



Les Factions de Malifaux

La Guilde

La Guilde des Marchands est souvent jugée comme une force omniprésente et toujours sur le qui-vive qui protège les citoyens des criminels et monstres qui rôdent dans Malifaux. Peu de gens réalisent que cette force est une illusion savamment entretenue. La protection du peuple est, au mieux, une motivation secondaire, les intérêts de la Guilde résident uniquement dans les Pierrâmes, et chaque envoi vers la Terre permet de solidifier leur main-mise sur les plus puissantes nations du monde.

Les Arcanistes

Il s'agit d'une branche secrète du Syndicat des Mineurs et Mécaniciens, pour qui les humains devraient avoir librement accès à la magie et se délecter de son pouvoir. Pour les gens extérieurs au mouvement, il ne s'agit que d'anarchistes et de criminels, mais pour ceux qui partagent leur vision, les Arcanistes sont un assemblage ambitieux de travailleurs et de lanceurs de sorts capables de véritables exploits.

Les Neverborns

Les créatures que l'humanité a surnommé Neverborns sont les habitants indigènes de Malifaux. Certains sont les descendants difformes des occupants originels de ce monde, alors que d'autres sont des goules cauchemardesques créées à l'aide de sorts étranges ou grâce à une évolution liée à la magie. De nombreux Neverborns croient que l'humanité est un fléau qui doit être purifié, mais quelques uns d'entre eux pensent qu'elle a un important rôle à jouer dans le devenir de ce monde. Seul le temps le dira.

Les Résurrectionnistes

Coterie dispersée de nécromanciens, pilleurs de tombe et tueurs de sang-froid, les Résurrectionnistes ont une animosité mutuelle pour la Guilde et tous ceux qui voudraient s'opposer à leur curiosité morbide. Puisant dans le pouvoir contre nature de l'Esprit de la Tombe, ces nécromanciens invoquent de sombres miracles qui ébranlent l'équilibre de la vie et de la mort et peuplent les quartiers abandonnés de la Cité de Malifaux de mort-vivants.

Les Dix Tonnerres

Trempant dans les assassinats, le chantage, le racket, les cambriolages, les jeux de hasard, les enlèvements, la contrebande, le trafic de drogues, et toutes autres activités jugées illégales, les Dix Tonnerres sont un syndicat du crime basé principalement dans le Petit Royaume de la Cité de Malifaux. Soumis à la discrétion, le syndicat attend de ses membres qu'ils sacrifient de leur plein gré leur vie pour l'organisation, ces derniers sont excessivement dévoués à leur cause, qui est d'obtenir le contrôle entier et total de Malifaux.

Les Parias

Ces hommes et femmes courageux recherchent une vie libérée des lois et de la surveillance de la Guilde et autres. Les Parias deviennent souvent des crapules ou des mercenaires, louant leurs services au plus offrant. Jouant souvent des épaules avec les gens de pouvoir, ces mercenaires s'occupent souvent du sale boulot que d'autres éviteraient soigneusement... ou bien cherchent à se tailler leur propre chemin vers le pouvoir.

Le Bayou

Niché à l'est de la Cité de Malifaux, se trouve le Bayou, une vaste étendue de marécages, de terrains inondés et d'acres de fermes d'élevage de cochons. Sous ses branches on trouve une société de Gremlins qui imite les manières de l'humanité, comme la distillation d'alcool, les armes à feu et être généralement une source de nuisance mortelle pour la société. Le Bayou est un endroit chaotique, et ses habitants sont prêts à faire tout ce qui est nécessaire pour qu'il reste ainsi.

La Société des Explorateurs

Créée à l'origine pour redonner de la vigueur au sens de l'aventure engourdi de son fondateur, la Société des Explorateurs a depuis recentré ses objectifs sur la découverte des mystères de Malifaux et au-delà. Ces aristocrates, sombres touristes et pionniers s'aventurent dans les recoins inconnus de ce monde à la recherche de la connaissance, de la découverte de nouveaux sites et de gros gibiers à chasser. Leurs motivations restent assez obscures, à l'opposé de leur récente soif d'artefacts rares.

Histoire de Malifaux

Malifaux est un monde à part du nôtre. Situé dans une autre royaume, une autre dimension de la réalité, c'est le foyer des monstres tout autant que du genre humain. Bien trop souvent, on n'arrive plus à distinguer les uns des autres.

Bien qu'étant un monde différent, Malifaux est similaire à la Terre sur bien des points. Il y a un air respirable, des saisons marquées et un ciel bleu doté d'un soleil qui se lève le matin et se couche le soir. La terre est propice aux moissons, et les plantes terrestres ont été transplantées, à quelques exceptions près, avec succès à Malifaux (et vice-versa).

Malgré tout, il existe des différences. Les étoiles et constellations dans le ciel nocturne sont totalement différentes de celles de la Terre, et les deux lunes (la brillante Illios et la sombre Delios) se lèvent la nuit venue. Quelques personnes prétendent que le soleil rend les couleurs plus brillantes et éclatantes à Malifaux, comme si le monde avait été peint sur du verre, mais la majorité des personnes qui viennent à Malifaux ne remarquent pas un tel changement.

Pour faire court, Malifaux peut sembler étrange, et est certainement dangereuse de par sa nature sauvage, mais elle est rarement *étrangère*. La plupart des lois naturelles, admises par les humains, continuent de fonctionner de la même façon que sur Terre.

La plus grande différence qui sépare Malifaux de la Terre est son abondance d'énergie magique. Sur Terre, les jeteurs de sorts ont toujours dû lutter pour puiser dans l'énergie magique; seuls les plus puissants jeteurs de sorts, stimulés par les runes mystiques et les formules arcaniques transmises depuis les temps les plus anciens, peuvent tout juste espérer dompter ce pouvoir mystique.

Au contraire, Malifaux est saturée d'énergie magique. Les mêmes formules arcaniques, qui pourraient à peine enflammer une chandelle sur Terre, sont suffisantes pour invoquer des tourbillons de flammes à Malifaux, et même ceux dépourvus de talents magiques finissent par développer d'étranges capacités au fur et à mesure que la magie latente de ce monde s'infiltré dans leurs corps et leurs âmes.

La véritable histoire de Malifaux s'est perdue dans les annales du temps. Les légendes racontées par les habitants indigènes recèlent enfouies en leur sein tout autant de vérités que de supercheries. Toutefois, l'humanité a été capable de rassembler ces mythes pour créer une idée plausible de ce qu'était Malifaux avant l'ouverture de la Grande Brèche.

L'Ancienne Malifaux

Il y a bien longtemps, Malifaux était habitée par des gens semblables à l'humanité. Il s'aimaient et s'affrontaient de la même façon que les humains, créant aussi bien des objets splendides que des armes de guerre. Leurs premières civilisations apprirent la magie et étudièrent son utilisation, et alors que les empires croissaient et s'effondraient successivement, la magie et la technologie progressèrent de concert.

Au fil du temps, les gens se mirent à croire qu'ils étaient les maîtres de la magie et de la technologie. Ils croyaient pouvoir résoudre n'importe quel problème, relever n'importe quel défi, et un par un, ils résolurent les plus grands problèmes qui les affligeaient: la pauvreté, la maladie, la douleur... Finalement, les plus intelligents d'entre eux découvrirent le moyen de vivre éternellement et inaugurèrent une ère de paix et de prospérité.

Petit à petit, toutefois, ces visionnaires s'ennuyèrent de leur longues vies et cherchèrent de nouveaux moyens de se divertir. Certains créèrent des œuvres d'art à couper le souffle repoussant les limites des sens, d'autres fouillèrent profondément dans des royaumes de magie jusqu'ici inexplorés.

D'autres encore altérèrent leurs corps ainsi que ceux de leurs proches de manière qu'ils jugeaient plaisantes, créant de nouvelles races par le biais de technologies avancées et de rituels magiques.

La Guerre des Tyrans

Une poignée de ces immortels blasés tournèrent leur attention vers des études beaucoup plus sombres. Ils trouvèrent des moyens dangereux de perdre leur temps, et les maîtrisèrent un à un. Ce qui fut, pour certains, une immersion saisissante en eaux sombres, fut, pour d'autres, une plongée à couper le souffle dans la dépravation. Ils trouvèrent au plus profond d'eux les pires perversions et les plus terribles désirs, et, ne connaissant aucunes limites, ils les retournèrent contre leurs semblables. Ils se réjouirent des souffrances qu'ils infligèrent et soumirent leurs semblables à des expérimentations cruelles et à un sadisme indicible pour leur seul amusement et édification. La maladie et la douleur revinrent en abondance à Malifaux.

Grisées par leur pouvoir, ces entités rejetèrent leurs noms et âmes mortels comme des serpents effectuant leur mue... ou plutôt comme des papillons de nuit jaillissant de leurs cocons.

Ils adoptèrent des surnoms pour décrire leurs nouvelles personnalités (Fléau, Oblitération, Meridion, Désespoir) mais pour ceux qui n'avaient pas accédé au même statut, il n'y avait plus qu'un mot pour les décrire: les Tyrans.

Ces Tyrans étaient si puissants qu'ils ressemblaient à des dieux. Les populations désespérées de Malifaux épuisèrent toutes les forces disponibles pour arrêter les Tyrans. Ils se tournèrent vers de nouvelles formes de magie et explorèrent de nouvelles technologies, de celles qui avaient été jusque là considérées comme trop dangereuses. De terribles créatures furent créées grâce à des rituels magiques et furent ensuite plongées dans des cuves de produits chimiques afin de les multiplier. Puis elles furent lâchées sur les Tyrans en espérant pouvoir exploiter une faiblesse inconnue. Des armées telles que le monde n'en avait jamais connu marchèrent dans l'ombre de terribles machines de guerre capables de détruire des mondes.

Malgré tous les efforts des habitants de Malifaux, rien ne semblait capable de faire face à la puissance de la magie des Tyrans et de leur maîtrise des sciences. Les puissantes machines de guerre furent balayées comme des jouets d'enfants, et des armées entières furent massacrées en l'espace d'un instant.

Le Marché de Titania

Alors que tout semblait perdu, la reine Titania raviva l'espoir d'une victoire. Elle rassembla à ses côtés les guerriers, inventeurs et mystiques dispersés et leur raconta ses rêves et la machine qu'elle y avait vu. Cette machine, affirmait-elle, lui permettrait de maîtriser le pouvoir de la mort elle-même afin de détruire les Tyrans une bonne fois pour toutes. Une lueur d'espoir était tout ce dont les survivants avaient besoin, et ils conjuguèrent leurs efforts pour créer Kythera, le dispositif de Titania.

Mais Titania avait trahi ses partisans. Kythera n'avait pas seulement été créé pour canaliser le pouvoir de la mort, mais plutôt, pour permettre l'arrivée sur Malifaux de la personnification de la mort elle-même, l'Esprit de la Tombe; Kythera était en fait un portail dimensionnel. Dès l'ouverture de celui-ci, l'Esprit de la Tombe remplit sa part du marché et octroya son sinistre pouvoir à Titania. Ce fut seulement à ce moment-là que ses sujets réalisèrent la portée exacte du sombre marché que Titania avait conclu avec l'entité.

Alors que leur reine retournait le pouvoir de l'Esprit de la Tombe contre les Tyrans, tuant leurs enveloppes charnelles, les personnes qui avaient construit Kythera essayaient désespérément de détruire le dispositif. Au final, ils furent incapables d'arrêter le mécanisme, mais ils arrivèrent à empêcher que le portail continue à s'ouvrir. Le pouvoir nécromantique et corrupteur de l'Esprit de la Tombe suintait du mécanisme, mais l'entité elle-même ne pouvait pas traverser le portail pour dévorer toute vie sur Malifaux.

Le fait de canaliser autant de pouvoir nécromantique avait tué Titania, mais au lieu de mourir, elle devint une mort-vivante ayant conservé son esprit intact. Elle s'attendait à recevoir l'admiration pour avoir vaincu les Tyrans, mais son peuple avait réalisé ce qu'elle avait pratiquement lâché sur leur monde et se retourna contre elle.

Les mort-vivants n'existaient pas sur Malifaux avant Titania, et ses anciens sujets s'inquiétaient qu'une exécution pour libérer son âme corrompue la transforme en une menace bien plus grande.

A la place, ils modifièrent les plans de Kythera et construisirent une autre structure, Nythera, qui allait servir de prison pour Titania et les membres de sa cour qui lui étaient encore loyaux. Tout le monde pensait que Nythera serait capable de la retenir pour l'éternité.

L'emprisonnement des Tyrans

Durant les décennies qui suivirent la fin de la Guerre des Tyrans, les survivants commencèrent à réaliser que les Tyrans n'avaient pas été complètement vaincus. Leurs formes physiques avaient été brisées, mais leurs esprits avaient résisté aux assauts de Titania et vagabondaient dans l'éther tels des spectres de leur ancienne forme. Quoique relativement inoffensifs sous cette forme éthérée, les Tyrans pouvaient toujours imposer de façon limitée leur volonté au monde.

Pire encore, ils semblaient capables de forger des liens spirituels avec des mortels, leur accordant leur pouvoir tout en consumant graduellement leur âme et en prenant leur place dans le monde. Redoutant le retour d'ennemis si puissants, les habitants de Malifaux cherchèrent des moyens de piéger les Tyrans à l'intérieur de prisons magiques. Ces prisons avaient des formes et fonctionnements différents, utilisant ce qu'il y avait de mieux pour y lier le pouvoir de chaque Tyran.

De nombreux Tyrans virent leur pouvoir retourné contre eux. Meridion tirait son pouvoir du réseau des énergies du monde, les survivants l'emprisonnèrent donc à l'intérieur de ce réseau, la forçant à détruire le pouvoir qui lui donnait sa force si elle tentait de s'échapper. Le pouvoir d'Obliteration provenait de sa capacité à manipuler le temps et à effacer des choses de la réalité, ses gardiens construisirent donc une prison à partir de la propre forme spirituelle du Tyran, s'assurant que toute tentative d'évasion équivaldrait à un suicide.

Les autres Tyrans étaient trop subtils ou trop puissants pour être liés de telle façon, nécessitant des formes d'emprisonnement plus brutales et directes. Fléau fut lié à la Nécropole située sous la Cité de Malifaux et des sorts de protection furent mis en place afin de détourner quiconque s'approcherait. Cherufe fut emprisonné dans une cage située très haut dans le ciel, où ses flammes crépitèrent puis s'éteignirent faute de carburant, et Désespoir fut scellé à l'intérieur d'une boîte à secrets diaboliquement ingénieuse.

Un par un, chaque Tyran fut lié à une prison élaborée à partir de leur propre pouvoir. Certains réalisèrent ce qui était en train de se passer et choisirent de s'exiler dans d'autres royaumes de la réalité: Nytemare s'enfuit dans le monde des rêves, par exemple, tandis que le Dragon scinda son essence en deux, laissant une part de lui-même à Malifaux tandis qu'il lançait l'autre partie à travers les dimensions jusqu'à un monde appelé... la Terre.

Le passage à travers les dimensions affaiblit grandement aussi bien cette part de l'âme du Dragon que la barrière séparant Malifaux de la Terre, Quoique qu'il faudrait bien des millénaires avant que toutes les ramifications de cet affaiblissement soient ressenties.

La Mutation

Les habitants de Malifaux avaient gagné la guerre contre les Tyrans et lié leurs esprits, mais le prix qu'ils avaient payé était exorbitant. Les Tyrans avaient utilisé leur magie et leur science pour modifier les esprits et les corps de leurs servants et de leurs ennemis afin d'en faire des outils utiles, et maintenant, les survivants monstrueux de ces expérimentations luttèrent afin de se faire une place dans ce monde.

Certaines de ces créatures, comme les Nephilims, tournèrent le dos à leurs anciens maîtres et se mirent à traquer ceux qui continuaient à servir les Tyrans. D'autres utilisèrent les quelques fragments de magie récupérés auprès des Tyrans déchus pour donner à leurs corps de nouvelles formes afin que leurs frères vindicatifs ne puissent pas les reconnaître.

Graduellement, les survivants de la guerre commencèrent à s'éloigner les uns des autres. Les grandes cités, fortement associées aux Tyrans, furent abandonnées, leurs habitants émigrant dans les recoins sauvages de Malifaux. A chaque génération, les ornements de la civilisation disparaissaient un peu plus jusqu'à ce que les habitants aient régressé au stade de tribus et de meutes.

Distracts par les répercussions de la Guerre des Tyrans, les survivants ne réalisèrent pas qu'une menace beaucoup plus insidieuse croissait en leur sein. Kyhtera fournissait un lien entre Malifaux et le royaume de l'Esprit de la Tombe, et sa corruption se répandit petit à petit à travers le portail, transformant la terre et empoisonnant les esprits de ceux qui avaient survécu à la guerre. Ceux qui s'étaient établis dans les zones les plus contaminées se tournèrent à nouveau vers la magie des Tyrans, façonnant leur corps de manière à survivre à la corruption rampante.

Les siècles passèrent, et à chaque génération, les différentes magies de transmutation qui avaient été testées sur la population s'insinuèrent dans leurs descendants successifs, jusqu'à ce que finalement, chacun de leurs descendants possède la capacité de changer de forme physique. Pour nombre d'entre eux, ces changements finirent par faire partie de leur cycle de croissance, comme pour les Nephilims, qui avaient besoin de sang pour grandir, mais d'autres gardèrent un plus grand contrôle de leur forme et apprirent à changer d'apparence sur un coup de tête.

Chemins Détournés

Le Dragon fut la première entité à voyager entre Malifaux et la Terre, mais ce ne fut pas la dernière. La fissure causée par son vol était instable, et à travers les siècles, des portails s'ouvrirent occasionnellement entre la Terre et Malifaux, liant les deux mondes pour un court moment.

L'étoile Filante (6000 avant JC)

La moitié du Dragon qui avait été lancée entre les dimensions apparut sur Terre près du Mont Etna sur l'île de Sicile. L'arrivée du Tyran déclencha un énorme glissement de terrain volcanique qui engendra un gigantesque tsunami, dévastant le littoral de la Méditerranée orientale sur les continents européens, africains et asiatiques. Affaibli par son voyage entre les dimensions et piégé dans un monde disposant de beaucoup moins de pouvoir magique que Malifaux, le Dragon s'installa dans le noyau brûlant de la montagne afin de recouvrer lentement ses forces.

Durant les années qui suivirent, les habitants de la Crête voisine réalisèrent que les symboles et icônes porteurs de motifs de serpents avaient été investis de faibles pouvoirs de guérison et commencèrent à utiliser ces icônes pour protéger leurs foyers et soigner les malades.

Voyage vers l'Est (5400 avant JC)

A la suite de rumeurs et légendes, une shaman de Crête vint en Sicile dans l'espoir de trouver la source du pouvoir de guérison que les habitants situaient au cœur du Mont Etna. Elle réussit à découvrir la forme spectrale du Dragon, qui la posséda immédiatement et la força à accomplir ses volontés. Croyant avoir été choisie par les dieux, la shaman voyagea vers l'est à mesure que le Tyran la dirigeait d'un pays à l'autre, celui-ci dévorant chaque parcelle de pouvoir qu'il pouvait trouver afin de regagner des forces.

Bien que maintenue forte et jeune par l'influence du Dragon, le corps de la shaman finit par la trahir et elle s'effondra dans une rivière d'un pays qui deviendrait un jour le Tibet. Le Dragon découvrit, avec horreur, qu'il ne pouvait pas se séparer du cadavre de son hôte, et des millénaires passèrent tandis que le Tyran luttait désespérément dans sa cage d'eau et d'ossements.

Le Sang de mon Sang (500 avant JC)

Durant un traque, une bande de chasseurs indiens d'Amérique rencontra par hasard un groupe de six natifs de Malifaux en un lieu qui deviendrait un jour l'Ohio moderne. Les chasseurs furent troublés par ces personnes à l'apparence étrange et au langage incompréhensible, mais ils eurent pitié des réfugiés et les ramenèrent à leur camp.

Au fil du temps, les natifs de Malifaux apprirent le langage des chasseurs et épousèrent des femmes de la tribu, donnant finalement naissance aux premiers enfants issus des deux mondes. Ces hommes et ces femmes devinrent connus pour leur capacité à courir avec les loups ou à voler avec les corbeaux, un don qui se transmet de génération en génération.

Les descendants des chasseurs finirent par se séparer et suivirent des chemins différents, propageant leur lignée à travers les peuples originels de l'Amérique du Nord. La capacité à changer de forme et à marcher parmi les animaux s'affaiblit à chaque nouvelle génération, jusqu'à ce que cela rejoigne le statut de mythes et de légendes, mais à chaque génération, on pouvait trouver une poignée de personnes possédant un lien fort avec leur héritage.

La Forêt Vivante (220 après JC)

Peu de temps après le changement de millénaire, un portail s'ouvrit au plus profond de la forêt amazonienne, permettant à un petit groupe d'esprit-plantes connus sous le nom de Waldgeist de se promener avec curiosité sur la Terre. Pas du tout déstabilisés par cet événement, les esprit-plantes commencèrent à explorer leur nouveau foyer et à s'entretenir avec les arbres environnants. Durant le millénaire suivant, le nombre de tribus indigènes vivant dans la forêt diminua notablement à mesure que les esprit-plantes et leurs descendants combattirent ceux qu'ils percevaient comme des intrus sur leur domaine. Finalement, les histoires sur ces plantes dangereuses finirent par atteindre l'Europe du nord et l'extrême est du continent asiatique, bien que peu de personnes crurent vraiment à ces histoires étranges venues d'un pays notoirement «non civilisé».

L'Ascension du Dragon (770 après JC)

Le moine Indien Santaraksita essayait de construire un monastère le long d'une rivière tibétaine, mais à chaque fois, la rivière déferlait sur le chantier et mettait à terre le temple en cours de construction. Terrifiées, les ouvriers commencèrent à murmurer au sujet d'un démon caché dans la rivière et refusèrent d'avoir encore quelque chose à voir avec le temple.

Craignant pour le bien-être de la population locale, Santaraksita demanda à son ami et moine Padmasambhava de l'aider à bannir le démon et à purifier le site de construction. Au lieu de ça, les deux moines rencontrèrent le Dragon, qui bondit des fragments d'ossements de la shaman de Crête dans le corps de Santaraksita.

Padmasambhava réalisa immédiatement que Santaraksita était possédé par un esprit bien plus puissant que ce qu'il pouvait imaginer. Saluant profondément, le moine approcha le Dragon prudemment, faisant preuve du respect qu'il pensait devoir à un tel esprit. Padmasambhava fit appel à l'ego du Dragon et, après une longue conversation qui dura trois jours, convainquit le Tyran que la sagesse du Bouddhisme contiendrait plus de réponses à son état que la destruction gratuite. Le Dragon écouta le moine, mais dans son for intérieur, il réfléchissait déjà ce qui arriverait quand son hôte actuel périrait. Aucun des ouvriers n'aurait été un hôte satisfaisant; seul le moine avait la force morale nécessaire pour héberger son essence. Au final, le Dragon accepta de permettre la construction du temple, non par altruisme, mais pour son intérêt personnel.

Le Dragon passa les siècles suivants à explorer le Tibet, rassemblant les humains les plus sages qu'il pût trouver et soit les ramenait à son temple de Samye, soit les inspirait de construire plus de temples pouvant accueillir sa grandeur. Petit à petit, il détourna la doctrine du Bouddhisme à ses propres fins, créant un dogme qui n'avait qu'un seul but: préparer les humains à devenir le prochain hôte du Dragon.

Cela prendrait de nombreux millénaires pour amasser le pouvoir magique nécessaire à son ascension dans le monde affamé de magie de la Terre, mais le Dragon était patient et il s'était assuré que lorsque son hôte finirait par périr, il y en aurait un autre prêt à assumer l'honneur de porter son essence spectrale.

Le Nihonto Masamune (1293 après JC)

A Malifaux, un shaman rêvant de gouverner ses semblables libéra un puissant esprit des liens magiques qui le retenaient. Alors que le dernier enchantement tombait, l'esprit se révéla être le Tyran Shez'uul et posséda son sauveur horrifié.

L'hôte de Shez'uul ne convenait pas à un esprit si puissant et commença à tomber rapidement en morceaux. Le Tyran était puissant, toutefois, et il augmenta la vie de son hôte avec le sang de ceux qu'il tuait, transformant graduellement son hôte accidentel en une créature de sang bouillonnant. Les tribus dispersées de Malifaux furent obligées de s'unir contre le Tyran affaibli.

Finalement, les Nephilims renversèrent le cours de la bataille en ayant recours à un rituel qui transforma leur sang en un ichor noir qui se révéla destructeur pour le sang rouge constituant la forme empruntée par le Tyran. Plutôt que de permettre d'être emprisonné à nouveau, le Tyran utilisa le peu de pouvoir restant de ce qu'il avait amassé pour se projeter dans les dimensions, comme l'avait déjà fait le Dragon avant lui.

Le Tyran affaibli apparut dans la préfecture japonaise de Kaganawa, déclenchant un puissant tremblement de terre qui détruisit la ville de Kamakura et tua des dizaines de milliers de personnes. Réalisant qu'il avait tout juste survécu au voyage entre les dimensions, le Tyran lia son essence en loques à un seigneur samouraï et força l'homme à massacrer ses propres troupes pour fournir suffisamment de sang au Tyran.

Alors que le nombre de victimes ne cessait d'augmenter, un préfet désespéré voyagea vers les montagnes afin de requérir l'aide du maître forgeron Goro Nyudo Masamune. Masamune donna au préfet sa meilleure lame, le Nihonto Masamune. Celui-ci l'utilisa pour couper le lien entre le Tyran et son hôte, puis emprisonner l'esprit maléfique qui avait possédé son seigneur.

Le préfet conserva l'épée chez lui, où elle reposa, jusqu'à ce que, quarante ans plus tard, elle fut volée durant la Guerre de Genko. La lame devint une légende, à mesure que Shez'uul influençait ses porteurs successifs, les poussant subtilement vers les plus grands actes de carnage et de violence, dont le Tyran se nourrissait comme un prisonnier affamé.

Aperçus d'Huitzilopochtli (1332 après JC)

Durant le quatorzième siècle, un portail entre la Terre et Malifaux s'ouvrit dans la Vallée de Mexico, déversant une meute de montres contrefaits aux environs de Tenochtitlan. Les Aztèques n'étaient pas préparés à la soudaine apparition de ces créatures, et l'aperçu qu'il eurent d'un autre monde, un monde de plaines désolées brûlées lors de la Guerre des Tyrans, ainsi que de bêtes titanesques noircies par le feu, ébranlèrent au plus profond leur civilisation.

Une fois le portail refermé et les bêtes hurlantes tuées ou repoussées, les Aztèques eurent beaucoup de difficulté à interpréter ce dont ils avaient été témoins. Nombre des créatures qu'ils avaient aperçus furent intégrées à leur religion, devenant des dieux. Ils crurent que le monde qu'ils avaient aperçu à travers le portail, Malifaux, était une vision du futur après que le soleil ait péri, et dans une tentative de conjurer ce destin potentiel, leurs croyances conduisirent les Aztèques sur un sombre et sanglant chemin.

Stimulés par leurs «visions», les Aztèques devinrent plus belliqueux et agressifs. Durant le siècle suivant, ils prirent le contrôle de la Vallée de Mexico et des territoires environnants. Les sacrifices humains n'étaient pas inconnus avant les Aztèques, mais ils en amenèrent la pratique à un niveau sans précédent, allant jusqu'à sacrifier plus de huit mille prisonniers en l'espace de quatre jours. Cela fut réalisé dans l'espoir que le sang et les cœurs palpitants des sacrifiés permettraient de redonner du pouvoir à leur dieu solaire, Huitzilopochtli, et lui permettrait de combattre les «monstres» qui l'assaillaient. Si Huitzilopochtli échouait, les Aztèques croyaient qu'ils périraient peu de temps après, car il n'y aurait plus rien pour s'interposer entre eux et les horreurs qu'ils avaient aperçus.

La Fureur d'Horomatangi (1575 après JC)

Durant la deuxième moitié du seizième siècle, les Maoris de Nouvelle-Zélande furent les témoins de l'ouverture d'un portail s'élevant à trente mètres au dessus de l'océan. Le portail relâcha un déluge d'eau qui se déversait du ciel comme une cascade, amenant sur Terre des douzaines de poissons étranges de Malifaux. Malheureusement, le grand Horomatangi, une ancienne et titanesque créature marine qui s'était battue aux côtés de Meridion durant la Guerre des Tyrans, fut aussi attirée dans les océans de la Terre par ce courant.

Durant les cinquante années suivantes, Horomatangi n'eut de cesse de terroriser les populations de Nouvelle-Zélande, se repaissant des Maoris dès que ceux-ci partaient pêcher ou chasser. La grande bête fut finalement vaincue par les efforts des sœurs Ngaatoro, deux femmes qui se couvrirent de poison et dupèrent Horomatangi pour qu'il les dévore. Le poison ne tua pas le monstre, mais il affaiblit suffisamment Horomatangi pour le plonger dans un profond sommeil, garantissant la paix pour les Maoris et faisant des sœurs Ngaatoro les gardiennes de l'île.

Un Empire de Miracles (1642 après JC)

Au dix-septième siècle, un autre portail s'ouvrit en Afrique de l'Est, au sein de l'empire d'Abyssinie. Aucun monstre ne se déversa de la faille dimensionnelle, et par curiosité, les Abyssiniens explorèrent ce monde apparemment désolé et découvrirent une réserve de Pierrâmes.

Les Pierrâmes traversèrent la Brèche en tant que simples pierres précieuses, mais ce ne fut qu'après la fermeture du portail que leurs véritables propriétés se révélèrent. Quand quelqu'un mourrait près d'une Pierrâme, la pierre précieuse se chargeait d'énergie magique qui pouvait ensuite être utilisée pour lancer des sorts d'un pouvoir incommensurable.

A la suite de cette découverte, l'Abyssinie gagna la réputation d'être un lieu étrange et mystique dont les habitants pouvaient manier de terribles pouvoirs magiques. Au fil du temps, toutefois, les propriétaires de ces Pierrâmes se battirent les uns contre les autres, et les pierres précieuses qui alimentaient leur pouvoir incommensurable furent petit à petit perdues ou détruites.

Finalement, les Pierrâmes devinrent si rares que la réputation mystique de l'Abyssinie finit par rejoindre les légendes, et l'empire redevint une simple nation, quoique possédant des cités en avance sur leur temps et quelques traditions étranges.

La Constitution du Conseil (1780 après JC)

Petit à petit, les jeteurs de sorts, shamans, mystiques et soigneurs réalisèrent que le peu de magie sur Terre s'amenuisait encore plus. Il y avait de nombreuses théories sur les raisons pour lesquelles les incantations et rituels qui avaient fonctionné si longtemps devenaient de moins en moins efficaces chaque année. Certains croyaient qu'il s'agissait d'un cycle naturel, un flux de magie qui reflue au fil du temps. D'autres pensaient qu'il pouvait y avoir un conflit entre magie et science, que l'industrialisation grandissante du monde pouvait d'une façon ou d'une autre étouffer les règles arcaniques de la magie sous l'influence grandissante de la science.

Les sorciers, magiciens et devins du monde entier se regroupèrent pour trouver une nouvelle source de magie. Se donnant le nom de Conseil, le groupe voyagea à travers le monde à la recherche d'un moyen de recharger la magie de la Terre. Ses membres voyagèrent jusqu'au Nouveau Monde pour parler avec les shamans des tribus indigènes ainsi qu'en Afrique de l'Est pour enquêter sur les rumeurs concernant sa puissante sorcellerie.

A chaque fois, ils trouvèrent des mystiques qui avaient constaté le déclin de la magie mais qui n'avaient aucune réponse à leur donner.

Finalement, le Conseil commença à réaliser qu'il y avait un monde au-delà du leur, et que la plus grande partie de la magie de la Terre pouvait être suivie à la trace jusqu'aux rencontres avec ce monde caché. Seul de très fins murs dimensionnels séparaient les deux mondes... et avec suffisamment de force, n'importe quel mur pouvait être abattu.

La Grande Brèche (1787 après JC)

Cela prit des années de recherche et de collaboration, mais le Conseil finit par acquérir la certitude qu'il possédait le pouvoir magique nécessaire pour déchirer le voile entre son monde et le suivant. Un appel général fut lancé à travers tout le globe, relayé par les coteries, les sociétés secrètes et les réunions de sorcières, demandant à toutes les personnes possédant ne serait-ce qu'un infime talent magique de se rassembler à Santa Fe, en Amérique du Nord.

Des gens de tous horizons et de tous les coins de la Terre répondirent à l'appel. De vénérables sages barbus de Sibérie, des inventeurs d'Abyssinie, des adorateurs de démons parisiens portant des lunettes, de stoïques gourous d'Inde, de vieilles sorcières de Roumanie, des faucheurs d'âmes d'Extrême Orient et des vizirs ratatinés de l'Empire Ottoman convergèrent vers Santa Fe dans une dernière manœuvre désespérée: un rituel pour s'assurer que le pouvoir magique n'était pas à jamais perdu pour ce monde.

Lorsque les dirigeants du Conseil décidèrent qu'il était temps, ils appelèrent la totalité de la ville à se mettre en position. Les sorciers et magiciens grouillèrent à chaque coin de rue, chacun se préparant à jouer son rôle dans le sort le plus puissant qui ait été jamais lancé.

Le rituel était incroyablement épuisant. Durant un jour et une nuit, les centaines de praticiens réunis déversèrent tout ce qu'ils leur restaient de magie dans leur sort en gestation. Certains succombèrent et périrent sous l'effort., alors que d'autres renoncèrent volontairement au reste de leur essence vitale dans un acte ultime et désespéré de sacrifice. Les mages ayant participé au rituel furent incapables de se mettre d'accord sur l'échec ou le succès du rituel, mais les résultats furent impossibles à ignorer.

Alors que le rituel atteignait son apogée, la force vitale des sorciers les plus faibles fut arrachée de leur chair dans un torrent de douleur et de pouvoir tandis que les énergies du rituel échappaient à tout contrôle et les consumèrent. Le changement soudain dans la pression atmosphérique combiné à la dangereuse quantité d'énergie étherique accumulée provoqua une gigantesque onde de choc qui mit à terre les plus grands bâtiments tout en arrachant les plus petites structures à leurs fondations. En l'espace d'un instant, Santa Fe passa du statut de petite ville prospère à celui de ruines, folie et cadavres. La cité avait disparu, remplacée par un trou béant dans l'existence et quelques sorciers et mystiques qui avaient été protégés de l'explosion.

Durant les jours et les semaines suivants, les quelques survivants s'aperçurent que leurs aptitudes magiques avaient augmenté de façon exponentielle et qu'un pouvoir inimaginable coulait maintenant dans leurs veines. Des tours de force de manipulation étherique qui auraient demandé plusieurs vies pour être réussis, même à un archimage, se trouvaient maintenant à leur disposition. Les plus puissants mages, conjurateurs et shamans que le monde ait connu émergèrent des ruines de ce qui avait été Santa Fe et jetèrent un œil à travers la faille dimensionnelle qui serait bientôt connue sous le nom de Grand Brèche.

De l'autre côté de la Brèche, les membres survivants du Conseil trouvèrent une cité. Ses caractéristiques étaient aussi familières qu'étranges, comme si toutes les grandes cités de l'histoire terrestre avaient été entassées et mélangées. Les bâtiments se penchaient au dessus des rues et une écriture inconnue était gravée dans la pierre ou peinte sur les portes. Un panneau pendait au dessus des portes brisées de la cité, portant un mot qu'il attribuèrent aussi bien à la cité qu'à ce monde: Malifaux.

Avec hésitation, sachant que la nouvelle Brèche pouvait s'effondrer à tout instant, le Conseil commença à explorer la cité. De vieux livres et artefacts jonchaient le sol, et quand ils réalisèrent le pouvoir que contenaient ces objets arcaniques, les sorciers les ramassèrent aussi rapidement que possible. Bien qu'unis par un but commun, les membres du Conseil n'avaient que peu de choses en commun en dehors de leurs talents magiques, et bientôt la mauvaise humeur éclata lorsque les mages et sages accusèrent les shamans et gourous de s'accaparer toutes les connaissances magiques qui auraient dues être partagées entre tous.

Avant la fin de la première nuit, ces conflits avaient dégénéré en guerre ouverte. Des boules de feu, des lances de glace et des éclairs de foudre furent lancés à travers les rues et dans le ciel alors que les mages tentaient de voler les pouvoirs de leurs pairs ou défendaient les reliques magiques qu'ils avaient revendiqué. Les amis se battirent entre eux et les rivaux implacables devinrent des alliés de circonstance.

Après quinze jours de bataille intense, les mages commencèrent à se rassembler en coteries pour leur propre protection, tandis que d'autres étaient attirés vers les lointaines montagnes du nord ou repassaient la Brèche pour revenir sur Terre. Finalement, une faction réussit à exécuter ses dernières rivaux et prit le contrôle de la cité. Le Conseil renaissait.

Premières Explorations

Durant leurs querelles, les mages du Conseil n'avaient vu aucun signe de vie évoluée dans la cité à l'exception d'eux-mêmes. La taille imposante de la cité rendait toute exploration difficile, toutefois, et à contrecœur, le Conseil battit en retraite sur Terre afin de solidifier son contrôle du portail. Une véritable armée de mercenaires fut recrutée pour s'assurer que la Brèche serait défendue contre toute menace de l'autre monde qui tenterait de franchir le portail. De petits groupes d'explorateurs furent engagés pour commencer à explorer la vieille cité et ses environs, et des archéologues et des universitaires furent progressivement amenés dans les ruines de Santa Fe afin de commencer à révéler les mystères de la cité.

Toutes les personnes chargées d'explorer ce nouveau monde étaient recrutées dans le plus grand secret. Le Conseil propagea des rumeurs selon lesquelles un terrible tremblement de terre avait frappé la cité et qu'un virulent fléau s'était éveillé dans une caverne souterraine jusqu'alors inconnue, émuissant le désir de quiconque voulant regarder de plus près ce qui se passait dans le désert.

L'une des premières avancées du Conseil fut la découverte d'un gigantesque dépôt de livres abandonné par les précédents habitants de la cité. La Bibliothèque de Duer, du nom de l'explorateur qui avait le premier exhumé ses salles sacrées, était un réseau de cryptes et de tours regorgeant de connaissances étranges. Un groupe d'érudits travailla d'arrache-pied pendant des mois, nettoyant les piles écroulées et résolvant les mystères de la langue étrange de ceux qui avaient construit cette extraordinaire bibliothèque.

Au même moment, les explorateurs du Conseil commençaient un inventaire de la cité et de ses environs. Sous la cité, ils découvrirent un réseau entier d'égouts, conduits, passages et catacombes. Nombre de ces premiers explorateurs se perdirent dans ce labyrinthe sinueux, mais ceux qui arrivèrent à ressortir sains et saufs des ténèbres purent en réaliser des cartes qui se révélèrent inestimables pour les explorateurs suivants.

Pendant ce temps, les archimages du Conseil s'employèrent à stabiliser la Brèche. Sans soutien magique, la Brèche avait commencé à luire et palpiter de façon erratique après chaque passage. On s'inquiétait de savoir si de trop fréquents voyages ne risquaient pas de causer l'effondrement de la Brèche ou, pire encore, qu'elle se rompe plus largement.

Après de nombreux débats et recherches, le Conseil trouva une solution au problème. Des mois de dur labeur furent consacrés à la construction d'un socle et d'une voûte de maçonnerie massive, gravés de runes et sceaux mystiques, qui s'étendaient des deux côtés de la faille. Quand la dernière pierre enchantée fut mise en place, la Brèche fut enfin stabilisée.

Peu après, les explorateurs commencèrent à réapparaître dans la cité. Certains d'entre eux revinrent chargés de richesses, d'autres revinrent avec des histoires atroces de créatures étranges ou d'anciens membres du Conseil qui avaient créé un culte dans les montagnes lointaines. On entendit jamais plus parler de beaucoup d'autres.

Les plus grandes découvertes furent faites par le groupe qui s'aventura le plus loin. Au fin fond des terres sauvages, des géomètres trouvèrent par hasard une ville abandonnée, à peine plus que quelques cabanes croulantes perchées sur un monticule de terre brisée. Au centre de la butte aride se trouvait un trou menant au plus profond de la terre.

Le terrier était une sorte de puits de mine, et, à son point le plus bas, les hommes trouvèrent une réserve de Pierrâmes, les mêmes pierres mythiques que l'Abyssinie avait découvert cent quarante-cinq ans plutôt. Ces Pierrâmes, toutefois, étaient intactes, et lorsque les membres du Conseil les étudièrent, leurs érudits indiquèrent des références à ces pierres dans certains textes qu'ils avaient réussi à déchiffrer.

Le Conseil savait d'après les contes et mythes d'Abyssinie que les possesseurs de Pierrâmes pouvaient canaliser d'incroyables quantités de magie, et elles étaient encore plus efficaces à Malifaux. Réalisant qu'il allait avoir besoin de beaucoup plus de monde pour étudier correctement et extraire du sol les pierres précieuses, le Conseil décida de partager sa découverte avec le reste du monde.

Un Nouvel Age (1788-1790 après JC)

L'annonce du Conseil choqua le monde entier.

Tous les saloons, tavernes, places et boudoirs bourdonnaient de débats incessants. Des opuscules et journaux étaient imprimés en grand nombre, certains célébrant cet événement comme un pas immense pour le progrès humain, d'autres le décrivant comme la ruine absolue de l'humanité. Les prêtres, rabbins et khatibs luttèrent pour trouver un sens, non seulement à la confirmation que l'âme existait, comme le prouvaient les Pierrâmes, mais aussi au fait qu'il y avait tout un monde au delà du leur.

Des diplomates, ambassadeurs et politiciens de tous les coins de la Terre voyagèrent jusqu'à Malifaux pour enquêter sur les prétentions du Conseil. On leur montra les merveilles de Malifaux et ils furent enchantés par des démonstrations de magie comme on ne pouvait en trouver que dans les fables et les légendes. Le Conseil promit de partager ces secrets ainsi que les Pierrâmes avec les autres nations, à condition qu'elles envoient leurs citoyens à Malifaux.

Rapidement, la cité abandonnée devint une colonie humaine développée. D'abord par centaines, puis par milliers, les voyageurs affluèrent à Malifaux. Les ruines de Santa Fe furent rebâties en un semblant de ville florissante dont le seul but était de soutenir la cité se trouvant à un jet de pierre et une autre dimension de là. Le Conseil puisa dans sa magie pour faire jaillir l'eau du plus profond du désert, créant de vastes étendues de territoires agricoles dont le seul but était de nourrir les habitants de Malifaux.

L'extraction des Pierrâmes était un travail éreintant, mais le Conseil payait bien les ouvriers, et des villes champignons voyaient le jour tout autour des nouveaux filons à peine découverts par les géomètres. La plus grande partie des Pierrâmes était conservée par le Conseil pour alimenter son propre pouvoir, mais d'autres étaient envoyées par chargements entiers sur Terre où elles étaient partagées entre les puissances de ce monde qui avaient choisi de soutenir la colonisation de Malifaux.

De toutes parts, des gens menaient des expérimentations sur les Pierrâmes, les broyant pour en faire des composants alchimiques, des remèdes ou comme source de puissance pour des machines de plus en plus complexes. À travers toute la planète, des gens ne possédant jusqu'alors aucun pouvoir magique puisèrent dans l'énergie stockée dans les pierres afin de devenir de puissants et influents mages. Certains de ces mages commencèrent même à enseigner aux autres comment manipuler les énergies magiques invisibles qui gravitaient autour d'eux, créant différentes écoles de magie, chacune disposant de ses propres techniques.

Benjamin Hanks, un horloger du Connecticut, fut le premier à animer un automate. Il y avait toujours eu à Malifaux un grand nombre de débris qui ressemblaient à des tas de mécanismes brisés ou inertes.

Quand Hanks adapta une Pierrâme sur l'une de ces machines et la retapa, on découvrit que le débris était, en fait, une merveille mécanique pleinement fonctionnelle. Nombre des machines découvertes de cette façon étaient simples, de minuscules serviteurs ou des répliques mécaniques de différents animaux. Quelques-unes, toutefois, étaient de redoutables titans mécaniques capables de manier tout un arsenal d'armes vicieuses.

La construction et l'animation de ces automates devint rapidement une mode dans la cité, et les machines fonctionnelles étaient renvoyées par la Brèche, à titre de curiosités destinées aux rois et courtisans, de machines de mort destinées aux généraux et seigneurs de guerre, ou d'objets d'étude poussée destinés aux érudits et ingénieurs.

Petit à petit, les pionniers arrivant par la Brèche commencèrent à s'installer de plus en plus loin de la cité, espérant devenir riches grâce à la découverte d'un filon de Pierrâmes. Tandis qu'ils s'aventuraient au loin, des récits de créatures fantastiques et de monstruosité mythologiques commencèrent à apparaître dans les tavernes et bars de la cité. Au début, tout le monde riait de ces récits, mais bientôt, les colons disparus et les terribles histoires furent trop nombreux pour être ignorés. À contre cœur, le Conseil fut forcé d'admettre que Malifaux semblait être habitée et que les indigènes étaient tout sauf amicaux. Ils empruntèrent un terme issu du passé de la Terre pour décrire les indigènes de leur nouveau foyer: les Neverborns.

Le Premier Résurrectionniste (1791 après JC)

Comme si l'apparition d'indigènes hostiles n'était pas suffisante, une nouvelle menace émergea des profondeurs de la cité en 1791. Il était de connaissance publique que les égouts sous la cité de Malifaux étaient un labyrinthe de passages tortueux et dangereux, mais il existait des rumeurs, alimentées par les premiers explorateurs de ce dédale souterrain, de connaissances interdites ensevelies dans les plus profondes cryptes. Quelques chercheurs d'antiques secrets avides de pouvoir se mirent en tête de vérifier par eux-mêmes la véracité de ces allégations, et un homme, dont le nom s'est perdu avec le temps, eut le terrible malheur de trouver la connaissance qu'il cherchait.

Ce qu'il se passa exactement au sein des ténèbres de ces cryptes enterrées n'est connu que de ce nécromancien, bien que de nombreux magazines de quatre sous exposèrent leur propres spéculations durant des années. Certaines histoires proclamaient que les cadavres gardiens des cryptes s'étaient relevés du sommeil de la mort pour l'attaquer, alors que d'autres se hasardaient à affirmer qu'il avait conclu un marché avec la mort elle-même en échange du pouvoir qu'il maniait. Quoi qu'il en soit, le l'apprenti-nécromancien s'échappa de la Nécropole avec un grimoire contenant les secrets de la vie après la mort.

Les nécromancien sans nom utilisa les sorts impies contenus dans le livre pour lever une armée de mort-vivants maladroits. Cette horde de mort-vivants attaqua en force les fortifications du Conseil et tous ceux qui tombaient sous les assauts de la légion des mort-vivants, se relevaient pour la rejoindre. Les zombies putréfiés essayaient de détruire la cité, brique après brique, et alors que leur nombre ne cessait d'augmenter, il semblait qu'ils allaient réussir à transformer la cité en une monarchie nécrotique de ténèbres, de mort et de désespoir.

La cité toute entière se souleva afin de défendre son nouveau foyer. Les membres du Conseil lancèrent de terribles sorts, et leurs mercenaires montèrent au créneau et se sacrifièrent pour protéger leurs employeurs. Même avec le soutien de tout le pouvoir du Conseil, le poids de l'attrition jouait contre eux, et il semblait improbable que quelqu'un puisse survivre à l'assaut. Des réunions furent tenues dans le quartier général assiégé du Conseil, durant lesquelles les mages survivants débattirent de la possibilité de fermer la Brèche, sacrifiant ainsi des milliers de personnes afin de tenir les morts éloignés de la Terre.

Ce qui fit pencher la bataille, de façon inattendue, en faveur de la cité fut le soulèvement de la population. Des mineurs brandissant des pioches et des tireurs utilisant des fusils à silex combattirent aux côtés de sorciers maniant le feu et d'automates mécaniques. Dès que tout semblait perdu, à chaque fois qu'une autre ligne de bataille semblait sur le point d'être balayée par la pression des mort-vivants, un autre héros apparaissait, comme placé au milieu de la mêlée par le destin lui-même.

Durant cette bataille, la Nephilim connue sous le nom de Lilith puisa dans son considérable pouvoir magique pour prendre forme humaine, lui permettant ainsi de marcher aux côtés des défenseurs de la Cité de Malifaux sans les effrayer. Elle fut au premier rang de multiples batailles, fauchant les cadavres-soldats putréfiés avec une désinvolture joyeuse et frénétique. Quand une bataille était gagnée, elle disparaissait dans les ombres pour réapparaître à l'endroit précis où le combat était le plus intense. Elle ne semblait comprendre aucune des langues parlées par ses camarades improvisés durant ces batailles, et toute tentative de remerciements ou de proposition d'aide était reçue avec un sourire de mépris dégoûté.

Ce fut une bataille de haute lutte, mais quand la poussière fut retombée, le nécromancien sans nom avait été vaincu par la puissance conjuguée du Conseil et des nouveau champions de cette époque. Malheureusement, le sombre secret de la nécromancie ne mourut pas avec ce scélérat, et, comme les mort-vivants qu'il avait enchaîné à sa volonté, elle ressurgirait de nombreuses années plus tard pour terrifier à nouveau l'humanité.

Une Époque de Héros (1792-1796 après JC)

Après la défaite du nécromancien, la cité de Malifaux grouillait de dangers et d'aventures.

C'était une époque de cruels scélérats. La sombre maîtresse, Astarté, activa une machine colossale enterrée sous la partie la plus au sud de la cité et faillit relâcher une terrifiante arme immortelle datant de l'époque de la Guerre des Tyrans sur une population ne se doutant de rien. Jean-Philippe Archambault, le dément québécois, terrorisa les rues de la cité au côté de sa Légion de Mort-Vivants, un groupe de guerriers squelettiques, qu'Archambault avait animé grâce à l'infâme grimoire qu'il avait volé sur le cadavre du premier nécromancien.

Les individus maléfiques semblaient hanter la cité, comme si la tentative avortée du nécromancien pour prendre le contrôle de la cité avait été le catalyseur qui avait fait ressurgir tout ce qu'il y a de pire en l'être humain. Les ombres de Malifaux semblaient s'obscurcir encore plus, et bientôt, il ne fut plus sûr de traverser les rues pavées de la cité après la tombée de la nuit.

Quand tout est plus sombre, toutefois, même la plus petite flamme semble brûler avec éclat. Les héros qui s'étaient révélés lors de la défaite du nécromancien n'avaient pas abandonné la cité, et des personnages haut en couleurs tels que Jack de la Hache, la ravissante Lady Zorra et le Diabolique McGuinne se mirent en avant pour défendre les faibles. Chacun se battait pour des raisons différentes, certains pour la vérité et la justice, mais d'autres, souvent, pour leur gloire personnelle. Quelques soient leur motivations, toutefois, la population leur était reconnaissante. Ils sauvèrent d'innombrables vies à force de courage et d'intelligence, et bien après leur mort, leurs légendes continuèrent à inspirer les gens.

Parmi les héros et scélérats, ils en étaient d'autres dont les motivations étaient inconnues. La mystérieuse Reine Mécanique semblait motivée par des désirs qui la menait des deux côtés du conflit, et les exploits inexplicables du Cavalier Masqué restaient impénétrables quant à leur but. L'apparition de Kenshiro, la Lame Pleurante, porteur d'une épée très particulière, le Nihonto Masamune, fut peut-être plus parlante. L'épée et son porteur étaient engagés dans une bataille de volontés, mais Shez'uul était bien plus fort que Kenshiro, et chaque jour, il érodait un peu plus l'esprit et l'âme de son porteur.

Le Paradis Perdu (1797 après JC)

Tandis que les habitants de la Cité de Malifaux luttaienent contre des scélérats qu'ils avaient eux-mêmes créés, une bataille beaucoup plus grande se déroulait ailleurs. Certains des membres du Conseil s'étaient enfuis de la cité dès les premiers combats et s'étaient dirigés vers le nord, à travers les collines broussailleuses, jusqu'aux contreforts du massif montagneux des Dix Pics. Au fur et à mesure qu'ils approchaient des montagnes, ils entendirent de plus en plus distinctement des voix portées par le vent les appelant.

Restant unis, les archimages bravèrent les altitudes élevées, les chemins de montagne traîtres et les températures glaciales pour escalader les pics et suivre ainsi les voix. Quand ils arrivèrent au sommet du plus haut pic, ils trouvèrent la forme spectrale du Tyran Décembre les attendant. Décembre murmura à l'oreille des archimages, leur promettant de grands pouvoirs si ils pouvaient le libérer du vent qui le retenait.

Cela leur prit pratiquement deux ans, mais les archimages arrivèrent finalement à briser les liens qui avaient retenu Décembre prisonnier si longtemps. Hurlant sa victoire, l'esprit de Décembre descendit parmi eux, brisant instantanément l'esprit du plus puissant sorcier tout en possédant son corps et forçant ainsi les autres à se soumettre. Ceux qui refusèrent de s'agenouiller devant le Tyran furent massacrés et dévorés par son hôte.

Les choses avaient beaucoup changé depuis l'emprisonnement de Décembre, et l'arrivée des humains avait fait naître une opportunité. Ces créatures étaient fragiles et sans valeur, et bien que son hôte s'engraissait de leur chair, cela ne suffisait pas à rassasier la faim dévorante du Tyran. Le portail qu'ils avaient percé à travers les dimensions, toutefois, était une fontaine d'énergie magique, et Décembre pensait qu'en le dévorant, il pourrait accéder à la divinité.

Renforcé par l'influence de Décembre, l'hiver de 1797 fut particulièrement rude et froid pour Malifaux. Ceux qui en étaient capables s'abritèrent dans leurs maisons ou les tavernes ourlées de givre, leurs foyers luttant pour maintenir le froid mortel à distance. Ceux qui n'avaient pas d'abri convenable essayèrent de se réchauffer en brûlant des détritux dans des bâtiments abandonnés, tentant désespérément de détourner les gelures ainsi qu'une mort glaciale par engourdissement. A l'apogée du fracas cacophonique de la saison, l'hôte de Décembre flotta à travers la cité, maintenu en l'air par des vents rugissants. Le Conseil et les autres héros de la cité étaient blottis dans leurs maisons, se réchauffant auprès du feu alors que leur funeste destin passait sans résistance devant leurs portes givrées.

Les Neverborns, toutefois, avaient appris l'évasion de Décembre et s'étaient préparés à sa tentative d'ascension. Lilith et sa sœur Nekima surgirent des ombres, attaquèrent l'hôte et ses serviteurs avec une petite armée de monstrueux Nephilims. Ce fut une bataille brutale, et bien que Décembre ne fut à peine plus qu'un spectre, il restait un formidable adversaire.

Utilisant de puissants vents pour repousser les Nephilims, Décembre s'abattit sur la voûte de pierre servant à stabiliser la Grande Brèche et commença à se nourrir de son énergie. Sans l'apparition soudaine de Kenshiro et du Nihonto Masamune, Décembre aurait sûrement accompli son plan pour accéder à la divinité et ainsi régner sur toutes les réalités.

Protégé par l'influence du Tyran contenu dans sa lame, Kenshiro fut capable de couper à travers les vents de Décembre et de s'approcher de l'hôte du Tyran. Décembre eut un mouvement de panique quand il ressentit la présence d'un autre Tyran, mais il se détendit quand il comprit que Shez'uul était toujours piégé dans sa prison. Décembre lança une rafale de vent glacial sur Kenshiro, dans l'intention de le déchirer avec des éclats de glace, mais il avait sous-estimé la vitesse et la résistance de l'épéiste.

Alors même que les éclats de glace empalaient et tuaient Kenshiro, l'épéiste leva son épée puis l'abattit en un coup mortel. La lame magique perça les protections magiques entourant l'hôte de Décembre, trancha l'homme en deux et rompit les connections de Décembre avec le monde mortel. Décembre avait investi une grande partie de son pouvoir dans son hôte, et avec la mort de celui-ci, son influence fut grandement affaiblie. Dans sa fureur, Décembre utilisa le peu de pouvoir qu'il lui restait pour invoquer un dernier coup de vent, projetant le Nihonto Masamune de l'autre côté de la Brèche hors de sa vue vacillante.

Une fois la bataille finie, Lilith et Nekima firent le point sur la situation. L'humanité avait envahi leur foyer moins de dix ans auparavant, et ils avaient déjà été proches de se retrouver sous la domination de plusieurs Tyrans. Décembre avait été libéré de ses chaînes et leur monde avait failli connaître sa fin.

Les deux sœurs parvinrent à un accord: l'humanité était trop dangereuse pour qu'on puisse lui permettre de vivre. Alors qu'elles discutaient des moyens de sceller la Brèche, elles furent abordées par une sorcière humaine nommée Zoraida. La sorcière déclara qu'elle pouvait sceller la Brèche grâce à un puissant rituel, mais seulement si les Neverborns acceptaient ses conditions.

Les sœurs l'écoutèrent et acceptèrent. Avec un sourire détourné, Zoraida rassembla les composants nécessaires à son rituel. Celui-ci lui permit de contrôler l'énergie étherique laissée par le passage de Décembre et la retourna contre le portail. La voûte de pierre qui maintenait solidement le portail commença à trembler et gronder violemment, et, petit à petit, la faille se rétrécit. Les thaumaturges restés sur Terre essayèrent de stabiliser le portail, mais sans succès. De plus, ceux qui essayèrent de franchir la Brèche furent stoppés net, comme si le portail avait été muré.

Pendant ce temps, Nekima et le reste des Nephilims s'éparpillèrent à travers la cité, massacrant tous les humains qu'ils purent trouver. Au matin, elle lança un cadavre à travers la faille afin d'envoyer un message aux humains qui avaient failli détruire son monde. Sur le torse du cadavre étaient gravés ces mots: Le Nôtre.

La Brèche resta ouverte encore un instant puis se referma sur elle-même dans un hurlement sonore et déchirant. La Grande Brèche n'était plus.

Peur et Désarroi (1798 – 1802 après JC)

La fermeture de la Brèche choqua le monde. L'espace d'un instant, Malifaux fut une source de pouvoir magique, et l'instant d'après, ce fut fini, une cité entière disparût du jour au lendemain. De nombreuses personnes venues de tous les coins du monde s'étaient installées à Malifaux durant cette décennie. Quand la Brèche se referma, toute la Terre fut affectée par ces pertes. Dans chaque nation ou cité, il y avait des hommes et des femmes qui avaient perdu des frères, des sœurs, des enfants ou des parents, des maris ou des femmes. Quelques jours après la nouvelle, des monuments commémoratifs de fortune jaillirent partout dans le monde.

Les gros titres des journaux étaient de mauvais goût et sensationnalistes dans leur couverture de la perte de Malifaux. De folles rumeurs et théories se propagèrent à travers le monde. De nombreuses personnes refusèrent de croire que la Brèche s'était refermée, imaginant une ruse ou une supercherie destinée à faire augmenter le prix des Pierrâmes. D'autre croyaient que quelques soient les auteurs de l'attaque contre les habitants de Malifaux, ceux-ci allaient débarquer sur Terre. Des présages et signes apocalyptiques étaient prêchés au coin des rues depuis Saint Petersburg jusqu'à New Amsterdam, et le monde était étreint par les affres de la peine et de l'effolement.

En plus de la perte colossale en vies humaines, la source de Pierrâmes, à l'origine de tous les progrès magiques et technologiques majeurs de la dernière décennie, avait été perdue. Les Pierrâmes étaient déjà une des marchandises les plus recherchées au monde, et d'un seul coup, elles étaient aussi devenues les plus rares. Les institutions commencèrent à stocker leurs maigres provisions, et les gouvernements commencèrent à confisquer aux citoyens toutes les Pierrâmes qu'ils pouvaient posséder.

Toutes les utilisations des Pierrâmes qui n'étaient pas jugées essentielles furent immédiatement interrompues. Ce qui inclut, tragiquement, beaucoup de grands travaux publics ainsi que pratiquement toutes les applications médicales. Si quelqu'un n'avait pas de relations haut placées, il était dépouillé de ses Pierrâmes, celles-ci allant rapidement rejoindre les stocks du gouvernement. Les nations commencèrent à lorgner sur leurs voisins en essayant d'évaluer combien de Pierrâmes ils avaient pu accumulé, tandis que les politiciens et diplomates essayaient désespérément de conclure des traités pour préserver la paix.

Les Guerres de la Poudre Noire (1803 – 1814 après JC)

Au premier coup d'œil, les différents traités qui avaient été signés après la fermeture de la Grande Brèche semblaient suffisants pour maintenir une paix fragile. Toutefois, à mesure que le temps passait, la paranoïa commença à s'installer. Tout le monde avait été témoin du pouvoir détenu par les Pierrâmes, et aucune nation ne souhaitait être prise au dépourvu si jamais un de leurs voisins lançait une attaque pour s'approprier leurs Pierrâmes. Les diplomates devinrent des espions et des troupes furent rassemblées près des frontières.

Quand les premiers tirs retentirent durant le printemps de 1803, ce fut comme si le monde venait de relâcher une respiration commune trop longtemps retenue. Alimentés par leur propre réserve de Pierrâmes, les Bulgares tentèrent de se révolter contre l'emprise chancelante de leurs souverains ottomans., déclenchant une série d'alliances en cascade qui entraîna toute l'Europe dans une guerre qui engloutirait bientôt la planète entière. Armés de sabres et de fusils, les soldats combattirent et moururent pour leur pays, les lignes de mousquets faisant face aux intrépides charges de cavalerie. Contrairement aux précédentes guerres, toutefois, les plus grandes nations de la Terre avaient maintenant accès à de considérables pouvoirs magiques. Parmi les lignes de mousquets et les charges de cavalerie, des praticiens manipulaient les énergies magiques et faisaient pleuvoir le feu sur les campements ennemis. Des automates animés marchaient au côté des troupes de chair et de sang, et certaines nations, comme l'Espagne, utilisaient des soldats mort-vivants, s'assurant que leurs bataillons continueraient leur marche en avant même après leur mort.

En Afrique, une coalition dispersée de nations privées de Pierrâmes marcha depuis le nord sur l'Abyssinie tandis que des bandits et pirates opportunistes commencèrent à mordre sur les frontières du sud. Ils se retrouvèrent face à un puissant empire qui releva le défi de la guerre et combattit l'Égypte, l'Italie et l'Empire Ottoman lors de nombreuses batailles féroces.

Plus à l'ouest, les colonies d'Amérique du Sud de l'Espagne et des Pays-Bas lancèrent des attaques contre le Brésil, tandis que les mexicains progressèrent au Nord, confisquant à l'Espagne le Texas (et ses nombreux entrepôts de Pierrâmes). Partout, les armées combattaient et les hommes mourraient par milliers pour des pierres précieuses qui étaient souvent si petites qu'on aurait pu les monter en broches ou en anneaux.

Toutefois, malgré le début de la guerre, toutes les nations ne furent pas immédiatement mêlées au conflit. Le Japon, la Chine et le Vietnam, par exemple, créèrent une alliance pacifique grâce à de nombreux mariages qui lièrent ensemble leurs maisons royales par des liens de sang, devenant ainsi les Trois Royaumes. Cela assura la paix pendant de nombreuses années en Asie de l'Est, mais finalement, la faiblesse grandissante de leurs voisins ne put plus être négligée. Vers la fin de la guerre, les Trois Royaumes brisèrent la paix et marchèrent sur l'Europe de l'Est, la Russie et l'Ouest de l'Amérique du Nord.

Sur le champ de bataille, le butin revenait aux vainqueurs, une réserve de Pierrâmes fraîchement remplies n'étant pas la moindre récompense. Les Guerres de la Poudre Noire, comme elles allaient être baptisées, furent une époque de diplomatie, d'espionnage et de guerre ouverte qui aurait un impact durable sur la Terre.

L'Essor de la Guilde (1815 – 1896 après JC)

Quand la poussière retomba, de nombreuses frontières nationales avaient été légèrement modifiées, mais le vainqueur indiscutable n'était pas du tout une nation: c'était la Guilde des Marchands. Alors que les Guerres de la Poudre Noire avaient débuté à cause d'intérêts nationaux, elles furent rapidement détournées par un second conflit secret qui faisait rage à travers le monde au même moment.

Une poignée de cabales et sociétés secrètes avait repoussé l'appel du Conseil pour la restauration de la magie du monde, pensant qu'il s'agissait d'une tentative insensée ou bien d'un subterfuge. Quand le Conseil réussit, elles furent exaspérées et forcées de passer la décennie suivante à faire des pieds et des mains comme le dernier des roturiers pour obtenir des Pierrâmes. D'autres groupes s'étaient formés autour des membres du Conseil qui avaient fui vers la Terre dès le début de la bataille de la cité.

Tant que la Brèche avait été ouverte, ces organisations de l'ombre avaient voulu prendre le contrôle de Malifaux et de ses Pierrâmes, mais le pouvoir du Conseil et de ses archimages avait rendu ce projet au mieux dangereux, au pire suicidaire. Après l'effondrement de la Brèche, toutefois, ces organisations enveloppées de mystères virent leur chance et redoublèrent d'efforts pour amasser du pouvoir.

Les plus importants généraux et politiciens des Guerres de la Poudre Noire rejoignirent les rangs de ces cabales, où ils pouvaient prendre le contrôle des Pierrâmes et utiliser leurs pouvoirs magiques à leurs propres fins. Il ne s'agissait pas d'une conspiration, mais de plusieurs, et leurs membres utilisaient la politique, les épées, les armes à feu et les mensonges pour l'emporter sur les autres coteries ainsi que sur les nations qu'ils prétendaient servir.

A la fin de la guerre, une de ces sectes avait gagné un contrôle de fait sur la grande majorité des Pierrâmes restantes dans le monde, et grâce à cela, un contrôle sur le monde lui-même. La Guilde choisit l'Angleterre comme quartier général et infiltra ses agents dans les cours de chaque nation majeure de la Terre. Alors que le monde commençait à se reconstruire, des lois interdisant la possession de Pierrâmes par quiconque sans autorisation préalable de la Guilde furent promulguées. Toute personne prise à violer cette interdiction était exécutée, souvent en présence de la Pierrâme qu'elle avait acquis illicitement.

La seule manière pour une nation d'obtenir des Pierrâmes était de se soumettre à la Guilde. Au début, il s'agissait d'un seul agent de la Guilde qui s'assurait que les Pierrâmes étaient utilisées de la manière prescrite, mais au fil des ans, de plus en plus d'agents et d'inspecteurs étaient nécessaires, jusqu'à ce que, finalement, chaque nation majeure eut un groupe d'espions de la Guilde au sein de sa cour. Ces agents dictaient les lignes de conduite et les politiques des rois et présidents, et ceux qui refusaient de danser au rythme de la Guilde se retrouvaient privés de Pierrâmes.

Encore pire, ils étaient souvent punis de leur insolence par de sévères embargos menés par leurs voisins plus enclins à suivre les directives de la Guilde.

Petit à petit, la poigne de fer de la Guilde se resserra sur le monde. Pouvant dicter les mouvements des armées des autres nations, la Guilde était capable de rappeler à l'ordre les pays désobéissants tels que l'Inde ou les Trois Royaumes, les faisant passer de nations indépendantes à états occupés. Seule l'Abyssinie semblait capable de résister à cette influence, et la Guilde n'avait aucun intérêt à s'opposer à cette nation avancée tant qu'elle se satisfaisait de limiter son influence au continent africain.

En moins d'un siècle, la Guilde avait ramené la paix sur Terre, mais il s'agissait de la paix d'une prison, imposée uniquement parce qu'aucun des prisonniers n'avait suffisamment de pouvoir pour défier ses geôliers.

La Brèche à nouveau ouverte (1897 après JC)

Malgré tout son pouvoir, la Guilde était toujours incapable de rouvrir la Brèche. Elle fit de nombreuses tentatives durant les décennies suivantes, aussi bien en répétant le rituel originel qu'en en inventant de nouveaux. Malgré tout son pouvoir et ses Pierrâmes, Malifaux lui resta fermée, comme une porte close fermement calée.

Un siècle après sa fermeture désastreuse, alors que la Guilde semblait abandonner tout espoir, la Brèche se rouvrit subitement et sans explications. La Guilde mit rapidement en place tous les protocoles prévus pour un telle éventualité. Les forces armées qui avaient été déployées partout dans le monde furent rappelées immédiatement pour garder la Brèche, et des officiels de haut rang se rencontrèrent en secret pour débattre de la signification de cette réouverture.

Malgré toutes ses précautions et son organisation, La Guilde fut balayée par une immense panique. Ses chefs usèrent de toute leur influence pour envoyer des milliers de soldats et des tonnes de munitions de l'autre côté de la Brèche au cas où les Neverborns les attendraient déjà ou bien s'ils lançaient une attaque après avoir appris la réouverture du portail. Pendant ce temps, des centaines de thaumaturges et de mages travaillaient à stabiliser l'intégrité du portail.

Un mois passa, et il n'y eut aucun signe d'une quelconque armée de Neverborns. La Guilde en profita pour créer un Corps de Recolonisation de Malifaux, l'équipa d'armes lourdes, et l'envoya faire des reconnaissances de la cité de l'autre côté de la Brèche.

La cité était vide. Il y avait quelques signes d'une bataille récente, des taches de sang frais sur les murs de pierre, des douilles éparpillées, des barricades montées à la hâte, mais aucun cadavre humain ou Neverborn. La cité avait autrefois accueilli des milliers de personnes, mais quoi qu'il ait pu se passer, il ne restait aucun corps à découvrir, à l'exception d'un cadavre retrouvé pendu à un arbre tordu près de l'ouverture du portail. Le Corps de Recolonisation revint sur Terre et fit son rapport, et la Guilde s'empessa de sécuriser la cité.

Les effectifs du Corps de Recolonisation augmentèrent à mesure que la Guilde envoyait de plus en plus de soldats reconnaître la cité, vérifiant l'éventuelle présence de Neverborns dans chaque bâtiment avant de passer au suivant. De plus petits groupes longèrent les extrémités de la cité et commencèrent à nettoyer des sections le long du mur sud, avec l'intention de repousser les Neverborns vers la rivière au nord, là où ils ne bénéficieraient d'aucun couvert et pourraient être facilement abattus par les nombreuses forces présentes sur l'autre rive.

Durant toute l'opération, la Guilde ne rencontra, toutefois, rien de plus dangereux que quelques rats. Une fois que les premiers quartiers furent sécurisés, la Guilde envoya à travers la Brèche des ingénieurs et de la main-d'œuvre bon marché entamer la construction d'une forteresse centrale à partir de laquelle elle pourrait gérer le processus de recolonisation. La citadelle, qui fut baptisée du nom d'Enclave de la Guilde, fut vite remplie de personnel affairé, y compris, le nouvellement nommé Gouverneur-Général, Herbert Kitchener.

La Zone Industrielle commença à produire des armes, des munitions et des rails d'acier destinés à l'effort de recolonisation, et des centaines d'ouvriers furent amenés pour permettre aux lignes d'assemblage de fonctionner vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Ces travailleurs avaient besoin d'autres personnes pour leur fournir de la nourriture, soigner leurs blessures, raccommoder leurs vêtements et leur servir à boire, et, ce faisant, la cité passa du statut de ville de garnison à celui de colonie à part entière.

Finalement, la Guilde réalisa qu'il n'y avait aucune menace cachée dans les ombres de la cité et tourna son attention vers la vraie richesse de Malifaux: ses Pierrâmes. Les nations de la Terre, impatientes de pouvoir accéder à nouveau à Malifaux, fournirent à la Guilde une main-d'œuvre de condamnés et de personnes endettées, et un grand nombre de troupes furent redéployées, abandonnant l'effort de recolonisation pour marcher vers le nord et servir de gardes et de surveillants dans les mines de Pierrâmes fraîchement ré-ouvertes.

Les mines étaient restées plus ou moins intactes depuis l'époque de la première Brèche, mais la Guilde se préoccupait beaucoup plus de résultats que de sécurité à ce moment-là. Le processus de recolonisation avait pratiquement vidé ses coffres et ses chefs étaient impatients de voir les résultats de leur investissement. Les effondrements, les asphyxies et les inondations emportèrent pratiquement un tiers des premiers mineurs, un chiffre acceptable d'après les standards de la Guilde.

Une Quarantaine Opportune

Alors que de plus en plus de soldats du Corps de Recolonisation quittaient la cité pour aller surveiller les mineurs condamnés et leurs pairs sous contrat, les soldats restant de la cité reçurent l'ordre de cesser leurs avancées et de fortifier leurs positions actuelles. Il fut bientôt clair que la Guilde n'avait aucun intérêt véritable à continuer sa progression dans les zones non-sécurisées de la cité, ce qui lui attira le courroux de ceux qui vivaient dans les taudis étriés et surpeuplés qui avaient surgi dans le sillage du Corps de Recolonisation.

Le Gouverneur-Général régla le problème en décrétant que les zones non-colonisées de la cité étaient remplies de monstres et de cauchemars et étaient donc trop dangereuses pour être colonisées. Afin de rassurer les citoyens, il ordonna au Corps de Recolonisation de transformer les barrières temporaires en barricades permanentes et annonça que les parties dangereuses de la ville seraient mises en quarantaine. Quand la dernière barrière fut érigée, le Gouverneur-Général mit fin au Corps de Recolonisation et le réorganisa en une force de police, marquant ainsi la fin de l'effort de recolonisation de la Guilde et le début de la Garde de la Guilde et de la Zone de Quarantaine.

Une Cité en Pleine Expansion

Au fil du temps, la Guilde augmenta lentement le nombre de parties habitables de la cité. Un groupement de petites entreprises était venu à Malifaux pour se faire un nom et la Guilde leur donna l'autorisation de construire leurs demeures et leurs bureaux le long du périmètre nord de la cité.

Utilisant toutes les ressources qu'ils pouvaient acheter, ces industriels construisirent un endroit qui, à ce jour, ressemble plus à une ville champignon qu'à un quartier d'une grande cité. Bien qu'il y eut plusieurs tentatives pour trouver un nom attirant pour le quartier, tout le monde finit par l'appeler la Nouvelle Zone de Construction.

Cette zone n'allait, toutefois, pas être le seul quartier à être connu sous le nom de Nouvelle Zone de Construction. Au sud de la Zone Industrielle se trouvait une étendue de bâtiments incendiés et écroulés, dont nombre d'entre eux semblaient être tombés dans la rivière proche. Certains colons y virent des promesses au milieu des ruines et envahirent le quartier armés de scies, marteaux et planches de bois. Ils finirent de détruire les bâtiments effondrés, et, à leur place, construisirent un assemblage aléatoire de demeures et d'entrepôts entassés.

La confusion entre les deux quartiers nécessitait un éclaircissement rapide: la colonie bien ordonnée construite le long des murs nord de la cité fut appelée Nouvelle Zone de Construction du Nord, ou «ZCN» en abrégé, tandis que le dédale délabré qui surplombait la rivière devint la Nouvelle Zone de Construction du Sud, ou «ZCS».

Dans d'autres quartiers, les résidents de la cité emménagèrent simplement dans n'importe quel bâtiment disponible. La Guilde ne perdit pas de temps pour installer des lignes de chemin de fer afin de permettre un transport plus facile et sécurisé des Pierrâmes depuis les mines du nord jusqu'à la Brèche, et les gens s'installèrent le long de ces lignes, aussi bien dans les Collines du Nord que dans la ville proprement dite.

Les Divisions Spéciales (1898 après JC)

Alors que la cité grandissait et prospérait, les anciennes menaces de Malifaux montrèrent à nouveau leurs affreux visages. Parmi les premières se trouvaient les Neverborns, qui commencèrent à attaquer les colons défiant les Terres Arides désertes ainsi que les bûcherons voyageant vers les Bois Nouveaux à l'extrémité ouest de la cité. Plutôt que de déployer leurs propres troupes pour s'occuper des récits d'attaques isolées au milieu de nulle part, la Guilde choisit plutôt d'accorder une généreuse prime pour les cadavres de Neverborns.

Il y avait toujours eu des gens désireux de venir à Malifaux dans l'espoir de pouvoir commencer une nouvelle vie, mais avec la somme que la Guilde était prête à payer à ceux désireux de tuer des monstres, l'attention de tout les mercenaires, chasseurs de primes, soldats de fortune, chasseurs de gros gibier de la Terre fut attirée vers Malifaux. Ils s'y précipitèrent afin de prouver leur courage et devenir riches, et c'est ainsi que naquit la base de ce qui allait devenir les Chasseurs de Neverborns. Il s'agissait d'une profession extrêmement dangereuse, et la plupart de ceux qui signaient la charte de la Guilde et recevaient leurs insignes de fer-blanc et leurs fusils de mauvaise qualité, ne revenaient jamais de leur première chasse. L'exception à la règle se nommait Perdita Ortega, un petit bout de femme qui arriva, on ne sait de quelle manière, à faire mordre la poussière à trois Neverborns adultes durant sa première semaine de chasse. Avec l'argent gagné grâce à ces premières mises à mort, elle acheta un pistolet de qualité et commença à tracer un sillage de sang à travers les Neverborns des Terres Arides.

La plus grande part de l'argent gagné par Perdita était envoyé sur Terre pour acheter le passage des autres membres de sa famille. Ce furent tout d'abord ses frères, puis son père, ses cousins, et même sa grand-mère qui firent le voyage vers Malifaux. À l'arrivée de chaque Ortega, la famille devenait plus compétente et implacable, jusqu'à ce que les Neverborns finissent par apprendre à craindre leur nom.

Les Ortegas s'installèrent dans les territoires désolés des Terres Arides et utilisèrent leurs gains pour construire un ranch fortifié qu'ils appelèrent Latigo. Bien qu'étant techniquement des agents libres, la Guilde fit de Perdita et sa famille des héros et récolta les bénéfices de leurs exploits extraordinaires, ceux-ci prouvant que l'humanité n'avait plus rien à craindre des indigènes de Malifaux.

Les Neverborns ne furent pas les seuls ennemis à ressurgir durant les premiers jours de la recolonisation. Les morts putréfiés furent de nouveau aperçus arpentant les rues de la cité, mais contrairement au passé, où ils servaient un seul maître, ils étaient maintenant aux ordres de toute une coterie de nécromanciens opérant secrètement, cachés sous le voile des ténèbres.

L'apparition du Tueur de Red Chapel, un tueur en série doté d'un sens du dramatique et d'un goût prononcé pour les prostituées, inspira à des douzaines de journaux indépendants une campagne de dénigrement sur l'incapacité de la Guilde à protéger la population. Quand on apprit que le Tueur de Red Chapel n'avait pas seulement assassiné de nombreuses prostituées et jeunes femmes mais les avait aussi ramenés à la vie sous la forme de zombies, la clameur devint si assourdissante qu'elle fut entendue jusque sur Terre.

En réponse, le Gouverneur-Général proscrit les journaux indépendants et créa le Service des Relations Publiques, qui eut pour tâche de publier un journal quotidien, le Malifaux Daily Record, et de produire du contenu pour la station éthervox de la cité, afin de soit-disant s'assurer que les habitants de la cité aient accès à des nouvelles «impartiales». Le Service des Relations Publiques était aussi en charge de surveiller les stations éthervox diffusant des émissions séditeuses et de localiser et détruire quiconque essayait de calomnier la réputation de la Guilde.

Ce fut seulement lorsque les collaborateurs directs du Gouverneur-Général furent tués et réanimés sous forme de zombies par un nécromancien particulièrement courageux que la Guilde remarqua enfin la menace croissante dans la cité. Surnommant les nécromanciens les «Résurrectionnistes» dans un discours public diffusé par l'éthervox, le Gouverneur-Général annonça la création d'une force d'intervention destinée à traquer ces sorciers renégats: les Death Marshals.

Le Gouverneur-Général plaça cette nouvelle «division spéciale» sous le commandement direct de Dame Justice, une mystérieuse épéiste qui était apparue de nulle part dans les rangs de la Guilde. Bien qu'aveugle, Dame Justice semblait posséder une capacité mystérieuse pour ressentir des choses inaccessibles aux autres, et avec son compagnon, le Juge, à ses côtés, elle commença à recruter des candidats prometteurs au sein de la Garde de la Guilde et des mercenaires de la cité.

Il y avait d'innombrables rumeurs au sujet de Dame Justice: certaines affirmaient qu'elle était une ancienne nécromancienne cherchant à expier ses péchés, tandis que d'autres parlaient d'une terrible confrontation avec un Résurrectionniste qui avait réclamé sa famille et ses yeux. D'autres encore murmuraient que Dame Justice apprenait aux Death Marshals la même sombre magie que celle utilisée par ceux qu'ils chassaient et que ses yeux avaient pourri suite à cet abus de magie.

Quelle que soit la vérité, les Death Marshals prouvèrent leur remarquable efficacité contre les Résurrectionnistes. Le nombre de zombies déambulant dans les rues chuta drastiquement, et malgré leur visage sinistre et leur nature stoïque (ou peut-être à cause d'eux), les Death Marshall devinrent rapidement les chouchous de la population. L'image de Dame Justice ornait des bannières dans toute la cité, rassurant la population sur le fait que la Guilde ne tolérerait pas ceux qui violaient les morts.

Toutefois, toutes les Divisions Spéciales de la Guilde n'étaient pas aussi populaires au sein de la cité. Durant le début de la période de recolonisation, la Guilde s'aperçut que même des gens n'ayant reçu aucun entraînement magique commençaient à développer des pouvoirs magiques. Il y avait déjà eu des rumeurs au sujet de telles choses à l'époque de la première Brèche, bien sûr, mais le Conseil avait une approche assez libérale de l'étude de la magie, et de toute façon, les plupart des gens qui s'installaient à Malifaux à l'époque n'étaient pas du genre à causer du trouble à leurs voisins.

Une grande partie de la population qui traversa la seconde Brèche était toutefois composée de condamnés qui étaient arrivés là contre leur volonté. Quand ces hommes et ces femmes réalisèrent qu'ils pouvaient se rendre invisibles, lancer des boules de feu ou transformer leurs corps en ceux d'animaux meurtriers, ils se retournèrent contre les surveillants et geôliers de la Guilde.

En quelques semaines, le chaos avait submergé les mines de la Guilde, ralentissant la production de Pierrâmes. D'innombrables condamnés s'échappèrent dans la nature, certains réussissant à revenir à la Cité de Malifaux ou d'autres colonies, où ils se firent passer pour de respectables et légitimes citoyens. D'autres se délectèrent du nouveau pouvoir dont ils avaient hérité et attaquèrent la Guilde et quiconque les approchait.

La Guilde réalisa qu'elle avait une crise sur les bras. Amener de nouveau condamnés semblait seulement faire empirer les choses, le problème se répétant encore et encore, seuls les visages changeaient. Finalement, la Guilde ouvrit ses mines à des travailleurs salariés pour s'assurer qu'elles resteraient fonctionnelles tandis qu'elle s'occupait de régler le problème des condamnés.

La solution vint d'une femme obstinée du nom de Sonnia Criid. Criid était venue à Malifaux à la recherche de savoir arcanique et de Pierrâmes, et elle s'était déjà lancée dans de nombreuses explorations solitaires de la Zone de Quarantaine et de la Nécropole sous la cité à la recherche de reliques de l'Ancienne Malifaux. Chaque fois, elle était revenue avec un grimoire, une relique ou un rituel qui offrait de nouvelles perspectives sur la nature de la magie, comme si les anciens livres de la cité l'appelaient.

La Guilde la nomma à la tête de la nouvellement formée force d'intervention des Chasseurs de Sorcières, gagnant sa loyauté par la promesse qu'elle aurait accès à tous les sorts, grimoires et artefacts qu'elle découvrirait chez les jeteurs de sorts scélérats. Criid profita de la situation, réquisitionnant de nombreuses salles de l'Enclave de la Guilde pour ses bibliothèques en perpétuelle expansion, ainsi qu'une pièce dans les profondeurs des sous-sols qu'elle appelait la Crypte Jaune.

Les Chasseurs de Sorcières devinrent rapidement la moins populaire des Divisions Spéciales de la Guilde. Criid était impitoyable quand elle persécutait les utilisateurs illicites de magie, et d'innombrables familles furent détruites après que Criid ou un de ses subordonnés soit apparu, dénonçant quelqu'un comme jeteur de sorts ou sorcière et l'emmenant sans autre forme de procès. Nombre d'entre eux étaient exécutés, mais les plus forts étaient conduits à la Crypte Jaune, une salle protégée par magie dans les sous-sols de l'Enclave. Là, Criid consumait par le feu la magie et l'esprit du sorcier, faisant de lui une créature brisée et carbonisée à qui elle donnait le nom de Traqueur de Sorcières.

L'Essor du Syndicat (1899 après JC)

Tandis que la Guilde luttait contre les menaces des Neverborns, des mort-vivants et des jeteurs de sorts scélérats, une autre faction voyait son pouvoir grandir dans l'ombre. Les condamnés que la Guilde avait envoyé à Malifaux pour travailler dans les mines de Pierrâmes s'étaient révélés être trop nombreux pour que la Guilde puisse les gérer, et, afin d'atteindre ses quotas de production, elle fut forcée d'embaucher un grand nombre de mineurs et travailleurs indépendants.

Alors que les personnes installées dans les Collines du Nord s'alliaient pour s'entraider, les travailleurs des mines firent de même pour se garantir une sécurité mutuelle. Dans l'obscurité des mines, il y a de d'innombrables choses qui peuvent tourner mal et emporter la vie d'un mineur, et souvent, le seul moyen de se préserver d'une catastrophe c'est de se fier aux autres personnes de la mine pour assurer ses arrières.

Ces liens entre les mineurs, qu'ils soient des condamnés ou des travailleurs libres, étaient renforcés par les fréquents accidents et tragédies de cette époque. Les éboulements et autres catastrophes rassemblèrent les survivants, et il ne fallut pas longtemps pour que des colonies entières s'allient dans un objectif commun: garantir la sécurité des mineurs et de leurs familles.

Ce sens de la camaraderie grandit rapidement et la Guilde ne vit le danger de ce rapprochement que beaucoup trop tard. Quand un groupe de mineurs fut retenu prisonnier sous terre durant plusieurs jours après qu'une pluie torrentielle ait inondé leur mine, leur histoire se répandit comme une traînée de poudre. Partout dans Malifaux, les gens apprirent comment la Guilde avait forcé les mineurs à descendre dans les profondeurs où l'eau montait, affirmant qu'un peu de pluie n'était pas une raison suffisante pour cesser le travail.

L'un des hommes réchappés de la mine, Erick Ulish, rallia ses collègues autour de l'idée d'un syndicat qui fournirait à ses membres une aide mutuelle ainsi que de meilleures conditions de travail. L'idée fit son chemin, et bientôt la plus grande partie des Collines du Nord se rassembla sous la bannière du Syndicat des Mineurs Unis.

En quelques mois, le Syndicat avait collecté assez d'argent grâce aux cotisations pour répondre aux préoccupations concernant la sécurité des mines de la Guilde. Il commença à recruter des ingénieurs chargés de créer des passages plus stables, de meilleurs éclairages et de trouver une solution à la menace perpétuelle des inondations. Ce fut dans cet environnement qu'apparut le Docteur Victor Ramos, emmenant avec lui tout un groupe d'ingénieurs loyaux et expérimentés.

Aucun membre du Syndicat des Mineurs ne pouvait dénier le génie de Ramos pour l'ingénierie et l'organisation. La majorité des cotisations du Syndicat servant à payer ces ingénieurs, il fut rapidement évident qu'ils devaient être inclus dans le Syndicat, et, après un vote, le Syndicat des Mineurs Unis devint le Syndicat des Mineurs et Machinistes. Quand la Guilde réalisa ce qu'il se passait, le SMM avait déjà étendu son influence dans pratiquement toutes les mines du nord, lui donnant accès à suffisamment de main-d'œuvre et de technologie pour devenir une menace légitime pour la Guilde.

Le Docteur Ramos fut d'abord chargé d'améliorer la sécurité des mineurs, et tout ce qu'il touchait se changeait en or: il fut capable d'utiliser la menace de grèves de mineurs pour faire pression sur la Guilde et négocier des hausses de salaires, de meilleurs règlements de sécurité et un programme qui permettrait aux condamnés se comportant bien de devenir des travailleurs salariés. De même, les automates de forage qu'il créa s'avérèrent des compagnons indispensables pour les travailleurs de chair et de sang.

Quand le "Président Ulish mourut d'un malheureux accident, Ramos fut considéré comme le choix naturel pour le remplacer.

Aussi bien à l'insu de la Guilde que du Syndicat, Ramos était un magicien expérimenté qui faisait très attention à la force d'intervention des Chasseurs de Sorcières nouvellement créée par la Guilde. De son point de vue, lui et ses semblables ne faisaient rien de mal, la vendetta manifeste de la Guilde contre eux n'était due qu'à la quantité de pouvoir que de tels mages pourraient amasser et retourner contre la Guilde. Il décida que le nombre était leur meilleure sécurité et créa le mouvement Arcaniste dans l'ombre du Syndicat en pleine expansion. Il recruta ses premiers membres dans les rangs des mineurs condamnés qui avaient manifesté des pouvoirs magiques, les protégeant de la surveillance de la Guilde en échange de leur loyauté et de leurs services.

Tensions Grandissantes (1900 après JC)

Petit à petit, Malifaux entra dans une période de paix relative. Le nombre de personnes manifestant des pouvoirs magiques diminua brutalement, ce que la Guilde prit pour un signe du succès des Chasseurs de Sorcières dans leur tâche. En réalité, les Arcanistes recrutaient dans les rangs des mineurs et leurs familles, faisant de toute personne possédant des pouvoirs utiles un agent protégé et caché. La colère de ceux qui méprisaient la Guilde était canalisée à des fins plus productives: le sabotage des propriétés de la Guilde et le vol de Pierrâmes.

Sous la conduite de Ramos, le SMM prit une tournure plus politique et commença à attirer l'attention sur ce qu'il y avait de pire dans la politique fasciste de la Guilde et ses décrets tyranniques. Le SMM créa des journaux menant des campagnes de calomnies contre les dirigeants de la Guilde, provoqua des grèves destinées à détourner l'attention de la Guilde des missions des Arcanistes, permettant ainsi de raffermir progressivement la main-mise du syndicat sur les Collines du Nord.

La plus grande réussite du Syndicat fut la Station de Pompage de Pointe Caverneuse. Ce projet de construction colossal était une idée originale du Docteur Ramos, qui creusa le petit massif montagneux du Marais Caverneux afin de servir de structure de base à toute une série de gigantesques pompes à eau. Les pompes gardèrent les cavernes de la région (et par voie de conséquence, les mines proches) relativement sèches durant les fréquentes tempêtes de la région et firent bénéficier le Syndicat et le Docteur Ramos d'un prestige accru.

Durant l'inauguration de la Station de Pompage, l'attaque d'un assassin provoque la mort de plusieurs dizaines de membres du Syndicat. Le Gouverneur-Général et le Docteur Ramos étaient tous deux présents durant l'attaque, qui fut heureusement repoussée par un duo de mercenaires hautement qualifiés qui avait été invité à la cérémonie. A la suite de cette attaque, les accusations fusèrent de toute part, la Guilde et le Syndicat s'accusant mutuellement d'en être à l'origine.

Le meurtre de Duncan Mac Sweeny, le Vice-Président du Syndicat, quelques jours plus tard enflamma encore un peu plus ces tensions. Partout à travers Malifaux, les membres du Syndicat se mirent en grève, cessant l'extraction des Pierrâmes et transformant les tensions entre les deux organisations en violence pure et simple.

Bien que le Syndicat et la Guilde finirent par signer un accord permettant le retour au travail des mineurs, d'autres événements éclipsèrent rapidement la grève dans les journaux officiels ou illégaux de la cité.

Le Tueur de Red Chapel, maintenant identifié comme un ancien mercier du nom de Seamus, fit la une des journaux lorsqu'il assassina Molly Squidpiddge, la journaliste vedette du Malifaux Daily Record durant le vol de la Pierrâme connue sous le nom de Larme de la Gorgone. Encore plus choquant encore, Seamus fit irruption aux funérailles de Molly, assassina nombre de ses amis et utilisa la Pierrâme pour la ressusciter sous la forme d'une créature mort-vivante dotée de sentiments. Dans les années à venir, la reporter mort-vivante se révélerait être une compagne fidèle de Seamus, irritant de ce fait les Death Marshals et horrifiant ses amis et êtres chers encore vivants.

Vers le milieu de l'année, une femme du nom de Rasputina arriva à Malifaux au sein d'un convoi de condamnés. Mise sous les verrous pour avoir noyé son propre enfant, sa condamnation à une peine de prison fut commuée en travaux forcés dans un saloon de la Guilde.

Après s'être révélée difficile à dompter (comme les cicatrices sur ses soi-disant clients l'attestait), elle fut transférée loin au nord, pour rejoindre un groupe de prisonniers travaillant à l'ombre des Dix Pics.

Alors qu'elle peinait dans les mines, Rasputina entendit une voix désincarnée l'appeler, lui promettant du pouvoir en échange de services. La voix se fit de plus en plus forte à l'approche de l'hiver, et finalement Rasputina capitula. Le lendemain matin, un blizzard souffla depuis les Dix Pics, recouvrant la mine d'un épais manteau de neige, accompagné d'un vent glacial aveuglant les gardes de la Guilde. Rasputina profita de la confusion pour s'échapper, suivant les murmures de la voix jusqu'au sommet de la montagne.

Au sommet, elle trouva d'autres personnes ayant été appelées par Décembre, ainsi que l'esprit désincarné du Tyran en personne. Aucun d'eux n'avait été suffisamment fort pour contenir son essence, mais Rasputina se révéla être une hôte appropriée. Elle accepta le marché de Décembre et obtint un contrôle considérable sur la neige et les vents hivernaux en échange de la présence de l'essence du Tyran à l'intérieur de son âme.

L'Ouverture de Kythera (1901 après JC)

Après le premier dégel de l'année, une expédition archéologique menée par le Professeur Heilin se mit en route vers le Bayou pour enquêter sur les ruines qui avaient été repérées au cœur du marais. Bien qu'on n'attendait pas grand chose de cette expédition, elle se révéla être l'un des événements les plus considérables de cette période.

Les ruines sur lesquelles le professeur avait choisi d'enquêter n'étaient autres que celles du dispositif de Kythera. Après une semaine d'étude assidue, il avait réussi à traduire un certain nombre des runes gravées dans la structure imposante. Quand il les entonna à haute voix, le mécanisme ancien se mit en action, rouvrant lentement le portail dimensionnel menant au royaume de l'Esprit de la Tombe. Le Professeur Heilin fut surpris par les mouvements de la structure sous ses pieds et fit une chute mortelle depuis le sommet des ruines et se finissant dans les eaux tourbillonnantes loin en dessous, mais les autres membres de l'expédition réussirent à se mettre à l'abri.

Sentant que le portail avait été ouvert, les Neverborns, menés par Lilith, traquèrent chacun des membres de l'expédition et les assassinèrent grâce à un poison permettant de faire croire que leur maladie était due à une plante toxique du Bayou ou à une terrible malédiction. Un seul homme, Philip Tombers, échappa à leur colère, et uniquement parce qu'il fut confié au sanatorium de la Guilde.

Lilith s'apprêtait à achever Tombers quand Rasputina, maintenant imprégnée du pouvoir considérable de Décembre, apparue à la tête d'une puissante tempête de neige et tenta de réclamer l'homme pour elle-même. Le portail en cours d'ouverture permettait lentement à l'Esprit de la Tombe de se frayer un passage vers Malifaux, et le Tyran espérait bien ne pas avoir à faire face à l'entité extrêmement puissante qui avait tué son corps physique.

Tombers périt dans la bataille, mais il fut ressuscité, du moins sa tête encore capable de parole, par Seamus, le Tueur de Red Chapel. A l'insu de Seamus, Tombers était manipulé par le Tyran connu sous le nom de la Gorgone par le biais de la compagne de Seamus, Molly. Lors de ses conversations avec la tête de Philip Tombers, Seamus apprit la phrase magique qui ouvrirait en grand les portes de Kythera.

Les Neverborn réalisèrent progressivement que la situation avait été trop loin pour pouvoir être arrêtée: Décembre avait choisi un nouvel hôte, et l'humanité avait appris comment ouvrir Kythera. Plutôt que d'essayer de prévenir le désastre imminent, une tâche pratiquement impossible à ce moment-là, ils décidèrent plutôt de manipuler le destin et de tourner le désastre à leur avantage. L'un des plus puissants chefs Neverborn, la Sorcière des Marais Zoraida, contacta Viktoria Chambers, la détentrice actuelle du Nihonto Masamune. Quand Viktoria et son épée possédée par Shez'uul traversèrent la Brèche, le destin fut redistribué. Zoraida manipula la jeune mercenaire pour qu'elle rencontre un doppelganger croyant que celui-ci tuerait Viktoria et lui volerait non seulement son apparence mais aussi son épée, et avec elle, sa destinée.

Ce que Zoraida ne savait pas, c'est que le Nihonto Masamune était la prison du Tyran Shez'uul. Plutôt que de laisser son hôte être tuée, l'épée augmenta la force et la vitesse de Viktoria, lui permettant de l'emporter sur son double. Quand la lame transperça le corps du doppelganger, elle piégea l'âme de la créature au lieu de tuer sa forme physique, comme elle l'avait fait avec Shez'uul des siècles plutôt. Doté de l'apparence et des souvenirs de Viktoria, le double capitula devant sa jumelle qui épargna sa vie. Le doppelganger prévint Viktoria de ce qu'il savait au sujet des événements en cours à Kythera, et ensemble, se mirent en route pour les ruines afin d'arrêter le Tyran Décembre.

Quand les Viktorias arrivèrent, elles s'aperçurent que d'autres personnes avaient été attirées par Kythera. Seamus et Molly avaient été capturés et retenus prisonniers par Dame Justice et ses Death Marshals, tandis que Sonnia Criid l'avait emporté sur Rasputina et lui avait passé des menottes l'empêchant de puiser dans sa magie. Les recherches de Criid lui avait permis de découvrir la véritable utilité de Kythera et ses conversations avec Molly avaient confirmé ses craintes au sujet de l'expédition Heilin et de l'ouverture accidentelle du portail. Elle avait l'intention d'utiliser Rasputina comme hôte dans l'accomplissement du rituel destiné à refermer le portail... un rituel qui coûterait assurément son âme à celui ou celle qui l'entonnerait.

Alimenté par la puissance du Tyran, le pouvoir de Rasputina était beaucoup plus grand que ce que Criid avait prévu. Une fois qu'elle eut appris les phrases nécessaires pour clore le portail, Rasputina se libéra de ses chaînes et entonna les mots destinés à cette fermeture. Alors que le dernier mécanisme de Kythera s'arrêtait, Décembre sentit le pouvoir volé par l'Esprit de la Tombe à sa mort lui revenir, et l'utilisa pour reprendre forme physique.

Ce fut seulement l'apparition des deux Viktorias et du Nihonto Masamune qui sauva la mise.

Utilisant la lame, les deux bretteuses transpercèrent Décembre, comme l'épéiste Kenshiro l'avait fait un siècle plus tôt avec l'hôte du Tyran. Dans la confusion, Molly libéra Seamus de ses liens, et la Gorgone chuchota à l'oreille de Seamus les mots nécessaires à l'ouverture du portail.

D'un cri puissant, Seamus força le portail de Kythera à s'ouvrir en grand, annonçant l'arrivée de l'Esprit de la Tombe sur Malifaux. La personification de la mort elle-même s'arracha aux profondeurs du portail dimensionnel. L'Esprit de la Tombe aurait dévoré toute vie dans ce monde sans l'apparition soudaine de Victor Ramos et de son Leviathan, un automate colossal construit pour déclarer la guerre à la Guilde.

Ramos préféra plutôt tourner les massifs canons de la machine de guerre titanesque sur le mécanisme de Kythera, brisant le dispositif, faisant s'effondrer le portail et scellant de l'autre côté l'Esprit de la Tombe une bonne fois pour toutes.

L'éveil des Tyrans (1902 après JC)

Les tensions entre la Guilde et le SMM augmentaient un peu plus chaque année et finirent par déclencher un chaos au printemps 1902. Les manifestants du Syndicat descendirent dans les rues et mirent le feu à de nombreux bâtiments de la Guilde, emplissant de flammes le Quartier du Centre-Ville. Un petit groupe de manifestants essaya de marcher sur le manoir du Gouverneur pour y mettre le feu, mais ils furent rapidement abattus par les tireurs d'élite de la Guilde postés sur le toit du manoir.

Malgré ces défenses, la Guilde dénombra des pertes significatives. Un officier décoré de la Guilde, le Capitaine Gideon, se retourna contre ses employeurs et, dans un moment de folie, assassina le fils du Gouverneur-Général, Francis. Gideon fut arrêté pour son crime mais il fut brutalement assassiné dans sa cellule avant même l'ouverture de son procès.

Toutefois, parmi les manifestants, des menaces plus insidieuses commençaient à apparaître. La destruction de Kythera avait réduit l'influence de l'Esprit de la Tombe sur Malifaux. Pour les esprits des Tyrans défaits, un énorme poids avait été ôté de leurs épaules, et petit à petit, ces anciennes entités commencèrent à essayer de forcer les limites de leurs prisons.

Nytemare revint de son exil volontaire dans le royaume des rêves en compagnie d'un petit garçon, le Rêveur, qui pouvait manipuler la réalité à volonté. Cherufe s'échappa de sa prison orbitale, effleura l'esprit de Sonnia Criid et la manipula subtilement afin de préparer son esprit et son corps à une éventuelle possession. Dans un lac gelé, au cœur d'une géode de Pierrâme, Témoin ouvrit les yeux et regarda vers le haut à travers la glace épaisse.

Les chaînes qui avaient lié les Tyrans depuis des millénaires avaient été affaiblies par la destruction de Kythera, et maintenant, des esprits qui s'étaient depuis longtemps résignés à contempler leur propre détresse commencèrent à nouveau à regarder au loin.

Le Fléau du Joueur de Flûte

Le premier Tyran à s'échapper de son emprisonnement fut Fléau. Les sceaux entourant la prison du Tyran sous la Cité de Malifaux avaient été conçus pour détourner tout être vivant approchant mais un coup du sort les contourna d'une façon que les geôliers morts depuis longtemps n'avaient pas prévu. Un bâtiment consumé par un incendie allumé par les manifestants du Syndicat, s'écroula au sol, fracassant la rue et faisant céder une partie des égouts situés juste en dessous. Le chasseur de rats Hamelin se trouvait dans ces égouts, et la catastrophe le projeta dans les eaux saumâtres qui se répandirent dans des canaux latéraux qui avaient été scellés depuis bien longtemps.

Quand Hamelin finit par reprendre conscience, il se trouvait dans l'ancienne, et maintenant brisée, prison de Fléau. Plutôt que de posséder directement Hamelin, Fléau instilla son essence dans les insectes et larves charriés par les eaux des égouts, possédant leurs corps et les forçant à dévorer le corps et l'essence du chasseur de rats.

Revêtu du corps d'Hamelin, Fléau put facilement s'extraire de sa prison. Dans les semaines qui suivirent, une terrible contagion se propagea dans la cité. Les Death Marshals crurent d'abord que le fléau faisait partie d'une nouvelle conspiration des Résurrectionnistes et mirent rapidement en quarantaine la Brèche, de peur que le fléau ne se propage ensuite sur la Terre. La maladie était plus virulente que tout ce que l'humanité avait pu connaître: elle était transmise par les rats et les insectes qui semblaient eux-mêmes immunisés à ses effets, mais une fois qu'un hôte humain était infecté, la maladie faisait son œuvre en quelques minutes, pourrissant la chair en un clin d'œil.

Rapidement, le fléau affecta toute la ville. Des rumeurs circulèrent au sujet d'un homme coiffé d'un chapeau à larges bords qui marchait parmi les nuées de rats et d'infestés, une flûte pressée contre ses lèvres. Rapidement, les visions d'Hamelin le Fléau permirent de baptiser la maladie: le Fléau du Joueur de Flûte.

L'Événement

Les Death Marshals faisaient de leur mieux pour éliminer ce qu'ils croyaient être des zombies qui avaient tués puis réanimés par le fléau. Les «zombies» s'avéraient être, finalement, des gens bien vivants qui avaient été ravagés par la maladie et étaient maintenant contrôlés par Fléau, de la même façon qu'il contrôlait les nuées de rats qui avaient jailli hors des égouts pour se répandre dans les rues. Les Death Marshals furent horrifiés par cette découverte, et la multitude de rats tira avantage de la situation pour les submerger en vagues incessantes de fureur mordante et infectée.

Peu de temps avant l'intervention de Titania et la mort de sa forme mortelle, Fléau travaillait sur un appareil amplificateur d'énergie qui devait permettre aux Tyrans d'accéder à la divinité. Après sa mort, les habitants originels de Malifaux avaient utilisé l'appareil pour leurs propres besoins et l'avaient utilisé pour emprisonner le Tyran Cherufe.

Fléau trouva facilement une moitié de la clé de l'appareil dans la Nécropole sous la cité, puis suivit la trace de l'autre moitié, qui avait la forme d'un petit anneau, jusqu'à un observatoire dans le Quartier Abandonné de la Zone de Quarantaine. Le Tyran s'empara de l'anneau qui était en possession d'une prostituée devenue Résurrectionniste du nom de Kirai Ankoku. Il activa ensuite l'appareil, amenant la prison de Cherufe, la Cage Rouge, à s'écraser au sol comme un météore.

A l'insu de Fléau, Kirai avait été imprégnée de l'influence de la Gorgone, et en puisant dans les esprits de l'au-delà, elle put battre Fléau. Celui-ci avait eu l'intention de contrôler l'énergie étherique libérée par la collision de la cage, mais en son absence, l'énergie explosa à travers Malifaux en une onde de choc pourpre effrénée. N'ayant aucun moyen de comprendre les causes de ce phénomène, les habitants de Malifaux nommèrent cette onde de choc «l'Événement».

Alors que l'onde de choc traversa la plupart des gens sans conséquences, toute personne détentrice d'importants pouvoirs magiques fut «surchargée» par la vague d'énergie étherique. En s'imprégnant de cette énergie, les mages étaient capables de se dépouiller temporairement de leur forme mortelle et de devenir un être supérieur à un simple mortel... et très proche d'un Tyran.

Loi Martiale (1903-1904 après JC)

Avec la défaite de Fléau, le Fléau du Joueur de Flûte perdit de son efficacité, bien qu'il continua à se répandre par le biais des innombrables rats de la cité. Les taudis furent les plus touchés et ceux qui cherchèrent à échapper à la maladie la propagèrent inconsciemment dans toute la cité ainsi que dans les villes champignons environnantes. Après qu'une personne infectée fut découverte à Ridley, la ville ferma ses lignes de chemin de fer et barra ses portes, de peur que l'infection ne se propage encore plus dans les Collines du Nord.

Tandis que cette manœuvre désespérée sauvait les vies de milliers de personnes, le flot de Pierrâmes depuis les mines du nord jusqu'à la cité, et par conséquent jusqu'à la Terre, connaissait un arrêt brutal. Les mines continuaient à extraire les pierres mais les trains ne quittaient plus Ridley pour venir récupérer les chargements. Après les deux premières semaines, la Guilde autorisa le transport par voie de terre de stocks grandissants de Pierrâmes, mais le prix élevé des pierres magiques se révéla être une trop grande tentation. Des chargements entiers tombèrent aux mains de bandits, voleurs et gardes de la Guilde corrompus, ainsi qu'aux dangers habituels des étendues sauvages de Malifaux.

Même les Gremlins, qui se tenaient généralement à distance des événements, furent secoués par celui-ci. La Cage Rouge était tombée sur les terres de la famille LeBlanc, tuant des milliers de Gremlins tout en laissant un profond cratère dans son sillage. Pire encore, des hordes de mort-vivants mécaniques jusqu'ici inconnus commencèrent à sortir en rampant des cavernes souterraines ouvertes par l'impact, forçant les LeBlanc et les LaCroix proches à mener une bataille désespérée pour leur survie.

Toutefois, les mort-vivants mécaniques ne furent pas les seules horreurs libérées par la chute de la Cage Rouge. Le Tyran Cherufe était emprisonné dans la Cage Rouge et il en profita pour s'échapper via les tunnels souterrains, traçant un chemin de feu derrière lui tandis qu'il recherchait son hôte, Sonnia Criid, la leader des Chasseurs de Sorcières de la Guilde. Le Tyran se lia à l'âme de Criid et, puisant dans son talent inné, commença à embraser tout Malifaux. Heureusement, le bras droit de Criid, Samael Hopkins, fut capable de contenir les pouvoirs de Criid, et par voie de conséquence, ceux du Tyran, grâce à un des masques étouffe-magie qu'ils utilisaient pour capturer les sorcières. La possession exercée par Cherufe sur Sonnia était terrifiante, mais l'influence du Tyran avait déjà causé de nombreux dégâts dans la cité. Au cours de la bataille pour le contrôle de l'âme de Criid, Cherufe avait arraché du magma à la croûte terrestre de la planète, empoisonnant ainsi les nappes phréatiques et rendant la majorité de l'eau de la Cité de Malifaux impropre à la consommation. Ceci combiné aux récits d'animaux habituellement dociles devenus sauvages et se repaissant de la chair de leurs éleveurs humains (résultat d'un changement de forme magique perpétré par un groupe de sympathisants Arcanistes se faisant appeler l'Ordre de la Chimère), il n'était pas difficile de comprendre pourquoi la Guilde sentait la situation, et le contrôle de Malifaux, lui échapper rapidement. Les rues étaient le théâtre de constantes batailles entre les différentes factions de la cité, la Guilde croisait le fer avec les Arcanistes, les Résurrectionnistes et les mercenaires aux intérêts divers chaque jour. De plus, les leaders les plus importants de ces groupes possédaient maintenant la capacité de devenir de puissants Avatars du genre de ceux qu'aucune balle ou sort ne pouvait blesser.

La goutte d'eau qui fit déborder le vase fut le Désastre de la Ligne Acide. La Guilde utilisait une série de voitures aériennes, de petits zeppelins guidés par un système de lignes, pour redéployer rapidement les gardes ou transporter des personnalités ou des ressources à travers la cité. Cette nuit-là, trois de plus puissantes voitures aériennes convergèrent toutes vers le même point au même moment. Il en résulta une terrible explosion qui colora de flammes le ciel nocturne et neutralisa la ligne principale pour le reste de l'année.

A la suite de ces désastres, le Gouverneur-Général déclara la loi martiale dans toute la Cité de Malifaux. Tout voyage dans et hors de la cité était interdit, à l'exception de ceux jugés critiques pour les opérations de la Guilde (ce qui signifiait principalement l'importation des fournitures de la Guilde et l'exportation des Pierrâmes). De plus, un couvre-feu obligatoire fut mis en place.

L'année suivante vit la fin du Fléau du Joueur de Flûte et le rétablissement du contrôle de la Guilde sur la cité. Les restrictions sur les nouveaux arrivages furent allégées, principalement pour permettre de réapprovisionner la population sévèrement diminuée, et petit à petit, de nouveaux habitants commencèrent à remplir les rues tandis qu'une paix relative tombait sur la cité.

Rationnement et Contrebande

La déclaration de loi martiale du Gouverneur-Général rendit la vie difficile pour les gens piégés à l'intérieur de Malifaux. La Guilde institua un programme de rationnement, mais les rations étaient notoirement insuffisantes et fades. Certains habitants astucieux firent de petites fortunes en faisant bouillir l'eau de la rivière et en la vendant aux autres habitants, les chasseurs et trappeurs fixèrent des prix élevés pour la viande fraîche qu'ils arrivaient à faire rentrer dans la cité.

Certains des habitants choisirent d'abandonner la cité pour aller s'installer dans les colonies du nord comme Ridley ou des villes minières de moindre importance. Ces colonies tiraient les bénéfices de leur implantation rurale, puisque la pêche et la chasse permettaient de compléter les maigres rations envoyées par la Guilde.

Tandis que de nombreuses personnes peinaient à survivre durant la loi martiale, les contrebandiers de la cité prospéraient. Les prix des biens de première nécessité avaient sensiblement augmenté, et tout le monde avait besoin de quelque chose que la Guilde lui refusait. La viande et l'alcool étaient des produits de base et de nombreux contrebandiers se tournèrent vers les Gremlins indigènes pour se fournir en porc frais et en alcool de contrebande.

Les Arcanistes amassèrent de considérables sommes d'argent à cette époque grâce à la contrebande de Pierrâmes à travers la Brèche. Au même moment, les nations de la Terre commencèrent à s'imaginer que la même tragédie qui avait provoqué la fermeture de la première Brèche n'allait pas tarder à frapper la seconde et elles commencèrent à se battre pour stocker le plus de Pierrâmes possible. La foi en la capacité de la Guilde à maintenir l'ordre à Malifaux avait commencé à s'affaiblir, et certaines nations, comme l'Angleterre, utilisèrent cette opportunité pour déclarer leur indépendance à l'égard de l'organisation tyrannique.

L'Émergence des Dix Tonnerres

Le désespoir et le manque de ressources engendrés par la politique de la Guilde furent particulièrement brutaux pour les personnes vivant dans les taudis. Parfois, la Guilde était à court de nourriture avant que les agents de rationnement n'atteignent les taudis périphériques, ce qui laissait les habitants de ces quartiers affamés et obligés de trouver de la nourriture là où ils pouvaient.

D'autres quartiers, comme le Petit Royaume, qui était devenu un refuge pour les immigrants asiatiques de la cité, étaient délibérément ignorés par des agents de rationnement racistes.

Les habitants du Petit Royaume furent forcés de se tourner vers les gangs de rue du quartier pour obtenir de la nourriture. Ces gangs gagnèrent un pouvoir considérable en très peu de temps, et bientôt, ils furent suffisamment puissants pour imposer à leurs obligés de payer pour leur protection afin d'éviter les corrections, enlèvements ou pire encore. Des combats entre gangs rivaux éclataient pratiquement chaque jour, et peu d'entre eux se terminaient sans dommages matériels ou sans victimes civiles. Ce fut dans ce jardin de chaos et de violence que les Dix Tonnerres se révélèrent.

De nombreuses générations auparavant au Japon, la famille Katanaka fut disgraciée et déshonorée pour son recours à des assassins et des ninjas. Plutôt que d'essayer de racheter leur nom, ils se résignèrent à rejoindre les ombres et à construire un vaste réseau criminel s'étendant à travers les Trois Royaumes. Au cours de leurs activités, les Katanakas découvrirent un portail vers Malifaux: une Brèche inconnue connectant le continent asiatique aux montagnes au nord de Malifaux. Réalisant l'opportunité que représentait un tel portail, le daimyo de la famille Katanaka avait envoyé sa fille Misaki Katanaka à travers la faille dimensionnelle pour ouvrir la voie à sa famille. Quand elle eut connaissance du décret de loi martiale de la Guilde, Misaki transmet l'information à sa famille que leur temps était venu.

Œuvrant lentement afin de ne pas éveiller les soupçons, la famille Katanaka commença à faire passer ses membres par la Brèche secrète, leur permettant de s'infiltrer lentement à Malifaux sans que la Guilde ne le sache. En quelques mois seulement, ils furent suffisamment puissants pour commencer à affronter les autres gangs dans une guerre de territoires.

Les gangs de rue du Petit Royaume puisaient dans plusieurs cultures et traditions mystiques pour affirmer leur pouvoir sur le quartier, mais la famille Katanaka disposait de ressources bien supérieures à celles des autres gangs.

Se faisant appeler les «Dix Tonnerres» afin de dissimuler leur véritable origine, les Katanakas commencèrent à étendre leur influence sur Malifaux de façon agressive. Les gangs qui s'inclinaient devant eux se voyaient offrir une seule opportunité de se rendre et de rejoindre l'organisation. Ceux qui acceptaient l'offre, et qui faisaient preuve du respect dû à leurs vainqueurs, se voyaient octroyés une place de choix dans la branche de Malifaux du syndicat du crime. Ceux qui refusaient voyaient leurs corps pendus dans les rues afin de servir d'avertissement aux autres.

Une fois qu'ils eurent sécurisé un territoire suffisant, le daimyo et Oyabun des Dix Tonnerres, Baojun Katanaka, rejoignit sa fille à Malifaux pour superviser la construction de la Maison de Commerce Katanaka. La structure servit de base d'opérations pour le syndicat dans la Cité de Malifaux, et utilisant la maison de commerce comme couverture, les Dix Tonnerres amenèrent de la nourriture et des fournitures à travers la Brèche secrète afin de les distribuer gratuitement aux habitants du Petit Royaume.

Au fur et à mesure que les Dix Tonnerres étendaient leur territoire, de plus en plus de quartiers du Petit Royaume tombaient sous leur contrôle. Cela ne mit pas seulement fin aux querelles incessantes entre gangs de rue mais permit aussi le regroupement des nombreux vices du quartier sous un même toit.

Le Petit Royaume avait toujours été un refuge pour les joueurs, les prostituées et les marchandises illicites, mais maintenant les gardes des Dix Tonnerres se tenaient à l'extérieur des bordels et des tripots et collectaient les recettes chaque soir.

La Guilde se préoccupa peu de l'expansion agressive des Dix Tonnerres, le Petit Royaume étant situé suffisamment loin des quartiers «civilisés» de la ville pour être ignoré. La Garde la Guilde cessa ses patrouilles dans le quartier, et bientôt un accord tacite se conclut entre la Guilde et le Petit Royaume: aussi longtemps que la Guilde laisserait le Petit Royaume gérer ses propres affaires, les Dix Tonnerres s'assureraient que le quartier ne causerait aucun problème à la cité.

A l'insu de la Guilde, les projets de l'Oyabun étaient nettement plus ambitieux que le contrôle d'un seul quartier. Baojun Katanaka ne voulait rien de moins que le contrôle total de tout Malifaux, et les compte-rendus de sa fille lui avaient fourni suffisamment d'informations sur les différentes factions se disputant le pouvoir dans la cité. Travaillant subtilement, il implanta ses propres troupes dans leurs rangs et commença à soudoyer et faire chanter toute personne susceptible d'être influencée. Il y eut quelques faux pas. Le plus notable fut le recrutement de Shenlong, un puissant combattant et chef religieux tibétain qui fournit au syndicat du crime une petite armée de moines et soheis en échange d'un passage à travers la Brèche. Ce que les Dix Tonnerres ne savaient pas, c'est que Shenlong était l'hôte actuel du Dragon, qui était plus qu'heureux d'utiliser l'organisation comme moyen de regagner Malifaux.

Vers la fin de 1904, les Dix Tonnerres étaient devenus de leur propre chef un pouvoir majeur, dont les ramifications s'étendaient à travers toutes les factions et organisations importantes de Malifaux.

La Poigne se Relâche (1905 après JC)

Au début de l'année, le Gouverneur-Général mit fin à la loi martiale à Malifaux et leva les restrictions de la Guilde sur les voyages. L'annonce fit grand bruit sur Terre, et le Service des Relations Publiques de la Guilde annonça de nouveaux projets de colonisation promettant de nombreux acres de terre aux colons désireux de les travailler. Les prix des Pierrâmes au marché noir chutèrent drastiquement, et les nations de la Terre poussèrent un soupir de soulagement collectif en apprenant que la Guilde avait réaffirmé son contrôle sur Malifaux.

Malheureusement, les avoirs de la Guilde sur Terre avaient commencé à lui échapper. La Guilde s'était un peu trop reposée sur les troupes anglaises pour imposer sa présence en Inde et aux Trois Royaumes, et maintenant que le roi Edouard VII avait rappelé ses troupes en Angleterre, la Guilde fut contrainte de déployer excessivement ses troupes trop peu nombreuses pour tenir ces deux régions. L'Inde fut la première à se rebeller, et tandis que les rebelles étaient rapidement écrasés par les soldats vétérans et les automates de la Guilde, le seul fait que les choses soient allées si loin fut suffisant pour instiller le doute dans l'esprit des autres leaders mondiaux.

Bientôt la Russie et l'Empire Ottoman prirent leurs distances avec la Guilde. Soudain, les leaders de ces nations tinrent des réunions en dehors de la présence des agents de la Guilde, et leurs Pierrâmes fournies par la Guilde commencèrent à «manquer» avec une fréquence alarmante.

Au même moment, les tensions entre la Guilde et la population des Trois Royaumes ne cessaient de croître, jusqu'à ce que, finalement, les paysans et travailleurs opprimés se révoltent. Dirigée par un mystérieux homme masqué, dont le seul nom connu était «le Boxeur», la population des Trois Royaumes se défendit contre la Guilde et ce qu'elle percevait comme la destruction de leurs valeurs traditionnelles par les «pouvoirs occidentaux».

La Guilde essaya de répliquer, mais le Boxeur avait le soutien des Dix Tonnerres, qui avaient tiré profit du danger menaçant leur patrie pour recruter des gens possédant les capacités et les talents dont le syndicat avait besoin pour atteindre ses objectifs à Malifaux. En pratique, les Dix Tonnerres avaient joué la sécurité de leur patrie afin d'augmenter leur influence à Malifaux.

Oblitération

Tandis que ces problèmes sur Terre occupaient la Guilde à plein temps, un autre Tyran avait commencé à s'agiter à Malifaux. Une femme du nom de Tara Blake trouva l'entrée de la prison du Tyran Oblitération, qui avait été piégé dans un royaume hors du temps élaboré à partir de son propre esprit. Tara passa l'équivalent de milliers d'années dans ce royaume, réussissant à rester saine d'esprit tandis que les autres personnes attirées dans la prison d'Oblitération succombaient à la folie. Quand Tara atteint le centre de la prison, Oblitération entra en contact avec elle et lui demanda de le libérer de son emprisonnement. En retour, Oblitération s'engageait à faire de Tara son héraut, lui accordant des pouvoirs inimaginables pour des mortels.

Tara accepta l'offre et sortit de la prison et réalisa que seulement quelques instants étaient passés à Malifaux. Malheureusement pour elle, un sniper de la Guilde avait lui aussi été attiré vers la prison, et dans un accès de colère après avoir compris qu'il avait perdu le prix qu'il convoitait, il visa Tara au cœur et la tua. Durant son séjour dans la prison, Tara s'était liée d'amitié avec une nécromancienne recherchant elle aussi le pouvoir d'Oblitération, et cette dernière ramena Tara à la vie telle une mort-vivante saine d'esprit.

Sa mort était humiliante, mais elle apprit à Tara les avantages de la subtilité. Comme Décembre et Fléau, Oblitération souhaitait accéder à la divinité, mais contrairement à ses pairs, il désirait utiliser une approche plus subtile pour ce projet. Travaillant discrètement via de nombreux intermédiaires, Tara commença à recruter d'autres personnes à sa cause, distribuant des parcelles du pouvoir d'Oblitération afin d'atteindre les objectifs secrets du Tyran.

Fondations Chancelantes (1906 après JC)

Durant l'Événement de 1902, le Gouverneur-Général Kitchener devint un Avatar. Cette transformation fut balayée sous le tapis et les personnes y ayant assisté furent exécutées, laissant le reste de la Guilde inconsciente de ses nouveaux pouvoirs. Avec l'aide de son secrétaire, Lucius Mattheson, un Neverborn se faisant passer pour un humain, le Gouverneur-Général s'engagea dans une longue et difficile campagne destinée à trouver les moyens de surpasser son état d'Avatar et devenir ainsi un vrai Tyran.

Le plan de Kitchener atteint son épilogue entre la fin de l'hiver et le début du printemps alors qu'il voyageait d'une ville à l'autre, décernant titres et plaques renforçant ainsi son pouvoir par la distribution de représentations de pouvoir symboliques. Dans la ville de Sunbeam, le Gouverneur-Général rencontra une sévère résistance de la part du SMM, manipulé inconsciemment par les Dix Tonnerres, qui avaient deviné depuis plusieurs années les plans de Kitchener.

Durant les manifestations, le Gouverneur-Général fut entraîné dans une bataille par Mei Feng, un membre du Syndicat et des Dix Tonnerres, tous deux manifestant leur Avatar au cours de celle-ci. Aucun des deux combattants ne fut capable d'obtenir une victoire décisive sur son adversaire, mais la confrontation fut suffisante pour convaincre le Gouverneur-Général qu'il ne pouvait plus perdre du temps. Il revint dans la Cité de Malifaux et entama un rituel qui devait le transformer en Tyran. Les plans de Kitchener furent toutefois contrés par la trahison. L'un des hommes sur lesquels il avait compté pour réunir les diverses reliques arcaniques qui lui octroieraient le pouvoir requis pour l'accomplissement du rituel, étaient en réalité un agent des Dix Tonnerres. Cet homme, Lucas Mac Cabe, échangea une relique magique contre quelques ossements provenant des restes de la dépouille physique d'un Tyran. Quand le Gouverneur-Général essaya de puiser dans le pouvoir de la relique, il n'était pas préparé à recevoir la quantité de pouvoir contenu dans les ossements, et son rituel échappa à tout contrôle.

Percevant l'explosion soudaine d'énergie étherique, le Tyran Cherufe, enfoui dans l'âme de Sonnia Criid, saisit sa chance et essaya à son tour d'accéder à la divinité. Comme deux allumettes s'enflammant l'une à côté de l'autre, les essences des deux Tyrans se mêlèrent ensemble tandis que le rituel atteignait son apogée cataclysmique.

L'Homme en Flammes

Cherufe et le nouveau Tyran qui avait été le Gouverneur-Général fusionnèrent en quelque chose de plus puissant que chacun d'eux. Le manoir du Gouverneur explosa tout autour de la nouvelle entité alors que celle-ci s'élançait à travers les dimensions, son pouvoir incontrôlable faisant rage tout autour d'elle. Dans une tentative désespérée pour se raccrocher aux derniers vestiges de ce qu'elle avait été, l'entité remonta le temps jusqu'au moment où le Gouverneur-Général avait commencé à atteindre le statut d'Avatar: le 10 Avril 1906, le jour de son combat avec Mei Feng.

L'entité, qu'on appellerait bientôt l'Homme en Flammes, apparut dans le ciel terrestre au dessus de San Francisco. Le pouvoir de l'entité déforma l'espace autour d'elle, rendant folles les personnes sensibles à son influence (y compris de nombreux prisonniers de la Citadelle d'Alcatraz). Le 18 Avril, la pleine portée du pouvoir de l'Homme en Flammes fut atteinte lorsqu'un terrible tremblement de terre frappa San Francisco, ravageant la cité. Encore pire, la présence de l'Homme en Flammes affaiblit les barrières entre les mondes, permettant aux monstres de Malifaux de venir sur Terre pour rôder dans les ruines en feu de la cité et se nourrir des survivants.

A travers le chaos, l'Homme en Flammes dérivait au-dessus du monde, son visage déformé en permanence en un hurlement silencieux. Durant les mois suivants, il apparut en de nombreux points différents du monde, dérivant parfois lentement dans le ciel tel le héraut d'un sombre destin, d'autres fois apparaissant simplement dans le ciel sans prévenir. Quand il passa au-dessus de la Nouvelle-Zélande, la présence d'une telle énergie magique réveilla Horomatangi. Le lent chemin de feu qu'il traçait à travers les cieux du Canada septentrional força les Amérindiens locaux, ceux qui avaient été élevés avec des Neverborns, à tomber au sol agonisants tandis que leur héritage de Malifaux faisait valoir ses droits, réveillant les capacités de métamorphose enfouies dans leur sang depuis d'innombrables générations.

Le pire des dégâts survint au début de Juin, quand la présence de l'Homme en Flammes au-dessus de Londres provoqua l'ouverture de portails aux alentours, reliant la cité terrestre aux profondeurs de l'océan de Malifaux. D'innombrables tonnes d'eau de mer se déversèrent sur la cité, amenant avec elles des monstruosités sans nom. Beaucoup de ces monstres moururent instantanément, mais certains furent capables de s'adapter à la vie à la surface et s'éclipsèrent dans les océans afin de frayer et se multiplier.

Faute et Châtiment

Tandis que les nations de la Terre tardaient à réagir à l'apparition de l'Homme en Flammes et son cortège de carnage et de folie, la Guilde de Malifaux se retrouvait sans chef. Les différentes Divisions Spéciales commencèrent immédiatement à poursuivre leurs propres ambitions, mais la plus ambitieuse, et de loin, était la Division Elite qui accusa publiquement le Docteur Ramos et le SMM de l'assassinat du Gouverneur-Général. Tous les membres du SMM furent rassemblés et placés dans de vastes enclos à l'intérieur de l'Enclave de la Guilde, où ils attendirent leur jugement...et leur inévitable condamnation pour trahison et complot, ce qui emplit les branches de l'arbre des Pendus de cadavres oscillant au vent.

Les Résurrectionnistes profitèrent de cette absence de leadership pour lancer une attaque contre l'Enclave de la Guilde. La horde mort-vivante se rassembla dans la partie Est de la cité et se dirigea vers l'Ouest, et tous ceux qui tombaient sous les coups de la vague de mort-vivants étaient promptement réanimés par le maître nécromancien à l'origine de l'attaque. Les Death Marshals essayèrent d'enrayer l'avancée des mort-vivants aussi bien qu'ils purent avec l'aide des automates de la Guilde, mais il était clair que l'attrition jouait contre eux.

Un allié inattendu arriva sous la forme des Dix Tonnerres, qui attaquèrent le flanc sud de l'armée mort-vivante alors que les lignes de la Guilde commençaient à céder. Cette attaque soudaine créa une ouverture que les Death Marshals s'empressèrent d'exploiter, et la bataille commença à tourner en leur faveur. Le nécromancien s'enfuit, laissant ses zombies à la merci de la Guilde. La cité avait réchappé de peu à sa transformation en empire des morts, comme une centaine d'années auparavant, mais la bataille avait revendiqué de nombreuses vies et laissé de petits groupes de zombies cachés dans les ombres de quartiers normalement civilisés.

Alors que la menace mort-vivante commençait à s'effacer des mémoires, un prospecteur revint en ville propageant des rumeurs au sujet d'anciennes ruines Neverborn qu'il avait découvert dans les Terres Arides. Normalement, cela n'aurait pas du déclencher une énorme surprise, on trouvait des ruines Neverborn dispersées à travers tout Malifaux, et la cité elle-même tombait techniquement dans cette catégorie. Mais dès que le prospecteur commença à décrire ce qu'il avait découvert, il devint clair qu'il était tombé sur quelque chose d'important.

La rumeur se répandit rapidement, et bientôt les érudits de la cité déterrèrent leurs anciennes cartes et traductions et annoncèrent que les ruines étaient mentionnées dans les plus obscurs textes Neverborn et qu'elles avaient un nom: Nythera. Des douzaines de groupes de mercenaires voyagèrent jusqu'aux ruines, intrigués par les rumeurs d'une arme de grande puissance qui aurait été scellée dans les ruines. Les Neverborns firent ce qu'ils purent pour tenir ces humains trop curieux éloignés de la prison de Titania, mais certains groupes réussirent à les battre grâce à leur supériorité numérique et leur puissance de feu: le Culte de Décembre ainsi que deux groupes de mercenaires, incluant les supérieurement entraînés Freikorps.

Le Freikorps recherchait la puissante arme qu'il pensait être scellée à l'intérieur des ruines, tandis que Rasputina et Décembre souhaitaient seulement renforcer les sceaux magiques emprisonnant Titania. Tandis que les deux groupes s'affrontaient, un troisième groupe réussit à les éviter et ouvrit les ruines, libérant Titania de son emprisonnement millénaire et forçant ainsi le Culte et le Freikorps à fuir.

Quoique désorientée par les nombreux changements survenus dans son monde, Titania ressentait les esprits des Tyrans œuvrant dans l'ombre. Elle essaya de réunir sous sa bannières les tribus dispersées mais rencontra une vive résistance à ce projet, les Neverborns se souvenant encore des histoires au sujet de la «reine sanglante». La quasi-accession au statut de Tyran du Gouverneur-Général avait effrayé de nombreux Neverborns, toutefois, un certain nombre d'entre eux étaient prêts à plier le genou devant la reine mort-vivante, sacrifiant leur liberté dans l'espoir que Titania les sauverait d'une autre apocalypse.

Vers le milieu de l'année, le nouveau Gouverneur-Général, Franco Marlow, arriva à Malifaux et commença à restaurer l'ordre. L'une de ses premières actions fut d'absoudre le Docteur Ramos et de mettre fin au procès du SMM, dont il rejeta la faute sur des «éléments scélérats» de la Guilde. Une enquête interne (et un certain nombre d'exécutions) s'en suivit, et la Guilde paya des réparations aux familles de ceux qui avaient été exécutés. Cela contribua beaucoup à apaiser les tensions entre les deux organisations, principalement parce que la nouvelle présidente du Syndicat, Toni Ironsides, fut surprise de voir la Guilde admettre ses fautes.

LE PRESENT

Sur Terre (1907 après JC)

Nous sommes actuellement en 1907. Les habitants de Malifaux vivent dans l'incertitude, les événements des deux côtés de la Brèche ayant ébranlé les fondations des deux mondes.

L'Homme en Flammes dérive lentement dans le ciel, semant le chaos et la folie dans son sillage, créant aussi dans son passage de nombreuses sectes. La plus active de ces sectes est celle née des flammes de Londres, mais des groupes similaires semblent éclore dans tous les lieux où l'Homme en Flammes s'aventure. Quelques uns possèdent même une magie suffisamment puissante pour puiser dans le pouvoir de l'Homme en Flammes et ouvrir ainsi elles-mêmes des portails.

Les créatures marines relâchées dans l'océan durant la bataille de Londres ont commencé à se propager à travers tous les océans de la Terre, et les récits d'attaques contre des bateaux de pêche et des navires de guerre augmentent. Le nombre d'individus de cette soit-disant «horde baragouinant» augmente chaque jour.

La Guilde a perdu le contrôle de la Terre, et bien qu'elle s'efforce de conserver autant de pouvoir que possible, les plus grandes et plus puissantes nations ont commencé à se libérer de son emprise. L'Angleterre et l'Abyssinie ont d'ores et déjà mis leur armées en ordre de marche et se sont emparées des territoires environnants, censément pour se protéger des montres lâchées sur elles. Les rebellions sont devenues courantes en Inde, et malgré les restrictions augmentant sans cesse et les massacres brutaux, les Trois Royaumes sont sur le point de déclarer leur indépendance. La Russie et l'Empire Ottoman ont tous deux réclamé à la Guilde de plus grandes quantités de Pierrâmes, ce que celle-ci, par désespoir, et par peur de voir les autres nations marcher dans les pas de l'Angleterre, a accepté. De l'autre côté de l'océan, les sénateurs américains débattent des avantages de rester alliés à la Guilde, ce qui aurait été un suicide politique quelques temps auparavant. Le gouvernement mexicain essaie désespérément de résister aux monstres relâchés durant le tremblement de terre de San Francisco.

A Malifaux

Pour une fois, les choses semblent aller mieux à Malifaux que sur Terre. La Guilde a plus ou moins réussi à conserver le contrôle de la cité. Suite au refus de Von Schill de rejoindre la Garde de la Guilde, le Gouverneur-Général Marlow a proscrit les mercenaires à Malifaux, ce qui a conduit le Freikorps à entreprendre la construction de sa propre enceinte, Freihold, dans les Terres Arides. De vives tensions agitent les Arcanistes; Victor Ramos croupit dans une prison de Vienne après qu'Ironsides ait conclu un accord secret avec le nouveau Gouverneur-Général, créant une fracture profonde entre le Syndicat et les Arcanistes. En réponse, Anasalea Kaeris a concentré sa fureur sur la Guilde, réduisant en cendres tout ce qui porte le symbole de la tête de Bélier.

Les Résurrectionnistes ont été sévèrement touchés puisque nombre d'entre eux furent assassinés par le leader de l'attaque de l'année précédente afin de fondre leurs mort-vivants dans sa propre meute. La mort de Nicodème de la main de Lady Justice a réduit à néant les liens fragiles unissant la faction. Toutefois, des fragments de l'Esprit de la Tombe continuent de murmurer de sombres secrets à l'oreille des amateurs de morbide, leur enseignant des magies interdites et grossissant à nouveau lentement les rangs des Résurrectionnistes.

Le leadership s'est déplacé au sein des Dix Tonnerres; Misaki a assumé le rôle d'Oyabun après un duel à mort victorieux l'ayant opposé à son père. Bien que nombre des membres des Dix Tonnerres se soient ralliés à elle, certains doivent encore être convaincus.

Avec la prise de pouvoir de Titania et l'emprisonnement de Lilith, les loyautés se sont brouillées au sein des Neverborns. Rusés et calculateurs par nature, le sang est rapidement versé tandis que les rôles changent et que les masques tombent. Il s'agit d'une période menaçante et sauvage pour ceux s'accrochant encore aux jours anciens.

Dans le Bayou, les Gremlins, qui continuent à imiter les manières humaines, sont devenus un véritable problème. Ils ont élu leur propre Gremlin-Général, lors de ce qu'ils ont justement nommé la «Démocra-folie», créant un énorme émoi dans le marais.

Ces changements d'alliances et de leadership ne sont qu'une simple distraction au regard des intrigues et dangers à l'œuvre dans tout Malifaux. Un vent sombre souffle sur la Cité de Malifaux, et seul un petit nombre de personnes réalisent la violence contenue dans l'air. Les monstres et Tyrans d'antan, restés cachés durant toutes ces années, ont commencé à émerger pour revendiquer ce qu'ils considèrent comme leur propriété.

L'écheveau du destin a depuis longtemps prédit ce moment. Le temps pour les Tyrans d'accéder à la divinité est venu.