

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 Ingrimir, hanno alla fine convinto tutti che si trattasse di una bestia partorita dall'Abisso. Dalle informazioni scaturite dagli incubi si evince altresì che Ingrimir 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 Ingrimir e la nera figura che ha colloquiato con *Guelfo* e *Julie*.