

Magos Elfos

Escrito por William Tender y proporcionado por IGARol

Aprendiz de Mago Elfo

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
				+5	+10	+15	+10
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
	+2				+1		

Habilidades: Buscar, Canalización, Hablar idioma (Clásico), Leer/Escribir, Lengua arcana (Élfica), Percepción, Sabiduría Académica (Magia), Sentir Magia.

Talentos: Afinidad con el Aethyr o Manos Rápidas, Intelectual o Sangre Fría, Magia Pueril (Arcana).

Enseres: Báculo, mochila.

Accesos: Aprendiz de hechicero, Hechicero adepto, Estudiante, Escriba, Erudito.

Salidas: Erudito, Escriba, Mago practicante Elfo.

Nota: Sólo los elfos pueden acceder a esta carrera, a discreción del DJ, el jugador podrá sustituir Aprendiz de Hechicero por Aprendiz de Mago Elfo como profesión Inicial. Si quieres comenzar pudiendo lanzar hechizos deberás adquirir el avance de Magia como avance gratuito. Los magos elfos son temidos y odiados por la población, más aún incluso que los hechiceros humanos. Piénsatelo bien antes de seguir esta carrera.

Mago practicante Elfo

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5	+5			+10	+20	+25	+15
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
	+3				+2		

Habilidades: Canalización, Carisma o Intimidar, Cotilleo, Hablar idioma (Dos cualesquiera, Leer/Escribir, Lengua Arcana (Élfica), Montar o Nadar, Sabiduría Académica (cualquiera), Sabiduría Académica (Magia), Sabiduría popular (Dos cualesquiera), Sentir Magia.

Talentos: Manos Rápidas o Muy Resistente, Meditación o Proyecto Infalible, Saber Arcano (cualquiera) o Saber Arcano (Generalista), Viajero Curtido o Sexto sentido.

Enseres: Material de escritura, Grimorio.

Accesos: Aprendiz de Mago Elfo.

Salidas: Mago Maestro Elfo, Embajador, Erudito.

Mago Maestro Elfo

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10	+10		+5	+15	+30	+35	+20
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
	+4				+3		

Habilidades: Canalización, Carisma o Intimidar, Cotilleo o Montar, Hablar Idioma (tres cualesquiera), Leer/Escribir, Lengua Arcana (Slann), Lengua Arcana (Magia o Demoníaco), Sabiduría Académica (Magia), Sabiduría Académica (cualquiera), Sabiduría Académica (dos cualesquiera), Supervivencia o Navegar, Sentir Magia.

Talentos: Muy Resistente o Meditación, Manos Rápidas o Proyectoil Infalible, Magia Oscura o Imperturbable, Saber Arcano (cualquiera) o Saber Arcano (Generalista), Viajero Curtido o Intrigante, Sexto Sentido o Recio.

Enseres: Herramientas de oficio (Boticario), dos objetos mágicos.

Accesos: Mago Practicante Elfo.

Salidas: Erudito, Explorador, Gran Mago Elfo.

Gran Mago Elfo

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+15	+15	+5	+10	+20	+35	+40	+25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
	+5				+4		

Habilidades: Canalización, Carisma o Intimidar, Hablar Idioma (cuatro cualesquiera), Leer/Escribir, Lengua Arcana (Magia o Demoníaca), Lengua Arcana (Élfica), Sabiduría Académica (Magia), Sabiduría Académica (dos cualesquiera), Sabiduría Académica (dos cualesquiera), Supervivencia o Navegar, Sabiduría Popular (tres cualesquiera), Sentir Magia.

Talentos: Afinidad con el Aethyr o Proyectoil Infalible, Manos Rápidas o Meditación, Intrigante o Recio, Saber Arcano (cualquiera) o Saber Arcano (Generalista).

Enseres: 3 objetos mágicos, 12 grimorios.

Accesos: Mago Maestro Elfo.

Salidas: Explorador, Político, Alto Mago.

Elfos y Magia, Nuevas Reglas opcionales:

Es muy posible que el jugador que quiera llevar un mago se plantee llevar un elfo, al fin y al cabo, pueden obtener Afinidad con el Aethyr como Talento racial, y no están limitados a conocer un único saber, como les ocurre a los humanos. Sin embargo, en ningún lugar aparece descrita una carrera o un sistema de reglas que defina su situación. Estas reglas están pensadas para definir a un mago elfo (Alto elfo, o Elfo silvano renegado al margen de su sociedad y sus propias sendas mágicas), que aprenda magia en el seno del Imperio, bien aprendiendo los saberes arcanos de magíster imperiales y fuentes improvisadas, bien aprendiendo de sus propios maestros élficos. Así mismo, puede elegirse usar esta carrera para representar a magos elfos de Ulthuan que no han alcanzado el dominio de la Alta magia, como los maestros de la niebla que complementan las tripulaciones de los navíos del puerto de Lothorn; sin embargo, las carreras están pensadas simplemente para poder usar PJs hechiceros elfos, y puede que aquéllos debieran tratarse más en detalle, y más adelante.

La distinción.

Estas carreras obligan a elegir una senda, la del mago especialista, o la del generalista. Aunque no lo parezca por las carreras, las diferencias son notables, y condicionarán en gran medida la evolución del personaje. Un mago practicante elfo debe elegir entre Saber Arcano (cualquiera) o Saber Arcano (generalista). Una vez tome esta decisión, deberá mantenerla a lo largo de los sucesivos cambios de carrera.

Esto quiere decir que un PJ que eligiera Saber Arcano (Generalista), deberá volver a elegirlo en su siguiente carrera de Mago, y no podrá volver a elegir ningún Saber Arcano de la magia de color jamás... y viceversa.

Especialista

Los magos elfos especialistas, como su propio nombre indican, se especializan en uno o varios saberes por separado. Normalmente, la separación de saberes que diseñó Teclis para permitir utilizar la magia a los humanos con un margen de seguridad, es completamente ajena a la mente élfica, ya que ellos pueden percibir todos los colores. Sin embargo, puede que un elfo quiera avanzar en los estudios mágicos, y no tenga acceso a tutores que les puedan enseñar a utilizar la magia generalista, y no tenga más remedio que aprender de maestros humanos, a su nivel. Más comúnmente, existen algunos elfos especialmente dotados para éste o aquel saber. Generalmente los de la vida, las sombras y las bestias en el caso de los silvanos, y la luz, los cielos y las sombras en el caso de los altos elfos.

Un mago especialista elige un saber arcano en la carrera de mago practicante elfo, de forma similar a la de un hechicero humano, con la salvedad de que lo extraño que supone a su mente aislar un solo aspecto de la magia y centrarse en él hace que le cueste 200 Puntos de Experiencia. En la carrera de mago elfo maestro, el elfo tiene la opción de añadir otro saber a su lista, u otra lista básica del mismo saber, por un valor de 400 PX, y en gran mago elfo, un tercero y último saber, o lista de saber ya conocido, por un

valor de 600PX. Más allá de esto un elfo no podrá aprender nuevas listas, y cualquier otro conjuro que desee aprender de magia de color, sea de un saber conocido o no, deberá pagarlo por separado como si de magia menor se tratase, pagando 100PX por conjuro aprendido, de la manera habitual. Esto refleja, que una vez fragmentada la mente y concentrada en un aspecto de la magia, se vuelve cada vez más difícil abrirla a nuevos tipos de conjuros.

Un mago especialista que adquiera marcas arcanas, si las usas en tu campaña (pag.175 Reinos de la Magia), las adquirirá del saber que esté utilizando al lanzar el conjuro, si es de su especialización, si el conjuro era magia pueril, menor, o de un color que no sea de su especialización, la adquirirá automáticamente del saber de especialización principal (esto puede decidirse en función de la frecuencia de uso de conjuros del mago, cuántas listas posee de cada saber, cuál adquirió primero, su personalidad, una sencilla tirada de dados y por supuesto, el criterio y capricho del DJ).

En cualquier momento durante el desarrollo de sus carreras, el elfo especialista podrá comprar con puntos de experiencia, de la manera habitual, las habilidades asociadas a los saberes de su especialización, así como rituales asociados a los saberes de su especialización. Cuando un especialista adquiere otra lista de un mismo saber, observará que algunos conjuros ya los posee y que por tanto estará desperdiciando valiosos PX. Como compensación, por cada lista adicional del mismo saber que se compre, el mago adquirirá gratis el talento “Experto Canalizador” (ver mago generalista, más adelante) sólo para los conjuros de ése saber.

El especialista en juego.

Para avanzar en las carreras de elfo mago especialista, son necesarios maestros, ya sean elfos o humanos, que conozcan los saberes y hechizos que se deseen aprender, así como grimorios apropiados. Pese a que puede aprender de maestros humanos, el elfo deberá proveerse de material de estudio de lengua arcana élfica, así como de todo lo necesario para el aprendizaje de las habilidades y talentos de carrera.

Ciertamente, es mucho más fácil encontrar maestros humanos, a corto plazo. A la larga, conseguir fuentes de estudio debería ser todo un reto para el mago especialista, en especial para el que pretende especializarse en varios saberes. Esto se debe a que, aunque dentro del imperio no hay una reglamentación estricta sobre la magia de otras razas o países, y en consecuencia se espera algo de tolerancia, en la práctica no es así. Los colegios imperiales recelan de los elfos porque tienen celos de sus capacidades, porque piensan que podrían robarles el conocimiento que han acumulado, o cambiar de escuela desvelando sus secretos a los miembros de otros colegios. Se dice que un elfo una vez, consiguió pasar, a base de engaños, por las ocho escuelas, pero nadie sabe si eso es siquiera cierto.

En cualquier caso, matricularse en uno de los colegios exige el pago de bastante dinero, así como un juramento de lealtad para con el colegio y el emperador.

A menudo, para salir del paso sin comprometer sus posesiones y su libertad, el personaje deberá depender de la generosidad de hechiceros colegiados asentados por los pueblos, y ganarse su confianza para convertirse en su aprendiz... temporal. Cambiar de maestro y pretender ser un mero aprendiz podría requerir de más engaños aún, y a menudo el personaje se pasará la vida escondiéndose, o robando grimorios que le permitan estudiar por su cuenta.

La exhibición de habilidades mágicas en público le puede salir muy cara al mago, ya que de los magos elfos se recelará todavía más que de los hechiceros colegiados de Altdorf, y puede que los cazadores de brujas se ceben con él.

A la larga, un hechicero se planteará la necesidad de poseer un título de hechicero con permiso oficial para el uso de la magia dentro del imperio, como el que poseen los hechiceros humanos. Esto se puede hacer de tres formas:

La primera es matricularse en un colegio, lo cual supone un juramento de lealtad, y el pago de la mayor parte de las posesiones del elfo (y de mucho oro si de verdad se pretende aprender algo), si el elfo se matricula en varios colegios, los problemas de dinero y obligaciones se multiplicarán, y si se solapan a la vez obligaciones para con dos escuelas distintas, la red de mentiras del elfo corre riesgo de desmoronarse y ponerle en un buen aprieto.

La segunda es presentarse a las autoridades en Altdorf para pasar un examen especial, en que los examinadores, muy probablemente procurarán que suspenda por todos los medios, al tratarse de un elfo. El examen a menudo constará de una entrevista para analizar la forma de pensar del elfo, que constituirá una auténtica red de trampas dialécticas para atrapar al elfo volviendo en su contra sus propias palabras. Este es un momento que ciertamente podría ser divertido de interpretar.

La tercera forma consiste en ponerse bajo la tutela de los altos elfos del barrio elfo de Altdorf, y conseguir un maestro elfo. Los elfos podrían interceder por él y conseguirle un permiso, pero generalmente, esto desembocará en un examen como el anteriormente descrito, solo que un poco más fácil.

Sea cual sea el medio escogido, exige lealtad incuestionable al Imperio, y control sobre los poderes del PJ, así como que nunca se usará la magia en contra del imperio o sus habitantes, que sólo se usará cuando sea necesario o en servicio del imperio, etc, etc, etc...

Generalista

Los magos elfos generalistas optan por mantener abiertos los sentidos a la completa percepción de los vientos. Estos magos utilizan una combinación de hechizos de magia menor y de todos los saberes arcanos. Al mantener su mente abierta a todos los vientos, el elfo generalista se facilita su futura promoción hacia las sendas de la alta magia.

El mago generalista tiene abierta ante sí una variedad de opciones envidiable, y al diseñar él mismo sus listas de conjuros, debe hacerlo con mucho cuidado, y ser prudente y astuto, ya que podría afectar a las posibilidades de su personaje y al equilibrio del juego que escoja conjuros sólo de ataque, por ejemplo. A la libertad de escoger se enfrenta la posibilidad de equivocarse. A muchos le atrae la esperanza de poder convertirse en alto mago algún día, pero eso suele quedar fuera de las posibilidades de la mayoría, tanto más durante el transcurso de la partida. El mago generalista es un gran hechicero, pero a cambio, debe encontrar a un maestro elfo que le guíe, y renunciar a los beneficios de la especialización. A la larga, el mago generalista descubrirá que incluso dentro de su relativa libertad, está enormemente limitado.

Un mago elfo generalista elige el talento de saber arcano (generalista) en la carrera de mago practicante elfo. Este talento se asemeja a cualquier otro saber arcano en tanto que es una lista de conjuros, y difiere en que la lista se la puede diseñar el propio jugador cumpliendo con unos requisitos mínimos:

- La lista incluye 10 conjuros, ni más, ni menos.

- La lista incluye al menos un conjuro de cada saber arcano.

- No se podrá elegir para la lista ningún conjuro cuya dificultad de lanzamiento supere la puntuación de magia del mago multiplicada por 8.

-Los dos conjuros restantes podrán ser de magia menor, o de magia de color, en cuyo caso, las dificultades de lanzamiento sumadas de los conjuros de color no podrán ser mayores del límite antes explicado (puntuación en Mag.x 8).

-No se podrán aprender más de dos conjuros de un mismo saber.

Esta lista será la lista básica de conjuros del mago elfo, y aprenderla le costará 200PX en lugar de 100. cuando la coja por segunda vez, deberá volver a confeccionar una nueva lista, por un valor de 400PX, y en la tercera, 600. Más allá de esto, el mago deberá comprar los conjuros uno a uno como si de magia menor se tratase. En este aspecto, los dos magos pagan lo mismo por sus conjuros.

Un mago generalista no podrá comprar y utilizar rituales que sean exclusivos de alguna de las escuelas, ni adquirir las habilidades asociadas a cada saber como parte de la carrera. En su lugar, los generalistas, debido a su mayor comprensión de la magia combinadas con las ventajas de el lenguaje arcano élfico, podrán comprar en cada una de sus carreras, otro talento nuevo al que llamaremos “Experto canalizador”

Este talento se puede coger hasta un máximo de tres veces, con las siguientes ventajas acumulativas:

1ª +2 a todas las tiradas de hechizo.

2ª +1 a todas las tiradas de hechizo, +1 extra si se emplea canalización.

3ª +1 a todas las tiradas de hechizo, +1 extra si se emplea canalización.

Estos bonificadores son acumulativos a los que se obtiene por canalizar, y usar ingredientes arcanos. Por ejemplo, si un gran mago generalista con Magia 4 y los tres niveles del talento comprados decidiera lanzar un conjuro de tormenta de rayos, empleara el ingrediente correspondiente (una veleta, +3) y realizara con éxito una tirada de canalización, obtendría unos bonificadores de:

+3 por ingrediente, +4 básicos, +6 por canalización = +13, lo cual le permitiría lanzar con éxito el conjuro sacando solamente un 12, en tres o cuatro dados.

El generalista, si empleas el sistema de marcas arcanas en tu campaña (pag.175 Reinos de la Magia), las obtiene de la siguiente lista específica para él y el alto mago:

- 01-10: Ojos acrisolados: Los ojos del mago se vuelven de un blanco brillante en el que destellean colores cambiantes.-5% a tiradas de Empatía con todo aquel que no sea practicante de magia.
- 11-20: Piel blanca: La piel del cuerpo del mago adopta un color blanco brillante, con un tono próximo al de la porcelana. Si el mago está muy quieto, podría incluso pasar por una estatua.
- 21-30: Distráido: El flujo constante y danzante de los 8 vientos distrae la atención del mago, que frecuentemente se queda embelesado contemplando sus fluctuaciones y perturbaciones. -10% a las tiradas de Percepción.
- 31-40: Magia empática: El estado anímico del mago altera levemente el entorno, así como a su propio aspecto, y su voz. Esto da un -20% a cualquier intento de ocultar las emociones, engañar o actuar, así como un -5% a la Empatía con todo aquel que no use magia. Un mago enfadado podría notar que su voz suena multiplicada, profunda y poderosa, que los objetos de cristal se agrietan cerca de él, o que las telas y objetos suaves se crisan como si se cargaran de electricidad estática. Un mago alegre podría notar que su voz se torna aguda, cantarina y divertida, que las flores brotan a su paso, o que los colores parecen más brillantes. Un mago triste podría notar que su voz se torna grave y lenta, que a su alrededor las sombras se ciernen con facilidad y todo se ve más oscuro, sucio,

húmedo y gris, e incluso que las plantas más pequeñas se marchitan. Todo esto podría modificar algunas tiradas a consideración del DJ.

- 41-50: Arrogante: Aunque no lo hace a propósito, y trata de no ser despectivo, el personaje se muestra condescendiente con casi todo el mundo, en especial con los no usuarios de magia, y pierde la paciencia con facilidad con los asuntos mundanos. Como resultado, se pasa el tiempo dejando a los demás con la palabra en la boca, dando órdenes como si estuviera al mando, e ignorando a la gente corriente. El elfo recibe un +10% a las tiradas de Mando e Intimidar, y un -10% a cualquier otra tirada de Empatía.
- 51-60: Vidente: Las perturbaciones mágicas en los vientos afectan al personaje, que se vuelve especialmente sensible a ellas. El elfo obtiene un +10% a Sentir Magia y Sexto sentido. A discreción del DJ, cada vez que tenga lugar algún fenómeno mágico de relevancia, o algún suceso tan a gran escala que haga su eco en el Aethyr, el mago tendrá que pasar una prueba muy difícil (-30%) de Voluntad o pasar un asalto aturdido, el mago podrá permanecer así el tiempo que quiera si desea estudiar el fenómeno, pero si deseara volver a la realidad para atender otros asuntos (¡como en un combate!) tendría que volver a realizar la tirada en cada asalto hasta superarla. Eventos menores como la perturbación que produce en los vientos el lanzamiento de conjuros como deflagración infernal, reduce la dificultad de la tirada a normal, y sólo distrae al elfo un asalto.
- 61-70: Energía liberada: Cada vez que utiliza la magia, o a voluntad propia si consigue una tirada difícil (-20%) de Canalizar, los ojos del mago brillan con una fuerza salvaje, y la energía mágica crepita a su alrededor con violencia. El elfo recibe en estas situaciones un +10% a las tiradas de Intimidar.
- 71-80: Brisa Aethyrica: Los cabellos del mago se agitan en mechones ondulantes, como si estuviera debajo del agua, movidos por los vientos mágicos. Normalmente, esto ocurre de una forma muy discreta, pero se manifiesta con mayor violencia cuando los vientos están agitados, en zonas de magia oscura, o cuando el mago ejecuta hechizos. El mago recibe un -10% a tratar con los no lanzadores de magia.
- 81-90: Cristalización: La piel y la carne del mago adquieren un tacto aún más cristalino, y asemeja el color y la transparencia del vidrio. Esto será más acentuado por debajo de los codos, las rodillas, en las puntas de las orejas y la nariz... Buena parte de la anatomía del personaje asemejará una estatua de cristal. Aparte de que podrían tomarte por un mutante, esta alteración te otorga dos puntos de armadura en todas las localizaciones por la dureza cristalina de tu piel, sin embargo, cualquier herida con éxito causa dos heridas más. En el caso de las armas contundentes como mazas, martillos, manguales, etc, éstas obtienen además un +2 al daño que te inflinjan con cualquier impacto.
- 91-100: Puente empático: Este efecto funciona como magia empática, pero sus efectos se ven magnificados. Cuando el mago esté triste el cielo se oscurecerá y lloverá en un radio de 100m desde el hechicero, y cualquier planta a menos de 20m comenzará a marchitarse y morir, su voz se tornará un susurro grave, aunque audible, inimaginablemente lúgubre. Cuando el hechicero esté alegre aparecerá el Sol de inmediato seguido del arco iris, o las estrellas brillarán con el triple de fuerza (al menos así lo parecerá desde la zona en 100m) si es de noche. Surgirán animales pequeños de todas partes atraídos por el éxtasis mágico, y todas las plantas en 20m florecerán, y la voz del mago sonará como un coro de hadas. Cuando el hechicero esté enfadado, comenzarán a sonar truenos y puede

que comience una tormenta eléctrica centrada en el mago (aunque no correrá peligro inminente de ser alcanzado por un rayo) en un radio de 100m, los objetos frágiles se romperán, el cristal estallará, los animales huirán aterrorizados, y su voz sonará como la de un dios furioso que tronara. Los amigos del mago considerarán al mago como si poseyera el talento amenazador, los desconocidos y enemigos reaccionarán directamente como si el mago fuera temible.

El Generalista en juego

El primer dilema a resolver para ser mago generalista elfo es encontrar un maestro dispuesto a enseñarte. Si aprendiz de mago elfo es tu primera carrera, el DJ puede decidir que ya cuentas con uno al comienzo de la partida. Sin embargo, no debería de ser todo un camino de rosas.

Es posible que el máster vea oportuno que el maestro mago elfo acompañe al grupo durante sus aventuras, esto puede ser útil, para tener en todo momento un PNJ poderoso que haga las veces de voz de la consciencia del máster en la partida, para aconsejar al grupo. Por desgracia, tener una “niñera” encima las 24 horas, por así decirlo, puede restar libertad al grupo, frustrando las intenciones de los personajes y ofreciendo una ventaja notable al PJ mago elfo. Además, el maestro será invariablemente un PNJ poderoso que esté, al menos, en su tercera carrera, y aniquilará a los enemigos de los PJs con tanta facilidad que éstos empezarán a aburrirse, o a despreocuparse de meterse en líos. En consecuencia, los maestros no deberían acompañar al grupo en el transcurso de la partida, salvo excepciones eventuales, o grupos tan radicalmente desvergonzados que necesiten una niñera para controlar sus movimientos.

El maestro, en su lugar, debería ser una figura enigmática, enfrascada en asuntos más importantes que acompañar a su pupilo y a una panda de alocados individuos de otras razas, en sus correrías. Para ponérselo un poco más difícil, el maestro no debería estar siempre disponible o localizable, estar ocupado a menudo, estar de viaje tan a menudo que los PJs puedan tener que rastrearle para que el mago pueda continuar con su estudio, puede incluso que los personajes tengan que rescatarle alguna vez de un apuro, o que las investigaciones secretas del maestro desencadenen tramas interesantes para historias heroicas en las que se vean implicados los pjs. Por último, el maestro no ofrecerá sus enseñanzas completamente gratis. Aunque no será frecuente que el maestro le pida dinero a su aprendiz, sí podría darse el caso de que le haga encargos, le encomiende tareas, o le tome como ayudante en labores épicas, como por ejemplo acabar con la vida de un chamán del rebaño hombre bestia cuyo oscuro poder está provocando alteraciones mágicas en los alrededores y que está dirigiendo a una manada de hombres bestia destruyendo aldeas... Y eso es sólo un ejemplo. El maestro requerirá labores constantes a cambio de su conocimiento, con la misma frecuencia que lo entregará sin más. Además, el maestro observará periódicamente a su alumno, en busca de cualquier signo de corrupción en él. Si el aprendiz es solícito, se mantiene firme sin caer en las trampas de la magia oscura, y acepta a ayudar a su maestro, no sólo conseguirá aprender uno de los caminos de la magia más poderosos, sino que el DJ habrá conseguido la fuente perfecta de cientos de aventuras, y le habrá puesto las cosas algo más difíciles al elfo, para compensar lo “barato” de su aprendizaje.

En cuanto a licencias mágicas para usar la hechicería en el imperio, se pueden conseguir, intercediendo el maestro por él si lo cree digno, ante una delegación de los colegios que le examinará como ya se ha explicado anteriormente.

En cualquier caso, esta licencia no es garantía de inmunidad, en especial siendo elfo, y los cazadores de brujas aprovecharán cualquier excusa para amarrarte a una estaca y prenderte fuego.

Aquí termina este pequeño apócrifo, suerte a los DJs que lo prueben en sus partidas. Agradeceré vuestras opiniones y vuestras experiencias una vez puesto en funcionamiento. Otro día aportaré las carreras de Alta Magia, aunque imagino y espero que no haya muchos altos magos jugadores en las partidas. Gracias y suerte. Ofrecido a IGAROL por William Tender.