

## A Historia De Fiddlesticks

Há muito, muito tempo, em uma torre à beira-mar, um jovem e tolo mago trazia ao mundo algo que ele não estava pronto para controlar. O que surgiu à sua frente foi uma entidade mais antiga do que os próprios registros históricos – algo mais sombrio do que uma vasta noite sem estrelas, algo que o mundo tentou esquecer desesperadamente – e, em questão de instantes, o mago, a criatura e a torre se perderam entre as camadas do tempo.

Pelo menos é isso que as histórias dizem.

Em Freljord, as crianças assustam umas às outras em torno das fogueiras contando histórias sobre um monstro que surge de sepulturas esquecidas no gelo, cujo corpo é um mero emaranhado de elmos, escudos, peles e lenha. Em Águas de Sentina, marinheiros embriagados trocam informações ligadas a uma figura vista sobre um pequeno atol distante, de onde as pessoas nunca retornam. Já uma antiga lenda targonense descreve a forma como uma criança do crepúsculo roubou a única felicidade que um ser horrendo e destruído tinha, enquanto veteranos do exército noxiano preferem narrar a fábula de um lavrador solitário que levou a culpa por uma péssima colheita e foi dado de comida aos corvos, retornando ao mundo como um demônio.

Demacia. Ixtal. Piltover. Ionia. Shurima. Em cada canto de Runeterra, esses mitos persistem – sendo reestruturados, recontados e repassados durante incontáveis gerações de contadores de histórias. Inúmeras são as lendas que narram a existência de algo que parece quase humano e enche os locais por onde passa de um medo palpável.

No entanto, não passam de contos usados para amedrontar crianças pequenas. Ninguém teria medo de verdade de um monstro velho e bobo chamado Fiddlesticks...

Até agora.

Algo despertou na região interiorana de Demacia, instigado pela onda crescente de medo e paranoia que assola o local. Protetorados rurais, separados da capital por quilométricas áreas de cultivo, são esvaziados em questão de dias. Viajantes somem das velhas trilhas. Não há mais notícias dos guardas que patrulhavam as fronteiras do reino. E, dentro da segurança das tabernas que beiram as estradas, é possível encontrar sobreviventes de olhos arregalados que arranham os próprios rostos enquanto balbuciam, desesperados, sobre corvos que não são corvos, sons que não são sons e um terror desigual em forma de espantinho que gralha com os timbres das vozes roubadas dos mortos.

A maioria culpa os magos fora-da-lei. Claro, histórias assim são comuns em épocas de rebelião como esta.

No entanto, a verdade é muito mais horrenda. Algo *realmente* retornou, assim como descrevera o conto fictício do jovem mago na torre à beira-mar. Um mal que se esvaiu do mundo por incontáveis séculos – tempo suficiente para que o presságio que descrevia seu surgimento se tornasse rumor, passasse para mito e, então, virasse lenda... até que restassem apenas fábulas. Uma entidade tão fora dos padrões que chega a contrariar quase todo o conhecimento contemporâneo que existe sobre magia. Algo tão antigo que apenas *existe*, desde sempre. Uma existência tão universalmente temida que até mesmo animais ficam angustiados ao ouvir seu nome.

Junto ao seu ressurgimento, uma outra história, quase perdida nas areias do tempo, reencontrou forças nas regiões interioranas – a lenda de um grande mal que não tem forma nem pensamento, nem sequer algum entendimento sobre o mundo em que habita, apenas cresce e se transforma em uma figura malformada que reflete aqueles que o temem. O terror de todas as criaturas vivas, aquele que ganhou forma no primeiro grito tenebroso da criação. Um demônio criado antes mesmo que os demônios fossem conhecidos.

Pelo menos é isso que as histórias dizem.

Mas Fiddlesticks não é história. Fiddlesticks é real.

