## WORLDBUILDING

## SISTEMA DE MAGIA

### **La ley Sanderson**

**-Primera Ley de la Magia de Sanderson:** La capacidad de un autor para resolver un conflicto con magia es *directamente proporcional* a lo bien que el lector haya comprendido dicha magia.

**-Segunda Ley de la Magia de Sanderson:** Poner limitaciones. Que la magia requiera esfuerzo por parte de quien la usa ya sea mental, físico, etc.

Las limitaciones se desglosan en Restricciones, debilidades y costes.

Restricciones: Aquí entrarían las cosas que, por una u otra razón, no se pueden conseguir con la magia.

Debilidades: Las debilidades no son lo mismo que las restricciones. Son las características de las que los enemigos se pueden aprovechar. Más que cosas que el poder no puede hacer, son aquellas a las que el poder es vulnerable.

Costes: El Anillo Único vuelve a su portador más paranoico y avaricioso con el tiempo. Además, si lo usa para hacerse invisible, las fuerzas del mal podrán sentir su presencia. Este tipo de cosas son lo que yo llamo «costes». Hacer magia, o estar relacionado con ella, tiene un coste. Los costes pueden ser abstractos, como volverte loco por usarla, o más específicos, como que sin especia no se pueda superar la velocidad de la luz en el espacio.

¿Cómo se logra el acceso a la magia? Las dos soluciones más comunes son la magia innata y la magia aprendida, o un híbrido entre ambas.

¿De dónde sale el poder mágico?

¿Con qué frecuencia se puede utilizar la magia? ¿Requiere algún tipo de herramienta especial? ¿Algún estado de ánimo concreto o ingrediente específico?

**-Tercera Ley de Sanderson:** Amplía lo que ya tienes antes de añadir algo nuevo.

¿Cómo hacerlo?

Extrapolar

El trabajo de un escritor al desarrollar la magia es considerar cómo afectan los cambios introducidos a la totalidad del mundo.

extrapolar es hacerte preguntas del tipo: «¿Qué pasaría si…?». ¿Qué pasaría si un mago se convierte al cristianismo? ¿Qué pasaría en las guerras si se pudiera crear comida de la nada gracias a la magia, confiriendo mucha más autonomía a los ejércitos? ¿Qué pasaría con la dinámica de género si la magia provoca demencia en todos los varones que la usan?

**Relacionar**

**relacionar los poderes, las culturas y el trasfondo con la trama** de la historia. Si voy a utilizar varios sistemas de magia —o quiero otorgar varias capacidades a un personaje—, siempre me pregunto cómo podría conectar los poderes para que funciones juntos, en vez de quedar como simples ventajas individuales, como un «mira cuántas cosas guapas puede hacer este personaje».

**Compactar:**

Hace referencia a, en vez de crear cosas nuevas, usar las reglas ya existentes para que los personajes las usen de manera diferente.

**Extras:**

En muchos sistemas de magia existen hechizos prohibidos por ser peligrosos, por su susceptibilidad a ser usados para el mal o porque atentan contra las leyes de la naturaleza. Estas prohibiciones a menudo engloban hechizos muy poderosos o fuentes de poder que nadie debería usar.

**Los atajos:**

Es toda manera de obtener más poder en poco tiempo, con un precio a pagar, o toda clase de objetos que permiten al mago ahorrarse el peaje de un hechizo, saltarse alguna condición de uso o emplear hechizos que se desconoce. **Todo siempre dentro del sistema.**

**El Exploit:**

Consiste en sacarle el máximo partido a tu magia sin salirse de lo que el sistema permite.

**Equilibrio:**

Todo debe estar equilibrado, todo debe estar compensado. No debe existir alguien todopoderoso que no se puede vencer. Todos deben tener su punto débil.

RELIGIONES

PERSONAJES

Personajes mayores son útiles, en plan kya, Lin Beifong…

NARRATIVA