

PROYECTO GRAUSTEN - WORLDBUILDING

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto Grausten es el intento de crear un entorno de campaña de rol y una aventura (o más de una) para jugar en el mismo.

Nace de una serie de semillas e ideas que me rondan la cabeza desde hace tiempo, de unos miembros que me gustaría incorporar en alguna de mis partidas pero a las que le falta todo ese contexto que rodea a una buena partida, y como crear todo eso que me falta es tan costoso cuento con la ayuda de Campa y de las IA :)

2. IDEAS TRONCALES

En este apartado voy a ir descargando, sin orden ni concierto, todas las ideas fundamentales que quiero que aparezcan en el proyecto, para más adelante tratar de darle sentido y coherencia a todo.

1. Es un entorno de baja fantasía, fantasía oscura y grimdark, tal y como lo entiendo yo esto significa: poca magia (baja fantasía), la magia es algo oscuro, peligroso y corrupto (fantasía oscura) y el entorno es opresivo y cruel con los débiles.
2. Obviamente la única raza existente es la humana, los contrastes sociales y culturales se darán con otros humanos extranjeros
3. El contexto histórico de renacimiento tardío/barroco/victoriano (sugerido por la IA) es algo que tengo que investigar porque no lo conozco, parece muy interesante.
4. El **contexto geográfico** es la ciudad-estado de Grausten, es un poco trampa para simplificar la creación del mundo y que esté más cerrado.
5. El **sistema político/legislativo** es una especie de república decadente compuesta por:
 1. La Cámara Legislativa de Grausten: compuesta por 35 diputados, cinco por cada distrito de la ciudad, ostenta el poder legislativo, elige al “Alcalde” (hay que buscarle un nombre guapo al puesto) crea las leyes y decide las políticas interiores y exteriores de Grausten. Los miembros de la Cámara reciben el título de Afástor, su reputación es de personas sabias y honestas, pero son los que mueven los hilos de las tramas de la ciudad.
Me gustaría que estos Afástors fueran PNJs muy carismáticos, para bien o para mal, y me quiero que aporten a la aventura o a la ciudad misma esas tramas palaciegas estilo partidas de Vampiro.
 2. El poder ejecutivo, el gobierno de la ciudad: la Cámara Legislativa elige los puestos de responsabilidad y ellos hacen cumplir las leyes y políticas que la Cámara decide. Existe un Alcalde, un Jefe de la Guardia, el Departamento de Impuestos y Licencias (hacienda), un servicio de mantenimiento de la ciudad, los Delegados de Explotación (que son los responsables de las colonias que Grausten tiene, hablaré de ellas más tarde) y cualquier puesto o sistema que se me ocurra y la ciudad requiera.
6. El **sistema judicial** (que se note que al autor es criminólogo): la población de Grausten ha crecido muchísimo en los últimos años, eso ha hecho aumentar la precariedad de una parte grande de sus habitantes, lo que ha llevado a un aumento de la criminalidad, el cuerpo de jueces está desbordado.
 1. Hace dos(tres?) generaciones Grausten se enorgullecía de sus sistemas de justicia, en el que se garantizaba un juicio justo hasta para el más pobre de los rateros, pero recientemente la Cámara, debido a la presión criminológica que sufre la ciudad, ha dado un volantazo en estas políticas para desatascar los juzgados:
 - a. Ha eliminado la figura del Fiscal (Acusador/Inquisidor/lo que sea), reconvirtiéndolos automáticamente en jueces. (en España, jueces y fiscales tienen prácticamente la misma formación y no es raro que un fiscal se canse y se meta a juez o viceversa)
 - b. Con este movimiento la ciudad dobló su número de jueces de un día para otro. Ahora la acusación la lleva la Guardia de la Ciudad, por lo que lo procedimiento es mucho

más tosco y torticero, con la consecuente vulneración del derecho de una defensa digna.

2. Existen tres tipos de **penas**: multa, trabajos forzados (en las colonias) y muerte. El sistema de aplicación de la pena de muerte es la horca en plaza pública, de un tiempo a esta parte, con el reciente descubrimiento de la pólvora y la incorporación de las armas de fuego en el ejército, cuando se condena a muerte a un soldado por crímenes relacionados con el conflicto bélico (deserción, traición, espionaje, malversación/robo de material militar) el sistema de aplicación de la pena es el fusilamiento, y en vez de en plaza pública se realiza solo en presencia de miembros del ejército y en instalaciones del mismo. Entre la gente adinerada de la ciudad los fusilamientos son una fuente de morbo cada vez más de moda, es una mezcla entre novedad, ciencia y ese misticismo que siempre rodea a la muerte. Los más excéntricos son capaces de pagar grandes cantidades de dinero en sobornos para poder presenciar un fusilamiento.

No existe la pena de prisión ni, por tanto, prisiones, la equivalencia son los trabajos forzados, el 99% de los presos los realizan en las colonias, las pocas mujeres que son condenadas y los enchufados (hijos de gente con dinero) tienen el polémico privilegio de poder cumplir los trabajos en Grausten.

7. Sistema **social**: Existen 3+1 estratos sociales muy marcados en Grausten:

1. Nobleza: se trata de una nobleza decadente, es una época de cierto progreso moral y científico, se empieza a valorar a la gente por lo que hace y no por lo que es, incluso las mismas familias nobles comienzan a darse cuenta y tratan de introducirse en el mundo de los negocios, momento en el que miembros de la burguesía se aprovechan despiadadamente de ellos e incluso los estafan (artesanos, mercaderes, banqueros)

La típica familia noble vive únicamente de las tierras que han heredado y que trabajan otros, de manera que, en una sociedad donde los oficios, la artesanía y una industria emergente (muy joven) comienzan a sostener parte del peso de la economía (cuando hace unas generaciones la sostenía únicamente la agricultura y ganadería), no solo comienzan a no ser tan respetados ni bien vistos por las clases sociales “inferiores”, sino que algunas familias comienzan a sufrir apuros económicos y les cuesta sostener ese nivel de vida y algunos, cada vez más, “simples” comerciantes o empresarios empiezan a amasar mayores fortunas que los nobles. Las familias nobles, obviamente, apoyan a los afáctores que defienden las ideas más inmobiliistas y reaccionarias.

Al fin y al cabo Grausten solo es una ciudad, así que podría inventar cuatro o cinco apellidos que aglutinaran a todas estas familias.

2. Burguesía, mercaderes, comerciantes, artesanos: la clase social intermedia, tiene la sensación de que ésta es su época y comienzan a darse historias tipo “el sueño americano” rollo “Lorren comenzó remendando pantalones y camisas en un cobertizo cochambroso y ahora los señoritos de la ciudad hacen cola para que les haga un traje a medida, tiene una lista de espera tan larga que si le haces un pedido este mes no te lo entrega hasta la próxima primavera, ¡¡imagínate qué cantidades están dispuestos a pagar esos niños de mamá por llevar uno de sus trajes!!.

Resumen = una de las consecuencias del progreso es que los comerciantes les empiezan a comer la tostada a las familias nobles.

3. El pueblo llano: campesinos, sirvientes, soldados y aprendices.
4. Refugiados: Existe un conflicto bélico e otra parte del mundo y parte de la población de la zona atacada no ha tenido más remedio que emprender una hégira al extranjero, para algunos ese destino ha sido Grausten por lo que la ciudad, por compromisos internacionales, se ha visto obligada a organizar un campamento de refugiados a las afueras de la ciudad, de aquí extraeré el contraste de civilizaciones y creencias. Merecen un capítulo aparte por todas las implicaciones que van a tener.

COSAS SOBRE LAS QUE AÚN TENGO QUE PENSAR Y ESCRIBIR:

- Religión: La religión mayoritaria va a ser monoteísta, eso lo tengo claro, seguramente con

algún profeta que luego fue mártir. Como es lógico se permiten otro tipo de creencias minoritarias

- Economía
- Refugiados
- Las colonias
- Grausten no es tan independiente, vive a la sombra de una nación más grande que le permite existir sin ser anexionada porque se da un status quo que conviene a ambas partes.
- ¿Tiene puerto? ¿Y Ejército?
- La guardia de la ciudad