

A WORLD PRESENTATION

# FORMENGRUND



WORLD PRESENTATION BOOK

# Eormengrund

## Les mondes

### L'imperium



C'était un monde aux rouages dorés, un théâtre immense de vapeur et d'ambition, où chaque aurore se levait sur les tambours d'une légion, et chaque crépuscule mourait au sifflement d'un zeppelin transperçant les cieux d'ardoise. L'Europe, naguère tissée de royaumes épars et de peuples libres, s'était vue fondue dans le moule brûlant d'un empire unique. La neige même de Russie, jadis invincible, avait fondu sous les pas des grenadiers de Napoléon. L'Empire s'étendait désormais, tentaculaire et absolu, des rizières orientales de la Turquie aux falaises atlantiques, de la Baltique jusqu'aux sables africains de ses colonies. Nul trône ne subsistait, sinon celui de l'Empereur.

Les Français, dans cet ordre nouveau, n'étaient plus un peuple, mais une caste. Chaque enfant, à peine arraché au sein de sa mère, était promis à la guerre, éduqué dans les forteresses de l'Ordre de l'Empire. Ils n'étaient plus citoyens mais soldats. Les autres — ceux que l'on appelait les civils, les conquis — vivaient dans l'ombre des canons, travaillant pour nourrir les rêves de grandeur de l'Empereur.

Mais nulle victoire terrestre ne pouvait effacer l'inquiétude du temps. Napoléon, maître des hommes, sentait peser sur ses épaules le soupir glacé de la vieillesse. Ce colosse d'acier et de chair ne redoutait qu'un seul ennemi : la mort.



Dans la brume de ses nuits, un nom revenait, chuchoté par les oracles, invoqué dans les rites interdits d'Allemagne et d'Orient : Eormengrund. Un monde d'au-delà, ouvert par miracle, ou par malédiction, dans les derniers spasmes de la conquête. On y parlait d'un être ancien, un pèlerin de lumière, qui marchait sans ombre et dont les paroles rendaient les morts jaloux des vivants. C'est lui qui offrit à Napoléon l'écho de l'éternité, en échange d'un pacte scellé dans un temple d'obsidienne. De cette rencontre naquit une foi nouvelle : la religion du Porteur de Lumière, où l'Empereur n'était plus seulement homme, mais héraut sacré d'un dessein qui le dépassait.

Tandis que les légions, bardées de cuivre et de sortilèges volés aux sages perses, marchaient vers Eormengrund, l'Angleterre — dernière étoile libre — érigeait ses navires et ses prières sous le regard ardent de la jeune Reine Victoria. Elle seule, avec son empire maritime et sa science éclairée, osait défier l'Imperium. La guerre des mondes se tramait dans le silence des laboratoires et le vent des hautes altitudes, où les zeppelins de fer croisaient les galions d'acier.

Puis les portails se fermèrent.

Et dans le souffle suspendu de cette disparition, ne subsista qu'une question : Napoléon a-t-il vaincu la mort ? Ou bien, comme tant d'autres Prométhées,



# Profondis



Le monde qui se noie n'a pas oublié comment survivre. Il a juste oublié comment vivre sans se battre.

Il y a cent ans, la mer s'est levée comme une traîtresse. Sans cri d'alarme, sans ouragan. Elle a dévoré les continents, les villes, les royaumes, les empires. La terre ferme est devenue une légende, une prière murmurée par ceux qui n'en ont jamais foulé la boue. Ne subsistent que des îles éparses, des ruines dressées comme les mâts brisés d'un monde englouti. Le reste ? De l'eau. Une infinité d'eau. Et au-dessus, des voiles.



Les océans sont devenus le dernier champ de bataille. Un siècle plus tard, les hommes ont changé, se sont adaptés, ou ont péri. La loi, la morale, les drapeaux... tout cela a été jeté par-dessus bord. Aujourd'hui, il ne reste que trois grandes flottes, trois monstres marins qui se toisent comme des chiens de guerre affamés.

La plus féroce ? Les Caribéen, nés du sang mêlé d'anciennes marines européennes. Pirates, renégats, corsaires, bannis. Une horde sans foi mais pas sans but. Il y a soixante-dix ans, ils ont levé leurs pavillons autour d'un nom sorti des romans et des cauchemars : Long John Silver. Personne ne sait ce qu'il est vraiment. Un homme ? Un mythe ? Un fantôme ? Mais quand il parle, même la mer se tait.



À l'est, les vents portent les voiles noires et dorées de la Flotte Impériale Chinoise, guidée d'une main de fer par l'Amiral Zheng He. Un géant de discipline et de stratégie, dont le regard pourrait couler un navire. Sous ses ordres, d'antiques jonques se sont transformées en cités flottantes, imprenables et silencieuses, comme des temples de guerre.

Et dans le sud, venus des sables disparus du Maghreb, voguent les héritiers de Simbad le Marin. Leurs navires, bardés de voiles triangulaires et de lames courbes, glissent comme des serpents sur les flots. Ils sont les derniers conteurs, les derniers rêveurs... et les derniers à vous trancher la gorge dans le silence.



C'est dans ce monde de fer et de sel que le portail vers Eormengrund est apparu.  
Un miracle.  
Un mensonge.  
Une nouvelle carte dans un jeu où la terre, soudain, vaut plus que tout l'or du monde.

Alors les flottes convergent.  
Les canons sont rechargés.  
Les pactes s'écrivent en sang.

# Damnat



Ici, la foi est une morsure. Le salut, une malédiction. Et l'espoir, un poison lent.

Dans ce monde, la croix ne protège personne.  
Car le Messie n'est jamais monté au ciel.

Il est revenu.

Mais ce n'était pas un retour de lumière et de pardon. C'était la naissance du premier prédateur.

Yeshua, ressuscité dans la nuit, ne cherchait plus à sauver les hommes. Il les asservissait.

Le sang devint sacrement. La morsure, baptême. Et l'éternité, un fardeau qu'il partagea avec ses apôtres.

Chacun d'eux reçut un don... ou une tare.  
Ils fondèrent les Clans, des lignées  
puissantes et orgueilleuses, bâtissant leurs  
cathédrales sous la terre, dans les palais  
de marbre brisé ou les arrière-salles des  
palais humains. Car très vite, les vampires  
comprirent qu'ils n'avaient pas besoin de  
dominer le monde par la force.  
Il suffisait de tirer les ficelles.

Rois, prophètes, empires... tous ont dansé  
sur la musique d'une mascarade invisible,  
composée dans les cryptes et les salons  
des immortels.

Tous... sauf un.



Judas Iscariote ne but pas le sang du Fils  
Sombre. Il le refusa.  
Et pour cela, il fut maudit par les siens et par  
les siècles.  
Mais dans la nuit, il bâtit autre chose. Il devint  
le père d'une nouvelle caste : les  
nécromanciens. Ses disciples ne se  
nourrissaient pas de sang, mais de mort elle-  
même. Ils parlèrent aux cadavres,  
questionnèrent les âmes, disséquèrent les  
secrets que même les vampires craignaient de  
nommer.

Ils devinrent les chasseurs.  
Mais jamais les sauveurs.

Et tandis que le monde se teintait d'ombre, un  
autre peuple s'éveilla sous la lune.

Les Enfants de Lilith, bêtes nées du rejet et de  
la colère.

Ils n'étaient ni morts, ni vivants.  
Ils étaient la rage.

Loups, démons de chair, monstres de muscles  
et d'instincts.

Ils hurlent dans les landes, déchirent les chairs  
et ravagent les pactes. Ils ne veulent pas  
dominer. Ils veulent que le monde brûle pour  
renaître.

Et leur haine est un feu plus ancien que la  
parole.



Humains ?

Ne me fais pas rire.

Ils sont la monnaie de cette guerre. Le bétail des uns, les soldats des autres, les pantins de tous.

Mais parfois, un humain se réveille. Et alors, tout devient plus dangereux.

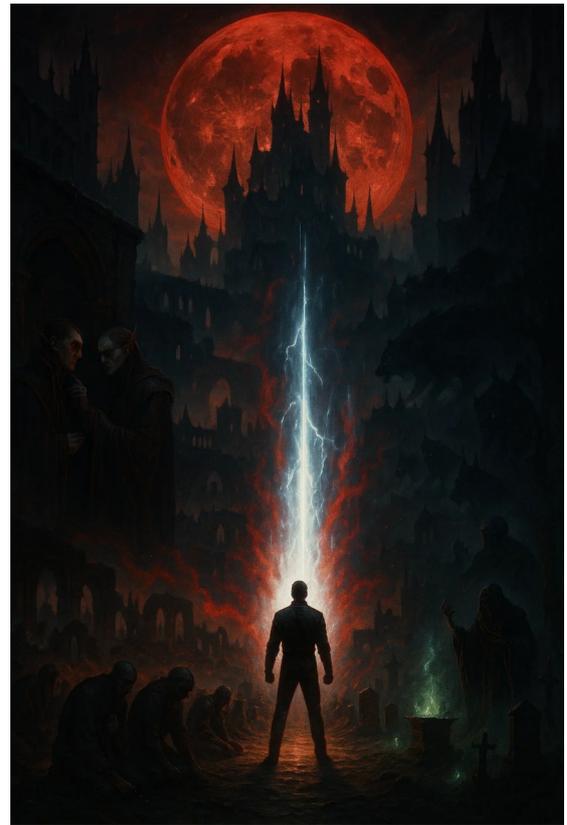
Voilà Damnat.

Un monde où la nuit est un trône, et le sang, sa couronne.

Mais alors que les clans tissaient leurs intrigues, que les meutes traquaient dans l'ombre et que les morts murmuraient dans leurs tombeaux...

un portail s'est ouvert.

Une faille, quelque part, vers un monde inconnu.



Une faille, quelque part, vers un monde inconnu.

Eormengrund.

Un monde vierge, où les créatures de Damnat ne sont pas des légendes mais des puissances étrangères.

Un monde où le sang est encore pur, et la peur, nouvelle.

Un monde à conquérir, à pervertir, ou à fuir.

Depuis l'ouverture du portail, les seigneurs vampiriques envoient leurs ambassadeurs masqués. Les nécromanciens y cherchent des morts oubliés des livres. Et les enfants de Lilith sentent dans ses terres une odeur de chasse éternelle.

Eormengrund ne sait pas encore ce qui vient. Mais Damnat, lui, est déjà là.

## Le temple



« Il n'est pas d'âme que la Foi ne puisse purifier. Il n'est pas d'hérétique que le Feu ne puisse sauver. » – Livre du Jugement, verset IX, épître de Fer

Dans le monde du Temple, Dieu ne pardonne pas.  
Il ordonne.

Ici, chaque pierre a été bénie, chaque fleuve a été sanctifié, chaque homme a été baptisé dans l'ombre d'un clocher. Le monde entier, des plus hautes cathédrales aux plus sombres égouts, vit et meurt au rythme des cloches.

Le jour appartient aux messes, la nuit aux confessions. Les doutes, eux, n'ont plus leur place.

Ils sont des péchés.

Et les péchés se lavent dans la cendre.

Le Pape Éternel, élu par un concile sacré d'Archi-Dogmes, règne depuis le Sanctuaire de la Lumière Supérieure, un palais de mille croix dont les vitraux versent des larmes de sang à chaque éclipse. Il est la Voix de Dieu sur Terre, l'alpha et l'oméga de toute vérité. Sous son regard, le monde entier s'est converti ou s'est consumé.



L'armée de la Foi porte un nom : les Ordres Paladins.  
Des légions en armure bénie, le glaive dans une main, la relique dans l'autre.  
Chaque frère juré est un autel vivant, chaque soror une tempête de fer et de feu.  
Ils ne discutent pas.  
Ils purifient.

Et quand la purification nécessite plus de discrétion, plus de terreur, plus de rumeur...  
Alors l'Inquisition agit.

On ne sait pas combien ils sont. On ne sait pas où ils vivent. On ne sait même pas s'ils dorment.  
Mais on sait ceci :  
Si tu doutes, ils viendront.  
Si tu murmures, ils écouteront.  
Et si tu apostasies... tu brûleras.

Autour d'eux, la plèbe prie.





Les Petites Mains. Paysans, artisans, scribes, serviteurs. Ils chantent, ils travaillent, ils s'agenouillent. Ils vivent dans l'ordre. Car dans le Temple, l'ordre est sacré.

Et pourtant...

Parmi les ruelles, dans les caves où la lumière ne filtre plus, des réfractaires se rassemblent. Des hérétiques. Des penseurs. Des rêveurs. Mais ici, rêver, c'est déjà trahir.

Le monde est une cathédrale planétaire. Ses tours grattent le ciel comme des prières de pierre. Ses forges produisent des autels autant que des chaînes. Le ciel est noir, mais la Foi le traverse.

Et puis... il y eut le Portail.



Au début, on crut à l'accomplissement. Le retour de l'Éden, promis dans les textes sacrés. Une terre vierge, offerte par le Très-Haut à ses élus.

Mais Eormengrund ne s'agenouilla pas.

Les prêtres furent égorgés, les croix brisées, les reliques bafouées. Le Pape déclara alors que cette porte n'était pas une offrande, mais une épreuve. Un nouvel Enfer à purifier.

Les Croisades du Nouveau Feu furent lancées. Les légions de l'évangélisation partirent. Les armées chantèrent.

Et dans les ténèbres d'Eormengrund, la cloche de guerre du Temple commença à résonner.



# Hel



Le vent hurle. La glace avance. Et les dieux regardent sans répondre.

Au nord, il n'y a plus rien.

Plus d'arbres. Plus de terres fertiles.

Seulement la glace.

Un mur blanc, éternel, qui a dévoré les forêts, les fjords, les villages.

Jusqu'au tropique, Hel s'est figée.

Et les hommes du Nord, eux, n'ont pas attendu la mort.

Ils ont pris la mer.

Les Vikings ont conquis les rivages sud de l'hémisphère nord, bâtissant des colonies de feu et de haches là où la glace ne mordait pas encore.  
Mais ils n'étaient pas seuls.

Au sud, un empire ancien se dressait : les Maliens et les Tsongas.  
Leurs terres, brûlantes et fertiles, étaient des sanctuaires pour ceux qui savaient les protéger.  
Et ils les protégèrent... avec rage.

Les guerriers du Nord, cuirassés de glace, porteurs de runes anciennes, furent accueillis non par des offrandes, mais par la magie brûlante des mages africains, capables de tordre la réalité comme un javelot entre leurs doigts.  
Les Berserkers, fils d'Odin, hurlants et ivres de pouvoir, affrontèrent les maîtres des éléments.  
Le sol trembla, le ciel se déchira.



Depuis des années, c'est l'hiver de la guerre froide.  
Le nord ne cède pas. Le sud ne plie pas.

Et alors que les combats s'enlisent, les navires vikings reprennent la mer.  
Vers l'ouest.  
Vers l'inconnu.

Là, ils découvrent une terre dévastée.  
Un continent vidé par le temps, rongé de l'intérieur.  
Des temples de pierre, des ruines... et un peuple qui ne se montre que pour frapper :  
les Olmèques.

Peu nombreux.  
Silencieux.  
Mortels.



Leurs prêtres sont des ombres, leurs armes ne brillent pas, mais tuent tout autant que les haches du nord.

Ils ne cherchent pas à dominer.

Ils cherchent à survivre, coûte que coûte.

Et puis un jour, les cieux s'ouvrent.



Un portail.

Un chemin vers un nouveau monde.

Les Vikings sont les premiers à s'y engouffrer.

Ils établissent une tête de pont sur Eormengrund : un village, une palissade, des feux de camp et des rituels.

Le marteau y résonne, les dieux y sont invoqués.

Mais la glace les a suivis.

Et leurs ennemis aussi.

Les Maliens, plus lents, plus prudents, franchissent les portails dans le silence.

Les Olmèques, invisibles, s'y glissent comme des serpents.

Et bientôt, ce monde neuf sera le théâtre d'une guerre ancienne.

Les Vikings croyaient fuir l'hiver.

Ils ont emporté avec eux le froid, le fer, et la guerre.



# Ufiren



Un monde sans Hommes. Un monde où les dieux sont vieux, mais les rancunes plus vieilles encore.

Il y a longtemps, les humains ont tenté d'imposer leur vérité au monde.  
Une vérité unique. Immuable. Gravée sur des croix de fer et déversée par le feu.

Ils voulaient brûler les forêts sacrées.  
Tordre les fleuves anciens pour en faire des douves.  
Domestiquer la magie comme on apprivoise un chien.

Mais les créatures d'autrefois ont vu venir la fin.  
Alors elles ont frappé avant.  
Et quand le ciel s'est couvert de cendres, l'humanité fut effacée.

Aujourd'hui, seuls subsistent leurs ossements et quelques ruines noyées sous les lianes.  
Ûfiren leur a survécu.  
Et il s'est reconstruit sans eux.

L'Empire Occidental – Le Cœur Forgé  
Dans les montagnes aux veines d'or et de fer, dans les villes enfouies sous des kilomètres de roche, les Nains règnent. Mais ce n'est pas un royaume fermé. Non.

Des centaures montent la garde sur les cols. Des gnomes calculent les marées de magie dans les observatoires des cimes. Des esprits de pierre dorment dans les fondations des cités.

Les Nains ont bâti leur empire sur la connaissance, la mémoire et la main d'œuvre de tous ceux qu'ils ont su rallier. Ils ne prônent pas la domination. Ils prônent l'ordre, l'utilité, la permanence.

Leur Parlement est aussi vaste qu'une cathédrale et chaque décision y est pesée comme l'or.

Mais sous les bibliothèques, sous les grandes forges, certains couloirs n'ouvrent que sur le silence... et des secrets trop anciens pour être oubliés sans raison.



L'Empire Oriental – La Lame et la Brume  
À l'est s'étend l'Empire d'Elvharī, façonné comme un poème de guerre.

La lignée impériale est elfe noire, et l'actuelle souveraine — la redoutée Impératrice Xian-Yè — est crainte jusque dans les temples les plus reculés.

Mais l'empire n'est pas fait que d'elfes. On y croise des kitsune en soieries enchantées, des oni dans les rangs de l'armée, des esprits-nuées, des dragons masqués qui n'ont pas parlé depuis des siècles.

Les écoles enseignent l'art de la guerre comme on apprend à respirer.

Un duel vaut parfois mille batailles. Une calligraphie peut être un ordre de mort. Tout est grâce, honneur et cruauté.

L'Empire Oriental se veut éclairé — mais sa lumière découpe, tranche, éclaire les trahisons mieux que le soleil.

Et dans ses palais silencieux, les intrigues sont aussi mortelles que les lames.



## Les Terres du Sud – Le Chaos aux Crocs Verts

Dans les étendues rouges et les jungles suintantes, les peuples goblinoïdes vivent sans empires, sans lois durables. Gobelins querelleurs, trolls immenses et lents, orcs à la peau d'obsidienne, tous luttent pour un territoire, une ressource, un nom à faire craindre.

La guerre est leur souffle quotidien. Et pourtant, parmi les clans errants, certains orcs parlent d'un autre avenir.

Au cœur des jungles les plus sombres, des villes-orcs ont été bâties. De pierre, de racines, de cendres. Leur existence est un murmure. Un mythe que même les elfes n'ont jamais prouvé. Mais il arrive que des convois disparaissent. Que des messagers n'arrivent jamais. Et les sages commencent à comprendre : le Sud aussi s'organise.



Puis le ciel s'est déchiré.  
Un grondement.  
Une lumière que nul mage n'avait prédite.  
Et un monde de l'autre côté.

Eormengrund.

Un monde encore jeune. Encore sauvage.  
Encore naïf.

Les premiers à traverser furent les aventuriers.  
Pas des armées. Des ombres. Des éclaireurs.

Des érudits nains venus cartographier les lignes telluriques.  
Des sabreurs elfes masqués, aux pas aussi silencieux que la neige.  
Des orcs bâtisseurs, posant des bornes dans les vallées.

Ils n'ont rien conquis. Pas encore.  
Mais les trois puissances regardent.  
Et derrière chaque regard, une question silencieuse brûle :

Eormengrund est-il à prendre... ou déjà pris ?



# Mythos



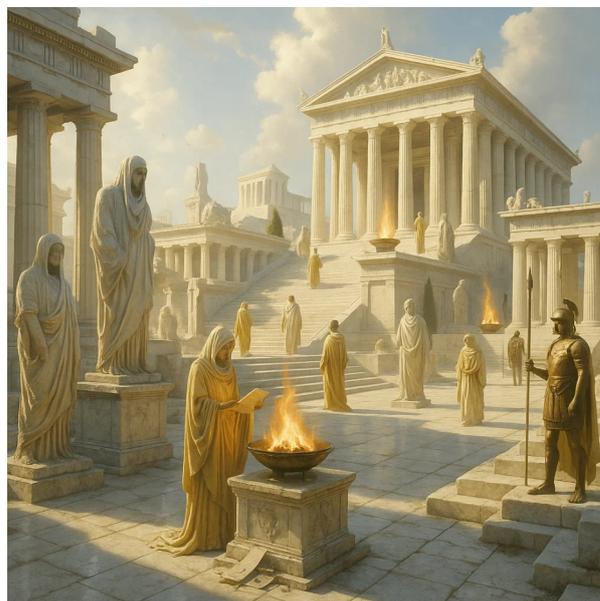
Les dieux saignent. Les hommes hurlent. Et la poussière du monde est rouge depuis trop longtemps.

Ils étaient des milliers, en armes. Nus sous le ciel. Le soleil brillait, les oracles hurlaient, et les statues pleuraient. Les Grecs n'ont pas prié. Ils ont frappé.

Ils ont chassé leurs dieux du Parthénon, les ont traînés dans la boue, enchaînés dans leurs propres temples. Zeus ? Égorgé sur un autel de marbre. Athéna ? Jetée du haut de l'Acropole. Hermès ? Crucifié à Delphes, les ailes arrachées.

Le culte fut interdit. La mémoire, brûlée. Et les Grecs sont devenus plus qu'un peuple. Ils sont devenus un empire sans foi, mais sans peur. Le monde n'était plus aux dieux. Il appartenait à ceux qui avaient osé les tuer.

Ils ont conquis l'Europe d'un pas sec, d'un glaive froid. Les temples sont devenus des arsenaux. Les oracles, des stratèges.



Mais au sud... les Égyptiens ont fait un autre choix. Ils n'ont pas renié leurs dieux. Ils ont négocié.

Des pactes gravés sur des jarres scellées de sang, des traités écrits dans les étoiles.

L'homme et la divinité, liés comme l'or et le sable.

Aujourd'hui, l'Égypte est dirigée par un duo : un roi-mage, sage et redouté, et une déesse incarnée, belle et terrible, à la voix capable de faire pousser les récoltes ou tomber les empires.

Ils ne cherchent pas à étendre leur empire.

Ils cherchent à équilibrer un monde qui saigne des deux côtés.

À l'est, il y a le monstre.

Xerxès.

Un roi. Un homme.  
Un dieu en devenir.

Il a parlé à ce que les Égyptiens avaient  
banni, enterré, oublié.  
Un dieu noir.  
Un dieu ancien.  
Un dieu qui n'a jamais demandé de prières,  
seulement des offrandes.

Xerxès a pactisé. Et depuis... il change.  
Son corps se tord.  
Sa voix ne résonne plus comme celle d'un  
homme.  
Ses soldats ne dorment plus.  
Ses généraux ne vieillissent plus.  
Ses légions d'immortels marchent sans bruit,  
vêtues de chaînes, et conquièrent l'Asie  
comme une gangrène.

Et puis le ciel s'est ouvert.

Un portail.  
Un passage vers un autre monde.  
Un monde vierge.

Les Grecs ont été les premiers à franchir.  
Discipline. Fierté. Lame nue.  
Ils ont établi campement, calculé les lignes, commencé à construire une nouvelle république  
à l'image de leur empire : forte, silencieuse, impitoyable.

Mais les Perses ont suivi.  
La guerre aussi.

Et là, sur les plaines d'Eormengrund, les Légions Immortelles ont croisé les Aigles de  
l'Empire Français.  
Pas de dieux.  
Pas de pitié.  
Seulement des hommes et des monstres.

Et le sang.

Beaucoup trop de sang.

Ceci fut la première grande guerre d'Eormengrund.



# Silicia



“Écoute, enfant. Écoute le silence entre les branches, le grondement dans la roche, le frisson du ruisseau. Tu entends ? Ce n’est pas le vent. C’est Silicia. Elle parle. Elle se souvient. Elle veille.”

Ici, nul besoin d'acier.  
Il n'y a pas de forteresses, pas de machines, pas de tours de verre ou de fer.  
Il n'y a que la chair, l'esprit et l'ancienne magie.

La magie primordiale ne vient pas des livres.  
Elle coule dans les pierres, rampe dans la mousse, se tend dans les branches et murmure sous les eaux noires.  
Elle n’a pas de nom, mais elle a trois voix.



Les Kurgan – Les Dents de la Terre  
Ils sont nés de la pierre et du sang.  
Leur corps est leur armure, leur souffle  
est leur prière.  
Chasseurs, guerriers, nomades, les  
Kurgan ne demandent rien à la nature.  
Ils la dévorent.  
Mais ils paient toujours le prix.

Ils marquent leur peau de symboles  
brûlés.  
Ils dansent dans les tempêtes, hurlent  
dans les volcans, et versent leur magie  
dans leurs armes comme d'autres  
versent du poison.

On dit que leurs chamanes peuvent  
faire pousser des crocs à la lune.

Les Aelwyn – Ceux Qui Marchent Avec  
l'Eau

Eux ne combattent pas la nature.  
Ils l'écoutent.

Les Aelwyn naissent dans les roseaux  
et grandissent au rythme des crues.  
Leurs villages se déplacent, flottent,  
disparaissent au matin.

Ils parlent aux pluies, aux arbres, aux  
oiseaux.

Et parfois... les oiseaux répondent.

Leur magie est souple comme le  
courant, imprévisible comme la brume.  
Leurs prêtres tressent les vents, lisent  
les rêves dans les étangs.  
On dit que leur capitale n'existe que  
lorsque la lune est pleine.





Les Morhen – Gardiens du Silence  
Dans les grottes profondes et les  
nécropoles englouties vivent les Morhen.

Ils ne chantent pas.  
Ils murent.

Leur peuple veille sur les morts, non pour  
les pleurer, mais pour les garder calmes.  
Ils parlent à l'ombre sous l'ombre.  
Ils savent quand une tombe respire.  
Et ce qu'il faut sacrifier pour qu'elle se  
rendorme.

Leurs corps sont pâles, leurs yeux sans  
fond.  
Leur magie est lente, pesante, gravée dans  
les os.

On dit qu'ils ne dorment jamais.  
Qu'ils attendent.

Et Puis le Ciel s'est Brisé  
Un cri a fendu la trame du monde.  
Un éclat de lumière, plus ancien que  
la lumière.  
Et une brèche vers un autre monde.

Eormengrund.

Les Kurgan y ont vu un nouveau  
gibier.  
Les Aelwyn, un nouveau fleuve à  
suivre.  
Les Morhen, une tombe qui n'a pas  
encore été profanée.

Ils sont venus. Pas en conquérants.  
En explorateurs de magie.  
Car même Silicia ne sait pas d'où  
vient ce monde neuf.

Et les enfants de Silicia n'aiment pas  
les secrets.



# Eormengrund depuis la disparition des portails



# Chronologie historique

## An 0 : Le Grand Scellement

Deux portails restaient (Tibet et Haute Ville).

8 entités menaçaient le monde → Une 9<sup>e</sup> entité réveillée les détruit toutes.

Fermeture définitive des portails.

## Ans 1-2 : Guerre d'Inertie

Perses de Mythos vs Français de l'Imperium.

Guerre sans renforts → fusion progressive des soldats avec les civils.

## An 3 : Fondation de Libertalia

Cité pirate autour de Haute Ville, projet de cité volante (magie + technologie).

## An 4 : Fondation de la Fraternité de Khorn

Ordre martial orc, établi au Mont-Saint-Michel.

## Ans 5-8 : Brassage

Développement de royaumes et cités-États indépendants.

## An 9 : Isolations

Forgefeu se retirent dans les Alpes.

Fondation de Kaelennor (Massif Central), enclave non-humaine.

## An 10 : Stabilisation

Consolidation des pouvoirs locaux.

Temple contrôle les Pyrénées.

L'Est et l'Orient restent mystérieux et inexplorés.



## Grandes puissances et forces en place

**Haute Ville** – Reine Bellatrix

Centre commercial et diplomatique.

**Libertalia** – Conseil des Capitaines

Cité pirate volante en construction.

**Temple** – Cardinal Malkior

Théocratie mystique dans les Pyrénées.

**Fraternité de Khorn** – Maître Saigo-Tar

Moines orcs bushido, base au Mont-Saint-Michel.

**Forgefeu** – Architectrix Nae Lysorne

Technomanciens cachés dans les Alpes.

**Kaelennor** (Massif Central)

Enclave elfique, naine et dryade.

**Neo Lutèce** – Triumvirat des Dissidents

**Lyonnis** – Premier Technarque Calix Varn

République scientifique avancée.

**Reonis** – Archiviste Damael le Gris

Centre mystique avec influences damnaties.

**Lhulle** – Maréchale Olena Brask

Bastion militaire du Nord.

**Bordelau et Roch Helle**

Ports pirates et vikings, autorité fluctuante.

**Marche de Dacie**

Zone frontalière instable.

**Royaumes de l'Arverne**

Clans elfiques sédentarisés.

**République de Strassbourg** – Jumeaux Alberic et Solene

Conclave technomagique.

**Duchés de Dalmor** – Duc Leonte III

Féodalité fragile dans la vallée du

# Axes commerciaux et tensions économiques

Axes commerciaux et tensions économiques

**Axe Nord-Sud** : Lhulle → Haute Ville → Neo Lutèce → Lyonnis  
(artéfacts, agriculture, technologie)

**Voie des Montagnes** : Libertalia → Forgefeu → Strassbourg → Dalmor  
(technologie rare, tensions avec Dalmor)

**Route des Rivages** : Roch Helle → Bordelau → Haute Ville → Libertalia  
(commerce pirate, instabilité)

**Chemin du Sel et de l'Encens** : Neo Lutèce → Reonis → Strassbourg  
→ Dacie  
(commerce mystique surveillé par le Temple)

Lignes Fantômes :

## Problèmes économiques majeurs :

Crise de ravitaillement au Nord-Ouest.

Inflation sur les artefacts magiques.

Guerre commerciale entre Lyonnis et Libertalia.

Apparition de guildes marchandes armées.

## **Zones non contrôlées ou**

L'Est (Europe de l'Est) et l'Orient restent inexplorés.

Les steppes orientales sont en attente de colonisation ou de découvertes.

Dacie est une région instable servant de tampon et de frontière.

# Les nouvelles factions

## **Le Soleil Noir**

Origine : Créé dans les premières années suivant le Grand Scellement.

Type : Société secrète criminelle, gestionnaire du crime organisé,

Dirigeants : La Triade Obscure

Fonctionnement :

Chaque territoire (ville, port, guildes) possède un "Intendant du Soleil" qui organise les contrats d'assassinat, le recel, et la protection.

Les membres suivent un code strict : neutralité entre membres, respect des contrats, pas de trahison sans approbation.

Spécialités :

Assassinat sur commande (politique, militaire, économique).

Protection d'élites corrompues.

Gestion des dettes de sang et du commerce noir (artefacts interdits, esclaves, armes magiques).

Lieux clés :

Haute Ville (réseau profond infiltré dans les bas-fonds).

Libertalia (alliances officieuses avec certains Capitaines).

Bordelau et Roch Helle (soutien logistique via les pirates).

Particularité :

L'existence du Soleil Noir est un secret de polichinelle : tout le monde en a entendu parler, mais personne n'en connaît la structure exacte.



# FORGEFEU

Origine : Groupe de technomanciens réfugiés dans les Alpes après l'An 9.

Dirigeante : Architectrix Nae Lysorne.

Nature :

Union d'artisans, d'alchimistes, d'ingénieurs.

Fusion de la technologie avancée et de la magie ancienne.

Objectif :

Créer un nouveau monde où technologie et magie seraient les piliers d'une société éclairée.

Se préserver de la corruption extérieure (d'où leur isolement dans les montagnes).

Productions :

Armes magi-tech sophistiquées (golems de combat, armes alchimiques, armures améliorées).

Machines volantes rudimentaires (début de la collaboration avec Libertalia).

Organisation :

Maîtres Artisans (dirigeants).

Artisans Confirmés.

Apprentis Itinérants (envoyés parfois en mission secrète).

Tensions :

Rivalités larvées avec Lyonnis (science contre technomagie).

Méfiance envers Libertalia.



# DISCIPLES DE KHORN

Origine : Fondation en An 4 sur les ruines du Mont-Saint-Michel.

Dirigeant : Maître Saigo-Tar, orc samouraï.

Nature :

Ordre martial mi-guerrier, mi-spirituel, formant des moines-soldats.

Mélange de bushido, de méditation, et de magie martiale.

Doctrine :

Rechercher l'équilibre entre la force brute et la sagesse intérieure.

"Le fer et l'esprit doivent grandir ensemble, ou périr ensemble."

Structure :

Grands Maîtres (anciens).

Moines Combattants (actifs sur le terrain).

Initiés (novices en apprentissage).

Relations :

Alliés de Kaelenor (protection mutuelle).

Neutres mais tendus face au Temple (conflit religieux latent).

Rituels particuliers :

Combats rituels de purification.

Méditations collectives d'harmonisation avec les éléments.



## Mot de la Fin

Bienvenue dans Eormengrund, un monde en mouvement.

À l'image de ses habitants, ses terres, ses secrets et ses factions ne cessent d'évoluer.

Chaque action de vos personnages pourra influencer l'histoire, modeler les alliances, ou déclencher de nouveaux conflits.

De nouvelles informations, lieux, factions et mystères seront régulièrement ajoutés en ligne.

Gardez l'œil ouvert, car ce que vous découvrez aujourd'hui pourrait bien changer demain...

Vous êtes plus que des visiteurs : vous êtes les bâtisseurs d'Eormengrund.