

# Finreir

Por los finales de la era de los descubrimientos, una familia campesina trajo al mundo a un niño elfo. No bastando ya la falta de recursos económicos que tenían, los padres se indignaron, pues creían que durante el parto moriría, y así habían predicho los médicos.

No obstante, fuesen los avatares del destino u otras fuerzas misteriosas del cosmos, el niño se salvó de una muerte predestinada. La familia intentó deshacerse de él, pero nunca lo consiguió. Nadie quería aceptarlo porque se trataba de un hijo de familia pagana, y no tenían la suficiente fuerza de voluntad como para matarlo.

Sin más remedio, tuvieron que cuidar de él, y el niño, aunque difícilmente, creció sano y fuerte (o todo lo fuerte que puede crecer un elfo). Aún así, Finreir era muy problemático, y siempre se encontraba metido en todos los problemas y no servía para los trabajos del campo, pues le aburrían y se cansaba fácilmente. Pero sería durante una de las incursiones de los elfos oscuros, cuando éstos intentaron saquear las villas que estaban alrededor de la torre de la hechicería de Hoeth, cuando vio por primera vez una batalla. Pero no fue el valor de los guerreros lo que más le reprendió, sino el poder decisivo y destructivo de los expertos magos elfos.

Nunca se supo si fue coincidencia o si el destino ya tenía escrito que así fuese, pero el mismo Teclis en persona estaba entre los magos que defendían la ciudad del saqueo. El mago entró en la casa sin venir a cuentas, pero meses más tarde se enterarían de que había sido atraído por una fuerza mística que rodeaba al niño Finreir. El alto mago casi había oído cómo la magia rodeaba con gran intensidad el espíritu del niño, y pidió a la familia que le dejasen llevarse con él para ser instruido en Hoeth.

La familia no meditó la respuesta, y el niño se marchó alegre y sonriente con el poderoso mago. Con los años aprendió a utilizar la magia con sutil presteza, pero él no estaba contento con esto, quería un poder mayor, suficiente como para arrasar a un ejército entero.

Los altos magos le hicieron pruebas para comprobar cuán grande era su poder, hasta que consiguió que lo admitieran como pupilo de los señores de hoeth. Decenas de años se pasó el alto mago enfrascado en libros de hechicería y en su instrucción. Tuvo un gran papel en juego durante la era de los conflictos, en la que demostró superar los mismos conocimientos de su maestro y creó un libro de batalla para él mismo imbuido de poderes mágicos.

Teclis, que había seguido de cerca su progreso, comprobó que, como él, gozaba de poderes prodigiosos, así que lo nombró oficialmente su primer discípulo y Finreir tuvo el honor de aprender los secretos de la magia por el mago más poderoso de la era. El mismo Teclis tembló ante el poder que el mago elfo mostraba, aunque tanto Finreir como su maestro sabían quién era más poderoso. Teclis le enseñó todo lo que sabía, y el pupilo aprendió una sabiduría infinita, que le sirvió para derrotar a las fuerzas incursoras durante la última incursión de Malekith, y sobrevivir a la destrucción del caos mientras defendían las tierras del Imperio.

Vio morir delante de él a infinidad de guerreros, incluso a uno de sus mejores amigos, Urtle, pero en ningún momento esto supuso un letargo en su aprendizaje. Ayudó a fundar los colegios de la magia. Durante su estancia en el Imperio, Teclis dejó de ser maestro de Finreir, pues no había nada más que pudiese enseñarle, sólo le restaba aumentar su sabiduría y defender a su patria por siempre, pues para eso se le había otorgado el don de la hechicería, un don que incluso en su nacimiento y sin saber utilizarlo, le había salvado la vida.

Más tarde hizo viajes a las tierras de Lustria, donde ayudó a los hombres lagartos a deshacerse de una gran incursión de los elfos oscuros cuando tenían la batalla prácticamente perdida. Por ello, fue recompensado por un slaan de segunda generación con un poderoso anillo que le ayudó a controlar mejor los vientos de la magia. Aparte, viajó hasta los bosques de Loren y a las tierras de Bretonia, lugares donde también fue elogiado e idolatrado, incluso por el hada hechicera. Tiempo después, le recompensarían con objetos de gran valor por ayudarles mediante sabiduría y poder de defensivo.

Regresó a la torre de hoeth poco después que su antiguo maestro, y allí fue recompensado por los señores de hoeth por todas las alabanzas que Teclis había contado de él. El cónclave decidió entregarle el bastón de mago, pues estaban de acuerdo que su poder, por el momento, sólo estaba por debajo del de Teclis. Se trataba de una vara de sauce que en el pasado llevaba siempre el señor de la torre blanca, pero que con el paso del tiempo y con el declive del poder de la magia, nadie había podido volver a utilizarla con toda su magnitud. Sin embargo, creían que con el paso de los años, Finreir podría aprender a desentrañar sus poderes, pues aunque era menos poderoso que Teclis, la magia fluía por su venas con mayor intensidad y rapidez.

Aquí incluyo un posible perfil de Finreir para posibles jugadores sagaces que se atreven a probarlo. Lógicamente, no estoy del todo seguro de que esté equilibrado (lo estará lo más que pueda), por lo que debes pedir permiso a tu adversario. Espero que si lo pruebas, me des una respuesta de si te gusta, y si no lo pruebas, si te gusta su perfil y sus habilidades.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	
Finreir		12	4	4	3	3	3	5	1	10

**Puntos:** 580

**Armadura:** ninguna

**Armas:** ninguna

**Magia:** es un hechicero de nivel 4

### **Libro de Batalla de Finreir**

Este libro lo hizo el mismo Finreir mientras aprendía las artes arcanas de la magia por medio de los maestro de hoeth. Gracias a él, puede unir saberes distintos para lanzar más hechizos de distinta procedencia mágica.

Además de los cuatros hechizos que Finreir puede elegir sin tirada de dado de un saber, puede elegir dos hechizos más del mismo saber o de otro diferente. Puede elegir que los dos hechizos sean del mismo saber que el anterior, los dos de un nuevo saber, o uno del mismo saber y otro de un saber distinto. Nunca puede elegir hechizos de tres saberes distintos, el máximo son dos saberes que no sean el mismo.

### **Anillo de los vientos del caos**

Este anillo era usado por algún slaan de tercera generación para no sufrir desgracias al usar la magia, ya que los de segunda generación ya tienen la aptitud que el anillo proporciona.

El anillo hace a su portador inmune a las disfunciones mágicas. Aún así, éstas contarán como hechizo fallido, pero el hechicero podrá seguir lanzando sus hechizos con normalidad.

### **Collar del rey silvano**

Este anillo es un regalo de los elfos silvanos a Finreir por ayudarles a deshacerse de las amenazas de los hombres bestia a sus bosques. Le proporciona una continua regeneración.

Al inicio de cada turno de los altos elfos, Finreir recupera una de sus heridas perdidas, pero nunca recuperará por encima de su máximo de heridas.

### **Bendición de la dama de Bretonia**

La dama de Bretonia le bendijo con grandes honores por haber prestado tanta ayuda a los bretonianos para deshacerse de las eternas incursiones de los malignos condes vampiro.

Finreir es totalmente inmune a los efectos de los hechizos, sea cual sea su procedencia. Se incluyen sus propios hechizos, objetos portahechizos, con área de efecto etc. Incluso es inmune a los proyectiles mágicos, pero no a las armas mágicas de combate cuerpo a cuerpo. La única excepción se da cuando lanza sobre sí el hechizo "caminar entre dos mundos", pero hechizos como "la espada ígnea de ruina" no funcionarán sobre él.

### **Bastón de Mago**

Este bastón es el arma más poderosa que jamás se ha creado. Forjada por los propios ancestrales, se dice que el que la posea es inmortal, pues no hay rival que pueda hacerle frente. En la actualidad, ningún mago ha podido reclamar todo el poder que emana del arma, sólo Finreir ha podido desentrañar una ínfima parte de su gran potencial.

Cualquier resultado de dobles al lanzar un hechizo (excepto el doble uno) se considerará como fuerza irresistible. Además, todos los hechizos aumentan en +1 su fuerza. Una vez por turno puede lanzar el hechizo "caminar entre dos mundos" como si fuese un objeto portahechizos de nivel de energía 4. Aún quedan muchos más poderes por desvelar.