

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

## MALAKATRE

# MARCHANDE OU CREVE !

Cet événement se déroulera les **14, 15 et 16 mai 2010** au fort de **Bruyères-et-Montbérault** (Aisne). Il débutera à 21H00 le vendredi 14 mai 2010. 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 :

- ★ D'adhérer à l'association
- ★ De s'acquitter de la Participation Aux Frais
- ★ De remplir la fiche d'inscription comportant :
  - ✦ Le bulletin d'adhésion pour l'année 2010
  - ✦ La création de personnage (le cas échéant)
  - ✦ La décharge de responsabilités
- ★ D'envoyer une photo si possible numérique par mail à [association@malakaa.fr](mailto: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. La plupart des historiques de peuples avoisinants seront donc créés de toute pièce par les joueurs et l'organisation.

Pendant ce jeu de rôle grandeur nature, chacun pourra s'épanouir au sein d'une délégation, ou en solo. Un tel contexte laisse libre la possibilité d'un large panel d'origines, de natures, 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 (Cf. Création de personnage). De plus, un PNJ est nécessaire dans chaque groupe d'importance en tant que référant auprès de l'organisation durant le jeu. Ce dernier peut très bien provenir du groupe de joueur d'origine ou non.

La feuille de personnage final comprenant l'historique, les objectifs personnels et de groupes, 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](http://www.malakaa.fr) ou par envoi de mail. Pour toute question n'hésitez pas à nous contacter à [association@malakaa.fr](mailto:association@malakaa.fr)



## *Synopsis*

A des milliers de kilomètres de l'Empire et des feux jaloux des répurgateurs, entre de nombreuses colonies de peuples sauvages, de fraternités d'érudits, de familles elfiques et de clans dévoués à des sombres dieux, s'est développé un territoire marchand, Ter'Kanack, la Terre Neutre.

Il se situe dans un ancien avant poste battit par des adeptes de Korne. Il y a des centaines d'années ils l'ont laissé, peut être à cause de la pression des voisins, peut être parce qu'il ne leur apportait plus rien. Toujours est-il qu'un petit groupe de nomades exilés s'y sont installé. D'après la légende, leur chef aurait été convaincu par un homme de créer une place marchande. A l'instar d'un port ou d'un marché de l'empire, elle devait drainer nombre de caravanes, voyageurs et négociants mais à leur différence, devenir un territoire d'échange sous le signe de la liberté. En effet, la condition sine qua non de réussite d'une telle entreprise devait être la possibilité de vendre et d'acheter toutes sortes de matériels, objets et savoirs sans contrainte d'idéologie et de fausses morales.

Le chef des nomades, et on ne sait pourquoi, a écouté ces consignes. Lui et les descendants de son peuple ont su développer leur activité. Aujourd'hui, Ter'Kanack reste assez méconnue (et notamment des peuples voisins). Cependant, les rumeurs rapportent que les connaisseurs peuvent trouver des perles rares.

On ne sait pas qui gouverne réellement la place aujourd'hui et qui est garant des terres sur lesquelles est le fort. Ici, les frontières sont floues, les landes sont vastes. De plus, l'existence de Ter'Kanack n'est toujours pas officialisée et reconnue par les puissances alentours.

Pour des raisons propres à votre groupe ou à vous même, vous vous dirigez vers cette terre, et avant de faire le tour du propriétaire et discuter avec son responsable, venez vous décontracter une seconde devant une petite chopine, à la ... taverne !

Mais ces raisons qui vous ont poussées à venir sont-elles réellement personnelles ? Il semble en effet que bien d'autres groupes de voyageurs se sont donnés rendez-vous dans ce lieu normalement calme.



## *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 ou organisateur : 35 euros
- ★ PJ pour une inscription avant le 22 Janvier 2009 : 55 euros
- ★ PJ pour une inscription avant le 19 Février 2010 : 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 19 Février 2010. En revanche, les PNJ seront toujours les bienvenus. Les acceptations de PJ et de PNJ sont sous réserve des places disponibles. Toute inscription devra préalablement être validée par l'organisation avant l'envoi des documents. De plus, si vous en faite la demande, les chèques pourront être encaissés au plus tard pour la seconde échéance, soit le 19 février 2010.

Le chèque est à remplir à l'ordre de l'Association Malakaa et à envoyer à :

**Association Malakaa**  
**8, rue des fraisiers**  
**60650 Orry la Ville**  
**France**

---

## *Déroulement de l'évènement*

- ★ Vendredi 14 mai 2010 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
- ★ Samedi midi : Buffet froid en jeu
- ★ Samedi soir : Repas chaud en jeu
- ★ Dimanche matin : Gros Petit déjeuner en jeu
- ★ Dimanche vers 15 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.



## *Anciens groupes et Personnages*

Si (et seulement 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).

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

---

### *Équilibrage*

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.

Comme écrit plus haut, la plupart des groupes ne sont pas créés aujourd'hui et vont l'être de manière conjointe entre organisation et PJs. Il y a aujourd'hui beaucoup de possibilités, une fois que les PJs ont exposés leurs souhaits, l'organisation cadrera le groupe au sein de l'intrigue. Attention à débiter cette démarche au plus vite.

---

### *Création de Personnage*

Ci-après sont récapitulées les différentes rubriques à remplir et leurs explications. Le joueur est libre de laisser tout ou partie de la création de son personnage à l'organisation.

**Nom** : A remplir de manière facultative.

**Prénom** : On évitera les références directes et sans subtilités à des personnages connus de la littérature et du cinéma. Pas d'Aragorn, de Muad'Dib, d'Han Solo, de Caïn, d'Aschram ou encore de Wismerhill!

**Surnom** : Facultatif, le surnom peut faire office de nom principal ou venir souligner un aspect du personnage.

**Race** : Le choix de la race est soumis à l'approbation des Organisateurs. Certaines races peuvent apporter des bonus ou malus mais pour un respect d'immersion, il est demandé une certaine cohérence des stéréotypes visuels/psychologiques. Pas de nains d'1M80, pas d'elfes avec un bide Kronenbourg, pas de vampires qui aiment jouer torse nu en pleins jours, etc. Tout visuel ne correspondant pas du tout aux codes de la race au moment de l'homologation entraînera une annulation des bonus/malus inhérents à la race.

**Signes distinctifs** : Tout élément visuel qui peut donner plus de vie et de singularité est toujours bon à exploiter. Se faire des peintures tribales, porter perruques ou teintures temporaires, prothèses de cicatrices ou mutations, etc....



**Religion** : La religion tient une importante place. Très peu de personnages peuvent se déclarer athés. Aucune religion n'est bannie. Sans plonger dans le fanatisme aveugle, il est bon de réfléchir à la place qu'occupe la religion dans la vie du personnage. Elle doit suivre les grandes lignes des religions existantes dans l'Univers de Warhammer; Chaos, dieux de l'Empire, Panthéon Elfique etc. Bien que des sous-cultes ou religions exotiques soient tolérés tant qu'ils sont détaillés et validés par les organisateurs.

**Histoire** : Il est toujours plus immersif d'y avoir réfléchi. L'organisation se réserve le droit de modifier/rajouter des éléments pour impliquer le personnage dans certaines intrigues :

- ★ **Ancêtres** : Choisir vos parents à travers différents stéréotypes de classes sociales. Vos parents étaient des Marchands, des Aventuriers, des Vétérans, des Criminels, etc.
- ★ **Enfance** : Une enfance commune ou hors norme peut vous aider à détacher des aspects psychologiques de votre personnage. A t il grandi orphelin? Dans la rue ou dans une famille d'adoption (oncle, recueilli par une famille des serviteurs du château,...) ou encore une enfance classique et sans soucis (suivit la formation du père, famille aisé avec une éducation poussée,...). Une enfance sur les routes, suivant le père militaire ou les marchands itinérants. Ou encore accompagnant un père voleur, voguant de villes en villes...
- ★ **Début de l'âge adulte** : Comment le personnage a été introduit dans la faction choisie: Appels divins, coups du destin, choix logique, etc.
- ★ **L'aspiration du personnage** : Filou, lettré, combattant ou bien rôdeur
- ★ **La classe de base** : Quel métier/ style de vie a vécu votre personnage avant de débiter l'aventure? A-t-il repris la forge de son père, a t il étudié la médecine ou les sciences à l'Académie d'Altdorf ou de Nuln? Est il devenu un caïd de la rue, œuvrant pour un des barons du crime des environs ?
- ★ **Débouché** : La classe actuelle du personnage. Elle peut être avancée afin de correspondre au mieux à votre BG ou envie de jeu. Mais attention de ne pas avoir les yeux trop gros. Pas d'ultime guerrier, de magicien à la limite du divin. Le but n'est pas d'être invincible mais de créer un personnage "humain" avec ses forces et ses faiblesses à votre hauteur. Ses aspirations et ses craintes, ses héros et ses Némésis. Plus votre personnage a de failles, plus il sera intéressant pour vous à jouer. Les organisateurs pourront être amenés à booster un personnage afin de servir l'intrigue mais en aucun cas est favorisé «l'Überitude».

Visez un jeu à votre portée. Ne vous déclarez pas comme grand assassin si vous avez la discrétion d'un troll et encore moins comme un redoutable templier si ce GN est votre première expérience du combat à l'épée en latex. Devenez le héros que vous voulez être par vos actions en Jeu et non pas par un Background.



**Psychologie** : La psychologie vient développer le stéréotype de la classe. Vous pouvez vouloir jouer un guerrier, sans être le cliché de base; amateur de bières, de poing dans la tronche et de bastons de tavernes. Il peut savoir lire, aimer les textes religieux, avoir un goût pour l'archéologie, etc.

Répondre aux questions de la fiche vous aidera à détacher une psychologie un peu plus détaillée de votre personnage. Attention cependant, il est aisé sur papier de se déclarer sans foi ni loi, mais le GN est une affaire de jeu, de théâtre d'improvisation, de relations réelles et de choix à faire. N'allez pas dans une psychologie qui ne vous correspond pas du tout ou que vous ne pourrez tenir tout un week-end.

**Avis sur les autres factions** : Réfléchir à la position du personnage par rapport aux autres factions. Le personnage peut avoir des points de vue très établis ou juste une vague connaissance et des préjugés ou même ne rien connaître. On ne vous demande pas de jouer un personnage borné et fermé qui n'évoluera pas dans sa pensée mais plutôt de préparer comment votre personnage pourra réagir face à sa première rencontre avec un guerrier de khorne (si ce n'est de fuir...) ou quand il croisera la route d'un répurgateur des plus zélés.

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

**Merci de ne pas imprimer ce document.**