

Reporte de Rhogal 01 – Faddin Flamewit

Año 29 Post Portal Oscuro

“Como continuación de una demostración de buena fe de los involucrados en esta misión, el miembro fundador y actual líder del Embate Obsidiana: Faddin Flamewit, se ha ofrecido al ser el siguiente en aparecer en este reporte. Mis entrevistas con él fueron largas y ricas en detalle, y cada pieza de información que fuese digna y segura de registrar por este medio fue grabada, resultando posiblemente en uno de los reportes más completos.”

Gnomo masculino, maestro de diversas artes mágicas, con especial foco en lo oculto. General condecorado de los ejércitos de la Alianza, miembro honorario del Kirin Tor, y Gran Maestro de El Embate Obsidiana. Nacido en el año 30 Pre Portal Oscuro, y actualmente con 59 años de edad.

Infancia e inicios

Faddin Flamewit nace en el área residencial del Dalaran de aquella época, de sus padres Iggin Flamewit e Ydira Rawspark. Su padre trabajaba para el Kirin Tor investigando y confiscando artefactos mágicos peligrosos e ilegales. Sus tareas lo llevaban a viajar constantemente por los distintos asentamientos del norte de Reinos del Este, por lo que no era un padre demasiado presente. A pesar de ello, su hijo lo recuerda como alguien atento y cariñoso, que siempre estaba alegre de verlo.

Su madre, por otro lado, se dedicaba a los encantamientos y había instalado su estudio y una tienda en la ciudad, por lo que estaba mucho más presente en la vida de su hijo. Contrariamente a su marido, ella tenía un carácter bastante frío y distante, y aunque amaba a su hijo, el único que podía iluminar su humor de un segundo para otro era Iggin.

Y es que, al parecer, estos dos eran medias naranjas que se completaban mutuamente. Iggin era la luz para la oscuridad de Ydira, e Ydira era la fortaleza para la debilidad de Iggin. Ella era determinante, decidida y mostraba la fortaleza de carácter que a él le faltaba; pero él era sociable, carismático y abierto con sus sentimientos, áreas donde ella fracasaba fácilmente.

Los primeros años de Faddin fueron muy felices. Se educó y entrenó en las artes mágicas en la academia de Dalaran, siempre en compañía de su primo Garlyn Flamewit. Éste último vivía en la misma ciudad y tenía la misma edad, por lo que prácticamente se habían criado como si fueran mellizos, siempre haciendo todo juntos.

En la medida que avanzaba con sus estudios, Faddin participaba cada vez más en la tienda de la familia, volviéndose poco a poco más hábil con los encantamientos. Su padre, además, era un hábil costurero y a veces hacía togas mágicas a medida para vender, cuando no estaba viajando por su trabajo con el Kirin Tor. Cuando ambos de sus padres estaban presentes, el ambiente era perfecto, por lo que disfrutaba mucho trabajar con ellos. Estos años de estabilidad durarían hasta el año 5 pre Portal Oscuro, abarcando casi toda la infancia de Faddin, antes de que la familia se viera azotada por la desgracia.

Iggin Flamewit fue visto por última vez partiendo a Costasur, para atender una denuncia sobre un artefacto mágico experimental y peligroso. Según fuentes oficiales el procedimiento para desactivarlo había salido mal y el artefacto se había llevado la vida de varios de los presentes. Sin embargo, algunos de los testimonios no terminaban de cerrar y parecía que había algo más que no se estaba diciendo.

Ydira, enfurecida e imparable, se dirigió a la zona del accidente junto con su hijo para averiguar la verdad por sí misma. Para sorpresa de Faddin, su manejo de la magia era brutal y no le llevó mucho tiempo llegar a la conclusión de lo que había sucedido. Iggin se había dirigido a la misión completamente mal informado de lo que en realidad estaba pasando y se había topado con un brujo, que para colmo estaba llevando a cabo un peligroso ritual. El brujo los había detectado con anticipación y les había tendido una trampa. De los cuatro magos del equipo, dos murieron instantáneamente (siendo Iggin uno de esos), un tercero habría entrado en combate con el brujo solo para morir poco después, y el cuarto había huido a duras penas para sobrevivir sólo y muy malherido.

Al parecer el caso había sido manejado con cierta negligencia de parte del Kirin Tor y habían intentado encubrirlo todo para evitar más problemas. Esto significaba que el asesino iba a huir impune, ya que no podían dar ninguna orden para cazarlo sin levantar más sospechas. Ydira no pensaba aceptarlo, por lo que mandó a su hijo sólo de vuelta a Dalaran para así embarcarse en la caza del asesino ella misma.

Durante mucho tiempo Faddin no volvió a tener noticias de su madre, teniendo que pasar por aquel traumático momento prácticamente sólo. Por suerte, resultaba ser alguien muy disciplinado e independiente, probablemente como consecuencia de haber pasado tanto tiempo a solas con su madre, que no le prestaba mucha atención. Se hizo cargo del negocio por sí mismo y no quiso interrumpir sus estudios. Todo aquello, sin lugar a duda, como una estrategia involuntaria para enfrentar aquel duelo.

En un esfuerzo constante por estar a la altura de las circunstancias, comenzó a dedicar el poco tiempo libre que tenía a leer todos los libros que sus padres guardaban en su residencia y en la tienda. Los tomos de su padre eran bastante estándar y aburridos, aunque muy útiles para su profesión. La colección de su madre, por otro lado, significó una sorpresa detrás de otra.

Pues resultaba que Ydira tenía una clara inclinación hacia el ocultismo y lo prohibido, que se había esforzado bastante en mantener oculta de su hijo...o quizás no tanto, ya que simplemente nunca hablaba de sí misma. Sus tomos incluían conceptos que no se enseñaban en la academia, así como rituales y encantamientos que probablemente fueran ilegales para los magos de Dalaran. Faddin estaba fascinado y sentía que había encontrado una mina de oro del conocimiento, aunque entendía que todo aquello era muy peligroso y decidió mantenerlo en el más extremo secreto.

Aquel periodo de soledad duró unos dos años, tiempo en el que Faddin creció mentalmente hasta convertirse en otra versión de sí mismo. Se volvió mucho más pragmático, analítico y autosuficiente. No sólo terminó de leer todo lo que sus padres habían dejado a su alcance, sino que constantemente buscaba más material de todo tipo para agregar a su colección. Sus compañeros y superiores en Dalaran aprendieron a respetarlo como una mente sorprendente, que guardaba demasiada información y siempre parecía estar un paso adelante. Sin mencionar además la admiración que causaba por haberse levantado con la frente en alto luego de su desgracia familiar.

Su primo Garlyn, con quien compartía casi todos los espacios, también se hacía un nombre por sus méritos y sus capacidades. Más pronto que tarde comenzaron a ganar influencia y a relacionarse con magos de gran porte, convirtiéndose en talentos jóvenes con una fama en auge. Conforme su renombre aumentó, comenzaron a tener pequeñas participaciones en asuntos políticos y en otros temas del Kirin Tor.

Faddin llegó a disfrutar bastante su participación en política. Podía ver desde adentro los mecanismos que movían al Kirin Tor y los lugares en donde estos podían llegar a fallar. Incluso a su corta edad (para estándares gnómicos, a los 27 años aún se lo podía considerar un adolescente) encontraba que muchos de los magos eran fácilmente manipulables y que a veces se lo tomaban demasiado en serio. Y es que una personalidad fuerte y una buena capacidad para comunicarse podían hacer maravillas en los demás. Muchas veces Faddin consiguió, mediante sugerencias y comentarios oportunos, que otras personas hicieran las cosas de la forma que él quería, haciéndoles creer que todo había sido idea suya. Paso a paso, fue abriéndose paso y escalando los círculos sociales de Dalaran, hasta encontrarse en una posición bastante cómoda. Las herramientas conseguidas y las lecciones aprendidas en este periodo le serían de mucha utilidad para su futuro, pero por el momento, su vida necesitaba dar otro giro.

Ydira Rawspark regresó por un corto periodo para chequear el estado de su hijo luego de todo aquel tiempo fuera. No tenía intenciones de quedarse ni de continuar acompañando a Faddin, pero consideraba que le debía algunas explicaciones antes de dejarlo nuevamente a su suerte. Intentando aprovechar el tiempo para obtener respuestas, el gnomo dejó a un lado su resentimiento y se enfocó en lo importante. Aquellos días se sintieron como una entrevista o un interrogatorio, donde las sutilezas y los sentimentalismos se dejaron de lado en favor de la verdad.

Su madre confesó que ella era experta en algunos tipos de magia que le costarían su cabeza en Dalaran. Nunca tuvo reparos ni arrepentimientos sobre ello, pero aceptó abandonar ese camino para probar si otro tipo de vida era posible junto con Iggin. Habiéndolo perdido, ya no tenía sentido mentirse a sí misma ni fingir ser otra cosa. Había decidido volver a sus viejas costumbres, mudarse a una casa oculta donde nadie pudiera molestarla, y terminar sus días en soledad, haciendo lo que más le gustaba: investigar y experimentar con magias prohibidas.

Cuando Faddin le consultó sobre el asesino de su padre, Ydira se limitó a responder que ya se había cobrado venganza y que aquello podía quedar atrás. Pero antes de cambiar de tema, agregó algo que dejaría una huella en la mentalidad de Faddin.

“La muerte de Iggin no fue solamente culpa del Kirin Tor o de su asesino, fue también culpa de su inocencia. Iggin era débil y no le importaba serlo. Creía que siempre podría escaparse del peligro, o dejar que otras personas pelearan por él. Era encantador y lo sabía. Era capaz de hacer que otros dieran su vida por él, y esto le daba seguridad. Pero estaba equivocado.

Vivimos en un mundo peligroso, lleno de personas que no reconocen nuestras reglas, y de criaturas que se ríen de lo que nosotros consideramos fuerzas de la naturaleza. No podemos vivir a salvo, y a todos nos llegará el día donde no nos quede otra opción que aceptar que la única ley es el poder, y que nuestra única defensa es nuestra capacidad para protegernos nosotros mismos.”

Con esta última conversación, Ydira parte definitivamente de Dalaran, decidida a nunca regresar.

El Comienzo de su Viaje

Faddin pasaría un tiempo más en la ciudad mientras todo aquello maduraba en su cabeza. Conforme avanzaba su línea de pensamiento, comenzó a leer libros de historia y filosofía, informándose sobre cualquier antecedente a su alcance que pudiera ayudarlo a formar una opinión.

Sentía que la política era una herramienta poderosa, y que una civilización bien organizada era capaz de enfrentarse a amenazas mucho más poderosas que cualquier héroe solitario. Pero también sentía que el poder individual era importante, y que muchas veces la burocracia que derivaba de intentar organizar a la sociedad podía ser contraproducente ante una amenaza urgente. En momentos como ese, la gente solía escuchar a los líderes más heroicos y más poderosos. La imagen, la fama y el poder terminaban jugando un rol esencial en cualquier escenario.

Tras un año más de contemplación, Faddin decide dejar su puesto en Dalaran y emprender un viaje por el mundo. Las reglas del Kirin Tor eran una limitación que no pensaba aceptar, y la única forma de alcanzar su verdadero potencial sería lejos de su mirada.

El primer lugar en visitar sería la guarida de su madre. Siguiendo una serie de instrucciones encriptadas que ella había dejado convenientemente a su alcance, Faddin consigue encontrar su escondite en algún lugar de Tierras del Interior. Su reencuentro fue menos incómodo que el anterior, ya que esta vez no se veían para hablar del pasado, sino del futuro.

Ydira había montado un complejo secreto de primera calidad para los fines que perseguían, y podía darse rienda suelta a enseñarle cualquier cosa a su hijo sin restricciones. Experimentaron con distintos tipos de magias, energías, invocaciones y rituales. Todos del tipo que podría provocarle un infarto a alguien del Kirin Tor. Faddin sintió que todo aquello le salía de forma natural como nunca le había pasado antes, y que su poder aumentaba exponencialmente.

En algunas ocasiones podía usar sus nuevos poderes discretamente contra sus vecinos los trols. Evitaban mostrarse e incluso herirlos para evitar llamar demasiado la atención, pero asustarlos con maldiciones desde las sombras hacia maravillas para mantenerlos lejos. Los trols eran tan supersticiosos que preferían evitar aquella zona por completo antes que averiguar la verdad y que no les gustara.

Y aunque usarlos para los experimentos era tentador, Ydira prefería evitar conflictos y en lugar de esto utilizaba una criatura que mantenía encerrada en una de sus habitaciones más secretas. Este ser deforme e irreconocible no era algo que Faddin hubiera visto nunca, pero tenía sospechas sobre qué era...o sobre quien era. Simplemente decidió que prefería dejarlo en la duda.

Su entrenamiento con su madre se prolongó durante casi dos años. Faddin aprendió tanto en este periodo que sentía que se había convertido en un hechicero de su propia liga. Nadie que antes hubiera considerado un igual en Dalaran podía enfrentarlo en un duelo ahora y salir airoso. Sus nuevos poderes, sin embargo, le valdrían su reputación de inmediato, por lo que convendría mantenerlos ocultos siempre que fuera posible. Aquello no necesariamente tenía que significar un gran desafío, ya que, al haber expandido sus horizontes intelectuales, sus capacidades como mago también

se habían desarrollado un poco. Lo suficiente al menos como para mantener su imagen pública sin levantar demasiadas sospechas. Pero sus días de experimentar encerrado en el bunker de su madre habían terminado, y era hora de salir al mundo a explorar qué usos podía darles a estos talentos, y qué otros conocimientos podía adquirir de los diferentes lugares de Reinos del Este.

Durante 3 años se dedicó a recorrer el norte de Reinos del Este, reuniéndose con otros usuarios de lo oculto y recopilando información y artefactos que pudieran contribuir a la causa de aumentar su poder. Más pronto que tarde, comenzó a darse cuenta de que la cantidad de objetos de poder que se estaba encontrando durante sus viajes era mayor a lo esperado. Viajar con todo aquello encima era un desastre esperando a ocurrir, por lo que decidió diseñar su propio escondite, una base secreta a la que pudiera acceder desde cualquier lado y que pudiera servirle de baúl para todos aquellos objetos peligrosos. Aquella base, en palabras del mismo Faddin, es lo que él considera uno de sus mayores logros, y por motivos de más lógicos, su acceso es un máximo secreto que sólo él mismo conoce hasta el día de la fecha.

Durante este período viajó por reinos y pueblos; se reunió con humanos, altos elfos, enanos y gnomos; en contextos públicos y clandestinos. Adquirió decenas de artefactos, hizo cientos de nuevos contactos, y también visitó a sus viejos amigos en Dalaran, que aún estaban sorprendidos de que hubiera abandonado su exitosa carrera.

Transitando el tercer año de su viaje, Faddin se encontraba en Dun Morogh. Durante semanas no pararon de llegar noticias del misterioso enemigo que los humanos de Stormwind estaban enfrentando desde hacía ya un tiempo. Faddin se sentía muy curioso respecto a ellos y estaba planeando colarse al territorio para hacerles una visita. Terriblemente, antes de que pudiera llevar a cabo cualquier plan, las noticias de la caída de Stormwind llegaron a los enanos, y junto con ella, una invitación a una reunión de emergencia en Lordaeron.

Por supuesto, Faddin no era más que un trotamundos en aquel momento, pero sentía en sus huesos que se estaba gestando algo realmente serio y que era momento de hacerse presente. Sin perder un segundo, viajó a Dalaran, donde se reunió con sus viejos conocidos y consiguió que lo incluyeran en el desarrollo de este conflicto.

El Ascenso Militar

Iniciándose como un adjunto a un escuadrón de magos de Dalaran, Faddin se vio rápidamente involucrado en el despliegue militar de la Alianza de la Segunda Guerra. Este conflicto ocuparía su vida durante varios años, en los que pasaría de ser parte de un escuadrón, a ser líder de otro, y a participar en incontables batallas por todo Reinos del Este.

Sus habilidades de combate, aun sin revelar sus verdaderos poderes, eran suficientes para garantizar su participación exitosa en cualquier escaramuza, pero su verdadera arma era su intelecto. Faddin se dedicó a hacer lo que mejor resultados le había dado siempre, y estudió tanto las tácticas de guerra que utilizaban los distintos reinos de la Alianza, así como también aquellas maniobras que La Horda parecía utilizar más a menudo. No todos sus combates fueron victorias, pero consiguió ganarse la confianza de cualquiera que compartiera este campo con él, minimizando lo máximo posible las pérdidas en cada enfrentamiento.

Aunque se tomó personal el objetivo de liberar Forjaz y Gnomeregan de la Horda, aquello parecía imposible en un principio, y priorizó participar de cualquier batalla que clamara urgencia. Combatió a lo largo y ancho de todo el norte de Reinos del Este, aprovechando mucho de lo que había aprendido sobre cada lugar en sus viajes. Al final, participó de la defensa de la mismísima Lordaeron, donde la Horda sufriría su derrota definitiva. Para cuando la guerra había terminado, varios años después, Faddin ya era un general condecorado de la Alianza.

Durante sus incontables combates, más de una vez había tenido que acudir a sus poderes ocultos para salvarse a sí mismo, a su unidad o a algún compañero. En casi todas estas ocasiones se había encontrado con una reacción de sorpresa inicialmente, pero pronto seguida de una actitud agradecida y una promesa de guardar el secreto. Sus compañeros de combate parecían estar de acuerdo en que podían confiar en él, y que, si él consideraba necesario llegar a aquellos extremos para ganar, entonces no era necesario cuestionar su criterio. Usualmente a los soldados rasos les importaba realmente poco, con tal de sobrevivir o ganar un combate. Pero si algún mago se enteraba, era más delicado de tratar, y trabajar con un sacerdote en el escuadrón estaba fuera de discusión.

Luego de 3 años de combatir sin pausa, la Segunda Guerra llega a su final y Faddin ve la oportunidad de pausar sus actividades militares. Haber salvado los reinos de la Alianza de la destrucción total había sido la misión más importante de su vida, pero ahora la guerra estaba ganada y la vida militar iba a convertirse en una actividad más pasiva y política. Prefería utilizar su tiempo de otra forma más eficiente, aumentando su poder aún más y preparándose para otras posibles invasiones.

Los orcos y sus aliados de la Horda habían llegado cargadísimos de información sobre las magias prohibidas, y también artefactos mágicos poderosos. Faddin había conseguido “confiscar” varias cosas durante sus batallas, que había salvaguardado de la forma que le resultase posible en el momento en su propio bunker. Ahora que los días estaban más calmados, quizás fuera sensato tomarse un tiempo para organizar y estudiar toda aquella nueva información.

Durante los siguientes 13 años, Faddin se convirtió en una presencia esporádica en la vida de todos sus conocidos. Solía aparecer por los reinos de la Alianza, tener reuniones, ponerse al día con sus conocidos, y ayudarlos en el ocasional asunto que fuera necesario. A veces participaba en el entrenamiento de tropas en los grandes reinos y luego volvía a partir en un viaje solitario. Se tomó el trabajo durante este periodo de estudiar algunas de las tantas cosas que habían ocurrido durante la Segunda Guerra, como la historia de Medivh y la biblioteca de Karazhan, y también el efecto de letargo que la ausencia de magia vil había provocado en los orcos en los campos de internamiento.

Fueron años pacíficos y muy productivos, y estaba contento con la vida que llevaba, pero pronto el conflicto resurgió y Faddin tuvo que volver a colocarse su capa de general de la Alianza.

Durante el año 20, mientras Faddin se encontraba en una misión de investigación en Bahía del Botín, Lordaeron es destruido, seguido de Silvermoon. Apenas el gnomo se entera de la llegada de la Legión Ardiente parte a toda velocidad a reunirse con sus colegas de Dalaran, pero lejos de llegar a tiempo solo consigue estar presente para ayudar a rescatar a cuál poco sobreviviente quedaba bajo las ruinas de la ciudad. Tres grandes reinos habían caído en tiempo récord, y muchos viejos conocidos de Faddin eran ahora solamente un recuerdo.

Averiguar qué estaba pasando y como podía ayudar en este caos le fue mucho más complejo que durante la segunda guerra, pero ahora más que nunca sus talentos eran muy necesarios. Y no solamente aquellos como general, sino su conocimiento y experiencia con el mundo de los demonios. De la forma que pudo, interrogando algunos sobrevivientes y torturando algunos demonios que quedaban en Reinos del Este, consiguió averiguar del grupo de humanos de Kul Tiras que había partido al misterioso nuevo continente bajo el mando de Jaina Proudmoore. El objetivo de la Legión se encontraba allí, y el esfuerzo de Lady Proudmoore era la clave para ganar esta guerra. Sin perder un segundo, partió con un grupo de combatientes hacia Kalimdir, para sumarse a la batalla final.

Una vez más, sus talentos en combate hicieron lo suyo, y resonaron como un eco para aquellos que conocían su nombre por su participación en la Segunda Guerra. La batalla del Monte Hyjal fue un momento de gran heroísmo de parte de todos los presentes, y Faddin hizo su parte. Sus conocimientos sobre los demonios, ahora desatados y a la vista de todos, inclinaron la batalla a su favor en más de una ocasión. No había tiempo para prejuicios, ya que el destino del mundo pendía de un hilo, y a pesar de la afinidad del gnomo con la magia del enemigo, estaba clarísimo de qué lado estaba.

Luego de una durísima batalla, en la que el futuro de los mortales se salvó con sangre, llegó el momento de reagruparse y sanar. Los miembros de la Alianza que seguían a Jaina se dirigieron al sur para fundar la ciudad de Theramore, mientras que los orcos y sus aliados eligieron una zona cercana para fundar su propia ciudad. La idea de compartir el mundo con este nuevo grupo de orcos le provocaba demasiada inquietud a Faddin, pero no podía darse el lujo de juzgarlos después de todo lo que había pasado. Así como él mismo había probado que, a pesar de sus poderes oscuros, era un aliado de confianza, la Horda habían probado sus intenciones y su valía en batalla.

Por todos estos motivos decidió quedarse con Lady Jaina en Theramore y darle a toda la situación una oportunidad. Además, se encontraba en un nuevo continente, completamente desconocido, lo cual significaba mucho potencial en conocimiento por descubrir.

Su entusiasmo por quedarse en aquella nueva tierra, así como también su tiempo de paz luego de la guerra, duró realmente poco. A los pocos meses de la batalla del Monte Hyjal, el Gran Almirante Daelin Proudmoore llega a Kalimdor y reanima la batalla contra los orcos. El desenlace de este conflicto se convierte en un dilema moral para Faddin, que entiende las intenciones de Jaina de mantener la paz con los orcos, pero también entiende las motivaciones de Daelin Proudmoore, siendo él mismo un combatiente de la Segunda Guerra.

Realmente inseguro de cómo proceder, decide no participar en aquel conflicto y abandona Theramore antes de verse involucrado en alguna situación que le cueste su credibilidad como General de la Alianza. Sin importar quien ganase, seguramente terminaría haciéndose de demasiados enemigos, y sus prioridades en aquel momento eran otras. A duras penas acababan de sobrevivir a una invasión de la Legión, y no había garantía de cuando tocaría enfrentar a la siguiente. Era mejor dejar que aquella situación decantara naturalmente, y que no le afectara a su reputación.

Al poco tiempo de llegar a Reinos del Este, se entera de la muerte de Daelin Proudmoore, cosa que lamentaría, pero sin arrepentirse de su decisión. Su lugar estaba con la Alianza, haciendo lo posible para ayudarla a recuperarse de todas las pérdidas.

El Embate Obsidiana

Tal como se lo había imaginado al momento de irse de Kalimdor, Reinos del Este estaba sumida en el caos. Lordaeron había desaparecido, los Altos Elfos no estaban dando señales de vida, y la plaga de no muertos se había convertido en un problema difícil de combatir. La Alianza se estaba organizando ahora en torno a Ventormenta, y necesitaban toda la ayuda posible para volver a ponerse de pie.

Durante dos años Faddin se dedicó a utilizar su poder militar para intentar reforzar la unión de los reinos y fortalecer a la civilización. Sabía que cualquier amenaza del calibre de los orcos o de la plaga podía potencialmente acabar con todo si fuese a encontrarlos en aquel estado. Si bien había tenido su momento de gloria utilizando sus poderes oscuros contra la Legión, parecía que la situación ahora requería más estabilidad y familiaridad para sus compañeros. La principal misión era recuperar la confianza y levantar la moral de todos los reinos de la Alianza.

El principal enemigo era la plaga, que había corrompido las tierras y se expandía sin control desde el norte de Reinos del Este. Con Lordaeron caído y Gilneas aislado, tocaba a los reinos restantes dar la lucha si no querían que la plaga se expandiera sin control. Era una lucha de desgaste que los vivos parecían destinados a perder. Los muertos no se cansaban, y sus números no parecían reducirse jamás. Cada escuadrón aliado que caía era un escuadrón que el enemigo ganaba. Fueron dos años de mucha frustración, pero que con mucha calma y temple se pudieron superar.

Para el año 25, la crisis de la expansión incontrolable de la plaga ya parecía haber pasado de su momento de mayor presión, y la situación de la Alianza comenzaba a cambiar. Faddin sentía que otros compañeros podían encargarse de contener la amenaza y que se había ganado un descanso. El mundo se había expandido, la Alianza contaba con nuevos aliados, y cientos de héroes se presentaban voluntariamente para ayudar a combatir a sus enemigos.

Sus nuevos aliados, los elfos, tenían siglos de historia que contarle y conocimiento que compartirle. Sin contar que venían de un continente que para los miembros de la vieja Alianza estaba completamente inexplorado. Lo que más le entusiasmaba hacer en aquel momento era viajar a ayudarles con cualquier cosa que pudieran necesitar, y aprender todo lo que pudiera sobre ellos en el proceso.

Cuando tuvo la oportunidad se retiró a Stormwind donde, al poco tiempo y como por obra del destino, se encuentra con un encargo para hacer justamente eso: ayudar a un elfo de la noche en apuros. El encargo parecía simple a primera vista, pero algunos de los detalles eran sospechosamente vagos. Estaba descrito como una tarea de investigación en un área que podía llegar a ser peligrosa, pero la paga era baja y los requisitos incluían mucha experiencia en combate. A pesar de saber que tendría que estar muy en alerta, Faddin aceptó el encargo, considerándolo una gran oportunidad de explorar Kalimdor y hacer nuevos aliados. Solo por si acaso, decidió llevar algunos hombres de confianza para que le guardasen las espaldas. Estos serían: su primo Garlyn Flamewit, que se había convertido en un archimago de renombre y

gran poder; y Kheon Dayne, un joven paladin que había conocido algunos meses atrás luchando contra la plaga en las Tierras de la Peste, y que había adoptado como una suerte de aprendiz.

Su viaje lo llevaría a Silithus, donde se agregarían a la misión unos cuantos nuevos nombres. En total e incluyendo al empleador, serían 9 héroes participando, lo cual fue otra señal de alerta para Faddin, que esperaba una operación más pequeña.

El empleador y líder de la misión era Aldrethan Boldstrike, un elfo de la noche que portaba una espada negra y que clamaba que era de suma importancia rastrear al enemigo que acechaba en aquella zona. Según comentaba, una patrulla de elfos había reportado un peligro acechando recientemente, y luego había abandonado su misión. Él consideraba que si hacían caso omiso al problema podían terminar encontrándose con un peligro mucho más grande y que debían descubrir la verdad cuanto antes.

Los elfos de la noche habían desestimado la importancia de su reclamo, ya que no lo consideraban una urgencia, y por eso había decidido convertirlo en una misión para héroes de la Alianza. Aunque no pudiese tratar el tema como un asunto oficial, no quería dejar de abordarlo.

Resumiendo, la misión tuvo un desenlace muy complicado. El equipo terminó separado en dos y perdido dentro de una serie de túneles de silitidos. El verdadero objetivo de Aldrethan había sido desde un principio el de rescatar a su hermana. Pues resultaba que la patrulla de elfos que había mencionado antes en realidad había desaparecido, quedando solo un superviviente que declaró a todos sus compañeros como muertos, incluida la elfa. Los elfos de la noche no habían querido darle los recursos para una misión de rescate tan complicada, y menos aun considerando que seguramente su hermana no estuviera viva. Entonces Aldrethan se había visto obligado a pedir ayuda en otro lado, y había mentido para asegurarse que los voluntarios fueran suficientes.

La hermana de Aldrethan, Mialyn Boldstrike, resultó estar viva y poseída por un sacerdote silitido que pretendía usarla para engañar a más elfos. La batalla contra el sacerdote fue complicada y estuvieron a punto de perder la vida todos, pero al final el elfo decidió dar la vida para salvarlos a todos, matando al líder de los silitidos con un embate de su espada.

Al final, todos consiguieron salir del laberinto silitido, a excepción de Aldrethan Boldstrike. Su sacrificio y todo el contexto de la misión dejó un impacto en todos los presentes, que decidieron hacer un pacto. Como había quedado en evidencia, el alcance de la Alianza estaba limitado, ya fuese por cuestiones burocráticas o políticas, y eran los héroes independientes quienes, al final del día, podían hacer algo en estas situaciones. Quizás, si pudiesen organizarse y contar los unos con los otros para estas misiones más complicadas, no tendrían que enfrentarse a la posibilidad de no estar a la altura. Quizás, algunas muertes podrían evitarse, y algunas personas olvidadas por los grandes reinos podrían ser salvadas.

De este pacto nace la organización que muy pronto pasaría a convertirse en una hermandad: El Embate Obsidiana, llamado así en honor al sacrificio de Aldrethan Boldstrike. Lo que en un principio funcionaría como una red de información, rápidamente evolucionaría para convertirse en mucho más. Sus miembros, que en un principio pudieran sentirse como simples compañeros de trabajo, terminarían considerándose como amigos cercanos y a veces hasta hermanos. Para muchos de ellos, el espacio que el Embate Obsidiana brindaba representaba un lugar seguro, donde cualquier ejercicio, cualquier tipo de magia, era aceptado. La fuerza que los vinculaba era el objetivo común de proteger a los débiles, a la Alianza y a Azeroth. Mientras aquello se respetara, todos eran bienvenidos.

Desde aquel momento en adelante, Faddin se convertiría en el líder y protector de este grupo. Además de participar personalmente de las misiones más importantes, ejercía su liderazgo organizando las tareas de los miembros, mejorando constantemente las redes de información, e incluso quitando presión indeseada sobre aquellos miembros más vulnerables a los prejuicios de los grandes reinos. Siendo él mismo el usuario de un poder muy polémico, entendía como a veces sus propios aliados podían poner trabas a sus agentes más eficientes por pura ignorancia. Bajo el ala del Embate Obsidiana, cualquiera que tuviera las capacidades y las intenciones en los lugares correctos, tenía que poder aprovechar al máximo su talento.

Durante los años siguientes, los miembros de la hermandad llegaron a participar en todos los grandes eventos de Azeroth, volviéndose un grupo más grande y más complejo, con miembros de todo tipo. Lucharon en Outland, Rasganorte y participaron en la lucha contra el Martillo Crepuscular tan pronto como se desató el cataclismo. La vida de Faddin se volcó por completo a la hermandad, desde aquel momento y hasta el día de la fecha de este reporte.

A través de ella descubrió que podía explorar todos los talentos que fue adquiriendo durante su vida. Puede ser un general, un político, un héroe y también un temible combatiente, todo al mismo tiempo. Sabe de buena fe que sus lacayos lo respetan y lo aprecian, y siente que de esta forma puede realmente hacer una diferencia en Azeroth.

Actualmente la hermandad se prepara para enfrentarse al Martillo Crepuscular y a la amenaza de Alamuerte en lo que podría ser la batalla final por el futuro de Azeroth. No sabemos qué nos depara el futuro, pero Faddin se siente optimista. En palabras suyas: *“Tenemos el talento y el corazón, y lo que sea que el destino nos depara, lo enfrentaremos juntos.”*

Conclusión

Si tuviera que definir a Faddin Flamewit en pocas palabras, lo haría usando *Inteligencia, Determinación y Disciplina*.

Su *inteligencia* ha sido siempre su arma principal y la herramienta que le ha abierto todas las puertas. Pero como él mismo admite, es muy fácil entregarse al ego cuando uno se acostumbra a los buenos resultados. Este ego ha sido una bestia que Faddin ha luchado toda su vida para mantener bajo control, pero que constantemente se libera cuando él se distrae y baja la guardia.

Sus armas para combatirlo son la *determinación y disciplina*. Determinación de utilizar sus talentos para propósitos claros y altruistas, y disciplina para hacer lo necesario por mantenerse fuerte y a la altura de cualquier desafío. Sólo así, con una mente despejada, es capaz de evitar que sus propias emociones lo lleven a tomar decisiones incorrectas.

Personalmente, creo que esta historia deja entrever que posee una inclinación casi obsesiva hacia el control. Faddin se ha pasado la mitad de su vida intentando tener un control absoluto sobre su destino, puliendo sus habilidades al límite y dejando clarísimo que nadie puede decidir qué va a hacer, salvo él mismo. Incluso sus propias decisiones y emociones son controladas por una serie de reglas inquebrantables que él se fue poniendo para no flaquear en sus objetivos.

Siempre que sus objetivos se alinearon con la Alianza, trabajó voluntariamente con ellos, solo para independizarse cuando sentía que la Alianza lo estaba desalineando de sus intereses. El Embate Obsidiana, aunque de intenciones muy puras, puede leerse como un intento de Faddin de transmitir su voluntad a un montón de héroes que no lo cuestionan por el respeto que le tienen. Si sus reglas no fueran claras y directas, esto podría ser visto por los reinos de Azeroth como algo sectario y potencialmente peligroso. Pero mientras que Faddin mantenga las buenas relaciones políticas como siempre hizo, los reinos seguirán dejando a la hermandad en paz, basándose en los buenos resultados.

En el contexto de su inclinación al ocultismo, esta personalidad controladora es de hecho una garantía de seguridad. Es sabido que jugar con magias peligrosas suele acarrear dos tipos de peligro: volatilidad o corrupción. Solamente con determinación y disciplina puede mantenerse el control, y puedo aseverar con total seguridad que Faddin es la clase de persona que preferiría morir antes que perder el control.

Para concluir, quiero agregar que considero a Faddin Flamewit el tipo de persona ideal para liderar una organización de este tipo. Se ha enfrentado a situaciones de mucha presión y se las ha arreglado para mantenerse firme en sus ideales y minimizar el daño que a veces se ocasiona al tener subordinados. Creo que el Embate Obsidiana tiene mucho futuro por delante, y que no nos decepcionaremos con los resultados.

Con esta conclusión, doy por concluido este reporte.

Atentamente, Aidan Rhogal.