



ROSARIO DE ALFAR

Se dice que, tras enjaezar los vientos que soplaban sobre Corvania en la antigüedad, Alfar estaba muy fatigado. Necesitaba descansar, pero no podía dejar sin vigilancia a los vientos recién domesticados. Por tanto, creó un rosario de símbolos maba capaz de controlar el tiempo atmosférico y se lo dio a la dama Mil Corazones para que lo usara mientras dormía. Gargal, coloso de los mares acostumbrado a jugar con las tempestades, estaba enfadado porque se hubieran llevado a sus compañeras de juegos y quiso liberarlas. Mientras Alfar dormía, Gargal salió de la espuma de mar en Damabolm con la forma de un apuesto noble, Adembre. Mil Corazones se enamoró tanto que descuidó sus deberes para retozar con el visitante. Y, mientras ella estaba distraída, Gargal mandó unos cangrejos a robar el rosario de Alfar.

Al despuntar el alba, Adembre regresó a la playa, donde los cangrejos habían escondido el rosario bajo una piedra. Cuando estaba a punto de sumergirse en el mar con su botín, Alfar se despertó. El dios descubrió el robo y convirtió la playa en un lodazal, atrapando al ladrón. Cuando Adembre se vio atrapado, arrojó el rosario al océano. Pero antes de que la gargantuesca figura de Gargal pudiera cogerlo, lo atrapó el travieso delfín Puld, que huyó con él. Furioso, Alfar rompió a Adembre en pedazos, que aún se pueden ver en las algas rojas que bordean las costas del océano. Desde entonces, el dios dejó que las costas del mar, los ríos y los lagos permanezcan parcialmente cubiertos de cieno, como protección contra los ladrones. Se dice que Mil Corazones lloró por su amado tan profusamente en la orilla que el mar se volvió salado, pero como Alfar se había despertado ya no necesitaba el rosario. Tras dominar los vientos, se los entregó a la diosa Ulula para que los usara a su antojo.



TABLILLAS GEMELAS DE LA REINA ÁGATA

La reina Ágata de Diente de Dragón fue una reina muy querida del clan enano Crombe. Deseaba favorecer a los cantores de piedra del clan para que su habilidad rivalizara con la de los belderanos. Cuando el dotado aprendiz Torwyld Grava consiguió devolver un trozo de ágata a su forma primordial de piedra viva por casualidad (una hazaña que nunca ha vuelto a darse) y los maestros vieron cómo las vetas del ágata ondulaban bellamente como luces de aurora en la montaña, decidieron hacer una tablilla para la reina con la piedra viviente, para agradecerle su fe en ellos.

El trabajo se llevó a cabo con una cierta angustia, ya que la piedra viva chillaba y gritaba cuando la cortaban, pero, tras un tiempo, la hermosa tablilla pudo regalarse a la monarca. Para vergüenza de los cantores de piedra, las vetas de ágata ya no se movían, pero se descubrió que cuando alguien conseguía mover una veta de la tablilla de piedra, el mismo cambio aparecía en la roca de la que se había labrado. El maestro Homb se dio cuenta de que la tablilla de piedra ecaba de menos a su otra parte y se puso a hacer una segunda tablilla con lo que quedaba del trozo de piedra. Cuando la terminó y reunió las dos tablillas, estas parecieron estar más a gusto y las vetas de ágata se volvieron más fluidas. Adoptaban la misma forma y pronto se vio que si el dibujo se cambiaba con la mano en una tablilla, en la otra aparecía el mismo cambio inmediatamente. El maestro Homb se dio cuenta de que esto ocurriría incluso si las tablillas se separaban y se le ocurrió que esto se podía usar para enviar mensajes a larga distancia. Sin embargo, al cabo de unos años, una de las tablillas se perdió y entonces la otra cayó en el olvido, pues ya no servía para nada. Al final, la segunda tablilla desapareció también, perdida en paradero desconocido.



PIEL DE ÁRBOL

Se cree que la Piel de Árbol es una antigua máscara de sacrificio en honor a la diosa Hema y también es conocida como la Máscara Devoradora de Hema. Si se coloca sobre el rostro, unas fuertes raíces salen reptando de ella, cubriendo al que la lleva en cuestión de minutos, mientras este sufre multitud de pinchacitos inocuos pero desagradables. La costumbre en los templos de Hema es entonces quitarle la máscara al individuo y sacrificarlo.

FLECHAS DE LA SIERPE DE FUEGO

Se dice que el dios volcán Asta despertó por primera vez cuando los demonios que Zygofer dejó sueltos ya habían arrasado Aslena. Tan terrible era su rabia que escupió magma y cenizas hacia el cielo. Ante el dios fueron traídas tres serpientes, que habían matado a tres profetas con su mordedura. Estos profetas habían visto la llegada de la Marea Demoníaca y habían querido avisar al pueblo y despertar a Asta. Las serpientes se arrastraron ante Asta y alegaron que ellas no pretendían que tuviera lugar la desolación de la tierra, sino que solo habían seguido su naturaleza, tal como los dioses las habían creado. Los sacerdotes de Asta aún querían castigar a los reptiles arrojándolos al magma, pero estos se retorcieron, chillaron y suplicaron expiar su pecado vengándose de quienes eran verdaderamente culpables.

Asta los escuchó e hizo salir de las profundidades magmáticas del volcán a su sierva, la poderosa serpiente de fuego Erinya. Ella exhaló su aliento sobre sus parientes menores, tras lo cual estas se convirtieron en flechas. Cuando un arco las disparase, estas flechas marcarían a los asesinos de Aslena para que Erinya los encontrara y los devorase.



GARRAS DE FEROKA

En la Iglesia herrumbrosa se cuenta la historia de cómo los dioses Herrumbre y Hema celebraron su boda ante los exultantes padres de los Hermanos Herrumbrosos y las devotas madres de las Hermanas de Hema. De su divino abrazo nació finalmente una hija, Feroxa, una preciosa niña de la más negra hematita con la pétrea piel adornada de pecas de óxido.

Pero su felicidad puso celoso al dios Cuervo. El ave carroñera bajó volando, se llevó a la niña de su cuna y se instaló en un alto risco para devorarla. Furioso y desesperado, el dios Herrumbre dejó que su brazo se extendiera hasta formar una flecha de hierro y la diosa Hema sacrificó un dedo para formar un arco, encordado con el cordón umbilical de Feroxa. Enviaron al risco a Teramalda, su sierva vestida de hierro, y ella disparó la flecha al dios Cuervo, que huyó a los bosques aterrorizado y gravemente herido. Cuervo despegó con tanta fuerza que hizo caer a Feroxa del risco y al estrellarse contra el suelo esta se fragmentó en incontables esquirlas que se esparcieron por el mundo como trozos de hematita. Teramalda intentó detener su caída, pero el peso de la niña de piedra la hirió de muerte. La cabeza decapitada de Feroxa fue a descansar junto a Teramalda. Había quedado privada de la vista porque el dios cuervo ya le había sacado los ojos, pero la niña divina sintió los labios de quien la había ayudado y le insufló su espíritu. Desde ese día, Teramalda vaga por el mundo en busca de venganza contra el dios Cuervo y sus seguidores.

El dios Herrumbre quería enterrar la cabeza de su hija muerta, pero su esposa Hema dijo que este era el momento de la venganza, no de la tristeza. Juntos, forjaron un juego de garras de hematita con los restos de Feroxa, que debía llevar el campeón de la Iglesia herrumbrosa en su caza de la escoria del dios Cuervo. Sin embargo, las garras se perdieron cuando su portador, Gardkan, capitán de la Guardia de Hierro, cayó en batalla durante las Guerras Aliseas.



AZOTE DE SCORNIA

Las leyendas cuentan que, cuando los enanos llegaron a Corvania en una era hace mucho olvidada, allí reinaba Scornia, la antiquísima madre de los dragones, cuya armadura estaba hecha de una impenetrable obsidiana que ella misma había fundido en torno a su cuerpo. Pero Oramund, el comandante de los enanos, oró al dios Gran, que le envió un martillo cuyos golpes podían aplastar cualquier cosa. Con él, Oramund mató a la dragona. Entonces, los enanos persiguieron a la prole de la bestia hasta las montañas, desde donde aún asolan la tierra. Oramund llamó al martillo Azote de Scornia.

BOTAS DE SUDAPIÉS

Hace quinientos años, el famoso cantor de piedra y minero Aras Sudapiés del clan Belderand fabricó un par de botas de escalada que le ayudaran a atravesar los terrenos montañosos difíciles. Las botas funcionaban perfectamente, pero, como Sudapiés padecía un caso grave de sudor de pies, se le salieron cuando se le rompieron las correas en mitad de la subida de la pared vertical de un precipicio y el cantor de piedra se despeñó hacia la muerte. La viuda se desbizo de las botas para no volverlas a ver más y desde entonces ni ella ni ninguna otra persona las ha visto.



DAGAS FANTASMA

Se dice que, cuando los aliseos invadieron Corvania, enviaron a los tres hermanos Vider a asesinar a los líderes de los enanos y los elfos. Sin embargo, los maestros elfos atraparon a los pretendidos asesinos con su magia, los mataron y ataron sus oscuras almas a tres dagas.

LLAVE DE SIERPE

No hay leyendas sobre esta llave, que fue forjada originalmente por el psicopompo Natrix. Sin embargo, se dice que no se puede ocultar ningún secreto a la mirada de Sierpe, ni cerrar ninguna puerta a su paso.

CASCO DE VOLLER

Se supone que el élfido Voller fue uno de los primeros maestros de la orden druídica de la Rama Dorada. Poseía unas capacidades mentales sin parangón y se rumorea que quien pueda canalizar su concentración de la manera adecuada podrá volar si lleva su casco. Otros aseguran que la clave es la confianza además de la concentración, y dicen que el usuario tiene que hacer frente a la caída con el casco puesto, creyendo con firmeza en su capacidad de volar para que esa habilidad se manifieste.



RELOJ DE ARENA DEL CAMINANTE NOCTURNO

Se dice que, una noche, la cantora de piedra Dordela estaba tan molesta por un error que había cometido en una estatua conmemorativa que suplicó al Caminante Nocturno que devolviera el trozo de piedra a su forma original, tal y como estaba antes de que ella lo desgraciase cantando una nota demasiado aguda. En ese momento, alguien llamó a la puerta del taller, sobresaltándola. Al otro lado del umbral había una misteriosa figura con rasgos de murciélago. Entre los brazos sostenía una caja, que le entregó sin mediar palabra antes de darse media vuelta para marcharse. La única respuesta que dio a las preguntas de Dordela fue un siseo: «Romper el tiempo, reparar el error, quebrar el hueso» y luego el misterioso mensajero se fue.

En la caja, Dordela encontró tres relojes de arena que descansaban sobre terciopelo morado y, en el interior de la tapa, las mismas palabras, escritas con tinta negra. Cogió uno de los relojes de arena, observó correr la arena de la parte superior a la inferior y, en un impulso, lo rompió en dos. La enana se desmayó inmediatamente, pero, cuando se despertó, el trozo de piedra estaba frente a ella, intacto, tal como había deseado. Encantada, extendió la mano hacia su varita de piedra, pero le resultó imposible: ya no tenía mano.

Dicen que el segundo reloj de arena lo rompió el rey Ardeburd cuando perdió la batalla contra los cánidos bajo las montañas Colmillo de Hielo. Se dice que dejó correr toda la arena del reloj y que nunca se lo volvió a ver. Sin su líder, los enanos perdieron la batalla por segunda vez.



ASINA

Esta arma es antiquísima y se dice que la boja es el diente de uno de los gusanos de tierra gigantes que destruyeron las tierras ancestrales de los humanos, obligándolos a huir a Corvania guiados por el dios Cuervo, quien había prohibido tajantemente a los humanos que se trajeran nada de su tierra natal en el viaje, para no arriesgarse a contaminar el nuevo mundo. El contrabandista que se trajo el diente fue arrojado por la borda durante la travesía en un juicio sumario, pero los sacerdotes no se atrevían a hacer que el objeto lo siguiera por miedo a que infectara a alguna bestia marina que luego los persiguiera. En su lugar, se decidió que se llevarían el colmillo al nuevo mundo y lo guardarían bajo llave en un templo, hasta que estuviera claro cómo destruirlo de manera segura. Sin embargo, cuando sus orígenes se olvidaron, se forjó una espada con él.



TEZARA

Se cuenta que el duque Fargalon de Aslena tuvo un hijo llamado Ungule, por el maestro herrero del volcán del dios Asta, el que forja los cascos de los corceles sagrados. Tras lanzar huesos frente al recién nacido, la vidente proclamó que el hijo del duque estaba destinado a enamorarse de una flautista del pueblo errante y tomarla como esposa. El anuncio enfadó a Fargalon, que prohibió todo tipo de música en sus dominios. Incluso enviaba jinetes a cortar los juncos que sonaban demasiado fuerte en la orilla del río. Ungule creció y se convirtió en un apuesto joven y, un día, cuando estaba de caza en el bosque, llamó la atención de Tezara del Lago, que se enamoró apasionadamente de él.

Tezara era una virtuosa cantante, pero no podía cantarle su amor al hijo del duque porque este vivía en una fortaleza de piedra y siempre llevaba un casco de silencio cuando se aventuraba fuera de ella. Tezara cantó sus lamentos en el bosque, donde la oyó una náyade. La criatura se apiadó de la doncella enamorada y le dio una flauta de plata forjada con las aguas de un arroyo cantarín. Quien tocara la flauta podría atravesar la piedra, el hierro y los guardias como la luz atraviesa el agua. Con su ayuda, Tezara llegó hasta Ungule y se ganó su corazón con su canto.

Por la mañana, el duque Fargalon descubrió a los jóvenes amantes, montó en cólera y amenazó con encarcelar a Tezara, pero cuando ella le enseñó la flauta, sus pensamientos se inundaron de las posibilidades que presentaba. El duque había empeñado sus reliquias familiares más queridas en la capital para financiar sus campañas militares. Al caer la noche, fue a la casa del rico prestamista, tocó la flauta hasta la sala del tesoro y enseguida estuvo retozando alegremente entre plata y oro. Sin embargo, los guardias del prestamista lo oyeron y enseguida abrieron las puertas de la cámara. El duque ya había reunido sus reliquias y pretendía salir de allí con ellas tocando, pero en su ardor y codicia había dejado caer la flauta y no conseguía encontrarla entre la plata que había esparcida a su alrededor. Los guardias lo confundieron con un simple ladrón y lo mataron. Ungule fue nombrado duque y se casó con Tezara, pero la flauta se perdió.



CUERNO DE ULULA

Se dice que la diosa Ulula visitó los océanos en su juventud, pero las grandes aguas, rebosantes de amor y avaricia, se negaron a dejarla ir cuando intentó marcharse. Ulula se debatió en las profundidades, lo que trajo al mundo los remolinos, pero un tiburón de grandes dientes se apiadó de ella, la elevó sobre sus colmillos y la lanzó al aire para que pudiera irse volando. Una vez libre, Ulula bendijo al animal y, como se daba cuenta de que los océanos querrían castigar a su salvador, lo hizo más grande y gordo para que nunca volviera a pasar miedo ni frío en el océano. También le dio la capacidad de respirar aire para que ella pudiera insuflarle vida y valor de ahí en adelante. Así se creó la morsa.



POZO DE LÁGRIMAS

Los Hermanos Herrumbrosos cuentan que antes de crear a los seres humanos, el dios Herrumbre quería crear una raza de guerreros poderosos para purgar la tierra de la plaga de los elfos, los orcos y los enanos que la mancillaban, para hacer sitio a sus verdaderos siervos. Para este propósito, creó a un hombre y una mujer hechos de diamante puro y luego se echó a descansar, con la intención de equiparlos para su tarea al alba. Pero los pérfidos enanos vieron sus planes y esa misma noche mataron al hombre antes de que recibiera nombre, por lo que no pudo defenderse. La mujer, que más tarde recibió el nombre de Hemla, quedó muy afligida y bujó para nunca volver a ser vista. La raza de cristal nunca nacería, ya que ahora ella era la última de su especie. Cuando Herrumbre se despertó montó en cólera y mató a cincuenta mil enanos, pero el resto se escondieron cobardemente bajo la tierra, donde permanecen aún a día de hoy. En su dolor, Herrumbre fabricó el cáliz del Pozo de Lágrimas con el cráneo del guerrero muerto. Cada día se rellena con las lágrimas manchadas de sangre del dios. A Herrumbre no le quedaban diamantes y se dio cuenta de que ahora los humanos tenían que resolver sus propios problemas, para que el mundo los templase. Creó a los humanos y les otorgó el Pozo de Lágrimas, del que les invitó a beber, para despertarlos a la gloria de la batalla.



DIENTE DE MENKAURA

Se dice que la reina araña y su millar de hijas gobernaron Lobregal, desde Guadalent al río Crombe, durante cien años. Pero cuando las bestias masacraron a un grupo de veteados que habían ido al bosque a recoger hierbas, los elfos se hartaron de ellas y enviaron a veinte ents de guerra a su reino. Los ents no eran susceptibles ni a los colmillos ni al veneno de las arañas y poseían la fuerza necesaria para hacer jirones todas sus telas. Mataron a Menkaura, pero dejaron vivir al resto de arañas, ya que la unidad de las bestias murió junto a su reina. El brillante caparazón de Menkaura fue llevado a la ciudad de Lar del Collado, donde se le dio uso en joyería, armas y otros objetos. Uno de estos objetos es su diente.



IVELDE

Se cuenta que los humanos que pasaron su primer día en Corvania tuvieron una disputa sobre si el cuervo que los había guiado por el océano era un dios o si la divinidad correspondía a la serpiente que este sujetaba entre sus garras. La primera persona con la que se encontraron los recién llegados era un herrero enano ermitaño que se encontraba en un acantilado junto a la playa, de cara al mar. Se dice que la primera hermana del Cuervo, conocida como Velo Nocturno, se entregó al enano para que a cambio forjara la lanza mágica Ivelde en beneficio de los adoradores del cuervo. El primer adorador de la serpiente, Modreval, deseaba a Velo Nocturno y cayó presa de los celos. Maldijo el arma, de forma que a la punta de la lanza le creció por detrás una serpiente negra, con unos colmillos como lengüetas. Velo Nocturno, furiosa, dijo que los adoradores de la serpiente se podían quedar con la lanza profanada y la arrojó entre ellos. Inmediatamente empezaron a pelearse entre sí hasta que varios de ellos yacieron muertos. Tanto Velo Nocturno como Modreval quedaron horrorizados y aceptaron hacer las paces entre las facciones. Se casaron y ordenaron que la lanza se guardara bajo llave.



ANILLOS GEMELOS DE TVEDRA

Se dice que la bruja Tvedra estaba tan enamorada de Hinrek de Falender que le regaló un anillo que lo protegería en las guerras contra los aliseos. Ella llevaba un anillo idéntico y aseguraba que su amor lo protegería incluso cuando no pudieran estar juntos. El capitán Hinrek se vio capaz de absorber más cortes y golpes en el campo de batalla, tal como ella había dicho, pero cuando finalmente recibió una herida grave pese al anillo, viajó de vuelta a casa para descansar y curarse. Para su dolor y desesperación, descubrió que Tvedra había muerto. Le dijeron que había sufrido unas terribles heridas inexplicables y Hinrek comprendió que había compartido con ella a distancia las heridas que había sufrido en la batalla. Sin embargo, ella no era tan fuerte como él y las heridas la mataron. Hinrek tiró los anillos y, devastado, se retiró a vivir como ermitaño.

PUEBLO HUECO

Pueblo Hueco... ¿Alguna vez habéis estado en ese estercolero? Es un pueblo que está en el culo del mundo. Unos cobardes blandengues se escondieron de la Niebla de Sangre en esa vergüenza de sitio, esperando a las vacas gordas. Sin embargo, hay una cosa de la que no se dieron cuenta... De que su apacible pueblecito estaba construido en un lugar de sangre y muerte.



EL VALLE DE LOS MUERTOS

Las historias cuentan que Zygofer el Profanador visitó el Valle de los Muertos que se extiende al otro lado del Templo del Silencio durante las Guerras Aliseas. La esposa del hechicero, Marte, le enseñó a hablar con los difuntos, pero cuando descubrió que Zygofer estaba abusando de ese arte (pues en vez de buscar sabiduría, pretendía despertar los huesos del descanso eterno y ponerlos a su servicio) huyó de él con dos de sus hijos. Zygofer continuó su trabajo en el valle hasta que el guardián de los muertos lo expulsó. Enfurecido, el hechicero echó de allí a los sacerdotes del Templo del Silencio, pero antes de abandonar el lugar, se dice que estos hombres santos inundaron sus corredores para mantenerlos a salvo.