



EL JUEGO DE LOS SECRETOS

«No puedes amordazar una tempestad con una telaraña...»

- Ragnar Redbeard, *El Poder es la Razón*

—Dime —susurro mientras grita.

Oh, no es un grito fuerte. No hace ruido en absoluto. Encerré el sonido en su cabeza y le encajé la mandíbula para que no pudiera hacer ruido. Aun así, puedo oírlo. En su cabeza. Hermoso eco. Espero que duela.

¿Espero? Diablos, sé que duele. Me aseguré de ello, y él también.

El torturador de los Psicops se sienta rígido en su silla de oficina. Su mirada fija en el infierno que creó para sí mismo mientras lo infligía sobre otros. No puede moverse, no puede hablar, no puede hacer nada salvo sentarse ahí hasta que yo le libere con la muerte. El tiempo, dentro de su piel, ha quedado suspendido. Sólo es un momento largo y congelado para su cuerpo, y una pesadilla larga e interminable para su mente. Es lo menos que puedo hacer por él, y mucho mejor de lo que él habría hecho por mí si hubiera tenido la oportunidad.

Realmente no puede decirme nada. No lo necesita; lo sé todo. No necesitas desnudar una mente hasta sus componentes básicos para descubrir qué hay en su interior. Sólo necesitas saber qué estás haciendo. Y yo lo sé.

¿La parte del «dime»? Supongo que sólo estaba siendo cruel.

La justicia puede ser así a veces.

Se ha ganado algo de justicia dura, este violador de psíquicos. Se merece que lo rompan, porque romper gente es lo que hace. Así que ahora le estoy ayudando a sentir lo que él ha hecho sentir a tantas otras personas. Realmente es lo menos que puedo hacer.

Nunca subestiméis a una adorable *hippie* resentida, chicos. Nunca sabes lo que puede hacer cuando pone el alma en ello.

El tipo de la silla no cree en el infierno. Ni en dioses o el Juicio o nada que no sea el brillo de la tecnología y la rectitud de su propio propósito.

Aunque ahora creará en el infierno. Porque lo he abierto en su interior y he dejado que sienta sus llamas.

Descubrir secretos era su juego. También es el mío y acabo de ganar. En una vida distinta, yo estaría en su silla. Renunciando a mis secretos. No al revés.

Pero aquí estamos. Y, como reza el dicho, es justo pagar con la misma moneda.

Hace frío aquí abajo. No sólo temperatura física, sino en cada elemento que siento, en todas direcciones, tan lejos como puedo sentir. Los muros, suelos y techos repelen cada clase de sonda que intento mandar. Mis sentidos resbalan como agua en una sartén de teflón. Podría haber muerto en un sitio como éste hace mucho. Lo habría hecho, si no hubiera sido por John.

Así que esto es por ti, John. Un regalo en agradecimiento por salvarme, cortesía de uno de los hombres que te hizo lo que eres.

Los ojos del torturador se anegan de lágrimas sin derramar. Pobrecito. Creo que es suficiente. Y realmente es hora de que me vaya. Mi trabajo aquí está hecho. Hay más secretos por descubrir. Más juegos en los que pagar con la misma moneda.

Mis labios rozan su frente, un débil beso sarcástico.

—Buenas noches, cabrón —susurro.

Chasqueo los dedos y su vida acaba.

Introducción: El Anexo del Mago

«Todo lo que piensas es realidad.»

- Prince, discurso de aceptación de los Webby Awards de 2006.

El fantasma del anciano vive en las ruinas. Puedo sentir su irascible presencia cuando entro en la habitación. Su olor permea cada rincón, como suele pasar cuando algo vivo lleva largas horas en un mismo sitio, pero es más que eso. Cuando cierro los ojos puedo oír el timbre de su voz, incluso aunque nunca nos hayamos encontrado.

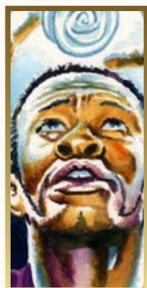
Un curioso y fuerte aroma a ozono, como si acabara de caer un rayo, se cierne sobre estos escombros empapados por la lluvia.

Los ecos de la punta de sus dedos resuenan a lo largo de libros saturados, su preciosa escritura se ha convertido en pulpa decorativa. Una funesta presencia se erige tras de mí, como si el regente de este condenado hogar estuviese a mi espalda. Hace chillar a cada uno de mis sentidos místicos.

Aunque largo tiempo muerto, el Archimaestro Porthos permanece aquí.

Me pregunto qué otros rastros podría encontrar...

Un tesoro personal



Bienvenido al anexo, el almacén de secretos que se escaparon de los mastodónticos confines de **Mago 20° Aniversario** y encontraron su hueco entre estas cubiertas. Ni siquiera en los proyectos de ese tamaño y envergadura hay sitio para todo, y aunque el libro en tus manos no es exactamente «todo» (¿cómo podría serlo?), está lleno de reglas ampliadas, Rasgos opcionales, pautas para Narradores, fuentes de inspiración sugeridas y una ampliación de la reglas de foco

de **Mago 20**, e incluso más.

Cuando estábamos compilando **Mago 20**, queríamos hacer que ese libro fuera un tomo definitivo y «centralizado» para la

encarnación del siglo XXI de **Mago**. Pronto resultó obvio que ningún libro, independientemente de su tamaño, podría contener todas las diversas chucherías que queríamos incluir. En torno a la mitad del proceso de escritura, el desarrollador de la línea y su autor principal (ése soy yo) comenzó a dejar a un lado secciones a medio escribir y reglas menos esenciales para incluirlas en un segundo libro con el título provisional de **El Anexo del Mago**. Como muchos títulos provisionales, pronto cambió a su nombre definitivo, y ese “anexo” se convirtió en la colección de saber mágico que estás leyendo ahora mismo.

Durante el desarrollo, la edición y la maquetación de **Mago 20**, comencé a recortar el libro aún más. A partir de un borrador pre-edición de unas 650 000 palabras, en torno a



medio millón fueron finalmente estrujadas entre las cubiertas de **Mago 20** por el gran Mike Chaney, su laborioso director artístico y diseñador gráfico. El resto del material pasó a ser expandido, revisado y recopilado en **¿Cómo HACES Eso?**, este libro y **Dioses y Monstruos** (actualmente en proceso). Aun así, la mayoría del material recortado puede encontrarse aquí, en este **El Libro de los Secretos**.

¿Qué clase de chucherías tenemos para ti? Veamos...

- **Capítulo Uno: Rasgos Heroicos** recoge la recopilación definitiva de nuevos Arquetipos de personaje, Habilidades secundarias y Méritos y Defectos. En muchos casos, estos Rasgos, especialmente los Méritos y Defectos, se han actualizado y revisado para ser consistentes con el sistema de reglas de la **Edición 20º Aniversario**. Por supuesto, también hay gran cantidad de material nuevo. Un montón.
- **Capítulo Dos: Reglas Expandidas** cuenta con una serie de reglas opcionales para cosas como combate, Resonancia, computadoras, Maravillas, etc.
- **Capítulo Tres: Asuntos de Foco** introduce una selección de nuevos paradigmas, prácticas e instrumentos, además

de **Ejemplos de juego** y preguntas frecuentes centradas en el foco que abordan las reglas de foco de **Mago 20**.

- **Capítulo Cuatro: Justicia e Influencia** echa un vistazo a los crímenes, castigos y áreas de influencia entre las Masas para las Tradiciones, la Tecnoocracia, la Alianza Dispar y los Nefandos. Para los Locos Merodeadores, que realmente no poseen este tipo de sistemas sociales de forma coherente, se examinan diversos tipos de Merodeador y la extraña forma en la que funcionan en un mundo que está demasiado loco para la mayoría de nosotros, pero no lo suficiente para ellos.
- **Capítulo Cinco: Por hablar de todo un poco** cierra este libro con unas **Preguntas frecuentes de M20**, sugerencias para el Narrador de historias de **Mago** según el género, diversos ensayos que clarifican y exponen los temas tratados en **Mago 20** y una serie de **Recursos recomendados** que inspiran y dan forma a **Mago 20** en particular y a todo **Mago: La Ascensión** en conjunto.

Así que, de nuevo, bienvenido al anexo. Estoy seguro de que encontrarás algo de tu interés aquí.

¡Disfruta!