

LE GRAND GUIDE DES CHASSEURS DE MONSTRES :

Écrit sous l'autorité du Conseil Royal des Chasseurs

Validé par la Table des Guildes

An 821 du Pacte - Northern Shield

PRÉFACE OFFICIELLE :

Les monstres ne sont pas des bêtes, mais des erreurs du monde.

Les chasseurs ne sont pas des héros, mais des réparateurs du réel.

Ce guide a été conçu pour transmettre l'expérience de plusieurs siècles de chasse, de morts, de victoires et de reculées dans les régions les plus dangereuses du Northern Shield.

Il s'adresse :

- aux novices
- aux guildes locales
- aux Maîtres-Chasseurs
- aux Sceaux-Noirs eux-mêmes

Chaque section est écrite pour sauver des vies.

> « Un chasseur bien armé tue.

Un chasseur bien préparé survit. »

- Ser Jorvell Orvan, Premier des Marcheurs.

I. NATURE ET RÔLE DE LA GUILDE :

1. Mission sacrée mais profane

La Guilde n'est pas une institution religieuse.

Elle protège les hommes contre ce qui n'aurait jamais dû exister :

mutations runiques, bêtes-nées des ruptures, colères du Nord, ombres instables.

2. Lien avec les royaumes

La Guilde est indépendante, mais elle répond :

aux Conseils des Guildes thématiques

au Conseil Royal des Chasseurs

à la Table des Guildes (niveau continental)

Les rois ne commandent pas les Chasseurs - ils les sollicitent.

3. L'équilibre du Nord

Si tous les monstres venaient à disparaître, le Nord mourrait.
Le rôle du chasseur est de maintenir l'équilibre, pas d'exterminer.

II. LA HIÉRARCHIE - LES DIX GRADES SACRÉS :

(Version canonique - Révision 811)

GRADE I - LES CENDRÉS

Novices sans sceau, interdiction de combattre seuls.
Rôle : vivre un Cycle complet, observer, survivre.

GRADE II - LES FAUSETTES

Apprentis demi-scellés.
12 escarmouches obligatoires.
Rôle : première traque réelle.

GRADE III - LES PORTE-SCEAUX

Chasseurs certifiés.
Autonomie partielle.
Rôle : premier vrai pilier opérationnel.

GRADE IV - LES FRÈRES/SŒURS DE FER

Chasseurs-jurés.
Prêtent serment.
Rôle : leaders d'équipe.

GRADE V - LES TRAQUEURS

Spécialistes régionaux.
Rôle : adaptation aux environnements extrêmes.

GRADE VI - LES LAMINIERS

Maîtres d'armes, instructeurs.
Rôle : pérennité du savoir.

GRADE VII - LES SENTENCIERS

Juge-enquêteurs internes.

Rôle : maintenir la pureté de la Guilde.

GRADE VIII - LES MAÎTRES-CHASSEURS

Chefs des guildes locales.

Rôle : autorité totale.

GRADE IX - LES COMMISSAIRES DU FER

Émissaires continentaux.

Rôle : opérations d'échelle nord-continentale.

GRADE X - LES SCEAUX-NOIRS

Élite mythique, rarement plus de 3 à la fois.

Rôle : monstres uniques, anomalies majeures, arbitrages entre royaumes.

III. LES LOIS PROFANES DES CHASSEURS :

1. Le Droit de Chasse Réglementée

Aucune chasse sans contrat.

Tout monstre non enregistré = crime.

2. La Loi des Cycles

Chaque Couronne régit :

- dangers
- migrations
- interdictions de zones
- activité monstrueuse

3. La Loi des Sceaux

Tout chasseur doit porter :

- sceau de grade
- sceau de licence
- livre de registre

4. Le Serment du Fer

Prêté au Grade IV :

ne jamais abandonner un village,
ne jamais manipuler Fer-Noir, ne
jamais rompre un contrat.

IV. INTERDICTIONS ABSOLUES :

1. Toucher au Fer-Noir
2. Créer volontairement un monstre
3. Utiliser magie sans licence
4. Chasser seul au-delà du Rang II
5. Abandonner un contrat

Ces interdictions sont universelles.

V. LES CYCLES - CALENDRIER DES TREIZE COURONNES :

Divisé en :

1. Cycles de Surveillance

Couronne-Pâle, Vents, Gel, Perle

2. Cycles de Chasse

Dégel, Clairière, Semences, Solaire, Flamme

3. Cycles d'Arrêt

Rouge, Pluies

Chaque Couronne modifie :

- dangers
- routes
- espèces actives
- anomalies

VI. LES GUILDES : STRUCTURE, VIE ET DISCIPLINE :

1. Taille canonique :

Très petites (3–6) → villages

Petites (7–15) → plus répandues

Moyennes (16–40) → villes

Grandes (40–120) → capitales

2. Structure interne :

Toutes possèdent :

- Maître-Chasseur

- Frères de Fer -

Porte-Sceaux

- un Traqueur spécialiste

- un chien pisteur

- un oiseau messenger

3. Espaces internes :

Salle des contrats

Dortoir

Arsenal

Salle des Bêtes

Bains/désinfection

Registre des Archives

4. Routine quotidienne :

Matin : matériel & chiens

Midi : rapports & pistes

Après-midi : préparation & entraînement

Nuit : patrouille & transmissions

VII. LES CONTRATS - LES QUATRE NIVEAUX :

Rang I - Mineurs

1–3 jours

Risques faibles

Rang II - Standards

3–10 jours

La majorité des missions

Rang III - Majeurs

1–4 semaines

Préparation obligatoire

Rang IV - Spéciaux / Interdits

Anomalies, monstres uniques

Autorisation continentale requise

VIII. MATÉRIEL OFFICIEL DES CHASSEURS :

A. Armes

Lame courte

Hache de brèche

Lance de dague

Marteau-croissant

Sabre du Vent

Armes secondaires & à distance complètent l'équipement.

B. Outils

12 outils canoniques dont :

- Fil runique de détection
- Sables rouges
- Masque de poussière
- Pierres-feu froid
- Sangles
- Seringues

C. Potions & Tonics

- soin rapide
- huile des nerfs
- essence de brume
- détonation claire
- anti-toxines

D. Herbes importantes

Feuille-Glace, Saule-Brume, Fougère-Cendre, Aster...

E. Armures

Légères (traqueurs)

Moyennes (standard)

Lourdes (Frères de Fer)

IX. GUIDE CANONIQUE DES MONSTRES :

Classés en trois rangs.

Chaque fiche inclut :

- habitat
- cycle actif
- forces
- faiblesses
- méthode de mise à mort

X. PROCÉDURES INTERNES :

Déclaration d'un contrat

Sceau + scribe + registre des routes

Intervention

Analyse du terrain

Équipe

Matériel

Consultation herboriste

Rapport final

Croquis

Fragments runiques

Blessés

Dégâts

Estimation du danger réel

XI. RÔLE SOCIAL ET POLITIQUE DES GUILDES :

Une guilde est :

protectrice d'un territoire

centre de savoir

intermédiaire entre villages et Table

garde-fou des anomalies

force armée en temps d'urgence

structure familiale pour les chasseurs

Dans les régions isolées, elle devient parfois l'autorité locale de facto.

XII. CONCLUSION FINALE :

Le présent guide doit être mémorisé par tout chasseur, du Cendré au Sceau-Noir.

Ce n'est pas un livre théorique :
c'est le fil qui relie les morts aux vivants,
les anciens aux novices, la Guilde au
monde.

> « Dans le Nord, les monstres ne sont pas les pires ennemis.

L'ignorance l'est. »

- Aelor Marn, Exégète-Chasseur