



MAGICTHEGATHERING.COM

ARTICLES

TOURNAMENTS

MAGIC ONLINE

Los personajes

Tuesday, April 9, 2002

Article Search ▾

Kamahl

El tosco bárbaro Kamahl descendió de las Montañas de Pardia buscando la gloria en combate. Gracias a las lecciones del Bosque Krosan y del sabio Nantuko, Kamahl se ha convertido en un druida de gran poder. Ha encontrado el equilibrio natural en su corazón y ha vencido la sed de sangre que casi mató a su hermana. Pero la búsqueda de Kamahl continúa. Esta vez, en lugar de buscar el Mirari, buscará su redención.

Mientras se encontraba bajo el influjo del Mirari, Kamahl hirió gravemente a su hermana Jeska. Luego la llevó a su amigo Seton, en el Bosque Krosan, para que la curara. Después de convertirse a la magia verde y tras derrotar al intrigante Embajador Laquatus en combate, Kamahl regresó para descubrir que habían matado a Seton y que Jeska había desaparecido. Sólo más tarde logró descubrir que Braids había secuestrado a su hermana y había curado sus heridas con magia negra, transformándola así en la diabólica Phage. Consciente de que sus acciones eran responsables de tan trágico giro del destino, Kamahl deberá sobreponerse a su propia culpabilidad y salvar el alma de su hermana.

Ixidor

Ixidor fue una vez un hombre feliz. Era un gran ilusionista que, acompañado de su querida Nivea, intentaba ganarse una vida mejor para ambos en los campos de combate. Pero en una batalla decisiva, todo cambió: Phage asesinó a Nivea. Ixidor fue considerado insolvente para pagar sus deudas de juego, así que la Cábala le abandonó para que muriera en medio de un gran desierto. En su desesperación, Ixidor descubrió su poder de hacer realidad todas sus ilusiones. Y también se volvió loco.

Ixidor convirtió su desértica prisión en un oasis compuesto de fragmentos de reinos devastados que él gobernaba desde su fantástico castillo. Incluso soñó un ángel y lo hizo real, un ángel con la cara de Nivea. Su nombre es Akroma, y es absolutamente fiel a su amo. Hará cualquier cosa para aniquilar a Phage, única responsable del sufrimiento de su maestro. El imperio de Ixidor y su locura crecen día a día. Si no se le detiene, podría acabar consumiendo toda Otaria con la energía de su odio.

El Bosque de Krosa

Aun antes de que el Mirari atravesara sus confines, el Bosque de Krosa era conocido como un lugar inusualmente salvaje y hostil. Entonces Kamahl clavó su espada, con el Mirari incrustado en ella, en lo más profundo de su fértil tierra. Al no haber en los alrededores ni un solo corazón malvado para corromper, Kamahl creyó que la magia del Mirari podría ser beneficiosa, así que lo dejó allí. No podría haber estado más equivocado.

El poder del Mirari resulta amplificado e influenciado por el alma de la persona que lo posee. Ahora que el Bosque de Krosa es su "dueño", la magia del artefacto ha cambiado para ajustarse al propio bosque. El interminable bombeo del Mirari introduce maná verde en la tierra, causando que plantas y animales se vuelvan salvajes e incontrolables. Muchos de los habitantes del bosque huyen de las repentinamente violentas bestias y plantas mutadas. Y los que no lo logran son transformados en retorcidas y corruptas aberraciones de la naturaleza. Si toda la maligna influencia del Mirari acaba saliendo fuera del bosque, Otaria podría afrontar una era llena de horrores.

© 1995-2004 Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. All Rights Reserved.
Wizards is headquartered in Renton, Washington, PO Box 707, Renton, WA 98057.
PRIVACY STATEMENT