

# ANEXO 4: LA NARRATIVA DE LEAGUE OF LEGENDS: LOS PERSONAJES Y SU HISTORIA.

---

## AMUMU: LA MOMIA TRISTE.

Quizá uno de los campeones más raros de la Liga de Leyendas sea el Yordle llamado Amumu. Su vida anterior a la entrada en la Liga es un misterio, en especial para él mismo. Lo único que recuerda es que se despertó solo dentro de una pirámide del Desierto de Shurima. Estaba cubierto con envolturas de momia y no sentía el latido de su corazón.



Además, le embargaba una gran tristeza que no llegaba a comprender. Sabía que echaba de menos a sus padres, aunque no recordaba quiénes eran. Se arrodilló en el suelo dejando que sus lágrimas empaparan las vendas. Hiciera lo que hiciera, no conseguía dejar de llorar ni de estar triste. Finalmente se levantó, decidido a viajar por el mundo en busca de su pasado. Recorrió todo el sur de Valoran, hazaña que no se consigue así como así. Aunque Amumu todavía no ha averiguado gran cosa acerca de su pasado, sí que sabe quién es ahora. Con toda seguridad es un no muerto, pese a que no reúne ninguna de las aberrantes características propias de los seres de su condición. Además parece que sabe mantener los problemas a distancia, pues recorrió el sur de Valoran de parte a parte sin que aconteciera ni un solo incidente desagradable. Sin embargo, siempre estaba triste y la gente y todas las criaturas con las que se cruzaba terminaban compartiendo su melancolía. Por último, decidió partir hacia el norte y atravesar la Gran Barrera para llegar hasta la Academia de la Guerra, sede de la Liga. Su historia despertó gran interés entre los invocadores que allí conoció, por lo que lo invitaron a participar en un juicio de la Liga. El éxito que obtuvo como campeón de la Liga le sirvió para conseguir lo que más deseaba: un hogar. Ahora que por fin ha encauzado su vida, confía en que los amigos que ha hecho lo ayuden a desentrañar su pasado.

“Si las cosas pintan mal cuando Amumu llora, peores son cuando se enfada”.  
-- Ezreal

## BLITZCRANK: EL GRAN GÓLEM DE VAPOR.

La ciudad de Zaun es un lugar en el que tanto la magia como la ciencia están fuera de control. El carácter desenfrenado de la experimentación ha pasado factura a la ciudad. Así y todo, las indulgentes restricciones de sus fueros dan libertad de acción a los investigadores y los inventores



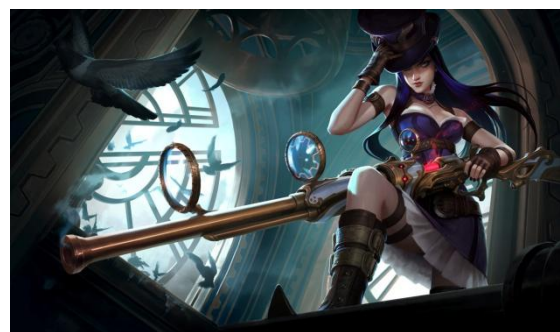
para que fueren los límites de la ciencia, para bien o para mal. Así, un equipo de doctorandos de la Facultad de Tecmaturgia de Zaun logró realizar un avance revolucionario en el campo de la automatización inteligente por vapor. Su creación, Blitzcrank, un golem de vapor, fue desarrollada para tomar decisiones de forma inmediata a fin de aligerar el proceso de reciclaje de residuos peligrosos de Zaun, ya que a menudo no era posible que un humano lo supervisara todo. No obstante, el ingenio pronto empezó a mostrar un comportamiento inesperado.

Con el tiempo, los científicos concluyeron que la criatura tenía capacidad de aprendizaje, de modo que Blitzcrank no tardó en saltar a la fama. Por desgracia, como es habitual en estos casos, el mérito de su creación se lo llevó otro, el profesor Stanwick Pididly, aunque ahora casi todo el mundo conoce la verdad. Tras los caóticos trámites burocráticos de turno, era un secreto a voces que en el fondo ninguna de las partes velaba por los intereses del golem de vapor, por lo que Blitzcrank solicitó humildemente que se le permitiera obrar con autonomía. Apoyado unánimemente por el pueblo, al Consejo de Zaun sólo le hicieron falta unas pocas semanas para declarar a Blitzcrank una entidad consciente y completamente independiente. El golem, un ser sin igual, abandonó Zaun angustiado por la polémica y sintiendo que no existía ningún sitio donde pudiese encajar. Su periplo lo llevó hasta el único lugar de Valoran en el que tienen cabida los seres singulares: la Liga de Leyendas. Por suerte, no tuvo problemas para adaptar su diseño de cara a los peligros a los que habría de enfrentarse en los Campos de la Justicia.

Aunque Blitzcrank pueda triturar cualquier obstáculo que se interponga en su camino, tiene un corazón de oro... atornillado a un armazón de hierro... protegido por un caparazón de acero.

## CAITLYN: LA SHERIFF DE PILTOVER:

Uno de los motivos por los que Piltover es conocida como la Ciudad del Progreso es porque posee una tasa de criminalidad extraordinariamente baja. Esto no siempre ha sido así. Bribones y ladrones de todo tipo solían considerar a esta ciudad estado el lugar ideal para saquear, en gran parte debido a los recursos tan valiosos que se importan para alimentar la investigación tecmatúrgica. Hay quien defiende la teoría de que, de no haber sido por Caitlyn, la



sheriff de Piltover, la ciudad se habría convertido en la tierra del crimen organizado. Hija de un estadista adinerado y de una investigadora pionera en el campo de los hextech, Caitlyn descubrió su don natural para la investigación detectivesca cuando, a los 14 años, asaltaron y robaron a su padre cuando volvía a casa. Se escapó de casa por la noche con el rifle de su padre y siguió el rastro de los ladrones desde la escena del crimen. Al principio, sus padres intentaron disuadirla de que siguiese con esas aficiones tan arriesgadas, pero ella era incorregible. Deseando proteger a su hija del único modo que conocía, la madre de Caitlyn empezó a llenarla de artefactos tecmatúrgicos diseñados a la medida de sus necesidades detectivescas.

Caitlyn no tardaría en hacerse famosa, tanto por haber empezado a combatir el crimen de Piltover en solitario como por haberse convertido muy pronto en una auténtica belleza. Nunca abandonó un caso o un desafío, y era una de las personas más inteligentes de la ciudad estado. Demacia no tardaría en contratar sus servicios para seguir a un misterioso forajido que estaba cometiendo golpes de alto nivel. El bandido, que siempre dejaba en la escena del crimen una carta con una 'C' ornamentada, se convertiría en el archienemigo de Caitlyn. A día de hoy, Caitlyn sigue buscando a este ladrón felino, una persecución que la ha llevado a recorrer todo Valoran. Se ha unido a la Liga para perfeccionar sus habilidades y obtener las influencias necesarias como para poder seguir el rastro de la única presa que se le ha escapado.

"Vamos, corre. Te daré cinco minutos de ventaja".  
- Caitlyn, en su libro 'Arrestos Serviciales'.

#### **DARIUS: LA MANO DE NOXUS:**

No hay mayor símbolo del poder de Noxus que Darius, el guerrero más temido y más curtido en batallas de toda la nación. Tras quedarse huérfano cuando era pequeño, Darius tuvo que luchar para sobrevivir. Lo hacía no sólo por él, sino también por su hermano pequeño. Cuando se unió al ejército, ya había desarrollado la fuerza y la disciplina de un soldado veterano. La primera prueba de verdad de la determinación de Darius llegaría en una batalla crucial contra Demacia, en la que las fuerzas noxianas estaban agotadas y superadas en número. El capitán de Darius ordenó a sus tropas que se retirasen, pero Darius se negó a aceptar semejante acto de cobardía. Saliéndose de la formación, Darius avanzó hacia el capitán y lo decapitó con un solo movimiento de su gigantesca hacha. Aterrados y motivados por igual, los soldados siguieron a Darius a la batalla y lucharon con increíble fuerza y fervor. Tras una larga y cruenta batalla, al final acabaron alzándose con la victoria.



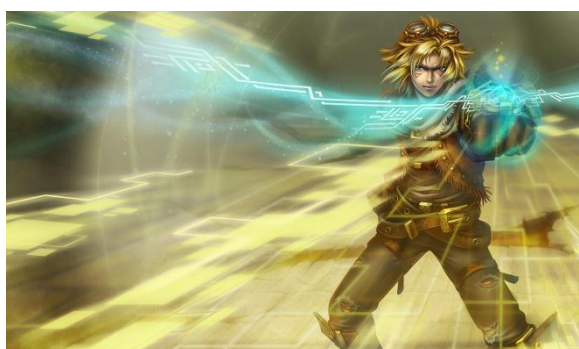
Darius aprovechó los ánimos tras esta victoria para guiar a sus bravas y leales tropas en una devastadora campaña contra Demacia. Tras demostrar su poder en el campo de batalla, Darius volvió su mirada hacia su hogar. Lo que vio fue una Noxus llena de

debilidades, en la que los nobles, codiciosos y complacientes, estaban chupando toda la fuerza de la nación. Darius quiso devolver a su país su antigua grandeza, así que se comprometió a restaurar el liderazgo noxiano. Identificó a los líderes débiles y los sacó violentamente de sus posiciones de poder. Muchos noxianos consideraron que la selección de Darius no era más que un intento para alzarse con el poder, pero él tenía planes muy distintos para el trono. Había estado observando el alzamiento de Jericho Swain con sumo interés. En Swain, Darius veía a un líder con la mente y la determinación para devolver a Noxus su gloria. Ahora, aliado con el Maestro Táctico, Darius trabaja para unir la nación bajo su visión de la auténtica fuerza de Noxus.

“Una Noxus unida podría controlar el mundo... y debería hacerlo”.  
-- Darius

### **EZREAL: EL EXPLORADOR PRÓDIGO:**

Ezreal vino al mundo con el don de la magia corriendo por sus venas, aunque también con unas ansias por descubrir mundo desmesuradas. Asistió a la escuela para llegar a ser un tecmaturgo cualificado, pero tanto estudiar magia acabó aburriéndolo. A la edad de ocho años, este superdotado ya había trazado los mapas de los túneles subterráneos de Piltover.



La calidad de su trabajo era tan excepcional que el gobierno de la región le compró los mapas y lo contrató como maestro explorador de Piltover. Este hecho marcó profundamente la vida de Ezreal: con él dejaba de lado las artes arcanas para dedicarse a la arqueología. Desde entonces, multitud de historias idealizadas han narrado las aventuras de Ezreal.

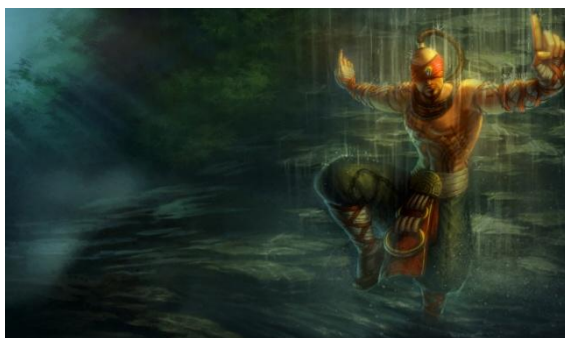
Sin embargo, una de sus últimas andanzas le ha recordado su otro legado: su habilidad mágica latente. Durante la exploración de las pirámides del desierto de Shurima, Ezreal descubrió un talismán de asombroso poder. A pesar de su enorme tamaño (probablemente creado para un ser el doble de grande que Ezreal), permite al portador controlar y dar forma a la energía mágica, siempre y cuando haya una fuente de magia en las proximidades. De esta forma, Ezreal podía dar rienda suelta a su talento innato para la magia sin tener que sacrificarse lo más mínimo: una gran suerte para el explorador prodigo. La pega era que por alguna extraña razón, el talismán estaba adaptado a la magia invocadora. Ezreal podría verse sin previo aviso haciendo de campeón para, como él diría, "un invocador empeñado en resolver irrelevantes conflictos de la Liga de importancia mundial". Aun así, Ezreal cree que ser invocado a un Campo de la Justicia de vez en cuando es un precio que puede aceptar.

"No hay mucho tiempo para estudiar los libros enmohecidos si estás ocupado investigando los mismos lugares de los que estos proceden". Así reza el credo de Ezreal.



### LEE SIN: EL MONJE CIEGO:

Desde adolescente, Lee Sin estaba decidido a convertirse en invocador. Su voluntad y dedicación no tenían parangón y su habilidad atrajo la atención de Reginald Ashram, el Alto Consejero de la Liga por ese entonces. Mientras estudiaba en el Arcanum Majoris, Lee Sin se sentía frustrado por la lentitud de las clases, adaptadas para



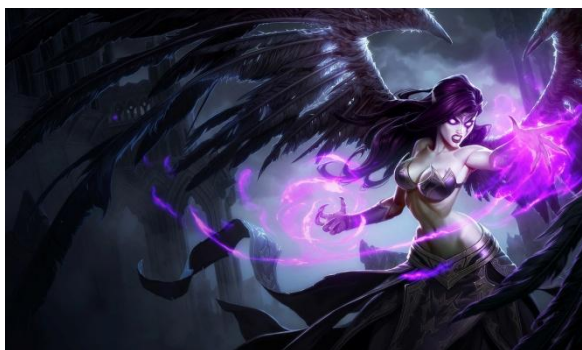
el resto de los alumnos. Dedicó su tiempo libre a estudiar los pormenores del arte de la invocación con la esperanza de graduarse antes. Realizó avances asombrosos en sus estudios y dejó atrás a los demás estudiantes. Todo indica que se hubiera convertido en uno de los mayores invocadores de la Liga de no haber sido por un terrible error. Dominado por la impaciencia, decidió probar su habilidad invocando una bestia de las Selvas de la Peste. Lo que apareció en su lugar fue un niño pequeño, pero no de una pieza. Apenas tuvo tiempo de verle la cara antes de que el muñeco roto que había sido su cuerpo cayera al suelo sin vida. Una investigación de la Liga reveló posteriormente que toda la aldea del niño había sido arrasada por la energía liberada durante el ritual.

Lee Sin poseía tanto talento que la Liga estaba dispuesta a pasarlo por alto, pero él nunca pudo perdonarse a sí mismo. Abandonó la Academia y viajó para expiar sus culpas al monasterio de Shojin, jurando no volver a practicar la magia nunca más. Años después, tratando de redimir su crimen mediante el martirio, se quemó a lo bonzo en protesta por la ocupación noxiana de Jonia. Permaneció así vivo durante semanas, padeciendo una agonía atroz. Sus actos allanaron el camino para un combate de la Liga, en el que Jonia salió victoriosa; sin embargo, cuando por fin le sofocaron las llamas, los ojos se le habían quemado completamente dentro de las órbitas. Aclamado como salvador, renació con deseos renovados de actuar. Se unió a la Liga de Leyendas para seguir redimiéndose con sudor y sangre, las únicas posesiones de un monje de verdad.

"Los actos de una sola persona pueden destruir el mundo, pero los esfuerzos de muchas pueden reconstruirlo".  
-- Lee Sin

### MORGANA: ÁNGEL CAÍDO:

Muy lejos de aquí existe un mundo, habitado por bellas y elegantes criaturas aladas con el don de la inmortalidad, en el que continúa vivo un conflicto ancestral. Como sucede en tantos conflictos, éste ha dividido familias. En uno de los



bandos se proclamaban seres de perfecto orden y justicia, que luchaban para unificar el mundo bajo su ley y su poderoso gobierno centralizado. Quienes luchaban contra ellos los consideraban tiranos, criaturas incapaces de ver más allá de sus propios ojos, que sacrificarían su individualismo y libertad por una ilusión de eficacia y seguridad. Morgana fue una de los muchos que lucharon contra lo que ella consideraba la tiranía de los de su especie, y por ese motivo la tildaron de "caída". Morgana no era inocente, ya que había encontrado maneras de obtener poderes prohibidos y convertirse así en una poderosa guerrera de las artes oscuras. Lo hizo impulsada por su obsesión de derrotar a la general del ejército rival: su hermana, Kayle.

Aunque ambas eran, de hecho, hermanas de nacimiento, Kayle asestó el primer golpe al rechazar cualquier lazo de unión cuando Morgana rechazó unirse a su causa. Con el tiempo, Morgana obtuvo el poder suficiente no sólo para alcanzar su nivel, sino para incluso desafiar a Kayle. Pero cuando se acercaba la hora de que ambas se enzarzasen en lo que podría ser su último combate, Morgana fue invocada a Valoran de repente. Al principio, Morgana hizo un trato con los invocadores de la Liga para pelear a cambio de más poder. Pero tras la llegada de Kayle a la Liga, ahora Morgana lucha en la Liga de Leyendas porque así lo desea, por disfrutar del privilegio de poder destruir a su hermana una y otra y otra vez. Espera tranquilamente la llegada del día en que ya no la una vínculo alguno con la Academia de la Guerra. Ese día planea acabar con Kayle de una vez por todas y regresar a casa como una heroína.

"No habrá descanso mientras la tiranía de Kayle siga existiendo".  
-- Morgana

#### **TEEMO: EL EXPLORADOR VELOZ:**

Teemo es una leyenda entre sus hermanos y hermanas yordle de la ciudad de Bandle. Por lo que respecta a los yordles, parece que Teemo tiene algún pequeño problema. Aunque disfruta de la compañía de otros yordles, también insiste con frecuencia en realizar misiones en solitario para la defensa de la ciudad de Bandle. Pese a su personalidad cálida y amable, algo cambia en la mente de Teemo durante el combate, dado que las vidas con las que acaba mientras está de patrulla no le importan en absoluto. Incluso cuando era un joven recluta, los instructores y demás entrenadores encontraban desconcertante el hecho de que, aunque Teemo era por lo general encantador y amable, se convertía en una máquina de matar muy eficaz en cuanto comenzaban los ejercicios de combate. Los superiores de Teemo lo enviaron enseguida a los Exploradores de Mothership, una de las unidades especiales más distinguidas de la ciudad de Bandle, junto con los Comandos Megling.



Aunque la mayoría de los yordles no son capaces de realizar misiones de exploración por sí solos con soltura, Teemo es extremadamente eficaz. Su expediente de éxitos a la hora de defender a la ciudad de Bandle de los enemigos lo convierten en uno de los yordles más peligrosos de la actualidad, aunque nunca lo dirías al tomar una copa con él en su taberna favorita. La ciudad de Bandle eligió a Teemo como su primer campeón en la Liga, y él ha aceptado el papel encantado. Su arma tradicional está impregnada con un veneno de ajunta que él mismo recoge en las junglas de Kumungu. Para sobrellevar sus largos períodos de aislamiento, Teemo se ha hecho amigo recientemente de Tristana, también campeona de la Liga y miembro de las fuerzas especiales de la ciudad de Bandle. Esta conexión es buena para ambos yordles, aunque ahora circulan rumores en la prensa de Valoran que aseguran que su amistad está evolucionando en relación romántica. Pese a todo, Teemo es uno de los favoritos del público en la Liga de Leyendas, y un enemigo de reducido tamaño que muchos han llegado a temer.

“Teemo se mueve en la delgada línea que separa al alegre compatriota del asesino sin remordimientos. Pero sin duda es el mejor amigo que podría tener”.

-- Tristana