

LA QUINCAILLERIE DE JORINOS

L'enseigne en métal pendait au bout d'une chaînette gelée. Elle frappait la façade du bâtiment, malmenée par des bourrasques de vent. L'entrée était vaste et haute de plafond. Elle permettrait volontiers le passage d'un Woon sans qu'il eût même besoin de baisser la tête. La peinture aurait mérité un sérieux rafraîchissement. Sur la porte munie d'un grelot, un petit panneau de bois indiquait « OUVERT aux heures d'ouverture. Sinon c'est fermé. »

ENTRÉE

En entrant, les clients sont gentiment assaillis par deux pantins de bois, des automates d'à peine 80 cm de haut, qui clament à chaque entrée et à chaque sortie :

« Bonjour ou merci d'avoir choisi la boutique Jorinos. Chez Jorinos vous trouverez toujours ce qu'il vous fautuuuu... »

Il semble que le module vocal implanté dans les pantins soit obsolète...

La boutique recèle de trésors technologiques, de produits de récupération et aussi de pièces uniques, œuvres de cerveaux déjantés. Il y a un peu de tout. Rien ne semble vraiment à sa place. Mais les clients ressortent toujours le panier plein. Un commis, presque aussi grand que les automates, viendra à la rencontre du Shaani :

« Je peux vous aider ? »

Des chariots permettent de transporter les gros achats. Depuis l'extérieur, il est possible de voir l'entrepôt noyé sous un amoncellement hallucinant de bois.

ENTREPRISE FAMILIALE

Jorinos est à la tête d'une petite structure de cinq employés, tous de la famille de Jorinos. Le rôle de chacun est défini. Sa femme **Planas** a en charge de tester le matériel et de donner son avis. Elle doit aussi être capable de négocier ou marchander les prix sur les matériaux et la matière première. **Okgos** le logisticien gère la partie stockage des produits de l'entrepôt et l'arrière-boutique. Sa surcharge de travail le fait souvent grogner. La comptable **Fissas** s'occupe des chiffres et des achats. Le livreur **Problos** a pour consigne de distribuer les produits aux clients. Il est souvent appelé à seconder le logisticien, en cas d'absence, ce qui arrive souvent. Le commis **Bayos** recharge les rayons et aide le client à faire ses emplettes. Il lui arrive d'effectuer les petites livraisons.

Jorinos supervise l'ensemble de l'entreprise. Le Kelwin ne semble pas satisfait, aujourd'hui, et grommelle à tout bout de champ. Son neveu **Bayos** n'est pas venu travailler ce matin, ce qui met tout le monde dans la mélasse.

Les commandes ont pris du retard et l'hiver vient. Jorinos tente de contenir son énervement. Il restera poli avec le Shaani.

PASSION DU BOIS

Jorinos est monté sur ressort. C'est un Kelwin difficile à suivre. C'est un passionné de modélisme et de maquettes. Plusieurs mobiles sont proposés à la vente. Les mobiles tombent du plafond et tournent sur eux-mêmes. Il s'agit essentiellement de machines volantes :

« Voler, c'est un rêve de gosse ! »

Jorinos partagera d'ailleurs son triste constat :

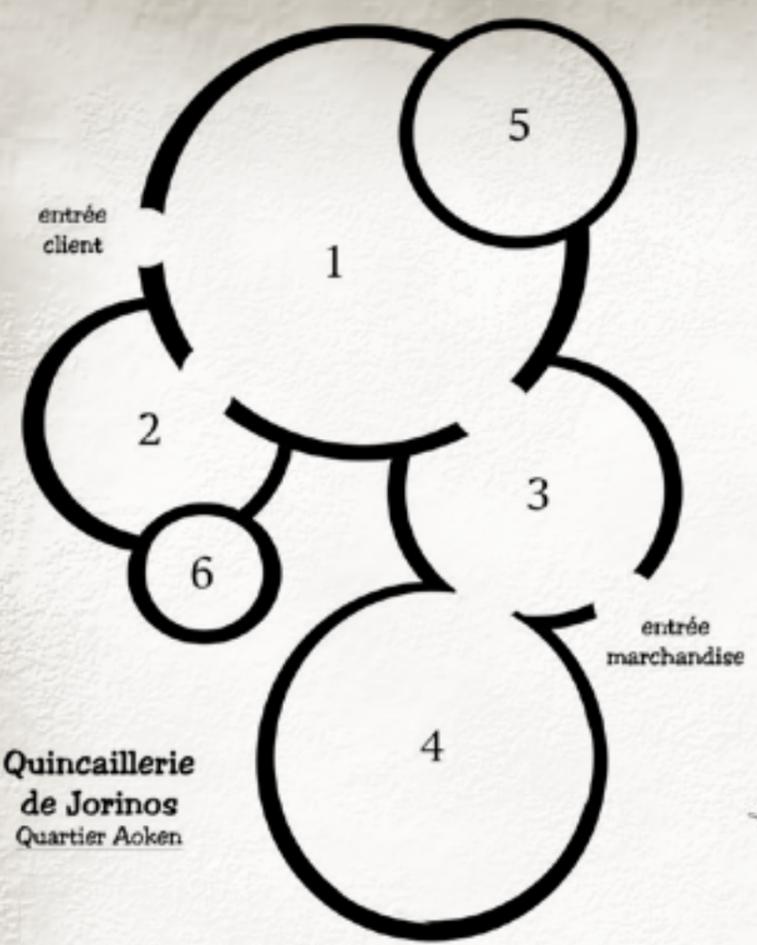
« La qualité du bois n'était plus la même qu'autrefois. La forêt doit souffrir de l'urbanisation... »

Si on lui pose des questions sur la quantité de bois de chauffage entreposée dans le hangar, Jorinos s'arrêtera net et commencera à déballer une grande feuille jaunie.

« Ce n'est pas du tout du bois de chauffage, mes amis ! Je l'utilise pour construire cette nouvelle maquette de machine volante... J'ai fait les plans moi-même, tenez ! »

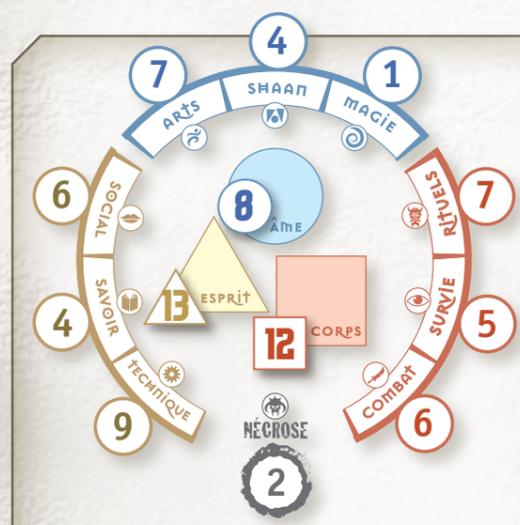
DE JEUNES ÉTUDIANTS

En regagnant la sortie, le Shaani croisera un groupe de jeunes Mélodiens en train de choisir des bombes de peinture. Leur chariot est déjà chargé de draps, de manches de pioche, de vêtements de peinture. Les jeunes ont l'air satisfaits de leurs trouvailles. Un Test de **SOCIAL + Vie urbaine** ou **Psychologie** Difficulté 2 permet de comprendre que les étudiants préparent un mauvais coup. Ils font partie d'un jeune Shaani, déjà croisé sur la place des Halles (voir *Briseurs d'ambiance* page 71).



Quincaillerie de Jorinos Quartier Aoken

- 1 **Boutique** : La boutique propose du matériel de qualité et savamment adapté aux différentes races présentes à Nangga. Un jeune Kelwin réalimente les rayons.
- 2 **Bureau** : Le bureau de Jorinos est particulièrement en désordre. Des papiers, des factures traînent ici et là.
- 3 **Réserve** : Cet espace est encombré de caisses et du matériel est disséminé un peu partout. Un Kelwin répertorie chaque article et les dote d'un prix. Du bois en grande quantité est stocké dans le fond. Jorinos l'utilise pour ses multiples projets.
- 4 **Atelier** : Cet espace est un véritable bazar. Chaque coin regorge de trésors d'inventivité, faits d'engrenages, de bois, de métal, de bric et de broc. Plusieurs modèles d'automates, de mobiles et de maquettes sont fabriqués ici par Jorinos. Un plan de travail et des outils perforants sont rivés sur des machines complexes. Des câbles circulent au plafond et au sol.
- 5 **Logement privé** : Ce lieu n'est pas accessible au public. Seule la famille est autorisée à grimper à l'étage, constitué d'alcôves confinées et ergonomiques.
- 6 **Coffre-fort** : C'est la réserve privée de Jorinos. Il y enferme des plans de maquettes, des économies et aussi une belle cave.



JORINOS

Kelwin Novateur des Montagnes Récupérateur - 100 PX Hyperactif, Passionné, Ingénieur

« Ne vous souciez de rien, je m'occupe de ça tout de suite ! »

- **Spécialisations** :
 - Engrenages +2
 - Pilotage +2
 - Récupération +3
 - Sens du bois +2
 - Technologie +3
 - Commerce +2
 - Langues exotiques +1
 - Armes à projectiles +2
 - Discrétion +1
 - Éducation physique +2
 - Vigilance +2

- **Pouvoirs** :
 - **Astuces** : Amélioration offensive, Rafistolage, Synergie mécanique, Duplication, Psychométrie
 - **Privilèges** : Se fondre dans la foule, Chance au jeu
 - **Créations** : Simulacre d'objet, Offense sarcastique, Lecture d'âme
 - **Trances** : Alarme, Identification et Protection élémentaires
 - **Exploit** : Âme du chasseur
 - **Tactiques** : Sens du combat, Seul contre tous

• Monté sur ressort, Jorinos est un acharné du travail manuel. À la tête d'une petite entreprise familiale, le Kelwin n'est pourtant plus de première jeunesse. Inventif, le quincaillier n'a rien à envier aux Novateurs du Complexe Kësha. Son travail est toujours soigné, ses idées lumineuses. Le seul bémol à son encontre, c'est son impatience à vouloir tester chaque nouvelle invention de son cru. Jorinos recherche toujours des cobayes pour essayer son matériel afin de l'améliorer. Ce vieux Kelwin est demeuré un grand enfant.

ÉQUIPEMENT À L'ACHAT

L'équipement classique concernant la montagne, le bricolage, la cuisine ou la chasse est en vente dans ce magasin. Le Shaani pourra dresser une liste d'achats et en négocier le prix.

Jorinos ne lésinera pas devant une commande spéciale. Il se frottera même les mains. Un Test de **TECHNIQUE** en opposition permettra d'avoir une discussion appuyée sur certains domaines : aéronautique, électronique et de créer un lien de confiance. Jorinos se réjouira d'avoir des clients chevronnés.

FABRIQUER UN DRONE OU UN AUTOMATE

Cela nécessite quelques heures de travail. Il y a chez Jorinos le matériel et l'envie. Jorinos est un passionné et partagera avec plaisir quelques astuces. Jorinos conseillera aussi un livre de modélisme (Bonus de +1 en Sens du bois après lecture).