

GUIDE DES MONSTRES :

Édition officielle de la Guilde des Chasseurs du Northern Shield.

Rédigé par Aelor Marn, Exégète-Chasseur de la 3^e Marche des Bêtes
Approuvé par la Table des Guildes - An 821 du Pacte.

PRÉAMBULE :

Ce guide rassemble le savoir pratique des chasseurs du Nord : description des menaces, classification, réactions aux Couronnes, comportements face à la magie, et méthodes officielles de mise à mort.

Il n'est pas destiné aux érudits, mais à ceux qui tiennent la ligne entre les royaumes et les monstres.

> « Un chasseur averti survit. Un chasseur préparé gagne. »
- Ser Jorvell Orvan, Premier des Marcheurs

I. CLASSIFICATION DES MENACES :

Les monstres sont répartis en trois rangs :

Rang I - Menaces Modérées

- Gérables par une patrouille (1–2 chasseurs).
- Souvent rencontrés en forêt, plaine ou ruelles.

Rang II - Menaces Élevées

- Nécessitent une équipe (2–4 chasseurs).
- Souvent issus de ruptures magiques ou de territoires hostiles.

Rang III - Menaces Majeures

- Expéditions militaires, mages requis.
- À neutraliser, jamais à “chasser”.

II. ACTIVITÉ PAR COURONNES :

Les Treize Couronnes déterminent l'agressivité des monstres :

Activité des Monstres selon les Couronnes

- Couronnes-Pâle et Nocturne :

La faim domine et les monstres migrent vers les villages et routes isolées. Les menaces principales sont les Hurleurs du Crépuscule, les Veuves-Cendre et les Sangs-Fendus.

- Couronne des Vents :

Les courants dérèglent l'orientation des bêtes.

On observe surtout des Lames-d'Ombre errantes et désorientées.

- Couronne-Gel :

La plupart des monstres se retirent dans les grottes et failles profondes.

Les principales menaces sont les Rôdeurs-Cramoisis et les Boucards d'Ébène.

- Couronne de Dégel :

C'est la période de résurgence brutale : la terre se réveille, et les ruptures runiques s'ouvrent.

On y rencontre fréquemment des Chimères de Phyir et des Creuse-Peaux.

- Couronnes-Clairière et Semences :

L'activité monstrueuse est faible.

Les seules menaces notables sont les petites espèces opportunistes : Gratte-Nuits et Claque-Jarrets.

- Couronnes-Solaire et Flamme :

La chaleur provoque une frénésie dangereuse.

Deux espèces deviennent problématiques : les Creuse-Peaux (qui prolifèrent) et les Sangliers-Verriques.

- Couronnes des Tonnelles et Rouge :

Le Nord se prépare à l'hiver, et les monstres en font autant.

On observe surtout des Bouffe-Côtes et des Broyeurs-Marleux.

- Couronne des Pluies :

Les zones humides s'étendent, les marais regorgent de vie.

Les menaces majeures sont les Broyeurs-Marleux et les Bouffe-Côtes.

III. RÉACTIONS FACE À LA MAGIE :

Attirés par les flux magiques

→ Rituels, mines de Fer-Noir, runes instables.

Chimères • Lames-d'Ombre • Sangs-Fendus • Hurte-Lueurs • Vautours-Runiques • Centons-Brisés • Veuves-Cendre

Fuient la magie

→ Vibrations, lumière, résonances.

Sangliers • Gratte-Nuits • Claque-Jarrets • Charognes • Rôdeurs-Cramoisis •

Broyeurs-Marleux

Indifférents

→ Réagissent plus au terrain qu'aux flux.

Goules • Cisailles • Ours-Terrasses • Serpents-Rhumes • Fauche-Rots • Veaux-Mortiers • Murènes • Boucards • Creuse-Peaux

IV. FICHES OFFICIELLES DES MONSTRES

◆ RANG I - Menaces Modérées

1. Gratte-Nuits

Forêts, ruelles, caves - Cycles : Pâle → Gel

Forces : agiles, morsure fièvre noire

Faiblesses : yeux sensibles Tuer :

> « Torche en main, bouclier levé, gorge tranchée. »

2. Bouffe-Côtes

Côtes, falaises - Cycles : Pluies, Tonnelles, Rouge

Forces : dents recourbées, flair du sang

Faiblesses : lents

Tuer : gorge ou crâne (côté gauche) Note
: attirés par les blessés.

3. Sangliers-Verriques

Plaines - Cycles : Solaire & Flamme

Forces : charge, sang acide

Faiblesses : mauvaise vision Tuer

:

> planter une longue lance dans l'axe de la charge.

4. Charognes-Grasses

Basses-terres - Cycle : Nocturne

Forces : anticoagulant

Faiblesses : ne volent pas Tuer

: briser les pattes.

5. Claque-Jarrets

Bois, plaines - Cycles : Semences, Clairière

Forces : vitesse

Faiblesses : faibles

Tuer : frapper pendant la charge.

6. Hurte-Lueurs

Grottes lumineuses - Cycle : Flamme

Forces : éclats abrasifs

Faiblesses : corps fragile Tuer :

détruire le noyau lumineux.

7. Murènes-Terrestres

Sol meuble, dunes - Cycle : Pluies

Forces : dentition spirale

Faiblesses : aveugles Tuer :

feu ou vibrations fortes.

8. Broyeurs-Marleux

Marais - Cycle : Pluies

Forces : langue 3 m

Faiblesses : sel Tuer : saler

l'eau des marais.

9. Boucards d'Ébène

Plateaux rocheux - Cycle : Gel

Forces : crâne basaltique
Faiblesses : lents
Tuer : sectionner les articulations arrière.

◆ RANG II - Menaces Élevées

10. Goules de Fer

Mines, ruines - Cycles : Nocturne & Gel

Forces : peau métallique
Faiblesses : chaleur
Tuer : feu prolongé + décapitation.

11. Chimères de Phyir

Vallées mutées - Cycle : Dégel

Forces : imprévisibles Faiblesses :
cœur runique instable Tuer :
surchauffer le cœur.

12. Hurleurs du Crépuscule

Falaises, ravins - Cycles : Pâle & Nocturne

Forces : cri de panique
Faiblesses : colonne fragile Tuer
: briser la nuque.

13. Cisailles-Pâles

Grottes, failles - Cycle : Gel

Forces : pinces coupant la pierre
Faiblesses : sensibles à la lumière Tuer
: aveugler → écraser thorax.

14. Rôdeurs-Cramoisis

Forêts froides - Cycle : Gel
Forces : morsure drainante
Faiblesses : lumière vive Tuer :
feu ou poudre lumineuse.

15. Veuves-Cendre

Galeries - Cycle : Pâle

Forces : toiles paralysantes
Faiblesses : eau Tuer :
inonder → frapper.

16. Serpents-Rhumes

Tundras - Cycle : Nocturne

Forces : haleine glaciale
Faiblesses : chaleur soudaine Tuer
: torches multiples.

17. Fauche-Rots

Terres mortes - Cycle : Pluies

Forces : explosion toxique
Faiblesses : instables Tuer
: à distance.

18. Lames-d'Ombre

Rituels anciens - Cycle : Vents

Forces : peau métal noir Faiblesses
: peu mobiles
Tuer : immobiliser → briser la nuque.

19. Veaux-Mortiers

Cavernes profondes - Cycle : Clairière

Forces : frappes sismiques

Faiblesses : souffle faible Tuer
: viser la colonne dorsale.

▼ RANG III - Menaces Majeures

20. Ours-Terrasses

Montagnes - Cycles : Gel & Nocturne

Forces : cuir pierreux, secousses
Faiblesses : articulations inférieures Tuer :
piéger dans un gouffre, harnais explosifs.

21. Vautours-Runiques

Hauts-cieux - Cycles : Vents & Solaire

Forces : chant désorientant
Faiblesses : crâne fragile Tuer
: arbalètes lourdes.

22. Sangs-Fendus

Zones Fer-Noir - Cycle : Nocturne

Forces : sang tranchant, voix multiples
Faiblesses : lumière pure
Tuer : runes lumineuses ou éblouissantes.

23. Centons-Brisés

Ruines runiques - Cycle : Vents

Forces : régénération
Faiblesses : cœur runique Tuer
: briser le cœur.

24. Creuse-Peaux (Colonies)

Sol meuble - Cycles : Dégel / Flamme

Forces : infestation rapide

Faiblesses : vibrations

Tuer : effondrer le sol → brûler la colonie.

CONCLUSION

Le présent guide doit être mémorisé par chaque chasseur.

Toute mise à jour doit être signalée à la Table des Guildes.

> « Dans le Nord, ce que tu ignores te tue. »

- Aelor Marn, Exégète-Chasseur