



## *Codex des Races*

### ***Les Races de Mordhemia***

Dans le merveilleux monde de Mordhemia, il existe un certain nombre de races connues. Dans ces races, notons les Skavens, les peaux vertes, les elfes noirs, les elfes des bois, les hauts elfes et les hommes lézards. Bien sûr, certaines races peuvent être encore inconnues du grimoire de race. Les races ont des compétences de base, contrairement aux humains. Notez que les compétences des races, ainsi que des carrières, ont été conçues pour être réaliste et ne pas affecter le décorum des combats. Ainsi, au risque de se répéter, vous ne serez jamais victimes de dégâts virtuels, ni de magie-jeu. Les joueurs qui dépasseront les dégâts de base des armes seront très rares. Et lorsque ça arrivera, vous comprendrez pourquoi!

Ex :

- 1- Un Ork de 6 pieds, 200 lbs avec une hache à 2 mains. Gigantesque!
- 2- Un suivant de Gorrash avec un marteau de guerre béni de 1m50 plein de symboles religieux.

Chaque race a ses avantages et inconvénients. Les races chaotiques sont les seules races pouvant faire l'acquisition d'un monstre. Toutes les races peuvent faire l'acquisition d'un héros et d'un champion, y compris les humains. Chaque race est un cas d'espèce. Ainsi, vous pouvez consulter les modèles raciaux ci-dessous, mais nous souhaitons que vous personnalisiez votre clan en mettant votre touche personnelle dans le jeu. Nous avons développé une charte de mutations chaotiques. En plus des religions, les races peuvent utiliser la malpierre pour développer des mutations.

NOTE : Pour avoir accès aux habiletés raciales, les clans doivent être TRÈS décorums. Un group arrivant à un scénario avec un manque de décorum peut être privé de ses compétences.

# 1. Les Humains

Il y a une très grande diversité d'humains dans le monde de Mordhemia. Il y a les hommes du nord, dans le royaume de Kislev, divisés en deux groupes : les Kazak et les Norsk.

Il y a les hommes du royaume de Sterling, majoritairement regroupés aux alentours ou dans la cité d'Oxwell et aussi dans divers camps un peu éparpillés à travers le royaume.

Il y a les peuples nomades des sables et les España de Toscan

Sur le continent de Mordhemia il y a plusieurs petits groupes de survivants qui ont formé des clans et tentent bien que mal de survivre dans ce monde en déroute, une poignée de soldats de l'Empire qui ont survécu au cataclysme se terreront dans la forteresse au centre de la cité des damnés.

\*Les Humains, contrairement aux autres races, évoluent par le biais de carrières.

# 1. Les Hommes-Rat

## ***Histoire***

Les Skavens sont des hommes rats. Ils sont un peu plus petits qu'un humain, et ils se déplacent toujours courbés. Ils se reproduisent très rapidement et ont une espérance de vie très courte (la plupart d'entre eux meurent avant leur quarantième printemps). C'est d'ailleurs pour ce fait qu'ils attaquent souvent le monde de la surface : ils ont besoin d'espace et de nourriture. Les Skavens ont leur propre langue, écriture et savoir, mais les plus érudits connaissent également les langues humaines.

## ***Philosophie***

La règle reine des Skavens est le "chacun pour soi", ce sont des froussards qui ne reculent devant aucun moyen pour gagner y compris sacrifier leurs camarades ou s'en servir comme boucliers vivants. Leurs forces viennent donc du nombre et de leur manque de considération de la vie des autres. Le courage est une notion d'ailleurs bien vague chez les hommes-rats. Une devise célèbre des Skavens : "Mieux vaut un lâche vivant qu'un héros mort-mort."

Les Skavens vouent une grande attirance vis à vis de la Malepierre, une substance maléfique probablement la plus puissante du monde énergétiquement parlant. La Malepierre est à l'origine de la création des Skavens : des rats qui se seraient nourris de cette substance et d'humains pour finalement devenir les Skavens. La Malepierre est utilisée par chacun des groupes différemment, mais quoi qu'il en soit, son potentiel mutagène très élevé la rend mortelle dans bien des cas. Les armes à bases de Malepierre sont donc puissantes mais instables

La Malepierre est une pierre chaotique dégageant un grand pouvoir magique. On peut la trouver en petite fragment ou en météorites tombant depuis le ciel un peu partout au alentour et dans la Cite de Mordhemia. Elle est à la base de la société Skavens, servant à la fois de monnaie, de source de pouvoir et parfois même de nourriture. Il est également courant que des groupes de Skavens se livre une guerre à mort pour un simple météorite de Malepierre.

Les Skavens vouent une très grande importance au Pavium aussi, ils ont la capacité de la sentir a des lieux a la ronde.

## ***Pouvoirs et Compétences des Skavens***

NOTE : Pour avoir accès aux habiletés raciales, les clans doivent être TRÈS décorums. Un group arrivant à un scénario avec un manque de décorum peut être privé de ses compétences.

**Pouvoir de la race:** Infiltration

L'infiltration permet aux Skavens de débiter certain scenario au cœur de l'action.

**Pouvoir de la race:** Immunité au poison

**Pouvoir de la race:** Détecte le Pavium à 200 pieds

À l'aide d'une carte, les Skaven ont une compétence de départ et une autre au choix à 1000 points de prestige.

**Compétence de départ:** Assassin

Les Skavens sont les seuls pouvant égorger un Champion ou Héro d'un seul coup puisqu'ils sont passés maître dans l'art d'assassiner. Armés de dagues et de griffe de combat, ils sont assez puissants pour éliminer n'importe qui. Ils font partie des meilleurs assassins du Monde de Mordhemia.

**Compétence:** Forgeron de Malpierre (la fabrication d'une forge est nécessaire)

Les Forgeron de Malpierre ont la capacité de fabriquer des armes faite à base de malpierre, la dite arme devient alors empoisonnée de façon permanente. (1 malpierre +1 lot de fer = 2 dague ou 1 griffe de combat ou une épée a une main).

**Compétence:** Artilleur (canon)

**Compétence:** Hallebardiers

**Compétence:** Jezzail (Arme à Feu)

**Compétence:** spécial

\*Grâce au temple unique du rat cornu tous les groupes de Skavens on droit a un moine pestilentiel.

## **Bâtiments des Skavens**

**L'antre :** le seul monstre disponible pour les Skavens est le Rat Ogre

**La Cache :** Pour les Skavens les caches sont aussi des passades reliant la cite sous-terrine des Skavens a la surface. En sacrifient 10 citadins les Skavens peuvent fabriquer des caches supplémentaire dans le secteur choisi.

**La Forge :** Les Skavens peuvent fabriques des armes a partir de fragment de Malpierre

## **Le Sanctuaire : Moine Pestilentiel**

-sacrifice de Malpierre vs point de vie pour le Moine Pestilentiel

## **2. Les Nains**

### ***Histoire:***

Les nains sont petits, trapus, musculeux et vivent plusieurs centaines d'années. L'honneur, le respect des ancêtres, l'or et surtout la longueur de la barbe sont les plus importantes valeurs pour la nation naine. Étant d'excellents commerçants ainsi que très bon artisans, l'expression « manufacturé » est devenue très courante.

Ce peuple fut longtemps l'un des plus puissants du Monde. À l'origine, il dominait un vaste Royaume qui s'étendait sur, ou plutôt sous, toutes les montagnes du monde. Ils furent aux premières lignes du grand affrontement contre le chaos, lorsque le monde faillit devenir un monde démon, et combattirent les hordes chaotiques avec ferveur pour maintenir l'ordre, aidé des Elfes. Les nains continrent l'avancée du chaos, ce qui laissa le temps aux Elfes de créer un puits de magie afin de stopper l'emprise des démons sur la planète S'ram. Ainsi, l'interminable flot de combattants du chaos s'interrompit, accordant la victoire aux forces libres et particulièrement aux nains.

### ***Pouvoirs et Compétences des Nains***

NOTE : Pour avoir accès aux habiletés raciales, les clans doivent être TRÈS décorums. Un group arrivant à un scénario avec un manque de décorum peut être privé de ses compétences.

**Pouvoir de la race:** *Endurance* (+1 Point de vie par location)

**Pouvoir de la race:** Mineur (double la production dans les mines)

**Compétence de départ:** Forgeron

**Compétence:** *Arme à Feu*

**Compétence:** *Artilleur*

**Compétence:** Temple

**Compétence:** spécial

### ***Bâtiments des Nains***

**L'antre :**

**L'Armurerie :**

**La Cache :**

**La Forge :**

**Le Marché :**

**Les Mine :**

**La Paviumrie :**

**Le Sanctuaire :**

**La Scierie**

## 2. Les Elfes

### ***Histoire:***

Il fut un temps lointain où les elfes étaient unis sous une unique bannière, ils avaient établi des colonies dans le monde entier et notamment sur les terres de Sylvania que les humains appellent aujourd'hui Mordhemia. Pour une raison obscure une guerre éclata au sein des elfes, forçant une division parmi le peuple elfe.

Il existe trois sortes d'elfe connu dans le monde de Mordhemia, il y a bien sûr des rumeurs sur une autre sorte d'elfe les Drow, bien que cette race d'elfe appartient plus à la légende qu'à une vraie rumeur.

Les Nobles elfe (aussi appelés haut-elfe) sont situés sur le continent de Sterling dans la forêt de Loiret. Les Elfes, agiles et rapides, sont très efficaces dans le maniement de la lance et des arcs. Leurs archers comptent parmi les meilleurs de ce monde, et leurs balistes sont d'une efficacité sans pareille, transperçant les armures et les hommes comme des feuilles de papier. Au combat, ils font appel à leurs prouesses martiales exceptionnelles. Les lanciers se battent avec une coordination sans faille, les Maîtres des Épées de Loiret traversent les rangs ennemis sans encombre dans un tourbillon de lames.

Les Sylvestres (aussi appelés elfe des bois) sont situés un peu partout dans les forêts de Mordhemia. Ce sont probablement les meilleurs archers du monde et avec leur guerrier d'ombre forme une des meilleures attaques embusquées connues, mais armée que leur cousin les Nobles elfes les Sylvestres sont beaucoup plus agiles et possèdent de très bons alliés dans les forêts.

Les elfes noirs (aussi appelés elfes de la nuit ou elfes vampiriques)

La grande guerre des elfes obligea les Elfes noirs à se replier, puis à quitter leur île natale, Sylvania, vers la sombre île de Karhnos. Avec le temps ils ont développé le sens du cannibalisme. Ils ont commencé à prendre goût au sang humain et au sang sylvestre.

Les Elfes Noirs sont un peuple maléfique, cruel et sanguinaire qui vit de massacres et d'esclavagisme au nom du dieu du sang. Les armes favorites des elfes noirs sont l'hallebarde et l'arbalète il y a longtemps que les elfes noirs ont renié l'arc. Passé maître en poison les elfes noirs l'utilisent avec abus.

## ***Pouvoirs et Compétences des Nobles elfe***

NOTE : Pour avoir accès aux habiletés raciales, les clans doivent être TRÈS décorums. Un group arrivant à un scénario avec un manque de décorum peut être privé de ses compétences.

**Pouvoir de la race:** *Archer*

**Pouvoir de la race:** *Éclaireur*

**Compétence de départ:** Forgeron

**Compétence:** *Apothicaire*

**Compétence:** *Artilleur*

**Compétence:** Temple

## ***Bâtiments des Nobles elfes***

**L'antre :**

**L'Armurerie :**

**La Cache :**

**La Forge :**

**Le Marché :**

**Les Mine :**

**La Paviumrie :**

**Le Sanctuaire :**

**La Scierie :**

## ***Pouvoirs et Compétences des Sylvestres***

NOTE : Pour avoir accès aux habiletés raciales, les clans doivent être TRÈS décorums. Un group arrivant à un scénario avec un manque de décorum peut être privé de ses compétences.

**Pouvoir de la race:** *Archer*

**Pouvoir de la race:** *Éclaireur*

**Compétence de départ:** *Voleur*

**Compétence:** *Apothicaire*

**Compétence:**

**Compétence:** Temple

## ***Bâtiments des Sylvestres***

**L'antre :**

**L'Armurerie :**

**La Cache :**

**La Forge :**

**Le Marché :**

**Les Mine :**

**La Paviumrie :**

**Le Sanctuaire :**

**La Scierie :**

## ***Pouvoirs et Compétences des Elfes Noirs***

NOTE : Pour avoir accès aux habiletés raciales, les clans doivent être TRÈS décorums. Un group arrivant à un scénario avec un manque de décorum peut être privé de ses compétences.

**Pouvoir de la race:** *Arbalétrier*

**Pouvoir de la race:** *Mineur*

**Compétence de départ:** Assassin

Les *Elfes Noirs* sont les seuls pouvant égorger un Champion ou Héro d'un seul coup.

**Compétence:** *Apothicaire*

**Compétence:** Voleur

**Compétence:** Temple

## ***Bâtiments des Elfes Noirs***

**L'antre :**

**L'Armurerie :**

**La Cache :**

**La Forge :**

Le Marché :

**Les Mine :**

La Paviumrie :

**Le Sanctuaire**

**La Scierie :**

## 3. Les Orks

### ***Histoire***

Une légende dit que les peaux-vert serai originaire de ***Phobos*** la lune verte et que voila Dix milles ans ils seraient venus sur S'ram pour la conquérir et n'auraient pas trouvé de moyen pour retourner sur **Phobos**.

Méfiant et rusés de nature, les Orks vivent en tribus ou en hordes. Leur zone d'implantation recouvre une bonne partie du territoire au nord de l'empire. Ils vivent aussi bien sur la terre que dans des installations de cavernes souterraines.

Physiquement, ils ont la peau verte, ils sont ***prognathes*** et ont une très grande résistance aux blessures. Leur société est intégralement basée sur la guerre, les raids et la puissance physique. Ils sont toujours dirigés par les plus forts de la tribu, par une sorte de cercle vertueux : les Orks grandissent quand ils sont puissants, et deviennent plus puissants quand ils grandissent. Cependant, leurs querelles intestines les rendent difficiles à commander.

Bien qu'ils n'aient pas un besoin absolu de vêtements, les Orks aiment à s'envelopper d'étoffes aux couleurs criardes. Leur arme préférée est le sabre recourbé. Les Orks utilisent toutes les armes, les ustensiles et les armures dont les hommes ont coutume de se servir. Incapables de fabriquer ces objets par eux-mêmes, ils sont continuellement à la chasse au butin. Un héros qui tombe entre les mains d'un groupe d'Orks, s'il ne se fait pas massacrer sur-le-champ, peut être sûr de se voir dépouiller de tout ce qu'il porte sur lui. Il n'est rien qu'une horde d'Orks ne puisse utiliser.

### ***Pouvoirs et Compétences des Orks***

NOTE : Pour avoir accès aux habiletés raciales, les clans doivent être TRÈS décorums. Un group arrivant à un scénario avec un manque de décorum peut être privé de ses compétences.

**Pouvoir de la race:** *Endurance* (+1 Point de vie par location)

**Pouvoir de la race:** *Force* (+1 dégât)

**Compétence:** *Arbalétrier*

**Compétence:**

**Compétence:** Temple

## ***Bâtiments des Orks***

**L'antre :**

**L'Armurerie :**

**La Cache :**

**La Forge :**

**Le Marché :**

**Les Mine :**

**La Paviumrie :**

**Le Sanctuaire**

**La Scierie :**

## **4. Les Gobelins**

### ***Histoire***

Les Gobelins sont des créatures vert de plus petite stature que l'Ork, ils ont tendance à consommer les champignons magiques ce qui a pour effet de les rendre un peu fous. Exemple: il n'est pas rare de voir un Gobelin être équipé d'une barrière d'explosif et de se faire sauter dans un groupe d'ennemis.

### ***Pouvoirs et Compétences des Gobelins***

NOTE : Pour avoir accès aux habiletés raciales, les clans doivent être TRÈS décorés. Un groupe arrivant à un scénario avec un manque de décorum peut être privé de ses compétences.

**Compétence de départ:** Voleur

Les gobelins ont la possibilité d'ignorer la carte aura de protection.

**Compétence:** *Arbalétrier*

**Compétence:** *Archer*

**Compétence:** Temple

**Compétence:** spécial

## ***Bâtiments des Gobelins***

**L'ancre**

**L'Armurerie :**

**La Cache :**

**La Forge :**

**Le Marché :**

**Les Mine :**

**La Paviumrie :**

**Le Sanctuaire :**

**La Scierie :**

## **5. Homme-bête**

### ***Histoire:***

Les hommes-bêtes ont fait leur apparition peu de temps après le cataclysme, ce sont des humanoïdes grands et musclés, au torse bulbeux et bedonnant. Leur corps est plus ou moins celui d'un homme mais leurs jambes sont fourchues et arquées. Leur tête est animale, généralement celle d'un bouc. Chaque génération d'hommes-bêtes produit des mélanges de traits animaux et de nouvelles mutations. Celles-ci sont considérées comme des faveurs du dieu du Chaos.

Ce sont des créatures très féroces, sanguinaires, résistantes et dotées d'une intelligence primitive. Les hommes-bêtes sont surtout nombreux au nord-est de Mordhemia, à proximité des désolations du chaos. Ils se regroupent au cœur des forêts les plus profondes où ils se cachent de la civilisation en attendant de futurs pillages et massacres.

Les hommes-bêtes sont les plus nombreuses des créatures mortelles servant le chaos. Ils sont parfois commandés par des guerriers du chaos, les champions humains du dieu Karhnos.

## ***Pouvoirs et Compétences des Hommes-bêtes***

NOTE: Pour avoir accès aux habiletés raciales, les clans doivent être TRÈS décorums. Un group arrivant à un scénario avec un manque de décorum peut être privé de ses compétences.

**Pouvoir de la race:** *Endurance* (+1 Point de vie par location)

**Pouvoir de la race:** *Force* (+1 dégât)

**Compétence:** *Arbalétrier*

**Compétence:** *Temple (Karhnos)*

## ***Bâtiments des Hommes-bêtes***

**L'ancre :**

**L'Armurerie :**

**La Cache :**

**La Forge :**

**Le Marché :**

**Les Mine :**

**La Paviumrie :**

**Le Sanctuaire :**

**La Scierie :**

## **6. Drake**

### ***Histoire***

Les Drake sont la race la plus ancienne du monde, tout du moins il s'agit de la race organisée la plus antique. Ils sont les premiers êtres créés par *Mya*, une race cosmique quasi-omnipotente. Pour les aider à modeler le monde. Les Drakens sont si vieux que pour exemple, les plus jeunes de la 5<sup>em</sup> génération peuvent se souvenir de la naissance des Elfes.

Mya façonnèrent les **Drake**, des guerriers brutaux, forts, résistants et disciplinés. Les **Drake** sont des bêtes de combat, des armes vivantes, pour qui le but de la vie est de protéger leur race. Au combat, un guerrier **Drake** se jette sur l'adversaire, frappant de son arme, de son bouclier ou si nécessaire avec ses griffes et ses crocs. Les plus vieux de cette race, les **Draking** sont si puissants et féroces que même les champions du Chaos ne sont pas à l'abri d'une défaite en combat singulier.

Mia a quitté le monde depuis longtemps, mais le temps n'a pas d'emprise sur les **Drake**, race quasi-immortelle. Les **Drake** continuent de guider les leurs vers l'avenir prophétisé par leurs maîtres anciens (que l'on l'appelle le Grand Dessein des Anciens) et feront tout pour que les prophéties se réalisent. Les différents noms d'Anciens

*Les **Drake** sont à priori neutres mais, étant les ennemis du [Chaos](#), il est possible de les rapprocher du côté du bien. Bien que de nature froide et isolée, ils ont une certaine amitié avec les races plus jeunes tel les Hauts-Elfes et des Elfes Sylvains, avec qui ils combattent occasionnellement côté à côté (les Hauts-Elfes se sont prouvés des alliés fidèles, acceptant de venir aider la défense d'une cité-temple contre des Skavens). En revanche, ils haïssent tous profanateur ou pilleurs de leurs cités, en particulier la vermine [Skavens](#). Les Skavens incarnent en effet tout ce qu'ils détestent, et ont provoqué des maladies terribles en Toscan, si bien qu'ils sont les ennemis de toujours des Drake*

## **Pouvoirs et Compétences des Drake**

NOTE: Pour avoir accès aux habiletés raciales, les clans doivent être TRÈS décorums. Un group arrivant à un scénario avec un manque de décorum peut être privé de ses compétences.

**Pouvoir de la race:** *armure naturel 3PA*

**Pouvoir de la race:** *Force (+1 dégât)*

**Compétence:** Temple (Mya)

## **Bâtiments des Drake**

L'antre :

L'Armurerie :

**La Cache :**

**La Forge :**

Le Marché :

**Les Mine :**

La Paviumrie :

**Le Sanctuaire :**

**La Scierie :**

## 7. Les Khölnalks

### ***Histoire:***

Les Khölnalks sont les esprits de la forêt, des créatures à l'apparence d'arbres et de plantes qui font partie des peuples les plus anciens de ce monde. Ils furent créés par **Gaya** suite aux menaces de **Gorrash** de causer moult souffrances aux fidèles de cette dernière. Attristée de voir ses enfants ne pouvant se défendre contre la démente de ce dieu, elle créa ce peuple à l'image de **Gorrash** et ses mutations, mais avec le cœur et l'âme qu'elle possédait. Quoique n'étant pas des guerriers, ils ont pour rôle de protéger les forêts des Orques ou autres créatures envahissantes. De nos jours les Khölnalks sont rarissimes et les bonnes gens du peuple se considèrent bénis lorsqu'il en croise un dans leur vie ! Ils ne prennent pas de décisions rapides et sont lents de tempérament, mais peuvent être des adversaires redoutables. Ils restent observateurs, silencieux, guettant ce qui se passe tout autour d'eux. Ils sont très nombreux. Il est parfois difficile de les voir bouger, mais ils peuvent le faire très rapidement, et s'entourer d'ombres ou de brumes s'ils le désirent.

L'aspect des Khölnalks peut varier de manière considérable selon l'essence d'arbre ou de plante à laquelle ils s'identifient. On peut néanmoins observer certaines constantes physiques, telles que la peau pareille à de l'écorce, et la barbe ou la chevelure semblables à des rameaux de branches broussailleuses. Les plus jeunes d'entre eux semblent présenter des caractéristiques moins végétales alors que d'autres seront totalement dissimulés derrière un dense feuillage.

Information tiré d'une Légende elfe

## ***Pouvoirs et Compétences des Khölnalks***

NOTE: Pour avoir accès aux habiletés raciales, les clans doivent être TRÈS décorums. Un group arrivant à un scénario avec un manque de décorum peut être privé de ses compétences.

**Pouvoir de la race:** *Régénération*

**Pouvoir de la race:** *Force (+1 dégât)*

**Compétence:** Shaman

**Compétence:** l'Antre

### ***Ant (Monstre)***

**Compétence de départ:** *armure naturel 3PA*