



ROSARIO DI CLAY

Si narra che Clay fosse molto stanco dopo aver imbrigliato i venti di Ravenland nei tempi antichi. Aveva bisogno di riposare, ma non poteva lasciare incustoditi i venti appena domati. Creò quindi un rosario di segni Moba in grado di controllare il tempo atmosferico e lo diede alla portatrice Millecuori, affinché ne facesse uso mentre lui riposava. Il colosso dei mari Gargal, abituato a giocare con i forti venti marini, era arrabbiato per il fatto che gli fossero stati sottratti i suoi compagni di gioco e volle liberarli. Così, mentre Clay dormiva, emerse dalla schiuma marina a Maidenholm sotto forma del bel nobile Adembre. Millecuori era così innamorata che dimenticò i suoi doveri e si divertì con il suo ospite. Gargal fece in modo che dei granchi si intrufolassero a riva per rubare il Rosario di Clay mentre lei era distratta.

Quando albeggiò, Adembre si recò alla spiaggia, dove i granchi avevano nascosto il rosario sotto a una roccia. Stava per tornare in mare con il suo bottino quando Clay si risvegliò. Il dio scoprì il furto e trasformò la spiaggia in un pantano, intrappolando il ladro. Bloccato, Adembre gettò il rosario nell'oceano. Ma prima che la forma gargantuesca di Gargal potesse prenderlo, venne ghermito dal dispettoso delfino Puld, che fuggì con esso. Clay, furioso, fece a brandelli Adembre, i cui resti ancora oggi sono sparsi lungo le coste dell'oceano sotto forma di alghe rosse. Da allora, le coste del mare, dei fiumi e dei laghi sono rimaste in parte coperte da paludi come protezione contro i ladri. Si dice che Millecuori pianse talmente tanto in riva al mare per la perdita del suo amato, da farne diventare salate le acque. Essendosi svegliato, Clay non aveva più bisogno del rosario. Dopo aver addomesticato i venti, li diede alla dea Wail, affinché li usasse come riteneva più opportuno.



TAVOLETTE GEMELLE DELLA REGINA AGATHA

La Regina Agatha di Dente del Drago era l'amata regina del clan nanico Crombe. Il suo desiderio era sostenere i cantori della pietra del clan in modo che la loro abilità potesse rivaleggiare con quella dei Beldarani. Quando un apprendista talentuoso, Torwyld Gravel, riuscì per caso a restituire a una lastra di agata la sua primordiale forma vivente – un'impresa del tutto inedita – e i mastri artigiani notarono che le venature dell'agata ondeggiavano come l'aurora boreale sulle montagne, decisero di plasmare per la regina una tavoletta dalla viva roccia, per ringraziarla per la sua fede in loro.

Il lavoro venne eseguito con una certa angoscia, poiché la pietra viva gridava e piangeva mentre veniva tagliata, ma dopo un po' la splendida tavoletta poté essere presentata alla regina. Con grande imbarazzo dei cantori della pietra, le venature dell'agata non ondeggiavano più, ma si scoprì che quando qualcuno riusciva a spostare una venatura sulla tavoletta di pietra, lo stesso cambiamento si verificava sulla lastra dalla quale era stata tagliata. Mastro Homb capì che alla tavoletta mancava l'altro pezzo e decise di ricavarne una seconda tavoletta da ciò che restava della lastra. Una volta completata e riunita all'altra, le tavolette sembrarono trovarsi più a loro agio e le venature dell'agata divennero più fluide, assumendo uno schema identico. Ben presto divenne evidente che se lo schema veniva cambiato a mano su una tavoletta, lo stesso cambiamento si riproduceva sull'altra. Mastro Homb si rese conto che potevano essere usate per mandare messaggi a lunga distanza. Tuttavia, dopo un po' di tempo una delle due tavolette andò perduta, e l'altra, non potendo più assolvere alla propria funzione, venne dimenticata. Alla fine si persero le tracce anche della seconda tavoletta.



BARKHYDE

Si ritiene che Barkhyde sia un'antica maschera sacrificale in onore della dea Heme, ed è nota anche come Maschera Divoratrice di Heme. Se viene posizionata sul volto, da essa fuoriescono delle dure radici che avvolgono chi la indossa in pochi minuti, infliggendo un gran numero di innocue ma fastidiose punture. Dopo di che, l'usanza, nei templi di Heme, è quella di rimuovere la maschera e sacrificare l'individuo.

FRECCE DEL WYRM DI FUOCO

Si narra che il dio vulcano Horn si risvegliò per la prima volta quando i demoni liberati da Zygofer avevano già devastato Aslene. La sua collera fu così terrificante che il magma e la cenere che eruttò raggiunsero i cieli. Vennero portati al suo cospetto tre serpenti, che avevano morso tre profeti causandone la morte. Questi profeti avevano previsto l'arrivo della marea demoniaca e volevano avvertire la gente e risvegliare Horn. I serpenti strisciarono ai piedi di Horn e affermarono che non era loro intenzione causare la devastazione di quelle terre e che avevano solo agito secondo la natura che gli dèi avevano dato loro. Ma i sacerdoti di Horn volevano comunque punirli gettandoli nel magma, così i serpenti si contorsero, piansero e pregarono di poter espiare le loro colpe castigando i veri responsabili.

Horn li ascoltò ed evocò il suo servo, il possente wyrm di fuoco Erinya, dalle profondità magmatiche del vulcano. Erinya soffiò su quei lontani parenti e li trasformò in frecce. Una volta scagliate da un arco, le frecce avrebbero marciato i macellai di Aslene affinché Erinya potesse individuarli e divorarli.



ARTIGLI DI FEROXA

Nella Chiesa di Rust, si narra il racconto di come gli dèi Rust ed Heme celebrarono il loro matrimonio alla presenza degli esultanti padri dei Fratelli di Rust e delle osannanti madri delle Sorelle di Heme. Dalla loro unione divina nacque infine Feroxa, una splendida bambina di ematite nera con lentiggini di ruggine sulla pelle di pietra.

Ma la loro felicità fece ingelosire il dio Raven. L'uccello saprofago si avventò sulla bambina, la portò via dalla culla e si appollaiò su un dirupo per divorarla. Disperati e furiosi, il dio Rust allungò un arto trasformandolo in una freccia di ferro e la dea Heme sacrificò un dito per creare un arco, su cui venne teso il cordone ombelicale di Feroxa. Inviarono la loro serva Teramalda vestita di ferro presso il dirupo e questa scagliò la freccia contro il dio Raven, che gravemente ferito e terrorizzato si rifugiò tra i boschi. Ma Raven prese il volo con tale foga che Feroxa venne spinta giù dal dirupo e cadde a terra, frammentandosi in innumerevoli schegge di ematite sparse per il mondo. Teramalda provò ad attutirne la caduta ma venne ferita a morte dal peso della bambina di pietra. La testa decapitata di Feroxa finì accanto a Teramalda. Era priva della vista, poiché il dio corvo le aveva già cavato gli occhi, ma la dea bambina avvertì la presenza delle labbra della sua salvatrice e soffiò in lei il suo spirito. Da quel giorno, Teramalda vaga per il mondo in cerca di vendetta sul dio Raven e i suoi seguaci.

Il dio Rust voleva seppellire la testa della sua defunta figlia, ma sua moglie Heme disse che quello era il tempo della vendetta, non del dolore. Insieme, da ciò che restava di Feroxa forgiarono un paio di artigli di ematite, da far indossare al campione della Chiesa di Rust nella sua caccia alla feccia del dio Raven. Gli artigli, tuttavia, andarono perduti quando Gardkan, capitano della Guardia di Ferro, cadde in battaglia durante le Guerre di Alder.

Gli artigli vennero forgiati al tempo dell'invasione del Ravenland guidata da Teramalda, ma la leggenda degli dèi e della loro figlia è soltanto un mito. L'armatura prese vita quando il signore nanico Garmar Quattrobarbe gettò Teramalda nella sua armatura tra i carboni ardenti, ed è possibile sia stato proprio il dio Rust a risvegliarla. Comunque sia, l'armatura preferisce dare la caccia ai nani piuttosto che ai seguaci di Raven.



ROVINA DI SCARNE

Le leggende narrano di come Scarne, l'antica madre dei draghi, regnasse su Ravenland quando vi giunsero i nani in un'epoca da tempo dimenticata, e che la sua corazza fosse di impenetrabile ossidiana, che lei stessa aveva fuso attorno al proprio corpo. Ma Oramund, il comandante dei nani, pregò il dio Huga, che gli diede un martello in grado di frantumare qualsiasi cosa. Con esso, Oramund uccise il drago. I nani poi inseguirono la sua progenie fin sulle montagne, da dove tuttora affliggono la terra. Oramund chiamò il martello Rovina di Scarne.

In realtà, il martello non venne mai usato contro Scarne e il drago non è morto, ma imprigionato molto in profondità sotto la fortezza di Stonegarden. Secondo il drago, Huga il dio dei nani, uccise vigliaccamente la sua progenitrice nel sonno, forse con la Rovina di Scarne.

SCARPONI DI CARSKENFOOT

Cinquecento anni fa, il rinomato cantore della pietra e prospettore Aras Carskenfoot del clan Belderan confezionò un paio di scarponi da scalata per aiutarlo ad attraversare i terreni montani più impervi. Gli scarponi funzionavano alla perfezione, ma poiché Carskenfoot soffriva di un severo caso di sudorazione dei piedi, quando si ruppero le cinghie di fissaggio nel mezzo della una scalata di un dirupo, gli scarponi si sfilarono e il cantore della pietra precipitò incontro alla morte. La vedova li diede via e nessuno li vide più da allora.



PUGNALI FANTASMA

Si narra che quando gli Alderani invasero Ravenland, inviarono i tre fratelli Vider ad assassinare i capi dei nani e degli elfi. Tuttavia, i maestri elfici catturarono gli aspiranti assassini con la magia, li uccisero e vincolarono le loro oscure anime a tre pugnali.

LA CHIAVE DI WYRM

Non ci sono leggende su questa chiave, che venne forgiata dallo Psicopompo Natrix. Tuttavia, si narra che nessun segreto può essere celato allo sguardo del dio Wyrn e nessuna porta sbarrata al suo passaggio.

ELMO DI VOLLER

Si presume che il Silvano Voller sia stato uno dei primi maestri dell'ordine druidico del Ramo d'Oro. Possedeva delle facoltà mentali impareggiabili, e si dice che canalizzando correttamente la propria concentrazione mentre si indossa il suo elmo, sia possibile volare. Altri sostengono che oltre alla concentrazione serva la fiducia, quindi, per poterne manifestare il potere, chi ne fa uso deve essere abbastanza coraggioso da tuffarsi con l'elmo ma anche fermo nella convinzione di poter volare.



LA CLESSIDRA DEL VIANDANTE NOTTURNO

Si narra che la cantrice della pietra Dordela fosse talmente adirata, una notte, per un errore che aveva commesso su una statua commemorativa, che pregò il Viandante Notturmo di far tornare la lastra di pietra alla sua forma originaria, prima che fosse rovinata la sua nota acuta. Nello stesso tempo qualcuno bussò alla porta, spaventandola. Fuori dalla porta c'era una misteriosa figura con le sembianze di un pipistrello. Nelle sue braccia teneva una scatola, che le consegnò senza proferire parola prima di voltarsi e andarsene. L'unica risposta alla domanda di Dordela fu un sibilo:

“Spezzare tempo, correggere errore, rompere ossa,” e poi il misterioso messaggero se ne andò. Nella scatola Dordela trovò tre clessidre adagiate su velluto viola e all'interno del coperchio c'erano le stesse parole, scritte con inchiostro nero. Prese una delle clessidre, osservò la sabbia cadere dall'alto verso il basso, e per capriccio spezzò lo strumento a metà. Perse immediatamente i sensi, ma quando rinvenne la lastra di pietra giaceva davanti a lei, immacolata, proprio come aveva desiderato. Deliziata, provò ad afferrare la sua bacchetta di pietra ma non ci riuscì: non aveva più la mano!

Si dice che la seconda clessidra venne rotta quando Re Ardeburd perse la battaglia contro i Canidi ai piedi dei Monti Zanna di Ghiaccio. Ma si dice anche che aveva lasciato scorrere tutta la sabbia, e non fu mai più visto. Senza il loro comandante, i nani persero di nuovo la battaglia.



ASINA

Quest'arma è molto antica, e la sua lama si dice sia una zanna di uno dei giganteschi vermi di terra che distrussero le terre ancestrali degli umani, costringendoli a fuggire a Ravenland guidati dal dio Raven. Egli aveva severamente proibito agli umani di portare qualsiasi cosa dalla loro terra natia nel viaggio, per non rischiare di contaminare il nuovo mondo. Il contrabbandiere che aveva portato con sé la zanna venne gettato sommariamente fuori bordo, ma i sacerdoti non osarono fare altrettanto con la lama, per timore potesse infettare qualche creatura marina che avrebbe poi potuto seguirli. Decisero quindi di portare la zanna nella nuova terra, dove l'avrebbero custodita sotto chiave in un tempio, finché non avessero scoperto come distruggerla in tutta sicurezza. Ma quando le sue origini furono dimenticate, da essa venne forgiata una spada.



IL TEZAUUR

Si narra che il Duca Fargalon di Aslene avesse un figlio di nome Ungule, come il mastro fabbro del vulcano del dio Horn, colui che forgia gli zoccoli dei sacri destrieri. Dopo aver lanciato le ossa davanti al neonato, la veggente aveva proclamato che era destino che il figlio del duca si innamorasse di una flautista del popolo errante e la prendesse in sposa. Il vaticinio fece adirare Fargalon, che proibì ogni forma di musica nei suoi domini. Vennero perfino inviati dei cavalieri per tagliare le canne che frusciano troppo forte lungo le rive dei fiumi. Ungule crebbe e diventò un uomo attraente, e un giorno, mentre era a caccia nella foresta, su di lui posò gli occhi Tezara dei Tarn, che se ne innamorò perdutamente.

Tezara era una cantante provetta, ma non poteva cantare il suo amore per il figlio del duca, che viveva in una fortezza di pietra e indossava sempre un elmo del silenzio quando si avventurava all'esterno. Tezara cantò il suo lamento nella foresta, dove la udì una naiade. Provò compassione per Tezara, e diede alla fanciulla innamorata un flauto d'argento, forgiato nelle acque di un ruscello gorgogliante. Chiunque suoni il flauto può camminare attraverso pietra, ferro e guardie come luce attraverso l'acqua. Grazie ad esso, Tezara si fece strada verso Ungule e ne conquistò il cuore con il suo canto.

La mattina, il Duca Fargalon scoprì i giovani amanti e andò su tutte le furie, minacciando di imprigionare Tezara, ma quando lei le mostrò il suo flauto, i suoi pensieri andarono alle opportunità che si presentavano. Il duca aveva impegnato i suoi cimeli più preziosi nella capitale per finanziare le sue campagne militari. Quando calò la notte, si recò presso la casa del proprietario del banco dei pegni e suonando si fece strada verso la camera blindata, dove ben presto camminò allegramente tra oro e argento. Ma le guardie lo udirono e aprirono le porte della camera blindata. Il duca aveva già raccolto i suoi cimeli e stava per andarsene suonando, ma nel suo fervore e nella sua avidità lasciò cadere il flauto e non riuscì a ritrovarlo in mezzo a tutto quell'argento. Le guardie lo scambiarono per un ladro comune e lo uccisero. Ungule venne nominato duca e sposò Tezara, ma il flauto andò perduto.



CORNO DI WAIL

Si narra che la dea Wail visitò gli oceani in gioventù, ma che le grandi acque, sopraffatte dall'amore e dalla cupidigia, rifiutarono di lasciar partire la loro ospite quando provò ad andarsene. Wail lottava negli abissi, dando vita ai vortici e ai mulinelli del mondo, quando uno squalo dai grossi denti provò compassione, la sollevò con le sue zanne e la gettò in aria in modo che potesse volare via. Una volta libera, Wail benedì l'animale e, consapevole che gli oceani avrebbero punito chi l'aveva salvata, rese la creatura più grande e grassa, in modo che non avrebbe più dovuto avere paura o freddo negli oceani. Le conferì anche la capacità di respirare l'aria, affinché da quel momento in poi potesse soffiare in lei vita e coraggio. Fu così che nacque il tricheco.



FONTANA DELLE LACRIME

I Fratelli di Rust sostengono che prima di creare gli uomini, il dio Rust voleva creare una razza di possenti guerrieri per epurare la terra dalla piaga di elfi, orchi e nani che l'aveva contaminata, facendo così spazio ai suoi veri servitori. A questo scopo creò un uomo e una donna fatti di puro diamante e poi riposò, proponendosi di equipaggiarli il giorno successivo. Ma gli infidi nani indovinarono il suo piano, e quella stessa notte uccisero l'uomo prima che gli fosse dato un nome e di conseguenza potesse difendersi. La donna, cui in seguito fu dato il nome di Hemla, distrutta dal dolore fuggì, per non essere mai più vista. La razza di cristallo non sarebbe mai nata, poiché Hemla era l'ultima della sua specie. Una volta sveglio, Rust si arrabbiò e uccise cinquantamila nani, ma gli altri vigliaccamente si nascosero sotto terra, dove rimangono tutt'oggi. Nel suo dolore, con il teschio del guerriero morto Rust creò il calice della Fontana delle Lacrime. Ogni giorno si riempie con le lacrime del dio, macchiate dal sangue. Rust non aveva più diamanti e si rese conto che l'umanità avrebbe dovuto affrontare da sola i propri problemi e temprarsi nel mondo. Creò gli umani e diede loro la Fontana delle Lacrime, dalla quale li invitò a bere per risvegliarli alla gloria della battaglia.



DENTE DI MENKAURA

Si narra che la regina dei ragni Menkaura e la sue progenie regnarono sul Darkenwood, tra l'Entwater e il fiume Crombe, per cento anni. Gli elfi si stuferono di loro quando le bestie massacrarono un gruppo di botanici Camaleonti, e inviarono venti ent da guerra nel regno dei ragni. Gli ent erano immuni sia alle zanne che al veleno dei ragni, e avevano la forza per strappare le loro ragnatele. Uccisero Menkaura ma consentirono agli altri ragni di vivere, poiché l'unità delle bestie era morta con la loro regina. Il carapace scintillante di Menkaura fu portato nella città di Stridebome, dove fu usato per fabbricare gioielli, armi e altri oggetti. Uno di questi è il suo dente.



IVELDE

Si narra che nel loro primo giorno a Ravenland gli umani litigarono sul fatto se ad essere divino fosse il corvo che li aveva guidati attraverso l'oceano o il serpente che stringeva negli artigli. Ma prima di tutto i nuovi arrivati incontrarono un fabbro eremita nano che viveva di fronte al mare, presso una scogliera. A quanto si dice, la prima Sorella di Raven, colei che si chiamava Nightsbroud (o Manto-di-Notte), si concesse al nano in cambio della forgiatura della lancia magica Ivelde, affinché potessero beneficiarne i seguaci del corvo. Ma il primo seguace del uyrm, Modreval, desiderava Nightsbroud e venne colto da gelosia. Egli maledisse l'arma, e dal retro della punta della lancia spuntò un serpente nero, con zanne unciniate. Furiosa, Nightsbroud suggerì che i fedeli di uyrm potessero tenere la lancia dissacrata e la scagliò tra loro. Scoppiò immediatamente una rissa tra i seguaci delle due fazioni, e alcuni di loro giacquero a terra morti. Nightsbroud e Modreval, inorriditi per l'accaduto, ristabilirono la pace. Si sposarono e ordinarono che la lancia fosse posta sotto chiave.



GLI ANELLI GEMELLI DI TVEDRA

Si narra che la strega Tvedra fosse talmente innamorata di Hinrek di Falender da regalargli un anello che lo avrebbe protetto nelle guerre contro gli Alderani. Indossava lei stessa un anello identico, e sosteneva che il suo amore l'avrebbe protetto anche quando non potevano stare insieme. Il Capitano Hinrek fu in grado di sostenere più tagli e colpi sul campo di battaglia, proprio come lei gli aveva detto, ma quando alla fine venne gravemente ferito malgrado l'anello, tornò a casa per riposare e guarire. Con grande dispiacere e disperazione scoprì che Tvedra era morta. Si dice avesse riportato terribili ma inspiegabili ferite, e Hinrek capì che le ferite riportate sul campo erano state da lei condivise a distanza. Ma Tvedra non era forte quanto lui, e le ferite la uccisero. Hinrek gettò via gli anelli e, distrutto dal dolore, divenne un eremita.

BORGOCAVO

Cavità... Siete mai stati in quello squallido posto? È una sperduta sottospecie di villaggio nel quale codardi e smidollati si nascosero dalla Nebbia di Sangue in attesa di tempi migliori. Ma ignoravano una cosa... che il loro pacifico villaggio sorgeva su un luogo di sangue e morte.



PIETRAVECCHIA

Dieci generazioni prima del nostro tempo, il crudele re Algarod dichiarò che Alderland era sovrappopolata. Volle espandere il proprio regno guidando un esercito attraverso le montagne verso Ravenland, dove però cadde in battaglia contro le orde demoniache dello stregone Zygofer. Con lui andò perduto anche lo scettro Nekkaka, che si dice fosse la fonte del suo potere. Tuttavia, la sua volontà era così forte che rifiutò di morire, e per secoli ha vegliato sulla rocca di Weatherstone. La leggenda narra che un giorno Algarod avrebbe marciato alla ricerca dello scettro per portare a termine la conquista di Ravenland. Ma la maledizione venne spezzata e il re non morto e i suoi uomini trovarono finalmente il riposo eterno. Circolano voci sul fatto che il suo bottino di guerra si trovi a Weatherstone, protetto fino alla fine dei tempi da spiriti maligni e dalle creature dello stregone.



VALLE DEI MORTI

Si narra di come Zygofer il profanatore abbia visitato la Valle dei Morti oltre il Tempio del Silenzio durante le Guerre di Alder. La sposa dello stregone, Martea, gli insegnò come parlare con i morti, ma quando venne a sapere il modo in cui aveva abusato di quell'arte – risvegliare i morti invece di cercarne la saggezza – scappò via da lui portando con sé due figli. Zygofer continuò il suo lavoro nella valle, finché il custode dei morti non lo cacciò via. In preda alla rabbia, scacciò i sacerdoti dal Tempio del Silenzio, ma si dice che prima di abbandonarlo i sant'uomini abbiano allagato le sue sale per tenerle al sicuro.