Amras personaggio

Amras è uno dei personaggi della storica Campagna Estrema, che dopo molti anni si è unita ai compagni di Vintemberg.
Sempre inquieta e alla ricerca di sè stessa, ha cambiato vita molte volte, sperimentando mondi e esperienze diversissime tra loro, finchè non ha scelto di darsi alla pirateria per mare, insieme a suo fratello Sean.

PERSONAGGIO

Razza: Umano
Sesso: femmina
Altezza: sconosciuta
Peso: sconosciuto

Ruolo: compagno
Tipo: PG
Giocatore: sconosciuto

I tanti volti di Amras

Cadetta dell'Accademia di Spada di Achenar

Cresciuta in un villaggio del Ducato di Amer, non lontana daAchenar, Amras trascorre l'infanzia insieme a due sorelle, molto diverse da lei sia nell'aspetto che nel carattere, ad una madre affettuosa e un padre distante. E' una ragazza spericolata e coraggiosa, e non ha voglia di trovarsi un partito nel paese, sposarsi e mettere su famiglia.
Così, contro il volere dei familiari, già giovanissima decide di partire per Achenar, lascia il paese e cerca fortuna nella grande città.
Ad Achenar si lascia coinvolgere dall'atmosfera vivace e violenta dei duelli tra cadetti e guardie civiche, viene notata da Tahar Crahe ed ammessa alla prestigiosa Accademia di Spada. Amras rende onore al privilegio accordatole, dimostrando uno straordinario talento per il combattimento.
Si lega molto ad un compagno, Dermot, con il quale diventa ottima amica.

Fuggiasca dopo il duello di sangue

Dopo qualche tempo Amras inizia a subire il corteggiamento di un nobilotto di origini deliote, incantato dalla bellezza della ragazza, dai suoi capelli color miele, e dalla sua dimestichezza con le armi. Le fa regali e complimenti, e lei è un po' confusa e lusingata.
Ma il suo amico Dermot, che in segreto nutre per lei sentimenti che vanno oltre la semplice amicizia, sfida a duello il nobilotto.
Il duello si svolge secondo le consuetudini. Il nobilotto viene ferito, fa per arrendersi, ma approfittando dell'ingenuità del suo avversario lo attacca a sorpresa alle spalle, uccidendolo.
Amras prende la spada dalla mano del povero Dermot, e senza pensarci due volte ammazza il nobilotto.
Dopodichè non le resta che la fuga.

Criminale in terra di Gulas

La fuga dal Ducato porta Amras fino alle lontane terre di Gulas. Qui Amras si unisce agli altri personaggi della Campagna Estrema: Aaron Decker, che ignora essere un sacerdote di Shasda, Benedict, un ricercatore di magia, Leginor, un elfo anch'esso dotato di poteri magici, Frederik Eins e Alypia, entrambi in segreto devoti del Dio Gargutz, Andrea Zwei, una combattente in armatura e spadone a 2 mani, Marcus Waltz, lanciatore di accette, e un certo Otaku, un poveraccio ritrovato nudo e semimorto in una grotta sotto una collina nel bel mezzo di una "tempesta magica".
Amras è una persona di buon cuore, ma non si tira indietro davanti ad azioni quanto meno discutibili, in compagnia di persone che conosce poco ma che, come lei, hanno bisogno di non entrare troppo strettamente in contatto con le guardie.
Ignora che tra loro ci siano ben tre predicatori delle tenebre, anche se lentamente, stando insieme a loro, inizia a manifestare un cerdo disagio.

Maledetta da una pergamena

Nel corso dei viaggi con i suoi compagni, Amras si trova sfortunatamente ad aprire una pergamena protetta da una terribile maledizione. Da quel momento in poi ogni volta che si trova nei pressi di qualche cimitero, può capitare che dei cadaveri si rialzino dalle fosse per aggredirla.
E' un fardello terribile per Amras, che sempre più si trova a soffrire la compagnia di persone troppo diverse da lei, e per di più viene coinvolta in avventure e situazioni davvero estreme.

Coraggiosa combattente dell'oscurità

In alcune occasioni, nel freddo inverno del 501, Amras ha modo di farsi valere nel combattere le divinità delle tenebre.

- Si trova nel villaggio di Rain quando scoppia una terribile l'epidemia di peste (Amras ignora il ruolo di Aaron Decker nel diffondersi del contagio), e lì combatte con coraggio un Runihura del Dio Azathot, colpevole anche di aver ucciso un guaritore nella sua tenda alla festa della birra.
- Si trova nel villaggio di Kricton quando un gruppo di Sekhmet sterminano la popolazione, incendiano le case ed uccidono un coraggioso sacerdote di Pyros, il tutto per liberare alcuni seguaci di Shasda prigionieri. In questa occasione ha modo di salvare la vita ad una guardia civica, Cormac De La Fere.

Aspirante Paladina di Pyros

Dopo le terribili esperienze a Gulas, Amras decide di lasciare i suoi compagni, con cui condivide sempre meno gli obiettivi e i valori, e chiede di entrare a far parte della Chiesa di Pyros.
Viene ammessa come veste bianca per qualche tempo, e si impegna in ogni modo per rendersi utile. Ma dopo non troppo tempo subisce un'altra cocente delusione: Alathiel Van Halen, sorella della Grande Inquisitrice, è in realtà una devota delle Tenebre, e probabilmente la sua importante sorella in qualche modo l'ha protetta.
La delusione è cocente, e la fede di Amras vacilla.
Un nuovo viaggio, nuovi addii.

Guardia del corpo in terra di Feith

Passa il tempo, Amras continua a viaggiare e trova lavoro come guardia del corpo di vari mercanti. Infine costituisce parte della scorta di una famiglia di mercanti di Feith.
La carovana viene però assaltata dai banditi, capeggiati da un individuo orribile dai capelli bianchissimi e i denti limati, noto come Il Lupo, che si accanisce particolarmente contro la moglie e la giovane figlioletta del mercante che, prima di morire, sono sottoposte a torture inenarrabili.
Fortunosamente Amras, benchè gravemente ferita, non viene uccisa. Ma giura vendetta.

Vittima di violenza

Amras si mette sulle tracce del Lupo, ed arriva a Rastan, al sanguinoso tradizionale torneo. Lì combatte il Lupo. Amras lo segue e lo affronta in combattimento, ma nonostante sia molto brava finisce per soccombere alla straordinaria forza del suo avversario. Dopodichè il Lupo la violenta.
Sta per farla a pezzi, iniziando a incidere sadicamente lunghe ferite sul suo corpo, quando il figlio del Conte di Lagos, insieme alla sua scorta, si trovano sul luogo dello scempio. Il Lupo fugge e loro si prendono cura di Amras.

Guardia presso il Conte di Lagos

Amras viene medicata e portata a Lagos, dove il Conte in persona prende a cuore le sue sorti. Le affida così l'incarico di Guardia del Conte, sotto il comando di Sir Hector Drungar.
E' in questa veste che Amras riceve l'incarico di sorvegliare un misterioso pirata, il Saltimbanco, per qualche strana ragione legato al Conte. Così viene a conoscere i ragazzi della Campagna di Vintenberg: Alice, Faradyr, Luran, Anacarsi, Daniel. Insieme a loro e al pirata viene inviata sull'isola di Elsenor.

Principessa dei Pirati

Nel corso del viaggio su Elsenor, Amras viene lentamente a scoprire molte cose che la sorprendono. Una ninna nanna che le cantava sua madre proviene da queste terre, il colore dei suoi capelli, così inconsueto ad Amer, è diffuso qui, e anzi il suo stesso aspetto è molto simile a quello delle persone dell'Isola.
Svolge alcune indagini, finchè il destino le mette davanti la verità: il Saltimbanco è suo fratello, così come il Serpente. Lei è figlia del capo del Clan dei Naviganti, Kay Fay, che per una serie di complicatissime coincidenze è stato costretto ad abbandonarla sulle coste amerite.
La scoperta segna profondamente Amras, che inizia a comprendere molto meglio il suo passato, l'inquietudine che sempre l'ha accompagnata, il suo sentirsi poco a suo agio in qualsiasi contesto. E soprattutto il suo animo nomade e senza radici.
Decide di farsi tatuare da suo fratello una pianta con radici intricate, che poi si sviluppa in una splendida fioritura, un enorme tatuaggio che le si snoda lungo il torace a coprire le ferite lasciatele dal Lupo. Scompaiono le cicatrici esteriori e anche il cuore di Amras si rasserena.
Il Lupo viene ammazzato durante l'avventura ad Elsenor. E come massimo spregio, Daniel profana il cadavere urinandoci sopra.

Avventuriera per Greyhaven

Dopo le scoperte di Elsenor, Amras chiede congedo presso il Conte di Lagos e inizia a viaggiare coi compagni di Vintemberg e suo fratello Sean.
Partecipa a molte avventure, spingendosi fino alle desolate terre di Benson.
Infine arriva il momento di svolgere indagini a Careg Cennen, un castello nel nord del Ducato di Greyhaven.
Qui Amras infine viene scelta come campione del Barone per affrontare in duello suo fratello traditore, Sir Malcom]]. Il duello è lungo e combattuto, ma infine Amras prevale.

Piratessa

Ma è tempo di lasciare la terraferma. Amras e suo fratello decidono di tornare ad Elsenor e prendere il mare insieme a loro fratello Il Serpente.
La Compagnia di Vintemberg si scioglie nell'estate del 510.
Le ultime notizie che si hanno di Amras risalgono al marzo 513, quando insieme ai suoi compagni di un tempo partecipa ai festeggiamenti per il matrimonio di Lord Faradyr Vanaquiel.
In questa occasione si viene a sapere che Amras sta ancora solcando i mari con i fratelli, e nel frattempo ha avuto due

bambini, Patrick e Dermot, da due padri diversi.
Da piratessa, Amras appare felice e realizzata come mai in passato.