



Description générale du jeu.

Mordhemia est un Grandeur Nature (GN) axé sur l'esprit d'équipe. Nous avons mis en place une structure de jeu avec l'emphase sur la réalisation physique et le talent de jouer en équipe. Le monde de Mordhemia est un monde ou le médiéval Fantastique règne. L'âge minimal de participation sans supervision est de 16 ans. Le concept Mordhemia est en fait une ligue de combat médiéval, offrant aux amateurs la chance de combattre toutes les deux fins de semaines. C'est le GN dont le rythme de jeu s'apparente le plus à celui d'un paint-ball. C'est le seul GN qui permet aux clans de prospérer et d'avoir un cheminement de carrière. C'est en fait le concept de jeu qui se rapproche le plus des jeux de rôle. Vous achèterez en jeu votre équipement et vous construirez des bâtiments qui renforceront vos compétences. Pour la première fois, tout se passe en jeu, et c'est vous qui décidez de ce que vous voulez vraiment faire. Évidemment, nous avons porté une attention particulière pour limiter la confusion que des compétences pourraient apporter dans les combats. Ainsi, dans notre jeu, vous ne serez jamais témoin de magie-jeu, ni de dégâts virtuels. La rapidité du jeu et la grandeur du terrain forcent les joueurs à travailler en équipe et à renforcer les liens inter-clans. Finalement, Mordhemia est un jeu qui vous propulsera dans un univers fantastique ou vous devrez faire valoir autant vos muscles que votre tête.

Responsabilité

Pour la réussite de l'activité, chaque joueur est responsable de ses actes et de son équipement. Ainsi, si vous perdez vos cartes jeu, ils sont perdus et c'est tout. De plus, les actes de tricherie seront punis très sévèrement (voir section Arbitrage).

Langage

Un langage respectueux est de rigueur à Mordhemia. Nous ne tolérerons pas de paroles discriminatoires, ni racistes (Le terme «raciste» ne s'applique pas pour les races de Mordhemia).

I. VOL (vrai Vol)

Si un ou des joueurs sont pris à voler, ils seront automatiquement expulsés sur le champ, et cela pour une période indéterminée. De plus, pour avoir de nouveau accès au site de Mordhemia, le ou les joueurs devront venir investir des heures de bénévolat pour l'organisation.

II. VIOLENCE

*Nous désirons avertir notre clientèle que la violence n'as pas sa place à Mordhemia. Si les esprits commencent à s'échauffer, nous recommandons fortement aux responsables de clan de bien vouloir en aviser les corneilles avant que les choses ne dégènèrent. Advenant que des actes de violence seraient commis, alors **TOUS** les Joueurs impliqués seront expulsés pour la journée, sans remboursement de la part de l'organisation. De plus, le contenu de leurs bourses de jeu sera repris par l'organisation.*

III. Responsable du groupe

Le responsable du groupe a pour mission de communiquer avec l'organisation et de faire le lien entre les organisateurs et les membres de son groupe. C'est lui qui doit remettre toutes les feuilles de personnage des membres de son groupe. Cette approche a pour conséquence d'éviter les erreurs. C'est un peu le capitaine de l'équipe.

Inscription

IV. Étapes de création d'une bande, d'un clan ou une guilde

1- Forme une bande, un clan, ou une guilde.

2- Choisir une carrière ou race (Voir le codex des Races).*

*3- Acheter votre équipement de départ *(Voir liste des prix dans L'échoppe).*

(Par la suite, les achats d'équipement devront être faits en jeu.)

** Une seule race par group. Le niveau de décorum exigé pour jouer les races est très élevé.*

4- Choisir un lieu de départ sur la carte virtuelle. Ce lieu représente votre camp de base.

a) Bande

Une Bande est former de 3 – 5 personnes et reçois la somme de 200 Lunar / personnage

** Pour une Bande complète(5) à l'inscription recevez un bonus de (500 Lunar)*

**Une ne Bande na qu'une seule carrière*

b) Clan

Un Clan est former de 6 – 10 personnes et reçois la somme de 250 Lunar / personnage

** Pour une Clan complète(10) à l'inscription recevez un bonus de (1000 Lunar)*

**Un Clan peut avoir deux carrières*

c) Guilde

Une Guilde est former de 11 – 20 personnes et reçois la somme de 300 Lunar / personnage

** Pour une Guilde complète(20) à l'inscription recevez un bonus de (1500 Lunar)*

**Une Guilde peut avoir trois carrières*

Règle de jeu

V. Le Vol

Le vol étant permis dans le monde de Mordhemia, il s'en suit un règlement très stricte et sévère doit être mis en place pour enrayer la tricherie. Ainsi, le voleur dit au cadavre

“Je veux ta Cartes de ton équipement”. C'est au joueur que revient la responsabilité de lui donner la Carte demandé (ceci afin que la personne décédée reste responsable de son équipement). Le temps pris pour remettre la Cartes représentatif du fait qu'il faut prendre le temps d'enlever l'armure d'un joueur. Le joueur ayant dérobé une victime peut garder sa Carte jeu dans sa bourse (au risque de se le refaire prendre lors de son décès) ou retourner le sécuriser dans son coffre de group.

-Une seule pièce d'équipement peut être dérobée par décès sur la pochette de jeu ou la totalité de la bourse de jeu. Attention, une Carte aura de protection (AP) protège l'équipement d'un joueur et vaut du prestige pour le voleur. Pour plus d'information sur le pointage et les Cartes jeu à voler dans le but d'accumuler du prestige, voir section règles de scénario / Cartes jeu,

Cartes aura de protection. Il existe certains objets jeu dans Mordhemia. En effet, les objets magiques, ainsi que certaines armes ou armures non-magiques, mises en jeu par l'organisation, sont volables sans qu'il y ait de carte jeu à voler.

Exemple :

1- Jonas possède la dague de Noiracot. Lorsqu'il est mort, je lui vole sa dague! Et il peut ensuite retourner à son camp de mort.

2- Kolav a trouvé une lance dans un fort. La lance est homologuée et une Carte d'équipement de lance y est attachée. Kolav utilise la lance, mais ne met pas la carte dans sa pochette. Lorsqu'il se fait tuer par Jérémie, celui-ci constate qu'il n'a pas de Carte lance dans sa pochette et voit bien que la lance appar tient à l'organisation. Jérémie saisit la lance et se défend avec. Kolav retourne à son camp le mort. Les seules choses qui ne sont pas volable sont les sabliers de guérison, les cartes boucliers des couleurs adverses, ainsi que les bâtons de shaman.*

Aussi, certaines divinations permettent à des joueurs d'avoir de l'équipement « relié » et cette pièce d'équipement est fusionnée au joueur et est non-volable.

**** Le vol équivaut à achever le mort. Ainsi, celui-ci ne peut plus profiter d'aucune guérison et doit se rendre au camp de mort. À ce moment, le défunt doit enlever la pièce d'équipement perdue ou remplacer la carte perdu pendant le temps de guérison du camp de mort.***

VI. Étapes à suivre lors d'un pillage

-s'approcher de la victime.

-vérifier si le joueur possède une Carte Aura de Protection.

-si oui, alors retirer la carte Aura de Protection et ou lui voler sa bourse et vérifier

-si le joueur possède des objets jeu (objets magiques, objets volables)

-si non, vérifier son équipement et lui retirer l carte désiré et ou lui voler sa bourse et vérifier si le joueur possède des objets jeu (objets magiques, objets volables)

Description des objets jeu (OJ) (Exemple : potion, objet magique, arme, armure etc.)

Il existe une carte pour chaque type d'OJ. Dans le jeu, on joue avec les objets, sauf lors de contre-indication. Cependant, à la fin des journées de jeu, nous demandons aux joueurs de nous remettre les objets et nous les échangeons contre des CJ.

Ceci bien sûr afin d'en faciliter la gestion. Rappelez-vous cependant que pendant le jeu, vous ne pouvez pas vous guérir avec une carte de potion de guérison! Les objets jeu que vous possédez doivent se trouver dans votre bourse de jeu, sinon en évidence (ex : dans votre main dans le cas d'une épée magique).

VII. Pillage

Dans l'univers de Mordhemia, le pillage es une activité qui fait partie intégrante de la survie de votre groupe. Tout en affaiblissant l'ennemie, vous vous enrichissez a ses dépends. Il ne faut pas être un voleur ou un brigand pour posséder des habiletés à piller, tous les joueurs sont en mesure de le faire. Par contre vous prendrez conscience que certain groupe ou encore certaines races on plus de facilitée a le faire. Cela se résume à la quantité que vous pourrez piller. Il faut bien distinguer par contre les types de pillage. Il y a le pillage de joueurs (vol) et le pillage de bâtiments. Le pillage de joueurs se fait dans des scénarios bien précis ou ce type de pillage es permis. Il se fait dans les règles de l'art et augmente par le fait même l'adrénaline chez les joueurs. Le pillage de bâtiments se réalise aussi dans des scénarios précis et dois suivre aussi des règles très précises.

VIII. Le pillage de joueurs (vol)

Ce type de pillage se produit dans les campagnes de type militaires. Ce sont des campagnes d'une seule journée très intense. Les joueurs doivent posséder a leur cou ou ceinture l'équipement dont ils possède sur eux. Ces équipements sont représentés par des cartes-jeu. Les joueurs possèdes aussi des cartes-jeu AURA DE PROTECTION remis en début de campagne en raison de 3 par joueurs (certains facteur peut augmenter ce nombre) Ces aura on pour mission d'empêcher au joueur de se faire voler une pièce d'équipement tôt dans la partie. Si un joueur

se fait piller, le piller doit toujours prendre une aura de protection sur le joueur décédé. Advenant que le joueur décédé n'a pas d'AURA DE PROTECTION (ou qu'une habileté spéciale d'un joueur le permet) il s'expose alors au pillage de ses cartes-jeu équipement ou arme.

IX. Le pillage de bâtiments

Ce type de pillage peut rapporter gros car il s'agit de piller les bâtiments mis en jeu dans des campagnes ou encore les bâtiments de l'ennemie. Ce type de pillage se fait par l'entremise d'un panneau en bois avec des cadenas (Le système sera bien détaillé dans la section pillage de bâtiment sur le site web) Pour les bâtiments fictifs, il peut s'agir d'une armurerie ou encore d'une mine que l'organisation aura mise en jeu dans une campagne.

Les joueurs pourront alors essayer de trouver ces bâtiments et de les piller. Bien entendu cette action rapporte au groupe qui réussit. Pour les bâtiments existants (bâtiments de carrière ou bâtiments secondaires) Quand un front prend une campagne, il expose ses bâtiments au pillage. En résumé, les campagnes ou 2 fronts s'affrontent et bien toute la journée leurs bâtiments (et ceux de leurs alliés) seront mis en jeu. A part bien sur réussir vos missions d'explorations vous aurez aussi la chance d'affaiblir votre ennemi et de s'enrichir a ses dépends.

Le résultat d'un pillage réussi soutirera au groupe qui n'a pas réussi à protéger son ou ses bâtiments, le % en citadins et objet relié au bâtiment pillé.

Exemple. *La Ravonwing part en campagne et réussit à piller le marché des Tercios. Dans ce marché résidais 4 Citadins et pour une valeur de 200 Lunars d'équipement. La Ravonwing n'étant pas des voleurs de métier et comme ils sont un clan, ils ont 10% de base. A cela s'ajoute leur cache de niveau 3 qu'ils ont stratégiquement dissimuler dans le quartier des Tercios leur donnant un 15% supplémentaire. Leur pillage de la journée résulte donc a 25%. Ils pillent donc 1 Citadin et une valeur de 50 Lunars d'équipement. Total qui sera déduit des avoirs des Tercios.*

Il pourrait arriver que certaines races aient des contraintes de pillage ou encore des préférences. Dans une autre situation imaginons qu'un groupe d'orcs réussissent à piller un musée d'humain. On comprendra bien sur que les orcs n'ont rien à voir avec les œuvres d'art et que leur pillage a pour effet de récupérer des esclaves (citadins). Les orcs alors récupéreront le double de citadins sans ce soucié des biens matériels. Même chose pour un groupe d'elfes qui pille un village orcs... Les elfes ne récupéreront pas des esclaves! Le pillage de bâtiment reste une action que l'organisation se permettra d'évaluer et de trancher en tout temps sur ce qui se pille et ce qui ne se pille pas.

X. Pillage

Rappel pour le pillage: SEULS LES OBJETS MARQUÉS PAR LE SCEAU DE MORDHEMIA SONT DES OBJETS JEU.

Il y a plusieurs types d'objets à piller, en plus des objets pillables de prestige.

Voici quelques exemples, utilisez votre imagination! Pièces de monnaie, Cartes Jeu, Pièce d'équipement, marquée avec une Carte Jeu Coffre, Coffre barré, Cristaux de Malpierre, Pierres précieuses, Objets magiques*

XI. Objets Pillables

Ils sont marqués par le sceau de Mordhemia et portent une étiquette

Indiquant que c'est un objet pillables en jeu. (Photo de l'étiquette)

-SAC DE PAILLE, PETIT TONNEAU, ŒUVRES D'ART 1 PP

-TONNEAU 3 PP

-GROS TONNEAU, CAISSE DE MARCHANDISE 5 PP

-Sac surprise (petite bourse contenant des objets d'une certaine valeur)

À ces objets s'ajoutent certains Cartes Jeu (CJ). (Voir section Équipement)

Déroulement des scénarios

XII. Règle de scénarios

Cette section traite les règles de jeu des scénarios de Mordhemia. Ces règles spéciales ont été inventées par les corneilles dans le but de rendre le jeu plus compétitif et d'augmenter de que nous appelons le «FUN FACTOR».

Rappelez-vous qu'il y a plus d'une façon de s'enrichir ou de devenir prestigieux dans le jeu, et que les objectifs des scénarios ne représentent qu'environ la moitié des possibilités.

L'enjeu principal dans Mordhemia est d'accumuler du prestige. Plus vous êtes prestigieux, plus il y a d'offres qui vous sont offertes, et plus vous êtes élevé dans le classement. Il y a plus d'une façon de gagner du prestige. Il y a les objectifs de scénario, les objets pillables, les assassinats (carte de bouclier), ainsi que quelques quêtes secondaires.

NOTE: Rappelez-vous que les objectifs de scénario ne sont pas du tout obligatoires... si vous avez trouvé une carte aux trésors et que vous pensez avoir mieux à faire.... amusez-vous!

Pièces d'équipement

Vous pouvez trouver EN JEU des pièces d'équipement (épées, lances, casque, armure, etc.) et celles-ci sont volables et utilisables immédiatement SI et seulement SI la carte de Mordhemia y est attaché. Cela fait de cet objet un OJ volable par quiconque le désire et peut changer de main durant la journée. Évidemment, ces objets doivent être remis à l'organisation à la fin de la journée de jeu!

Exemple: Lance qui traîne dans un fort avec une carte de Mordhemia dessus. On peut l'utiliser immédiatement. Si le porteur meurt, et qu'on lui vole sa lance, il ne remet pas seulement la carte, mais la lance et la carte!! Normalement, la carte y est assez bien fixé pour qu'on puisse la laisser en place. C'est le même principe pour les objets magiques.

Boîtes à Temps

Les boîtes à temps de Mordhemia sont très particulières. Chaque clan a son propre timer, séparé par portail. Voici un schéma avant de l'expliquer Les plus perspicaces d'entrevous comprendront que pour accumuler du temps, il faut arrêter le temps des portails concurrents, ainsi que du clan qui partage votre portail. C'est très compliqué, vous allez voir c'est tout simple. Vous n'avez qu'à appuyer sur le bouton de votre groupe et le temps dans votre portail est en votre faveur. Vous devez stopper le temps des portails ennemis. Comme le clan qui accumule le plus de temps gagne le prestige, à vous de décider si vous encouragez ou non le clan qui partage votre portail! Le prestige ne se partage ni ne s'échange pas!

Objets de prestige

Vous trouverez ci-dessous une liste des objets de prestige en jeu. Ces objets ont une valeur en point de prestige (PP) si vous les sécurisez à votre portail. Ils peuvent être mis en jeu par les CORNEILLES à n'importe quel moment de la journée. Soyez très attentifs!!!

XIII. Cartes Prestige (CP)

Cartes pouvant être récupérés au cou de tous les personnages spéciaux au compte de 1 par scénario. Tous les personnages spéciaux de Mordhemia doivent porter au cou un CP spécial. Ceux-ci doivent être en évidence, car ils démontrent leur statut. Ces CJ ont une valeur en prestige pour les clans adverse. Cette règle fonctionne dans les deux sens. Ainsi, un personnage spécial qui réussit à protéger son CP donnera des PP au clan auquel il appartient.

Cartes Jeu (CJ)

Dans Mordhemia, l'équipement que vous portez doit toujours être représenté en carte dans votre pochette de jeu. L'organisation fournit une pochette d'équipement dans lequel vous insérez les CJ qui représentent l'équipement que vous possédez. Vous devez fournir une bourse de jeu pour y insérez tous les CJ que vous trouverez, ainsi que les pièces de monnaie que vous possédez. C'est bien important de faire la distinction entre les 2, car lors d'un vol d'équipement, vous pouvez prendre la totalité de la bourse de jeu d'un joueur OU un CJ dans la pochette d'équipement (voir section VOL).

** Il n'y a pas de cartes pour les munitions. Cependant, elles sont limitées en nombre selon votre race et votre choix de carrière (voir section combat)*

XIV. Cartes Aura de Protection (AP)

Leur fonction est de protéger son porteur lors d'un pillage. En effet, lorsqu'un joueur est mort et qu'il se fait piller, la carte d'aura de protection le protège et il ne se fait donc voler aucune pièce d'équipement (excepté si le voleur choisit le contenu de la bourse du mort).

Ces cartes sont remis en début de campagne au nombre de 3 par joueur présent.

Ces cartes peuvent représenter un ennemi achevé et seront comptabilisés en fin de journée dans vos points de prestige. Mécanisme: Un joueur peut décider de mettre une AP dans sa pochette d'équipement en tout temps. Si un joueur se fait achever et qu'il possède une AP dans sa pochette, l'adversaire qui décide de le piller doit automatiquement lui prendre la carte AP sans lui prendre de carte équipement

Lexique (définitions)

XV. Bourse de jeu

La bourse de jeu est obligatoire. C'est dans cette bourse que vous devez mettre les objets jeu que vous accumulerez dans le jeu. Vous devez aussi y mettre les CJ, les Lunars ou tous autres objets que vous trouverez en cours de route.

XVI. Cartes Jeu (CJ)

Chaque joueur se voit remettre en début de partie des Cartes représentant l'achat ou l'acquisition d'armes et d'armure. Ces cartes sont représentatifs des pièces d'équipements que vous possédez (à l'exception de tout genre de potions, parchemins et valeur monétaire). Ces Cartes sont dans une pochette portée à votre coup et vous en êtes toujours Responsable. Un Corneille le droit de faire des vérifications de carte à sa guise et une vérification de base est toujours appliqué entre les scénarios. Ces cartes, portés à la ceinture, sont représentatifs de l'équipement porté par chaque joueur. Vous devez absolument porter un carta pour chaque pièce ou arme portée. Ainsi, si vous

vous faites voler un carta ou pire, si vous les perdez, vous devez aller à votre camp de mort pour retirer la pièce d'équipement.

XVII. Coffre

Chaque groupe a dans son portail, un coffre. Ce coffre est le seul endroit (à part votre bourse de jeu) ou vous pouvez sécuriser des objets jeu trouvés dans la journée, ou encore dérobés sur un cadavre. Ce coffre est non-volable. Nous suggérons aux groupes d'apporter leur coffre personnalisé, cela apportera au décorum. L'organisation peut quand même fournir des coffres aux groupes qui n'en ont pas mais ce sont des gros et vieux coffres qui se transportent très mal.

XVIII. Les objets magiques

Il existe un grimoire d'objets magiques disponibles sur le site www.mordhemia.com Seuls les objets décrits dans la section grimoire du site sont des objets magiques officiels de Mordhemia. Leur effet est décrit en détails, ces détails étant publics pour faciliter la logistique du jeu.

XIX. Malpierre

La malpierre peut se retrouver sous plusieurs formes mais est toujours de couleur vert fluorescent. Ses effets sont mitigés. Pour certains, elle a simplement une grande valeur marchande, alors que d'autres croient que c'est l'ingrédient secret d'un pouvoir infini. Les savants croient pouvoir s'en servir pour transformer le plomb en or, ce qui rendrait quiconque plus riche que l'Empereur.

XX. Monnaie

La monnaie de Mordhemia est le Lunar. La malpierre est aussi très convoitée et sa valeur varie selon les acheteurs. D'autres richesses existent dans ce monde unique. (Pierres précieuses, lingots de métal précieux, droits de propriété, documents anciens...) Tout a une valeur, suffit de trouver un acheteur. Lunar d'or (valeur de 100 M) Lunar d'argent (valeur de 20 M) Lunar de cuivre (valeur de 1 M)

XXI. Objet jeu (OJ)

Tous les objets ne nécessitant pas de carta pour être porté. Ils sont tous authentifiés par le sceau de l'organisation de Mordhemia. Ces objets sont volables et doivent être portés soit en évidence, soit dans la bourse de jeu. Exemples d'OJ : arme magique, parchemin, potion, monnaie, etc....

XXII. Personnages non joueurs

À l'occasion, l'organisation se réserve le droit d'insérer dans les journées de jeu des personnages non joueurs qui aideront ou nuiront aux joueurs. Notez que les PNJs respectent les mêmes règles que les joueurs. Ils ont une bourse de jeu et une pochette d'équipement.

XXIII. Pochette de jeu

La pochette de jeu est obligatoire. C'est dans cette pochette que vous devez mettre les objets jeu que vous porter.

XXIV. Points de Prestige (PP)

Prestige associé aux bandes, clans et guildes pouvant être utilisés dans le développement d'un champion, Héro ou Monstre.

Champion : *Un champion est un personnage important au sein d'un groupe. C'est un personnage respecté de tous qui possède des attributs uniques. Le coût d'un champion est de 500 PP. Un champion occupe 2 places dans un clan. Le champion a la capacité d'affronter un monstre (ne connaît pas la peur). Un champion n'a pas droit aux cartes AP. Le champion aura à chaque scénario une carte spéciale (carte CHAMPION) à son cou valant 3 PP, qui remplace l'AP. Une fois pillé, le champion retourne à son camp de mort. Il revient en jeu avec ses pouvoirs, mais sans la carte CHAMPION pour la durée du scénario. Au prochain scénario il remettra donc à son cou une nouvelle carte CHAMPION. À la fin de la journée de jeu, ces cartes seront comptabilisées dans le prestige et valent chacun ? PP pour le clan le possédant, incluant le clan ayant protégé le champion.*

****un champion a 3 points de vie par location*** Tous les groupes ont droit à un champion.*

Héros : *Un héros est un joueur ou un PNJ important qui peut changer le cours d'un scénario. On identifie un héros à l'aide d'un maquillage facial, d'un costume adéquat et d'une banderole sur le corps. Le coût d'un héros est de 1000 PP Un héros occupe 3 places dans un clan. Le héros a la capacité d'affronter un monstre (ne connaît pas la peur). Un héros n'a pas droit aux AP. Le héros aura à chaque scénario une carte spéciale (carte HERO) à son cou valant 5 PP, qui remplace l'AP. Une fois pillé, le héros retourne à son camp de mort. Il revient en jeu avec ses pouvoirs, mais sans carte HERO pour la durée du scénario. Au prochain scénario il remettra donc à son cou une nouvelle carte HERO. À la fin de la journée de jeu, ces cartes seront comptabilisées dans le prestige et valent chacun ? PP pour le clan le possédant, incluant le clan ayant protégé le champion.*

**** un héros a 5 points de vie par location*** Tous les clans ont droit à un champion.*

Monstre : *Un monstre est un personnage imposant au sein d'un groupe. C'est un personnage respecté de tous qui possède des attributs uniques à son personnage. Un monstre peut avoir des mutations particulières qui devront être négociées avec l'organisation. Évidemment, un monstre devra avoir un niveau de décorum exceptionnel pour être accepté par Mordhemia. Son pouvoir reste à déterminer avec le clan en faisant l'acquisition. Tout les monstres dégagent la peur et ne peuvent être approchés que par des personnages n'ayant pas peur des monstres. Un monstre occupe 3 places dans un clan. Un monstre n'a pas droit aux AP. Le*

monstre aura à chaque scénario une carte spéciale (carte MONSTRE) à son cou valant 5 et + PP, qui remplace l'AP. Une fois pillé, le monstre retourne à son camp de mort. Il revient en jeu avec ses pouvoirs, mais sans carte MONSTRE pour la durée du scénario. Au prochain scénario il remettra donc à son cou une nouvelle carte MONSTRE. À la fin de la journée de jeu, ces cartes seront comptabilisées dans le prestige et valent chacun ? PP pour le group le possédant, incluant le groupe ayant protégé le monstre.

**Seules les races ont droit à un monstre.*

XXV. Sociopolitique

La Sociopolitique est très présente dans le monde de Mordhemia. Cependant, la différence est que tout doit se faire en jeu. En effet, l'acquisition de propriété dans cette ville anarchique en reconstruction est l'enjeu principal de Mordhemia. Pour l'instant, il y a 3 Lords qui contrôlent et possède presque toute la ville. La section du centre est condamnée, d'où l'appellation Cité des Damnés. Dans le jeu, on ne peut pas incarner l'empire. Vous devrez choisir l'un des trois quartiers pour votre clan. Évidemment, vous pourrez changer de parti à votre guise, si vous ne possédez aucun bâtiment...à vous de gérer ça. Les droits de propriété sont des documents officiels remis par l'organisation pendant la période jeu.