



նոյաձի

ԵՄՄԳ

I Sei Eroi delle Le



Ulrich

Ulrich è un ex-soldato taciturno e brontolone, ma dal cuore d'oro.

Specialità: Proteggere Red in qualità di primo ufficiale dell'Intrepida.

Arma Preferita: La sua spada con un dente di drago nell'elsa.

Passione Segreta: L'insopportabile diavolessa di nome Siana.

Motto: "Prima spacchiamo tutto, poi ne discutiamo."



Siana

Siana è uno spirito libero con un temperamento focoso e non ha paura di dire ciò che pensa.

Specialità: Dare la caccia alle lucertole giganti velenose e compiere qualche furtarello di tanto in tanto.

Arma Preferita: La sua rete e il suo rampino.

Passatempo Preferito: Infastidire Ulrich con domande imbarazzanti.

Motto: "Niente da perdere, tutto da guadagnare!"



Red

Red è un giovanotto coraggioso che non se ne sta mai zitto ed è pronto a tutto.

Specialità: Concludere pessimi affari ed essere l'erede sfortunato di un famoso pirata.

Armi Segrete: La sua lingua lunga e il suo pugnale avvelenato.

Passione Segreta: L'incantevole e misteriosa ragazza di nome Moon.

Motto: "La fortuna è un piatto che va servito freddo."

Leggende di Luma



Moon

Moon proviene da un luogo misterioso. È una ragazza stupefacente, volubile e magica.

Specialità: Parlare le lingue eoliane e addomesticare gli uccelli.

Arma Segreta: Il suo medaglione d'argento.

Animale Preferito: Tutti, tranne la rana da compagnia di Nostromo.

Motto: "Non chiedo mica la luna!"



Nostromo

Nostromo è un druido barbuto di umore gioviale a cui piacciono le cose migliori della vita.

Specialità: Pozioni curative ed elisir di lunga vita.

Cibo Preferito: Zuppa di anguille sguscianti e di meduse immortali.

Animale Preferito: Slippy, la sua rana mirabilis addomesticata.

Armi Segrete: Uova di rana con sorpresa e il suo senso dell'umorismo.



Lys

Lys è una studiosa severa e imperiosa che sa celare bene le sue emozioni.

Specialità: Nessuna, ma conosce praticamente tutto.

Arma Segreta: La sua mente enciclopedica.

Passatempo Preferito: Trovare una spiegazione a ogni cosa.

Motto: "Meglio non sapere niente che sapere molte cose a metà."

Legends Of LAMA™

Rispondendo a una misteriosa richiesta di aiuto, i nostri sei Avventurieri hanno navigato per tre lune prima di naufragare su una riva sconosciuta. Dopo avere trovato rifugio nella tana di un fantastico mostro marino, si sono spartiti i tesori e l'equipaggiamento recuperati in quella caverna e hanno ripreso la loro avventura. In viaggio verso Kokota si sono imbattuti in una carovana di strani Nomadi...



Dopo il naufragio di quel mattino, gli eventi si erano susseguiti a un ritmo talmente frenetico che i sei Avventurieri iniziavano soltanto ora a capire quale viaggio incredibile avessero intrapreso senza riflettere. Accompagnati dallo strano gruppo di Nomadi che avevano incontrato dopo l'esplorazione della caverna del Nukha, ora viaggiavano su un baldacchino legato alla schiena di un insolito animale gigante coperto da una folta pelliccia bianca e guidato da un Nomade chiamato Isha-Grande-Piede, che li stava conducendo verso Kokota. Dietro di loro, la carovana avanzava a passo lento lungo il sentiero polveroso che serpeggiava tra le colline spoglie. L'aria era secca e il cielo era violaceo. Gli alberi d'argento dalle radici sporgenti simili a zampe di ragno sembravano osservarli durante il passaggio, mentre sprigionavano nell'aria piccole bolle dalle note floreali. Questo nuovo mondo era allo stesso tempo affascinante e terrificante. Sotto l'occhio vigile della sua rana domestica, Nostromo prendeva appunti sul suo diario di viaggio.

“Incredibile! Straordinario! Come si chiama questo strano incrocio tra un mammut e un bufalo su cui stiamo viaggiando? Ah sì... un lowmac! Che bestia gigantesca! Riesce a trasportare perfino una piccola abitazione. Una casa mobile! Che idea fantastica!”, esclamò con entusiasmo. La terra tremava a ogni passo della montagna lanosa semovente e Siana, la temeraria cacciatrice di draghi, se ne stava saldamente aggrappata a una ringhiera.

“In ogni caso, dovrei pagarmi fior di quattrini per vivere in cima a una di queste cose”, brontolò.

La giovane Moon, seduta sul collo della bestia, proprio davanti al carro, si voltò a guardarla ridendo.

“Ma tu una volta non cavalcavi le lucertole giganti? Questo è così differente?”

“Non puoi paragonare un drago infuriato a una lumaca gigante pelosa!”

Moon scosse la testa. Era inutile discutere con Siana, il suo carattere focoso aveva sempre la meglio. Si voltò di nuovo e tornò a scrutare l'orizzonte,



impaziente di ammirare quei nuovi territori. Questo mondo la deliziava e la faceva sentire a casa.

Le guide Nomadi li seguivano a poca distanza. I loro lowmac trasportavano dei forzieri giganteschi legati alla schiena da una serie di catene. Alcuni vasi contenenti delle meduse fosforescenti pendevano dalle corde che scendevano lungo i loro fianchi. Poi veniva il resto della tribù (circa una cinquantina di individui dalla pelle blu, avvolti in vesti scure) che avanzava a piedi.

La città di Kokota spuntava in fondo al sentiero come una grande ostrica depositata tra le alghe dopo l'alta marea e che forse custodiva ancora qualche perla al suo interno. Le mura cittadine dalla forma circolare erano fatte di scaglie e sedimenti. Le case erano ammassate le une sulle altre e avevano tutte la forma di piccole conchiglie bianche.

La vegetazione che cresceva sui tetti luccicava come una coltre di alghe sopra la barriera corallina.

Tutti rimasero in silenzio anche se non fu la vista di quella magnifica oasi a stupirli, bensì i cristalli. Centinaia di guglie cristalline di tutte le forme spuntavano da terra e attraversavano Kokota in ogni direzione appoggiandosi alle abitazioni o trapassando i tetti. La città sembrava abbandonata e disabitata.

La guida dei Nomadi fermò il suo lowmac e gli ordinò di inginocchiarsi sulle zampe anteriori. Ulrich aiutò Lys a scendere. La donna alzò una mano per proteggersi gli occhi dal sole, esaminò la zona circostante e si rivolse a Isha-Grande-Piede.

“Quindi questa è la famosa Kokota. Cosa è successo qui?”, chiese.

“Non avvicinarti, Saggia Chioma Bianca! È pericoloso! È pieno di spiriti maligni laggiù... le gemme-sogno sono sveglie! Nove lune fa, quando Isha-Grande-Piede venne qui l'ultima volta, non c'erano.”

Nostromo esaminò la città più attentamente e borbottò tra sé e sé: “Spiriti maligni, interessante. È forse una superstizione locale?”

Moon, che era rimasta indietro, giocherellava nervosamente con il suo medaglione, chiedendosi che fine avessero fatto gli abitanti. Quanto a Red, aveva alcuni dubbi. Da dove erano spuntati tutti quei cristalli?

“Sei venuto qui nove lune fa e non c'era... nessuno di questi cristalli?”, chiese.

“Proprio così, giovane Chioma Rossa. Le gemme-sogno compaiono dal nulla.”

Girandosi di nuovo a guardare la città, Red avvistò in lontananza Moon che entrava a Kokota attraverso una grande porta.

“Hey! Moon! Torna qui!”

Red corse subito nella sua direzione, lasciandosi alle spalle un Isha-Grande-Piede alquanto confuso. Ulrich e Siana lo seguirono immediatamente, mentre Lys e Nostromo rimasero a guardarli. Entrambi rimasero inermi, Nostromo scoccò un’occhiata a Lys e sospirò.

“Quanta foga! Beh, mia cara Lys, credo che ti lascerò in compagnia della nostra guida e degli spiriti maligni. Io e la mia rana andremo a indagare un po’ sulle arti culinarie dei nostri gentilissimi ospiti.”



Moon entrò nella città abbandonata. Sul terreno serpeggiava una strana nebbiolina elettrica color rosa. Attraversò alcune viuzze prima di arrivare a una piazza piena di cristalli scintillanti. All’improvviso fu investita da una gigantesca ondata di energia. Un lampo di luce bianca la accecò e le fece perdere l’equilibrio. Dovette appoggiarsi a un muro tenendo gli occhi chiusi e le sembrò che tutto il mondo stesse turbinando attorno a lei. Sopraffatta da una raffica di rumori e di visioni, perse completamente il controllo...

Una scogliera... un ragazzo che gettava una bottiglia in mare... il percorso formato dalle meduse... Kokota... gente che gridava, urlava e fuggiva in tutte le direzioni... cavalieri neri in sella a creature terrificanti, armati di spada... donne, vecchi e bambini incatenati gli uni agli altri... una stanza dalle pareti coperte di scaglie blu e il ragazzo della scogliera che indossava uno strano braccialetto... un rumore secco, una goccia di sangue che cadeva a terra... un passaggio nascosto dietro una scala con un simbolo particolare disegnato dal ragazzo...

Poco lontano, Red si aggirava per un viale fiorito, chiamando Moon a voce alta. Ottenne come risposta soltanto gli echi della sua stessa voce e dei suoi passi sul pavimento lastricato di conchiglie. Improvvisamente comparve un uomo dalla barba rossa, vestito completamente di rosso, con le braccia incrociate sul petto e un'espressione accigliata.

“Red!!! Cos' è successo alla mia nave? Sei un idiota!”

“Padre? Ma... ma tu che ci fai qui?”

A poche vie di distanza, Ulrich si ritrovò faccia a faccia con un fantasma. La figura indossava un elmo cornuto, una pelliccia d'orso e un'armatura di cuoio borchiato, brandiva un'ascia e sembrava impaziente di combattere. Ulrich riconobbe immediatamente la sua vecchia nemesi.

“Tu? Qui? Ma sei morto! Che cosa vuoi da me?”

“Vendetta.”

Nel frattempo Siana, brandendo il suo rampino di ferro, affrontava un gigantesco drago che la scrutava minacciosamente. Non voleva fuggire. Conosceva molto bene quel drago. Era il Graouli, il drago che aveva ucciso suo nonno, il grande cacciatore.

“Non avrei mai dovuto risparmiarti la vita, lurida bestia!”

In un batter d'occhio, Siana lanciò la sua rete sul rettile, che si agitò furiosamente nel tentativo di districarsi dalle sue maglie.

Ulrich voleva partire alla carica contro il suo avversario, ma si sentiva bloccato da una catena invisibile. Era come se stesse uscendo di senno. Tutto questo non poteva essere vero! Fu colto da un'intuizione improvvisa e iniziò in fretta e furia a distruggere tutti i cristalli attorno a lui.

Quanto a Siana, osservava il drago dibattersi furiosamente,

colpendo ogni cosa con la sua coda e frantumando le guglie di cristallo attorno a sé. La giovane donna saltò in sella alla creatura prima che potesse liberarsi della sua rete... soltanto per scoprire di essere saltata sulle spalle di Ulrich!

“Ulrich? Ma cosa...”

“Illusioni! Siana, i cristalli sono stregati! Riportano in vita gli spettri del nostro passato!”

Siana saltò a terra mentre Ulrich, irritato, cercava di sbarazzarsi della rete. Quindi il drago in realtà era Ulrich? Siana scoppiò a ridere.

“Ti garantisco che non è così che catturo gli uomini. Non di solito, almeno.”

“Lo spero proprio. Avanti! Dobbiamo trovare Red e Moon! Presto!”

Moon aprì gli occhi. Le girava la testa. Si guardò intorno confusa. Vide l'edificio con le scaglie blu poco lontano e si diresse verso di esso. Nel frattempo, Ulrich e Siana trovarono Red che giaceva a terra sotto uno dei cristalli. I tre iniziarono a setacciare ogni edificio in cerca di Moon. Alla fine la trovarono, quasi paralizzata, all'interno di un'abitazione. Si voltò a guardarli con gli occhi pieni di lacrime e mormorò solo poche parole.

“Troppo tardi. Siamo arrivati tardi!”

Moon si diresse verso una scaglia del muro e appoggiò la mano su un segno lasciato dal ragazzo della sua visione, una falce di luna attraversata da una linea orizzontale.

“Quando sorgerà la luna, troverai la via... il messaggio!”

Tirò la scaglia, che ruotò immediatamente lungo un asse per rivelare una cavità segreta. Al suo interno trovò un braccialetto di rame che si mise istintivamente al polso. Si attivò un piccolo meccanismo e sul monile comparve un piccolo coperchio che si spalancò per rivelare dei minuscoli ingranaggi che controllavano un ago d'argento.

“Sembra una bussola”, commentò Red.

Ma Moon non lo stava a sentire. Il ragazzo con il braccialetto le era appena apparso per un istante.

“Aiutami!”, gridò il ragazzo.



Quest'ultima allucinazione fu troppo per lei e Moon perse i sensi. Ulrich la sorresse tra le braccia prima che potesse cadere e la portò fuori da Kokota, allontanandola dall'influsso magico dei cristalli. Fuori dalla città trovarono ad attenderli Lys (preoccupata a morte) e Isha-Grande-Piede. Non appena Lys li avvistò, corse loro incontro.

“Dobbiamo andarcene da qui”, disse Red.

“Isha-Grande-Piede vi aveva avvertito. Qui ci sono spiriti maligni.” Lys strinse il volto di Moon tra le mani.

“È viva e respira... ma cos'è questo congegno?”

Vedendo il braccialetto, il Nomade sembrò sorpreso. Sollevò il polso di Moon per esaminare l'oggetto più da vicino.

“Un rilevatore Wilango, Saggia Chioma Bianca. Lo usano per rintracciare qualcuno che si è perduto. Chioma Piumata ha perduto qualcuno?”

Quando Lys tentò di rimuovere il braccialetto dal polso di Moon, la ragazza si svegliò di colpo e la fermò. Spalancò gli occhi e gridò:

“Ho visto il messaggero!”

“Calmati, cara. Devi riposare. Ci dirai tutto più tardi, all'accampamento. Nostromo ci sta già aspettando laggiù.”



Raggiunsero il resto della carovana al calare della notte. I lowmac erano già seduti in cerchio accanto ai falò e i vasi di meduse che pendevano dai loro fianchi proiettavano un bagliore magico su tutto il bivacco. Nell'aria aleggiava un delizioso profumo di cibo e alcuni musicisti suonavano una dolce melodia. Furono accolti da Nostromo, che aveva la bocca piena e un boccale in mano.

“Eccovi qui! Ho una storia incredibile da raccontarvi!”

“Hai trasformato quest’acqua in vino?” chiese Lys sarcasticamente. Nostromo non era il tipo da fare caso a questi commenti, quindi decise di ignorare completamente Lys e si rivolse agli altri.

“Il vortice che ci ha inghiottiti subito prima del naufragio! È stata colpa del Nukha!”

“Il Nukha? Quella grossa balena?”

“Esatto! In realtà ce ne sono due e quando nuotano in cerchio provocano quelle enormi tempeste. È così che fanno.”

“Così che fanno cosa?”, chiesero tutti gli altri.

“Uhm... le uova! Capite cosa intendo, no?”

Red arrossì fino ad assomigliare a un peperone. Ulrich sorrise scambiandosi un’occhiata allusiva con Siana. Lys era scandalizzata.

“Vuoi dire che la nostra nave è affondata a causa di un rituale di accoppiamento?”, chiese lei.

“Esattamente! Beh, lo dice anche una delle loro leggende.

Ma non è tutto! I cristalli che vedete tutt’intorno in questa zona... beh, dicono che caddero dal cielo e che furono i loro sogni a creare questo mondo! Cristalli sognanti, pazzesco!”

Siana, Red e Ulrich si scambiarono un’occhiata. Nostromo si chinò verso di loro per sussurrare qualcosa.

“Se devo essere sincero, questi Nomadi hanno una fantasia sfrenata! Dovreste venire ad ascoltare le loro storie. Vi sorprenderebbero!” Attirati dalla melodia dei musicisti e dall’aroma del cibo grigliato, gli Avventurieri si sedettero attorno al falò per ascoltare le leggende dei Nomadi.



Quali avventure vivranno i nostri eroi?
Troveranno il misterioso messaggero?
Lo scoprirai nel prossimo gioco di
Legends of Luma!

La storia completa è disponibile sul nostro sito web
www.legendsofluma.com

Codice gioco unico - Nomadi

Sarai tu il miglior esploratore?
Registra la tua partita online per scoprirlo!