede ser desde un edificio en una ciudad cualquiera, una red de castillos extendida por todo un reino, o estaciones orbitales por toda una galaxia. Ten en cuenta el territorio soberano de una organización, pues con él podrás, probablemente, delimitar su expansión e influencia social.

Religiones y sectas

Ya hablamos con anterioridad, de que las sectas o religiones minoritarias pueden ser entendidas como organizaciones. Son organizaciones, de hecho. Puedes crear un apartado en la BMS dedicado a las organizaciones, mientras mantienes el que hayas podido crear para las sectas o religiones. También puedes crear un apartado específico para las sectas, a partir de ambos.

Relaciones con el exterior

Una organización, cualquiera que sea su naturaleza, se verá influenciada por las sociedades en que convive, o que habitan cerca. Es importante tener claro cómo son las relaciones exteriores de la organización, que incluye describir cómo son vistas éstas por la sociedad externa.

Idiosincrasia

Cada organización debe ser diferente a las demás, y además también de las sociedades que la rodean. Ellos se comportarán de forma diferente, ya sea en privado o en público. Es importante determinar si la organización es secreta o no. Seguir sus votos y perseguir un objetivo, les llevará a una forma de vida que debes describir bien. La organización se identificará con algún símbolo, escudo, emblema o imagen, y existe la posibilidad de que tengan bandera e himnos propios. Para diseñar ese símbolo o escudo, apóyate en el apartado Heráldica, dentro de Idiosincrasia (en Cultura).

Economía

Una civilización debe mantener una economía lo suficientemente estable como para mantener la supervivencia de la población, generalmente. Ésta puede estar en manos de un grupo reducido, o tratarse de una sociedad liberal, donde el capital está también en manos del pueblo, y tiene derecho a tener sus propios negocios. Atender a la economía de una civilización es fundamental para saber cómo es, y cómo viven sus integrantes. Civilizaciones prósperas y con riqueza, donde se garanticen los derechos de la población, darán lugar a bien estar social. Mientras que en civilizaciones pobres el pueblo puede verse en dificultades para sobrevivir. La economía influye en todos los planos, desgraciadamente. Economías más potentes tendrán ejércitos más poderosos, y por tanto mayor capacidad bélica. Su moneda será más fuerte frente a otras sociedades, y eso le puede dar supremacía comercial a pequeña o gran escala. El círculo vicioso de la economía y el desarrollo es interminable, mayor explotación industrial de los recursos, a la par que la inversión en ciencia, llevará a desarrollos en la tecnología y el conocimiento a ritmos más veloces, haciendo avanzar a la sociedad.

Recursos naturales

Una civilización depende de los recursos naturales que tiene disponibles, ya hemos hablado de ello. Es importante que describas los recursos que explota una civilización, pues de ellos determinará su capacidad de producción industrial, y por tanto, el nivel económico. Por recursos naturales entendemos todo aquello que tomamos del medio para sobrevivir, y que podemos convertir en manufacturas o no. Desde roca, tierra o madera para edificios, aquellos productos derivados de la agricultura o la ganadería, como leche, carne o verduras, a cualquier otro que se te

pueda ocurrir. Los recursos naturales pueden aprovecharse tal y como se recogen, o transformarse por medio de producción industrial.

Ten en cuenta el momento evolutivo de la civilización al pensar en los recursos naturales disponibles, puede que carezca de los conocimientos necesarios para explotarlos. Sociedades primigenias se limitarán a la caza y la recolección de vegetales; sociedades sedentarias habrán descubierto la agricultura y la ganadería, tal vez también la metalurgia o la cantería. Desde ahí el desarrollo en la explotación de recursos naturales puede llegar hasta donde tú quieras. Piensa en sociedades avanzadas, nosotros arrasamos los bosques, extraemos minerales y combustibles fósiles, acabamos con la pesca y hasta somos capaces de utilizar energía nuclear. Pronto se acabarán algunos de ellos, pero encontraremos nuevos recursos naturales que explotar, son necesarios para la civilización, a pesar de las consecuencias que puedan llevar para el medio, para tu Mundo Secundario. Si entiendes el desarrollo de una civilización en términos de consumo, éste puede llegar incluso a modificar tu Mundo Secundario, o a obligar a sus habitantes a irse en busca de otros mundos que habitar.

Producción industrial

Entendamos la producción industrial como el proceso por el cual las materias primas y recursos naturales, generalmente recolectadas del medio, sufren un proceso de cambio tras la acción de una civilización, para dar lugar a los bienes aprovechables, listos para su consumo, utilidad o distribución. Ten en cuenta los recursos naturales de que dispone una civilización para determinar su producción industrial, como ya dijimos al hablar de la tecnología. Ésta determinará su producción de bienes, aunque es posible que en ella también influya el comercio, de forma que la adquisición de materias primas del exterior participe en la producción industrial. Por otro lado, la relación también es inversa, el comercio estará determinado por la producción, pues en los mercados de una civilización prevalecerán las ventas sobre producciones locales. La industria da fuerza a una civilización, ya sea dotándolo de alto nivel económico, como de un alto desarrollo tecnológico. Debes describir en tu BMS los fuertes en materia de producción industrial, destacando aquellos aspectos más relevantes, ya sea para el comercio, para consumo de la propia sociedad, o con fines armamentísticos.

Comercio

Comercio es un elemento determinante en el ciclo de la economía. Debes atender tanto al comercio interno de una civilización, como al comercio con otras civilizaciones, lo cual vendrá determinado por sus relaciones exteriores. Para determinar qué capacidad comercial y con qué manufacturas o recursos naturales comercia una civilización, debes tener en cuenta los apartados previos. Además, una dimensión interesante es conocer las rutas comerciales a las que tiene acceso una civilización, ya sea las internas como las externas. ¿Con qué civilizaciones está

en contacto ésta que estás describiendo? Puedes incluso trazar estas rutas comerciales si te has decidido a hacer mapas de tu Mundo Secundario.

Algo que puede resultarte interesante describir es la naturaleza propia de los mercados de tus ciudades. Es probable que tus personajes acudan a ellos a abastecerse, o que simplemente pasen por ahí.

Divisa

Los habitantes de tus civilizaciones pueden llevar a cabo relaciones comerciales mediante el uso de trueque, pero es más probable que manejen una moneda, o algún tipo de divisa con un determinado valor. Puedes determinar el nombre, e incluso el valor de las monedas al uso en tus civilizaciones. Una sociedad puede manejar diferentes monedas o niveles de moneda, como es el caso del euro y los céntimos, aunque ello dependerá de su nivel económico. Sociedades con niveles económicos bajos suelen tener divisas débiles, donde no tiene cabida hablar de unidades menores. Es posible, incluso, que diferentes civilizaciones compartan una moneda, ya sea de forma oficial, o no, dotándoles del mismo valor o del suyo propio, acorde con el lugar donde se utiliza. Piensa en el caso del ducado veneciano. En la Europa del Siglo XV, el poder económico y comercial venecianos eran tan potentes que incluso los Reyes Católicos lo adoptaron en España.

En sociedades donde se da el trueque, puede deberse a que no hayan aprendido a acuñar monedas, o a que el orden imperante no sea lo suficientemente fuerte como para mantener una moneda en regla. En sociedades que utilicen metales para acuñar moneda, puedes tener en cuenta, para establecer su valor, los materiales que se utilizan, ya sea hierro, bronce, cobre, plata, oro, o el que se te ocurra. En función del material o valor de cada moneda, los habitantes de tus civilizaciones pueden ponerles nombres coloquiales, eso le dará realismo al uso de monedas en tus historias. En todo caso, asegúrate de establecer la correspondencia entre unas monedas y otras, ya sea dentro de una civilización, o entre las monedas de civilizaciones diferentes. Puedes incluso establecer precios para las principales manufacturas o servicios, en función de los lugares o de toda una civilización: recuerda que los habitantes de grandes núcleos urbanos suelen tener niveles económicos altos, y por tanto precios más altos.

Cultura

Hasta ahora hemos tratado aspectos más técnicos, como la política, demografía o economía, los cuales son fundamentales para definir una civilización y la forma en que viven sus habitantes. La cultura es igual de importante, sino más, pues es la que diferencia una civilización de otra, ya que los aspectos anteriores pueden ser compartidos o generalizables a otras civilizaciones. En cambio, la cultura es lo que define la idiosincrasia de una población, sus costumbres, su arte, su lengua, así como la historia que le ha llevado a desarrollar todas éstas, hasta el punto en que nos interesa, y de ahí en adelante.

Arco Histórico

Entiende tus culturas como entes vivos también, que evolucionan con la sociedad. La cultura de una civilización evoluciona a la par que el estado de conocimiento y los avances tecnológicos, además de por cambios propios de la civilización. Es posible que la cultura de una civilización cambie al unirse con otra, al dividirse o sufrir cambios drásticos, ya sea de desplazamiento o debido a migraciones. Piensa en la España medieval: la Corona de Castilla y de Aragón se unieron, para formar un único estado, donde convivían al menos dos naciones. Cada una de ellas tenía su propia cultura, que a la larga se fue mezclando. Por aquel tiempo, además, aquellos hombres conquistaron el Nuevo Mundo, lo cual supondría un cambio también en su cultura, haciéndola dividirse siglos más tarde.

Debes tratar de concebir las civilizaciones desde su comienzo, y para ellos debes atender a su historia. En el apartado dedicado a cada civilización de la BMS, deberás incluir una cronología propia, que debes completar como explicamos en el Arco Histórico. Describe su historia, basándote en las grandes épocas en que se basa tu cronología general, y asegurándote de anotar los hitos más importantes, que modificaron su historia. Piensa en el origen de la civilización. ¿De dónde proviene? ¿Por qué habita en un determinado territorio? Y como fue evolucionando a partir de ahí. Aprovecha, además, para anotar aquellos hitos más relevantes de cada civilización, aquellos que hayan influenciado la historia general de tu Mundo Secundario, en la cronología general.

Es posible, incluso, que te interese trazar los árboles genealógicos de las familias más influyentes de cada civilización. Para ello deberías crear un documento en tu BMS donde los describas, desde los fundadores, hasta donde te interese, con sus enlaces matrimoniales y descendientes correspondientes.

Lenguaje

Ya hablamos del lenguaje antes, en referencia al Mundo Secundario en general. Pero resultará más interesante especificar qué lengua habla cada civilización, eso será más realista. Ten en cuenta todo lo que dijimos entonces. Desde la posibilidad de que se hablen varias lenguas o que éstas se dividan en dialectos. Ello dependerá de los grupos étnicos o naciones que formen la civilización, así como su desarrollo y evolución. Civilizaciones con una larga historia tendrán mayor número de lenguas, y con mayor probabilidad de que convivan diferentes dialectos.

Ten en cuenta también, al elegir lengua para tus civilizaciones, que puede ser que diferentes civilizaciones tengan lenguas de origen común, compartiendo así elementos, como el léxico, la fonología o la gramática, si te atreves con eso.

Trata de entender la lengua como un vehículo para que los habitantes de tu Mundo Secundario se comuniquen. Eso es lo que es. Su vida se verá reflejada en la lengua, ya sea en la forma de expresiones o en el nombre de las cosas. Presta atención, por

ejemplo, a los nombres de las personas y de los lugares. A un nivel fonético, serán similares. Piensa en los apellidos y ciudades españolas o inglesas, son completamente diferente, y unos no tendrían sentido en la lengua del otro.

Religión

Generalmente una civilización tiene unas creencias en lo referente a la mitología y la religión, ya sean ateos o sigan a uno o a muchos dioses. Describe cada una de las religiones que conviven en tus civilizaciones, y la relación que hay entre ellas. Es posible que diferentes civilizaciones compartan religión, claro, ten en cuenta cómo vive esta civilización cada una de las religiones que sigue, ya sean mayoritarias o minoritarias. Anotas las sectas que conviven en esta sociedad, y describe la relación con ella, especialmente atendiendo a cómo la ven los que no pertenecen a ella.

Seguramente ya has descrito las religiones en el apartado correspondiente. No hace falta que repitas el proceso, basta que expliques cuáles son y cómo se practican en cada civilización.

Idiosincrasia

Cada civilización es diferente a las demás, ya sea por elementos de su propia cultura, por sus cualidades físicas, su forma de habitar el Mundo Secundario, el lugar donde lo hace, la forma de relacionarse con los demás o por cualquier razón que se te ocurra. Describe en este apartado todos aquellos elementos que identifiquen a una civilización, o que sean propios de ella, y que necesiten ser anotadas. En resumen, anota aquí todo lo que consideres necesario, y que no esté incluido en otros apartados.

Costumbres

Un pueblo tiene sus propias costumbres. Éstas pueden ser celebraciones y festividades por medio de ritos propios, o formas de llevar a cabo cosas que en otros sitios se harían de forma diferente. Las costumbres pueden estar relacionadas con los votos, en caso de que se trate de una civilización que siga fervorosamente alguna religión. Los acontecimientos importantes, coronaciones o nacimientos, por ejemplo, pueden celebrarse de alguna forma en particular. Anota en este apartado todas aquellas costumbres que desees destacar de tu civilización.

Heráldica

Es de especial interés, para dar identidad a tus civilizaciones, que describas la simbología que las representa, o con la que se sienten identificadas. Desde escudos o emblemas nacionales, a himnos o el diseño de banderas. Piensa en el trabajo que ha dedicado G.R.R. Martin a la simbología de las civilizaciones de Poniente. Cada una se representa con un animal, relacionado con su propia idiosincrasia, como el lobo para los Stark, Señores de Invernalía, o el caso de los Lannister, quienes se hicieron con el poder de los Siete Reinos y cambiaron el ciervo de los Baratheon por su león.

Es más, cada una de las grandes familias que gobiernan Poniente, tiene un lema: se acerca el invierno, para los Stark, y no olvidemos aquel un Lanister siempre paga sus deudas. Ya se trate de un reino medieval o de una civilización intergaláctica, lo más lógico es que se identifiquen con una simbología propia. Ésta puede incluir elementos de símbolos antiguos, o de las pasadas civilizaciones que fueron, desde un punto de vista evolutivo, e incluso ser similar a la simbología de otras civilizaciones, pero debes explicar siempre por qué.

Hoy en día, además, generar la heráldica de tus civilizaciones —escudos, blasones, estandartes— es mucho más sencillo gracias a la IA, que puede ayudarte a visualizarla antes incluso de encargarte un diseño final o de dibujarla tú mismo. Gemini es una buena herramienta para este uso concreto. Eso sí, asegúrate de describir con precisión, en tu prompt, lo que estás imaginando: la forma del escudo, los animales, colores o particiones heráldicas que quieres incluir, y el porqué de cada elemento, en vez de dejar que la IA decida por ti. Cuanto más claro tengas tú lo que representa cada símbolo, mejor resultado obtendrás. Consulta el apartado IA en el worldbuilding para profundizar en este y otros usos de la inteligencia artificial en la construcción de tu Mundo Secundario.

Textura cotidiana

Hasta ahora, este manual te ha enseñado a construir tu Mundo Secundario de arriba hacia abajo: primero la cosmología y la geografía, después las civilizaciones que las habitan, con su historia, su religión, su organización política y su cultura. Es un proceso necesario, y probablemente el más eficiente para garantizar la coherencia interna de tu Mundo. Pero existe también un proceso complementario, de abajo hacia arriba, que parte no de las grandes estructuras sino del detalle más pequeño y cotidiano: el olor de un mercado al amanecer, el sabor de la comida callejera, el ruido de un barrio artesano, la textura del barro en una calle sin empedrar, el frío húmedo que se te mete en los huesos en una ciudad portuaria. Este detalle sensorial —lo que llamamos aquí textura cotidiana— es a menudo lo que hace «sentir vivo» un Mundo en la página, más allá de lo bien construida que esté su arquitectura institucional.

No sustituye a nada de lo que hemos explicado hasta ahora, lo complementa. Puedes tener perfectamente definida la organización política, la economía y la religión de una civilización, y aun así, si nunca describes cómo huele su mercado central o qué se come en una taberna de barrio, tu lector puede no llegar a sentir ese lugar como real. La textura cotidiana no se planifica de la misma manera que una cronología o un sistema de gobierno: se construye escena a escena, casi siempre al escribir, y por eso conviene tenerla presente como un recordatorio, más que como una lista exhaustiva que rellenar en tu BMS.

Algunas vías concretas para trabajarla:

- Los cinco sentidos, no solo la vista. La mayoría de las descripciones de worldbuilding son visuales: cómo es un edificio, qué colores tiene un blasón. Haz el ejercicio de describir un lugar de tu Mundo Secundario atendiendo también al oído (el pregón de un vendedor, el eco de un martillo en la herrería), al olfato (especias, pescado, humo de leña, letrinas), al tacto (el empedrado desigual, la humedad de la niebla, el calor de un horno de pan) y al gusto (qué se come en la calle, y con qué se acompaña).
- La comida como puerta de entrada. Pocas cosas transmiten tanta identidad cultural como la comida cotidiana: qué se cultiva, qué se puede permitir la gente corriente y qué solo los ricos, cómo se cocina y con qué se condimenta. Robin Hobb, en la saga El Vatlídico, dedica una atención inusual a la comida y a los oficios domésticos de sus personajes, y es parte de por qué su Mundo se siente tan habitado.
- El ruido y el silencio de un lugar. Un mercado no suena igual que un barrio noble, ni una taberna de puerto igual que un templo. Piensa en cómo describe G.R.R. Martin las calles de Desembarco del Rey: el hedor, el bullicio, los vendedores ambulantes, muy alejado del silencio ceremonioso de la Fortaleza Roja. Ese contraste sonoro y olfativo entre zonas de una misma ciudad dice tanto sobre su organización social como cualquier explicación directa.
- Los pequeños oficios y rituales domésticos. Más allá de las grandes instituciones —gobierno, religión, ejército—, toda civilización tiene una vida doméstica: cómo se lava la ropa, cómo se ilumina una casa de noche, qué se hace un día de mercado. Detenerte, aunque sea brevemente, en alguno de estos gestos cotidianos ancla al lector en el día a día de tus personajes, de una forma que ninguna cronología puede lograr.

Como ejercicio práctico, elige un único lugar de tu Mundo Secundario —una calle, una posada, un puesto de mercado— y descríbelo sin mencionar ni una sola vez su historia, su gobierno o su religión: solo lo que se ve, se oye, se huele, se toca y se saborea en ese lugar, en ese momento. Ese ejercicio, aparentemente pequeño, es a menudo el que más rápido convierte un escenario en un lugar creíble.

Arte

Todo pueblo produce arte, como forma de expresión e identidad, y para darle uso práctico, decorativo o comercial. El arte de una civilización es una de sus señas de identidad, y el resultado son manufacturas con cierto valor, que suelen seguir estilos determinados. El estilo del arte, en cualquier disciplina, sigue un curso evolutivo, y dependerá del desarrollo tecnológico de la civilización, ya sea en conjunto o localmente. El estado del arte en una civilización dependerá de los materiales utilizados, del desarrollo de la técnica y de la forma en que se conciba. Piensa en la Grecia clásica, ellos aprendieron a esculpir cuerpos enormes, pero al principio, aquellas esculturas eran rudimentarias, sin detalles. Por ejemplo, tenían siempre las piernas juntas. Los kouroi y las korai eran esculturas de personas rígidas, que tenían

generalmente un pie adelantado. Más tarde la escultura evolucionó, pues mejoraron las técnicas, y comenzaron a añadirse detalles, como ropa y otras pertenencias. El uso de materiales también evolucionó, y comenzaron a esculpir el cobre y el bronce, lo que hizo que aquellas obras de arte perduraran casi intactas hasta nuestros días. No sé hasta qué punto se influyó una sobre la otra, pero los herreros y aquellos que dominaban la metalurgia no solo pudieron mejorar el estado del arte, sino que alcanzaron tecnologías bélicas muy superiores a las pasadas. Ya sabes, entiende tu Mundo Secundario como una red de elementos, donde todos están relacionados.

Además, contempla la posibilidad de que el arte de diferentes civilizaciones esté relacionado también. Generalmente el conocimiento se propaga, y el uso de materiales, la técnica y el estilo también se pueden aprender de otros. El arte de dos civilizaciones próximas, con mucha relación, puede contener elementos comunes. Ten en cuenta, también, que el comercio y el arte están muy relacionados. Recuerda la ruta de la seda, que nos traía a Europa desde China manufacturas que aquí no se podían imaginar. Conseguir el arte exótico de otros puede ser motivo de largos lazos comerciales, o de grandes invasiones.

Arquitectura

Puede ser interesante plantearse el estado del arte en cualquiera de sus disciplinas, pero la arquitectura puede merecer un especial interés. El estado de la arquitectura, a diferencia de los demás, determinará en gran medida la seguridad de la sociedad. No solo hay que pensar en la arquitectura defensiva, como murallas o grandes castillos en lugares inaccesibles, también en la del pueblo llano. No es lo mismo vivir en una cueva, en un poblado de chozas, que en una ciudad actual, o del medievo. La arquitectura sigue un ciclo relacionado con la sociedad. La evolución de su estado de pensamiento y del desarrollo tecnológico determinan los conocimientos en arquitectura, pero a su vez ésta es capaz de proteger a la sociedad, de forma que permite su evolución. Plantéate cómo son las casas del pueblo, dónde y cómo vive la gente, y cómo están equipadas. Ten en cuenta que entender bien cómo es la arquitectura de cada civilización es fundamental para construir ciudades.

Armamento

Con el armamento ocurre de forma similar que con el arte. Debes determinar el estado de conocimiento en cuanto al armamento y a la tecnología bélica, ya sea con carácter ofensivo o defensivo. Éste evoluciona en paralelo al desarrollo tecnológico. De hecho, gran parte del desarrollo tecnológico, suele tener como causa las intenciones bélicas de un estado. Es importante que tengas claro hasta donde ha llegado la capacidad armamentística de una civilización, para asegurarte de no engañar a aquellos que visiten tu Mundo Secundario. Una decisión importante en los casos de Mundos Secundarios de fantasía, es si sus habitantes han descubierto la pólvora, y por tanto manejan armas de fuego. Ten clara la evolución de la industria armamentística, si utilizan pólvora, ¿cómo lo hacen? ¿Qué armas tienen? Escribe en este apartado lo que consideres necesario, incluyendo las principales armas

utilizadas, ya sean arcos y flechas, espadas o hachas, pistolas de pólvora, fusiles de asalto, robots o bombas atómicas.

Magia

Es posible que esta civilización habite un mundo de fantasía, donde exista la magia. En ese caso, éstos tendrán alguna relación con ella, ya sea de acercamiento o de rechazo. Ya hablamos de la magia, de sus colegios y sus reglas. No vamos a repetirlo aquí. Pero asegúrate de especificar qué colegios o tipos de magia practican los hechiceros o brujas de tu civilización, por qué y cómo. Describe todo lo que consideres necesario, aquello que hace diferente a esta civilización con respecto a los demás, en lo que al uso de la magia se refiere.

Núcleos urbanos

Una vez has diseñado tus civilizaciones, tienes que hacer lo mismo con las ciudades de tu Mundo Secundario. Ya sean grandes metrópolis, ciudades-estado o villas que por la razón que sea te resulte interesante describir, todas caben en este apartado. Simplemente debes tener claras las dimensiones de los núcleos urbanos. Ya sea porque tu historia transcurre en una ciudad, o que tus protagonistas las visiten, o incluso si te interesa especialmente debido al argumento de tu historia, a pesar de que no aparezca explícitamente en su transcurso, conviene realizar este proceso, para saber cómo son tus ciudades o pueblos, y poder expresárselo a tus lectores, o todos aquellos visitantes de tu Mundo Secundario. Al describir tus ciudades, puedes echarle toda la imaginación que gustes, de eso se trata, siempre intentando ajustarte a los apartados siguientes, pues te guiarán en el proceso. Por supuesto, añade todo lo que consideres necesario.

Situación geográfica

Una ciudad se define por varias cosas, y sin duda, la situación geográfica es crucial. A menudo, es la principal razón, de hecho, de la existencia de una ciudad. Posiciones estratégicas; fortificaciones en lo alto de lomas junto a la costa; el cauce o la desembocadura de ríos; bosques frondosos o angostos desfiladeros. Mantener una posición privilegiada te puede dar la superioridad militar, ya sea por estar en posiciones bien defendidas o inaccesibles, o por el control que ejercen sobre el territorio. Además, una ciudad siempre se hallará en un lugar donde pueda acceder a suministros y a recursos naturales. Los ríos y la costa son lugares naturales para vivir. Puede que una ciudad se haya construido en un lugar, por la capacidad para explotar sus recursos naturales, como cerca de minas, canteras o zonas fértiles. Ten en cuenta el porqué de una ciudad. Es decir, si un grupo suficientemente numeroso se quedó a habitar un determinado lugar, ¿por qué lo hizo? En el apartado siguiente vamos a atender a su origen, historia y evolución, pero que se presente a continuación no significa que la situación geográfica y su historia no estén altamente relacionadas. Piensa por qué razón se comenzó a construir una ciudad, y dónde fue. Si estás trazando mapas, sitúa la ciudad, para tener en cuenta, además, las

relaciones con los núcleos urbanos cercanos, ya sean lazos comerciales o políticos. La geografía te dará respuesta a eso. Es conveniente, de hecho, que antes de comenzar a describir una ciudad, sitúes en el mapa los principales núcleos urbanos, aquellos que consideres necesarios de momento. Y si aún no persigues un objetivo, coloca tus ciudades atendiendo a razones geográficas primero: en la costa, junto a los ríos, cerca de bosques o entre las montañas. Donde quieras. Si no lo sabes aún, más adelante descubrirás por qué están ahí cada uno de ellos, y cómo evolucionaron para ser como son en el momento que te interese.

Es más, debes tener en cuenta la geografía desde dos niveles. Un nivel externo, donde sitúes la ciudad en el mapa, y puedas trazar sus relaciones, así como un segundo nivel interno: el de la propia ciudad. ¿Dónde está? ¿Es un puerto costero o fluvial? ¿Está en pleno bosque o junto a un acantilado? Si dibujas un mapa de la ciudad, como explicaremos en el apartado de Cartografía, debes atender a la geografía del lugar donde está edificada, para que siga una construcción lógica con el terreno.

Evolución

Como hemos dicho en el apartado anterior, conocer la historia de una ciudad es muy importante. Es básico entender por qué una ciudad fue construida en determinado lugar. Detente a imaginar su origen, ¿por qué alguien decidió quedarse allí? ¿Por qué y cómo creció hasta el momento en que las estás describiendo? Conocer su historia, desde su origen hasta su momento actual, su evolución, te ayudará a trazar un mapa con su callejero. Puede que en una ciudad primigenia, debieran levantar una muralla para defenderse de invasiones frecuentes, o como resultado de una guerra importante. Más adelante, la ciudad pudo seguir creciendo extramuros, y pasado el tiempo tener la necesidad de levantar un segundo anillo de muralla exterior. La evolución de la ciudad te ayudará además a trazar el propio callejero. Trata de ser realista al construir ciudades, dependiendo del momento de su fundación, el lugar y su evolución, el casco antiguo podría ser un intrincado laberinto de angostas calles, pero con edificaciones ordenadas en torno a grandes avenidas en zonas más tardías.

Es bueno que describas una cronología propia de cada ciudad, siguiendo el procedimiento ya descrito. Atiende a los determinados periodos y a los principales hitos a lo largo de su historia, y sitúa todos aquellos acontecimientos que consideres importantes en su historia, por haberla influido, ya sea social, geográfica o políticamente. Es importante que sepas cuando se fundó cada ciudad, por qué, y cuáles fueron sus valores fundacionales, pues ellos te ayudarán a comprender tus ciudades.

Organización

Una ciudad tiene una organización interna, que sigue las mismas reglas ya descritas para la Organización Política de cualquier civilización. Una ciudad tendrá un orden jerárquico, con una cabeza de poder, o no. Trata de describir el orden administrativo,

jurídico y religioso como ya dijimos antes. Ten en cuenta que las ciudades, suelen estar supeditadas a estados mayores, salvo en el caso de ciudades-estado. Ten clara la situación política, ya sea interna o externa de cada ciudad. ¿Qué relaciones tienen con ciudades cercanas? ¿Todas están bajo el gobierno de un estado común, o son rivales? Especifica en tu BMS la organización política de tus ciudades, describiendo todo lo necesario, desde quiénes son los gobernantes y cómo se relacionan con el pueblo, la relación de los tres poderes, la religión que siguen, o los órganos para mantener el orden. Es importante que atiendas a la propia jerarquía social de la ciudad, describiendo con el detalle suficiente los estratos que la forman.

Recursos naturales y producción industrial y agrícola

También hemos hablado de esto con anterioridad. Debes especificar también para cada una de tus ciudades cuáles son los recursos naturales con los que cuenta, así como la producción agrícola e industrial que lleva a cabo. ¿De qué comen? ¿Qué producen? ¿Cómo lo producen? ¿Con qué comercian? Probablemente lo has descrito ya en la BMS, cuando hablabas de tus civilizaciones, pero no todas las ciudades recolectarán los mismos recursos y producirán lo mismos, y es importante conocerlo para cada una de forma específica. La riqueza de una ciudad dependerá en gran medida de los recursos, la industria y el comercio. Ten en cuenta, de nuevo, que los recursos naturales con que cuente una ciudad, dependerá del lugar donde se encuentra, parece obvio recordarlo, pero es básico para comenzar a describirlos.

Comercio

Lo normal es que una ciudad trate de ser autosuficiente, pero en ocasiones se precisan o se convierten en necesarias, materiales o mercancías de otros lugares. Pueden conseguirlos de forma agresiva o pacífica, mediante el comercio. Atendiendo a su producción industrial y agrícola, así como al arte o a sus propias necesidades, debes establecer en qué se basa el comercio de una ciudad. El comercio está relacionado en un círculo vicioso con la riqueza: a mayor riqueza, mayor capacidad comercial, y de la misma manera, el comercio per sé, puede aumentar la riqueza, aunque no siempre lo hace. El comercio puede estar en manos del gobierno de la ciudad, o ser libre para sus habitantes, generalmente de clase media-alta. Ten claro quiénes en tu ciudad llevan actividades comerciales, y en qué grado: cómo son.

Es importante describir el comercio de una ciudad en relación al orden establecido a nivel superior. Dicho de otra manera, no era igual el comercio a pequeña escala de las primeras civilizaciones, que con la ruta de la seda, o que en el momento actual, donde la tecnología, en cuanto a comunicaciones y transporte, nos ha permitido establecer un comercio global y agresivo.

El comercio consiste en un intercambio, que generalmente se hace por una cantidad de dinero. Es importante que tengas clara, sino la tienes ya, la divisa que se maneja en cada ciudad.

Simbología

Una ciudad se identifica con una serie de símbolos, ya sean blasones, banderas o una determinada combinación de colores. Siéntete libre para imaginar la forma en que las ciudades representan su identidad, y cómo se sienten identificadas por estas imágenes. Puede tratarse de himnos o lemas, o de una simbología en la forma que te imagines. Pero es interesante definirla, pues le dará realismo a tus historias.

No es raro que una ciudad tenga su propio escudo, distinto del de la civilización o el reino al que pertenece, especialmente si se trata de una ciudad-estado, o de un núcleo urbano con un peso histórico o comercial propio. Si es tu caso, aplica lo ya explicado en el apartado de Heráldica, dentro de Idiosincrasia, para diseñar ese blasón: qué elementos lo componen y por qué, y recuerda que hoy puedes apoyarte en la IA para visualizarlo antes de darlo por definitivo.

Arquitectura

Una ciudad se define por su arquitectura también. No solo hay que atender, como decíamos, al terreno donde se encuentra, sino también al estilo que ha alcanzado, y que tuvo en el pasado. Debes pensar en el estilo arquitectónico desde un punto de vista evolutivo. Los barrios más antiguos pueden tener edificaciones con estilos pasados ya, o haber sufrido una gran invasión que la haya destruido, su reconstrucción sería por completo en el estilo de aquel momento. Recuerda que, si tu Mundo Secundario se traslada a un videojuego, este mismo trabajo de arquitectura puede convertirse en narrativa por sí solo, como vimos en el apartado Storytelling para videojuegos.

Callejero

Puedes trazar mapas de tus ciudades, es aconsejable, además, si vas a narrar hechos transcurridos en ella. Para ello, debes atender a todo lo explicado en los apartados anteriores, y consultar la guía de cartografía incluida en este libro.

Principalmente, al trazar el plano de un callejero de una ciudad, debes diferenciar entre los elementos estáticos y los elementos dinámicos. Los primeros deberán estar específicamente indicados en el mapa, pues se trata de construcciones físicas. Pero al dibujar este callejero, debes tener en cuenta también los elementos dinámicos, aquellos que provienen de la sociedad y que dependen de la disposición arquitectónica.

Elementos estáticos

Los elementos estáticos son aquellos que debes dibujar directamente en un mapa, son las calles, los edificios, las murallas, los pozos, los cauces de ríos que las atraviesan y sus puentes, sus parques y plazas, canales y edificios específicos. Todo aquel elemento arquitectónico que se encuentre en tu ciudad, todos sus edificios y su disposición en ella, son los elementos estáticos. Recuerda que la construcción de

los elementos estáticos tuvo lugar en un momento determinado de la historia de la ciudad y eso influye en su construcción, ya sea en el lugar, su utilidad y su estilo arquitectónico. Trata de ser realista al indicar los elementos estáticos. Ten en cuenta también que los elementos estáticos pueden destruirse, y la ciudad puede evolucionar, con nuevos edificios o nuevas calles. El aspecto evolutivo de la ciudad es fundamental.

Es importante que te plantees los aspectos defensivos y militares, pues defender una ciudad es vital, y para ello se pueden haber construido defensas. Desde empalizadas a robustas murallas, pasando por poblaciones cercanas con funciones de vigilancia. Los elementos arquitectónicos defensivos pueden ser grandes bastiones también, altas atalayas o túneles en la roca. Puedes incluso trazar planos de los edificios más importantes, como grandiosos castillos e iglesias, diminutas tabernas, o cualquier otro que te interese. Atrévete con ello, le dará mucho realismo a tu historia, y disfrutarás mucho construyéndolos.

A la hora de decidir los elementos estáticos que hay en tus ciudades, es decir, sus edificios, debes plantearte muchas cosas: cómo es la vida de sus pobladores, que necesidades tienen, qué costumbres tienen, o qué recursos naturales recolectan y qué producen, pues tendrás que incluir los edificios donde se lleva a cabo esta producción, como herrerías, molinos, graneros, lonjas de pescado, tabernas, etc.

Elementos dinámicos

Los elementos dinámicos en una ciudad serían aquellos que provienen de la sociedad, y no tienen por qué estar indicados de forma explícita en el mapa. Por elementos dinámicos nos referimos, por ejemplo, a procesiones para determinadas festividades, mercados itinerantes o alternos, lugares de usos polivalentes, exposiciones, museos u otras expresiones artísticas, históricas o religiosas... Y todo aquello que se te ocurra. ¿Por qué incluir esto aquí? Pues porque este tipo de usos civiles (o militares) pueden modificar el callejero de una ciudad. Es posible que una avenida sea más grande que las calles colindantes porque por ella pasan, desde hace siglos, las procesiones religiosas en determinadas épocas del año. A la hora de confeccionar tu callejero, y de concebir una ciudad, debes tener en cuenta estos aspectos, pues dotarán tus ciudades de realismo y detalle. Para llevar estos elementos dinámicos más allá del mapa —el ruido, el olor, la sensación de estar allí—, consulta también el apartado Textura cotidiana.

Cómo crear una ciudad

Con todo lo que hemos descrito hasta ahora sobre los núcleos urbanos —su situación geográfica, su organización, sus recursos, su comercio, su simbología, su arquitectura y su callejero— tienes ya las piezas necesarias para crear una ciudad. Lo que queda es ponerlas en orden, porque una ciudad no nace ya construida: nace de personas que llegan a un lugar y deciden quedarse en él. Por eso, aunque hemos separado la situación geográfica de la zonificación a lo largo de este apartado, en la

práctica conviene decidir ambas cosas a la vez, y de forma cronológica: no es que primero exista un terreno y después, sobre él, se organice una sociedad, sino que ambos procesos avanzan de la mano, a medida que la ciudad crece.

Piensa primero en el momento fundacional: alguien llegó a ese lugar concreto, seguramente atraído por las condiciones que ya hemos descrito en Situación geográfica —un buen emplazamiento, agua cercana, tierra fértil o defendible—, y decidió poner allí la primera piedra. A partir de ahí, y no antes, empieza a tener sentido preguntarse por la zonificación: dónde se instalan los primeros edificios importantes, en torno a qué —una plaza, un templo, una fortificación—, y cómo se organiza el reparto del espacio a medida que llegan más pobladores. La zonificación, en otras palabras, no es una decisión de diseño que tomas de golpe al final, sino el resultado acumulado de decisiones que tus pobladores fueron tomando con el paso del tiempo.

Para entender bien la ciudad que aparece en tu historia, no te limites a describir su estado actual: pregúntate qué pasó antes de que tu historia comenzara. ¿Quiénes la fundaron, y por qué eligieron ese lugar? ¿Quiénes la habitaron desde que se puso la primera piedra, y qué fue de ellos? ¿Cómo ha crecido la ciudad desde entonces hasta el momento en que tus protagonistas la recorren, e incluso más allá, si te interesa imaginar su futuro? Respondiendo a estas preguntas, en orden cronológico, tendrás no solo un plano coherente de tu ciudad, sino también su historia, y ambas cosas — la geografía y el tiempo— se explicarán la una a la otra.

Cartografía

¿Qué sería de los Mundos de Fantasía sin un buen mapa? Es común que escritores de fantasía o diseñadores de juegos confeccionen sus propios mapas para sus Mundos de fantasía. Hacer mapas o planos nos permitirá principalmente dos cosas: ayudar a los lectores a viajar por tu Mundo Secundario, y a situarnos nosotros mismos en él, a la hora de narrar nuestras historias. Recuerda la importancia de explicar la situación general de un contexto determinado, para eso, un mapa es muy útil. A ti puede interesarte narrar algo que sucede puntualmente en un lugar, pero las características de dicho lugar dependerán de innumerables factores, entre ellos sus relaciones con estados o ciudades cercanas o la geografía: dónde transcurra. Hacer mapas te ayudará a entender tu Mundo Secundario y transmitírselo a los demás. Esta tarea puede parecer complicada, lo será en la medida que nosotros queramos, pero en todo caso, no es inaccesible. Puedes limitarte a hacer esquemas con los lugares donde se encuentran tus civilizaciones o principales ciudades, trazando líneas simples donde se encuentren las costas de tus continentes e islas, o donde se levanten grandes cadenas montañosas, de las que bajen largos ríos. Debes atender a ciertos parámetros y tratar de hacer un mapa realista. Esta actividad es muy personal, y cada uno tendrá su estilo. Por supuesto, coge de esta guía lo que necesites, y utiliza tu estilo libremente si te ofrece un mejor resultado, ya que la confianza y la habilidad juegan un rol importante a la hora de sentarse a confeccionar mapas. En todo caso,

te aconsejo que antes de comenzar a trazar tu mapa, leas la sección dedicada a la cartografía. Las primeras consideraciones, o reglas, a que debemos atender son las siguientes:

La geografía debe tener sentido. Es obvio decir esto también, pero no debemos olvidarlo. Dibuja elementos geográficos atendiendo al sentido lógico, haz que tu mapa sea creíble.

A más detalle en la forma, más detalle en el Mundo Secundario. Mayor número de elementos geográficos y de detalle en ellos, dará lugar a más y mejores localizaciones para tus narraciones e historias.

No limites tus mapas. Puedes tener una idea acerca de las dimensiones de tu Mundo Secundario, pero es aconsejable dejar espacio para la creatividad. Es decir, no quemes toda tu pólvora en el primer cartucho: deja regiones vacías e incluso no limites las fronteras de tu Mundo Secundario, dejando opciones de ampliarlo más adelante.

Propiedades del Mundo Secundario

Tu Mundo Secundario puede ser tan inmenso como puedas imaginar, o tan específico como lo desees, si es que persigues un objetivo concreto. En todo caso, debes plantearte las dimensiones de tu Mundo Secundario. ¿Cuán extenso es? No vayamos a abrumarnos ahora con la idea de un Mundo. Si estás construyendo un Mundo Secundario completo, debes pensar a lo grande: siéntete libre de dibujar continentes y de concebirlo en sí mismo, en relación con otros astros. La primera pregunta que debes hacerte es si se trata de un Mundo Secundario esférico, o es plano, pues ello determinará nuestros mapas. Podemos decir que esas dos son las posibilidades más utilizadas, pero claro, ello dependerá de tus necesidades, siéntete libre para imaginar. Si por el contrario, estás buscando trazar la geografía de un territorio determinado, y no estás interesado en las consideraciones anteriores, debes plantearte cómo es el territorio que deseas dibujar. Puede que lo más sensato, para comenzar, sea situar los hechos que acontecen en tu historia en un continente. Puede que te baste con un detalle mayor, y prefieras trazar un mapa de un territorio menor, que quedaría incluido en dicho continente. Atiende siempre a tus necesidades, asegúrate de concebir y comprender bien las proporciones de tu Mundo Secundario, o de tu área de interés.

Movimiento tectónico

Otra consideración que debes hacer acerca de tu Mundo Secundario, sobre todo si estás pensando a lo grande, es su actividad tectónica. ¿Está “vivo” tu Mundo Secundario? En términos geológicos, podríamos decir que nuestro Mundo Primario, a diferencia de, por ejemplo, Marte, está “vivo”, en el sentido de que tiene un núcleo caliente que produce la actividad tectónica. Trazar el plano de La Tierra primigenia habría sido sumamente sencillo, puesto que Pangea estaba formada por un único

continente, que más tarde se separaría por la acción tectónica. Las placas tectónicas, que forman la corteza terrestre, se mueven modificando la geografía, creando altas cadenas montañosas, y derribándolas. Puedes tener en cuenta la acción tectónica, y plantearte el movimiento de las placas sobre las que se sustentan tus continentes, eso te ayudará a trazar tus mapas, como veremos más adelante.

Debes considerar la velocidad del movimiento tectónico también. Sobre todo si te planteas trazar un mapa evolutivo de tu Mundo Secundario. A mayor movimiento, mayor número de cortes temporales necesitarás para describir su geografía.

Relación con su entorno: Cosmología

Como decíamos, puede resultarte interesante concebir la cosmología de tu Mundo Secundario. Las masas que orbitan junto a ella o a su alrededor, pueden tener un influjo en el propio Mundo Secundario, incluso modificando su geografía. Pongamos de ejemplo la acción de la Luna sobre La Tierra. La fuerza de gravedad que ejerce nuestro astro crea las mareas, que golpean las costas, erosionándolas. Es más, si no fuera por la protección que ejerce el campo magnético generado por el núcleo de La Tierra, las ondas solares la abrasarían, impidiendo nuestra vida en ella. En función de las propiedades de tu Mundo Secundario, y de la relación con otros cuerpos celestes, también debes considerar tu geografía.

Direccionalidad

Atender al método que hemos elegido para crear nuestro Mundo Secundario, es decir, desde arriba hacia abajo, o desde abajo hacia arriba, es vital para trazarlo sobre un mapa. Como decíamos al comienzo de esta sección, debes plantearte qué parte de tu Mundo vas a dibujar en tu mapa. Si miras desde arriba, pensando a lo grande, puedes plantearte trazar un mapamundi, con todos los continentes y las principales islas. Es tu decisión dejar terreno en blanco para futuras continuaciones. Después puedes ir haciendo mapas a escala, de las regiones que contiene el mapa, como cada uno de los continentes, o regiones específicas. Si por el contrario estás mirando desde más abajo, puedes trazar un mapa de tu área de interés. Ten en cuenta, que siempre puedes ir ampliando tu Mundo Secundario. Si optas por esta opción, lee atentamente el apartado de Esquemas, pues puede resultarte de gran ayuda al situar ciudades o civilizaciones.

Evolución de tu geografía

Es posible que te propongamos dibujar un mapa de tu Mundo Secundario en un momento concreto temporal, pues es cuando se desarrolla tu historia. Pero como hemos visto, la acción tectónica, acciones divinas o terrenales, o de cualquier otra índole, pueden modificar la geografía de tu Mundo Secundario. Puedes plantearte cartografiar tu Mundo a lo largo de su historia geológica, trazando diversos planos de los cortes temporales que más te interesen. Seguramente serán aquellos que sean el resultado de un cambio geológico y geográfico, pues estos pueden ser abruptos, o

lentos, como la acción tectónica. Sí, supone mucho más trabajo, pero trazar un plano evolutivo (la suma de los cortes temporales), te ayudará a comprender mejor tu Mundo Secundario. En tu mano queda.

Sírvannos de ejemplo tanto nuestro Mundo Primario, como la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. En el primer caso, como decíamos, podríamos plantearnos trazar sucesivos mapas detallando la posición de los continentes, desde la expansión de Pangea, hasta nuestros días. En el caso de la Tierra Media es diferente. Hay un cambio drástico en su geografía, pues al principio de la Tercera Edad, Valinor, la gran isla de donde provienen los elfos, ha quedado fuera de las Esferas del Mundo, haciendo imposible su acceso a los mortales, como ya explicamos antes. J.R.R. Tolkien debió dibujar planos de la Tierra Media diferentes para cada Edad, en la Tercera, Valinor aparecía situada en otro plano, pues ya no se encontraba en ella.

Por otro lado, una forma de trazar un mapa evolutivo en un solo corte temporal sería para el caso de grandes migraciones o descubrimientos. Puedes trazar un mapa donde, con flechas o haciendo uso del método que te resulte más apropiado, indiques los movimientos migratorios de los habitantes de tu Mundo Secundario.

Tipos de mapas

Antes de comenzar, debes de plantearte qué tipo de mapa vas a dibujar. Generalmente debes empezar por mapas geográficos del Mundo Secundario completo, o de tu región de interés, donde puedes añadir fronteras políticas y ciudades después. Puedes trazar muchos tipos de mapas, que sirvan para explicar cosas diferentes, y después combinarlos. Supongamos que comienzas dibujando un mapa geográfico de un continente. Una vez lo tengas, después puedes superponer las fronteras de las civilizaciones o estados que lo habitan, basta con hacer una copia del primero y dibujarlas. Puedes dibujar las costas de un continente, detener el proceso, hacer una copia y continuar con el geográfico, para después, a partir del que solo marca las costas, trazar un mapa político, donde no aparezcan elementos geográficos, como montañas o ríos, pero no será demasiado realista, generalmente es mejor superponer los siguientes mapas sobre la base del plano geográfico.

Hay muchos tipos de mapas, aquí resumimos los principales, pero siéntete libre para innovar:

Mapa geográfico

El mapa geográfico es el más común, necesario generalmente y por tanto por el que comenzar, te servirá de base para los demás. En él incluiremos todos los elementos geográficos que describiremos más adelante, y todos aquellos que se nos ocurran. En estos mapas debemos indicar la elevación/profundidad del terreno.

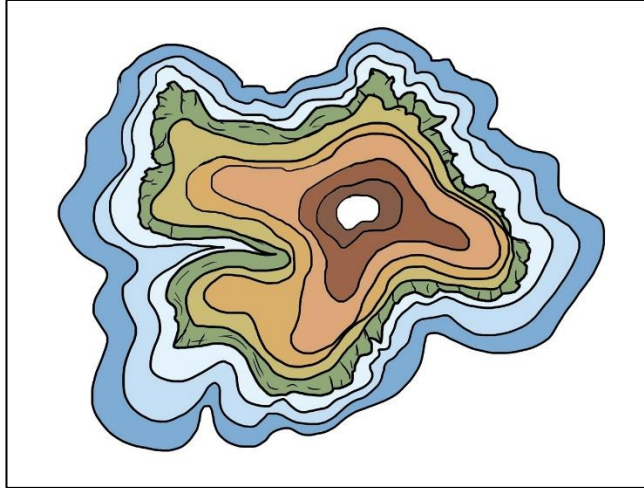


Diagrama 1: Ejemplo de mapa geográfico, coloración altimétrica (tenga en cuenta el lector que está impreso en escala de grises).

Para ello, podemos dibujar montañas y otras zonas altas, así como llanuras y zonas bajas, directamente, simulando cadenas montañosas en función de nuestra habilidad. Otra posibilidad, es indicar la altura/profundidad usando tonos de colores, como se muestra en el Diagrama 1. Consulta el apartado de Coloración Altimétrica, más adelante.

Mapa político

En el mapa político dibujarás las fronteras que delimitan tus civilizaciones, estados o grupos. En él situarás las ciudades y núcleos urbanos que te interesen, o que sepas que existen en tu Mundo Secundario.

Mapa histórico

Un mapa histórico sería aquel, como hemos dicho, que reúne cortes temporales de la geografía o política de tu Mundo Secundario, a lo largo de su historia y evolución. Consistiría en un compendio, o atlas, de mapas con la diferente geografía en cada momento.

Mapa migratorio

Puedes, como decíamos más arriba, dibujar mapas migratorios de tus civilizaciones o pueblos. La forma más sencilla y la más utilizada, es dibujar sobre un mapa geográfico flechas indicando el movimiento de masas migratorias. Ello es útil a la hora de trazar mapas históricos, y además, definirá tus mapas políticos.

Mapa bélico

También existe la posibilidad de trazar mapas para explicar las grandes batallas que se libraron en tu Mundo Secundario. Éstos suelen situarse sobre mapas geográficos a

pequeña escala, donde se indican las posiciones de las tropas de cada ejército que se vio involucrado en la batalla, así como sus movimientos y enfrentamientos.

Mapa galáctico

Puede que te hayas trazado como objetivo trazar un mapa de toda una galaxia, o de todo un universo. En ese caso, debes pensar en tres dimensiones. Puede resultar una tarea complicada. En ese caso, sería interesante indicar las coordenadas con la situación de cada cuerpo celeste que te interese describir, planetas, estrellas, anillos de asteroides o cometas. Para ello debes tener conocimientos de astronomía y de astrofísica, si es el caso, el reto puede valer la pena.

Mapa subterráneo

Ya sea porque una civilización habita el subsuelo, o porque deseas trazar un intrincado laberinto de catacumbas por cualquier razón, puedes plantearte dibujar mapas subterráneos. Para ello debes pensar en tres dimensiones también, puesto que los túneles pueden dirigirse tanto hacia arriba y abajo, como en cualquier dirección de la rosa de los vientos. Bajo tierra no sólo debes dibujar largos túneles, éstos pueden comunicar grandiosas cavernas, pozos, ríos subterráneos o conductos de aire que dejó la lava al solidificarse. Recuerda además, que en estos mapas, debes tener en cuenta el material por el que está formado el espacio subterráneo, pues pueden ayudar o limitar la excavación y construcción.

Mapas de ciudades

Puede resultar muy interesante dibujar mapas de tus ciudades, pues te ayudarán mucho en historias ambientadas en ellas. Ya hemos hablado de dibujar mapas de ciudades, y seguiremos haciéndolo más adelante.

Planos arquitectónicos

Puedes también hacer mapas de determinados edificios, grandes castillos, catedrales, tabernas o molinos. Lo que necesites. Para ello, debes atender bien a la escala, y la tercera dimensión también, pues tus edificios tendrán diferentes pisos. En ese caso, conviene trazar diferentes mapas, para cada altura que nos interese. El detalle en este tipo de mapas es muy alto, puedes dibujar muros, puertas, ventanas, camas, mesas o armarios. Todo lo que necesites, incluso personas. Ello dependerá de tu objetivo.

Mapas mixtos

Los mapas mixtos son, como decíamos, mapas que se superponen para añadir detalle, realismo y ayudar en la explicación del tu Mundo Secundario a sus visitantes. Es muy aconsejable. Para ellos puedes utilizar diferentes técnicas, desde dibujar desde cero cada mapa específico que te interese, lo cual es muy trabajoso, y lleva a que existan diferencias entre ellos, a utilizar un software para editarlos. Ya

hablaremos más adelante de eso, pero utilizar software te puede permitir desde ahorrarte mucho trabajo de dibujo, a crear mapas interactivos donde puedas ir ampliando las diferentes regiones de interés, a modo de zoom, como haría el gigantesco Google.

Escala

Cada mapa tiene un tamaño real y uno representado en él. Es decir, no importa el tamaño del lienzo que utilices para dibujarlo, éste siempre tendrá una escala. La escala te permite calcular distancias dentro del mapa, incluso el tamaño de la tierra que en él viene plasmado. Puedes utilizar dos tipos de escalas, las escalas gráficas o las escalas numéricas. Cada una tiene sus consideraciones, pero persiguen el mismo fin, así que usa la que desees. Conviene siempre indicar la escala sobre el mapa, para ayudar a su lectura. En el Diagrama 2 se muestran ejemplos de ambas escalas.

Escalas gráficas

Las escalas gráficas consisten en reglas graduadas, que permiten calcular distancias. Deben ir indicadas en el mapa, indicando lo que ocupa cierta distancia en una unidad de medida específica. Puedes utilizar kilómetros, pero ten en cuenta que ello dependerá del área que el mapa trate de representar.

Escalas numéricas

Las escalas numéricas son las relaciones que hay entre la distancia real y la que representa el mapa. Se indican especificando lo que ocupa 1 unidad real sobre el mapa. Así 1:10 000 significa que tres centímetros sobre el mapa son 30 000 centímetros (300 m) sobre el territorio representado.

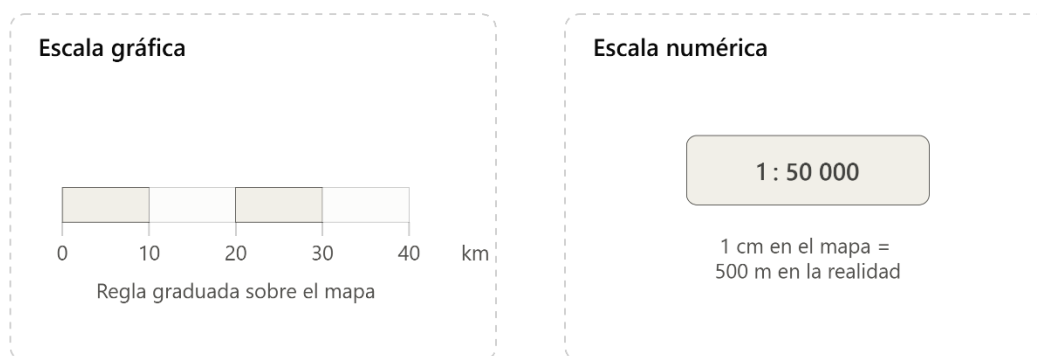


Diagrama 2: Ejemplos de escalas.

Geografía

Sería aconsejable que antes de comenzar a dibujar tus mapas, consultes mapas ya hechos, tanto mapas antiguos de nuestro Mundo Primario, como de otros Mundos Secundarios. Ver cómo lo hicieron otros autores te servirá para tomar ideas, para ambientarte y para ganar confianza. Consulta mapas que se parezcan a aquellos que tú deseas hacer, por ejemplo, para hacer mapas en mundos de fantasía medieval, puedes consultar mapas medievales de nuestro Mundo Primario. Te ayudarán mucho.

A continuación se presenta una guía para ayudarte a dibujar los principales elementos geográficos sobre tu mapa, pero no olvides que debes tener en cuenta múltiples factores, especialmente, aquellas consideraciones que nombramos al hablar del mundo físico. Puedes comenzar atendiendo a las placas tectónicas o a sus costas. Dibujar los principales continentes definirá tu Mundo Secundario. Puedes tener una cierta idea de cómo va a resultar sobre el mapa, o no. En todo caso, sin miedo, lánzate a trazar costas y fronteras geográficas. Después iremos incluyendo elementos geográficos como zonas montañosas, ríos o mares interiores, para finalmente situar las civilizaciones sobre el mapa. Puede que prefieras hacerlo al revés, y colocar las civilizaciones o ciudades atendiendo a tus esquemas, para dibujar la geografía después. No importa en qué dirección dibujes tu mapa, ten claras tus necesidades y objetivos. Vamos a ello.

Puedes dibujar los elementos geográficos sobre tu mapa utilizando algún software de edición de imagen, como Photoshop o Paint de Windows, o mediante softwares complejos de diseño de cartografía, como el Campaign Cartographer o el Wonderdraft. Por supuesto, también puedes, y es de hecho aconsejable, comenzar a dibujar tus mapas a mano. Siempre puedes utilizar un método mixto, donde dibujes los principales elementos geográficos a mano, para después escanear el mapa, e ir añadiendo otras cosas, como fronteras, ciudades, movimientos migratorios, etc.

Acción tectónica

Entender a la dirección de las placas, te permitirá situar elementos geográficos en tu Mundo Secundario. Puedes entender el movimiento de las placas en dos niveles: que “empuja”, o que “tira”, es decir, si la placa se mueve hacia delante o hacia atrás. Lo lógico sería que el extremo de una placa tectónica empuje, mientras que la otra tire, pero no tiene por qué. En todo caso, los movimientos hacia delante de las placas, generan montañas y territorios de altura, mientras que las que tiran, se llevan el territorio con ellas, formando grandes valles o hendiduras marinas, o incluso separando continentes. Puedes dibujar las placas tectónicas y movimiento antes de trazar las costas. Los límites de las placas tectónicas te señalarán las costas. O puedes dibujar tan solo las costas, ayudándote del movimiento tectónico para generar la geografía. En ese caso, cuando tengas trazado las costas de tu Mundo Secundario sobre el mapa, antes de colocar ningún elemento, dibuja líneas indicando la direccionalidad de las placas, pues ellas te ayudarán a situar los

elementos geográficos. Trata de hacerlo en coherencia con las costas. Recuerda que éstas pueden representar los límites de tus placas tectónicas, aunque no siempre. Si dibujas flechas para indicar el movimiento de las placas, el lugar hacia donde apuntan suele ser elevado, ya sea por grandes montañas o de cualquier forma, mientras que en la cola de las flechas suele haber zonas bajas.

Localizar las placas tectónicas te permitirá dibujar, por ejemplo, arrecifes volcánicos, puesto que dos placas que chocan bajo el agua pueden dar lugar a ellos.

Costas

No le tengas miedo a dibujar costas. Es sencillo. Fíjate en el Diagrama 3. Comienza a dibujar los grandes continentes que hay en tu Mundo Secundario. Limitate a dibujar líneas continuas, a modo de borrador, que, tras recorrer grandes distancias, terminen uniéndose. Trata después de hacer que estas costas sean irregulares, con zonas abruptas en la medida justa. Algunos elementos específicos que puedes añadir en tus costas son las desembocaduras y deltas de ríos; bahías, golfos y cabos; albuferas junto a la costa; rías y fiordos, etc. Una vez tengas un continente, dibuja mediante el mismo proceso las principales islas que lo rodean, y repite todo el proceso para cada continente. Asegúrate de concebir bien las distancias entre tus continentes, en relación a las dimensiones de tu Mundo Secundario. Para dar mayor realismo a tus costas, pueden definir bien sus contornos, perfilando las costas para dar la impresión de profundidad progresiva a medida que avanzas mar adentro. Fíjate en cómo se ha hecho en mapas reales o imaginarios.

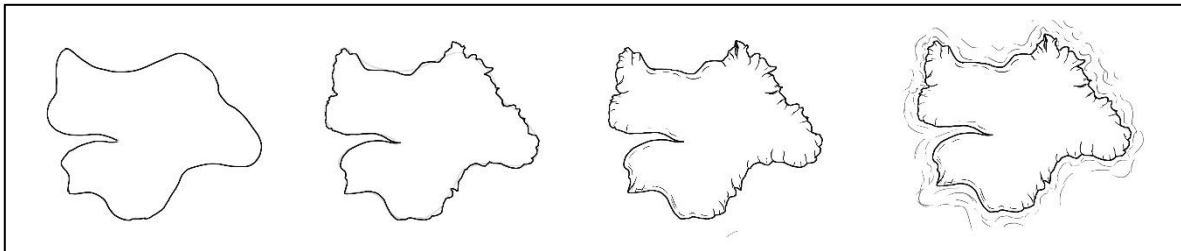


Diagrama 3: Cómo dibujar costas.

Un recurso utilizado para inspirarte para dibujar costas, es tomar imágenes aéreas y de satélite reales de nuestras costas. Te inspirarán para tomar ideas y formarte un estilo propio.

Zonas montañosas

Las montañas son generalmente el elemento geográfico por dónde empezar, una vez tenemos las costas, pues ellas nos indicarán donde colocar los demás, como ríos o bosques. Puedes dibujar las regiones montañosas a mano o utilizando los pinceles de algún software de edición de imagen (Photoshop o Paint). En ese caso, asegúrate de elegir un pincel con una adecuada combinación de grosor y opacidad, para que

las montañas queden bien y parezcan realistas. Si trabajas a mano, dibuja siempre en lápiz, para poder modificar errores, y una vez tengas el dibujo acabado, lo pasas a tinta. Un aspecto fundamental a la hora de dibujar montañas a mano (ya sea con lápiz o con un pincel digital) es la abstracción o sencillez de los elementos. El Diagrama 4 te servirá de guía para entender esto. Los cartógrafos medievales solían simplificar sus montañas con símbolos más abstractos, aunque perfilarlas, darles sombra y relieve dará realismo y detalle a tus mapas. Ten en cuenta que el nivel de abstracción que utilices para tus montañas puede depender también de la escala. Tendría más sentido añadir más detalle a medida que la escala es menor (es decir, en mapas regionales, frente a mapamundis), aunque esto depende de tu estilo y gustos.

Antes de definir el estilo de tus montañas, debes saber dónde situarlas. Para ello utiliza razonamientos estéticos que sigan la lógica. Si estás utilizando la acción tectónica, ésta te dirá dónde colocar montañas (allí hacia donde se mueven las placas, o donde chocan). Sitúa las zonas montañosas en sitios que parezcan lógicos para la geografía.

En cuanto a posibles elementos montañosos, estos pueden ser sierras o cordilleras; cerros o montañas solitarias; macizos; mesetas o roquerías. Depende de tus objetivos, tu imaginación y también de la escala del mapa. Piensa que en un mapamundi solo deberías incluir las principales cadenas montañosas, las más altas, pero no todas. A medida que hagas mapas regionales, a menor escala, irás incluyendo regiones montañosas más pequeñas, que tienen sentido en un contexto regional, pero no en uno global.

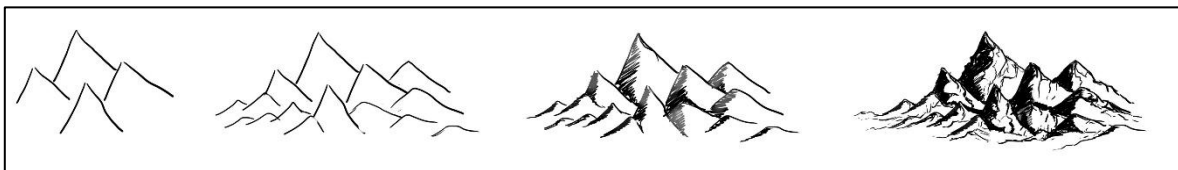


Diagrama 4: Cómo dibujar montañas.

En el Diagrama 4 se dan pautas para dibujar montañas, y cómo darles detalle para que ganen realismo y valor estético, siguiendo un método por pasos, desde la silueta de las principales montañas, cómo agregar colinas y montañas bajas, así como sombras y rugosidad. Puedes realizar este proceso tanto a mano como en un editor de imagen.

Ríos

Los ríos tienen como causa principal las elevaciones de terreno. Dicho de otra manera, las montañas y regiones altas generan ríos, pues en ellas las nubes suelen descargar con frecuencia agua y nieve, que debe bajar hacia la costa. Los ríos no solo son lógicos en un mapa que tenga regiones lo suficientemente altas, además te ayudarán a situar ciudades y civilizaciones, pues éstos son fuentes de alimento y

agua, indispensables para la vida. Además, los ríos generan terrenos fértiles, húmedos y boscosos, por lo que te ayudarán a situar otros elementos geográficos, como campos de cultivo, bosques, lagos, pantanos o ciénagas.

Al dibujar los ríos, plantéate cuál es el flujo del agua lógico. Hay una serie de normas básicas a tener en cuenta:

Las montañas generan los ríos, que suelen viajar en dirección perpendicular a las cadenas montañosas, y en dirección a la costa más cercana, aunque esto depende de la geografía.

Los ríos siempre tienden a desplazarse en dirección a zonas bajas, generalmente la costa. En caso de encontrarse con zonas altas a su paso, suelen evitarlas, variando su curso hacia zonas bajas: los flujos de agua descienden por la vía que ofrece menor resistencia.

Los flujos de agua tienden a agruparse: diferentes arroyos o afluentes tienden a agruparse y formar ríos mayores, en favor de la geografía.

Un método que puedes utilizar es, a partir de las cadenas montañosas en mapas geográficos, trazar los posibles flujos de agua, es decir, hacia donde tiende el terreno a descender. Puedes hacerlo señalando, mediante flechas, hacia donde se inclinan las zonas bajas de tu geografía. No hace falta después que todo flujo que hayas indicado termine en la forma de un río. Lo lógico, como decíamos, es que los flujos de agua se agrupen, pero estas indicaciones te ayudarán a situar los ríos. Además, te ayudarán a situar lagos y pantanos: debemos detectar los lugares donde los posibles flujos de agua que hemos indicado se juntan, a partir de direcciones opuestas. Altas concentraciones de flujos darán lugar a masas de agua, que después pueden evacuar formando ríos hacia regiones más bajas. Por esta misma razón, es posible encontrar también lagos entre regiones montañosas, no solo en regiones bajas. Dibujar lagos es tan sencillo como dibujar islas, pero invirtiendo los detalles de las costas. No te resultará difícil.

Una vez conocemos los flujos de agua, y los posibles lagos, podemos trazar los ríos, siguiendo las bases lógicas indicadas más arriba. Es fácil cometer errores, si nos lanzamos a trazar ríos sobre nuestros mapas sin atender a la lógica. Podemos resumir los errores más comunes a partir de los siguientes puntos, que se muestran en el Diagrama 5:

(a) La dirección de los ríos. Ya se ha dicho, pero es importante repetirlo. Los ríos se desplazan hacia zonas bajas, pues provienen de zonas altas, generalmente regiones montañosas.

(b) Ríos de costa a costa. No puede ocurrir en la realidad que un río vaya de una costa a otra. Como hemos dicho, los ríos nacen en regiones altas y descienden hasta la costa.

(c) Ríos que se dividen. Generalmente un río sigue el curso más rápido hacia la costa, y es raro (aunque no imposible, si encuentras una buena explicación) que los ríos se dividan. Por norma general, como decíamos, los afluentes tienden a agruparse y seguir un único cauce, cada vez más caudaloso, que desemboca en una costa.

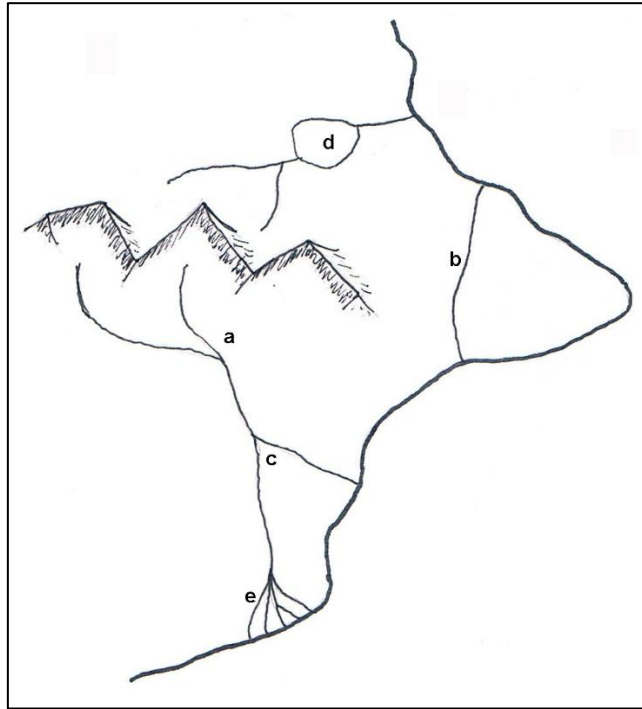


Diagrama 5: Errores frecuentes al trazar ríos.

(d) Islas fluviales. No es corriente que un río contenga islas demasiado grandes. Podría ocurrir que el cauce de un río se divida en dos ríos menores y que se vuelva a juntar después, debido a peculiaridades del entorno, pero no es frecuente. No sobredimensiones las islas que puede haber en los ríos, deja que tus ríos sigan cauces naturales.

(e) Desembocaduras. Un río tiene diferentes formas de desembocar en la costa. Pueden formar desembocaduras regulares u ordinarias, pero también ensenadas, rías, fiordos o deltas. Éstos solo ocurren si se dan las condiciones geográficas necesarias, y suelen ser casos aislados. No seas demasiado generoso incluyendo estas desembocaduras para tus ríos, atiende siempre a las propiedades geográficas de la costa.

Bosques

Al situar grandes masas boscosas en los mapas de tu Mundo Secundario, debes tener en cuenta dos elementos fundamentales: el lugar donde se encuentran, y el tipo de bosque. Obviamente, el tipo de bosque depende de las propiedades geográficas (altura, humedad, viento, clima) del lugar donde encuentre. Un bosque solo se hallará en regiones favorables para su supervivencia, pero no nos abrumemos

con esta idea. Los bosques suelen situarse junto a regiones montañosas, a ríos y costas.

Puedes dibujar bosques, como decíamos, haciendo uso de símbolos para indicar su presencia, o mediante escalas de color. Regiones verdes en mapas geográficos pueden simular zonas boscosas, donde añadir nivel de frondosidad a medida que oscurecemos el tono verdoso. Si por el contrario utilizamos símbolos, debemos atender a la abstracción o simplicidad del trazo, como ya hicimos antes con las montañas. En el Diagrama 6 tienes ejemplos de trazos para bosques, cuál utilices depende de tu estilo, habilidad, objetivos, e incluso a la escala del mapa.

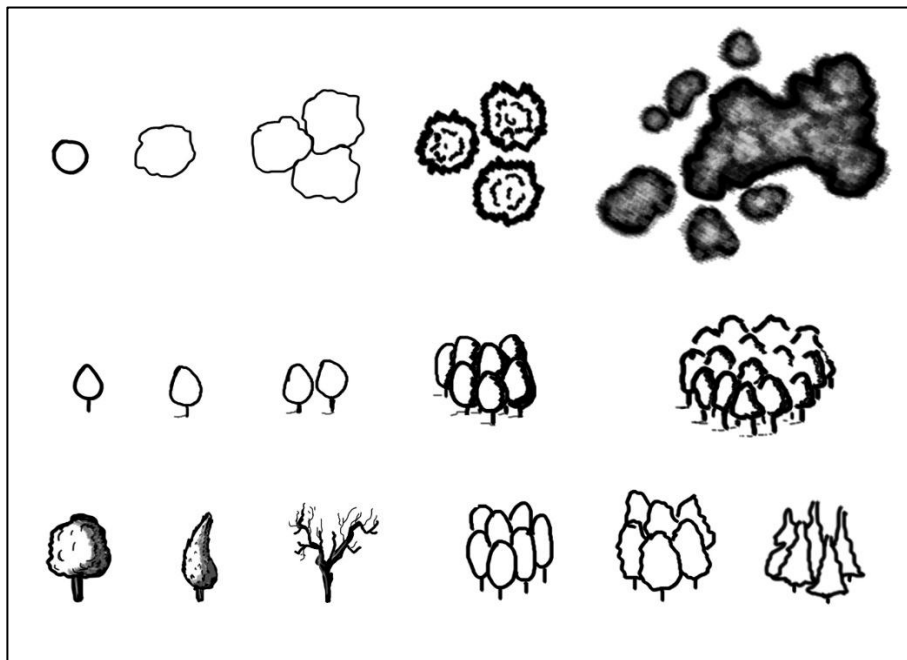


Diagrama 6: Cómo dibujar bosques.

Otros elementos geográficos

Hemos hablado de los principales elementos geográficos, pero hay muchos más que puedes añadir. Si eres capaz de dominar los que hemos nombrado, y llevarlos a tu mapa, serás capaz de incluir otros elementos geográficos. Éstos pueden ser campos de cultivo, grandes llanuras, desiertos o estepas, mesetas, desfiladeros, mares interiores, ciénagas, glaciares, desfiladeros y pasos de montaña...

Coloración altimétrica

Todo sea dicho, una forma rápida y sencilla de dibujar mapas geográficos es haciendo uso de coloración altimétrica, donde se crea una escala de colores para indicar la altitud/profundidad del terreno, como vimos en el ejemplo del Diagrama 1. En ese caso, generalmente, se usan tonos marrones oscuros para zonas altas, que se van clareando a medida que se baja al nivel del mar, así como tonos azules oscuros

para regiones marinas profundas y en tonos claros para los más superficiales. Utiliza el sistema que te resulte más sencillo o apropiado, en todo caso, será útil que indiques siempre en la leyenda del mapa la escala de altitud/profundidad por medio de la coloración, similar a la del Diagrama 7.

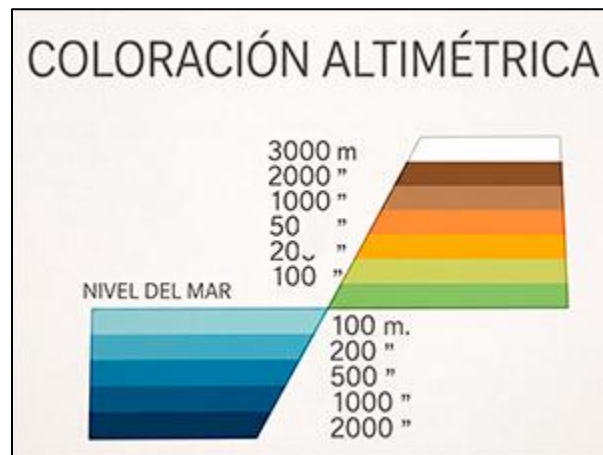


Diagrama 7: Coloración altimétrica.

Civilizaciones

Saber dónde se encuentran tus civilizaciones, sobre tu mapa, te permitirá saber mucho sobre ellas. Te permitirá comprender las relaciones políticas internacionales y nacionales, los lazos comerciales, programar y ejecutar campañas bélicas, entender las migraciones y la evolución histórica de las propias civilizaciones. Hay varias formas de situar las civilizaciones sobre tu mapa. Puedes empezar por éstas, y después situar la geografía, o situar tus civilizaciones en función de la geografía del entorno, lo cual es más realista, pero no necesario. Dependerá de tus objetivos. Ten en cuenta los elementos que consideres necesarios y que ya nombramos al hablar de las civilizaciones, haciendo especial hincapié aquí en las relaciones exteriores y la organización interior, en cada civilización, de lo cual hablaremos en el apartado de Fronteras.

Veamos una manera sencilla de abordar el proceso de situar una civilización en tu Mundo Secundario:

Esquemas

Por supuesto, puedes sentarte y especificar dónde se encuentran tus civilizaciones y ciudades, sin pensar demasiado en sus propiedades y las relaciones que tienen con la geografía y las demás sociedades, dejando esta labor para el futuro. Pero puede resultar más interesante detenerse a reflexionar, al situar una civilización sobre el mapa, para poder definirla, atendiendo a estas variables. Para ello, podemos hacer esquemas que nos ayuden. Fíjate en el Diagrama 8, para que entiendas cómo hacer

un esquema. En ellos situaremos de forma abstracta y meramente representativa la posición relativa de cada civilización (o ciudad, puesto que puedes hacer este ejercicio a ese nivel también), así como sus principales características con respecto a su entorno: recursos naturales que consigue, y su producción industrial. En este esquema especificaremos también el tipo de relación que tienen esas civilizaciones o ciudades. Además, puedes situar los primeros elementos geográficos, conocidos (si ya los situaste en el mapa) o no (si has empezado por este ejercicio a dibujar tu mapa). Si lo deseas, como hemos venido diciendo, si tu objetivo está más cercano a esta postura, puedes dibujar tu mapa en proceso inverso, y esquematizar primero el lugar, las propiedades y relaciones de tus civilizaciones, para después añadir elementos geográficos que den lugar al mapa definitivo. Fíjate en el ejemplo del diagrama. Imaginemos que tu historia se desarrolla en un territorio donde hay cuatro ciudades. Puede que tus protagonistas sean sus gobernadores, o que se trate de alguno de sus habitantes. En el primer caso, hacer este ejercicio es realmente importante. En el segundo tal vez no tanto, pero entender el funcionamiento del lugar, de la geopolítica, dará realismo a la forma de vivir de los habitantes de la ciudad donde se desarrolle tu historia.

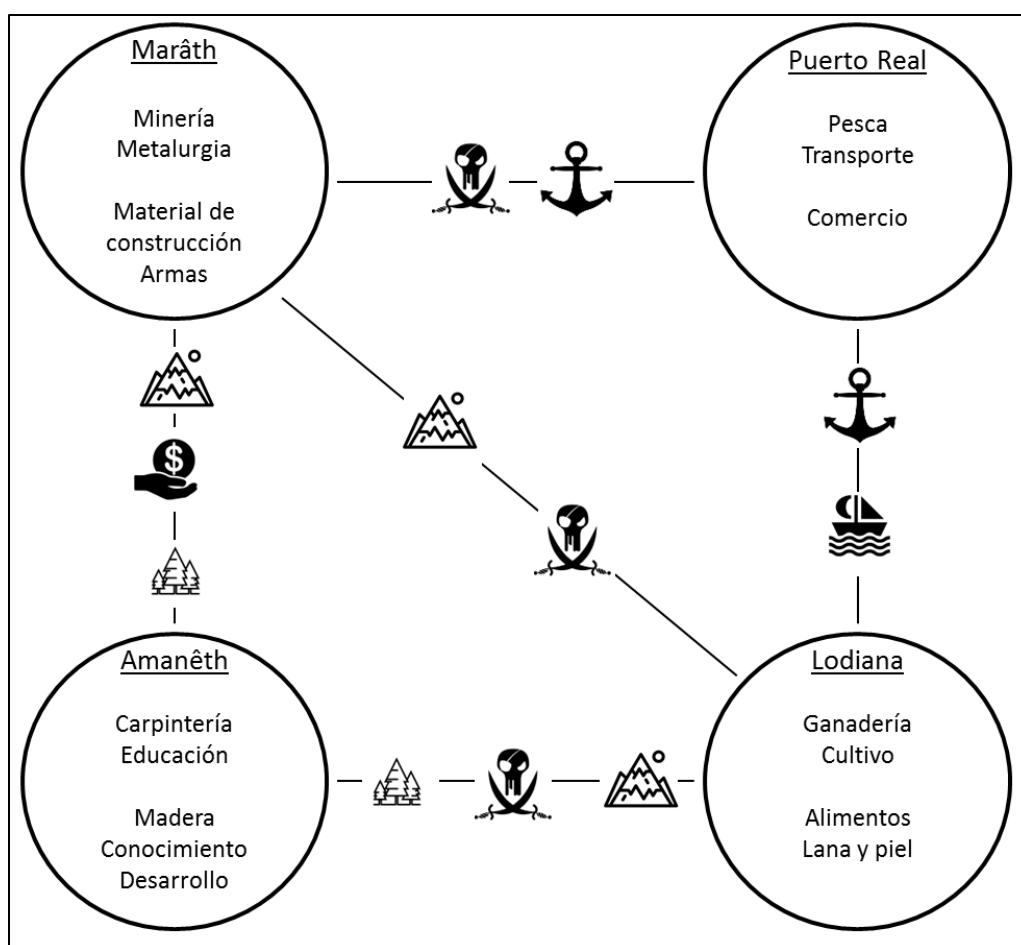


Diagrama 8: Esquema representativo de las características y relaciones de 4 ciudades.

Supongamos que estas cuatro ciudades son las que se reflejan en el diagrama: Marâth, Amanêth, Puerto Real y Lodian. Las dos primeras son aliadas, y las dos segundas, parece que tienen, al menos, lazos comerciales. Mârath es una ciudad rica, entre montañas, que ha desarrollado la minería y la metalurgia, por lo que produce armamento y material de construcción. Debe ser una poderosa ciudad difícil de conquistar. Probablemente ésta conquistó a Amanêth en el pasado. Amanêth es una ciudad que vive de la carpintería, pues se halla en una zona forestal. Además, en ella hay una universidad, donde los estudiosos esparcen su conocimiento. Es un centro de sabiduría, tal vez ancestral. Lodian, por otro lado, parece que está siendo asediada por las dos primeras. Es una ciudad pequeña, que vive de la ganadería y el cultivo. Se halla en la costa, así que también viven del comercio. Puerto Real, que se halla en una isla, tiene buenas relaciones con Lodian, pero también está bajo asedio de Marâth. En Puerto real viven de la pesca y el comercio. Todo eso lo dice en el esquema del Diagrama 8. Si tu historia se desarrolla en Lodian, por ejemplo, los efectos de lo narrado serían muy notables. La ciudad está bajo asedio. Tenlo en cuenta. Realizar estos esquemas te permitirá comprender y contar mejor la historia.

Una vez hemos entendido cómo son nuestras ciudades, debemos situarlas en el mapa. Usando este método, hemos de tener cuidado, y situar las ciudades en lugares coherentes. Como hemos dicho, Marâth estaría entre montañas, Amanêth entre bosques, Lodian en la costa y Puerto Real en una isla. El resultado se muestra en el Diagrama 9.

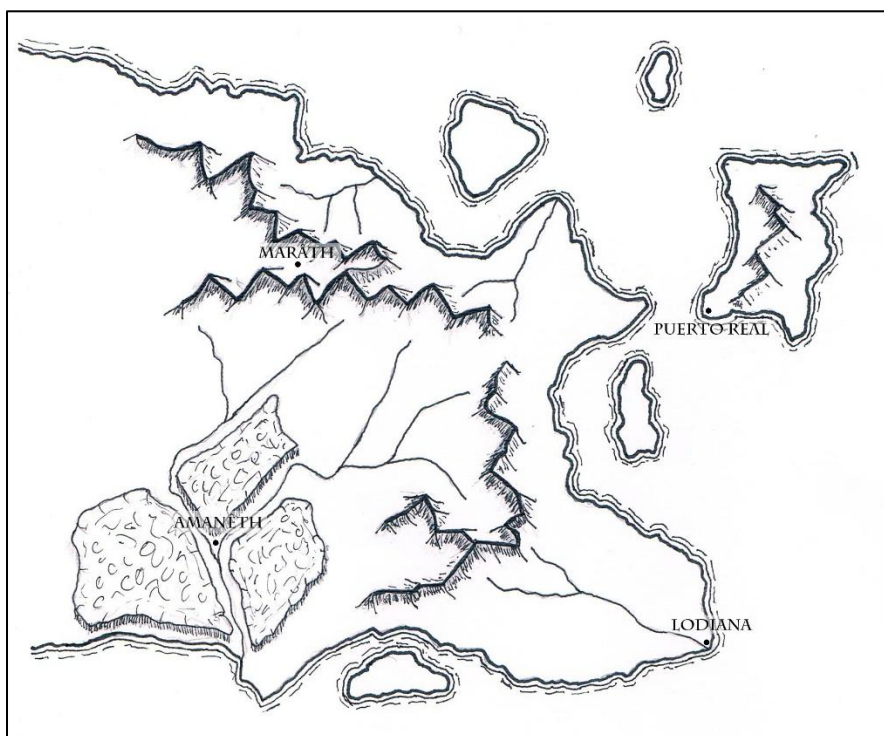


Diagrama 9: Mapa resultante a partir del esquema del Diagrama 8.

Fronteras

Las civilizaciones están limitadas por sus fronteras, pero además, tienen divisiones administrativas internas. Estas fronteras son cambiantes, recuérdalo, en un mapa solo podrás mostrar el estado de las fronteras en un momento determinado del tiempo, pero puedes realizar mapas consecutivos para mostrar la evolución de tus civilizaciones.

Puedes trazar fronteras exteriores para cada estado, y dividir en provincias, por ejemplo, estos mismos estados. Al situar una civilización en el mapa, así como sus fronteras y principales núcleos urbanos, debes tener en presente la geografía. Las regiones abruptas, como cadenas montañosas, ríos, mares o pantanos, suelen formar fronteras naturales. Trata de ser realista al trazar una frontera. La línea divisoria entre el territorio de dos civilizaciones puede ser arbitraria porque sus dirigentes se sentaron a trazarla sobre los mapas, como hicieron España y Portugal en el Tratado de Tordesillas en 1494, o venir definidas por conflictos bélicos, o por razones geográficas, históricas, sociales, etc. Es interesante que reflexiones sobre el porqué de las fronteras, que pienses desde un punto de vista evolutivo. Recuerda, tu Mundo Secundario está vivo, y las fronteras que estás dibujando habrán evolucionado con las civilizaciones, su crecimiento, expansión y declive.

Realizar mapas políticos es altamente recomendable para ayudar a los lectores y viajeros en tu Mundo Secundario a ubicarse y comprenderlo mejor. Le dará mucho realismo a tus historias. Puedes hacerlo trazando simples líneas que indiquen las fronteras, o coloreando cada uno de los estados, o regiones políticas que desees diferenciar.

Ciudades

¿Tu historia transcurre en el interior de una ciudad? En ese caso podría resultarte interesarte trazar un plano de la ciudad. Gracias a él podrás orientarte en ella para poder explicar mejor lo que va ocurriéndole a tus protagonistas, tanto para poder contarlos como para que tus lectores se sitúen bien en la historia. Dibujar una ciudad no es difícil, aunque debes atender a algunos elementos básicos, y siempre a la lógica. La mayoría de ellos ya fueron especificados en el apartado de Núcleos Urbanos. Atiende a todo lo dicho entonces, especialmente al apartado donde hablamos del Callejero. Consulta mapas antiguos, imaginarios y reales, de ciudades, para que aprendas cómo hacerlos, tomar ideas y darle realismo a los tuyos.

Al dibujar mapas de ciudades puedes detallar tus callejeros cuanto necesites, incluso poniendo nombres a las calles y plazas; indicando la utilidad de los edificios más emblemáticos o importantes para tu objetivo; situando las construcciones defensivas; indicando los elementos dinámicos que suceden en la ciudad; haciendo mapas evolutivos o poblacionales, donde especifiques los estratos sociales y cómo vive la gente en ellas, y un largo etc.

Puedes utilizar softwares de construcción de ciudades, o trabajar a mano, lo cual también es interesante y divertido. Hacer edificios sobre el papel es fácil, aunque puede complicarse la tarea cuanto desees. Te aconsejo comenzar dibujando en dos dimensiones, aunque el resultado dependerá de tu habilidad. Consulta el Diagrama 10 para saber por dónde empezar. Puedes hacer uso también de la de la tercera dimensión al hacer mapas específicos de los edificios más importantes para ti, pero dejando la ciudad completa en dos dimensiones. Consulta muchos mapas, y ellos te darán las claves para dibujar edificios.

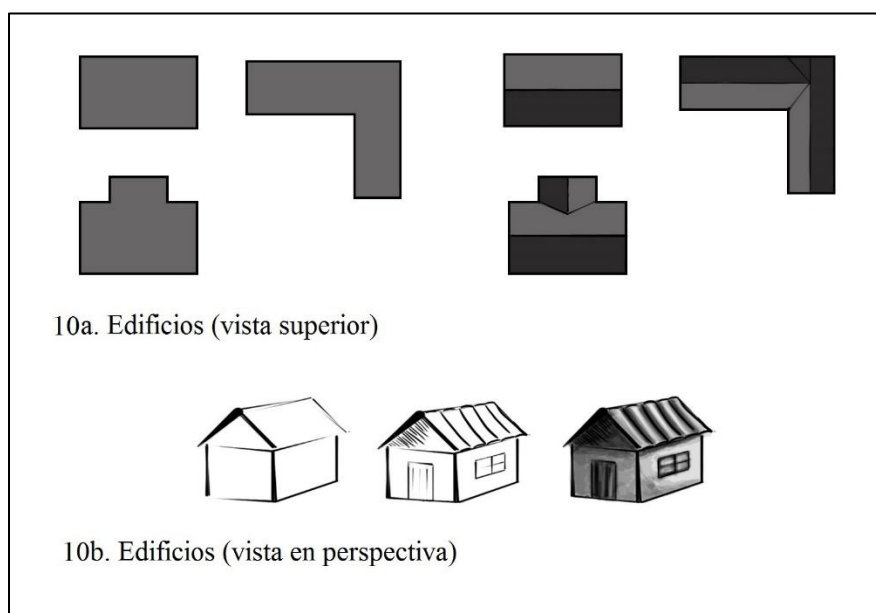


Diagrama 10: Cómo dibujar edificios.

Software para crear mundos

Existen numerosos softwares para diseñar los mapas de tu mundo, que te ayudarán si no te atreves a hacerlos a mano. Aún incluso si te atreves a dibujar tus mapas, escanearlos y editarlos con Photoshop o programas similares te será de gran utilidad, pudiendo alcanzar grandiosos resultados. La mayoría de softwares para el diseño de mapas fueron creados con fines diferentes a la literatura, generalmente se hicieron para jugar a rol o diseñar escenarios virtuales. Pero no importa, serán de gran utilidad en cualquier caso. Los hay para crear mapas geográficos o políticos, para crear ciudades y núcleos urbanos, para dibujar mazmorras y mapas subterráneos, o para dibujar planos de edificios. La mayoría son softwares de pago, como el Campaign Cartographer, de ProFantasy Software (que en el momento de esta revisión del manual, septiembre de 2026, se encuentra en su versión CC3+, con la próxima Campaign Cartographer 4 ya anunciada), el Wonderdraft (pago único, de estilo pictórico, muy popular para mapas de mundo) o su compañero Dungeondraft (pago único, centrado en mapas de ciudades y mazmorras), todos ellos muy utilizados y

que ofrecen grandes resultados. Además, encontrarás algunos programas gratuitos, también muy útiles, como el AutoREALM, el Inkarnate (de uso gratuito, con una capa de pago opcional para más recursos) o el Azgaar's Fantasy Map Generator (gratuito y de código abierto, con generación procedural de geografía, países y culturas).

Con esto pretendo decir que existen herramientas muy útiles para el diseño de los mapas de tu Mundo Secundario, que puedes combinar o no, con tus dibujos a mano. Te aconsejo siempre que trates de ser coherente en cuanto al estilo: si empiezas dibujando a mano y después comienzas a utilizar alguno de estos softwares, tal vez debas realizar de nuevo todos los que hiciste a mano para que tus mapas sigan un mismo estilo. Eso dependerá, como siempre, de tus gustos, objetivos y necesidades.

Puedes buscar numerosos tutoriales para dibujar mapas, tanto en español como en inglés, o utilizar diferentes softwares para dibujarlos desde cero o editarlos. El programa generalmente más utilizado es el Adobe Photoshop. Como ejemplo, te invito a que consultes el canal de Jonathan Roberts, autor de la cartografía de Canción de Hielo y Fuego, donde realiza mapas con Photoshop en pocos minutos, y que servirán para animarte a hacer los tuyos.

Traduce tu mapa a la IA

Como ya hemos visto en otras partes de este manual, hoy también puedes recurrir a una IA generativa para asistirte en este proceso: pedirle imágenes de referencia de un estilo de mapa, iconografía para tus símbolos cartográficos, o paletas de color que después traslades a tu propio mapa (consulta Creación con IA, dentro de IA en el worldbuilding). Sin embargo, ten en cuenta que la cartografía es, precisamente, uno de los terrenos donde la IA generativa flaquea más: le cuesta mantener la coherencia geográfica interna de un mapa —ríos que ignoran la altimetría, fronteras que no cierran, texto inventado o ilegible sobre el propio mapa—, y no puede iterar contigo un mismo mapa a medida que tu Mundo Secundario evoluciona, del modo en que tú sí puedes. Por todo ello, dibujar tus mapas a mano —o con un software de cartografía tradicional, como los que hemos visto— sigue siendo, a día de hoy, la forma más creativa y más tuya de trazar tu Mundo Secundario: la IA puede acompañarte e inspirarte, pero el mapa, como el resto de tu Mundo, es una decisión tuya.

Lo que sí es una buena idea, aunque te recomiendo seguir utilizando técnicas tradicionales para hacer tus mapas y planos, es traducirlos después a tu motor de IA favorito, para que pueda comprenderlos y "leerlos" en su propio lenguaje. Traducir un mapa dibujado a mano para que una IA lo entienda no es solo enseñarle la imagen: es un proceso de varias pasadas, cada una añadiendo una capa de información que el dibujo por sí solo no contiene. Conviene entregarlo en versiones progresivas —primero el trazado vacío, luego con los lugares señalados y su leyenda, y por último con cualquier zonificación o dominio superpuesto— en lugar de todo junto, para que la lectura se construya capa a capa en vez de intentar descifrarlo todo de golpe. Es igual de importante fijar la escala real del dibujo (una equivalencia del tipo "1 mm = X metros", más el tamaño físico o en píxeles del archivo, como vimos en Escalas

gráficas y Escalas numéricas), para que las distancias dejen de ser una impresión y pasen a ser un dato calculable; y confirmar explícitamente la orientación si no es la intuitiva (norte arriba), porque un plano rotado o sin rosa de los vientos puede llevar a errores de lectura que solo se detectan cruzando el dibujo con las direcciones que ya constan en los textos existentes.

A partir de ahí, el mapa deja de ser solo material de consulta y se convierte en una herramienta de verificación activa: se le puede pedir a la IA que mida distancias reales, calcule superficies a partir de los colores de una leyenda, o contraste cada elemento nuevo contra el canon ya escrito, señalando qué coincide, qué es inédito y qué entra en contradicción. Todo lo que se vaya fijando en el camino —escala, orientación, geografía, y las dudas que queden explícitamente sin resolver— conviene volcarlo en un documento de la BMS, separado del mapa y del resto del canon, que se actualiza cada vez que aparece un dato nuevo o una corrección del autor. Ese documento vivo es el que evita releer o recordar de memoria de contexto de la IA cada ajuste hecho por el camino, y el que permite que una corrección puntual se propague de forma coherente por todo lo ya construido, en vez de quedar aislada en la línea donde se hizo.

Herramientas digitales para el Worldbuilding

A lo largo de este manual hemos hablado de tu Biblia del Mundo Secundario como si fuera, sencillamente, «un documento» donde vas anotando todo lo que construyes. Y durante las primeras fases de tu Mundo, probablemente lo sea: un archivo de texto, o una carpeta de documentos, es más que suficiente. Pero a partir de cierto volumen de información —varias civilizaciones, varios siglos de historia, decenas de personajes y lugares interconectados—, un único archivo deja de ser práctico: cuesta encontrar lo que necesitas, cuesta detectar contradicciones, y cuesta mantenerlo todo actualizado a medida que tu Mundo crece.

Este apartado repasa, sin ánimo de ser exhaustivo ni de hacer publicidad de ninguna herramienta en particular, el tipo de software que hoy se usa para llevar una Biblia del Mundo Secundario viva, más allá del documento de texto plano. Lo dividimos en dos grandes bloques: por un lado, el software pensado específicamente para organizar y compilar tu BMS; por otro, el papel que puede jugar la inteligencia artificial, tanto en la creación de contenido como en su organización posterior. Al final del manual, en Documentación y bibliografía, encontrarás un índice con los nombres citados en este apartado, a modo de referencia rápida.

Software de organización

Para ordenar la BMS online

Si prefieres llevar tu Biblia del Mundo Secundario en formato de wiki, accesible desde cualquier dispositivo y, si lo deseas, compartible con tus lectores o con tu grupo de

rol, existen plataformas pensadas específicamente para ello. World Anvil es probablemente la más conocida: te permite crear artículos interconectados sobre tu Mundo, mapas interactivos, líneas de tiempo y fichas de personajes, todo enlazado entre sí, de forma que un lector pueda ir de un artículo a otro siguiendo sus propias curiosidades, del mismo modo en que navegarías por una enciclopedia online. LegendKeeper ofrece una propuesta similar, con una interfaz más minimalista y centrada en el mapa como punto de partida de la navegación. Ambas son plataformas de pago, con distintos niveles de suscripción, y ambas te permiten mantener partes de tu Mundo privadas y otras públicas, si te interesa compartirlo con una comunidad.

Para ordenar y compilar

Si prefieres mantener tu BMS fuera de una plataforma online, ya sea por preferencia personal o porque tu Mundo Secundario es, sobre todo, la base de una novela y no de un producto interactivo, puedes recurrir a software pensado para organizar documentos extensos, en vez de a un único archivo de texto corrido. Scrivener es el ejemplo más citado en este terreno: te permite dividir tu Mundo en documentos independientes —uno por civilización, por personaje o por región, por ejemplo—, reordenarlos, y compilarlos después en un único documento final cuando lo necesites, sin perder la capacidad de trabajar cada parte por separado. Es una alternativa mucho más manejable que un documento de Word de cientos de páginas, aunque no ofrezca las capacidades interactivas —mapas, enlaces cruzados automáticos— de una wiki online.

IA en el worldbuilding

La inteligencia artificial es una herramienta tremendamente útil para el creador de mundos, pero no tiene sentido que sea ella quien haga el trabajo creativo por ti. Tú debes crear, la IA asistirte en la creación. Es una diferencia fundamental: la IA puede ayudarte a explorar ideas, a poner en orden lo que ya tienes en la cabeza, a generar borradores sobre los que trabajar o a detectar huecos e inconsistencias en tu Mundo Secundario, pero las decisiones de fondo —qué es tu mundo, qué reglas lo rigen, qué historia cuenta— siguen siendo tuyas. Usada así, como asistente y no como sustituto, la IA puede ahorrarte muchísimo tiempo y ayudarte a llegar más lejos en tu Mundo Secundario.

Puedes usar prácticamente cualquier IA generativa para asistir este proceso, y lo normal es combinar varias según la tarea. Por dar un ejemplo personal, para generar texto, razonar sobre decisiones de mi Mundo Secundario y compilar información utilizo Claude, mientras que para generar imágenes utilizo Gemini. No existe una única forma correcta de hacerlo: prueba distintas herramientas y quédate con las que mejor se adapten a tu flujo de trabajo. Si te interesa profundizar en ello, en la comunidad de Discord **El Gremio de Mawol** solemos discutir sobre los usos de la IA en el worldbuilding, y compartimos prompts y recursos entre creadores.

Creación con IA

Puedes recurrir a la IA para asistirte en la creación de casi cualquier elemento de tu Mundo Secundario, siempre que la uses para explorar y dar forma a tus propias ideas, no para que decida por ti. Algunos usos concretos:

- Brainstorming de mitologías, sistemas de magia o ganchos narrativos, a partir de las restricciones que tú mismo defines.
- Consulta de otros ejemplos de worldbuilding para inspirarte —no para copiarlos—: puede ayudarte a saber cómo otros creadores resolvieron antes un problema parecido al tuyo.
- Generación de textos para tu BMS: tú le explicas lo que has imaginado, y ella le da forma escrita en tus documentos. La revisión posterior es imprescindible, ya sea pidiéndole a la propia IA que ajuste el tono, o reescribiéndolo tú mismo con tu estilo. No es lo mismo un texto sin revisar que uno trabajado, y esa diferencia se nota.
- Generación de textos "de mundo" en tu lengua construida —inscripciones, frases, poemas—, una vez que ya has fijado su gramática.
- Generación de nombres propios coherentes con la fonología o la lengua que ya hayas construido.
- Imágenes de referencia visual —razas, paisajes, arquitectura— para fijar un estilo antes de dibujar tus mapas a mano o encargar arte final (para mapas concretamente, consulta las salvedades y el proceso de Traduce tu plano a la IA, en Cartografía).
- Simulación del diálogo o la voz de un personaje no jugador, para probar el tono de una civilización, o para improvisar en una mesa de rol.
- Tablas aleatorias personalizadas —encuentros, rumores, eventos de facción— para escenarios de tipo sandbox.

Orden y compilación con IA

Redactar tu Biblia del Mundo Secundario en un único archivo de texto, tipo Word, deja de tener sentido a partir de cierto volumen de información. Utilizar programas pensados para organizar documentos extensos, al estilo de Scrivener, resulta muy útil, pero hoy en día tampoco tiene mucho sentido hacerlo sin apoyarte en una IA. Una IA puede ayudarte a ordenar jerárquicamente tus documentos, a mover información de uno a otro, o a generarte resúmenes y fichas a partir de lo que ya tienes escrito. Mi forma personal de hacerlo es ir guardando archivos de texto en formato Markdown, en una carpeta bien organizada de mi ordenador, que gestiono a

modo de bóveda al estilo de Obsidian. Algunos ejemplos concretos de cómo aplicar la IA en este proceso:

- Consulta conversacional de tu propia BMS: pregúntale sobre tu mundo, y deja que detecte huecos o te recuerde elementos ya definidos, para mantener la consistencia.
- Detección de inconsistencias internas —fechas, nombres, cronologías— al cotejar entre sí los diferentes documentos de tu BMS.
- Resúmenes e índices automáticos de documentos extensos, o fichas rápidas de personajes y lugares a partir de información dispersa.
- Traducción o adaptación de material de tu BMS a otros formatos, como una ficha de personaje para una mesa de rol o una entrada de wiki.
- Líneas de tiempo o tablas comparativas, generadas a partir de texto narrativo disperso por tus documentos.
- Traducción de tus mapas y planos al lenguaje de la IA (como explicamos en la sección "Traduce tu plano a la IA").
- Un registro de las decisiones de canon que vas tomando a lo largo del tiempo —como vimos en La Biblia del Mundo Secundario—, para no perder de vista por qué decidiste algo, o cuándo lo cambiaste.

Gestores de archivos

Para sacarle el máximo partido a la combinación entre IA y organización de tu BMS, conviene que dejes de pensar en «un documento» y empieces a pensar en «una carpeta bien organizada». Un gestor de notas como Obsidian te permite guardar tu BMS como una colección de archivos de texto en formato Markdown (.md), enlazados entre sí a modo de bóveda personal, del mismo modo en que hemos redactado nosotros este propio manual. La ventaja de trabajar así es doble: por un lado, mantienes el control total de tus archivos, sin depender de una plataforma online; por otro, el formato Markdown es texto plano con un marcado muy sencillo, tan fácil de leer para ti como para una IA, lo que hace mucho más natural apoyarte en ella para las tareas de orden y compilación que acabamos de describir.

Documentación y bibliografía

Libros de consulta

- Manguel, A. y Guadalupi, G. (2014, 2ª Ed.). Guía de lugares imaginarios. Edición abreviada. Alianza Editorial: Madrid.
- Christian, C. (2014). Writing Genre Fiction: Creating Imaginary Worlds – The 12 Rules. Urban Fantast.
- Charlton, C. (Ed.) (2001). Rolemaster. Manual del Director de Juego. La Factoría de Ideas: Madrid.
- Charlton, C., Cook, M., Curtis, J. y Short, L. (Eds.) (2002). Rolemaster. Monstruos y Criaturas. La Factoría de Ideas: Madrid.
- Tapia-Fuentes, F. (2015). Mundos Fantásticos, la guía para la creación de mundos de fantasía. Autoeditado: Amazon KDP.
- Silverstein, J. (Ed.) (2012). The Kobold Guide to Worldbuilding. Kobold Press: Kirkland, WA.
- Wynn Fonstad, K. (1993). Atlas de la Tierra Media. Timun Mas: Barcelona.
- Gallego, L. (2014). Enciclopedia de Idhún. SM: Madrid.

Sitios online

- La guía de los mundos: Una guía para la creación aleatoria de mundos fantásticos. En Mundos propios (Juan Ramón Santasusana Gallardo, janonomar.blogspot.com). Consultado en mayo de 2015; verificado de nuevo en septiembre de 2026. (<https://janonomar.blogspot.com/2012/11/la-guia-de-los-mundos-una-guia-para-la.html>)
- Cartographer's Guild. www.cartographersguild.com/forum.php. Consultado en agosto de 2015; verificado de nuevo en septiembre de 2026.
- Construcción de Mundos. En F.A. Real H. Escritor, editor, y traductor. (F.A. Real H. www.farealh.com). Consultado en mayo de 2015. (www.farealh.com/search/label/Construcci%C3%B3n%20de%20mundos)
- Datos de población de Poniente. En Churras con Merinas (caractato, churrasconmerinas.blogspot.com). Consultado en diciembre de 2015; verificado de nuevo en septiembre de 2026. (<https://churrasconmerinas.blogspot.com/2014/05/datos-de-poblacion-de-poniente.html>)
- Fantastic Maps. (Jonathan Roberts). www.fantasticmaps.com. Consultado en agosto de 2015; verificado de nuevo en septiembre de 2026.
- Fantástica representación del origen de las lenguas habladas por la mitad de la población mundial. En muhimu (Luis Torrent, muhimu.es). Consultado en junio de 2015; verificado de nuevo en septiembre de 2026. (muhimu.es/cultura-entretenimiento/origen-lenguas)

- Gremio de Cartógrafos. En Tierra Quebrada (www.tierraquebrada.com). Consultado en agosto de 2015; verificado de nuevo en septiembre de 2026 (la ruta cambió: ahora en /gremios-de-tierra-quebrada/gremio-de-cartografos/). (<https://www.tierraquebrada.com/gremios-de-tierra-quebrada/gremio-de-cartografos/>)
- Interactive Game of Thrones Map with Spoilers Control. Consultado en junio de 2015; verificado de nuevo en septiembre de 2026. (quartermaester.info)
- Table RPGs, PC games, & more. (Nathan Vanderzee, www.wasd20.net). Consultado en septiembre de 2015; verificado de nuevo en septiembre de 2026.
- The Kingkiller Wiki. kingkiller.fandom.com. Consultado en junio de 2015; verificado de nuevo en septiembre de 2026 (el sitio migró de wikia.com a fandom.com en 2016).
- The Worldbuilding Academy. world-building.com. Consultado en mayo de 2015.
- The Worldbuilding School. worldbuildingschool.com. Consultado en mayo de 2015; verificado de nuevo en septiembre de 2026.
- Tutorial: cómo dibujar mapas. En JuegosdeRol.cl (Klaus van der Kroft, www.juegosderol.cl). Consultado en agosto de 2015. Nota: la comunidad sigue activa en 2026, pero el foro migró a un subdominio distinto (foro.juegosderol.cl) con otra numeración de temas.
- Wikipedia, La enciclopedia libre. es.wikipedia.org. Consultado en junio de 2015.
- Worldbuilder's Anvil. En Gardul. A Chronicle of a Fantasy World. (Jeffery W. Ingram, gardul.com). Consultado en mayo de 2015; verificado de nuevo en septiembre de 2026. (gardul.com/category/podcast/worldbuilders-anvil)
- Worldbuilding category. En Author J. S. Morin (J. S. Morin, www.jsmorin.com). Consultado en mayo de 2015; verificado de nuevo en septiembre de 2026. (www.jsmorin.com/category/world-building-2).

Software

Las siguientes herramientas ya se han explicado con detalle en el apartado Herramientas digitales para el Worldbuilding; aquí se citan solo a modo de índice.

Para crear geografía

- "Campaign Cartographer" (ProFantasy Software). <https://www.profantasy.com/>. De pago.
- "Wonderdraft". <https://wonderdraft.net/>. De pago (pago único).
- "Dungeondraft". <https://dungeondraft.net/>. De pago (pago único).
- "AutoREALM". <https://sourceforge.net/projects/autorealm/>. Gratuito.
- "Inkarnate". <https://inkarnate.com/>. Gratuito, con capa de pago opcional.

- "Azgaar's Fantasy Map Generator". <https://azgaar.github.io/Fantasy-Map-Generator/>. Gratuito y de código abierto.

Para ordenar la BMS online

- "World Anvil". <https://www.worldanvil.com/>. Gratuito, con capa de pago opcional.
- "LegendKeeper". <https://www.legendkeeper.com/>. De pago (con prueba gratuita limitada).

Para ordenar y compilar

- "Scrivener" (Literature & Latte). <https://www.literatureandlatte.com/store/scrivener>. De pago (pago único).

IAAs

Claude, Gemini, o cualquier otra IA generativa te sirven para este propósito. Consulta el apartado IA en el worldbuilding, dentro de Herramientas digitales para el Worldbuilding.

- "Claude" (Anthropic). <https://claude.ai/>. Gratuito, con planes de pago (Pro y superiores).
- "Gemini" (Google). <https://gemini.google.com/>. Gratuito, con planes de pago (Google AI Pro/Ultra).

Gestores de archivos

- "Obsidian". <https://obsidian.md/>. Gratuito para uso personal; sincronización y publicación de pago opcionales.

Sobre el autor

Chris J. Peake es escritor de género fantástico, autor de novelas, cuentos y relatos de fantasía, que generalmente ambienta en un Mundo propio. Su interés por el worldbuilding, como herramienta para crear fantasía, le ha llevado a pasar los últimos 25 años construyendo su mundo, y a la intención de enseñar a otros a hacerlo, razón de ser de este manual.

Es autor de cuentos y novelas de fantasía (puedes consultarlas en <https://www.xjpeake.com/obra>) y todas ellas se desarrollan en su mundo secundario: MAWOL. Toda su obra está ambientada en este Mundo Secundario, que ha ido creciendo en los últimos años. Ha trazado mapas del mundo entero y de regiones específicas, desde continentes, civilizaciones o ciudades. Ha redactado cronologías para las diferentes edades de este Mundo, determinando los principales hitos que modificaron su historia, desde su concepción hasta donde las historias le han permitido, que alcanza los cien mil ciento quince años. Ha diseñado su Panteón de Dioses, su sistema de magia, etc... Un mundo rico que permite crear historias (y disfrutar jugando en él) que lleva en construcción toda su vida. Chris J. Peake es Doctor en Psicología trabaja como investigador y profesor en la Facultad de Educación de la Universidad Diego Portales, en Santiago de Chile.

Página web: www.xjpeake.com

Contacto: xjpeake@gmail.com