

Lamaynn

luogo

Il villaggio di Lamaynn sorgeva isolato nel cuore del **Cariceto di Amedran** fino all'autunno dell'anno 516.

Nel corso dell'inverno successivo il centro abitato interrompe i contatti con i villaggi più vicini, e coi primi mesi del 517 nei suoi dintorni si fanno sempre più frequenti gli avvistamenti di **Risvegliati**, al punto da lasciar temere il peggio.

L'esplorazione dell'area, condotta nella primavera del 517 ad opera di soldati di Feidelm e Uryen insieme a uomini della Signoria di Grauth, rivela che il villaggio di Lamaynn è ormai abbandonato e deserto, e i suoi abitanti ridotti a errare senza vita per il Cariceto.

LUOGO

Tipo: villaggio

Dettagli: distrutto/a, rovine

Popolazione: circa 1 abitanti

Storia e conformazione del villaggio di Lamaynn

Il villaggio di Lamaynn sorgeva nei pressi di una catena collinare, sfruttata sin da tempi antichi per l'estrazione di metallo: una particolare tipologia di ferro con venature rossastre, utilizzata in epoca Kahn per la fabbricazione di armi e armature, che veniva chiamato **Earan**. Per lungo tempo le miniere furono motivo di conflitto tra i clan autoctoni, desiderosi di impadronirsi del prezioso metallo; negli anni successivi alla caduta del Khanast di Ledhar diverse bande di **Ohnelanders** continuarono a contendersi il dominio delle ultime miniere ancora produttive, e Lamaynn divenne così teatro di ripetuti scontri tra mercenari Greyhavenesi. Con l'avvento delle confederazioni di compagnie di ventura quali l'**Armata del Warg** e la **Confraternita dello Stollenwurm**, l'area conobbe un periodo di relativa tranquillità: i capitani di ventura ora radunatisi sotto il medesimo stendardo si spartirono lo sfruttamento delle vene rimaste. Il villaggio assunse così la sua conformazione attuale: una serie di piccoli insediamenti decentrati, situati in radure a breve distanza l'una dall'altra, ciascuno dotato delle infrastrutture necessarie alla raffinazione del metallo. Più tardi, con l'esaurimento delle miniere di ferro, le colline continuarono ad essere impiegate come cave di pietra.

Il Cairn

A un chilometro di distanza dalle radure di Lamaynn sorge un Cairn, grande tumulo funerario di epoca Khan a livelli sovrapposti, che nel corso dei secoli è diventato una vera e propria collina; stando alla tradizione locale la struttura ospiterebbe i resti dei numerosi guerrieri che nelle diverse epoche sono periti nel tentativo di conquistare o difendere le miniere.

Nel corso dell'inverno 516-517 sembra che alcuni dei morti sepolti nel Cairn si siano risvegliati, contagiati dal morbo della **Morte che Cammina**, e che abbiano sviluppato caratteristiche particolari di velocità e di attacco. Tra loro spicca la creatura mostruosa nota come **Bestia di Lamaynn**, un pericoloso *Abnormis*, affrontato nel marzo 517 da una spedizione congiunta di due Plotoni dell'Esercito di Uryen, un Plotone della Compagnia **Fangzahn** insieme all'Inquisitore Magnus Bergmaar.

Lo scontro con la Bestia di Lamaynn è raccontato nella Cronaca **Nido di Vipere**.

Incontri a Lamaynn

- Nel corso dell'avventura **Nido di Vipere** i protagonisti della Compagnia di Uryen trovano proprio a Lamaynn il rifugio del pericoloso **Kraighar**, che qui teneva le sue vittime e delle vere e proprie "scorte" di Risvegliati da portarsi dietro e impiegare come arma.
- In una delle radure di Lamaynn si tiene il duello tra il Kraighar e **Vodan Thorn**, nel quale le armi del guerriero oscuro vengono rotte ed egli è costretto a ritirarsi.
- Sulle pendici del Cairn di Lamaynn viene affrontata la **Bestia di Lamaynn** e molti altri Risvegliati, nel corso della spedizione capitanata da **Magnus Bergmaar**.