

LARGA DIVISIÓN

«Verdadero, sin falsedad, cierto y muy verdadero: lo que está abajo es como lo que está arriba, y lo que está arriba es como lo que está abajo para realizar el milagro de la Cosa Única.»

— Hermes Trismegisto, del Papiro de Leiden

Estoy aquí, allá y en todas partes.

Mis alas se desdibujan en el aire húmedo, mi corazón bombea disparado bajo pequeños huesos huecos. El néctar se desliza a través de mi boca succionante y, aunque no puedo saborearlo, puedo decir que es bueno.

Mis raíces obtienen sustento infinito del suelo fértil, lento como los glaciares, una sinfonía atemporal de resistencia arbórea. Tejido a través del suelo, abriéndose paso entre las piedras, bebiendo la vitalidad de la tierra.

Mis piernas se abren camino a través de la corteza, ocho apéndices afilados con pelos inquisitivos. La tela se reproduce detrás de mí y la resplandeciente trampa aún no construida se despliega en mi mente, una fuente pegajosa de comida en apuros.

Soy el Sol. Soy el aire. Soy la memoria de una canción dividida en infinidades de ser, tiempo y espacio.

No cambiaría este sentimiento por el mundo.

Respirando más profundamente, alejamos nuestra conciencia de la multitud y la colocamos de nuevo en mi pequeño marco humano. El Sol calienta mis hombros. La hierba me hace cosquillas en la piel. Las alas del colibrí baten como una interminable serie de cartas barajadas por una máquina incansable. La araña desaparece contra la corteza del árbol a medida que mi perspectiva se estabiliza de nuevo en su finita visión humana. "Nosotros" se vuelve "Yo". *Todo se vuelve Yo.*

Abro los ojos y libero el aire en mi interior. Siento cómo la respiración se desenreda mientras me hundo en mí mismo.

Soy infinito. Contengo multitudes.

Como todos hacemos.

Maldición...

Si sólo todos pudieran ver lo que veo. Sentir lo que siento. Tregar el milagro y saborear su vida.

Si, nena. Buena suerte con ello.

Trato de no suspirar de frustración, pero pierdo esa guerra particular.

Guerra. ¿Por qué siempre se trata de guerra? ¿Por qué el verbo definitorio de la existencia humana debe reducirse al conflicto eterno? Quiero decir, no es que la naturaleza misma no esté eternamente en conflicto, pero esto trata de equilibrio, flujo y vida. Las moscas no buscan arañas para luchar. Los árboles no matan para que la tierra pueda vivir. No soy tan ingenuo como para pensar que la naturaleza existe en perfecta armonía consigo misma, pero ¿qué pasa con la condición humana (Despertada o no) que nos impulsa a luchar por todo y a ver todo como una lucha?

Desearía permitirme el lujo de las respuestas, pero los lujos son escasos.

NOMBRE: CAESARA JOHNSON WHITE,

ALIAS JONATHAN EDGAR WHITE,

ALIAS WHITE JOHNNY,

ALIAS JOHNNY CÉSAR

FDN: 6/25/1992

ED: 23.46

AL: 176.829

PE: 97.7272727273

PRECAUCIÓN - COC

COC: Capturar o Cancelar.

El EDAV arroja una lista de capacidades y afiliaciones. Planeo mis ataques en consecuencia. El corpulento “César” adopta una postura familiar para cualquiera que pelee con cuchillos.

Estoy bastante familiarizado con los cuchillos. Y con las peleas.

La lucha con cuchillos puede ser la forma de combate más brutal conocida por el hombre. Un luchador debe estar dispuesto a lidiar con los traumas físicos y psicológicos que conlleva el asesinato cuerpo a cuerpo: el hueso, la carne, el chorro de líquidos, el olor a sangre y heces. Y el ruido que hace un animal herido muy de cerca. El Sr. Johnny White está bien familiarizado con esas sensaciones. No necesito el EDAV para decirme que los disfruta.

No me molesto en perder el tiempo con formas de vida inferiores.

Podría terminar esta confrontación con una mirada. Podría haberla evitado por completo. Pero Johnny White, este “César”, es el tipo de hombre que disfruto matando. No me honra el darme cuenta de que todavía lo disfruto, pero dejé de engañarme sobre mí mismo hace mucho. No disfruto con el asesinato. Disfruto el control de plagas.

Johnny White es menos que una cucaracha. Las cucarachas cumplen un papel honesto dentro de un ecosistema saludable. Los hombres como Johnny White no.

Él ni siquiera me ve moverme.

A menos que esté restringido por una fuerza externa, un cuchillo y un cuerpo caen a la misma velocidad. No permito que el señor White caiga. Aún no.

Las observaciones indican fracturas compuestas de la clavícula derecha, el esternón superior y las costillas 1-4. Fracturas múltiples del radio derecho, cúbito, carpos y metacarpianos. Húmero derecho fracturado. Daño sustancial del tejido. Integridad muscular significativamente comprometida. Pulmón derecho colapsado. Degradación hepática de grado 6. Pérdida de sangre externa mínima, limitada a fracturas compuestas de clavícula, esternón y costillas. Ruptura del arco aórtico; pérdida de sangre interna significativa. Shock traumático inminente. Se recomiendan procedimientos médicos inmediatos.

—Señor White —le informo—, la única razón por la que no se está muriendo en el pavimento en este momento es porque tengo curiosidad por algo.

—¿Qué cojones?— Elocuente. Por otra parte, si yo realmente deseara información, podría haberla obtenido mucho más fácilmente.

—¿Es ésta la naturaleza de las últimas palabras de un César?

—¿De qué mierda hablas, hombre? —El *shock* ha comenzado a asentarse. Por otra parte, no me imagino al Sr. White mucho más coherente en mejores circunstancias.

—Por su respuesta, supongo que todavía no siente la verdadera magnitud de sus heridas. Es muy posible que sus receptores de dolor se hayan apagado temporalmente. Es decir, en terminología común, una pequeña misericordia. No durará mucho. Tampoco usted.

Aprendí hace mucho que un comportamiento absurdamente clínico puede ser en extremo inquietante.

—Como dije —le digo—, tengo curiosidad. ¿Alguna vez pensó en quién más podría usted haber sido?

—¿Qué?

—Su vida, señor White. Las elecciones que ha hecho que le trajeron a este momento. ¿Alguna vez se detuvo a considerar las otras opciones que podría haber tomado, y cuán diferentes serían las cosas de otra manera?

Sus ojos, embotados por la conmoción, se abren levemente. Sus pupilas se expanden, como si reconocieran. Siempre he creído que éste es el momento más intrigante de la conciencia humana: el momento en que la comprensión

de la mortalidad surge y la conciencia de las circunstancias se vuelve más aguda. Incluso con mi entrenamiento y experiencia, es casi imposible rastrear y descifrar el flujo caótico de sensaciones y recuerdos que se producen en esos pocos microsegundos de conciencia.

—Creo —dice—, que quería ser astronauta.

—¿Por qué no lo fue?

Él trata de reír. Su cuerpo no lo permitirá.

—¿Te estás burlando?

—Conozco a astronautas, señor White —dejo que un rastro de compasión coloree mi voz—. Si usted realmente lo hubiera querido, podría haber sido uno.

En ese final de la conciencia, me concentro en una visión de él como astronauta, inclino mis lentes hasta que ve mis ojos, y luego me concentro en esa visión hasta que él también la ve.

Es lo último que ve.

Muere así, César.

Chiste malísimo. Ni me permito sonreír.

Los estudios indican que la conciencia persiste tras la muerte física. Además de las Entidades Post-Vitales generadas por manifestaciones agitadas de la conciencia, la evidencia sugiere que ésta se reintegra con estímulos físicos en futuras encarnaciones. Uno no tiene que ser un místico para aceptar tales conclusiones. La evidencia las respalda. Todas las cosas están conectadas y tienen consecuencias.

*Aunque algunos pueden decir que es inútil
aceptar la responsabilidad
por las calamidades y toxicidades del
mundo,
tomar tal responsabilidad
podría ponernos en el camino hacia la
Gran Integridad.*

*Sólo recuerda que la verdad a menudo se
disfraza de falsedad*

y la falsedad como verdad.

Si la conciencia de Jonathan Edgar White reaparece, por así decirlo, tal vez tome mejores decisiones la próxima vez.

Eso no es, creo, mucho esperar.





Introducción: La Hora de la Verdad

«Y ruego poder olvidar
estos asuntos que conmigo tanto discuto
tanto me explico.»
— T.S. Eliot

—¡Oh, cállate!

Los gatos se enfurruñan magníficamente, y este negro se enfurruña más magníficamente que la mayoría.

—Me limité a señalar —dice en un tono arrogante y rencoroso—, que se supone que los zapatos son VERDES, no de CRISTAL.

—El vidrio es tradicional —responde Penny Dreadful—. No importan traducciones, esto es lo que va con la historia ahora.

Mirando los zapatos transparentes y escurridizos, Penny desliza un grácil pie en el zapato de cristal izquierda, más bien unos zapatos de tacón alto hechos de cristal inflexible.

—Eso —le dice a nadie en particular—, es exactamente lo contrario de cómodo. —Sin embargo, ES tradicional, por lo que se pone el zapato de cristal derecho e intenta levantarse.

El gato limpia su hombro, sin molestarse en preocuparse.

Los tobillos de Penny se tambalean con el calzado bastante inestable. Ella frunce el ceño.

—¿Cómo demonios pudo correr Cenicienta con esto? El Príncipe Azul no la encontró al pie de la escalera con el tobillo torcido y el cuello roto.

Mister Mistoffeles lame una pata errante.

—Nunca he entendido el atractivo de ponerse atáúdes torceados en los pies.

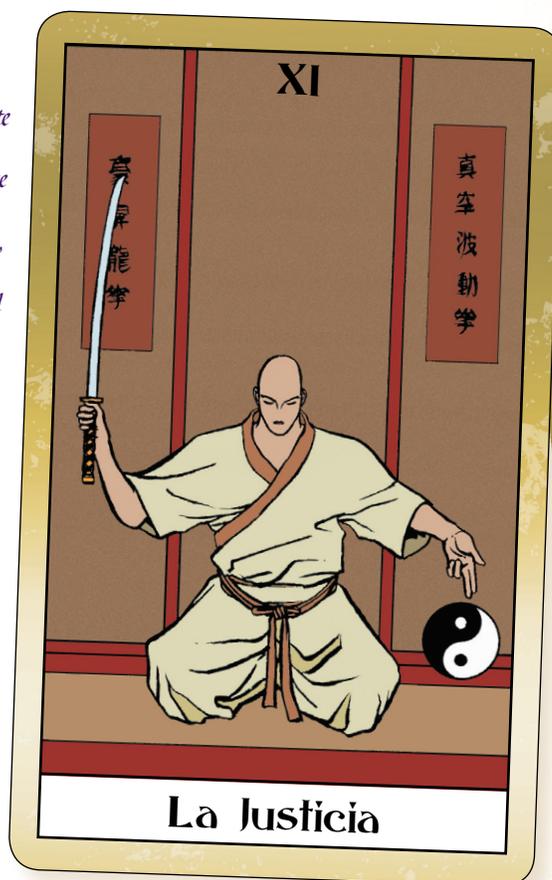
—Eso es porque pasas más tiempo en mi hombro que en el suelo.

—Simplemente es lo que me corresponde como uno de los seres superiores de la Naturaleza.

Penny saca sus pies con medias de encaje negro de las frágiles zapatillas de cristal. Saca una uña del lado repiqueteante de su zapato izquierdo y hace un gesto con su boca mostrando su suprema insatisfacción.

—Las Docs verdes, entonces —dice por fin, dejando los zapatos a un lado—. Y al diablo con la tradición.

Reservándose su comentario, el gato negro simplemente lame su pata.



Un poco de esto y aquello



“¡iii! ¿Cómo HACES eso?!?” La pregunta resuena a través de cuatro ediciones de **Mago: La Ascensión**, a menudo con buenas razones. El mejor recurso de las reglas de **Mago**, su sistema de Magia personalizado y flexible, también puede ser, sin lugar a dudas, un auténtico grano en el culo cuando tratas de traducir los Rangos de Esfera y los niveles de Areté en: “*Lo convierto en un tritón; ¿cuánto tiempo pasa hasta que se recupere?*”.

Presentamos este libro en un esfuerzo para minimizar los dolores de cabeza cuando tus magos retuerzan el tejido de la realidad.

Las Artes son teóricamente infinitas. Aun así, ciertos aspectos clásicos aparecen una y otra vez en leyendas místicas y crónicas de **Mago**. Y, aunque la *tabla Efectos comunes de Magia* en el **Capítulo Diez** de **Mago Edición 20º Aniversario** revela las Esferas básicas involucradas en muchos actos clásicos de Magia, las siguientes entradas pueden responder preguntas y sugerir posibilidades para ciertas proezas elaboradas de Voluntad Despertada.

¿Cómo HACES Eso? no puede, por supuesto, reflejar todos los posibles actos de Magia que puedas imaginar junto con tus compañeros. Tampoco debería. Parte de la diversión de **Mago: La Ascensión** implica inteligentes actos de imaginación. Cada mago tiene su propia forma de hacer las cosas, y cada jugador de **Mago** tiene su propio enfoque para la magia. Se te ocurrirán cosas que ni siquiera habíamos soñado. Aun así, este libro presenta una amplia gama de proezas mágicas: transformación, influencia, artes marciales, etc.

Éste no es un libro de hechizos o una colección de fórmulas; más bien es una variedad de tareas y trucos que los magos de todo tipo podrían emplear de una forma u otra. En lugar de tener una entrada del ritual de invocación Hermética, por ejemplo, este libro tiene una sección que trata de muchos aspectos de **Invocación, vinculación, negociación y protección**: los sistemas básicos, los Rasgos esenciales, los sistemas de juego involucrados al hacer un pacto con una entidad umbral, y las tácticas que usan los magos inteligentes para evitar que sus culos Despertados sean pateados a algún infierno altermundano por la entidad en cuestión. Aunque la mayoría de las tareas básicas se pueden encontrar en la sección de **Efectos comunes de Magia** en **Mago 20, Capítulo Diez**, este libro ofrece pautas más detalladas para las tiradas, Rasgos, consecuencias a largo plazo, etc., que tienden a surgir con las diversas tareas.

A menos que se indique lo contrario, las siguientes entradas explican las reglas para la práctica de cualquier mago. Un Traje Negro, un alquimista, una estrella de rock y una bruja usarían los mismos sistemas de juego para encantar a una persona con **Influencia asombrosa**; las prácticas, instrumentos y creencias diferirán, pero las reglas serán en gran medida las mismas. Para más detalles sobre esas diferencias de estilo y la forma en que tus personajes los usan, ver **Foco y las Artes** en **Mago 20, Capítulo Diez**, pág.

565-600, así como también el proceso de creación de personajes delineado en el mismo libro, **Capítulo Seis**, pág. 256, 259, 264 y 339. En aras de la simplicidad, sin embargo, usaremos *mago, Magia*, etc. a lo largo de este libro sin distinguir entre tipos de magos o las diferencias entre la Magia mística y las Ciencias Iluminadas.

Dos proezas mágicas tradicionales son notables por su ausencia aquí: el viaje a otros mundos y la creación de objetos encantados. Ambas proezas se pueden encontrar en **Mago 20**: los detalles para viajar en las secciones del **Capítulo Nueve** sobre **Los Otros Mundos** y **La Red Digital** (pág. 464-486) y los detalles de encantamientos en **La caja de juguetes** del **Apéndice II** (pág. 651-653). Las reglas específicas de computadoras también se pueden encontrar en **El Libro de los Secretos, Capítulo Dos**, aunque las computadoras y la informática se han convertido en un instrumento de foco común para todo tipo de tareas.

A diferencia de la mayoría de libros de **Mago**, ¿Cómo HACES Eso? va directamente al grano. Aparte de pequeños fragmentos evocativos de texto que permiten entrever el mundo de un mago, aquí no hay ninguna información sobre la ambientación o el personaje. Más bien, nos centramos simplemente en los sistemas de juego involucrados. Nuestro tono puede ser bromista o sarcástico en ocasiones, pero nuestro objetivo es ser directo cuando sea posible aquí y guardar la poesía para otros momentos.

Encontrando tu camino

Las siguientes secciones se han dividido en una selección de categorías amplias, en función de lo que el mago en cuestión está tratando de lograr.

Más allá de esta **Introducción, ¿Cómo HACES Eso?** contiene un solo capítulo, **Tareas Mágicas Clásicas**. Ese capítulo, a su vez, presenta una serie de subcapítulos basados en ciertas proezas alteradoras de la realidad:

- **Artes marciales**, que revelan las disciplinas más arcanas de las artes de lucha.
- **Conjuración, transformación, cambio de forma y modificación**, que trata de la creación y modificación de objetos inanimados y criaturas vivientes.
- **Distorsión y viaje temporales**, que desentraña los confusos rompecabezas de las Artes temporales.
- **Dominio elemental**, que te enseña cómo trabajar con las fuerzas brutas de la Naturaleza.
- **Influencia asombrosa**, que describe los sistemas detrás del encantamiento, la posesión, el exorcismo, las ilusiones y más.
- **Invocación, vinculación, negociación y protección**, donde se discuten y describen las peligrosas tradiciones de las entidades espirituales.

- **Necromancia**, que explora las muchas Artes de los Muertos.
- **Percepciones aumentadas**, que explora la visión lejana, la profecía, la lectura de auras, la detección de Magia y los simples, aunque infravalorados, poderes de las percepciones básicas de las Esferas.
- **Trabajo con energías**, que se enfoca en las muchas aplicaciones de la energía de la Quintaesencia.
- **Viaje místico**, que muestra algunas de las formas en que los magos usan sus Artes para ir de un punto a otro... o para traer un punto a otro.
- Finalmente, **El Índice: ¿Dónde Puedo Encontrar Qué?** te ayuda a ubicar rápidamente reglas y pautas específicas en este libro.

Cada sección presenta los *Fundamentos básicos* detrás de ese tipo de magia, seguido de varias entradas acerca de permutaciones concretas de la proeza en cuestión.

Como siempre, el Narrador tiene la última palabra acerca de si un truco o procedimiento determinado funciona o no en su crónica. Aunque hay una sección que trata sobre viajes en el tiempo, por ejemplo, tu Narrador puede dictaminar que los personajes jugadores no pueden retroceder en el tiempo, y *punto*. En esos casos, entonces, el Narrador puede imponerse a los sistemas de este libro. Aconsejamos no hacerlo sin una buena razón, aunque sólo sea por consistencia; después de todo, los jugadores deben poder contar con las reglas oficiales, aunque sólo sea en cierta medida. Aun así, si estás dirigiendo un juego con reglas caseras que contradicen los sistemas de este libro, en última instancia es *tu* juego... y, por tanto, son tus reglas... las que más importan.

Sistemas y ediciones

Hablando de reglas y contradicciones...

Los siguientes sistemas se basan en las reglas de **Mago 20º Aniversario**. Aunque la mayoría de Rangos de Esfera y sus Efectos asociados se mantienen consistentes entre **Mago 2ª Edición** y **Mago 20**, un puñado de Rangos y Efectos (como el Efecto Sable de Luz, Cardinal 2 en **Mago Edición Revisada**, que requiere Cardinal 3 en **Mago 20**) difieren entre ediciones. En caso de duda, acude por defecto a **Mago 20, Capítulo Diez**.

En definitiva, **¿Cómo HACES Eso?** es un apéndice de instrucciones para el inmenso kit de herramientas proporcionado por **Mago 20...** y comenzó, de hecho, como grandes fragmentos de los capítulos noveno y décimo de ese libro. Usa lo que te parezca adecuado para tu crónica, especialmente cuando esas preguntas difíciles como *¿cuánto tiempo dura esa tormenta Mágica?* surjan de forma inevitable. Y cuando las siguientes reglas interfieran con el flujo de tu crónica, descártalas, modifícalas o ajústalas para que se adecúen al tono de ésta. La Magia, después de todo, tiene muchas reglas, pero pocas verdades absolutas.

