

Après ses quatre premiers volets, l'association Malakaa a le plaisir de vous présenter

MALACINQ

LA FIN DU DEBUT

Cet événement se déroulera les **27, 28 et 29 mai 2011** au fort du **Cognelot** à Chalindrey (Haute-Marne). Il débutera à 21H00 le vendredi 27 mai 2011. Les joueurs sont attendus à partir de 13 H (et si possible avant 18H00) afin d'effectuer les formalités (homologation, vérification de la feuille de personnage, ...). Pour participer à ce GN, chacun est tenu de suivre la procédure suivante :

1. En premier lieu, veuillez créer un compte sur <http://inscription.malakaa.fr> en remplissant le formulaire en ligne
2. Une fois le compte créé, il vous sera demandé de générer les documents d'inscription et de créer votre personnage (création allégée : PJ ou PNJ, reprise d'un perso existant ou nouveau perso et nom du perso)
3. Une fois le type d'inscription (Pj ou PNJ) choisi, merci d'envoyer par la poste le document d'inscription signé avec le chèque de la PAF (Cf. page 4) :

Association Malakaa
Chez Jean-Baptiste BERNARD
1 rue des vallées – Batiment B
91800 Brunoy

4. Vous pourrez alors prendre contact avec l'organisation en envoyant par mail une photo (portrait si possible) à association@malakaa.fr
5. Vous serez informé par mail de la bonne réception de votre paiement et de la validation de votre inscription

Pendant ce temps n'hésitez pas à nous communiquer l'avancement de votre démarche, de vos souhaits de jeu ou de l'orientation de votre perso et/ou groupe sur notre forum ou sur association@malakaa.fr

Possibilités de jeu

Le jeu se situe dans l'univers de Warhammer. L'histoire s'inspire du livre de jeu de rôle sur table ainsi que des nouveautés qu'a subi le monde. Cependant, l'intrigue se déroulera dans un lieu non décrit et non exploité par le jeu officiel et très loin de l'Empire. Il y aura ainsi seulement quelques références.

Un Background général, un historique et une description des groupes déjà existant seront prochainement disponibles sur notre site malakaa.fr

Pendant ce jeu de rôle grandeur nature, chacun pourra s'épanouir au sein d'une délégation. Un tel contexte laisse libre la possibilité d'un large panel d'origines, de natures ou d'allégeances. Tout PJ aura une place bien déterminée et un objectif propre. Vous avez le choix d'écrire votre histoire, ainsi que celle de votre groupe, ou de nous laisser vous guider. Mais, plus tôt vous vous y prenez, plus facile sera votre insertion au sein du scénario, et ce, en tenant compte de vos souhaits.

La feuille de personnage finale comprenant l'historique, les objectifs personnels et de groupe, et les compétences sera envoyée une à deux semaines avant l'événement. Des informations vous seront communiquées par le biais du forum www.malakaa.fr ou par envoi de mail. Pour toute question n'hésitez pas à nous contacter à association@malakaa.fr

Anciens groupes et Personnages

Si vous avez déjà incarné un PJ lors d'un précédent volet Malakaa et que vous souhaitez rejouer avec lui, alors vous êtes dispensé de créer votre personnage (et votre groupe). **Vous devrez alors le préciser sur inscription.malakaa.fr**

Merci de prévenir au plus tôt l'organisation de la venue de ce personnage et de ce groupe.

Equilibrage

Pour des soucis de scénario et d'équilibre entre groupes, l'organisation sera la dernière à valider les groupes et personnages. Il est donc recommandé de nous faire parvenir au plus tôt vos souhaits afin de les intégrer dans la trame générale et de vous aiguiller en fonction.

Création de Groupe

L'organisation invite les PJ à rejoindre un groupe. Même si le joueur vient seul, il pourra être rapproché d'un groupe. Quelques PJs solo pourront cependant être acceptés (à la discrétion de l'équipe d'orga)

Depuis le dernier volet, des peuples ont été créés par les joueurs, une géopolitique a été mise en place. Il vous est possible de vous rapprocher d'eux en développant d'autres groupes (par exemple dans un peuple de barbares, il est aisé d'imaginer plusieurs tribus) ou de créer de nouveaux peuples de toutes pièces conjointement avec l'organisation. Les possibilités sont quasiment infinies ! Une fois les souhaits des PJ exposés, l'organisation cadrera le groupe au sein de l'intrigue. Attention à débiter cette démarche au plus vite.

Synopsis

Cela fait quatre ans bientôt que les environs de Ter'Kanack sont à peu près sûrs et calmes. Mais ils l'ont bien mérité ! Rappelons la venue et la stabilisation d'un demi-dieu, appelé Quintessence, ou plus simplement Pisteur, depuis parti vers l'Ile des Griffes en compagnie de puissants mages pour suivre son éducation. N'oublions pas la pression qu'a exercée Feir Klud et les siens contre la plupart des peuples voisins et l'alliance de ces derniers somme toute provisoire pour les repousser. Et gardons en mémoire la déferlante démoniaque invoquée par le Cerbere qui faillit réduire tout au silence et qui leur coûtât beaucoup.

Depuis ces événements, Ter'Kanack a obtenu une indépendance réellement reconnue. Oz, le démon qui gérait dans l'ombre la ville l'a laissé sous le commandement de Eiik, chef des hommes rats et a suivi Pisteur. Aucune nouvelle ne filtre de l'Ile des Griffes, même les mages revenant faire des emplettes à Ter'Kanack ne semblent savoir ce qu'il est advenu du demi-dieu.

Les grandes puissances font nettement moins partie du décor : le Cerbere fait profil bas et les Klud ne font plus parler d'eux. Quant aux Keldes, ils n'ont toujours pas remis les pieds dans la région.

Tout ce climat a permis une réelle dynamique d'échange entre les différents peuples, chacun ayant acquis une liberté d'action sur ses terres. Mais cette atmosphère reste fragile et sa jeunesse se fait sentir. Des tensions apparaissent régulièrement à cause de différents commerciaux, les systèmes de taxes et d'accords n'étant pas officialisés. La guilde de la Grande Sale Gueule a pris du pouvoir et corrompt tous les peuples. Ses actions sont toujours d'actualité et redoutées par les marchands.

Ce renouveau a permis à ceux qui se font appeler les Négationnistes de développer leur réflexion et de pousser loin leur philosophie : les Dieux n'existent pas ! Aujourd'hui ils affirment même leur volonté de drainer des gens vers leurs idées. Ils se sont, entre autres, rapprochés des Expatriés qui ont acceptés la fondation d'une Ecole de la Raison au sein de leur ville. C'est de ce lieu que vient s'afficher sur toutes les places publiques une annonce qui captive l'attention des badauds.

Oyez Oyez peuples divers, peuples voisins !

Depuis les événements dramatiques de Ter'Kanack, nous nous sommes créés, organisés, et développés. Vous avez entendus parlez de nous sans doute, mais nous connaissez vous réellement ?

Installés chez les Expatriés, nous allons inaugurer notre École de la Raison quatre ans après la chute des Kluds et de leur folie. Dans ce cadre, vous êtes tous invités à venir nous rejoindre. Des festivités seront organisées, les repas seront offerts et une grande célébration viendra clôturer l'événement.

Venez nombreux !

Que la Raison vous guide !

Les Négationnistes

Participation aux frais et conditions générales

Cet événement étant le premier de l'année pour l'Association, tous les participants doivent donc adhérer à l'Association ou renouveler l'adhésion. 5 euros sont donc demandés pour couvrir les frais d'assurance spécifique GN.

Voici la liste des tarifs (**adhésion de 5€ comprise**) selon les critères :

- ★ PNJ : 35 euros
- ★ PJ pour une inscription avant le 15 Janvier 2011 : 55 euros
- ★ PJ pour une inscription avant le 20 Février 2011 : 65 euros

Les deux échéances (le cachet de la poste fera foi) nous permettent de préparer au mieux le GN. Pour des raisons d'écriture de scénario, nous n'accepterons plus de PJ après le 20 Février 2011. En revanche, les PNJ seront toujours les bienvenus. Les acceptations de PJ et de PNJ sont sous réserve des places disponibles, dans le respect des échéances et après validation de l'équipe d'orga.

Le chèque est à remplir à l'ordre de l'Association Malakaa. Si besoin, l'association peut différer l'encaissement du paiement.

Déroulement de l'évènement

- ★ Vendredi 27 mai 2011 de 13H00 à 18H00 : Accueil des participants, briefings de groupes et personnels, homologation des armes et armures. Les joueurs pourront aider à la mise en place du matériel. Les joueurs devront prévoir leur repas.
- ★ Vendredi à 21H00 : Début du jeu
- ★ Samedi matin : Petit déjeuner en jeu (fourni par l'asso)
- ★ Samedi midi : Buffet froid en jeu (fourni par l'asso)
- ★ Samedi soir : Repas chaud en jeu (fourni par l'asso)
- ★ Dimanche matin : Gros Petit déjeuner en jeu (fourni par l'asso)
- ★ Dimanche vers 13 H : Fin du jeu. Rangement des affaires personnelles ET de l'association.

Mises en garde

- ★ Les repas du vendredi et dimanche midi ne seront pas assurés par l'Association.
- ★ Une zone Hors Jeu (HRP) sera prévue. Aucun jeu ne pourra s'y dérouler et aucune personne ne viendra réveiller un joueur pour du jeu. Elle sera à l'écart de la taverne.
- ★ Il n'y a pas d'interruption de jeu, et ce, sur tout le site. Aucun participant ne pourra demander la cessation du jeu (y compris pour cause de bruit) hors zone HRP.

N'hésitez pas à communiquer avec l'organisation si vous avez besoin de plus d'informations.

Merci de ne pas imprimer ce document.