

Traité sur les mécanauts et autres créatures



Dilius
Type de Mécanaute
d'indépendant

Les mécanauts : une invention bien plus ancienne qu'il n'y paraît

Les premiers mécanauts ne datent pas de l'époque que l'on imagine. Pour la plupart, leur naissance remonte à 1472, dans l'atelier de Voltanne et Mongtaric, à Andar. Leur création fut rendue possible après la révélation de l'existence de l'archipel arkanique et l'arrivée de ses ressources magiques plus régulière sur les marchés des mers Sylmassiniennes. Cet événement marqua le début de la révolution industrielle, renforçant par ailleurs la fédération Andarienne en unifiant les anciens royaumes de l'empire Estarien.

Pourtant, des fouilles archéologiques ont révélé des traces bien plus anciennes de ces golems semi-automatiques, longtemps confondus avec les puissants, mais difficiles à construire grands frères, les golems. En réalité, de nombreux mages et méca-forgerons, avant même que ce terme n'existe, avaient réussi à rassembler suffisamment de ressources arkaniques pour donner vie à ces constructs. Parmi eux, le plus redoutable fut Krall, dont les armées, que l'on croyait composées de golems, étaient en fait constituées de mécanauts.

Cette aide de jeu est surtout destinée à renforcer l'ambiance singulière des mers sylmassiniennes qui sert de cadre à la campagne des Chroniques de Forge Pierre. On n'abordera pas ici le côté règle. L'objectif est de marquer chaque nation par ce que peuvent voir les aventuriers pendant leurs voyages.

Mais il ne tient qu'à vous d'ajoutés des péripéties où ils entrent en interaction avec tout ce qui est décrit ici.

Une évolution technique et variée

Les plus grands mages et futurs méca-forgerons de chaque nation développèrent leur propre version de ces créations mécaniques. Les premières tentatives de cette ère furent souvent des échecs : des monstres disloqués et instables, balayés par le temps. Pourtant, malgré des principes de base communs, les mécanauts présentent d'innombrables variations selon leur origine et leur concepteur.

Même si la construction d'un mécanaute est bien plus abordable que celle d'un golem, ces constructs restent rares surtout qu'il est difficile de se former à leur élaboration et encore plus d'obtenir la puissance nécessaire pour en animer un et le contrôler.

La République Andarienne : pionnière et innovante

Précurseurs, les Andariens furent les premiers à maîtriser la conception des mécanauts et à en encadrer la construction par des réglementations strictes. Il n'est pas permis d'en construire un sans l'autorisation de l'administration fédérale.

Parmi leurs modèles emblématiques :

- Le Toldiak, mesurant trois mètres de haut, allie robustesse, vitesse et puissance. Véritable sentinelle de la République, il équipe les armées aux côtés de modèles d'artillerie comme :

- Le Voriuss, de même gabarit que le Toldiak qui est équipé d'une arme à feu d'une redoutable précision.

- Le Tellioss, une arme lourde dépassant les quatre mètres transportant un canon d'une portée redoutable.

- Les Kesslians, créations récentes, sont des modèles compacts (à peine un mètre de haut), équipés de cinq pattes. Capables de se dissimuler sous terre, ils excellent dans le transport de matériel, bien plus efficacement que les mécanauts humanoïdes.

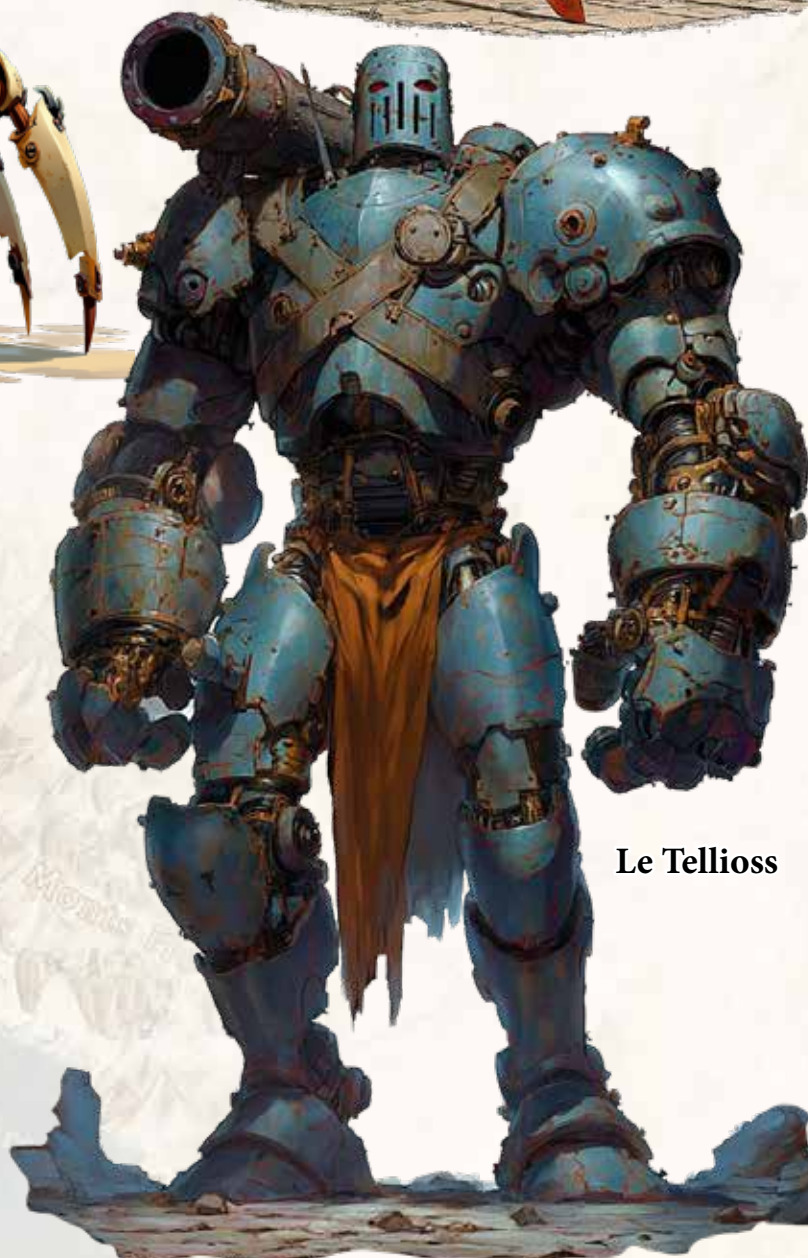
Le Toldiak



Les
Kesslians



Le Voriuss



Le Tellioss

Le Royaume de Castilla :

l'art de l'offensive mécanique

Contrairement à leur allié andarien, les Castellans n'ont pas immédiatement adopté les mécanauts, préférant d'abord consacrer leurs ressources arkaniques au perfectionnement des compétences de leurs épéistes. Grâce à l'aide de la République Andarienne, ils ont cependant comblé une grande partie de leur retard dans ce domaine.

Bien que moins nombreux que dans l'armée de leurs voisins, les mécanauts castillans se distinguent par leur approche résolument offensive, tout en s'inspirant des modèles andariens :

- Le Don-Malval : une version plus rapide du Toldiak, redoutable avec son épée massive, mais moins robuste.
- Le Lame-Forge : conçu pour remédier à la fragilité du Don-Malval, il allie une solide armure à une lame enflammée par des runes magiques, bien que moins rapides que le Toldiak.
- Le Trill : inspiré du Kesslian, il a troqué sa capacité de transport contre un lance-flammes dévastateur.

Les gardiens de Locnérac

Dans la grande cité de Locnérac, un modèle spécifique a été développé pour assister le guet : les Loc-Thylls. Ces mécanauts, agiles et rapides, accompagnent les constables et excellent dans le maintien de l'ordre urbain.

Le Don-Malval



Le Trill



Le Loc-Thyll



Le Lame-Forge



Le Garde-Lame



Le Cyclodiar



• Le Goliath : sa construction, d'un coût exorbitant, permet à l'armée riveenienne de porter des coups décisifs à ses ennemis.

Le Goliath

Le Protectorat de Riveen : la forteresse mécanisée

Dans les vallées embrumées de la péninsule de Riveen, les monastères et églises ne semblaient pas, a priori, propices à la conception de mécanauts. Pourtant, inspirés par les avancées de la République Andarienne, des méca-forgerons riveeniens se sont formés et ont donné naissance à leurs propres automates magiques.

Spécialisés dans la protection plutôt que dans l'offensive, les Riveeniens ont créé les mécanauts les plus résistants qui soient, grâce à l'alliance des ressources arkaniques et des glyphes bénis.

Une triade défensive

• Le Cyclodiar : premier-né des mécanauts riveeniens, il se déplace par lévitation. Rapide et extrêmement résistant, il sacrifie la puissance de frappe pour une mobilité et une endurance inégalées.

• Le Garde-Lame : moins rapide, mais plus puissant, il veille souvent à l'entrée des lieux saints qui ponctuent les villes du protectorat.





Les Klangs

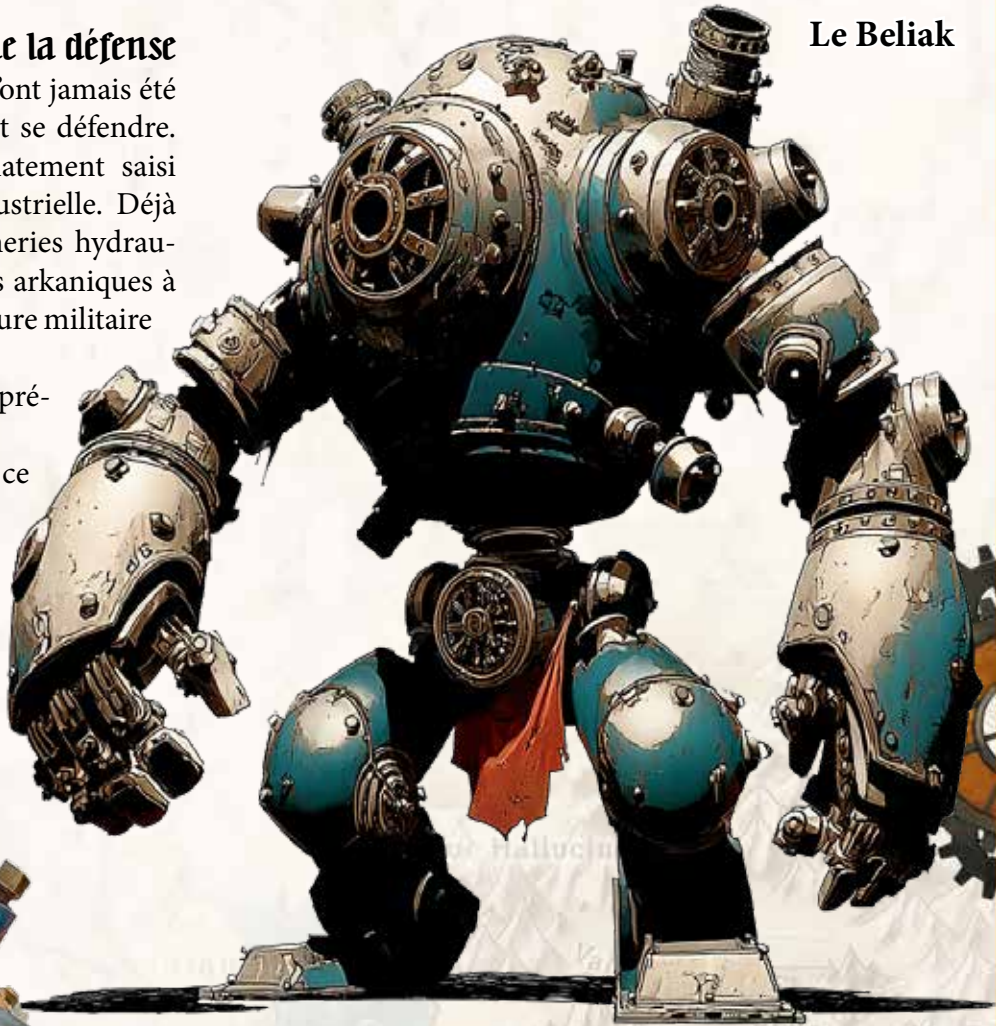
Le Pays Gormolin :

l'ingéniosité halfelin au service de la défense

Les halfelins des landes de Gormolin n'ont jamais été un peuple belliqueux... mais ils savent se défendre. Curieux et inventifs, ils ont immédiatement saisi les opportunités de la révolution industrielle. Déjà experts en petits automates et machineries hydrauliques, ils ont su intégrer les ressources arkaniques à leurs créations, acquérant ainsi une stature militaire inédite.

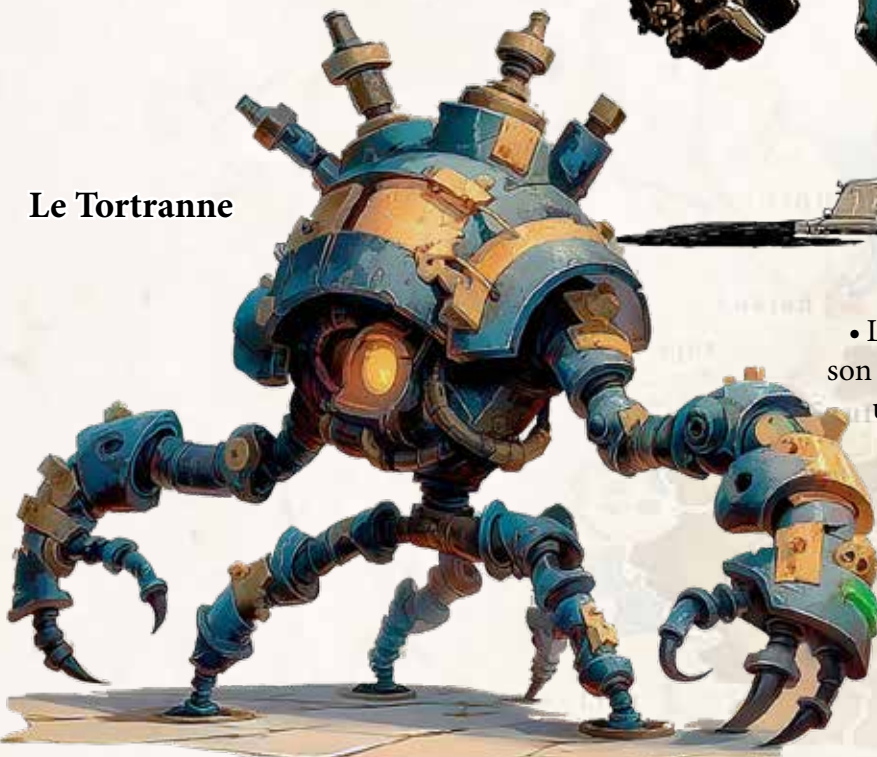
Des mécautes polyvalents et omniprésents

- Le Klang : petit et peu puissant, ce modèle a pourtant inspiré le Kesslian. Conçu à l'origine pour l'agriculture, il pullule dans les champs entourant les cités halfelines. En cas de menace, il se transforme rapidement en unité défensive pour protéger leurs terres.



Le Beliak

Le Tortranne



- Le Tortranne : spécialement conçu pour le combat, son comportement erratique pourrait laisser croire à une volonté propre... mais il n'en est rien.

- Le Beliak : développé pour les travaux lourds, ce mécaute de quatre mètres de haut peut, si nécessaire, être adapté à un usage militaire. Si productif qu'il n'est pas rare de le voir à l'œuvre dans d'autres pays, toujours conduits par des halfelins.

Le Directoire Kalorien :

la puissance brute au service de la tyrannie

Héritier d'une longue tradition de tyrannie, le Directoire Kalorien était prédestiné à la révolution industrielle : une nation prête à produire en masse, guidée par son Grand Visionnaire. Lancés à corps perdu dans la conception de ce qu'ils considèrent comme les meilleurs mécanauts des mers Sylmassiniennes, leurs mages et ingénieurs ont créé des automates massifs, dotés d'une carapace presque invulnérable.

Pourtant, ces créations ne sont pas exemptes de failles : résistantes et puissantes, elles manquent souvent d'agilité et de vitesse. Pire encore, la magie qui les anime est instable, et les méca-forgerons qui les contrôlent sont trop souvent corrompus. Si l'armée kalorienne ne compte qu'un nombre limité de mécanauts, c'est que peu de citoyens ont le talent de les maîtriser.

Découvrant rapidement l'existence de la faille de Krall (mentionnée dans les Chroniques de Forge-Pierre), les autorités kaloriennes se sont retrouvées face à un dilemme : produire en masse ou renoncer à ces machines ? Les revirements du Grand Visionnaire en témoignent.

- La Sentinelle inéluctable : premier modèle issu des bureaux d'études magiques, ce colosse de trois mètres se déplace grâce à une centrale antigravité en pierre d'éther-esprit. Longtemps, il a impressionné les ennemis, intérieurs comme extérieurs.



**La Sentinelle
inéluctable**



Le Sorvenkall

- Le Tlannvar : plus proche des standards des mécanicautes, avec ses quatre mètres, il est plus rapide... parfois trop rapide, mais toujours aussi peu agile.

- Le Sorvenkall : l'un des modèles les plus performants du Directoire. Haut de près de cinq mètres, solide, puissant et précis, il excelle dans la destruction des bâtiments. Il sert aussi d'engin logistique.

- L'Œil de Thelroc : fierté du Directoire, ce titan de dix mètres s'inspire de la Sentinelle inéducable. Équipée d'un canon magique d'une puissance inégalée, sa fabrication exige une quantité prohibitive de ressources arkaniques.



L'Œil de Thelroc



Le Tlannvar



Le Teslirion

Le Duché de Von-Tcheka : entre génie et tabou

Le rapport du duché avec la révolution industrielle est ambigu. Ses mages et savants, toujours en avance sur les technologies – magiques ou non –, ont mené de nombreuses expérimentations dans des laboratoires secrets : golems de chair, électricité, force de la vapeur... Pourtant, malgré l'arrivée des ressources arkaniques, le duché n'a pas pleinement embrassé la conception de mécanauts.

La raison ? Depuis des siècles, ses forces militaires luttent contre les Krinn-Thesis, ces golems mécaniques rouillés qui traversent inexorablement les Monts Crachants depuis la forêt Toliennaise pour semer sans but la terreur. Créer des



Le Mecaniss



golems de fer y est donc mal vu, voire tabou.

Le développement des mécanauts a ainsi pris une voie radicalement différente : leur construction est strictement contrôlée, voire interdite à quiconque n'appartient pas au pouvoir ducal. Des rumeurs persistantes – officiellement infondées – prétendent que certains mécanauts seraient conçus à partir de corps vivants. Un secret bien gardé...

- Le Mecaniss : haut de deux mètres, ce mécanaute accompagne les forces de maintien de l'ordre. Rapide et entouré d'un champ électrique, il est redoutable en combat. Il accompagne souvent les groupes de gardes dans la capitale Teslagrad et regarde partout autour de lui quand il ne reçoit pas d'ordre. C'est qui a semblé bizarre à beaucoup et donné naissance à la rumeur sur le fait que ces mécanauts seraient d'anciens êtres humains.

- Le Teslirion : plus massif, près de trois mètres de

haut, sa force lui permet de démembrer les Krinn-thesis et de détruire les spectres qui en émanent. Il utilise des sortes d'antennes parapsychiques pour anéantir les spectres ou tous les autres morts-vivants immatériels.

- Le Thyvenn : similaire au Mekaniss mais beaucoup plus coûteux, il est spécialisé dans la lutte contre les Krinn-thesis et les morts-vivants. Il peut générer un vaste nuage de foudre autour de lui et son épée magique est bien plus puissante.

- Le KlonnDrak : une machine colossale, construite en rares exemplaires. Haut de plus de cinq mètres, il peut d'un seul coup, anéantir un Krinn-thesis. Il a aussi des capacités uniques qu'aucun autre mécaute ne possède. Il peut remonter le temps sur une minute pour attaquer un ennemi avant que celui-ci ne frappe le premier.



Le KlonnDrak



Le Thyvenn

La forêt Tolienné :

le royaume des Krinn-Thesis

Cette vaste forêt, sillonnée par de nombreux fleuves, est une jungle impénétrable. On y trouve de nombreux sites en ruine, abritant les usines de Krall, vestige de l'empire que ce mage avait voulu étendre à toutes les mers Sylmassiniennes. Ces lieux sont hantés par les Krinn-Thesis, des golems mécaniques possédés par des esprits morts-vivants, prenant des formes variées. Bien que redoutables, ils sont souvent rouillés et couverts de végétation, en raison de leurs longues périodes d'inactivité.

- Le Krinn-Thesis de base : un golem mécanique de trois mètres, dans lequel on distingue des lueurs spectrales.

- Le Krinn-Thesis supérieur : souvent équipé d'un canon ou d'un lance-flammes crachant un feu corrompu et nécrotique.

- Le Krinn-Thesis colossal : une machine simple, mais dévastatrice, dont la taille (plus de dix mètres) confère une puissance destructrice terrifiante.

Le Krinn-Thesis



Le Krinn-Thesis supérieur



Le Krinn-Thesis colossal

L'Empire du MagnaRoc :

la précision naine

Les nains du MagnaRoc exploitaient en secret, depuis des siècles, de faibles gisements de ressources arkaniques dans les profondeurs de leurs montagnes. Familiers de leurs propriétés, ils ont, dès le début de la révolution industrielle, conçu des mécanauts utilitaires pour leurs activités minières.

- Le Koar-Bor : une version adaptée du Klang gormolin, spécialisée pour les travaux en sous-sol. Il peut aussi être transformé en unité militaire si nécessaire.

- Le Koar-Tren : un mécanaute de combat chargé de garder l'entrée des cités naines.

- Le Koar-Karg : œuvre du légendaire méca-forgeon Kharg, ce colosse de six mètres peut affronter une armée à lui seul. Résistant, rapide, précis et puissant, il est considéré comme l'un des meilleurs mécanauts jamais conçus.



Le Koar-Karg



Le Koar-Bor



Le Koar-Trenn



Alainn-Drill :

la résistance ingénieuse

Cette grande île, ancienne province de l'Empire des Sept Monolithes, est farouchement attachée à son indépendance. Méfiante envers le Directoire Kalorien et sa corruption endémique, elle a rejeté ses tentatives de rapprochement. Malgré une économie modeste, Alainn-Drill a su développer, lors de la révolution industrielle, des mécanauts bien moins coûteux en ressources arkaniques que ceux des autres nations des mers Sylmassiniennes, afin de résister aux agressions militaires kaloriennes.

- Le Golem 28 : basé sur des schémas antiques, mais intégrant les dernières innovations andariennes. Peu puissant, il compense par sa résistance et sa rapidité.

- Le Golem 38 : une version plus massive du 28, construite en peu d'exemplaires.



Le Golem 38



Le Golem 28



Le Dahanthenn

Antalioss :

la cité des mages méca-forgerons

Cette cité indépendante, dirigée par un concile de mages puissants, a su tirer son épingle du jeu lors de la révolution industrielle. Face à la menace grandissante du Directoire Kalorien, ses savants ont fondé un collège de méca-forgerons, rapidement devenu le plus renommé des mers Sylmassiniennes.

- Le Sparklann : l'une des meilleures créations de la cité. Haut de près de quatre mètres, il allie rapidité, robustesse et puissance. Armé d'une épée hiéroglyphique magique, il constitue le fer de lance des forces de défense.

- Le Rediann : première version du Sparklann, ancien mais toujours en service, il forme la réserve stratégique de la cité en cas d'agression majeure.

- Le Dahnthenn : un mécanaute massif de cinq mètres, spécialisé dans la destruction des unités mécanisées grâce à sa masse incinérante.

- Le Tohargann : le plus imposant des mécanauts antaliens, avec près de quinze mètres. Armé d'une lance colossale, il peut balayer des bataillons ou marcher dans la mer pour éventrer les coques des navires.

Le Dahnthenn



Le Tohargann

Le Sparklann



Kaless-Kreen :

l'alliance du feu et de la tradition

Les terres volcaniques de ces deux grandes îles abritent la nation Drakéïde, peu encline à la construction mécanique. Pourtant, elle a su développer deux modèles de mécanauts, synthèse entre les traditions de l'Ouest et la révolution industrielle de l'Est :

- Le Kaliar : un mécanaute inspiré des bêtes sauvages, mû par un cœur de lave.
- Le Dongthrann : conçu à partir de parchemins antiques et d'innovations occidentales, il garde les lieux saints des villes, aux côtés de ses méca-forgerons.

Le Dongthrann



Le Kaliar



Le Nyskar



Lee-Wing : l'isolement créateur

En proie à une politique isolationniste, minée par des guerres civiles et des coups d'État, Lee-Wing a eu du mal à s'adapter à la révolution industrielle. Les ressources arkaniques, difficiles d'accès en raison de l'absence de routes maritimes directes, y sont restées marginales. Pourtant, quelques méca-forgerons audacieux ont émergé, proposant des modèles uniques, adaptés à leur société. Leur rareté a empêché l'édiction de lois strictes sur leur contrôle.

- Le Nyskar : une machine furtive, capable de se cacher sous terre avant de surgir par surprise. De taille humaine, il est rapide mais peu résistant.

- Le Ronaute : haut de trois mètres, ce garde du corps protège les seigneurs les plus puissants.

- Le San-Arian : compagnon fidèle des méca-forgerons solitaires, il parcourt les routes du pays pour rendre justice.

Le Ronaute



Le San-Arian



Gobelins :

l'ingéniosité chaotique

Bien que la majorité des tribus gobelines soient installées dans la Terre Sauvage de Nok-Tha, certains groupes téméraires ont essaimé à travers les nations des mers Sylmassiniennes. Leur approche des mécaniques ? Économique, mais instable : ils utilisent du bois pour les structures et les carapaces, ce qui en fait les moins chers... mais aussi les moins fiables, tant sur le plan mécanique que magique.

Le Sorplobingue : l'exemple parfait de ce qu'il ne faut pas faire. Pourtant, son comportement imprévisible – parfois mortel – suffit à terrifier ses adversaires.

Un Sorplobingue



Le Dronien

Kalahannar :

l'ombre et l'innovation

Dans le monde obscur, une seule nation a embrassé les mécanauts : les elfes noirs. Maîtrisant l'argol, un gaz qui décuple les performances des machines à vapeur, ils construisent aussi bien des submersibles que des dirigeables à partir des ressources arkaniques. Leurs alchimistes distillent également des liqueurs ténébreuses à base d'épice d'ombre, leur permettant de contrôler des créatures terrifiantes.

Leurs méca-forgerons ont conçu plusieurs modèles uniques :

- Le Dronien : un mécanaute humanoïde de deux mètres, doté de quatre tentacules dorsaux pour multiplier les attaques.



Le Spectre Abyss



L'Œil du chaos

- Le Spectre Abyss : un mécanaute exploitant la faille de Krall, commandé par un spectre drow.
- L'Œil du Chaos : un modèle multi-podes, inspiré par la vision d'une aberration d'un autre monde – l'Œil dans la Pierre.

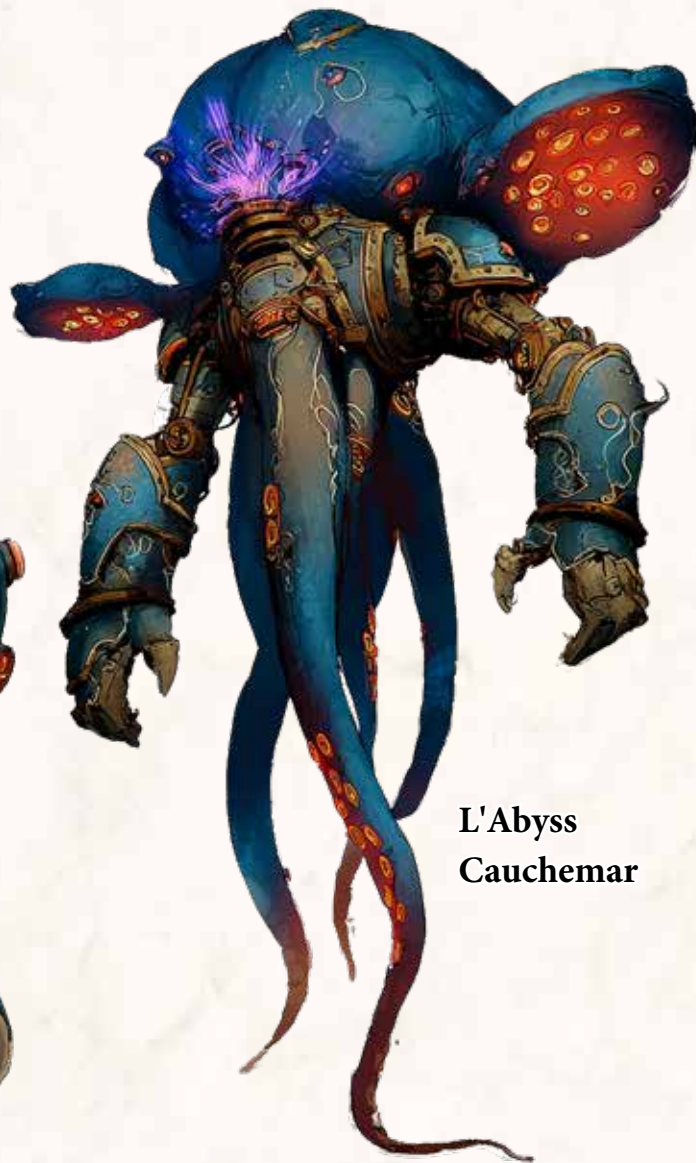
• L'Abyss-Cauchemar : un hybride monstrueux mêlant mécanique et chair vivante – un mélange de pieuvre géante et de méduse des profondeurs.

• Le Monstroscaphe : un colosse blindé, lévitant, équipé de nombreux tentacules.

Le Monstroscaphe



L'Abyss
Cauchemar



Un Lynncar



Créature de l'ouest sauvage

À l'ouest des mers Sylmassiniennes, de nombreuses nations ont résisté à la révolution industrielle. Fidèles à leurs traditions, elles ont privilégié épées et sortilèges aux machines. Pourtant, elles ont su tirer parti des ressources arkaniques à travers la magie et les créatures locales.

Terre de Hagenn :

la nature en armes

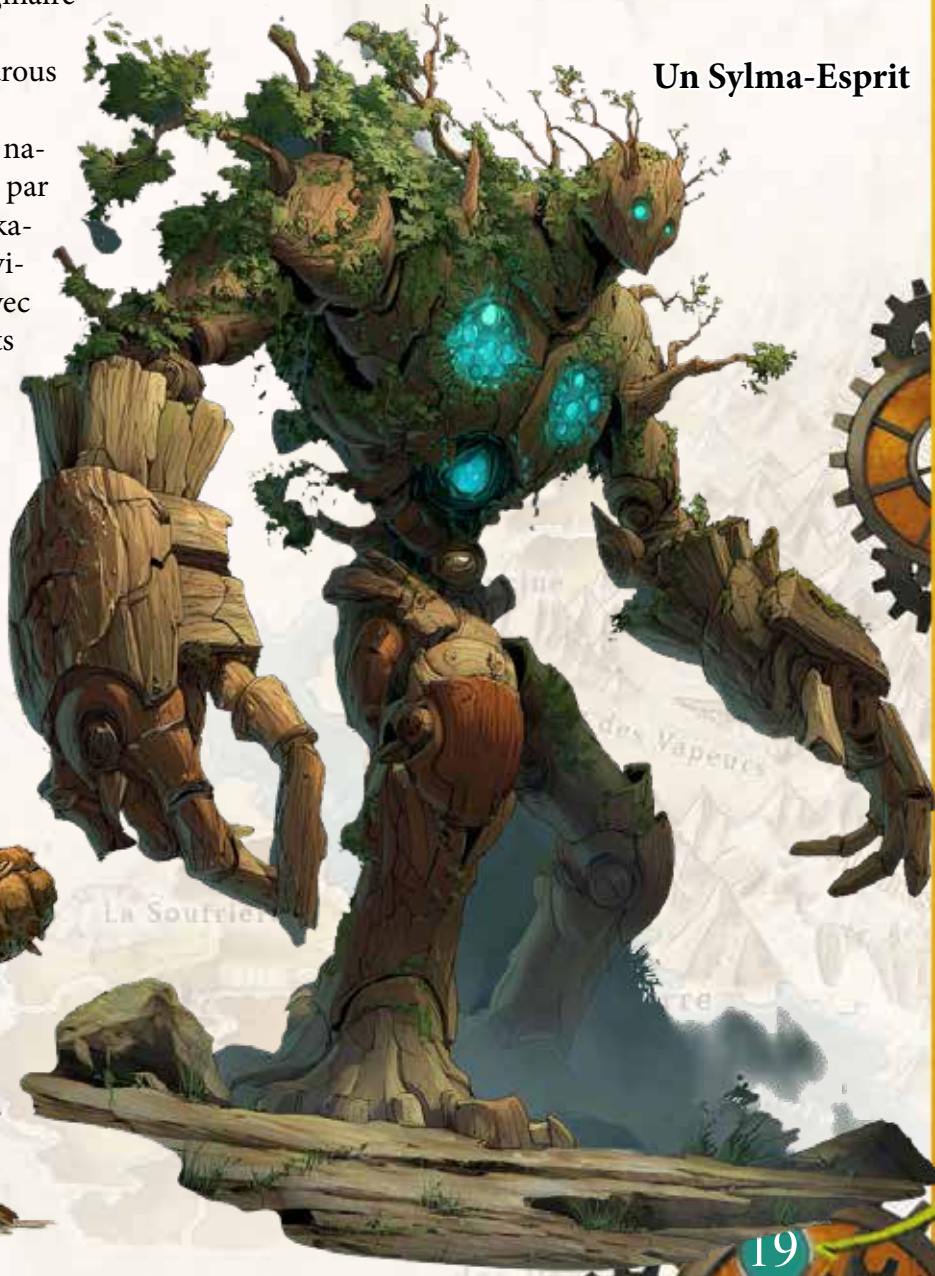
Peuple de barbares et de druides, les Hagenns sont en guerre depuis des siècles contre les morts-vivants du Nord. Leur lien privilégié avec la nature et la vie leur a permis, grâce à l'épice d'ombre et au fluide de l'aura tellurique, de s'allier à des forces primordiales.

Les alliés de Hagenn

- Les Lanndranns : des panthères chaotiques venues des montagnes du sud, au bord du Rift de l'Immobilium. Capables de se téléporter sur de longues distances, elles sont vives, avec des griffes tranchantes comme des rasoirs.
- Les Bronns : un peuple d'ours-garous originaire de l'ouest de Hagenn.
- Les Lynncar : un peuple de panthères-garous originaire de l'est de Hagenn.
- Les Sylma-Esprits : des invocations de la nature des forêts de Hagenn. Colossaux, animés par une magie puissante issue des ressources arkaniques, ils permettent de repousser les morts-vivants du Nord. On pourrait les confondre avec les Sylmariens, les hommes-arbres des forêts sylmassiniennes.



Un Lanndrann



Un Sylma-Esprit



Un Bronn

Wulken et désert de Sespian :

la discrétion dreans

La nation Dreans, l'une des plus jeunes des mers Sylmassiniennes, s'est développée dans des régions difficiles d'accès. Leur adoption des mécanauts a donc été tardive.

Leurs créations, de taille humaine, ressemblent à des golems mécaniques de service et ne sont pas perçues comme une menace :

Les mécanauts dreans

- L'All : un modèle rapide, capable de maîtriser un ennemi par surprise.
- Le Kalian : puissant et résistant, il excelle comme garde du corps.
- Le Dunnka : conçu pour le désert, il consomme peu de ressources tout en restant résistant et puissant.

Les créatures du Wulken

Le Dunnka



Le Kalian



L'All



Sur les terres de l'île volante du Wulken, les Dreans ont découvert des créatures extraordinaires :

- Les Korsky : des singes géants cornus, au pelage gris et dotés de quatre bras. Bêtes de somme et guerriers redoutables, ils ont été domestiqués grâce à l'épice d'ombre.
- Les Serptannes : sorte de grands serpents à poils longs, se déplaçant à grande vitesse, apprivoisés à l'aide de pierre d'éther-esprit.



Un Garglakan

Une goule-ogre

Territoires Nécrales :

l'horreur évolutive

Depuis plus de quinze siècles, ce royaume est peuplé des pires créatures mortes-vivantes, véritables cauchemars animés par la nécromancie. L'arrivée des ressources arkaniques n'a fait qu'aggraver la situation, donnant naissance à des horreurs inédites.

Grâce à l'épice d'ombre et au fluide de l'aura tellurique, les nécromans nécrales ont découverts de nouveaux pouvoirs et des créatures rares et terrifiantes ont émergé :

Les abominations nécrales

- Les Goules-Ogres : de plus en plus nombreuses, ces créatures mortes-vivantes touchent désormais même les géants.
- Les Garglakann : des manticores mortes-vivantes qui peuplent les cieux aux côtés des gargouilles du Chaos.



- Les Nécro-Né : une mutation terrifiante des Nécrals, version morte-vivante de leur espèce.

- Les Forge-Ahnté : inspirés des Krinn-thesis, ces mécanauts nécromantiques peuvent diriger des troupes de morts-vivants. Il est possédé par le spectre d'un nécromant et est le seul modèle de mécanaute des Nécrals.



Un Forge-Hanté

Un Nécro-né



Royaume d'Assoumh-Ra :

la domination par l'ombre

Les esclavagistes d'Assoumh-Ra utilisent l'épice d'ombre pour dominer les créatures du désert :

Les bêtes asservies

- Les Leneks : des prédateurs du désert pouvant atteindre deux mètres de long, proches des fennecs. Les mages en forment des meutes de quinze individus, qu'ils contrôlent parfaitement.

- Les Nash-Thill : des insectes géants proches des sauterelles, mesurant un mètre de long. Ils se rassemblent en essaims d'une centaine d'individus, mais leur contrôle reste risqué – et une perte de maîtrise est toujours mortelle.

- Les Skafor : des scarabées volants géants d'une dizaine de mètres de long, servant de montures aussi bien aux mages qu'aux guerriers.



Un Skafor



Un Nash-Thill



Un Lenek

L'Hégémonie Skassidienne : Un Empire de Terreur et d'Innovation Macabre

Le royaume des Raskanns des dunes n'est pas seulement le domaine de ces hommes-rats surgis des abysses. Depuis plus d'un millénaire, leurs nécromants ont ressuscité des légions de morts-vivants, dont certains, dotés d'une volonté maléfique et libre, ont fini par former une nation à part entière au cœur même de l'Hégémonie. Autour de ces deux forces dominantes, une multitude de races assoiffées de chaos se sont rassemblées : orcs rouges aux yeux injectés de sang, gnolls barbares aux crocs acérés, ou encore géants de pierre aux membres aussi lourds que leur haine.

Bien avant que les mers Sylmassiniennes ne déversent leurs ressources arkaniques, l'Hégémonie avait déjà forgé son arsenal de guerre pour résister aux assauts répétés. D'abord les croisades de l'Empire Estarien, puis les bataillons de la Fédération Andarienne, les légions Sylgiennes, et enfin les escarmouches contre les Amazones : chaque conflit a aiguisé son ingéniosité mortifère.

Mais lorsque la Fédération aligna enfin une armée de mécautes, les Skassidiennes répondirent par des horreurs sans précédent, renforçant leurs phalanges de Raskanns et de morts-vivants. Parmi ces abominations :

- Les Rathsennes, meutes de rats-zombies électriques, créatures difformes qui fondent sur leurs proies dans un tourbillon de foudre.
- Les Mastodontes de Kork, colosses de pierre hybrides, croisés avec des ogres, portant sur leur dos des trébuchets runiques crachant la destruction.
- Les Libiarynnes, escadrilles de libellules géantes, dont les ailes transportent pierres, bombes et lances-harpons multiples aux runes mortelles.
- Les Rathskess, horreurs mutantes, fusion de rats géants et de coléoptères monstrueux, dont les mandibules déchirent tout sur leur passage.



Un Mastodonte
de Kork



Un Libiarynne



Un Rathskess



Un Vultar



Un Dethanter



Un Esthar

L'Empire Sylgien

tradition et adaptation

Bâti sur les ruines de la civilisation égyptienne, l'Empire Sylgien a toujours cherché à perpétuer ses traditions tout en s'ouvrant, avec parcimonie, aux autres cultures. Comme d'autres nations de l'Ouest, ses sorciers et sorcières contrôlent des meutes d'animaux redoutables qu'ils déchaînent contre l'Hégémonie Skassidienne.

Les bêtes de guerre sylgiennes

- Les Dethanters : de grandes panthères noires du désert, aujourd'hui maîtrisées grâce à l'épice d'ombre. Leurs tatouages, tracés avec du fluide de l'aura tellurique, les rendent encore plus redoutables.
- Les Vultars : des vautours géants, aussi bien utilisés comme montures par les guerriers sylgiens que déployés en groupes contrôlés par un sorcier.

L'innovation sylgienne : les Estars

Les Estars sont les premiers mécautes conçus par les Sylgiens. Ils accompagnent des unités d'élite de méca-forgerons de la légion, qui, libérés de tout a priori, les intègrent pleinement à leurs stratégies.

Les Amazones Boréales :

la magie au service de la nature sauvage

À de rares exceptions près, les mages amazones ne se destinent pas à la carrière de méca-forgeron. Pourtant, elles exploitent abondamment les ressources arkaniques, notamment l'épice d'ombre, pour dompter et diriger des créatures aussi redoutables que discrètes.

Les alliés des Amazones

- Les Panthères des cimes : des prédateurs d'un mètre cinquante, légers et rapides, capables de se fondre dans l'épaisse canopée des forêts abritant leurs cités.

Les mages amazones en forment des meutes d'une vingtaine d'individus qu'elles lancent contre leurs ennemis.

- Les Aigles cornus géants : des montures imposantes, dont l'envergure peut atteindre vingt mètres. Intelligents, ils peuvent rentrer en symbiose avec leur cavalière.

- Les Lynx-Ours : ces créatures de trois mètres de long se déplacent avec une agilité stupéfiante, aussi bien de branche en branche que sur la terre ferme, sans jamais les briser.

Les gardiens de la forêt

Parmi les êtres peuplant leurs bois, les Amazones ont aussi réveillé les Feuliens, une race d'hommes-arbres de cinq mètres, proches des Sylmariens, qui répondent à l'appel de la magie runique.

Une Panthère
des cimes



Un Lynx-Ours

Un Feulien



Un Aigle cornu



La légende du Spiritus-Volcanus

Une rumeur persiste : un concile de prêtres et de mages amazones, réunissant une masse colossale de ressources arkaniques, pourrait éveiller le Spiritus-Volcanus – un être élémentaire de près de cent cinquante mètres de haut, un volcan vivant aussi dévastateur que la légendaire Tarasque.

Le Spiritus-Volcanus

