

Introducción: Orgullo, Poder, Paradoja

*Sin duda, Dios ha dejado sueltos a sus leones
y ríe al oírlos rugir a lo lejos.*
– Charles Leland, *Aradia: El evangelio de las brujas*

El Arte del Cambio

La Magia está viva.

El Arte del Cambio nunca se fue. Aunque la época de los hechiceros se perdió en la mitología, la Magia conserva un papel energético en el mundo que conocemos.

¿No crees que sea así? Mira a tu alrededor. Volamos sobre los océanos y miramos a través del tiempo. La distancia entre Dallas y Tokyo cabe en tu bolsillo. Puedes crear mundos enteros a partir de números en una pantalla o visitar África sin abandonar tu silla. Si *eso* no es Mágico, entonces ¿qué lo es?

La Magia no son brujas sobre sus escobas o demonios conjurados en la noche. *Puede* serlo, pero no se limita a eso. La Magia es la fuerza de la posibilidad... y ahora, quizás más que nunca antes, parece que todo pudiera ser posible.

Y aun así nos dicen que el tiempo de los milagros ha pasado. Vivimos el Fin de los Tiempos, una desesperante monotonía donde las novedades son poco más que un anuncio emergente. Nos hemos enzarzado unos contra otros en un juego de cartas encadenadas en pos de metas triviales. Lo mejor a lo que podemos aspirar, nos dicen, es una casa grande, una cama caliente y un montón de dinero en el banco. Así que mejor siéntate, cállate, ten tu televisor y un Big Mac y piensa que ya lo has logrado.

Y una mierda.

Despierta.

Tu futuro está en juego.

Hay una guerra a tu alrededor, y la propia Realidad está en juego.

En las sombras de neón de un mundo enamorado de la tecnología hay agentes del cambio que luchan para forjar tu futuro. Algunos parecen refugiados de Hogwarts o clones de Terminator. Algunos lanzan fuego o invocan tormentas. La mayoría se parecen a ti o a mí, pero las apariencias pueden ser engañosas. Puedes llamarlos místicos. Puedes llamarlos magos. Puedes llamarlos Tecnócratas o Locos, pero no creas que no están ahí.

Porque hay una guerra en marcha y ahora eres parte de ella.

Bienvenido al mundo de **Mago**.

Donde el Pasado y el Futuro se convierten en el Ahora.

Una epopeya íntima

Hace veinte años, llegó un juego que cambió la manera de jugar. Era grande, épico y confuso de narices. Desafiaba a la gente a abrir la mente, a no limitarse a lanzar bolas de fuego sino a pensar en *cómo* y *por qué* hacemos lo que hacemos. A menudo considerado el “juego para jugadores que piensan”, **Mago: La Ascensión** lo trastocó todo (incluido a sí mismo) mientras desafiaba a la gente a marcar la diferencia en su mundo.

Y ahora, más que nunca, el desafío permanece.

Contra el épico tapiz de la Guerra de la Ascensión, **Mago** presenta a arquitectos de la realidad enzarzados en una batalla para determinar qué futuro prevalecerá. Pero dentro de este alcance, en ocasiones cósmico, **Mago** formula una pregunta íntima: *Si tuvieras el poder de un dios, ¿qué harías con él? ¿Y qué haría ÉL CONTIGO?*

Independientemente de que seas un viejo fan de **Mago** o un nuevo converso, esta pregunta es el centro del juego. Todo mago, desde una bruja Verbena a un Hombre de Negro, es un agente del cambio, un héroe dinámico en un mundo enloquecido. Y aunque este mundo está abarrotado de horrores cósmicos y de tiroteos por las calles, el mayor enemigo al que te enfrentas es la desesperación.

Ser un mago quiere decir que tienes opciones. La esperanza nunca se pierde del todo. Si eres lo bastante inteligente, lo

bastante arrojado y lo bastante imaginativo como para cambiar tus circunstancias, *puedes* hacerlo. Este poder tiene un alto precio, pero en última instancia vale la pena.

Mago te invita a jugar a los dados con el cosmos. A dar forma a las Fuerzas, a la Vida y al Tiempo. Y ahora, en esta edición conmemorativa, tienes más opciones que nunca antes.

Ahora, como entonces, en **Mago** la Magia *importa...* al igual que tú.

¿Qué es un mago?



Simple y llanamente, un mago es alguien con el poder de reformar la realidad mediante su fuerza de voluntad. Despertados a su potencial, tales personas creen con tal fuerza en lo que hacen que literalmente cambian su mundo. Este poder, sin embargo, conlleva un orgullo, un fanatismo y una corrupción abrumadores. Ese mismo poder de las creencias a menudo enfrenta a unos magos contra otros, contra su entorno y también contra sí mismos. Su voluntad de poder se convierte en poder para destruir.

En teoría, los magos se afanan hacia una elevada meta: la *Ascensión*. El problema reside en que no están de acuerdo en qué es la Ascensión. ¿Debería ser trascendencia personal o paz universal? ¿Se parece al paraíso o combate el Infierno? ¿Es la Magia un don de algún dios o procede del interior? ¿Será la magia, la fe o la ciencia lo que hará del mundo un lugar mejor? Todos tienen respuestas, pero ninguno conoce la verdad. Y así, al igual que sucede con los credos religiosos o las facciones políticas, los magos luchan por sus ideales. Con sus buenas intenciones encaminan el mundo hacia el abismo.

¿Quiénes son los malos? ¿Quiénes son los buenos? Aunque la *Tecnocracia* (una enorme facción de tecnomagos implacables) se haya quedado con el estereotipo de “sombrosos negros y gafas de espejo”, todos los magos son monstruos heroicos. Unos tienen más sangre en sus manos que otros, pero todos y cada uno de ellos portan las semillas de la corrupción. Mediante su Guerra de la Ascensión se han impuesto su voluntad unos a otros durante más o menos mil años... y, como consecuencia, el mundo ha sufrido. Esta paradoja de terribles acciones en nombre de elevados ideales es el precio del orgullo y el poder.

¿Una Guerra de la Ascensión?

En el corazón de **Mago** hay un amargo conflicto. Esa Guerra de la Ascensión proporcionó un marco para las ediciones anteriores del juego. Cuatro facciones (las Tradiciones, la Tecnocracia, los Merodeadores y los Nefandos) desgarraron su mundo en nombre de sus ideales. Aunque la Tecnocracia parecía llevar la voz cantante... e incluso en **Mago: Edición Revisada** pareció ganar, la guerra dista de haber acabado. La Guerra de la Ascensión, en el fondo, no guarda relación con si la Magia es cosa de hechiceros o de platós de TV, sino con un grupo de visionarios tan dedicados

a su Verdad que harán cualquier cosa para que se cumpla... y que, en el proceso, han generado un catastrófico desastre.

Aun así, ¿quiénes son esas facciones?

- Las **Tradiciones**, cuya devoción por las maravillas místicas va de la ciencia extraña a los rituales sangrientos.
- La **Tecnocracia**, dedicada a un mundo ordenado que esté bajo su control.
- Los **Nefandos**, para quienes la luz y la esperanza son la hipocresía definitiva.
- Y los **Merodeadores**, quienes ven el caos como la Verdad absoluta.

Fuera de estas facciones, otros magos dan forma a su propio camino. Estos **Dispares** rechazan unirse a un bando y en su lugar trabajan en pos del poder personal o el bienestar de quienes les son próximos.

¿Todos los magos luchan en la Guerra de la Ascensión? No... pero muchos lo hacen, e incluso quienes evitan la propia Guerra sufren sus consecuencias. El conflicto da forma al mundo tal y como lo conocen los magos. La propia realidad es tanto el premio como el campo de batalla.

Como mago, pues, tu desafío es reclamar un destino en este mundo. Puedes ser un ciborg, un hechicero, un chamán callejero o un científico *steampunk*, el papel que escojas depende de ti. Lo importante es qué haces con él... y en qué te convierte éste a ti. Aunque haya grandes facciones enzarzadas en una batalla por la realidad, un mago es, por su propia naturaleza, un factor de cambio.

El campo de batalla definitivo está en el *interior*.

Tu mundo, tu elección

Mago: La Ascensión tiene una metatrama épica con cambios drásticos entre sus ediciones previas. Esta **Edición 20º Aniversario** presenta elementos de todas ellas, junto con algunos más.

¿Tienes que atarte a esta metatrama? No.

Un mago no tiene por qué luchar en la Guerra de la Ascensión. No tiene por qué visitar jamás reinos extraterrenales. No tiene por qué oír siquiera la palabra “Tecnocracia”. A pesar de la extensión de su mito, **Mago** no trata de luchar contra la



Iteración X en las ruinas de Doissetep. Trata de salvar tu mundo, como quiera que sea para ti la apariencia de éste.

Horror y esperanza en un Mundo de Tinieblas

Una crónica de **Mago: la Ascensión** presenta historias de heroísmo y atrocidad. En este Mundo de Tinieblas la esperanza es escasa. Las noches parecen más oscuras y más siniestras que las nuestras. Los gritos y los disparos resuenan por las calles. Las catedrales góticas se alzan junto a Babilonias de neón hechas de cristal y acero. Los clubes nocturnos retumban con *techno* atronador mientras las almas desesperadas buscan solaz u olvido. Las guerras de la droga y la violencia religiosa derraman sangre con una terrible frecuencia. Monstruos legendarios cazan a sus presas, incluso aunque tales cosas sean supuestamente “imposibles”. La gente se agazapa frente a televisores y computadoras, viendo los sucesos desde una anestesiada distancia. Las iglesias acogen congregaciones de fanáticos que ruegan por una salvación divina, pero tal salvación se percibe como muy lejana. Todo parece *posible* en este mundo, pero lo más posible es que todo sea una *mierda*.

Esta ambientación planea sobre algún punto entre la decadencia de fin de una era de los noventa y la desesperada furia de nuestro nuevo milenio; puede ser tan moderna o arcaica como quieras que sea. Sus habitantes pueden poseer iPhones

o gorronear *crack* en vecindarios agostados. Quizás hagan ambas cosas. Este Mundo de Tinieblas es a la vez inmediato y atemporal, una sátira oscura de nuestros tiempos.

Como otros juegos de **Mundo de Tinieblas**, **Mago** tiene temas y atmósferas predominantes:

Tema: Esperanza y transformación

Por encima de todas las cosas, **Mago** trata sobre que te importen las cosas. Mientras que los demás están desesperados o se contentan con aceptar lo que les toca, los magos cambian la situación. Están en desacuerdo, a menudo con violencia, sobre cómo debería ser ésta, pero la apatía no les es propia. El Despertar no les *deja* quedarse quietos y aceptar el mundo tal cual es.

Los magos son el poder encarnado. Si *desean* algo, *sucede*. Este poder se les puede subir a la cabeza, corromperlos, derruir todo cuanto aman... pero está *ahí*. El tema principal de **Mago**, pues, es la *esperanza*. Las cosas pueden ponerse mal, incluso trágicas, pero la posibilidad del cambio nunca desaparece del todo.

Este elemento de *transformación* se convierte en un tema secundario para **Mago**. Nada está grabado en piedra. Todo cambia. Las llamadas tradiciones del arte místico se transforman, bajo presión, en nuevas encarnaciones de sí mismas. La Estasis, en **Mago**, es un enemigo, e incluso la presuntamente estática Tecnocracia es mucho más dinámica de lo que cualquiera fuera de ese grupo creería. Especialmente en el siglo XXI **Mago**

Zonas de realidad

En nuestro mundo de comida rápida y platós de televisión es fácil pensar que todo el mundo cree en algo determinado. El hecho, sin embargo, es que esto no es *verdad*. El mundo es un lugar amplio y cualquiera que quiera controlar un sistema de creencias global debe tenerlo *todo* en cuenta.

En la edición original de **Mago**, y en la **Revisada**, se dijeron muchas cosas sobre que la Tecnocracia controla la Realidad global debido a que nadie cree en la magia y todo el mundo cree en la ciencia. Esa idea tan cosmopolita, sin embargo, guarda poca relación con el mundo real.

Más allá del vasto número de personas que vive en áreas con escaso suministro eléctrico, cobertura telefónica o agua corriente (no digamos ya televisión o Internet), existe también el asunto de las creencias religiosas. Oriente Medio, por ejemplo, sigue siendo un punto crítico para la humanidad debido a que un buen número de gente de tres religiones distintas cree que su dios se lo ha entregado... y están dispuestos a acabar con la vida en la Tierra para demostrarlo. Existen regiones enteras que podrían ser llamadas *culturas mágicas* donde el misticismo es una parte fundamental del día a día. E incluso a lo largo del mundo industrializado los fundamentalistas religiosos atacan las bases de la ciencia y la educación mientras los metafísicos de la Nueva era, los teóricos de la conspiración y los seguidores de espiritualidades basadas en la tierra (quienes a menudo pertenecen a esos otros grupos) consideran la ciencia y la tecnología como enemigos, no como la verdad.

¿Es esto una victoria de la Tecnocracia? Ni de cerca.

La idea de un único *paradigma* o sistema de creencias global está muy lejos de la realidad tal y como la conocemos. En el Mundo de Tinieblas, donde las fuerzas de la fe y del mundo sobrenatural son fuertes, está aún más alejada de la realidad. La Tecnocracia puede haber declarado la victoria y los místicos de un mundo industrializado pueden incluso creerlo. Sin embargo, la verdad es que la Realidad con mayúscula aún está ahí para quien pueda tomarla.

Y así, **Mago 20** continúa la idea de geografía Mágica e influencia facilitada en **Mago 2ª Edición** y **La Cruzada**. En algunas zonas, la tecnología es la fuerza dominante; en otras, la religión y la tradición llevan la voz cantante. De este modo, **Mago** sigue siendo un mundo cambiante. Y también de este modo se parece mucho al nuestro.

Aun así, los Narradores que prefieran la metatrama con la victoria de la Tecnocracia pueden ignorar esas zonas y considerar que toda la Tierra se rige por un único Consenso.

Para más detalles sobre las zonas de realidad, ver el **Capítulo Diez**.

versa sobre el cambio. Después de todo, quienes no pueden enfrentarse al futuro están condenados a desaparecer.

Atmósfera: Desafío y reflejo

La vida es una mierda... así que ¡ARRÉGLALA! Este *desafío* forma otra atmósfera dominante en **Mago**. Tanto si estás interpretando a un desesperado chico callejero, un ejecutivo Iluminado, un héroe del kung-fu o un elegante hechicero, tu mundo se esfuerza en joderte bien jodido. Cultos rivales, espíritus hambrientos, bandas callejeras y el cambio climático, todos ellos amenazan tus ideales. En **Mago** tienes el poder para contraatacar.

Dicho esto, ten *cuidado*. Al contraatacar podrías convertirte en parte del problema que intentas solucionar. El poder es complicado: cuanto más tienes, más probable es que éste te corrompa. Como resultado, **Mago** a menudo se convierte en

un salón de espejos simbólico que le devuelve a la gente y a las cosas un reflejo de sí mismas, a menudo de forma distorsionada o exagerada. Tal *reflejo* impregna la atmósfera de **Mago**: los Tecnócratas reflejan a las Tradiciones, los Nefandos reflejan a sus rivales, la locura devuelve la sabiduría espejada sobre sí misma, y los magos reflejan el mundo a su alrededor. Y este mundo, a su vez, refleja sus propios actos. Los magos, pese a ser humanos, también son monstruos... y las raíces latinas de "monstruo" significan *advertencia, enseñar y augurio*.

Más allá del obvio desafío de los enemigos externos, **Mago** también presenta la lucha interna entre el poder y su abuso. Existe una línea, después de todo, entre enfrentarse a la máquina y convertirse en *parte* de esa máquina. Así pues, ¿estás condenado a ser el nuevo jefe, igual que el antiguo jefe, o puedes dar forma a un mañana mejor a partir de los despojos de hoy?

Las distintas ediciones de Mago



Desde su aparición en 1993, **Mago: La Ascensión** ha pasado por muchas transformaciones:

- **Mago 1ª Edición** (el libro de tapa blanda de 1993) es un sándwich club de realidad en cuatro tonos. Las facciones cósmicas resuelven las cosas a puñetazos en un reino de rareza metafísica. Los primeros días de **Mago** se centran en superpoderes arcanos, aunque

terminaría por desarrollar un sentido de la historia y un ámbito personal. La Tecnocracia es una entidad malvada y desalmada dedicada a doblegar toda la Creación a su voluntad, con intrépidas pero desorganizadas Tradiciones atrapadas entre el Dinamismo, la Estatus y la Entropía.

- **Mago 2ª Edición** (el libro de tapa dura de 1995) invita a los jugadores a "¡unirse a la batalla por la realidad!".

Estrechando el alcance épico a favor de perspectivas más intimistas, esta edición alterna entre historias de supervivencia callejera y metatramas extraterrenas. Cada facción tiene un punto de vista válido, convirtiéndose la Tecnocracia en una oposición implacable, aunque sincera, a la visión de los místicos.

- **Mago: La Cruzada** (1998) establece el inicio de la Guerra de la Ascensión en el siglo xv. **La Cruzada**, al presentar las Tradiciones y la proto-Tecnocrática Orden de la Razón, favorece la alta fantasía y las intrigas cortesanas.
- **Mago Edición Revisada** (1999) presenta un melancólico sentimiento de supervivencia. La Tecnocracia ha triunfado, los místicos han sido masacrados y los magos de las Tradiciones que han sobrevivido se mueven por un mundo implacable que prefiere la apatía a la imaginación.
- **Mago Edad Oscura** (2002) se centra en el medioevo europeo, mucho antes de que empezara la Guerra de la Ascensión. Aunque el elemento de improvisación sigue presente en la magia, la realidad de la ambientación está firmemente arraigada en las creencias de la Europa de esa época.
- Tanto **Ars Magica** (1989) como **Mago: El Despertar** (2004) son primos lejanos de **Mago: La Ascensión**, pero son juegos independientes por derecho propio. Algunos elementos de la ambientación de *Ars Magica* se incorporaron a la *Ascensión*, pero esos vínculos se cortaron muy pronto.
- **Mago Edición 20º Aniversario** abarca las cinco líneas clásicas de la Ascensión, y prefiere dar un aire inclusivo a tener preferencia por una edición determinada. Los grupos individuales pueden emplear sus elementos favoritos y desechar los que no les gusten, un diseño de *sandbox* que permanece fiel al ideal de **Mago: La realidad es aquello en lo que la conviertes**.

Destinos futuros

A lo largo de este libro encontrarás referencias a lugares, personajes y sucesos que tuvieron impacto en la historia de trasfondo de **Mago**, especialmente a lo largo de los noventa y en el nuevo milenio. Muchos de estos elementos han sido agrupados en *recuadros de destino futuro*.

Pero ¿qué quiere decir destino futuro? Quiere decir que tienes tres opciones con respecto a tu crónica:

- **Estas cosas sucederán:** Los dioses han hablado. La historia está fijada. En el reino de la historia oficial lo que se describe en estos recuadros o bien *ha* sucedido o bien *sucederá* tal como se describe.
- **Estas cosas podrían suceder:** Puedes escoger entre ellas o quizás cambiar la historia. El Narrador decide qué ha

sucedido *ya*, qué no lo ha hecho *aún* y qué no lo hará *nunca*. Los elementos descritos tienen un impacto en el mundo, pero tú decides cuándo y cuánto impacto tienen.

- **Estas cosas pueden no suceder nunca:** Nada está fijado. Todo depende de ti. La gente o los sucesos en esos recuadros podrían ser importantes, podrían suceder de forma muy distinta o podrían no suceder en absoluto. Usa, cambia o ignóralos según creas conveniente.

Los destinos futuros dejan sucesos como la Tormenta de Avatares o la Guerra del Horizonte a discreción de cada Narrador. De este modo, tu grupo no se ve atado a una cronología oficial. Puedes usar Magia de Tiempo para percibir destinos futuros inminentes y entonces cambiar el curso de la historia, conocer figuras importantes y guiar los sucesos en una dirección diferente, o simplemente ignorar por completo la metatrama y dirigir tu historia según tus términos. Los *jugadores* pueden desconocer qué curso de acción ha elegido su Narrador, pero ese Narrador *toma* esa decisión. Al fin y al cabo, la realidad está para tomarla... lo que, para **Mago**, es como deberían ser las cosas.

Cómo usar este libro

Para comodidad de todos, y para una mayor claridad, este monumental libro se ha dividido en tres secciones:

Libro I: Despierta

La sección inicial, una visión general del mundo de los magos, contiene:

- **Capítulo Uno: La Senda del Mago**, en el que los arcanos mayores describen el viaje desde el Despertar a la resolución.
- **Capítulo Dos: Magia: El Arte de la Realidad**, que explora los contornos, las formas y las herramientas de la Magia.
- **Capítulo Tres: El Mundo de las Sombras**, que revela el mundo de un mago corriente.
- **Capítulo Cuatro: Los Mundos más Allá**, que ofrece una visita guiada por los Otros Mundos metafísicos.

Libro II. Cree

Metiéndonos en el meollo del asunto, la segunda sección presenta:

- **Capítulo Cinco: Guerreros de la Ascensión**, el cual trata de las distintas facciones y metatramas de la Guerra de la Ascensión.
- **Capítulo Seis: Crear al Personaje**, que revela los estados y Rasgos implicados en la creación de personajes.
- **Capítulo Siete: Contar la Historia**, en el que los Narradores de **Mago** obtienen consejos prácticos para poner en escena sus epopeyas intimistas.

Libro III. Asciede

Las reglas del juego se pueden encontrar en la última sección, divididas entre:

- **Capítulo Ocho: El Libro de las Reglas**, que abarca los sistemas básicos de los juegos Narrativos.
- **Capítulo Nueve: Sistemas Dramáticos**, que explora las reglas aplicadas a circunstancias específicas.
- **Capítulo Diez: El Libro de la Magia**, donde el Arte del Cambio recibe un trato detallado.
- **Apéndice I: Aliados y Antagonistas** presenta una amplia variedad de plantillas de personajes y antagonistas.
- **Apéndice II: Miscelánea** incluye Méritos y Defectos, Ventajas, trastornos y un puñado de Maravillas para realzar tu crónica de **Mago**.
- Finalmente, el **Epílogo** del libro concluye con una recopilación de testimonios sobre el legado perdurable de **Mago**.

Sí, es un mundo extenso... pero no uno que sea mayor que tu imaginación.

Un *sandbox* lleno de potencial

El libro en tus manos es terriblemente grande. ¿Necesitas sabértelo entero, de principio a fin? No.

Piensa en **Mago Edición 20º Aniversario** como un *sandbox* lleno de posibilidades para los juegos que elijas dirigir. Estos juegos, o *crónicas*, son tus creaciones personales. ¿Quieres desafiar a la Realidad a una partida de ajedrez interdimensional? Puedes. ¿Prefieres centrarte en una enmarañada red de amor disfuncional? También puedes hacerlo. Tus héroes podrían ayudar a librar una nueva Guerra de la Ascensión o encargarse de sus asuntos en un mundo enloquecido. Este libro es una caja de herramientas que abarca 22 años de **Mago: La Ascensión**. No tienes por qué usar todas las opciones que incluye... pero si quieres hacerlo, *cuando* quieras hacerlo, aquí las tienes. Así que haz lo que Quieras en tu propia crónica. Este libro puede enseñarte cómo.