

L'association Malakaa présente :

# MALAKAA V :

## La fin du début



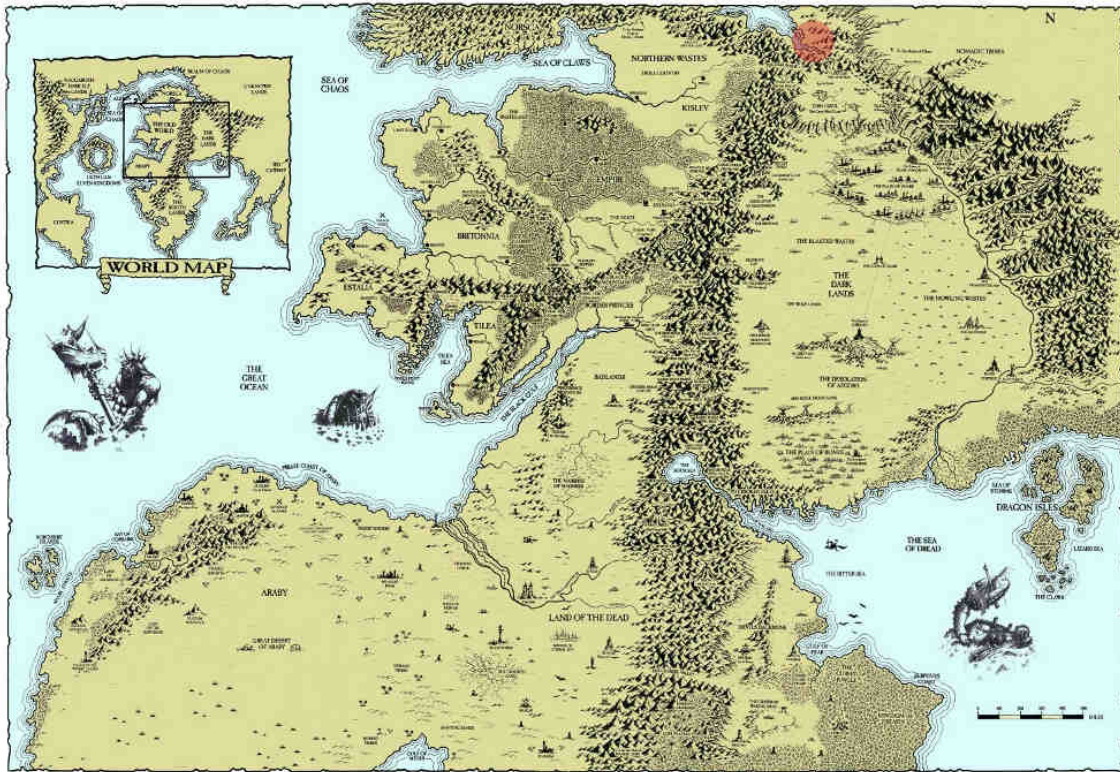
# LIVRE DU MONDE

-

## SOMMAIRE

1 - L'UNIVERS .....	3
1.1 - L'univers de Warhammer .....	3
1.2 - Les dieux .....	4
1.2.1 - Introduction .....	4
1.2.2 - Listes des principales divinités.....	5
2 - LE MONDE DE MALAKAA .....	8
2.1 - La légende d'Amenack .....	9
2.2 - Malakaa IV - Marchande ou Crève .....	11
3 - LE MONDE AU MOMENT DU JEU .....	13
3.1 - Présentation des factions .....	13
3.1.1 - Les Factions de Ter'Kanack .....	13
3.1.2 - Les groupes venus de l'extérieur.....	17
3.2 - Les religions de Ter'Kanack .....	18
3.3 - Evènements avant le jeu .....	19
3.3.1 - Il y a 4 ans.....	19
3.3.2 - Il y a 3 ans.....	21
3.3.3 - Il y a 2 ans.....	22
3.3.4 - Il y a 1 an .....	23
3.3.5 - Il y a 6 mois.....	24
3.4 - Malakaa V, le contexte .....	26

# 1 – L'UNIVERS



Le jeu va se dérouler sur le monde de Warhammer. Il est important de noter que l'organisation prend en compte les évolutions (officielles ou non) qu'à subi l'univers depuis sa parution mais surtout, qu'elle se permet de prendre les libertés qu'elle juge nécessaires pour le bon déroulement du jeu.

En rouge, la région dans laquelle va se dérouler ce cinquième opus.

## 1.1 - L'univers de Warhammer

Warhammer se passe dans un monde médiéval-fantastique (ou heroic-fantasy), inspiré de l'univers imaginé par JRR Tolkien pour son *Seigneur des Anneaux*. De nombreux peuples se partagent les territoires du monde : la plupart sont humains, mais de nombreuses autres races non humaines sont également présentes : elfes, nains, vampires, orques, gobelins, skavens (hommes-rats), ogres... La géographie de ces territoires est fortement inspirée de notre Terre, chaque région étant séparée par de hautes montagnes.

Le vieux monde, inspiré de notre Europe, est essentiellement peuplé d'humains rassemblés en une poignée de nations, dont l'Empire qui en occupe la majeure partie. A l'est se trouvent les Désolations du Chaos, les Terres Noires d'où les démons du Chaos arrivent régulièrement par un portail situé en son centre ; ce portail est cause de rayonnement de vents magiques incontrôlables qui balayent la région. Régulièrement les Seigneurs du Chaos et leurs troupes se déversent vers l'Ouest, pour s'abattre sur le Vieux Monde.



## 1.2 - Les dieux

### 1.2.1 - Introduction

Globalement, on peut différencier trois types de divinités. Les dieux dits humains sont en général des dieux bons et sont vénérés dans l'Empire plus ou moins suivant les régions. On y retrouve d'abord Sigmar, patron de l'empire, puis les dieux de la justice, de la compassion, du savoir...

Ensuite viennent les quatre entités majeures chaotiques, qui sont par leurs valeurs enseignées ennemis aux dieux bons. Ce sont Khorne dieu du Sang et du Massacre, Slaanesh dieu de la luxure et des plaisirs, Nurgle *le grand Immonde* et Tzeentch dieu de la magie et Architecte du changement. Bien que tous d'essence chaotique, ces divinités peuvent avoir une certaine animosité voir haine entre eux. Ces dieux sont adorés par certains humanoïdes maudits ou qui ont fait le choix d'abandonner les religions de l'empire, mais principalement par toutes les espèces mutantes ou démoniaques.

Arrivent enfin, ceux qui sont par nature le strict opposé aux dieux chaotiques: les dieux de l'ordre. Ceux-ci prônent la stabilité et s'ils venaient un jour à gagner la bataille infinie que se livrent les dieux, le monde ne changerait plus, et ce à jamais. C'est pourquoi peu d'individus les vénèrent. Ils existent aussi d'autres dieux, de races et d'espèces différentes, tel que Gork et Mork des Peaux vertes, le Rat Cornu des Skavens, etc.

### **1.2.2 - Listes des principales divinités**

Voici les dieux les plus répandus dans l'empire et ailleurs. Afin de ne pas influencer les esprits, ils sont classés par ordre alphabétique (source: [www.citewarhammer.com](http://www.citewarhammer.com)).

Khaine : Khaine est le redoutable Seigneur du Meurtre, le patron des Assassins et des Meurtriers. On le dit jaloux de l'empire de son frère, Môrr, sur la mort ; il lui volerait les âmes de ceux qui sont sacrifiés en son nom, afin de bâtir son propre royaume des ténèbres. On le décrit comme une grotesque créature, accroupie, dotée d'une gigantesque gueule menaçante armée de crocs et de quatre bras tenant, chacun, un poignard et portant autour du cou une rivière de crâne humain.

Khorne : Khorne est le sanglant Dieu du Massacre. Il est obsédé par la mort et le sang. Il est la force qui anime les grandes armées du chaos qui se déchaînent aux limites du Vieux Monde. Son grand trône de cuivre est posé au sommet d'une montagne d'ossements ; les restes de ses adorateurs qui ont péri à la bataille.

Manann : Divinité Mineure; panthéon des jeunes dieux; fils de Taal et Rhya. Manann est le dieu des mers, des océans et des grandes rivières (comme le Reik) qui se vident dans ces mers. Manann contrôle les marées et les courants. Il est aussi imprévisible et variable que la mer elle-même. Il est d'habitude peint comme un gigantesque homme puissamment bâti,

portant une couronne de fer noir et paré dans de vêtements barbares de la même manière que son père Taal. Manann peut aussi prendre la forme d'un tourbillon ou d'un énorme monstre des mers (d'habitude celui d'un Triton).

Morr : Morr est le Dieu Protecteur des morts. Une de ses représentations est le corbeau. Il veille à ce que les âmes des défunts rejoignent en paix son royaume. C'est pourquoi les disciples de Morr sont les ennemis des nécromanciens qui troublent le repos des âmes avec leurs pratiques répréhensibles.

Myrmidia : Myrmidia est la fille de Véréna et de Môrr. Elle est la divinité patronale des soldats et des stratèges. Là où Ulric règne sur la force des combats et la fureur des batailles, Myrmidia inspire l'art et la science de la guerre. On la représente généralement sous la forme d'une jeune femme grande et bien proportionnée, armée et équipée à la façon des soldats du sud du Vieux Monde. Parfois, elle peut prendre la forme d'un aigle.

Nurggle : Nurggle est le Maître de la Décadence qui préside à la corruption physique et la déchéance. Maladie et putréfaction attirent ses démons comme un cadavre les mouches. Son plus grand plaisir est de déclencher des épidémies variées. La plupart des maladies horribles sont ses réalisations. Les mortels qui périssent de ces maladies sont réclamés par le Seigneur de la Peste et les âmes sont emprisonnées à jamais dans cette folie bouillonnante qu'est son royaume. L'immense corps du dieu est bouffi de pourriture et transpire une substance visqueuse. Sa peau de cuir est d'un vert morbide, couverte de pustules et de furoncles d'où sourde le pus.

Ranald : Ranald est le Dieu des voleurs et des mystificateurs. Il est contre l'usage de la violence, excepté pour se défendre ; par contre, il approuve et encourage la ruse, la tromperie et le vol.

Rhya : Rhya est la femme de Taal, et la mère de Manann et Véréna. Ceux qui la vénèrent voient en elle la Déesse de la Nature, de la Prospérité, de la Fertilité, et de la Famille.

Sigmar : Le culte de Sigmar est le plus répandu dans l'Empire. Pourtant à l'origine, Sigmar n'était qu'un homme charismatique et un vaillant guerrier, il lutta aux côtés des Nains contre les hordes Gobelinoïdes. Cela lui valu pour récompense de se voir confier par Kurgan Barbe de Fer le fameux marteau magique Ghal-Maraz ("fendoir de crânes" en langue naine). Suite à ses exploits, notamment l'unification des clans sous son commandement, Sigmar Heldenhammer fût sacré Empereur. Toutes les terres des Montagnes Grises aux Monts du Milieu allèrent

devenir l'Empire. Ce fût l'an I du calendrier impérial. Cinquante ans après son couronnement Sigmar partit en direction de la célèbre cité naine "Karaz A Karak" afin de rendre son marteau runique à ses amis Nains...ce fût la dernière fois que l'on put le voir comme mortel dans le Vieux Monde. Depuis, à travers tout le Vieux Monde, il est vénéré à juste titre comme un véritable Dieu. Ses symboles sont le marteau et la comète à deux queues (événement lors de sa naissance), et ses prêtres prônent l'Unification.

Slaanesh : Son domaine est la Luxure, les Passions cruelles, les Vices inavoués et les terribles Tentations que lui seul peut offrir. Slaanesh est attiré par les mortels pourvus de charme ou de grande beauté. On retrouve ses adorateurs partout, et particulièrement dans la noblesse décadente. Slaanesh est le Dieu chaotique du Plaisir et de la Luxure..

Solkan : Solkan est le frère d'Illuminas (Dieu de la Lumière) et d'Arianka (Déesse de la Loi). Il est le Dieu féroce de la Vengeance. On le décrit souvent comme portant une armure noire, et brandissant la flamboyante épée de la vengeance : Flammendrung. Il est le plus populaire des Dieux de l'Ordre, beaucoup de Répurgateurs le vénèrent. Ses adorateurs sont considérés avec une certaine peur et une certaine méfiance par la grande majorité des Occidentaux inquiets du fanatisme et de l'absolutisme qui accompagne son culte.

Taal : Taal est le Dieu de la nature. Il règne sur les forêts, les montagnes ainsi que les animaux. Il est symbolisé par le cerf. Taal est vénéré principalement par les forestiers, souvent en conjonction avec la Déesse Mère Rhya, son épouse.

Tzeentch : C'est le Grand Sorcier, le dieu de la magie et l'Architecte du Changement. Il est attiré par ceux qui utilisent leur intelligence pour dominer le monde, particulièrement les sorciers. Il se délecte dans les complots et les intrigues politiques humaines, favorisant le rusé plutôt que le fort, le calculateur plutôt que le violent. Tzeentch est le Dieu chaotique du Changement et de la Magie. Il est lié aux forces du chaos qui apparaissent dans les distorsions des lois naturelles en apportant les mutations et la magie. Tzeentch est le plus énigmatique des Dieux du Chaos. Tzeentch adore tromper les autres, et ses adeptes veulent apporter la désolation dans l'Empire.

Ulric : Ulric est un Dieu guerrier, dont le symbole est le Loup Blanc. Il exige de ses adeptes qu'ils ne refusent jamais un combat et qu'ils se montrent courageux et forts dans la mêlée. La ruse et le mensonge sont bannis ; de plus, les disciples d'Ulric se doivent de toujours montrer obéissance à leurs chefs. Une rivalité de longue date a opposé les fervents d'Ulric à ceux de Sigmar.

## 2 - LE MONDE DE MALAKAA

L'Empire vient d'en finir avec la dernière incursion chaotique il y a quelques années. Celle-ci fut longue et éprouvante pour tous. Kislev tombée, les hardes d'hommes-bêtes étaient descendues jusqu'à Wolfenburg d'une part, qui se fit assiéger pendant huit ans, et près de Middenheim d'autres part. Toutes les forces s'allièrent bien qu'un peu tard pour les repousser, même certains groupes demeurés jusqu'alors discrets.



Aujourd'hui, l'Empire tente de se reconstruire. La plupart des hommes qui ont tout perdu dans cette guerre se sont rassemblés sous différents groupes afin de survivre (hors la loi, mercenaire, fouilleur de tombe...). Les caisses de l'Empire sont vides, si bien qu'il ne peut plus payer l'immense armée qu'il avait bâtie pour repousser les forces du Chaos. Et les soldats aussi commencent à se tourner vers ces groupes. Les répurgateurs et l'inquisition parcourent l'Empire pour éradiquer les chaotiques qui auraient pu se cacher durant la retraite des forces d'Archaon.



## 2.1 - La légende d'Amenack

Dans le monde des hommes, l'Horloge des Temps tourne, inexorable; ainsi, la réalité devient au gré des années mythe, le mythe rejoint les légendes, disparaît, revient, s'égrène lentement, et souvent ce n'est que dans le discours pathétique du vieil homme ivre, ou dans la langue agile du barde, que l'on apprend à démêler le vrai du faux...

*Oyez, oyez!*

*Gentes dames et accortes damoiseaux, filles de joies et guerriers ivres, prenez place et remplissez les chopines. Écoutez ce conte, l'histoire du Déchu, l'Honni qui par trois fois déçu les Dieux Sombres, le seul et l'inique, le désastreux Démon Amenack!*

*En nos terres bigarrées, les mythes croissent à l'envie, par les bouches édentées de vieilles impériales comme celles, carnassières, de vindicatifs hommes bêtes. Celle d'aujourd'hui, même les natifs de Ter'Kanack n'en connaissent que bribes et chiffons, tristes oripeaux d'une bien plus sordide légende; remontons, mes amis, jusqu'au terreau fertile qui l'engendra...*

*Imaginez, les champs de batailles épiques, les plaines ensanglantées que nos aïeux ont arpentés, les actes héroïques qui ont fait l'histoire de l'homme, et plus particulièrement celle de Magnus Le Pieux, le Saint entre tous, qui mena sa Sainte croisade contre les impies et les renégats. Sous ses ordres, de fiers guerriers croisaient le fer avec la vile engeance du Nord, répandant le sang hérétique, sacrifiant le leur, un coup de taille pour l'un, une parade pour l'autre, boucliers et lames levées, et là, là! Face à vous, un de ceux que les Sombres Dieux ont élevés pour leur propre gloire, un de leur Champion, celui là même qui nous intéresse aujourd'hui, applaudissez le, pour notre plus grand malheur: Amenack le Pervers, le Traître qui mêle alors les cris d'agonie et ceux d'une ignoble jouissance, aigle pourpre de bataille survolant ces plaines pour abreuver son dieu, Le Prince du Chaos, Celui qui se délecte de vos pensées les plus honteuses, Slaanesh! Signes-toi, noble assemblée, car en ces temps de gloire et d'incertitude, Amenack fit couler un noble sang plus que sa part; on le vit, taillant et écorchant, riant et écumant, l'Oeil Fou... provoquant même l'une des soixante-quatre Sainte Blessure de Magnus lui-même, que Sigmar me pétrifie si je mens! Un monstre, croyez moi, un de ceux dont on pria la mort lorsque, la Grande Guerre achevée, l'on pourchassait les fuyards vers les Terres Désolées du Nord...*

*Ce qui resta de lui, en cette époque tourmentée, fut les premiers signes d'une infection, un don de Slaanesh, une de ces horribles mutation octroyé à ses suivants, dont à présent je m'en fait l'écho, la voix basse et l'œil fuyant, et qui mets à mal la plus pures des âmes; l'on croisa, sur sa*

*piste, de nombreux hères, pauvres décérébrés, avides de chair et de sang, des êtres n'étant plus que l'ombres d'eux même, tuant pères et violant sœur, laissant les survivants rejoindre, inexorables, leur rangs hérétiques... arrive alors un comte électeur, des suivants de Sigmar, lames et Foi dressés, et que la purge commence! L'on pourchassa Amenack, ses sbires furent jetés sur les bûchers de la Sainte Inquisition, et finalement, le Comte Électeur, la main guidée par Sigmar lui même, pourfendit l'Honni, au sommet de Collines déchirées, que l'on nomma dès lors les Collines d'Amenack... l'on brûla tout, les Sigmarites dressèrent un tombeau pour Amenack, emprisonnant son âme torturée par des sceaux bénis des Dieux, et l'on oublia tout, que Sigmar veille sur nos âmes.*

*Amenack devint ombre, puis légende, puis... le Vent lui même...*

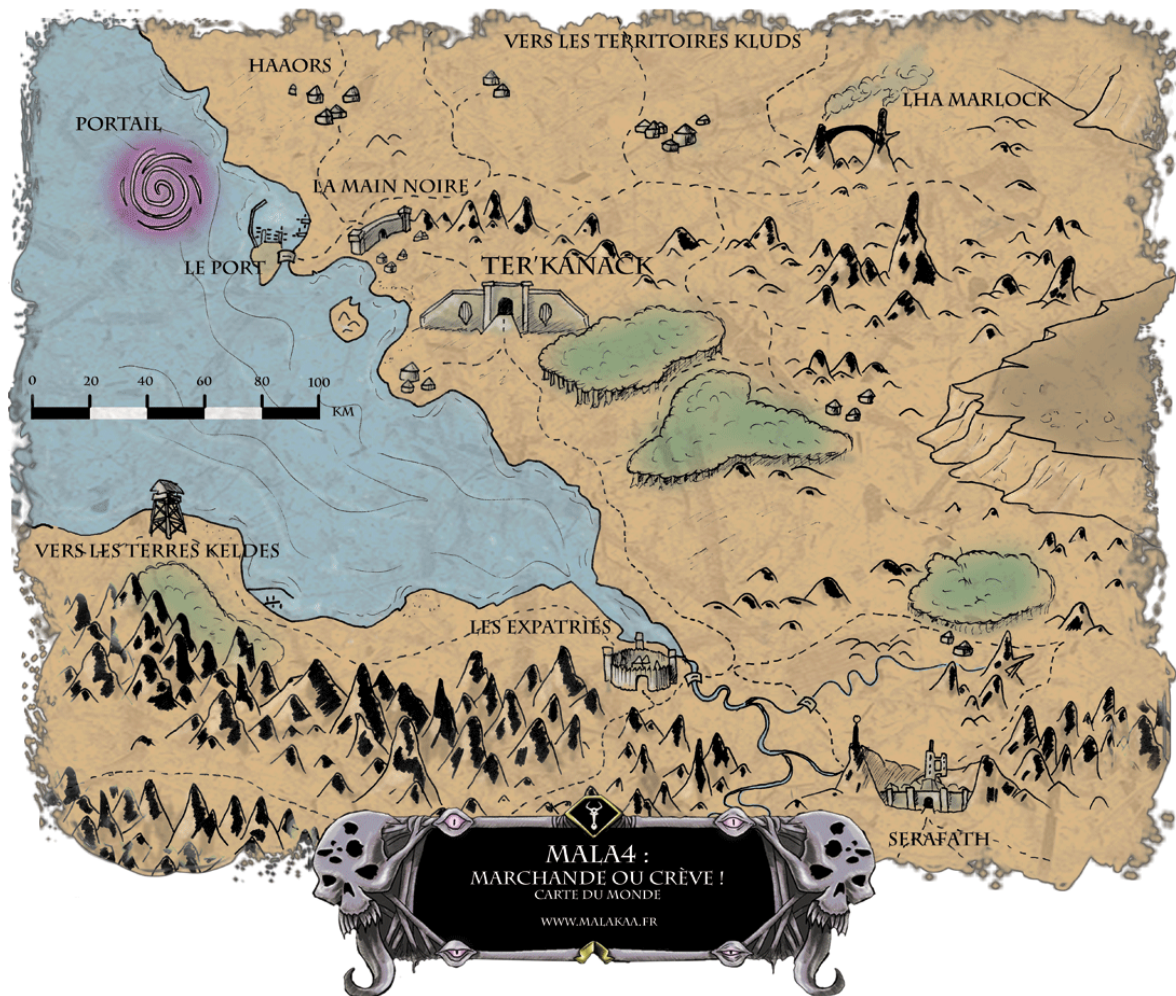
*Reveilles-toi, assemblée assoupie! Car voici enfin ce que personne n'a jamais su, les faits corroborés tant qu'abhorrés, ce qui se tait et se souffre, l'Histoire en marche!*

*L'Histoire, en effet, sorti de sa torpeur, le jour où un clan dont seul le nom a subsisté jusqu'à nos oreilles assommées de vin et de langueur, les Lithravul, qui tentèrent, les fous! de dominer les savoirs interdits d'Amenack, et réveillèrent l'avatar du Démon! Ce qu'il advint de lui nous est conté sous la forme d'un chant pour enfants, que vous connaissez tous, "la Couronne et la Chute", et l'on sait qu'il fut vaincu une nouvelle fois, laissant derrière lui un artefact... Trésors et Gloire, voilà qui cimente l'Avidité de l'homme, même le plus pervers de tous: et un être, un sorcier priant l'Architecte du Changement, Tzeentch le Changeforme, voulu utiliser cet artefact maléfique, et devinez ce qu'il advint: Amenack le Pervers, délaissé du Prince, embrassa la cause du Destin, et pris possession du corps de l'infortuné!*

*Un frisson ne vous parcourt pas mes amis, à cette idée impie, qu'un Démon abandonné de l'un, devienne chéri d'un autre? Tremblez, entrechoquez os et dents, moelle et humeurs, et avalez ce qui va suivre: Amenack devint un Fil du Destin, il imposa sa volonté à ses suivants, les Haoors et les Kluuds grossirent les rangs des Damnés, le Déchu plut alors au Sanguinaire, l'Assoiffé Khorne, et alors...alors, mes amis, c'est là que vous même, bien-aimés auditeurs, rejoignez la légende: car combien d'entre vous ont alors combattus à Ter'Kanack, luttant pour que le Sombre Amenack abandonne nos Terres? Je vois dans vos yeux la lueur des combats, l'honneur et la gloire, le fracas de la bataille, le souvenir d'ennemis vaincus, et celui d'Amenack, le Trois fois Déchu, laissé pour mort sur le champ de batailles, ou, fuyant, immolé, vainqueur, vaincu? Peu en parlent, encore moins s'en souviennent, et qui peut vraiment le dire?*

*Le conte s'achève, mais l'Histoire, mes amis, est toujours en marche...*

## 2.2 – Malakaa IV – Marchande ou Crève



Ter'Kanack, ville de tout les espoirs...

C'est dans cette région reculée, loin de la lutte sempiternelle entre le Chaos et l'Empire, loin des conflits sans fin qui opposent les nains et les elfes, et loin de l'intransigeance de Sigmar, qu'une ville est née.

Ici, nulle morale, nul code d'honneur. Seule la parole de l'Être et le Respect de ces engagements ont valeur. On dit que l'on peut acheter, librement, à Ter'Kanack tout ce qui est interdit ailleurs.

La région de Ter'Kanack était le fief des Kluds, peuplade barbare affilié au dieu des cranes, Khorne. Ils avaient asservi tous les peuples alentours et régnaient avec la fureur et la violence que l'on peut attendre de ces fanatiques.

Mais un soulèvement, fomenté par la cité de Serafath, dévoué à Tzeentch, renversa les Kluds et tenta d'imposer sa loi. Une fois de plus les peuples s'unirent, et c'est libre de toute allégeance que la région vit dès-lors.

Mais c'est ici aussi que l'Enfant-Dieu a décidé de naître. L'énergie qui était tenue emprisonnée à Altdorf s'est libérée et a fui jusqu'ici. Les événements ont une nouvelle fois forcé les peuples de Ter'Kanack à s'unir.

S'unir pour vaincre la folie qui s'empare de la cité-Marchande.

S'unir pour s'opposer à Amenack à la tête d'une horde de plusieurs milliers de Kluds qui compte marcher sur Ter'Kanack puis Serafath. S'unir pour déjouer une manigance du Cerbere de Serafath.

Contre toute attente, le Dieu s'incarna, et libéra Ter'Kanack de sa folie. Les légions d'Amenack furent annihilées par l'ouverture d'un portail démoniaque au milieu de ses rangs, et le Trois-Fois-Déchu disparu corps et âme.

Une nouvelle religion est née, le négationnisme, qui réfute toute existence des Dieux en tant qu'êtres surnaturels vivants

# 3 – LE MONDE AU MOMENT DU JEU

## 3.1 – Présentation des factions

### 3.1.1 - Les Factions de Ter'Kanack

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 se sont bien organisés. Après les événements de l'invasion Kluds, Oz, le Mage Démon, a cédé la direction de la ville à Eeek le chef des Hommes rats. Bien qu'ils portent encore le nom de compagnie de Bray, se sont des habitants à part entière de la cité marchande.

Une religion est née des derniers événements. En quête d'un but spirituelle, les hommes rats ont considéré le faite que la Quintessence choisisse leur cuve de mutation pour y séjourner comme un signe. La portée qui était alors dans la cuve bénéficie d'une très grande considération auprès des rats (sans compter que les enfants ont atteint leur maturité (physique et mentale) en seulement 2 ans!

Une sorte d'Adoration de l'enfant Dieu s'est développée. Ils le nomment Kanchelsis et ce culte a pris une telle ampleur que c'est dorénavant tout les Hommes rats de la cité qui le vénère, ainsi que les Sangliers Sauvages.

Les Sangliers Sauvage : Les Sangliers sont une race issue des mêmes manipulations Kluds qui ont crée les hommes rats, bien qu'eux étaient destinés avant tout au combat et aux travaux physiques.

On ne sait que très peu de chose sur ce clan, si ce n'est qu'après sa libération il est allé se réfugier dans les bois au sud de la cité marchande et qu'ils se sont tournée vers les rituels chamaniques. Leur forêt est un des rares lieux autour de Ter'Kanack a avoir résisté à la marée démoniaque du portail.

Les Sangliers sont les premiers à avoir ressenti et protesté contre le rayonnement Négationnistes, pour finalement prendre les armes.

La mort de tous leurs chamans et leur rapprochement avec la compagnie de Bray les a poussés vers le culte de Kanchelsis.

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. Depuis les derniers événements, le village expatrié à bien changé.

Les sœurs Invictus, en rentrant de Ter'Kanack, ont décidé qu'il était temps de développer le village et que les expatriés deviennent un acteur majeur de la région.

Leur place très avantageuse géographiquement, ainsi que les nombreuses connaissances minières dont ils disposaient leur ont permis de très vite se développer.

Aujourd'hui, le petit village est devenu une place fortifiée et on lui prête une influence comparable à celle de Serafath ou de la Cité Marchande.

La Ville se distingue par son Protectorat que lui a offert Kislev, de son soutien aux Négationnistes et de son école de combat, la Flamme.

L'équipage du Konsoleschwarz : Ces pirates venus après la guerre sont aujourd'hui les gérants du port.

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. La flotte milite même pour être reconnu comme Marine Marchande et non plus comme pirate.

La grande force du port est la présence d'un portail qui permet de se rendre en Mer des griffes. Le portail fut originalement crée par l'île des Mages qui voulait avoir un moyen rapide pour se fournir en ingrédients, interdits en Empire, à Ter'Kanack.

L'équipage, qui est devenu une flotte respectable, dispose de comptoir et d'accords entre de nombreuses région (NordLand, Middenheim, Cathay, Altdorf, île des Mages, etc.)

Il existe des rumeurs qui font état de nécromancie aux alentours du port, mais, même si elles étaient vraies, aucun incident ne fut jamais signalé.

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 Haaors. 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 disparu. Tenant héroïquement la Porte d'Oz contre l'invasion Kluds, et se battant à 1 contre 10, la Main Noire périclité suite à une décision stratégique qui laisse encore perplexe toute la région. On dit que le chef avait en fait succombé à l'influence d'Amenack, mais c'est sûrement pour tenter de justifier un tel choix.

Les quelques survivants ont aujourd'hui disparu, la plupart capturés et vendus comme esclaves par les Sales Gueules, comme remboursement d'une dette.

Les Sales Gueules : Les Sales Gueules sont la mafia locale. C'est le premier groupe de brigands qui se fit remarquer et qui très vite unifia (ou disloqua) tous les groupes de brigands de la région. On leur prête de nombreux méfaits, racket de caravanes, vols, rançons, assassinats, etc.

Bien que les Sales Gueules n'ont pas encore réussi à trouver un moyen de défaire les automates de Ter'Kanack, ils se sont assurés un contrôle et une domination sur tous les autres réseaux, ce qui les place dans une position très dominante.

Chaque ville est dirigée par une Grande Sale Gueule, qui elle-même est commandée par la Vieille Sale Gueule qui supervise tous les territoires (Empire, Cathay, Arabie, etc.)

Les Sales Gueules tirent leur nom de leur manière très visuelle de marquer leur territoire et d'empêcher la concurrence; ils mutilent atrocement le visage de leurs victimes et les laissent dans des endroits bien visibles.

L'augmentation des règlements de comptes et de cadavres mutilés trouvés dans les bas quartiers du Sanctum semble indiquer que les Sales Gueules se sont trouvés un nouveau territoire.

Les Lha Marlock : 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.

Ils ont depuis développé leurs sciences, et grâce à des ingrédients uniques que l'on ne retrouve que dans leurs mines, ils ont pu mettre au point des automates de métal, terriblement perfectionnés. On peut les retrouver dans la cité Marchande où ils assurent une sécurité exemplaire, mais aussi dans leurs propres mines, où ils ont permis aux Technomages de tenir 2 longues années contre la Horde de la Liche.

Après un sauvetage par les Négationnistes, les Lha Marlock siègent au Sanctum, en attendant de trouver un moyen de dissiper le miasme qui envahit leurs mines, et d'y retourner.

Le Cerbère : Le clan Cerbère réunit des adeptes de Tzeentch. 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.

Durant les derniers événements, la délégation Cerbere, présente à Ter'Kanack, s'est faite massacrée par l'ensemble de la population. A l'époque on les avait accusés de trahison et d'avoir ouvert le portail démoniaque qui, en fin de compte, permit de mettre en déroute l'invasion Kluds. Aujourd'hui, plus personne ne sait vraiment ce qui a conduit à un tel massacre. Seraphath est restée silencieuse, mais depuis l'apparition de la menace orcs, les relations diplomatiques ont repris.

Les Lames Écarlates et autres mercenaires : De par sa nature libre et ouverte, la région a attiré de nombreux groupes de mercenaires qui viennent tenter leur chance dans cette zone encore peu civilisée et donc sujette aux agressions constantes. Que se soient le caravanier, ou le commerçant itinérant, ou encore le noble en visite discrète pour venir assouvir ces goûts interdits en Empire, tous ont besoin d'escortes et de bras pour les défendre. La Main noire fut la plus puissante et connue de ces organisations, mais il en existe d'autres comme les Lames Écarlates qui s'étaient spécialisées dans l'escorte de Caravanes. On peut retrouver bon nombre de mercenaires, en solo ou en petits groupes cherchant un nouvel employeur. Les règles restent les mêmes qu'en Empire. La fidélité revient à celui qui paye le plus.

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 des alliés au Cerbère de longue date.

Les Haaors : Les Haaors étaient une tribu puissante, rassemblée en différents clans qui peuplaient le nord de la région. Allié des Kluds, ils furent chassés après le soulèvement de la cité marchande.

On les revit dans la région, toujours au côté des Kluds quand Amenack le Traître, avait corrompu les chefs Kluds et Haaors afin de lever une immense armée pour marcher vers son ennemi de toujours, Seraphath.



Aujourd'hui, les Haaors ne sont plus. Après le massacre par les démons du portail, c'est l'épidémie qui les acheva. Maudit des dieux, on dit qu'il ne reste plus qu'une poignée d'Haaors vivant. Certains se sont sédentarisés au Sanctum depuis quelques années, d'autres errent comme vagabonds à travers la région.

### 3.1.2 - Les groupes venus de l'extérieur

Le Temple d'Ulric : Les Loups Blancs sont venus dans la région avant tout pour achever une quête qui les pourchasse depuis la Naissance de la Quintessence.

Ils ont décidé de s'investir dans la région pour s'assurer que cette zone, proche de l'empire et du Middenland, ne succombe plus à l'influence du Chaos et dispose des armes pour se défendre.

Ainsi on a pu les voir participer à l'enseignement martiale de l'école de la Flamme, mais aussi assurer des missions d'escorte et de sauvetages.

Le Suaire de Morr : Le Suaire est un groupe d'investigation religieux. Attiré dans la région suite à la traque d'un trafiquant de relique interdite, ils se sont établis dans la région afin d'apporter leur aide et surtout assurer une pratique rigoureuse des rituels de crémation dans une zone où l'influence de Morr n'est que trop faible.

Les rescapés du Col de la Mule : On ne sait que très peu de chose sur ce groupe d'aventurier qui arpente la région depuis quelques années.

Leur stature militaire cache un entraînement vigoureux et une habitude des combats. Mais bien qu'ils semblent curieux et s'intéressent à la région, ils n'ont jamais pris parti et se contentent d'observer l'évolution.

## 3.2 - Les religions de Ter'Kanack

Négationnisme : Non religion qui déclare que les dieux n'existent pas. Culte très accessible qui n'impose aucun culte, aucune dîme, aucun rite laborieux, aucun code contraignant. Le Négationnisme prône l'usage de la médecine et de la science et encourage surtout l'éducation pour ouvrir les yeux du peuple et montrer toute la supercherie des clergés.

Cette religion est récente, mais ne cesse de faire des émules, surtout dans les zones éloignées de la fureur inquisitoriale des autres cultes.

Leur scepticisme est tellement fort qu'on leur prête la faculté d'être immunisé aux actions divines et de générer un rayonnement qui dissipe la magie.

Les Négationnistes se sont surtout fait connaître dans la région pour avoir dirigé un convoi de pèlerins afin de venir sauver les technomages de leur siège contre la Liche. Leur croyance semble faire fuir les infectés, ou les affaiblir.

Kanchelsis : Autre jeune culte, il est né de l'apparition de la Quintessence dans les cuves de procréation des hommes rats.

Religion encore assez obscure, elle est avant tout pratiquée par les rats et les sangliers. On prête une certaine Folie à leurs pratiquants.

Ulric : Culte issu de l'Empire, il commence à se reprendre dans la région via l'école de combat qui partage certaine valeur avec la religion du Loup Blanc.

Khorne : Religion chaotique et sanguinaire. Elle était la religion dominante de la région et était pratiquée par les Kluds, les Haaors et les Keldes.

Morr : Autre culte Impérial, il se reprend un peu dans les zones isolées, où la peur des infectés est très grande. Cependant, on lui préfère bien souvent le négationnisme.

Tchar : Déviation du culte de Tzeentch, l'entité chaotique, qui est pratiquée à Serafath. Le Culte se distingue par l'honnêteté et la fidélité qui unit ces adeptes mais aussi une pratique étrange qui consiste à lier un démon à l'âme de l'adepte.

## 3.3 – Evènements avant le jeu

Ces évènements se déroulent entre la fin de l'épisode Malakaa IV et le début du jeu. Ils rendent compte du métagaming auquel chaque groupe pouvait participer dans les mois précédents l'organisation de Malakaa V.

En pièce jointe de ce document se trouvent les cartes de la région relatant l'évolution des évènements.

### 3.3.1 – Il y a 4 ans

Les violentes batailles qui ravagèrent le nord de Ter'Kanack cessèrent. Les flots de démons qui sortirent du portail s'essoufflèrent et les Kluds furent mis en déroute. Amenack disparut corps et âme, et le contrôle mental qu'exerçait l'ancien champion de Slaanesh sur les derniers Kluds se dissipa.

Oz offrit les clefs de Ter'Kanack à Eeek, chef de la Compagnie de Bray, et commanda les créations des Lha Marlock pour l'assister à la sécurité de la ville marchande, les runes protectrices ayant disparus.

Les Lha Marlock commencèrent à percer les sombres secrets de leurs Fondateur, débuta alors leurs tentatives de reproduire et perfectionner leur création, avec le soutien de leur nouveau bienfaiteur, Oz.

Heinrich l'Élu, celui qui fut choisi par l'Enfant Dieu, fut emmené sur l'Île des Mages par Oz, Kergelaine et la délégation de mage qui se trouvait présente durant les évènements. L'Île, à ce moment, se replia sur elle même, n'autorisant que peu de nouveaux élèves à venir étudier ou de navires marchands à accoster sur ses terres.

Le Cerbere fit profil bas depuis le massacre de son détachement de notable à Ter'Kanack. Cependant l'on signala quelques escarmouches aux frontières avec les Expatriés et des caravanes de Ter'Kanack, et une rumeur fit état d'un groupe d'hommes ressemblant aux nobles Cerbere tués par la coalition de Ter'Kanack, un groupe passant la frontière expatriée vers Serafath.

La Main Noire fut dissoute. Les violents affrontements contre les Kluds à la Porte d'Oz, renommée dès lors la Porte de la Main Noire, coûtèrent trop d'hommes à la Main Noire, décimée. Ter'Kanack et sa région dut se résoudre à se débrouiller sans sa seule et unique milice

armée. L'on raconta alors que les derniers représentants de la main noire furent réduits en esclavage par la Grande Sale Gueule en remboursement d'une dette. Une école de combat fut fondée dans la ville des Expatriés pour tenter de remplacer la Main Noire, et ce fut la dernière fois que l'on entendit parler d'elle...

Une créature monstrueuse et jusqu'alors inconnue apparut pour la première fois, ravageant un village de la région de Ter'Kanack avant de disparaître sans raison.

Le mouvement Négationniste prit de l'ampleur. Dans cette région délaissée de Sigmar et des Dieux du Chaos, cette nouvelle religion trouva résonance chez certains habitants et même à l'intérieur de l'Empire; Les premiers Négationnistes, issus d'un corps armé de Talabheim, ayant ramené sa nouvelle philosophie lorsqu'ils rentrèrent chez eux, firent écho. Le mouvement resta longtemps minoritaire quoique suffisamment significatif pour commencer à alerter certains temples. Un pèlerinage se mit en place, un an après la création de ce dogme par les Négationnistes de Ter'Kanack, rendant ainsi la ville Expatrié comme un arrêt obligatoire pour tout les fidèles venu de l'Empire.

On signala des petits contingents de répurgateurs et autres membres du culte de Sigmar arrivés dans la région. La puissance du Portail et son aura néfaste s'étant fait sentir jusqu'à Aldorf, l'Empire décida d'envoyer des hommes enquêter un peu plus sur cette région proche de ses frontières.

Les Expatriés mirent en pratique leur apprentissage et irent en branle de grands chantiers miniers, continuant ainsi d'asseoir leur domination sur les ressources minérales.

La Grande Sale Gueule profita largement du départ d'Oz de la région. Loin du simple groupe de brigands, ils n'hésitèrent plus à intervenir ouvertement sur certaines affaires. Paradoxalement, la zone connut une période de stabilité. On ne déplora presque plus aucune attaque de caravane ou de marchand ambulant, probablement parce que tout les caravaniers payèrent la taxe à la Sale Gueule. Avec l'absence d'Oz et la disparition de la Main Noire, plus rien ne pouvait venir les gêner.

### 3.3.2 – Il y a 3 ans

L'invasion des kluds continua de hanter la région. Les soldats le savent bien, une guerre crée des cadavres, et ces milliers de morts favorisent l'apparition de la vermine et de maladie. On signala donc des cas de maladie inconnue au nord de la région, dans les anciens villages haadors. Les Expatriés furent les premiers à s'intéresser au problème et se proposèrent pour récupérer les corps au sud de Ter'Kanack, pour les stocker et s'en débarrasser.

La nouvelle sécurité de la cité excella. On ne signala plus aucune intervention des Sales Gueules - après plusieurs bains de sang - dans la cité marchande, les tout nouveaux automates Lha Marlock faisant des merveilles.

Sinistre écho à cette réussite, plus aucune caravane n'arrivèrent ni ne revinrent des territoires Lha Marlock.

D'étranges rumeurs commençaient à circuler sur l'Île des Griffes: complètement en quarantaine, elle ne laisserait que quelques rares navires du Konsoleschwarz accoster.

Pendant ce temps là, le pont principal permettant l'accès des terres de Serafath vers la région de Ter' Kannack explosa, ce qui força toutes les caravanes provenant de Cathay à faire un détour par les Collines d'Amenack ou par le nord des Badlands puis par la cité de Expatriés. C'est d'ailleurs de ces caravanes qu'arrivèrent en premier de curieuses histoires, racontars lancés au coin du feu des bivouacs: des décors inconnus qui apparaissent sur des chemins que pourtant les voyageurs connaissent par cœur, des disparitions étranges de cargaisons ou de personnel, comme volatilisés...

Le village des Expatriés changea de forme et de nom. Face aux importants développements économiques et à l'afflux d'habitants, de pèlerins et de marchands, le village s'était agrandi et fortifié. Il prit le nom de « *Sanctum Expatria* ». L'ancienne chef du village fut renversée et la nouvelle propriétaire, Mae Invictus, débuta son règne d'une main de fer pour ne pas se faire dépasser par l'extension soudaine et importante de la ville. La ville nouvelle profita aussi de l'affluence des pèlerins Négationnistes qui se rendent à Ter'Kanack, lieu de naissance de leur culte. Le Sanctum, première ville civilisée depuis les frontières de l'Empire, offrait en effet une aire de repos importante pour le culte. Un homme, du nom de Mac Kane, se proposa comme responsable du culte de la Négation au sein du Sanctum.

Parallèlement, les chamans, guérisseurs et sorciers de la région ressentirent les premières pertes de magie. C'est comme si les vents chaotiques, par moment, cessaient de souffler sur la région. Une tribu d'hommes bêtes, les Sangliers Sauvages, sorti des bois au Sud de la cité marchande pour attaquer tout convoi de pèlerins négationnistes s'approchant de leur bois sacrés. Autres terres, même mœurs, l'ont vit l'activité orc croître dans le nord des Badlands.

### **3.3.3 – Il y a 2 ans**

Les craintes sur le silence des Lha Marlock se confirmèrent : l'étrange épidémie qui ravageait le nord prit l'apparence d'actes nécromanciens, et l'on découvrit avec horreur qu'il avait massacré les villages Haaors pour se constituer une horde conséquente avant de s'en prendre aux Lha Marlock. Une situation désastreuse, qui força Eeek, dirigeant de Ter'kannack, à consulter toutes les options possibles pour venir en aide aux Lha Marlock et les sortir de cette marée morbide. On murmurait que c'était une liche du nom de Turklich, connue de tous pour être venue s'installer dans cette région de tolérance afin d'étudier son art en toute quiétude, qui serait à la tête de cette horde.

Une flotte impériale franchit le portail et une terrible bataille navale s'en suivit à ses abords. Pour autant, aussi invraisemblable que cela puisse paraître, personne ne survécut à cette bataille. Ni marin impérial ni pirate vantard ne put se vanter d'avoir été victorieux: un pêcheur, présent au moment des faits, raconta à qui voulu l'entendre avoir vu une créature titanesque sortir du portail, massacrer les navires et s'en retourner d'où elle venait.

Les rumeurs d'un rassemblement d'orcs au nord des Badlands se confirma. Inquiète, la fière Serafath décida alors de sortir de son mutisme et de renouer des liens avec les peuples de Ter'kanack en envoyant des délégations diplomatiques aux différentes factions. Premier à répondre et à oublier les vieilles rancunes, le Sanctum participa à la reconstruction du pont afin de pouvoir envoyer rapidement des renforts le cas échéant, et, pour temporiser, envoya une de ses troupes d'élites prêter mains fortes au Cerbere.

Toujours aussi hospitalier, le Sanctum, sous l'impulsion de Mac Kane, aménagea un quartier pour les négationnistes, allant jusqu'à fournir des escortes pour les cohortes de pèlerins, de plus en plus nombreux, qui faisaient le voyage jusqu'à lui; on se mit de plus en plus à entendre parler d'histoires fantastiques mêlant villageois en peine, convertis au négationnisme, repoussant l'épidémie qui ravageait les terres désolées alentours, et de nouveaux convertis guérir miraculeusement...

Des rumeurs éclatèrent de ci de là, ici un marchand jurant qu'il avait entendu dire d'un voleur que les disparitions étaient provoquées par un artefact mal exploité par les Sales Gueules, là un croque-mort murmurant que les cadavres ramassés par le Sanctum sont en fait destinés à être exploités dans leurs mines comme main d'œuvre mort-vivante; ou encore par ce notable, pérorant que les incidents à visant les négationnistes ne pouvaient qu'être une habile manœuvre des Sale Gueule, et sa mégère de femme murmurant que les orcs sont en vérité manipulés par des agents de Cathay qui désiraient mettre la main sur la région. Enfin, les plus courantes, beuglées par les piliers de tavernes, comme quoi l'épidémie était originaire d'une manipulation qui aurait mal tourné dans les laboratoires d'un clan Cerbere, et que les incidents de disparition suivaient un plan bien précis des Dieux, pour punir la région de tolérer les Négationnistes. L'un dans l'autre, le trouble prospérait sur les terres de Ter'Kanack, et tout le monde y allait de sa spéculation hasardeuse.

### **3.3.4 – Il y a 1 an**

Les troubles de l'année précédente n'allèrent pas en s'arrangeant... En effet, un jour, l'on put voir sur chaque visage Ter'Kanackien stupeur et horreur, dessinant l'entrelacs d'un avenir plutôt sinistre: l'Île des Mages disparut, plongeant la flotte impériale qui l'assiégeait dans la confusion la plus totale. On cria à l'hérésie, à une manigance du chaos, à un pouvoir non maîtrisé, à une folie de sa dirigeante, Ana.

Mac Kane, fort de la popularité qui gagnait les Négationnistes suite aux cas d'immunités à l'épidémie du nord, envoya tout un convoi de pèlerins pour mener une mission d'évacuation des Lha Marlock.

Un détachement orc s'approchant du pont en reconstruction tomba sur les bataillons Expatriés et Cerbere en place: les orcs, désorientés et affolés, furent massacrés: le combat fut une véritable boucherie. Il sembla que le cadavre du chaman trouvé parmi les orcs soit celui du chef de la Waaagh des Badlands, PleinL'pif. Des soupçons qui se confirmèrent lorsque l'on nota un chaos - important, même pour ces sauvages - qui semblait animer les campements orcs.

### 3.3.5 – Il y a 6 mois

L'imposante flotte impériale qui menait le siège de l'île et qui, vraisemblablement, avait décidé d'emprunter le portail sans finalement en ressortir, réapparut subitement. Pour autant, en place et lieu d'un imposant bataillon, c'est une flotte fantôme qui en ressortit. Plus aucune âme qui vive, plus aucun matelot. Juste une douzaine de navires errant sans but, les voiles et la coque endommagées, comme si ils avaient affronté Mannan en personne.

Certains commerçants vagabonds rapportèrent la panique de Serafath : un clan entier, disparu... Les terres que l'on nommait les Collines d'Amenack, territoire des Dha Ulgu, abritant le temple d'Enniagerlak, le dragon Mort qui guidait les alchimistes Cerbere, furent comme volatilisées. On raconta qu'un certain Throm, dévot des Dha Ulgu, avait proclamé que leur heure était venue, que les Plans du Dragon Mort allaient se réaliser; que tout les suivants de la Voie s'étaient sentis guidés vers le temple, taillé dans une des montagnes; et qu'un jour, tout avait disparu. Temple, Dragon Mort, Dha Ulgu. Qu'il ne restait plus qu'une plaine déserte où erreraient encore quelques infectés d'Amenack.

La mission des Négationnistes fut un succès. Le convoi sembla provoquer un tel rayonnement qu'aucun infecté ne tenta de s'approcher d'eux. Ils purent ainsi atteindre les Technomages retranchés et les évacuer le temps que les peuples de la région trouvent un remède contre ces créatures et se miasme environnant. Cependant, aucune nouvelle ou revendication de la Liche Turklich. Le front de l'épidémie s'étendait alors de la Porte de la Main noire aux Mines Lha Marlock.

Aussi soudainement qu'elle avait disparu, l'Île de la Mer des Griffes réapparut! L'on put la voir distinctement, survolant le Sanctum. Très vite les étudiants envoyèrent des cordages afin de fixer l'Île aux abords de la ville Expatrié et d'éviter qu'elle ne dévie sans but. Bien que tous décidèrent de garder le silence en attendant le retour d'Ana, Oz et Kerlegaine, tout trois au sein des geôles de l'inquisition impériale, les racontars, comme toujours, allèrent bon train: l'on entendit qu'ils étaient partis dans un autre monde, un autre plan. Au sommet de l'Île, sur la plus haute tour, disloquée, on put apercevoir une lueur, vibrante, et en son centre, certains crurent voir comme une forme humaine... L'Île étant connue pour n'être affiliée à aucun Dieu, les négationnistes s'approprièrent cette apparition comme un « miracle de l'abnégation des dieux », et Mac Kane décida qu'il était temps de remercier le Sanctum de la protection et de la tolérance qu'il avait offert aux Négationnistes. Mac Kane, l'Ange et Piotr décidèrent de réaliser le premier artefact



Négationniste, une « Pierre de Négation » qui protégera à jamais le Sanctum de l'épidémie du Nord.

A travers tout l'Empire et la région, des pèlerins affluèrent pour célébrer cet évènement et apporter leur rayonnement à la création de la pierre. Une affluence mal vue pour autant, certains peuples voyant d'un mauvais œil cet imposition de non-culte, comme une insulte aux Dieux, faisant presque de l'ombre à l'épidémie galopante des alentours; une épidémie stoppée, visiblement grâce à des 'cellules' négationnistes postées à intervalle régulier, le long d'une ligne de front allant des Mines Lha Marlock aux alentours du port.

Puis, Mac Kane invita toutes les factions à l'évènement et promit, en cas de réussite de l'artefact, de créer d'autres pierres de protection pour les clans convertis...

### 3.4 - Malakaa V, le contexte

L'action se déroule au Sanctum Expatria, cité fortifié des Expatriés.

Sous l'impulsion de Mac Kane, les négationnistes se sont rassemblés et ont œuvré durant la dernière année à réaliser un artefact, la pierre de Négation.

Toutes les factions sont invitées et Mae Invictus, Dirigeante du Sanctum a établi un protocole strict pour éviter tout débordement :

- *Seuls les dignitaires et leurs accompagnants pourront assister à la cérémonie.*
- *Les légions, corps d'armée ou autre escortes devront rester à l'extérieur du Sanctum, dans un campement situé à plus d'une demie journée de marche.*
- *En cet instant de paix et d'union, toutes les armes seront prohibées durant la Cérémonie. Celles-ci seront déposées dans l'armurerie.*
- *La Flamme sera garante de la sécurité de tous, dans le respect et en toute impartialité.*

*Ainsi commence Malakaa 5 : « la fin du début ».*



*Crédits Images : Alexandre Lantoing - <http://www.alexandrelandoing.com/>*

Association Malakaa - Livre du monde - Edition Malakaa 5 – [www.malakaa.fr](http://www.malakaa.fr)