

La ville de Ter'Kanack

Ter'Kanack... Un nom trop récent pour être inscrit dans l'histoire du Vieux Monde, un nom lourd de mystères... La signature d'un lieu bien plus ancien, au patronyme résonnant encore du fracas des batailles : Karak Klud, le Bastion des Kluds.

Les Kluds : Une dynastie de seigneurs de guerre portant une allégeance sans failles au chaotique Dieu du Sang Khorne, maisonnée de guerriers sanguinaires régnant sans partage sur des terres désolées. Le dernier de cette lignée se nommait Feir Klud, un être violent et sans pitié, tel qu'il sied au Dieu du Massacre. Karak Klud était alors un puissant bastion, avant-poste de guerre du chaos, poste stratégique ouvert sur la terre et les mers, une place forte semblait-il inexpugnable, comptant de puissants alliés tels que les Keldes, adeptes de Khorne eux aussi, et les Cerbères, fidèles de Tzeentch le Seigneur des Destins.

Importante force commerciale et de guerre, Karak Klud tenait aussi sa puissance d'un port construit avec l'aide des Keldes, une ouverture sur les mers pour les trois armées qui s'en partageaient les bénéfices et avantages.

De Karak Klud rayonnait une terrible aura de puissance et les nombreux peuples qui subsistaient aux alentours, de faibles peuplades stagnant à l'état sauvage, ne connaissaient que peur et asservissement: des hommes rats, des déments touchés par les vents chaotiques, ainsi que des parias errants qui n'avaient tous à cette époque aucune organisation, leur nombre restant négligeable aux yeux des chaotiques dominateurs.

La situation semblait immuable, mais les événements prirent un tournant radical pour Karak Klud...

Maître des lieux, Feir Klud commença à instaurer de nouvelles lois, méprisant ouvertement les accords passés avec ses chaotiques alliés: il mis la main sur le port, taxant sévèrement les importations et les exportations. Refusant à de nombreuses reprises d'apporter son aide lors des escarmouches, mais demandant de plus en plus de trésors de guerre, Feir Klud s'aliéna rapidement les Keldes et les Cerbères. Il commença à lever une armée puissante, incorporant dans ses rangs les peuples disséminés autour du bastion, réprimant la moindre protestation dans un bain de sang qui certes plut à leur Dieu tutélaire, mais souleva des questions lourdes de sens chez ses proches alliés... Il ne manquait plus grand chose avant que leur courroux ne précipite Karak Klud dans les flammes de la guerre et quand un émissaire de Feir vint annoncer l'intention de ce dernier d'imposer une nouvelle taxe dans les transactions Cerbero-Keldes (Karak Klud étant un passage obligé pour les deux chaotiques lors de leur déplacements), les armes sortirent de leurs fourreaux avec le serment de n'y revenir qu'une fois abreuvées du sang du dernier des Kluds.

Cerbères et Keldes mirent rapidement au point une manœuvre propre aux rares alliances entre le Dieu du Changement et celui du Sang: stratégique, mais violente et radicale. Ils provoquèrent le soulèvement massif des peuples asservis par les Kluds, avec la promesse d'une clémentine liberté. Les combats furent violents, les esclaves mus par un brûlant désir de vengeance se lancèrent à l'assaut des murs du bastion avec une rage qui ne laissa que peu de survivants d'un côté comme de l'autre ; Cerbères et Keldes entrèrent alors en scène, terminant le travail rapidement et sans plus aucune subtilité, seuls un Feir blessé et une poignée de guerriers vaincus réussirent à fuir vers le nord des terres chaotiques.

La poussière retombée sur des mares de sang séchant, les Keldes repartirent, satisfaits du massacre et de la moisson de crânes ; les Cerbères, quand à eux, asservirent de nouveau les peuples affaiblis, comptant sur cette main d'œuvre pour rebâtir sur les ruines fumantes du bastion un nouvel avant-poste de Tzeentch et peut être récolter quelque chose des terres dévastées par la guerre.

Cela ne dura pas longtemps, une nouvelle révolte, étrangement bien menée, redonna la liberté aux peuplades soumises une année seulement après la guerre. Encore plus étrange, aucunes représailles ne furent menées : nouvelles manipulations de Tzeentch ou tractation ourdie dans l'ombre, personne n'aurait pu l'affirmer, néanmoins des ruines de Karak Klud naquis une terre nouvellement libre: Ter'Kanack...

Hé hé hé, bienvenue à Ter'Kanack, l'Infidèle messire l'étranger! Bienvenue, et garde tes mains sur ta bourse l'ami, parce qu'à Ter'Kanack, si t'as la bourse bien pleine, tu trouveras tout ce qu'il te faut pour la vider et faire de toi un homme plus heureux que ce que tes Dieux t'ont soufflé! Crois moi, ici tout se trouve, tout s'achète, tout se vend. Tout a un prix, crois moi, même ta vie, hé hé hé... Quoi que tu cherches, tu trouveras toujours un marchand qui te le proposera, même des choses que sur lesquelles tu n'aurais jamais cru pouvoir poser les yeux.. Mets toi à l'aise, te voilà à l'abri l'ami, ici les marchands seuls font leur loi : on est en Terre Neutre qu'ils appellent ça, et tant que tu suis les règles de la cité à la lettre ton cadavre ne terminera pas à sécher dans les Terres Désolées... Tu vois ces runes gravées sur les échoppes? Et bien crois moi, mais c'est cette drôle de magie qui protège tout ce qui se fait ici.

Tu te poses des questions, étranger? Hé hé, beaucoup d'autres avant toi s'en sont posé, crois moi, des drôles de question sur comment et pourquoi un tel lieu existe, comment tant de gens qui s'étriperait sans scrupules dehors font des affaires ensemble ici, et comment en si peu de temps autant de marchands et d'érudits sont venus poser leur marchandises ici, qui tire vraiment les ficelles dans la cité... Beaucoup de questions, pour sûr, et des réponses tu en trouveras autant que tu veux, crois moi... Oui, crois moi étranger, hé hé hé...

Les habitants de Ter'Kanack

Deux types de personnes bien distinctes vivent en étroite collaboration à Ter'Kanack : Les marchands et les hommes rats.

Les marchands

Venus de territoires éloignés, proches du vieux monde, ils sont très clairement là pour faire fructifier leurs affaires et sont prêts à négocier avec à peu près n'importe qui. D'humeur joviale, ils savent égayer la place de leurs clameurs. Ils n'en sont pas moins experts et érudits dans de nombreuses compétences. En effet, chacun se complète, au point qu'ils sembleraient avoir été sélectionnés pour cela, afin d'avoir un panel de connaissances, de savoirs et d'objets assez incroyables : toute bonne chose a un prix.

La compagnie de Bray

Les hommes rats font partie d'un peuple autochtone qui a su tant bien que mal subsister malgré les événements. Aujourd'hui, ils ont réussi à se reconstruire et semblent bien organisés. C'est, à priori, eux qui gèrent l'ensemble du territoire hors transaction. Ils cultivent une rancune assez forte vis à vis des anciens alliés du bastion et notamment envers le Cerbère.

Les peuples aux alentours de Ter'Kanack

Les Expatriés

Ils font partis de ces gens venus de tout bord, essayant d'oublier leur passé, sans avenir certain. C'est un groupe qui s'est fait sur les cendres de plusieurs peuples après les révoltes. Fortement hétéroclites, ils trouvent leur force dans leur bonne relation avec de nombreux peuples. Bien qu'ayant un nombre de têtes peu important et qu'ils soient plus ou moins reconnus, il est à noter que soit on cherche à s'en faire des alliés, soit on se méfie d'eux.

De plus, il est à noter que leur position est très intéressante d'un point de vue géographique. En effet, ils vivent dans les montagnes proches de Ter'Kanack et non loin des territoires Keldes. Si la seule route reliant Ter'Kanack à ce territoire, et donc au vieux monde, venait à être coupée, il serait probable qu'ils seraient les seuls à connaître un autre chemin.

L'équipage du Konsoleschwarz

Ces pirates venus après la guerre sont aujourd'hui les co-gérants du port, l'un des points de discorde entre l'ancien chef du bastion et ses voisins et qui fut rapidement rétabli, Keldes et Cerbères ayant beaucoup à y gagner. Cependant, l'endroit étant peu accueillant et plutôt reculé, personne ne voulu s'en occuper à plein temps et les anciens belligérants approuvèrent avec entrain la venue de ce groupe de pirates venus de loin et neutres envers les autochtones.

Progressivement, le capitaine du Konsoleschwarz prit des responsabilités pour la gestion du port et est aujourd'hui le garant de son bon fonctionnement en terme économique. Bien que les Keldes et les Cerbères assurent une vigilance quasi permanente sur le port, le grand champ d'action de l'équipage lui a permis de s'épanouir pleinement, il sait pouvoir compter sur ses compères qui représentent une force non négligeable.

La Main Noire

Venus de l'Empire après les tragiques événements, dans le même bateau que l'équipe du Konsoleschwarz, ce groupe de mercenaires s'est construit un territoire sur les cendres d'une civilisation qui fut quasiment entièrement décimée, les Haaor. Ceux-ci étaient en tout point fidèles aux korneux de Feir Klud et se sont enfuit vers le nord. On n'a que très peu de nouvelles d'eux.

Aujourd'hui les mercenaires ont gardé des relations avec les pirates qui possèdent désormais le port, mais cela ne s'arrête pas là. En bons mercenaires, ils ont su se faire un nom et sont régulièrement recrutés par différentes parties. Leurs diverses aventures aux côtés de certains clans leur ont permis de découvrir les lieux et ce parfois bien au-delà du simple entourage de Ter'Kanack.

Les Lha Marlock

Ce sont des anciens korneux, proches de Feir Klud. Rapidement, ils choisirent de le trahir et ils ont fortement aidé à la réussite de la grande escarmouche. On ne sait pas comment ils réussirent à l'époque à contacter les adversaires du bastion car leur position ne le leur permettait a priori pas.

Adeptes d'expériences en tout genre, leur soif de connaissance n'a d'égal que leur témérité. Ils sont notamment spécialisés dans des sortes de rajouts non vivants, métalliques et autres sur leur corps.

Le Cerbère

Le clan Cerbère réunit des adeptes de Tzench. Il forme une puissance conséquente regroupée dans leur capitale, Séraphath. Leur maître, un prince démon du nom d'Alastaroth, suit tout à fait les principes de son dieu, la corruption des ennemis est une habitude. Néanmoins, ces préceptes ne semblent pas s'appliquer entre les membres. En effet, ils font preuve d'une fidèle loyauté envers le maître. Enfin, grands croyants, ils suivent les vents du changement et la connaissance de leur démon est grande.

Le clan est divisé en territoires, chacun de ceux-ci étant dirigé par un homme qui doit rendre des comptes envers leur maître.

Les Keldes

Les Keldes sont un groupe de suivant du dieu Korne. La plupart d'entre eux sont de redoutables guerriers assoiffés de sang et leur réputation n'est plus à faire au combat. Ils sont alliés au Cerbère de longue date.