Ingrinmir personaggio

Belva dalla natura misteriosa, ma dalle forme indiscutibilmente lupesche, apparsa ai membri della Compagnia di Caen tra Poldorion e Ananion, lungo la Via Poldoriana, all'interno del Tema di Aipyros, nell'Impero di Delos nel corso di una notte dei primi di settembre del 518.
In parte invisibile, ha terrorizzato e sconvolto i cavalli, scagliandosi prima contro Julie Modane e poi, senza pietà, contro Guelfo da Flavigny, dilaniandolo fino alla morte. Quando il lupo credette di aver annusato la fine sul corpo del malcapitato, scomparve nel nulla, lasciando di stucco i già terrorizzati membri della Compagnia.
Solo un miracolo, propiziato dalla Reliquia del Santo Agapithos attraverso il tramite di Solice, ha poi restituito a Guelfo il respiro.

PERSONAGGIO

Sesso: sconosciuto
Altezza: sconosciuta
Peso: sconosciuto

Ruolo: nemico
Tipo: creatura
Giocatore: Elmer's pupil

La natura demoniaca

Alcuni indiscutibili indizi raccolti nello scontro, come la parziale invisibilità, la violenza sanguinaria, la capacità di scomparire, la chiarezza degli obiettivi, già facevano propendere la Compagnia per l'ipotesi che la belva fosse in realtà una creatura demoniaca, forse evocata dai loro nemici, come Micol Semeyr; ma i sogni che successivamente, in quella notte, hanno avuto Guelfo e Julie, in cui una figura senza nome, nera e armata di un elmo con corna di muflone, chiamava il lupo Ingrinmir, hanno alla fine convinto tutti che si trattasse di una bestia partorita dall'Abisso. Dalle informazioni scaturite dagli incubi si evince altresì che Ingrinmir deve essere una creatura primordiale vissuta nel "Grande Inverno del Mondo" e nota ad altri esseri ancestrali.
Resta difficile da stabilire però, sulla base dell'esegesi degli incubi, quale sia (se c'è) il rapporto che lega Ingrinmir e la nera figura che ha colloquiato con Guelfo e Julie.