

A largo de mi vida he leído muchos libros de fantasía épica en los que **la magia era una parte esencial de su estructura**, pero jamás me había dado cuenta, hasta el día que conversando con una amiga mía (Jara), me dijo que una de las características clásicas, y que se repetía siempre en los libros de fantasía, es que **la magia estaba “desapareciendo del mundo”**. Del mundo en el que te zambullías cuando cogías una de estas novelas. Jamás me había dado cuenta o me había parado a pensar en ello. Algo obvio para muchos, pero en lo que no caes.

Los sucesos mágicos tan sólo ocurren en raras ocasiones en estos mundos, y a menudo se mezclan o confunden con los fenómenos naturales. Una de las principales razones para el uso sutil y secreto de la magia, y los sortilegios, es la presencia de otros entes que por lo general son tan poderosos que intentan aglutinar todo el poder que pueden, mientras que otros se tienen que conformar con dominar una pequeña parte de la magia para no exponerse a la ira de este ser. Otras razones pueden ser por las supercherías de pueblos, o gentes, que ven la magia como algo demoníaco y a lo que hay que temer, tan sólo por la ignorancia o el temor a lo desconocido. Incluso a algunos les preocupa alterar el orden de las cosas, y con ello, intervenir en el devenir del mundo. En cualquier caso, la magia siempre aparece de manera sutil, pero con un gran impacto dentro de las historias de fantasía. La magia para mí, siempre había sido un ente que sólo dominaban los grandes magos. Algo que se controlaba de una manera incomprensible tanto en lo terrenal, como en lo espiritual o lo intelectual, pero sin llegar a acotarlo o medirlo.

Para algunos autores, por ejemplo, la magia la divide en dos artes, la esencia y la canalización, en el que cada una se refiere a una fuente de poder distinta que se necesita para realizar un sortilegio.



La esencia utiliza el poder que reside en todo y en todos, tiene su origen en la fuerza que creó el mundo y el orden de las cosas. El que domine este arte contacta con ese poder, lo moldea y lo dirige a sus sortilegios. La mayor parte se refiere a las fuerzas elementales, el fuego, el agua, el viento... Cuanto más material inerte lleve la persona que esté realizando el sortilegio más difícil le resultará manipular la esencia. **Esto da como resultado hechiceros muy poderosos pero físicamente débiles**, que procuran no utilizar demasiado la magia para no agotarse.

En la canalización, se utiliza el poder de los dioses canalizado a través de la persona que realiza el sortilegio. El poder se obtiene directamente de uno o más dioses, aunque ello no requiera “normalmente” la cooperación consciente del dios en cuestión. De esta manera, los sortilegios de este dominio no reflejan necesariamente la naturaleza del dios, siempre y cuando los sortilegios sean relativamente sutiles. Cuando el poder necesario para llevar a cabo la magia necesita de un poder superior, normalmente se necesita el consentimiento del dios mediante una oración o una plegaria, en la que el mago tiene que tener una fe fuerte y un alma pura para poder ejecutar el sortilegio. Normalmente son grandes sacerdotes que dedican toda su vida a la veneración de la deidad de la que toman ese poder.

Para otros autores la magia se centra en magos, que se organizan en casas. Suelen ser seres con dotes extraordinarias que han sido instruidos desde la infancia en artes mágicas, y que pasan la mayor parte de su vida encerrados y aprendiendo incansablemente para poder ampliar sus conocimientos. Son los magos por definición y suelen estar regulados o controlados por una orden que se encarga de regular las actividades mágicas. **Suelen evitar el contacto con la sociedad mundana** y tienen unos prefectos férreos que siguen a rajatabla.

Las casas o linajes mágicos dominan una parte de la magia, que se compone de varios artes o dominios mágicos divididos en dos grupos: La técnica y la forma. Las técnicas se refieren a la acción que se lleva a cabo con el hechizo:

- *Creo* es la técnica que permite al mago crear desde la nada o intensificar las cualidades positivas de algo para hacerlo más perfecto. Esto incluye la curación, ya que los cuerpos sanos son más perfectos que los enfermos o heridos.
- *Intellego* permite al mago percibir y comprender.
- *Muto* permite al mago transformar las características básicas de algo, atribuyéndole en ocasiones capacidades que no le son propias.
- *Perdo* permite al mago destruir, deteriorar o envejecer algo, haciéndolo más imperfecto.
- *Rego* permite al mago controlar o manipular algo sin afectar a sus características básicas.

Las formas se refieren a la materia sobre la que recae la acción:

- *Animal* se emplea para los animales.
- *Auram* se usa para todo lo que tenga que ver con el aire, incluyendo el relámpago.
- *Aquam* se emplea tanto para el agua como para cualquier otro líquido.
- *Corpus* (o *Corporem*) se emplea para el cuerpo humano.
- *Herbam* se usa para las plantas y los hongos, así como para sus derivados: algodón, madera, harina, etc.
- *Ignem* se utiliza para el fuego y sus efectos básicos como la luz y el calor.

- *Imaginem* se refiere a las imágenes, sonidos y otros sentidos.
- *Mentem* tiene que ver con la inteligencia y la mente, ya se trate de humanos o fantasmas.
- *Terram* se emplea para la tierra y los minerales, o cualquier otro sólido no viviente.
- *Vim* está relacionado con la magia pura. Muchos hechizos para controlar demonios y otros seres sobrenaturales también pertenecen a esta forma, ya que estos seres suelen tener una dimensión mágica.

Todo esto no son más formas de entender la magia cuando se pretende leer un libro de fantasía. La magia siempre suele ser un ente difuso y a veces incomprensible, que si se le intenta dar un valor y una explicación, puede abrir la imaginación y comprenderla, al fin, dentro de los libros de fantasía.

Sergio García