

# Krön

*Cité des orcs, chancre du désert de MortesRoches*

## Introduction

L'objectif ici était pour une campagne de COF d'envoyer mes PJ dans le désert sur les traces des ancêtres d'un PJ barbare mais également d'une menace sur Arly. Krön me semblait un lieu intéressant pour ce faire.

Pour autant, je souhaitais faire autre chose d'une ville orque qu'un simple campement puant et rempli de créatures sombrement stupides.

Tel est donc le concept que j'ai pris en me disant : quelle serait une cité orque en pleine croissance économique avec un rayonnement stratégique important, permettant également d'y mener de nombreux scénarii ?

Si vous recherchez une suite de huttes délabrées entourées de têtes empalées sur des pics rouillés parsemant un terrain boueux, passez votre chemin. Ici je propose ce que pourrait être un bastion Orc si cette race était à moitié aussi intelligente qu'odorante.

Ça peut gêner sur un prisme Tolkienien, mais j'espère que cela ravira ceux qui avaient besoin d'un bac à sable où l'on ne s'encombre pas de morale et où règne la loi du plus sournois.

Voici donc un endroit pour que des PJ souhaitant tester leur alignement bon x loyal prennent une belle fessée avant de virer au chaos !

## Géographie

### Régionalité

#### Situation dans Osgild

La cité est sise au cœur du désert de **MortesRoches**, région particulièrement hostile en surface de part sa faune remarquablement dangereuse de jour (insectes géants) et des chaleurs insupportables alternant des nuits glaciales battue par des vents puissants.

**Krön** rayonne dans tout le désert et, s'il n'existe pas de nation orque en tant que telle, les Familles de la ville règnent et régulent la région entière jusqu'au **Monts Vierges** du **Ponant** (à l'Ouest), au **Bois de Myrviel** (au Sud) et aux **Monts Griseux** et **Hauts de Hurleroche** (à l'Est). La **Faille des Mondes** au Nord reste une frontière naturelle bienvenue avec les tribus barbares résidentes au-delà. Pour autant cette zone ne subit pas de pression adverse quant

à son occupation et à sa régulation, réputée comme peu propice à la survie voire même à la vie.

Des ruines parsèment ça et là des dunes de sable : au Nord, Ouest et Est se trouvent également les reliquats d'anciennes cités disparues, les **Passes** abandonnées ou détruites par les suites de tribus orques et autres caravanes pillardes de grand chemin.

Ainsi donc la cité s'est assurée la sécurité de son peuple en faisant régner sa loi dans le désert sans pour autant chercher à instaurer une présence aux frontières avec ses voisins. Ces derniers ne semblent pas avoir de velléités quant à s'accaparer ce qui leur semble être une région inhospitalière et pauvre en ressources ou importance militaire. Et les orcs de **Krön** en sont fort aise...

## Proches alentours

Dans le désert de **MortesRoches** se trouvent de nombreuses tribus et ethnies orques exilées ou non associées à **Krön** et à ses Familles. Celles-ci vivent de raids sur les régions alentour ou pratiquent d'incessantes guerres de territoire. Néanmoins aucune d'entre elles ne survit longtemps si elle s'attaque à un convoi lié de près ou de loin à la cité orque.

Contrairement à l'idée communément répandue, d'abondantes créatures à l'intelligence variable peuplent ces contrées comme les gobelins des sables, hobgobelins, ogres, géants, etc. D'anciennes structures émergent également des roches, ça et là, vestiges d'anciennes tentatives de civiliser et structurer cette âpre région.

La faune locale a également su s'adapter, redoublant de stratagèmes et évolutions naturelles générant un bestiaire des plus agressifs du plus petit scorpion venimeux aux striges et autres rapaces en passant par les scolopendres des sables et manifestations fantomatiques, jetant le doute sur leur existence tant il semble impossible d'y échapper vivant pour relater leur réalité.

Mais la présence la plus forte et la plus pesante reste celle du désert lui-même. Fait de canyons, grottes, dunes, ergs et autres déformations du temps il a été façonné par la force locale la plus importante : l'inéluctable érosion combinée du vent et des sables abrasifs. Il ne pleut presque jamais dans ce désert où la seule végétation éparse est constituée de cactus et autres épineux sans racines.

Nul ne peut dire s'il vaut mieux vivre dans le désert ou à Krön même. Une chose est certaine, seuls ceux ne pouvant plus résider dans les civilisations alentour trouvent refuge ici. Cette sélection naturelle n'en fait pas une destination rêvée où le sable du temps restant à vivre semble s'écouler plus rapidement dans le sablier de chaque égaré en ces lieux.

## La cité

### Localité

La ville s'est construite petit à petit dans un large canyon à la confluence de deux rivières majeures de MortesRoches : le **Suda** (étymologiquement lié "ce qui suinte de la faille") et la **Fonte** (associé à la fonte du permafrost et autres glaciers du nord des Monts de

HurleRoche) se mêlant au coeur de la cité et formant le **Drain** qui continuera vers le sud alimenter le lac Sinar.

Il se dit que si quelques individus déterminés pourraient pénétrer la cité via son marais labyrinthique ou d'anciens accès aux ponts effondrés, il serait impossible pour aucune armée de prendre les lieux sans de souffrir de massives pertes militaires.

Sans même compter sur l'animosité de la population, la vie à Krön y est rude et impitoyable : la chaleur du jour véhicule les odeurs montantes du marais et de sa végétation en décomposition, si ce ne sont les cadavres de ses habitants tombant malencontreusement des plateaux vers le fond rocailleux. Le sol des plateaux habités est constellé de sable et cailloux abrasifs, poussière collante et puante des passages intensifs de créatures suintantes.

La nuit s'écrasent les températures des ciels sans nuages, générant de forts courants d'air lorsque à la rencontre de la chaleur résiduelle des bas fonds des canyons, balayant les fumées âcres des fonderies et autres cuissons de la cité, soulevant la poussière dans un brouillard humide et nauséabond.

La structure locale du sol très friable, subissant une érosion éolienne, empêchant la création de grottes habitables, laisse seuls les plateaux majeurs du canyon comme surface de repos acceptable. Ainsi la ville se trouve morcelée sur divers pitons rocheux, parfois renforcés de plateformes en bois pour en élargir la surface mais jouit ainsi également d'une protection redoutable contre toute incursion extérieure.

Seules les Familles Majeures orques ont leurs quartiers taillés dans la roche dans ce qui est dit être aussi somptueux que les mythiques grottes naines bien qu'aussi sombres qu'acceptable pour la race orque noire.

À mesure de la croissance de Krön, arriva le moment où le nombre d'individus et leur étalement permis de boucler la ville avec quelques portes situées à des points d'accès stratégiques, pérennisant cette place forte au centre du désert.

C'est ainsi que **Krön** devint un foyer remarquable pour la sédentarisation des orcs du nord d'**Osgild** où ils purent tirer du sol ce qui serait la base de leur fortune.

## Economie

La richesse de Krön tient à plusieurs facteurs encore incertains sur le long terme. Si elle a pu être fondée par l'association des fonds des **Garakh Morbash** pillés pendant des centaines d'années et la puissance militaire des **Wu'Manok**, cela n'aurait pu suffire à son établissement réel, bien qu'ayant trouvé un emplacement aisément défendable.

Ce qui pu réellement permettre à **Krön** d'émerger et croître est la découverte d'anciennes mines abandonnées par des civilisations d'âges passés. L'association des deux premières familles avec les Uloth leur permit alors de commencer à exploiter les filons. Ainsi les orcs noirs entamèrent d'utiliser Gobelins puis leurs cousins hobgobelins pour extraire du sol divers métaux d'un très riche gisement.

Cela prit néanmoins plus de temps encore aux orcs de réussir à établir un réseau commercial et de transformer leur ressource en manne financière stable. Ce fut également le moment où l'expansion de la ville vit d'un bon œil l'arrivée de la famille **Viggu**, ou est-ce son arrivée qui permit l'ordre au sein de la cité orque.

Plus tard, lorsqu'il devint évident que ce gisement était une opportunité de créer une forte faction orque, les **Garakh Morbash** proposèrent la création d'une réelle ville dirigée par les familles orques noires à la condition que deux ethnies qui avait jusque là seulement orbité autour, les **Lambu** et **Oominig**, y soient intégrés. Il est souvent dit, à demi-mot, que c'était surtout une façon pour les **Garakh Morbash** de ne jamais finir écrasés par la puissance des **Wu'Manok** ou le nombre des **Viggu** : un contre-pouvoir magique était indispensable bien que présenté comme une compétence de défense face à l'extérieur.

Ainsi, de décennie en décennie, s'ils gardèrent le fer et le cuivre pour leur usage personnel, majoritairement militaire et utilitaire, ils purent trouver des clients pour du platine vendu dans les régions du sud (**Ponant** et **Arly**). Un autre matériau particulièrement rare mais peu connu commence à être vendu dans les **Ciméales** (au Nord Est), utile à la création d'Âmes Forgées : le **Cristal de Roche**, de type quartz. D'autres minéraux usuels sont également extraits et raffinés tels que le fer, l'or et le cuivre mais ces derniers en bien plus faibles quantités.

Pour autant les lieux étant peu accommodables, le sol friable et instable, **Krön** reste dépendante d'une ressource qu'elle ne peut trouver dans le désert : le bois. Les ponts, les étais des mines, les baraquements, la chauffe des fonderies, nécessitent autant de ce matériau qu'ils ne puissent l'utiliser pour abriter leurs troupes autrement qu'en tentes. Ainsi le bois est-il abattu à la frontière sud avec la principauté d'**Arly**, dans une zone où les limites d'appartenance du territoire sont encore floues, ou à l'ouest dans une moindre mesure, aux pieds des contreforts montagneux du **Ponant**.

Si l'équilibre financier précaire de la ville semble aujourd'hui se stabiliser, gage est de constater que son avenir se trouvera possible dans la prise du **Bois de Myrviel** pour son propre compte, même si aujourd'hui aucune famille ne semble avoir les épaules pour mener à bien cette opération risquée.

## Aide au MJ

### Amorces de scénarios

- ★ Exploration des Passes Nord, Ouest ou Est à la recherche de quelque artefact ancien et mythique;
- ★ Caravane devant travers le désert entre le Ponant et la Forêt de Hautesyve;
- ★ Chasse légendaire dans la Faille entre les mondes;
- ★ Traque d'évadés ou espions de la cité à travers les sables vers le lac Sinar;
- ★ Incursion, vol dans la ville puis fuite dans le désert;
- ★ Reconnaissance des bas fonds des canyons par une faction ennemie;
- ★ Sabotage d'une ligne commerciale de minerais;

### Profils de PNJ

- ★ Pillards du désert;
- ★ Tribus diverses collectant et revendant tout ce qu'elles trouvent dans le désert;
- ★ Archéologues et autres explorateurs à la recherche de trésors perdus;
- ★ Caravanes de marchands;
- ★ Exilés de Krön;
- ★ Passeurs et autres vendeurs suspicieux de services;

- ★ Clans barbares chassés du Nord;
- ★ Cartographes et autres généalogistes documentant la ville et ses Familles;

## Bestiaire

- ★ Gobelins, hobgobelins, orcs (le lot puant usuel);
- ★ Fantômes, golems, squelettes, zombis (dans les ruines);
- ★ Insectes géants, nuées, serpents (dans le désert);
- ★ Rapaces, hyènes, rats (tout ce qui nettoie les carcasses);
- ★ Kobolds, nagas et hydres (autour du lac Sinar);
- ★ Gnolls, kobolds, hommes lézards (dans les contreforts rocheux);
- ★ Élémentaires, démons, dragons (ou tout ce qui peut sortir de la faille);

## Population

### Culture

La ville de Krön est avant tout incarnée et menée d'une main de fer par ses Familles dirigeantes. Si les orcs de ces Familles diffèrent de ceux qui parcourent **Osgild** c'est dans leur intelligence guidée par leur avidité de pouvoir brut. Ainsi le mode de gouvernance reste-t-il profondément lié à l'histoire orque récente et ruisselle sur tous les niveaux de population.

La société se veut impitoyable où meurent ceux qui ne suivent pas le rythme imposé et sont jetés les malades dans le fond du canyon pour alimenter une faune qui sera possiblement chassée plus tard. La vision locale est très pragmatique, où l'on ne s'embarrasse pas de croyances et autres religions, et où tous les aspects de la vie sont liés à l'objectif de travailler pour plus de pouvoir et plus de richesses.

La population est ainsi très opportuniste et aux dents longues. Pour autant, si une main de fer régit la ville, il n'est pas toléré de dissidence interne et le déclenchement de luttes et combats mène inévitablement à une vie de basses besognes dans la mine sans espoir de rédemption.

De même la "diplomatie" extérieure menée par **Krön** est écrasante : ses partenaires ne sont que pourvoyeurs d'argent favorisant l'ascension de la ville et ses Familles ; il n'est pas question d'amitié dans le commerce et les orcs s'y retrouvent parfaitement.

L'esclavagisme et la soumission des autres peuples sont difficilement distinguables de ce que **Krön** propose à ses habitants qui ne sont pas orcs. Les races peuplant la cité à leurs côtés sont donc constitués de personnages forts et avides, qui ne seront jamais autrement considérés que tolérés tant qu'ils contribuent à l'effort de croissance.

Chacun vit et œuvre dans l'hypothétique espoir de pouvoir, un jour, peut-être, croquer une part de ce que son supérieur profite et jouit.

## Castes

Il n'y a pas de place publique ou de regroupement mettant en avant un mélange des races et castes, rien n'incite quiconque à considérer qu'il puisse être l'égal d'un autre. Si elle n'est pas clairement établie, les quartiers séparant de facto les populations, on peut tout de même observer une échelle sociale qui s'en dégage :

### Les Grandes Familles

Cinq grandes familles orques noires gouvernent **Krön** et son rayonnement.

Deux familles majeures seraient les fondatrices de la ville, descendues des monts du Nord lors de temps reculés et installées dans le marais du canyon. Trois autres familles ont ensuite rejoint la ville et permis son expansion au fil des temps.

A présent les deux premières restent les plus puissantes forces orques des lieux :

#### Famille Garakh Morbash

*(50 individus env.)*

Cette famille a de tout temps été orientée sur la richesse et mène aujourd'hui la **stratégie commerciale**, s'il en est, de la ville. Elle régule le luxe accessible et les métaux précieux au sein du désert.

Vers l'extérieur c'est surtout elle qui oriente les liens avec les autres factions et nations. Elle est donc le visage de **Krön** et de la faction orque du désert de **MortesRoches** aux yeux du monde environnant. Pour autant elle ne s'affichera jamais comme une famille spécifique mais bien comme représentante des orcs Noirs du Nord.

Elle gère majoritairement les **Ronds**, le **Pèze** et l'**exploitation minière**.

#### Famille Wu'Manok

*(70 individus env.)*

Les orcs Noirs ont toujours été une race crainte pour sa force et sa puissance. Cette famille en est clairement la cause. Mâles ou femelles, chaque élément de la famille est élevé pour devenir l'**élite militaire** orque à travers une éducation rigide n'autorisant aucune erreur.

Elle se distingue des autres guerriers orcs par une qualité rare pour cette race : son sang-froid. Associé à leur musculature et leur puissance, cette compétence auréole cette famille d'un respect forcé. D'autres guerriers de quelque race qu'ils soient y réfléchiront à deux fois avant de défier même leurs plus jeunes éléments.

Elle gère surtout, avec les **Pics** et les **Voiles**, le contrôle extérieur à la cité, la régulation militaire du désert de **MortesRoches** ainsi que toute la **Stratégie Militaire** des orcs.

#### Famille Viggü

*(80 individus env.)*

Ils ont un naturel plus obéissant et structuré. Cette Famille a rejoint la ville plus tardivement, bien qu'il y a fort longtemps. Leur nombre important mais leur pouvoir moindre les a orientés sur la **force intérieure** de **Krön** et l'édiction des **lois** régissant les lieux.

Cette Famille se charge de la gestion de la population, des **autorisations de résidence** intra muros des races et éléments extérieurs tolérés, ainsi que du **maintien de l'ordre**. Bien que mineure au regard des fondatrices de **Krön**, les **Viggu** sont à même de dispenser loi, ordre et jugements au sein des grandes Familles elles-mêmes.

Ils opèrent sur les **Portes**, les **Haches**, le **Fer**, les autorisations de circulation et d'accès aux **ponts** de la ville.

### Famille Uloth

*(40 individus env.)*

Ils sont issus d'anciens mariages entre les Familles précédentes et moins considérées de ce fait. Pour autant ils ont su au fil des temps se rendre plus qu'utiles et se mettre au profit de la **logistique urbaine**.

Au fil des âges ils ont su s'allier avec les **Gnomes** pour développer une compétence manquante aux orcs : l'intelligence académique. Ils font le lien entre les vellétés stratégiques des deux familles majeures et les inventions ou développements à fournir pour y parvenir.

Ainsi cette Famille se charge de l'**Eau**, la **Chasse**, le **Bois**, le **Fer**, la **Fonderie**, les **Roues** et le **Support**.

### Famille Lambu-Oomigig

*(50 individus env. - très incertain, un bon nombre est estimé vivre hors de Krön)*

Les **Lambu** et **Oomigig**, quoique difficilement discernables même pour les familles précitées, sont une caste orque plus à part mais remarquablement puissante et crainte. Leur compétence majeure et principale étant la **maîtrise magique**. Qu'il soit noir, occulte ou shamanique, l'art ancestral de cette famille est difficilement pénétrable et bien mis à profit de **Krön** et de la race orque noire du nord d'**Osgild**.

Résolument orientée vers l'**espionnage**, l'**intelligence** et l'**exécution**, cette famille ne gère aucun pan spécifique de la ville mais est insérée à tous les niveaux dans la gouvernance. Ils sillonnent la ville en silence, n'intervenant jamais pour autant, autorisés en tous lieux sans que personne ne puisse s'y opposer. Bien qu'en faible nombre leur présence seule installera une atmosphère de peur au sein de la population alentour.

Chaque patrouille officielle envoyée à l'extérieur aura au moins un de ses éléments qui, s'il n'en protège pas moins les troupes, aura ses propres ordres quant à des assassinats et vols d'information pour des comptes inconnus.

Le respect et la crainte des membres de cette famille s'étendent parfois même aux éléments majeurs. Il se dit que la puissance des **Lambu** et **Oomigig** résidante dans les connaissances omniscientes des affaires internes et externes, pourrait en faire une redoutable menace pour les plus puissants dirigeants même de **Krön**.

## Les peaux-vertes

*(1600 individus env.)*

D'autres familles mineures d'orcs verts et demi-orcs existent mais ne vivent pas dans la **Cité**, bien qu'elles y aient accès sur invitation ou autorisation pendant la journée : Pergu, Durzol, Sunuguk, Ragash, Mor, Umug, Mash, Pehrakgu et Gujek. Celles-ci peuplent généralement les quartiers des **Ronds, Roues, Support et Pèze**.

S'ils sont reconnus comme étant des Familles orques respectables, ses membres n'en sont pas moins aux ordres des Grandes Familles. Ils peuvent atteindre un prestige élevé mais ne feront jamais le poids judiciairement même contre le dernier des Grandes Familles.

Une grande partie des guerriers orcs n'est affiliée à aucune famille réellement. Parfois l'une d'entre elle en "adoptera" comme garde du corps ou serviteur afin de pouvoir l'avoir sous la main sans risque de le perdre lors d'une mission spécifique. Les autres feront alors partie des **Haches** voire des **Pics** pour les plus talentueux d'entre eux.

## Les Tolérés

*(600 individus env.)*

**Krön** est une cité qui choisit de tolérer, et non d'accueillir, d'autres races tant qu'elles sont utiles. Cette population n'aura ainsi droit de résidence qu'avec renouvellement régulier. Si une peau verte a le droit de s'établir dans la ville, les **Tolérés** ne le sont que dans le cadre de missions spécifiques octroyées par les Grandes Familles.

Les **barbares** sont ainsi mis à contribution dans leur connaissance du désert, leur résistance et leur force dès lors qu'ils font partie d'une faction comme la **Chasse**, le **Bois** ou les **Voiles**. Les **Gnomes** participent à fournir leurs connaissances ingénieuses et magiques, s'autorisant des recherches appliquées en magie occulte. Quelques **nains** prêtent ou offrent contre leur gré leurs connaissances en structure minière et architecture de pierre.

## Les Grouillots

*(5000 individus env.)*

Passées ces races plus éduquées et structurées, les orques n'ont aucun mal à considérer les autres espèces que comme des animaux bien pratiques. Ainsi les **Gobelins** et **hobgobelins** sont considérés comme consommables utiles aux mines et autres basses besognes.

Bien que ce ne soit pas si discernable, plus bas encore se situent les **Ogres** et **Géants** capturés dans le désert faisant de parfait esclaves robustes utilisés pour leur force brute.

Ainsi va la survie à **Krön**.



## Aide au MJ

### Amorces de scénarios

- ★ Retrouver un Garakh Morbash responsable d'un crime à l'extérieur de Krön;
- ★ Dimensionner les forces Wu'Manok pour une nation voisine;
- ★ Obtenir un extrait de lois en cours de rédaction par un Viggu pour le compte d'une autre Famille;
- ★ Saboter durablement un ou des pans de la logistique urbaine des Uloth;
- ★ Détruire les stocks d'ingrédients et matières premières nécessaires aux shamans Lambu-Oomigig;
- ★ Aider une peau verte à obtenir un visa d'une Famille pour explorer la Cité;
- ★ Obtenir des faux papiers de Tolérés pour les besoins d'une nation voisine;
- ★ Exfiltrer un PNJ qui a fini aux mines ou aux forges et possède des informations sur la Cité;

### Profils de PNJ

- ★ Noble, dirigeant, ancêtre orque noir
- ★ Haut-gradé militaire, Guerrier orc noir
- ★ Shaman, Illusioniste, Assassin, Voleur orc noir
- ★ Commerçant peau verte
- ★ Ingénieur Gnome
- ★ Guerrier barbare

## Structure de la ville

La cité comporte différents quartiers qui utiliseront une partie de l'héraldique de la ville comme blason.



# Périphérie

## Les Portes

Les cinq portes de la ville n'ont pas d'autre dénomination que celle pragmatique des quartiers qu'elles gardent. Après tout les habitants du coin ne sont pas versés dans la littérature. Ainsi, dans le sens horaire, à l'Est la Porte des Pics [1] et celle des Shamans [2], à l'Ouest celle du Bois, de la Chasse et des Haches.

Ces massives portes en bois renforcées çà et là de pierre sont placées à des enfoncements de la roche, à l'embouchure de défilés descendants aménagés par les orcs, rendant toute attaque massive vouée à l'échec... si tant est qu'une armée puisse déjà traverser le désert et arriver en état à **Krön**.

Les Pics et les Shamans refusant que leur entrée soit gardée par d'autres que les leurs, chacun de ces quartiers a la mainmise sur les entrées et sorties à l'Est. Il est de notoriété que si l'on ne fait pas partie des quartiers en question, la ville vous restera inaccessible et l'on en est quitte pour un long détour afin de rejoindre les portes Ouest où les Haches régulent les trois entrées.

Le menu fretin, les tolérés de basse extraction et tout autre convois devront faire la queue aux portes du Bois [3] ou de la Chasse [4] quand les gens de meilleure famille ou invités par la Couronne seront orientés vers la porte des Haches [5] pour une entrée incognito.

## Les rivières

Du Nord-Ouest descend le **Suda**, cour d'eau peu profond arrivant des monts à l'Ouest de la **Faille entre les mondes**. Du Nord-Est arrive la **Fonte**, plus profonde et plus claire, issue de la fonte des glaces du massif des **Ciméales**. Ces cours d'eau traversent **MortesRoches** dans de profonds canyon creusés par l'érosion des âges, abritant l'eau du soleil pendant une bonne partie de la journée, assurant un flot régulier à la ville.

Des bassins de rétention [6] ont été aménagés pour conserver une source d'eau potable pendant les plus grandes sécheresses même si le dernier en date [7], entre l'enclos et la fonderie, s'est révélé d'une qualité déplorable du fait des activités environnantes et des chutes régulières de métaux et créatures.

Après la confluence la rivière quittant la ville au sud, le **Drain** est assez tumultueux et profond puisque serpentant au fond de longs canyons traversant le désert de MortesRoches jusqu'au lac **Sinar**.

## Le marais

Au fond du canyon se sont déposées au fil des siècles des couches de limon et de sable charriés par les rivières et transformant le sol en un marais boueux et suintant où une faune marécageuse se développe.

La chasse a modelé une descente en terre et pierres [8] vers ces lieux afin d'y prélever régulièrement de quoi sustenter la ville en besoins protéiniques. Loin du gibier des forêts, ils

remontent des scolopendres, serpents, lézards, varans et autres créatures appréciant les eaux stagnantes et boues chaudes et obscures.

Parfois le marais prend son tribut chez les chasseurs un peu trop aguerris, mais c'est là une juste rétribution nourrissant ce qui sera plus tard prélevé.

## Quartiers de la Couronne

### La Cité

Les Familles orques ancestrales y vivent et régissent la cité d'une main de fer, seules à même d'arbitrer des possibles décisions de justice les impliquant ou jugeant des accusés qui n'auraient pas encore été jetés dans les bas-fonds du canyon.

Dans sa partie visible, seules deux tours [9], pour la surveillance de la ville et des abords de la cité, sont observables en tout point de la cité.

Une entrée majeure [10] existe et est visible de tous et leurs quartiers souterrains y sont minés et sculptés à même la roche sous la supervision des quelques nains vivant dans le quartier des **Pioches**. Il se dit que les familles doivent forcément avoir des accès dissimulés, bien que gardés, dans le désert au nord de **Krön**. Ceci n'est que spéculation évidemment, basé sur la disparition de rares individus ayant tenté d'y accéder via la falaise.

Dans les faits il existe bien deux entrées par le marais, une accessible à sec [A] et l'autre presque noyée [B] dans un bassin de rétention d'eau reliant le niveau bas de la Cité [C]. Quatre points d'accès existent depuis le désert [D] [E] [G] et [G] bien qu'introuvables sans y avoir été accompagné avant ou muni d'une carte précise. De toute évidence ils seront savamment gardés ou fermés et sécurisés. L'entrée principale [H] reste la plus prisée des Familles orques.

### Les Pioches

Des ingénieurs nains y sont commissionnés à creuser les rares galeries possibles dans des sols autrement friables, majoritairement pour le compte de la Cité. Ce quartier ne comporte sur un petit plateau que leurs ateliers [11] ainsi que des logements sommaires [12].

Leur présence dans cette cité ouvre à de nombreux questionnements : sont-ils prisonniers ou esclaves ? Ont-ils une dette ou ont-ils été exilés des leurs en rétribution ? Quoiqu'il en soit, ils ne semblent pas enclins à se mêler au reste de la cité et sont rarement visibles dans le **Crâne**, plus souvent dans le quartier des **Ronds** où leur expertise en minerais peut y être requise.

### Les Ronds

Des gnomes, des humains et quelques peaux-vertes orques accompagnent le développement commercial et assistent les Familles dans la vente de leur minerais et l'étalonnage magique des pierres précieuses.

C'est un quartier pour les personnalités importantes rendant visite aux Familles à **Krön** généralement de manière incognito où elles sont logées dans une auberge haut-de-gamme

[13], surtout pour des standards orcs. Une statue d'un héros Orc passé [14] trône également au carrefour menant à la **Cité**, afin d'impressionner les voyageurs peu aguerris et leur rappeler avant même marchandage qu'ils se trouvent ici dans un lieu où leur culture et leurs lois ne s'appliquent pas.

Non loin se trouve un centre [15] destiné à regrouper des discussions autour du marchandage et du commerce des minerais de la ville. Un alchimiste [16] et un joaillier [17] s'y sont également installés, alliant les diverses compétences locales et produisant de somptueux atours minéraux dotés, dit-on, de propriétés magiques. Deux tours [18] à l'utilité discutée sont également présentes et la présence de cryptes [19] à leurs abords mènent de nombreuses langues bien pendues à suspecter que des arts occultes y sont pratiqués.

C'est également dans un atelier [20] de ce quartier que l'alliance de la magie des gnomes, la connaissance naine des quartz et les vellétés militaires des orcs ont donné naissance à des propriétés lithiques animant les nefs du quartier des **Voiles**.

## Les Roues

Dans ce quartier, les humains, gnomes et quelques nains prêtent main-forte aux peaux-noires et vertes pour ordonner, organiser et structurer les systèmes de poulies, cordes, engrenages, ponts, faisant fonctionner la cité. Ce sont là tous des ingénieurs sans qui la logistique d'une telle ville ne serait pas possible.

On y trouve une menuiserie [21] et un atelier de maintenance [22] ainsi qu'une manufacture polyvalente [23]. C'est également dans un de ces bâtiments [24] que s'unissent les connaissances lithiques des **Ronds** avec celles des **Voiles** pour fixer les pierres chargées magiquement aux nefs des **Voiles**.

Il se raconte que les êtres vivants dans ces lieux ont chacun un contrat de longue durée avec la **Couronne**, leur promettant une somme d'argent rondelette à la fin de leur service pour s'installer ailleurs dans **Osgild**. D'autres feront remarquer que si la technologie des nefs est si peu connue hors de **Krön**, c'est que la fortune amassée n'a pas facilité leur remontée des fins fonds du canyon où ils ont plus probablement été jetés.

## Les Voiles

Ici paie l'entente entre orcs noirs et gnomes car ces derniers ont travaillé des décennies avec succès pour charger magiquement des pierres et enchanter des structures pour les faire léviter ! C'est ainsi que s'est imposée l'idée de construire des nefs, véritables embarcations tirées des plans de la marine qui, une fois dans les airs, se laissent porter et manoeuvrer au gré des vents souvent violents du désert ou des courants remontant du fond des canyons.

Ce quartier comporte donc une piste d'envol [25], un atelier de maintenance [26] et sa tour d'approche [27] ainsi que des ateliers de manufacture [28] et [29]

Ces sortes de "bateaux volants", affranchis de la gravité grâce aux pierres enchantées par les **Ronds**, peuvent se mouvoir aux alentours de la ville principalement, dans le désert plus profond mais très peu au sud du fait de vents moindres et peu accommodants, expliquant leur manque de notoriété. Les peaux noires se font force de ne pas ébruiter ces compétences leur permettant de tomber rapidement sur leurs ennemis approchant de **Krön**.

La technologie étant encore assez récente et balbutiante, le résultat est ainsi une conséquence d'essais et erreurs. Néanmoins quelques types de nef se distinguent déjà :

- ❖ **Esquifs** : nacelle pouvant emporter une personne, ou environ 150Kg de charge maximum. Ceux-ci sont peu répandus, issus des premières réussites, les peaux noires rechignent à s'abaisser à devoir piloter seuls des embarcations et le loisir n'est pas encore un passe-temps répandu à **Krön**;
- ❖ **Jonques** : transport simple et rapide, pour un petit groupe d'environ 5 personnes ou 600Kg. Le format de ces nef a bien évidemment la préférence des Familles orques, leur permettant d'être accompagnées de possibles guerriers sans avoir à apprendre à piloter eux-mêmes. Chaque personnalité aisée, fortunée ou influente, dispose donc de sa nef à son image; les autres auront la possibilité d'en requérir une disponible temporairement ou la louer à un membre recherchant des faveurs en contrepartie.
- ❖ **Cogues** : transport armé de troupes militaires à fort tonnage. Ceux-ci sont encore à l'état de développement et la somme de bois perdue au fond des gouffres n'aide pas les artisans à tenter régulièrement de nouveaux tests au risque d'être envoyé les rejoindre;

## Quartiers du Crâne

Très grande surface en bois structurée sur un dôme de pierre central, reliant par ponts de bois et ascenseur à poulies divers les différents quartiers, c'est un des points d'accès majeurs de la ville de **Krön** pour les étrangers

Y vivent surtout les populations aisées, certains chefs claniques, les nains et gnomes supports des familles ancestrales

## Le Pèze

C'est un lieu de commerce important avec tout étranger venant à **Krön** (barbares du nord, elfes de l'Est, humains du sud, etc), également chargé du commerce extérieur et des caravanes marchandes. Ici se mélangent de nombreuses races et profils car c'est aussi un des rares lieux où il est autorisé aux tolérés de résider, temporairement, mais surtout d'accéder facilement une fois les portes de la ville passées. Les autres quartiers auront des contrôles aux ponts pour assurer des autorisations de quiconque souhaiterait les franchir.

Ce sera dans cet espace que se trouveront le plus d'auberges [30] de tavernes et autres brasseries [31]. Un marché de bas étage [32] borde le côté sud de ce piton rocheux, destiné aux locaux peu fortunés et autres gobelins et hobgobelins visant à améliorer leur quotidien ; parfois les meilleures repas ne s'y trouvent pas sur les étals mais se trouvent être les voyageurs peu soucieux de leur sécurité qui finiront bien rapidement dans l'écuelle des locaux affamés.

Plus haut, un centre marchand sécurisé par les Haches [33] que les peaux vertes ont tardé à considérer comme nécessaire à la possibilité d'échanger et commercer avec l'extérieur sans que leurs clients ou fournisseurs n'aient crainte de finir dans la soupe.

Un centre de gestion import/export [34] y a la charge de remonter à la **Couronne** les volumes attendus par les contacts extérieurs à la cité afin que cette dernière maintienne des

quotas, autorisant ou non les exportations, maintenant des prix ou menant sa politique extérieure.

## Le Mortier

Ce quartier a la charge du service santé de la ville pour les plus riches : en effet le passé de la cité a vite prouvé que si la seule issue d'un commerçant prometteur pour la **Couronne** était de quitter la cité les deux pieds devant, peu de croissance s'ensuivait. Ce qui fut également une réflexion menant à une politique de sécurité interne avec la création des **Haches** mena également la **Couronne** à y implanter un hôpital [35] si tant est que l'on puisse réellement considérer cela comme autre chose qu'un cabinet médical d'urgence. Dans les classes populaires de 3e rang, les blessés et handicapés sont tout bonnement jetés dans le vide de la faille, y alimentant la faune s'y tapissant.

Une arène de combat [36] a été créée il y a peu destinée à y contenir les vellétés violentes de règlement de comptes entre tolérés. Elle assure surtout que ne se termine pas en émeute massive et pertes monumentales les mouvements de foule trop proches des bords du piton rocheux. Là encore il se dit que quelques entrepreneurs au nez creux tentent d'obtenir la gestion de ce lieu auprès de la **Couronne** pour y organiser de véritables spectacles de combat pour un public encore trop frileux pour risquer de tomber des bancs et participer à la joute.

Non loin, une herboristerie shamanique [37] s'y fait le relais des besoins du quartier idoine.

Un bâtiment trompeusement nommé Acquisitions Extérieures [38] s'y trouve être le relais des Familles sans que les peaux noires n'aient à se mélanger à la vermine. Quiconque s'y rendra pourra alors prendre connaissance des offres d'achat ou de vente de produits avec à la clé des sommes conséquentes, correspondantes à la difficulté de trouver ledit produit. Si la Logistique Interne [39] gère, elle, les besoins en eau, bois et chasse, les Acquisitions Extérieures relèveront, elles, plus des besoins en intelligence ou... en vols et autres actions politiques à l'encontre des états voisins. D'aucuns vous diront qu'il vous est possible de gagner une courte notoriété si votre profil est affiché dans une des niches de ce centre, vous attirant rapidement la visite des assassins les plus dangereux du désert recherchant une prime contre une preuve de votre trépas...

## Quartiers des Cornes

C'est là que vivent de multiples clan orcs et beaucoup de gobelins, hobgobelins, kobolds et barbares visant à possiblement intégrer les clans supérieurs en réalisant toutes les quêtes possibles et imaginables ordonnées par le premier peau Noir venu.

## L'Eau

En ces lieu les peaux vertes menant les hobgobelins ont pour mission de puiser l'eau des aquifères souterrains en collaboration avec les gnomes et nains des **Roues** afin d'abreuver toute la cité.

Le quartier a également à charge la gestion des bassins de rétention en cours de réalisation au pied de la cité (où il est certain que la **Couronne** y a ses puits) et au pied de l'enclos (où la qualité des eaux est peu recommandable...) afin de préparer à de possibles sécheresses. Certains seront tentés de sonder (magiquement ?) les fonds de ces bassins

pour y récupérer des équipements ou richesses perdues par leurs malheureux plongeurs involontaires quand d'autres âmes aussi hardies que déraisonnées tenteront d'infiltrer la Cité en remontant les possibles puits privés.

Ce quartier n'a pas tardé également à faire usage de ses cuves et autres matériaux résiduels des **Roues** pour concocter et fournir l'alcool local issu de fruits secs du désert : la Mahia. Si la majorité des équipements de grues, pompes et tanks [40] se trouvent au sein même de l'îlot de l'Eau, sa Distillerie [41] se trouve elle dans le Coeur, jouissant d'une meilleure surveillance... et s'épargnant de possibles raids des Orcques et Shamans voisins venant s'accaparer le précieux breuvage.

## Le Bois

En charge d'alimenter la cité dans ses besoins en bois, majoritairement depuis le Nord du **Bois de Myrviel**, et plus rarement des montagnes du **Ponant** ou des flancs du massif des **Ciméales**, le quartier du **Bois** détient assurément le plus gros volume logistique de la cité.

C'est LA ressource principale nécessaire à la ville qu'elle ne peut trouver à ses abords facilement, celle qui lui coûte assurément plus que l'eau, le cuivre ou même l'or extrait de ses mines. La roche friable environnante ne permettant pas ou peu de structures en dur, le bois est le matériau clé pour tout bâtiment, pont, structure en porte à faux, grues et bien évidemment pour les étais de la mine, source de fortune de la cité, et la construction de nefs, force de projection militaire des orcs dans le désert.

Ainsi **Krön** envoie des patrouilles régulières déboiser le nord de **Myrviel**, raison des attaques incessantes à **Fort Boueux** pour garder les humains à l'écart, et dans les contreforts des **Mont Griseux**. Chaque patrouille du clan du **Bois** se constitue de 1 capitaine hobgobelin, 6 hobgobelins et un shaman orque noir représentant la loi de Krön. Celles-ci seront invariablement accompagnées de gobelins et autres esclaves de toutes races, ainsi que de géants ou ogres asservis tirant les énormes chariots chargés de troncs.

Arrivés à **Krön** cette manne indispensable sera débitée dans les scieries [42] dès l'entrée avant que le bois ne soit envoyé dans les divers quartiers suivant l'ordre logistique voulu par le **Mortier**.

## La Chasse

Une ville ça demande beaucoup de nourriture, inévitablement, même si les orcs et autres goblinidés s'accommodent de peu tant que leurs faibles congénères restent à proximité. Alimentant la ville en nourriture abattue aux alentours (insectes, mammifères du nord) ou dans les fonds de la faille (vers, scorpions, scolopendres) via un effondrement [8] au nord du quartier permettant de descendre dans le marais, la **Chasse** remplit une bonne partie du garde-manger pour les quartiers des **Cornes** quand d'autres résidents de meilleure extraction savent importer de meilleurs mets (bien qu'ils ne seraient que standards dans les autres régions d'**Osgild**).

**Krön** n'est pas réputée pour sa gastronomie mais elle travaille pour le moins à sécuriser son approvisionnement, tentant depuis peu l'expérience d'un enclos à bétail [43] et d'abattoirs [44] limitant les pertes. Quoiqu'il en soit c'est également le quartier qui accueille le plus ouvertement des barbares venus du Nord plus avisés et connaisseurs des méthodes

de chasse dans le désert. Il se dit que certaines peaux vertes ont par ailleurs essayé de développer de maigres élevages au pied du massif des Ciméales pour les revendre à prix d'or mais avec peu de réussite, limitée par les attaques incessantes de tribus qui n'ont cure des besoins de Krön.

## Les Gobs

Un quartier ou un enclos ? Cet espace regroupe les gobelins dans sa partie Nord et les hobgobelins dans sa partie sud. Ici ils résident en masse et s'autogèrent quant aux missions allouées en fonction de sous castes et autres guerres intestines. Cette autonomie est basée sur la délation et la peur bien évidemment lorsque chaque jour se rendent ses habitants aux tours de commandement [45] qui enverront qui à la **Mine**, au **Bois**, à l'**Eau** ou à chaque mission fournie par la Logistique Interne du **Mortier**.

## La Mine

À longueur de vie, les malheureux Gobelins et hobgobelins qui ont échoué ici descendent dans les tréfonds du canyon sud où le sol est riche en Platine, Fer, Cuivre et Quartz. Plusieurs entrées existent [46] où des rails sommaires ont été installés permettant aux créatures de l'**Enclos** de charrier les précieux minerais dans des wagons de fortune.

La préciosité et la rareté du bois disponible à **Krön** mène parfois à ce que des états s'effondrent condamnant de la sorte de nombreux tunnels. Généralement, quelques désignés responsables de détournement de poutres de qualité viendront déblayer les veines ainsi obstruées dans lesquelles ils finiront leur vie à leur tour.

## La Fonderie

Qui dit mine, dit fourneaux et **Krön** en possède trois, dont deux [47] dédiés au raffinage, à la fonte et forge des minerais pour utilisation locale ou export. Ces lieux sont les plus chauds et enfumés de la ville, où l'atmosphère est chargée de particules que le vent chaud du désert et les bourrasques montantes des canyons charrient vers le sud de la ville.

Les orcs, hobgobelins et Gobelins y travaillent nuit et jour pour subvenir aux besoins économiques et militaires de la ville. Il n'y a pas d'école autre que l'apprentissage direct avec des mentors de sa caste d'origine. Personne n'ose trancher pour considérer la Mine ou la Fonderie comme étant le pire endroit de la ville. Ce qui est sûr est que la vie y est atrocement dure mais, par chance diront-certains, très courte.

## Le Fer

Se mélangeant à la **Fonderie**, le **Fer** se charge d'utiliser les métaux destinés à la ville pour fondre [48], produire [49] et entreposer [50] en grande quantité les outils, matériaux, épées, armures et autres produits militaires voulus par la société orque. Ici à nouveau orcs, gobelins et hobgobelins se relaient nuits et jours pour livrer la demande de **Krön** !

## L'Enclos

Simple reliquat de relief sans aménagement où sont parquées les créatures de grande taille (ogres, géants, etc) plus ou moins domestiquées et dressées aux tâches nécessaires



aux orques (**Mine**, tirer des chariots pour le **Bois** ou la **Chasse**, actionner les grues du quartier de l'**Eau**, etc).

Quel meilleur enclos que celui dont on a pas à entretenir les barrières ? Au fil des ans, les occupants de ces endroits ont, au gré de leur humeur, nettoyé tout ce qui pouvait rester de cailloux et rochers, cadavres et ossements. Résolument un des endroits les plus dangereux et sauvages de la ville où il ne fait pas bon s'aventurer même si les ponts de la **Fonderie** [51] et de la **Mine** [52] sont les plus gardés à l'intérieur de la ville pour éviter toute fuite qui pourrait animer les autres quartiers au dépens de leurs occupants...

## Quartiers des Crocs

### Les Haches

L'ordre de la ville est à l'image des familles orques ancestrales : régi d'une impitoyable main de fer s'encombrant peu de justice. Les **Haches** sont constituées de cinq cent soldats orcs gris, verts ou noirs et quelques rares hobgobelins ayant charge de maintenir l'ordre par la force, d'imposer la volonté des Familles sur **Krön** et d'entretenir cette douce atmosphère autoritaire qui plane dans la cité orque.

Situé à l'Ouest ce quartier comprend une arène de combat [53], un champ de tir pour entraînement à l'arc [54] et des entrepôts de maintenance des armes de siège [55]. Avant la création des Pics ce quartier avait un accès au Nord désormais condamné, le pont s'étant délabré [56].

Les soldats y sont remarquablement bien lotis comparés au reste de la population de basse extraction, le pouvoir nourrissant bien son bras armé, s'assurant de sa fidélité en toute circonstance. Chacune divisions y est régie par des fils de Famille reportant directement à la Couronne assurant là encore une prise directe sur l'ordre en ville. Pour autant les jeux de pouvoirs étant ce qu'ils sont, il arrivera que certains arrivistes ou cupides rejetons de Familles utilise sa division à son avantage afin de gravir les marches du palais. Qui ne le ferait pas sachant qu'une fois la manœuvre réussie, la place de son juge ou bourreau lui serait acquise, effaçant dès lors toute représaille.

### Les Pics

La main mise de **Krön** sur le désert des **MortesRoches** elle le doit en grande partie à ces quatre cents individus, orques Noirs, détachés des familles ancestrales et régulant le territoire avec une méthode militaire qui impressionnera même certaines grandes maisons de chevalerie du reste d'**Osgild**. Ce sont des unités d'élites constituées des meilleurs éléments issus des **Haches**, des meilleurs fils de Familles orques noires mais aussi de certains barbares du Nord ayant gagné au fil des années la confiance même de la **Couronne**.

Le Centre d'intelligence extérieure [57] où se joignent parfois les Shamans a toute sa place en ce quartier, proche d'un Fort d'Entraînement [58] dont ont dit que la cour donne directement sur les bas-fonds du canyon et d'un Champ de tir [59] pour entraîner leurs troupes amenées à cibler parfois leurs ennemis depuis les nefs.

En effet ils ont charge de s'assurer qu'aucune personne sans visa pour **Krön** ne puisse approcher la cité à moins d'une centaine de kilomètres (pour ceux ayant déjà survécu aux affres du désert).

S'ils ont un contrôle disputé avec les Haches des portes de la ville, ils sont néanmoins ceux qui ont à charge la surveillance des accès bas à Krön, notamment par le marais au Nord-Est. Personne ne s'est targué encore d'avoir accédé à la cité via les rives de la Fonte mais rien ne dit que ce n'est pas grâce à la ténacité des Pics.

## Les Shamans

Anciennement partie intégrante des Haches, cette caste a été peu à peu émancipée sous la pression de la famille Lambu-Oomigig qui obtint ainsi ses galons de grande Famille. Un nombre peu clair de mages orques Noirs y vit et se mêle aux patrouilles des Haches et des Pics à leur guise, devenant ainsi les yeux de la couronne. Le Collège shamanique [60] est le seul bâtiment notable de ce quartier, à se demander où se trouve en tout temps la population de cette caste qui a la charge de l'Intelligence intérieure et extérieure.

Peu de rumeurs courent sur ces éléments non pas par désintérêt mais par crainte profonde. En effet ses membres sont reconnaissables à leurs toges à capuches, maintenant dans l'ombre le visage des mages.

Ils accompagnent la majorité des caravanes et patrouilles hors de Krön là encore comme yeux et ouïes du pouvoir mais également bras armé dans l'ombre de la cité orque, récupérant toute intelligence nécessaire aux Familles.

Ceux-ci se déplacent également impunément dans toute la ville, restant silencieux quelle que soit l'animosité ambiante, générant une sombre peur dans leur entourage de part leur simple présence stoïque. Lorsque l'un d'entre eux jugera opportun de prendre part à un différend, à l'instauration d'un calme au milieu d'une émeute, leurs cibles auront tendance à prendre feu spontanément ou à s'écrouler dans un silence de mort sans aucune autre forme de procès.

Ceux qui ne craignent pas les Shamans orques Noirs ne vivent pas longtemps pour comprendre leur erreur.

## Aide au MJ

### Amorces de scénarios

- ★ Portes : Découvrir l'entrée haute de la Cité dans le désert;
- ★ Rivières : Découvrir l'entrée basse noyée de la Cité;
- ★ Marais : Retrouver un important objet appartenant à un PNJ qui y a été jeté;
- ★ Cité : Dérober un élément important d'une Famille orque dans ses quartiers;
- ★ Pioches : Retrouver un nain recherché par sa famille pour l'exfiltrer;
- ★ Ronds : Dérober une gemme utilisée par les nefes pour le compte d'un tiers;
- ★ Roues : Enlever un gnome responsable du sertissage des nefes pour l'intelligence d'une nation voisine;
- ★ Voiles : S'emparer puis quitter Krön à bord d'une Jonque;

- ★ Pèze : Graver les échelons marchands dans la société du Pèze;
- ★ Mortier : Organiser les batailles dans l'arène afin d'obtenir une place dans la société orque;
- ★ Eau : Saboter le puits et les grues du quartier pour durablement affaiblir Krön;
- ★ Bois : Accompagner aller et retour une expédition plus grande que la moyenne et donc très osée dans le nord de Myrviel;
- ★ Chasse : Descendre et chasser dans le marais une créature qui semble consommer tout ce qui était destiné à Krön;
- ★ Gobs/Hobgobelins : Fomenteur une révolte de ce quartier pour créer une guerre civile à Krön;
- ★ Mine : S'échapper des mines après y avoir été condamné... puis fuir Krön !
- ★ Fonderie/Fer : Saboter durablement les installations et l'accès aux lieux pour affaiblir Krön;
- ★ Enclos : Réussir à quitter les lieux en vie après y avoir été jeté !
- ★ Haches : Grimper les échelons afin de devenir garde du corps pour une Famille;
- ★ Pics : Planifier puis conduire une attaque magistrale pour s'emparer de Fort Boueux;
- ★ Shamans : Récupérer le grimoire ancestral des Lambu Oomigig dans le collège shamanique;