## 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.

PREGUNTAS:

    1- Pregúntate sobre sus orígenes:

        ¿De dónde viene?

        ¿Qué tipo de explicación dan tus personajes?

        ¿Hay una explicación científica?

        ¿Es una explicación religiosa?

        ¿Tus personajes quieren saberlo?

        ¿Están buscando el origen?

        ¿Cuánto tiempo lleva la magia en el mundo?

        ¿Cómo se logra el acceso a la magia?

        ¿De dónde sale el poder mágico?

        ¿Requiere algún tipo de herramienta especial?

        ¿Algún estado de ánimo concreto o ingrediente específico?

        ¿Tiene voluntad propia?

    2- Forma en la que se conoce:

        ¿Cuánto conocen tus personajes acerca de la magia?

        ¿Cuánto puede alguien conocer sobre su funcionamiento?

        ¿Como se siente la gente respecto a ella?

        ¿De que tanto conoce el mundo sobre su existencia?

    3-Pregúntate sobre sus limitaciones:

        ¿Con qué frecuencia se puede utilizar la magia?

        ¿Cuánto poder tienen?

        ¿Alguien puede ganar más magia?

        ¿Se puede perder?

        ¿Se puede matar con magia?

        ¿Solo se puede usar una cierta cantidad por día?

    4- Pregúntate sobre sus leyes:

        Lo más probable es que haya leyes respecto a la magia ¿Cuáles son las tuyas?

        ¿Quién puede usar magia?

        ¿Quién no puede hacerlo?

        ¿Hay algún requisito de edad?

        ¿Algún examen?

        ¿Algún tipo de magia que esté prohibida?

        ¿Cómo se integran estas leyes en tu gobierno?

        ¿Hay un gobierno de magia separado del tradicional?

        ¿O es tan solo un departamento?

        ¿La magia está integrada con otras leyes?

        ¿Quién hace las leyes?

        ¿Quién las hace cumplir?

        ¿Cuáles son los castigos por romperlas?

    5- Pregúntate sobre su población:

        ¿Quién tiene magia?

        ¿Si se nace con ella, como se hereda?

        ¿Es genética?

        ¿Cuántas personas tienen ese gen?

        ¿Se puede aprender?

        ¿Cuántas y cuáles personas pueden aprenderla?

        ¿Cuántas personas saben que la magia existe?

    6- Pregúntate sobre sus rangos y órdenes:

        ¿Cómo se llaman los usuarios de la magia en tu mundo?

        ¿Mago, brujas, hechiceros?

        ¿Alguno de estos nombres tiene una connotación negativa?

        ¿Hay rangos dentro de la magia?

        ¿Hay palabras ofensivas para referirse a los usuarios de la magia?

        ¿Hay títulos especiales, similares a los nobiliarios?

        ¿Hay alguna jerarquía?

        ¿Cómo son tratados?

        ¿Que se piensa de ellos?

        ¿Hay usuarios de magia que se puedan ver entre ellos como iguales?

        ¿Hay niveles diferentes basados en el poder y las habilidades del usuario?

        ¿Usan alguna cosa que demuestre su rango? (piensa en los cinturones en las artes marciales)

    7- Pregúntate sobre sus tipos:

        Hay diferentes tipos de magia, algunos hasta son considerados como ciencia. ¿Cuáles son los que existen en tu mundo? Ejemplos:

        -Adivinación

        -Magia con piedras y cristales

        -Magia con hierbas

        -Alquimia

        -Magia con colores

        -Conjuros

        -Invocaciones

        -Manipulación de elementos

        -Transmutación

        -Transformación

        -Poder mental

        -Lingüística

        -Transportación

        -Proyección astral

        -Magia con velas

        -Magia con astros

        -Nigromancia

    8- Pregúntate sobre su moralidad

        ¿Se permite usar la magia en tu mundo?

        Habrá opiniones diferentes sobre la moralidad y la ética de su uso. ¿Cuál es la postura de los que están a favor?

        ¿Y cuáles la de los que están en contra?

        ¿Qué hay que decir sobre ciertos tipos de magia o sobre cierto tipo de gente usándola?

        ¿Es tabú?

        ¿Inmoral?

        ¿Religioso?

        ¿Un honor?

    9-Pregúntate sobre su enseñanza y aprendizaje:

        Si la magia es ampliamente usada, ¿necesita en algún momento ser enseñada o aprendida?

        Puede que haya algunos autodidactas en tu mundo, pero los sistemas mágicos más organizados requerirán de un sistema educativo. Acá hay algunos ejemplos:

        -Educación pública

        -Educación privada

        -Mentores

        -Conocimiento pasado de generación en generación

        Piensa en los modelos que existen en el mundo y aplícalos.

    10- Pregúntate sobre su actitud:

        ¿Cuál es la actitud general frente a la magia?

        ¿Es bienvenida?

        ¿Temida?

        ¿Respetada?

        ¿Tus personajes pueden hablar sobre ella abiertamente?

        ¿O tienen que susurrarla en secreto?

    11- Pregúntate sobre sus usos:

        ¿Por qué la gente usa magia y para qué se usa? Piensa en:

        -Objetos mágicos:

            ¿Se puede aplicar magia a objetos para darles una connotación mágica?

            ¿Cómo se usan esos objetos?

            ¿Son populares?

            ¿Se pueden comprar o cada uno tiene que hacerlos?

            ¿Son usados para canalizar la magia o la gente puede hacer magia sin ellos?

        -Vida cotidiana:

            ¿Qué tanto afecta la magia la vida de las personas?

            ¿Cuáles son las facilidades que aporta a su usuario?

            ¿Cuáles son los trabajos en los que se desempeña un usuario de la magia?

            ¿Están relacionados con la magia o son comunes y corrientes?

        -Transporte:

            ¿Qué tal carros o carruajes con magia?

            ¿Portales?

            ¿Objetos mágicos especialmente diseñados para ese fin?

            ¿Hay alguna posibilidad de terminar en un lugar equivocado?

            ¿Qué tal volar?

        -Comunicación:

            ¿Quién tiene permitido comunicarse con magia?

            ¿Hay diferentes formas?

            ¿Es más rápido que la tecnología?

            ¿Hay algunas formas más raídas que otras?

            ¿Cuánto poder se necesita para comunicarse?

            ¿Sirven los símbolos?

        -Guerra:

            ¿Se usa la magia para la guerra?

            ¿Los militares tienen acceso a la magia o fuerzas especiales mágicas?

            ¿Cómo cambia la magia las tácticas de batalla?

            ¿Hay armas mágicas?

            ¿Por qué este poder no se ha usado para conquistar el mundo?

RELIGIONES

PERSONAJES

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

NARRATIVA