

Anoë

Karkannia



Aide de jeu

*Aide de jeu: Jean-Benoît Testart
Illustrations: Josselin Grange*

*Synopsis de scénarios et
Aide de jeu gratuite pour Anoë.
Réf: ANOE-SCG05
Juin 2011*

L'Âge des Réefs

Josselin



Karkannia

Un petit village (trop) tranquille

ATTENTION !

Ce supplément gratuit pour Anoë L'Âge des Réofs, est exclusivement réservé à l'usage des MJ. Ami joueur, passe ton chemin et confie ce texte à ton MJ préféré (ou pas)...

Karkannia

Un supplément de contexte réservé aux MJ, par Jean-Benoît Testart

Ah... Karkannia... Ses poissons, ses poules, ses vaches, ses cochons, ses bjuts, ses délicats ivrognes attablés du soir au matin jetant un systématique regard mauvais à l'étranger de passage pour bien lui faire sentir qu'il n'est pas le bienvenu mais que s'il paie sa tournée, on lui flanquera de magistrales claques dans le dos en l'appelant par son prénom en moins d'une demi-heure... Karkannia... Un petit village typique du Lomain, situé sur une route peu fréquentée et présent sur seulement quelques cartes imprécises. Oui, vraiment la paix règne à Karkannia... Mais prend garde, étranger, si c'est la paix que tu es venu chercher ici, tu pourrais bien la trouver... Mais elle sera éternelle...

Introduction

Karkannia, Un petit village (trop) tranquille est un document de contexte, présentant un village apparemment typique de la campagne lomainienne (dans Bolro) mais qui recèle bien des étrangetés une fois passée la première impression. Il tourne autour de la personnalité de ses habitants les plus notables, notamment sa bourgmestre, haute en couleurs.

Ami MJ, vous êtes bien sûr libre de déplacer cette bourgade dans la région de votre choix, propice à vos parties. Quelques propositions de scénarios vous sont proposées en fin de document afin d'utiliser quelques-uns des personnages que recèle Karkannia. Il s'agit d'une aide de jeu générique, modulable à souhait, utilisable directement et qui ne demande qu'à grandir.

Topographie générale

Un peu de géographie

Karkannia est un petit village de fermiers et de pêcheurs situé le long d'un cours d'eau peu connu, la **Layne**, dans la région du **Lomain**, dans le département de la **Cèze**, situé à égale distance entre **Comon** et **Altis**. Karkannia vit replié sur lui-même et en parfaite autarcie depuis une centaine d'années. Entourée

d'une petite palissade de bois vermoulue uniquement gardée par quelques sentinelles endormies, la bourgade s'étire le long d'une rue principale et se sépare en deux vers le Nord, après une fourche.

Karkannia s'enorgueillit de trois-cent quatre vingt-sept âmes (bjuts inclus), d'une milice de vingt-et-un hommes (bjuts exclus), d'un ancien Réof ermite ainsi que de plusieurs quartiers de taille et d'importance diverses, d'une mairie, d'une chapelle dédiée à **Sylufre**, de fermes éparses.

Karkannia s'étire sur presque deux kilomètres de long sur un de large au maximum, bien souvent cela ne dépasse pas les cinq cent mètres. Au Sud, la terre grasse est plate et parcourue de nombreuses habitations. Puis, le village s'élève vers le Nord en pente douce jusqu'au point culminant dit du « Rocher Blanc », gigantesque pierre éternellement immaculée et gravée de symboles mystérieux. A l'Ouest, la rivière riche en poissons coule paisiblement tout le long des nombreuses cabanes de pêcheurs tandis qu'à l'Est, le bourg cède progressivement la place aux terres cultivées, au-delà de la palissade.

Une flore et une faune riches

Entourée de forêts denses et sombres, Karkannia connaît peu d'espèces de champignons animés. Il faut pourtant noter le très rare **Pyrophore**, qui a la désagréable habitude de s'embraser lorsqu'on le cueille sans précautions (voir page 9) ou le plus commun **Immergeur** qui ne pousse que sous l'eau et que l'on découvre le long des berges de la Layne, l'été, lorsque le niveau de la rivière a baissé.

Les rongeurs, oiseaux et gibiers sont légions et il arrive même parfois que quelques lynx s'aventurent près du village, causant la panique chez les éleveurs. Ces faits demeurent rares car ils trouvent souvent suffisamment de nourriture dans la nature sans avoir besoin de chasser le bétail.

La Layne regorge de poissons (ombles, perches, truites, carpes, ablettes, gardons, goujons, etc.) et c'est d'elle que la population tire le principal de ses revenus. Les pêcheurs vendent aux villages les plus proches les produits de la rivière et vivent confortablement, bien plus que les quelques agriculteurs qui s'accrochent encore à la culture de la terre. Celle-ci, n'est pas très fertile, trop chargée en calcaire.

Topographie détaillée

Chaque lieu est identifié par un numéro dans ce texte et sur la carte de Karkannia (fin du PDF).

Les abords de Karkannia (hors carte)

La forêt est dense, sombre et menaçante au Sud de Karkannia. Les habitants l'évitent autant que faire se peut. Les légendes la concernant sont nombreuses et aucune n'est particulièrement rassurante. Seuls quelques chasseurs et les commerçants s'y aventurent, le plus souvent en empruntant la route qui mène à Comon. Sur la rive Ouest de la Layne, la forêt se prolonge vers le Nord, tandis qu'à l'Est, ce sont de longues prairies défilant à perte de vue. Le nord de Karkannia est ponctué de collines et de vallons rocaillieux où l'herbe est rare et les vents violents.

Le sanctuaire d'Azkeylia

Situé à seulement trois lieux de la route, le sanctuaire d'Azkeylia croule à présent sous la végétation qui recouvre la ruine. Émergent encore des profondeurs quelques escaliers, rampes, colonnes et carrelage calcinés, mais rien n'est visible à moins d'être « tombé dessus ». L'endroit n'est pas bien grand mais, s'il est difficile aujourd'hui de se faire une idée de son aspect originel, on en devine cependant toute l'antique majesté. Qui était d'ailleurs Azkeylia? Nul ne s'en souvient, mais les vieux du village murmurent qu'une antique déesse était vénérée dans la région mais que son culte se perd dans l'oubli. Elle aurait conduit les premiers habitants du pays à leur perte, vouée à la Nécrose.

La caverne de « La Bête ».

Une « Bête » terrible hante les bois de Karkannia et attaque ses habitants (voir plus loin dans la section Synopsis de scénarios). Si elle rôde beaucoup dans le sanctuaire d'Azkeylia, attirée par une antique magie, elle vit au plus profond d'une caverne humide, sombre et malodorante. C'est dans cette tanière qu'elle dévore ses proies et qu'elle rêve, parfois, dans de rares moments de lucidité, à son aspect passé.

Quartier de la rivière

La première chose qui frappe lorsqu'on approche du quartier de la rivière, c'est l'odeur. Au relent de la vase mêlée d'eau courante, se mélange le poisson fumé, le bois de hêtre brûlé et les entrailles pourrissantes. C'est que les docks animés du brouhaha incessant des pêcheurs et des ouvriers de la conserverie procure au visiteur un spectacle qu'il n'est pas prêt d'oublier. Ce quartier agité, qui dispose de sa propre taverne, est sans conteste le plus « coloré » de Karkannia. S'étendant sur toute la longueur du village, il peut même paraître disproportionné au regard du reste du village, de part sa taille vraiment imposante.

Les premières habitations de Karkannia se trouvent ici. Il en reste encore quelques-unes, assez anciennes, qui se retrouvent à présent enserrées par des bâtiments récents. Vétustes, presque tous à l'abandon, elles s'enfoncent progressivement dans le sol détrempé, trop proches de la rivière qui creuse la rive.

Docks (1).

La moitié de la population de Karkannia travaille aux docks ou en relation avec eux. Et chacun dans le village a au moins un membre de sa famille qui y est associé. L'économie de la cité repose - officiellement tout au moins - sur le poisson, sa conservation, sa consommation et son exportation. Les docks s'étendent assez longuement en longeant la Layne, et sont composés de nombreux bâtiments, pontons et jetées. La rive est en partie aménagée offrant aux baraques en bois un semblant de stabilité. Mais l'entretien des infrastructures laisse quelque peu à désirer et l'endroit respire la pourriture envahissante. L'humidité est telle par moments que certains bateliers ruissellent en permanence. L'eau s'infiltre partout, les algues prolifèrent et la moisissure s'installe de plus en plus. Les marins qui tentaient encore il y a quelques années de lutter contre cette pollution, semblent laisser l'endroit à l'abandon. Les visages sont mornes, fermés et personne n'a envie de parler. Les hommes travaillent encore, mais sans entrain, sans joie, contraints et forcés. Nul ne semble vouloir se reprendre en main et l'apathie est palpable. Et qui se préoccupe du sort de ces gens tant que les quotas de poisson sont respectés? Apparemment, pas **Olaff Tomberloff**, le responsable de la « Capitainerie », accessoirement directeur de la conserverie, qui tue ses employés à la tâche contre un salaire de misère.

Conserverie de poisson (2).

Olaff Tomberloff a eu le nez fin lorsqu'il a racheté la conserverie il y a six ans, à la mort de l'ancien propriétaire. Déjà responsable de la Capitainerie, il y vit une remarquable opportunité qu'il ne manqua pas de saisir. Il a fait prospérer encore davantage l'entreprise, modernisant ses locaux en faisant appel à des ingénieurs d'**Altis**. Ceux-ci, à l'aide d'une mage douée, ont mis au point pour la conserverie, un système de réfrigération révolutionnaire, fonctionnant à l'aide d'un animé. La mage, **Magdalayne de Lombart**, est demeurée auprès d'Olaff pour l'entretien de la créature. Si l'homme a bien été tenté de la demander en mariage, subjugué par l'incomparable beauté de l'Elfe Noir, il y cependant renoncé pour une raison obscure qu'il

ne s'explique pas vraiment lui-même. D'abord fasciné par Magdalayne, il est devenu méfiant puis inquiet. Quelque chose dans son regard ne lui plaît définitivement pas. Peut-être ses sorties nocturnes quotidiennes, toujours entre trois et cinq heures du matin y sont-elles pour beaucoup?

Poste de commerce (3).

Zone de transit des marchandises (surtout du poisson, évidemment), ce comptoir est dirigé par **Multozer Decourges**, un Gobelin rusé, intelligent et avide qu'on accuse - généralement à raison - d'escroquer ses clients. Il met un point d'honneur à ce que Karkannia rayonne, que son commerce fleurisse et c'est pourquoi il entre souvent en conflit au conseil municipal avec **Elesia Dunalow**, l'actuelle Bourgmestre, qui accentue depuis quelques temps l'autarcie du village. Ce genre de comportement, mauvais pour les affaires, Multozer le combat avec force mais peu de diplomatie lors d'épisodes joutes verbales à la Salle du Conseil. Ses relations avec Olaff Tomberloff sont cependant excellentes, ce qui ajoute du poids à ses arguments. Il a décidé de se présenter aux prochaines élections municipales qui auront lieu dans six mois et a reçu le soutien du Capitaine Tomberloff et de quelques personnes moins influentes.

La taverne des trois marinières (4).

Hanté par les dockers, marins de passage, cet établissement fut fondé il y a très longtemps - certains murmurent même qu'il s'agirait d'un des bâtiments les plus anciens du village - par trois marinières de passage qui n'ont ensuite plus quitté Karkannia. La taverne n'a jamais désemplie depuis lors, mais elle accueille avec une mauvaise grâce toute étudiée les personnes qui ne vivent pas sur l'eau. Tout marin étranger est le bienvenu, mais il n'en va pas de même pour les citadins, caravaniers occasionnels ou même les autorités locales. Celles-ci tolèrent donc les quelques débordements de l'établissement, qui souvent ferme tard, tant que ceux-ci ne s'étendent pas sur le village.

Le patron actuel, **Balk**, un grand gaillard bardé de cicatrices et de tatouages marins, fait régner l'ordre dans son estaminet et ceux qui remettent en cause son autorité n'essaient généralement qu'une seule fois et se passent ensuite le mot : ici, le chef, c'est Balk! Marié à une femme toute aussi gracieuse que lui, répondant au doux nom de **Graziella**, il entretient une demi-douzaine de filles pour la distraction des loups de mer (et de rivière) de passage et surtout pas trop regardants quant à la qualité de la « marchandise ».

La maison abandonnée (5).

Cette vieille bâtisse, de bric et de broc a été condamnée il y a un an pour insalubrité et devrait avoir été démolie depuis longtemps, mais curieusement, les travaux traînent. A vrai dire, ils n'ont pas commencé du tout. Personne ne s'en soucie vraiment d'ailleurs et la baraque branlante grince méchamment lorsque le vent fait des siennes et prend des aspects de plus en plus sinistres à mesure que le temps passe. La plupart des habitants l'évitent comme la peste, mais il semblerait que **Vinceslaz Dunalow**, le mari de la Bourgmestre, s'y rende parfois, à la nuit tombée. L'endroit sert en réalité de planque

pour un trafic étrange (voir plus loin dans la section Synopsis de scénarios), grâce à un souterrain humide et inconnu, relié à la rivière plus en amont.

Le bourg

Karkannia s'est développé comme tant d'autres communautés, des plus modestes aux plus imposantes, en suivant le fil de l'eau, celui de la Layne pour être précis. Lorsque le village a commencé de se développer, les habitants se sont progressivement étendus sur les plaines, au pied du Rocher Blanc. La première auberge vit rapidement le jour, puis fut transformée en salle communale lorsque le Bjut Doré ouvrit ses portes.

C'est donc ici que l'on trouve les quelques commerçants, artisans et notables de Karkannia. Les maisons sont hautes, à colombages et rafraîchies à la chaux. Les toits de tuiles blanches absorbent la chaleur des longues journées, dispensant une température équilibrée en toute saison.

Mairie (6).

Ce beau bâtiment flambant neuf abrite non seulement le conseil municipal du village mais aussi le centre des archives, même si « archives » est un bien grand mot. La salle du conseil, une grande pièce octogonale, permet d'accueillir la population désireuse de participer ou tout au moins d'assister aux délibérations. Largement éclairée par de hautes fenêtres ovales, la pièce baigne du matin jusqu'à soir dans la plus douce des lumières. Le Conseil Municipal est dirigé par « l'élite » de Karkannia, il est présidé par **Elesia Dunalow**, actuelle Bourgmestre et compte cinq autres membres, tous adjoints au Maire.

Premier adjoint : **Vinceslaz Dunalow**

Deuxième adjoint : **Olaff Tomberloff**

Troisième adjoint : **Multozer Decourges**

Quatrième adjoint : **Baldeck Mont-Calme**

Cinquième adjoint : **Antonia Malka**

Quant au centre des archives, c'est une sorte de vaste débarras poussiéreux où nul ne met jamais les pieds, hormis **Burto**, un Tidomme bourru, seul capable de se repérer dans la masse croulante de documents dont lui seul connaît le secret classement (si tant est qu'il y en a un). Aux dires des Karkanniens, Burto vit d'ailleurs dans cette pièce, ne sortant jamais à la lueur du jour, préférant la compagnie des livres et du papiers à celle des êtres vivants. Si cette affirmation est en partie réelle, elle est bien entendue exagérée, Burto participant activement à toutes les fêtes du village. Ce que tout le monde ignore en revanche, ce sont les activités nocturnes de Burto, qui dort très peu et demeure très dévoué envers la Maire.

La salle commune (7).

Salle des fêtes, des festins et des banquets, tout Karkannia s'y retrouve à période régulière lorsqu'un événement particulier survient (mariage, élections municipales, fête des moissons, fête des pêcheurs, etc.) C'est un grand bâtiment carré, haut de deux étages mais constitué d'une seule et immense pièce toute en bois, contenant moult tables et bancs.

Chapelle de Sylufre (8).

Etrangement, s'élève, un peu à l'écart du bourg la Chapelle de Sylufre, que rien ne distingue d'un épais bosquet d'arbres nouveaux et tordus. En son sein se trouve le véritable sanctuaire, gardé par la Prêtresse **Antonia Malka**, une belle jeune femme. Elle y pratique les rites de son culte dans le plus grand secret et reçoit ses fidèles devant la chapelle. Assez superstitieux, les Karkanniens n'ont encore jamais osé braver l'interdit et n'ont jamais violé le sanctuaire. Et ils seraient bien déçus s'ils le faisaient, car il ne s'y cache rien de particulier.

Antonia a fait croître le bosquet, elle l'entretient elle-même avec une patience et un savoir-faire étonnant. De plus en plus nombreux sont les Karkanniens à venir lui demander des conseils pour la pêche ou leurs cultures. Elle leur assure que s'ils croient et vénèrent Sylufre, alors le Dieu veillera à les récompenser. Elle entre de plus en plus souvent en conflit avec **Scardil**, qui a de gros besoins en bois pour alimenter ses forges et pille donc la forêt toute proche, forêt qu'Antonia tente de préserver avec ardeur. Mais que sont les douces paroles d'une aussi douce jeune femme contre un tonitruant Afeï, entouré de forts à bras tout aussi menaçants? Mais elle ne désespère pas de parvenir à raisonner le forgeron, tôt ou tard.

Les écuries de Kullyel (9).

Ce long bâtiment en bois est élégamment orné de sculptures représentant des équidés, des dragons et des Galis. Ce pourrait être laid, disharmonieux et outrancier. Il n'en est rien. **Maître Kullyel** est parvenu, au grand étonnement des badauds qui s'attardent parfois à contempler ses stalles, à créer un ensemble gracieux, élégant et raffiné. De fait, ces écuries comptent tout simplement parmi les plus belles de **Karsan**, et il n'est pas rare que quelques prestigieux visiteurs s'y attardent afin d'acquérir une monture de qualité. Car ici, seules les plus belles bêtes ont droit de siéger, Kullyel mettant un point d'honneur à ne sélectionner et à n'élever que les meilleures animaux.

Naturellement, c'est également là que, le coursier de passage, l'égaré en somme, se fournit en Galis (ou cheval) frais, lorsqu'il a à parcourir de grandes distances. Kullyel souffre bien sûr de l'abandon de plus en plus flagrant des animaux au profit des transports plus modernes, utilisant des Animés. C'est pourquoi il voit d'un mauvais œil l'arrivée au village de Magdalayne de Lombart, fourbissant ses créatures à la conserverie, premier pas vers une généralisation de l'utilisation des animés à Karkannia.

Mais Kullyel, pour apprécié qu'il soit par communauté, inquiète aussi quelque peu. Sujet aux sautes d'humeur, aux colères violentes parfois, il ne supporte pas par exemple que quiconque s'approche du choral des animaux (Galis et chevaux), juste derrière l'écurie. Et il est toujours confus quant aux explications qu'il fournit à ce sujet, ce qui ne cesse d'alimenter des rumeurs aussi farfelues que diverses à son propos.

La Forge des Dieux (10).

Cet étroit bâtiment, tout en longueur est un des rares du village entièrement en pierre. Celle-ci, noircie par la fumée de la forge offre une architecture recherchée, voûtée et décorée de scènes de batailles stylisées. C'est l'œuvre de son bâtisseur et propriétaire: **Maître Scardil**, Afeï rugueux mais jovial. C'est à la Forge des Dieux que se fournit toute la communauté en fers à cheval, clous, vis, outils et cercles à tonneaux. Elle existe pourtant depuis seulement une dizaine d'années, date d'installation de Scardil. Auparavant, Karkannia importait entièrement ses besoins métalliques. Elezia Dunalow est ravie que cela est cessé et que le village parvienne enfin à s'assumer seul, au moins de ce point de vue. Scardil emploie deux jeunes gens, **Conrad** un Humain et **Vrillis**, Elfe Gris. Récemment arrivés à Karkannia, ils se mêlent peu à la population et paraissent ne fréquenter que leur employeur. Celui-ci les a embauchés à Comon, aime-t-il à raconter, car il souhaitait des apprentis déjà expérimentés et qu'il n'y avait personne qui faisait l'affaire à Karkannia. Chacun s'étonne de plus en plus de leur attitude distante vis à vis de la communauté et certains trouvent même hautement suspect qu'ils ne jamais au plaisir des tavernes.

L'école de musique (11).

Lorsque **Danelo Firusbald** arriva de la capitale, pour éduquer et élever les masses rurales aux subtilités de la musique, du chant et de la danse, il était plein d'espoir. Un entretien encourageant avec le bourgmestre l'avait galvanisé et il était prêt à en découdre avec la population locale pour lui faire découvrir les voluptés de la culture. Il a très vite déchanté lorsqu'on lui a présenté son... École. Une petite pièce sombre, avec une seule fenêtre, un débarras en annexe, un grenier poussiéreux au plancher vermoulu et une cave humide envahie par les rats. Un bon coup de balai, deux ou trois pots de peinture et quelques clous n'y ont pas changé grand chose. L'appellation « école de musique » est pompeuse et ce ne sont pas les trois étudiants de Danelo qui y changeront grand chose. Il a réaménagé la cave, colmaté les fissures du mieux qu'il le pouvait et se morfond souvent, seul, et pour seuls compagnons ses livres de musique qu'il étudie compulsivement à la lueur d'une chandelle. Il voudrait entreprendre des travaux et réhabiliter le grenier pour le transformer en une grande salle de classe et attirer d'autres élèves. Mais il manque cruellement de fonds pour cela. De désespoir, il passe plus de temps à la taverne qu'à travailler ou à chercher une solution.

Le Bjut doré, taverne (12).

Étonnamment, ici, point de Huckettins. Pas même de Tidome ou de Zo'eur. En fait, vous ne trouverez nulle trace d'une quelconque présence non humaine. Pour la bonne et simple raison que le propriétaire des lieux, **Baldeck Mont-Calme** n'en tolère pas la présence. Originaire d'**Elline**, fils aîné et héritier d'un baron puissant, il a émigré suite à une sombre affaire de mœurs où était impliquée une de ses cousines, pour se faire

oublier quelques temps. Après avoir perdu une bonne partie de son argent au jeu, il erra sur les routes, cherchant à redémarrer sa vie. Ses pérégrinations à bord d'une barque de pêche où il s'était fait engagé comme assistant, le conduisirent jusqu'à Karkannia, il y a maintenant dix ans et il n'en est jamais reparti. De frêle constitution, trop lâche pour entreprendre un voyage qui lui permettait de recouvrer ses droits légitimes sur sa baronnie, Baldeck s'est arrangé - on ne sait comment - pour acheter la vieille ruine qu'était devenu Le Bjut doré, à l'abandon depuis plusieurs années. Il en a refait un haut lieu de débauche et de plaisirs, mais uniquement à destination des humains.

Les fermes

Éparpillées, les fermes abritent un quart de la population de Karkannia, qui cultivent une terre peu fertile de génération en génération. Il y a de moins en moins de jeunes à vouloir reprendre l'exploitation familiale, préférant la vie plus facile de pêcheur ou même d'artisan. Distantes les unes des autres, isolées, les fermes présentent un aspect un peu sinistre. Les fermiers locaux vivent presque en reclus, avec peu de contact vis à vis du reste de la population. Demeurent les familles **Jaskier**, **Bretan**, **Ploureh-Dané** et **Macelansse**.



Elesia Dunalow

Personnalités principales

Après le nom de chaque personnalité suit un chiffre (entre parenthèses) indiquant sa demeure sur la carte de Karkannia.

Elesia Dunalow (13), Humaine, 57 ans, Bourgmestre.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
3	8	4	4	6	6	8	5
Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie		
6+D6	2	26/13/7	3+3	1+1	1		

Stress Max 38 /

Compétences: Esquive 5, Baratin 8, Diplomatie 8, Empathie 8, Étiquette 8, Interrogatoire 8, Marchandage 8, Séduction 8+2, Réseau 8+1, Évaluation 5, Héraldique 6, Théologie 8, Recherche 5, Vigilance 5+2.

Avantages: Res Choc Niv1, Réseau d'espions, Mémoire eidétique, Esprit Niv3, Charme troublant Niv1, Éloquent Niv1.

• Biens personnels: 10D6+200 Hélias.

Taille : D

Protection : 4

Fille de fermiers, née Elesia Karkhou, elle épouse à 16 ans seulement le **bourgmestre Ebenezer Lombaldo**. Celui-ci décède brutalement six mois seulement après les noces laissant Elesia riche et bien décidée à prendre en main la destinée de Karkannia qui s'accrochant à ses valeurs du passé, sombre peu à peu dans le marasme. Pendant quarante ans, elle régna sans partage sur la ville, n'ayant jamais vu un seul autre habitant oser se proposer comme candidat aux élections municipales de peur de ce qui pourrait lui arriver. Elesia dégage un parfum de terreur, quel que soit l'endroit où elle passe. Certains inspirent le respect, elle, c'est la peur. Karkannia est SA ville et personne ne peut lui contester ce droit. Ceux qui ont essayé, curieusement, ne sont plus de ce monde.

Vinceslaz Dunalow (13), Humain, 35 ans, Premier conseiller municipal.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
3	10	4	4	5	6	6	6
Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie		
6+D6	2	26/13/7	3+4	1	1		

Stress Max 35 /

Compétences: Esquive 6, Baratin 10+2, Diplomatie 10+2, Empathie 10, Étiquette 10, Interrogatoire 6, Marchandage 10, Séduction 10+2, Réseau 10, Évaluation 6, Héraldique 6, Théologie 6, Recherche 6, Vigilance 6+2.

Avantages: Esprit Niv4, Charme troublant Niv4, Éloquent Niv2, Richesse Niv2.

• Biens personnels: 10D6+200 Hélias.

Taille : D

Protection : 4

Jeune et nouvel époux d'Elesia, il a beaucoup fait parler de lui en l'épousant il y a moins d'un an. Le plus troublant pour la population était leur point commun à tous deux : le veuvage. Vinceszlaz venait de perdre sa toute jeune épouse, **Teresa**, d'une mauvaise grippe lorsqu'il se fiança presque aussitôt avec Elesia, veuve depuis près de 40 ans. Les mauvaises

langues firent leur chou gras de ces deux événements apparemment sans lien. Sans compter la différence d'âge des jeunes mariés, qui était à elle seule une source de commérage sans fin, commença de se répandre une sombre rumeur les concernant. On les aurait vu tous les deux, peu avant la mort de Teresa, complotant quelque sinistre méfait à son égard. Nul n'a jamais prouvé - ni même cherché à la faire d'ailleurs - qu'il y avait là matière à crime et l'affaire fut officiellement oubliée.

Burto (14), Tidomme, 62 ans, Archiviste assassin.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
8	6	5	5	6	8	8	6
Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie		
7+D6	2	30/15/8	2	2+2	2+2		

Stress Max 38 /

Compétences: Épées 8+1, Poignards 8+3, Pugilat 8+3, Arme de Trait 8, Esquive 8, Équitation 7, Stratégie 8, Empathie 8, Cartographie 8, Interrogatoire 8, Fauneflore 8, Politique 8, Théologie 8, Alchimie 8, Médecine 8, 4 Langues à 8, Conduite 5, Évaluation 8, Héraldique 8, Filature 8, Survie 5, Recherche 8+2, Vigilance 8+2.

Avantages: Rés Choc et Magie Niv2, Peau de Dragon Niv1, Force Dragon Niv2, Maîtrise (voir compétence), Maître d'arme Poignard, Passe sans faille, Dextérité fulgurante, Attaque fourbe.

• Biens personnels: 5D6+200 Hélias.

Taille : C

Arc: $1D6+14*F$ / * = 10 arme +4 Force du dragon

Vive: $2D6+5*A$ / * = 1 arme +4 Force du dragon

Poignard: $2D6+7*A$ / * = 3 arme +4 Force du dragon

Protection : 10 / C5 + 2 Peau de dragon + 3 cuir

La famille de Burto travaillait déjà pour les Lombaldo. C'est tout naturellement que Burto suivit la voix familiale, en prenant lui-même la succession de son père comme archiviste de Karkannia lorsque celui-ci disparut. Mais Burto n'a jamais aimé Ebenezer, qui le traitait pire qu'un Bjut. C'est ainsi que Burto se rapprocha de la jeune épouse de Lombaldo: Elesia. Elle avait tout juste 16 ans et paraissait désespérée de ce mariage inepte. C'est presque naturellement que Burto en vint à la proposer de se débarrasser du gêneur, juste pour lui faire plaisir. Le Tidomme possédait bien des talents cachés, et parmi ceux-ci on comptait l'assassinat discret. Evidemment, Elesia ne s'est jamais rendu compte de l'amour fou que lui porte Burto, vénérant sa maîtresse avec une ferveur aveugle. Celui-ci, en plus d'être un archiviste compétent et aguerri, est dévoué corps et âme à Elesia et serait prêt à tous les sacrifices pour elle. Cependant, il vit mal son récent mariage avec Vinceszlaz qu'il a bien faillit occire. Mais Elesia semble tellement heureuse avec lui qu'il n'a pas encore pu s'y résoudre. Mais il suffirait d'un rien pour mettre le feu aux poudres.

Boref (15), Afeï, environ 85 ans, Ermite et ancien Réof.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
5	5	8	8	7	6	8	6
Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie		
7+D6	2	52/26/13	3	2+2	2+2		

Stress Max 41 /

Compétences: Arme de Trait 8+2, Esquive 8, Hache Masse 8+2, Équitation 7, Cartographie 6, Fauneflore 6+3, Conduite 5, Évaluation 8, Héraldique 8, Théologie 5, Filature 8, Survie 8, Recherche 8+2, Vigilance 8+2.

Avantages: Rés Choc et Magie Niv2, Vigueur Niv 2, Peau de Dragon Niv1, Force Dragon Niv1, Maîtrise (voir compétence), Maître d'arme hache Masse.

• Biens personnels: 5D6+200 Hélias.

Taille : C

Arc: $1D6+12*F$ / * = 10 arme +2 Force du dragon

Hache lourde: $2D6+14*F$

/ * = 12 arme +2 Force du dragon

Protection : 15 / C8 + 2 Peau de dragon + 5 maille

Boref fut un Réof, il y a plus de quinze ans. Un grand Réof, un des plus célèbres. A la suite d'une mission périlleuse exécutée dans les Terres Froides, il en est revenu transformé. Quelque chose dans son regard avait changé. Sa mission ayant été un plein succès, il lui fut proposé de devenir Birnum en remerciement de toutes ses années de bons et loyaux services. Mais, au lieu de se rendre à la cérémonie, il disparut brutalement, quittant son sanctuaire, abandonnant derrière lui son insigne. Après des mois d'errance, il finit par poser ses bottes usées jusqu'à la corde à Karkannia pour une raison qu'il n'a jamais daigné révéler à qui que ce soit. Depuis lors, il vit en à moitié en ermite, se mêlant peu à la population, parlant bas, vivant de chasse et de troc. Souvent, il disparaît dans les forêts avoisinantes durant des semaines et réapparaît soudainement, portant avec lui une impressionnante quantité de gibier qui fait ensuite le régal des Karkanniens.

Danelo Firusbald (16), Humain de Pris, 30 ans, Musicien incompris.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
7	6	5	5	6	6	9	6
Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie		
8+D6	2	30/15/8	2	2	2		

Stress Max 38 /

Compétence: Esquive 9, Équitation 6, Cartographie 6, Fauneflore 6, Conduite 5, Évaluation 8, Héraldique 8, Théologie 6, Filature 6, Musique 9+1, Connaissance (compositeur de musique classique) 6+1, Langue 4, Recherche 9+2, Vigilance 9.

Avantages: (Maîtrise voir compétence), Chant protecteur, Chant des milles vents, Mémoire eidétique, Chanceux.

• Biens personnels: 8D6+200 Hélias.

• Fond de caisse: 600 hélias.

Taille : D

Protection : 5

Danelo aime la musique, ne vit que pour la musique et ne s'intéresse qu'à la musique. Mais comment faire comprendre à cette bande de pêcheurs, d'agriculteurs et d'artisans incultes que c'est par la musique que l'on peut s'élever jusqu'aux dieux afin de percevoir

leur vérité ? Cela fait dix ans maintenant que Danelo tente « d'élever les masses » (ce sont ses propres termes) à la culture musicale. Jusqu'à présent, ces efforts ont surtout été vains. Sa brillante école de musique (une salle de cours, un débarras, un grenier, une cave) n'accueille aucun étudiant à l'année mais seulement un ou deux enfants de notables qui ne savent pas quoi faire de leurs bambins et n'ont pas les moyens de les envoyer à la ville pour suivre des études. Il se morfond ainsi de ne pas pouvoir faire partager son savoir (assez médiocre en vérité) au plus grand nombre et passe de plus en plus de temps à la taverne à noyer ses désillusions.

Olaff Tomberloff (17), Humain, 54 ans, Directeur de la Conserverie.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
5	6	6	4	6	6	5	6
Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie		
6+D6	2	30/15/8	2	1+1	1		

Stress Max 38 /

Compétences: *Esquive 8, Épée 5, Baratin 6, Diplomatie 6, Empathie 6, Étiquette 6, Interrogatoire 6, Marchandage 6, Réseau 6+3, Conduite 5, Évaluation 5, Héraldique 5, Théologie 5, Recherche 5, Vigilance 5+2.*

Avantages: *Res Choc Niv1, Richesse Niv2, Relation (2 contacts), Réseau d'espions, Mémoire eidétique.*

• Biens personnels: 10D6+200 Hélias.

Taille : D

Épée bâtarde: 1D6+11+F

Protection : 6

Si les muscles constituaient autrefois l'essentiel de l'anatomie d'Olaff, il est évident qu'à présent, ce sont les couches de graisse superposées qui les ont remplacées. Amateur de bonne chair (surtout de viande en sauce et jamais de poisson, il connaît trop bien ses propres marchandises), Olaff s'est laissé aller ces dernières années et il semble aujourd'hui improbable qu'il revienne un jour en arrière. Riche, influent, il tient sous sa coule toute une partie de la population du bourg qui, malheureusement, a besoin de lui. Aussi, elle ferme les yeux sur les conditions de vie miséreuses qu'il offre, sur le droit de cuissage qu'il s'est octroyé sur les filles et femmes de ses employés mais la révolte gronde. Et Olaff le sait bien. Il a le nez fin et commence à sentir le vent tourner. C'est sans aucun doute la raison pour laquelle il vient quelque peu d'assouplir les conditions de travail et s'est acoquiné avec le Gobelin Decourges, plus par opportunisme que par réelle sympathie, quoiqu'il trouve assez amusantes les joutes verbales qui l'opposent à la bourgmestre. Multozer a promis que s'il était élu, il accorderait des fonds municipaux à la modernisation de la conserverie et Tomberloff s'est de même engagé à améliorer le niveau de vie de ses employés. Il espère que cela sera suffisant pour éviter une grève.

Magdalayne de Lombart (18), Elfe Noir, d'une apparence de 23 ans, Mage.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
7	7	7	7	7	7	7	7
Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie		
7+D6	2	38/19/10	3	2+2	2+2		

Stress Max 41 /

Compétences: *Esquive 8, Baratin 6+2, Diplomatie 6+2, Empathie 6, Étiquette 6, Interrogatoire 6, Marchandage 6, Séduction 6+2, Réseau 6+2, Fauneflore 6+3, Conduite 5, Évaluation 8, Héraldique 8, Théologie 5, Filature 8, Survie 8, Recherche 8+2, Vigilance 8+2, Vision-Faon 15.*

Magie: *les Compétences de Magie à 7+2.*

Avantages: *Rés Choc et Magie Niv2, Maîtrise (voir compétence), Mage, Harmonie Faonnique, Magie Rapide, Protection Faonnique, Surpuissance.*

• Biens personnels: 2D6x200 Hélias.

Taille : D

Protection : 10 / C7 +3 cuir

Un Anilur (niv1) d'énergie, de terre, d'eau et d'air.
Un Animat (niv2) de terre et d'eau.

Quatre récipients à Animé vide.

Après avoir étudié la magie à Bolro, Magdalayne a échoué à l'examen pour devenir un Réof et en a gardé une profonde rancœur. Par opportunisme, elle s'est tournée vers la magie noire, plus simple à maîtriser et avec laquelle elle se sent davantage d'affinités. Devenue experte dans l'art de manipuler - on pourrait même dire de « torturer » - les animés, elle poursuit des études approfondies des arts sombres tout en proposant ses services officiels à tous ceux qui souhaitaient disposer d'un élémentaire. Ce travail lui rapportait assez pour satisfaire sa soif de connaissances impies, sa quête aux ouvrages interdits et autres artefacts maudits.

Ses recherches l'ont conduit jusqu'à Karkannia. Certaine d'y découvrir, bien caché quelque part un ancien culte dédiée à Azkeylia. C'est elle qui a contacté Tomberloff lorsqu'elle apprit par des relations qu'il était à la recherche d'un animé pour l'entretien de sa conserverie. Depuis, elle quitte chaque nuit sa demeure à la recherche du sanctuaire.

Multozer Decourges (19), Gobelin, 44 ans, Commerçant.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
5	6	7	7	6	6	6	6
Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie		
6+D6	2	38/19/10	2+3	2+1	2		

Stress Max 38 /

Compétence: *Esquive 6+1, Baratin 6+3, Diplomatie 6+3, Empathie 6, Étiquette 6, Marchandage 6+3, Séduction 6, Réseau 6+2, Évaluation 6, Théologie 5, Survie 7, Recherche 6, Vigilance 6+2.*

Avantages: *Esquive en fuite (race), Rés Choc Niv1, Éloquent Niv3, Glorification tranchante, Esprit Niv3, Maîtrise voir compétence.*

• Biens personnels: 4D6x200 Hélias.

• Fond de caisse: 500 hélias.

Taille : C

Protection : 10 / C7 +3 cuir

La bosse du commerce, ça le connaît Multozer. Fils, petit-fils et arrière-petit-fils de commerçant, cet habile Gobelin ne connaît que ça. Avide et intéressé, il n'est pas pour autant un voleur et n'a jamais « volontairement » arnaqué un client. Il s'est toujours fait un point d'honneur de satisfaire toutes les demandes de ses clients, même les plus

difficiles. Aussi, au poste de commerce de Multozer, trouve-t-on de tout. D'accord, surtout du poisson, mais pas exclusivement, si bien que tout Karkannia a pris l'habitude de se fournir chez lui pour toutes ses denrées, périssables ou non, faisant la renommée et la fortune du Gobelin. C'est d'ailleurs cette importance grandissante qui l'a incité, en partie, à se lancer dans la course à la mairie, au grand dam de la bourgmestre Dunalow. Associé à Olaff Tomberloff dans cette affaire - personnage qu'il n'apprécie que peu, mais qui se révèle un allié précieux - Multozer entend bien changer la physionomie de Karkannia, estimant que le « règne » d'Elezia n'a que trop duré. Il a de l'argent, de la puissance, il est apprécié: autant d'atouts en sa faveur.

Antonia Malka (20), Humaine, 25 ans, Prêtresse de Sylufre.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
5	7	5	5	7	6	6	6
Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie		
6+D6	2	35/15/8	3	2+2	2+2		

Stress Max 48 /

Compétence: *Esquive 6+1, Baratin 7, Diplomatie 7, Empathie 6, Étiquette 6, Interrogatoire 5, Marchandage 6, Séduction 6, Réseau 6+2, Évaluation 6, Théologie 6+3, Acrobatie 5, Course Vol 6, Discrétion 6+2, Escalade 5, Équitation 5, Filature 6+2, Natation 5, Pickpocket 5, Survie 7, Recherche 6, Vigilance 6+2, Cérémonie 7+2.*

Avantages: *Chanceux (race), Mémoire eidétique, Rés Choc Niv2, Rés Magie Niv2, Maîtrise voir compétence.*

Prêtre Niv3: *Vrai Croyant, Vocation de Prêtre, Réservoir Divin, Stockage des Pouvoirs, Rituel de donation, Communion. Pouvoir de Boréa Niv 2 et 3.*

• Biens personnels: 5D6x100 Hélias.

Taille : D

Protection : 8 / C5 +3 cuir

Comme elle paraît frêle, timide et peu sûre d'elle la petite Antonia. Enfant du pays, elle partit très jeune jusqu'en Alanas, appelé par cette nature qui semblait lui parler. Gamine, on croyait qu'elle était un peu folle, à parler aux arbres et aux animaux. Pourtant, personne ne pouvait nier son lien avec la nature et depuis qu'elle est revenue, la pêche est meilleure et tous les fermiers qui ont décidé d'aller prier jusqu'au sanctuaire de Sylufre voient leurs champs plus prospères. C'est qu'en Sylufre, Antonia a vraiment rencontré son Dieu. En tout cas, elle est persuadée qu'il l'a appelé et qu'elle a reçu son enseignement de l'esprit de l'arbre en personne. Bien sûr, elle sait bien qu'un Elfe sylvain a intercedé pour le Dieu mais c'est bien Lui, qui parlait par sa bouche. Depuis son retour à Karkannia, elle lutte farouchement contre le déboisement de plus en plus massif de la forêt par Scardil. Baldeck Mont-Calme y a vu là une opportunité à saisir. En tant que membre du conseil municipal, Antonia pouvait le soutenir comme candidat à la mairie. L'ayant assuré qu'il veillerait à ce que plus aucun Afeï ne touche à sa précieuse forêt si jamais il était élu, elle lui a accordé sa voix. Antonia n'est pas spécialement raciste comme Baldeck, mais elle estime que les Afeï sont bel et bien une menace pour la région.

Maître Kullyel (21), Humain, 38 ans, Maître d'écurie.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
8	5	6	6	6	4	6	6

Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie
5+D6	2	34/17/9	2	2+1	2

Stress Max 38 /

Compétence: Hache&Masse 6, Bouclier 6, Esquive 5, Baratin 5+2, Empathie 5, Marchandage 5, Réseau 5, Artisanat 8, Conduite 10+3, Évaluation 5, Fauneflore 4, Acrobatie 8, Course 6, Discrétion 8, Équitation 11+3, Filature 6, Forge 8, Survie 6, Recherche 6, Vigilance 6+1.

Avantages: Chanceux (race), Rés Choc Niv1, Excellence (Équitation et Conduite), Maîtrise voir compétence.

• Biens personnels: 2D6x200 Hélias.

Taille : D

Hache : 1D6+8+F

Protection : 9 / C6 + 3 cuir

Maître Kullyel comme il aime à se faire appeler est un grand humain de cinquante ans, passionné de chevaux, pouvant en parler durant des heures à l'imprudent voyageur qui aurait eu l'idée de s'arrêter en son établissement. Chaleureux, affable, il est intarissable en ce qui concerne les équidés.

Mais parlez-lui d'impôts, de taxes et de dîme et son visage changera. Il a changé à jamais lorsque le dernier collecteur est passé dans le village, il y a deux ans. Celui-ci s'interrogeait sur l'argent, un peu trop faible à son goût, qu'il recevait en provenance de Kullyel. Le collecteur, **Tufin Modazy**, repose, bien tranquille à présent, quelques six pieds sous terre, derrière l'écurie, en un emplacement que seul Kullyel connaît. Personne ne s'est jusqu'à présent inquiété de son absence, mais il est vraisemblable que la présence de Réofs dans le village ne saurait qu'alarmer Kullyel, persuadé que les autorités en ont après lui et sa fortune soudaine.

Armé, potentiellement dangereux, le meurtre du collecteur le hante nuits et jours et sa santé mentale est vacillante. A la moindre alerte pouvant lui laisser penser que des Réofs sont après lui, il n'hésitera pas à prendre des innocents en otage et à tenter de négocier sa liberté (en emportant son or, bien entendu. Il est peut-être fou, mais pas stupide) et sa vie.

Scardil (22), Afeï, 74 ans, Forgeron.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
7	4	6	6	6	5	5	5

Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie
5+D6	1	38/19/10	2	2+1	2

Stress Max 38 /

Compétence: Hache&Masse 6+1, Bouclier 6+1, Esquive 5, Baratin 4+2, Diplomatie 4, Empathie 5, Étiquette 4, Marchandage 4+4, Séduction 4, Réseau 4+2, Artisanat 10+2, Évaluation 5, Théologie 5, Forge 11+2, Survie 5, Recherche 5, Vigilance 5+1.

Avantages: Maître d'arme Hache Masse (race), Rés Choc Niv1, Excellence (Forge et Artisanat), Maîtrise voir compétence.

• Biens personnels: 6D6x200 Hélias.

• Fond de caisse: 500 hélias.

Taille : D

Hache Luxe (+2 Dégâts): 2D6+10+F (rés 100)

Grand Bouclier Luxe: 1D6+4+F (Rés 140)

Protection : 11 / C6 + 5 Cuir de luxe (+2 en armure)

Bien plus aimable que son homologue Afeï Boref, Scardil entretient d'excellentes rela-

tions avec l'ensemble du village, soucieuse de s'accorder les faveurs du seul forgeron à la ronde. Aucun autre n'étant demeuré à Karkannia, il est ainsi devenu quelqu'un de précieuse. Agent de la Nécrose, il cherchait depuis longtemps déjà un endroit pour s'implanter et discrètement travailler dans l'ombre à l'ascension des Dieux de la Nécrose. Venu droit de Vernez, Karkannia lui a paru un endroit suffisamment isolé pour se lancer dans ses sombres et funestes projets. Œuvrant d'arrache pied à la création d'un poison pouvant anéantir toute vie dans la rivière de par sa haute toxicité, il cherche lui aussi le sanctuaire d'Azkeylia et à amadouer la Bête qui hante la forêt pour la faire entrer dans ses sinistres plans.

Bien sûr, à visage découvert, Scardil est un commerçant aimable, forgeron doué et imaginaire. Et aucun des naïfs des Karkanniens n'irait jusqu'à imaginer que dans chaque clou forgé, dans chaque outil, dans la moindre lame, Scardil imprègne un peu de Nécrose, sous-jacente, endormie, prête à prendre vie à son signal lorsque le moment sera venu. Certains insistent même pour qu'un nouveau siège municipal soit ajouté rien que pour lui.

Conrad (23), Humain, 23 ans, apprenti Forgeron et Vrillis (23), Elfe Gris, d'une apparence de 22 ans, Apprenti Forgeron.

Ces deux jeunes gens ne quittent pas leur maître, Scardil. Employés modèles, ils ne se mêlent pas à la population locale, parce qu'ils sont tout bonnement payés pour. Excellents aventuriers, dévoués à la même cause que l'Afeï, ils sont là pour le protéger et rapidement répondre à ses demandes. Ils représentent une force de frappe efficace autant que discrète.

Pour leurs caractéristiques, reportez-vous à la page 212 du LdB d'Anoë, le Garde du Corps expérimenté pour Conrad et le Garde du Corps très expérimenté pour Vrillis.



Scardil, le forgeron

Balk, (24),

Humain, 63 ans, Tavernier.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
7	6	8	8	7	6	6	6

Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie
6+D6	2	52/26/13	2	2+1	2

Stress Max 41 /

Compétence: Épée 7+2, Esquive 6+1, Baratin 6, Diplomatie 6, Empathie 6, Étiquette 6, Interrogatoire 6+2, Marchandage 6+3, Séduction 6, Réseau 6+2, Évaluation 6, Théologie 5, Survie 8, Recherche 6, Vigilance 6+2.

Avantages: Rés Choc Niv1, Vigueur Niv 2, Maître d'arme épée, Maîtrise (voir compétence).

• Biens personnels: 4D6x200 Hélias.

• Fond de caisse: 500 hélias.

Taille : D

Épée: 2D6+6+F

Protection : 11 / C8 + 3 Cuir

Rougeaud, sanguin, autoritaire voire brutal, voilà les quelques adjectifs qui caractérisent cet ancien marin rude, au tempérament de feu, résolument jaloux et amateur de jeux de hasard, auxquels il est très fort. D'une résistance impressionnante à l'alcool, il peut tenir des nuits entières à jouer aux dés, sans jamais se ruiner ni tomber raide. Lorsqu'on le connaît mieux et qu'il a décidé que vous ne représentiez aucune menace envers son ménage, il finit par vous accepter et même parfois à plaisanter avec vous, d'un rire tonitruant, à faire trembler son établissement. Il « possède » plusieurs filles, qu'il traite étonnamment avec respect et que jamais il ne touche personnellement: Suzie, Mathilda, Niln et Louise pour les plus « appréciées » des clients.

Graziella, (24),

Humaine, 57 ans, sa femme.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
5	7	4	4	6	5	6	6

Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie
6+D6	2	26/13/8	2	1	1

Stress Max 38 /

Compétence: Esquive 6+1, Baratin 7+2, Diplomatie 7+2, Empathie 7, Étiquette 7, Marchandage 7, Séduction 7+2, Réseau 7+2, Filature 6, Survie 4, Recherche 6, Vigilance 6+2.

Avantages: Maîtrise (voir compétence).

• Biens personnels: 1D6x200 Hélias.

Taille : D

Protection : 4

Si Graziella souffrait autrefois de l'amour étouffant que lui prodiguait son époux, lui interdisant d'adresser la parole à d'autres hommes, ne serait-ce que des clients pour prendre une commande, elle a fini par en prendre son parti et à laisser faire. A la longue, sa beauté s'est quelque peu ternie, elle a pris du poids, mais demeure encore une hôtesse de charme et de grâce. Avec les années, Balk s'est adouci et il a lui-même mis de l'eau dans son vin. Graziella est un peu plus libre de ses mouvements aujourd'hui et, comme il ne lui viendrait jamais à l'esprit de tromper son mari, leur couple fonctionne bien, sur un système établi et sur lequel nul n'a d'emprise.

Baldeck Mont-Calme (25), Humain, 36 ans, Tavernier.

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
5	6	8	8	7	6	6	6

Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie
6+D6	2	52/26/13	2	2+1	2+1

Stress Max 41 /

Compétences : *Esquive* 6+1, *Hache Masse* 8+1, *Équitation*, *Conduite* 5, *Baratin* 6+2, *Diplomatie* 6+2, *Empathie* 6, *Étiquette* 6, *Interrogatoire* 6, *Marchandage* 6, *Séduction* 6+2, *Réseau* 6+2, *Évaluation* 8, *Héraldique* 8, *Théologie* 5, *Filature* 8, *Survie* 8, *Recherche* 8, *Vigilance* 8+2.

Avantages : *Rés Choc* et *Magie Niv1*, *Vigueur Niv 2*, *Maitrise* (voir compétence).

• Biens personnels : 5D6+200 Hélias.

• Fond de caisse : 600 hélias.

Taille : D

Arc : 1D6+12*F / * = 10 arme +2 Force du dragon

Hache lourde : 2D6+14*+F

/ * = 12 arme +2 Force du dragon

Elle est toujours cachée derrière son pupitre

Protection : 13 / C8 + 5 maille

Baldeck a gardé de ses jeunes années un teint clair, des cheveux blonds en bataille et une prestance racée qui laisse supposer ses nobles origines. Raciste, convaincu de la suprématie de la race humaine et ne supportant pas la vue des autres espèces, Baldeck possède un service d'ordre efficace, dissuadant sans peine de déguerpier les quelques téméraires qui parfois tentent de franchir le seuil de son établissement. Une bonne partie de la population se laisse doucement gagner par ses théories extrémistes et il trouve de plus en plus un écho favorable auprès des fermiers de la région et de certains pêcheurs. Persuadé que la mairie est gérée d'une main trop molle, il s'est présenté comme candidat aux prochaines élections et entend bien les gagner.

Synopsis de scénarios

1/ Le trafic d'objets noufiques

Les Réofs sont envoyés par leur Arrangeur à Karkannia pour démêler un petit réseau de trafiquants d'objets noufiques qui agace profondément les autorités. D'après les renseignements glanés, la source de ce trafic proviendrait du village de Karkannia.

En effet, il y a un an, des bûcherons sont par hasard tombés dans la forêt avoisinante sur les restes d'un vieil appareil noufologique, qui s'était crashé là il y a plusieurs centaines d'années. A son bord, une cargaison encore intacte d'objets noufiques divers, allant du simple gadget aux armes étranges. Madame la Bourgmestre Dunalow a tout de suite compris l'intérêt que pouvait présenter une telle découverte. C'est à partir de cette époque qu'elle ferma peu à peu le commerce avec l'extérieur, préférant se focaliser sur un trafic juteux et difficilement repérable. Mais c'était sans compter sur son cher époux Vincesz, qu'elle avait chargé de recruter des hommes de confiance pour assurer le transport des objets.

Vincesz embaucha notamment **Guido**, un minable coupe-jarret qui attira les attentions des autorités compétentes qui lui tendirent en conséquence une embuscade afin d'en apprendre davantage sur ces objets noufiques. Heureusement pour Vincesz, Guido ne savait rien ou presque. Juste que le trafic provenait de Karkannia. Mais ce fait était suffisant pour diligenter une enquête...

2/ Un amour perdu

Depuis quelques temps maintenant, une bête hante les forêts aux alentours de Karkannia. Une bête énorme, monstrueuse et attaquant à la nuit venue tout égaré dans les bois. Les habitants pensèrent d'abord à un loup, puis, étant donné la violence des assauts et les rares témoignages évoquant la taille gigantesque de la créature, on pensa à un ours, bien que ceux-ci soient normalement absents de la région.

Mais, depuis deux semaines, la Bête s'en prend directement au village. Elle a franchi les barricades, sans qu'il soit possible de l'en empêcher. Elle a massacré les gardes, les a à demi dévorés puis a disparu sans laisser de traces. La nuit suivante, elle pénétra dans une cour de ferme et décapita un robuste fermier et emporta sa tête. Et les attaques se succédèrent de plus en plus violentes.

La vérité est sinistre. **Teresa Dunalow**, la première femme de Vincesz, a été sauvagement assassinée dans la forêt par son époux et sa maîtresse, Elesia Lombardo. Ils ignoraient que la clairière qu'ils avaient choisie pour leur forfait se trouvait être un antique tertre dédié à d'anciens Dieux impies. Des restes mutilés de la jeune femme, se sont extirpés de ce monstre abominable, dénué de conscience mais assoiffé de sang, de haine et de vengeance.

La Bête ne s'arrêtera pas avant d'avoir occis les responsables de la malédiction qui pèse sur elle. La tuer est inutile car elle renaîtra à la vie sans cesse, à moins que ses restes ne soient libérés de la malédiction par un prêtre compétent ou bien que Vincesz et Elesia soient mort. L'ancien Réof Boref traque la Bête, ignorant tout de ses origines mais n'est pour l'instant jamais parvenu à l'approcher.

3/ L'antique savoir

Le sanctuaire d'Azkeylia n'est pas aussi vide de vie qu'il y paraît. Non seulement, la Bête y rôde, mais il reçoit également la visite de la mage Magdalayne de Lombart. L'Elfe Noir, connaît très bien Azkeylia, l'a longuement étudié, et est arrivée à la conclusion qu'il s'agit d'une autre forme de Willgarde, la Nécrose Ombre, le sinistre Dieu. En quête de ses pouvoirs, elle entend localiser une entrée au complexe et en percer les secrets.

Chaque nuit, elle quitte le village durant deux heures pour explorer les environs du sanctuaire d'Azkeylia, à la recherche d'un passage souterrain pouvant la mener aux entrailles du temple impie. Ses tentatives sont pour l'instant restées vaines. Elle est devenue plus prudente dernièrement, se sentant épiée. En effet, le nain Boref a observé une raréfaction du gibier depuis quelques semaines - due à la Bête - et cherche dans la forêt la cause de ce phénomène. Il a aperçu à plusieurs reprises Magdalayne errer et il se méfie de l'Elfe Noire. Quelque chose ne va pas avec elle, mais il n'est pas encore parvenu à mettre le doigt dessus.

Le temple enfoui, regorge encore de pièges et de cadavres pourris par la Nécrose, emprisonnés depuis des siècles dans ce tombeau maudit. Mais nul savoir n'y repose, nul grimoire magique, nul artefact horrible ne s'y trouvent. En effet, ce sanctuaire a été volontairement abandonné par ses adorateurs pour une obscure raison, y laissant simplement le sarcophage de leur grand-maître, gardé par quelques créatures infâmes. Et dans ce cercueil de pierre se trouve uniquement les restes animés et putréfiés d'un humain mort il y a trois cent ans.

4/ La course à la mairie

Dans six mois seulement auront lieu les prochaines élections municipales à Karkannia. Bien sûr, Elesia Dunalow s'est de nouveau présentée et elle n'imaginait nullement que quelqu'un s'opposerait à cela. Quelle ne fut pas sa surprise, il y a trois semaines, d'apprendre en plein conseil municipal qu'il y avait de nouveaux candidats dans la course. Ce fut d'abord Multozer Decourges qui, plein d'allant, s'est levé en l'interrompant en plein milieu d'un discours pour annoncer qu'il se présentait. Aussitôt, Olaff Tomberloff annonça qu'il recevait son soutien, comme le veut la coutume locale. En effet, tout candidat à la mairie se doit d'être soutenu par un conseiller en place. Alors qu'Elesia tentait de ne pas s'étrangler, Baldeck Mont-Calme estima le moment approprié pour annoncer qu'il se présentait également aux élections municipales avec le soutien cette fois d'Antonia Malka. Elesia, plus que jamais soutenue par son époux, suspendit aussitôt l'audience, en rage et depuis lors, le conseil ne s'est plus réuni.

Baldeck Mont-Calme, le tavernier

Les candidats font actuellement pression sur Elesia pour qu'elle ratifie leur acte de candidature, mais elle fait pour l'instant la sourde oreille, refusant de traiter avec « des traîtres » ! Baldeck, comme Multozer ont annoncé leur intention de porter plainte auprès de la préfecture de Comon et de monter l'affaire en justice si elle ne cédait pas. La tension monte en ville, aucun des candidats ne pouvant supporter la vue d'un autre et tous les coups sont maintenant permis pour rallier le plus de monde à sa cause. Déjà, des supporters de Multozer ont été battus comme plâtre alors qu'ils distribuaient des tracts par des individus cagoulés qui se sont enfuis avant l'arrivée des secours. Le Gobelin accuse naturellement Baldeck qui n'a pas daigné faire le moindre commentaire à ce sujet.

Il est cependant à craindre qu'Elesia, ne supportant pas le moindre petit obstacle se mettant en travers de sa route, ne s'en prenne encore plus durement à ses adversaires. Elle est prête à tout pour conserver son pouvoir et tous les avantages qu'il lui accorde. Les élections pourraient finir dans un bain de sang si jamais Burto reprenait du service.

5/ Quand la Nécrose entre en jeu

Lorsqu'il est venu s'installer à Karkannia, voici maintenant des années, l'Afëi Scardil avait déjà mûrement réfléchi à son plan. Cela lui prendrait du temps, des années, sans doute, mais il devait se faire accepter par la communauté et ensuite seulement recruter des adeptes, ceux-ci pouvant lui permettre d'accomplir ses plans. Car Scardil est originaire de Vernez et agent de la Nécrose. Souhaitant faire de Karkannia une base sûre et discrète, loin de tout et que nul ne soupçonnerait, Scardil envisage, à l'aide de ses complices Vrillis et Conrad d'empoisonner la rivière.

Il cherche également le sanctuaire d'Azeyllia, dont il connaît la secrète existence et dont il voudrait s'approprier les richesses. Il a soigneusement exploré la région et est même parvenu à approcher la bête, sans trépasser. Sans doute leurs rapports à la Nécrose les a-t-il aidé en ce sens. Toujours est-il qu'il cherche à entrer en contact avec elle et à l'amadouer. Elle pourrait s'avérer une arme efficace contre ses éventuels adversaires, le jour où ses maîtres estimeront nécessaires de passer à l'action. Et tout le fer forgé de Karkannia que Scardil a soigneusement imprégné de Nécrose devrait sans nul doute grandement l'y aider.

Bestiaire

La Bête

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
6	1	10	10	6	5	8	6

Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie
6+D6	2	80/40/20	2	4	4

Stress Max 38 /

Compétence: *Esquive 8+1, Griffes et Morsure 6+4, Discrétion 6+4, Filature 8+3, Survie 10, Recherche 8, Vigilance 8+2.*

Avantages: *Peau de Dragon Niv 2, Force du Dragon Niv 2, Maîtrise (voir compétence).*

• **Biens personnels:** Rien

Revente au détail de la créature, au mieux 50 Hélias, mais elle est pleine de Nécrose, donc les marchands ou les alchimistes n'en voudront généralement pas...

Taille: D

Griffes et Morsure: 1D6+14*+F

/ * = 10 arme +4 Force du dragon

Protection: 14 | C10 + 4 Peau de dragon

Cette créature difforme et monstrueuse se présente sous une forme vaguement humanoïde, de près de trois mètres de haut, parcourue de soubresauts de chair en décomposition. Des os saillants semblent émerger de nulle part, déchirant des entrailles visibles et des membres supplémentaires. Sa gueule béante est parcourue de trois rangées de dents et ses yeux laiteux paraissent près à dégouliner de leurs orbites. Recouverte d'une vague fourrure, qui pourrait croire que ce monstre infâme, affamé et particulièrement dangereux, était autrefois une belle jeune fille, assassinée sauvagement par son fiancé et sa maîtresse? Enterrée non loin d'un ancien temple dédié à la Nécrose, la jeune femme est revenue à la vie sous cette forme infâme et crie vengeance.



Le Pyrophore

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
-	-	5	-	-	-	-	-

Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie
-	-	30	-	4	4

Explosion: 2D6+5 sur 1m de rayon, comme 100g de Poudre noire page 84 du LdB.

Protection: 5

Cet étrange champignon ressemble à une tour pointue de château fort, créneaux inclus. D'une quinzaine de centimètres de haut, il demeure très rare, ne pousse que la nuit pour mourir au petit jour, une fois tous les deux mois environ et est particulièrement recherché par les artificiers de toutes sortes pour sa capacité étonnante de s'embraser lorsqu'il est cueilli sans précautions. Pour s'en emparer de la façon adéquate, il faut être un expert: seul un geste très délicat, la nuit, lorsqu'il fait bien noir (toute pleine lune est à proscrire) et ensuite le placer dans un bac de terreau et l'en recouvrir entièrement. Il s'agit à ce jour du seul moyen de conservation connu.

L'Emmergeur

A	Ch	C	F	FM	I	P	R
-	-	4	-	-	-	-	-

Ini	Action	Vie	Rés Sociale	Rés Choc	Rés Magie
-	-	40	-	4	4

Explosion: 2D6+5 sur 1m de rayon, comme 100g de Poudre noire page 84 du LdB.

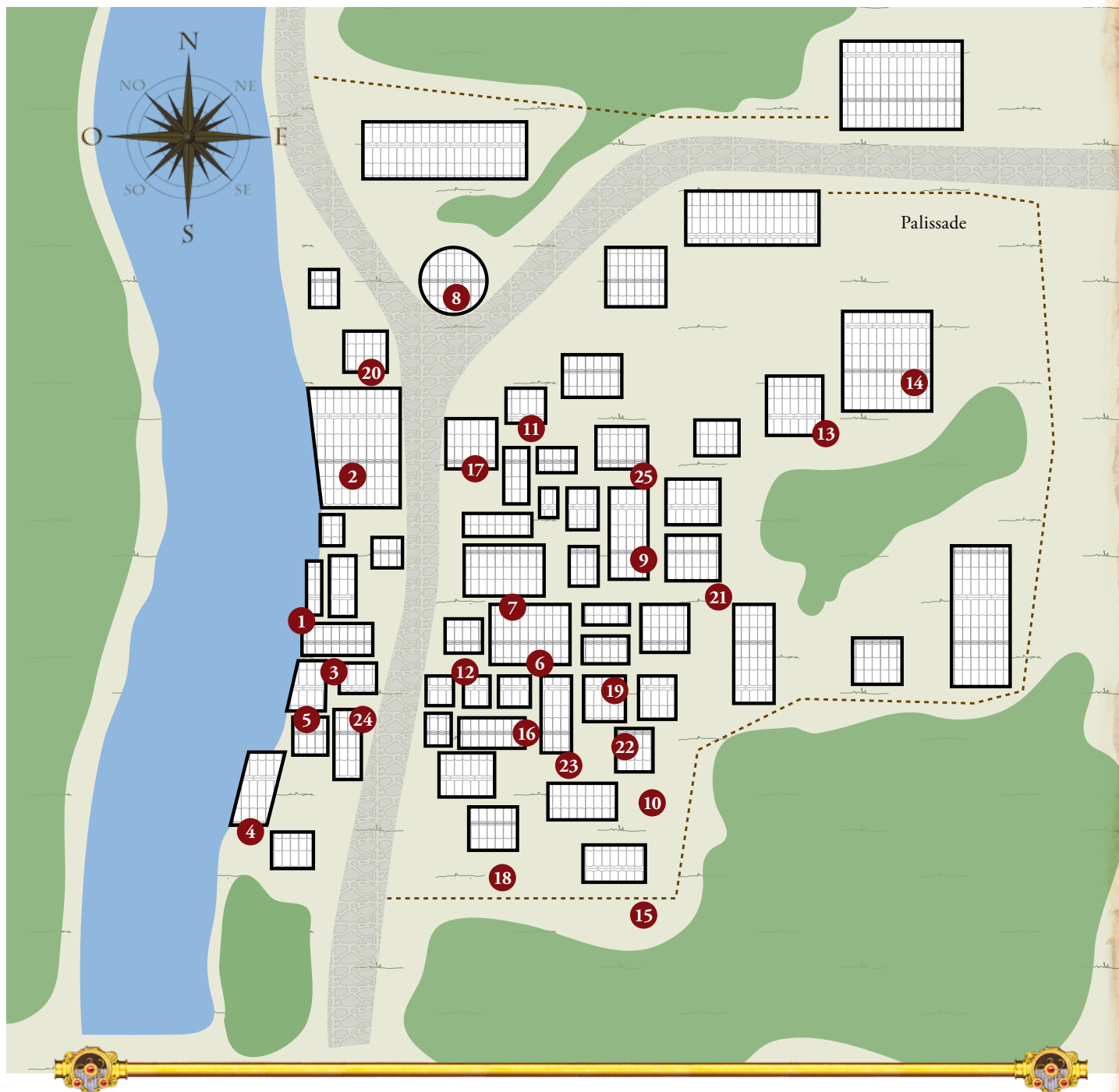
Protection: 4

Ce champignon commun ne pousse que sous l'eau, le long des berges de la Layne, une fois l'été venu et se découvre généralement une fois que le niveau de la rivière a baissé. Il vaut pourtant souvent mieux les cueillir auparavant, car ils ont la fâcheuse tendance à s'accrocher aux coques des bateaux et à se nourrir de leur bois. Un seul Emmergeur n'est pas bien dangereux en soit, mais comme on ne les trouve que par « grappes » de centaines, le problème devient fréquemment plus vital pour les embarcations. Ce champignon est également une plaie pour tous les pontons, quais et installations portuaires en bois.

Carte de Bolro



Carte de Karkannia



Karkannia

Lieux

- Docks (1)
- Conserverie de poisson (2)
- Poste de commerce (3)
- La taverne des trois marinières (4)
- La maison abandonnée (5)
- Mairie (6)
- La salle commune (7)
- Chapelle de Sylufre (8)
- Les écuries de Kullyel (9)
- La Forge des Dieux (10)
- L'école de musique (11)
- Le Bjut doré, taverne (12)

Où trouver les PNJs

- Elesia Dunalow (13)
- Vinceslaz Dunalow (13)
- Burto (14)
- Boref (15)
- Danelo Firusbald (16)
- Olaff Tomberloff (17)
- Magdalayne de Lombart (18)
- Multozer Decourges (19)
- Antonia Malka (20)
- Maître Kullyel (21)
- Scardil (22)
- Conrad (23)
- Vrillis (23)
- Balk (24)
- Graziella (24)
- Baldeck Mont-Calme (25)

Crédits

Un jeu et un univers de : **Josselin Grange**
© GDJeux Éditions et Ludopathes Éditeurs

Scénario pour Anoë

Synopsis de scénarios et Aide de jeu :
- Jean-Benoît Testart
Illustrations : - Josselin Grange

