

Karc era un villaggio situato nella zona centrale dell'**Altopiano del Tuono**, a metà strada tra **Skogen** e **Ghaan**.

Danneggiato duramente con la guerra e colpito dalla piaga della Morte che Cammina, viene completamente abbandonato nel corso dell'**anno 517**.

LUOGO

Tipo: villaggio

Dettagli: distrutto/a, rovine

Popolazione: circa 1 abitanti

Aspetto del villaggio

Il villaggio sorgeva sul fianco di una collina ed era attraversato da una strada in salita da cui si diramavano tre terrazzamenti principali e molte scalette tra un livello e l'altro. Gli edifici sono costruiti a ridosso tra loro e non di rado il tetto di uno fa da sostegno per un passaggio o una stradina del livello superiore.

Gli edifici, in pietra e legno, sono andati rapidamente deteriorandosi dopo l'abbandono, e sono stati rapidamente colonizzati da erica e piante rampicanti.

Il cimitero

Alle spalle del villaggio, sul lato opposto della collina, sorge l'antico cimitero di Karc, che ospita numerose tombe e cripte, tra cui spicca quella appartenente alla famiglia Shmidth, una delle più importanti della zona. Molte sepolture sono state danneggiate e profanate nel corso dell'epidemia di Morte che Cammina.

Dintorni di Karc

Il villaggio di Karc sorge a breve distanza dal bosco dello **Skog**, sul versante rivolto a **Skogen**. Dal lato opposto si stende una zona un tempo agricola, con alcune miniere ormai abbandonate.

La **Casa che butta giallo** si trova sul fianco di una collina adiacente a quella di Karc, ma anch'essa è abbandonata.

A diverse ore di cammino verso Skogen, su una delle alture all'interno dello **Skog** sorge il **Vecchio Maniero**, magazzino un tempo utilizzato dal Dominus per conservare birra, liquori e generi alimentari.

I Risvegliati di Karc

Karc ospita, nell'autunno del 517, una colonna di una cinquantina di Risvegliati che forse un tempo erano i suoi abitanti, e che hanno un comportamento peculiare: ogni mattina lasciano il villaggio in rovina, brandendo vecchi attrezzi scassati, e si recano nei campi e alla miniera. Qui mimano i gesti del loro lavoro di un tempo, a vuoto, per poi barcollare a sera nuovamente verso Karc.

