T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

GUILDE DES CHASSEURS DU NORTHERN SHIELD

Grand Guide des Chasseurs et Bestiaire de Northern

Édition officielle de la Guilde des Chasseurs

Compilé par le Maître-Chasseur Fernak
sous l'autorité du Conseil Royal des Chasseurs
Validé par la Table des Guildes · An 821 du Pacte

NORTHERN SHIELD

« Un chasseur bien armé tue. Un chasseur bien préparé survit. » — Ser Jorvell Orvan, Premier des Marcheurs

PRÉFACE

Maître-Chasseur Fernak

Les monstres ne sont pas des bêtes. Ce sont des erreurs du monde — mutations runiques, bêtes nées des ruptures magiques, colères du Nord, ombres instables. Les chasseurs ne sont pas des héros. Ce sont des réparateurs du réel.

Ce guide rassemble deux siècles de savoir pratique — descriptions des menaces, méthodes officielles de mise à mort, hiérarchie de la Guilde, lois profanes, procédures et matériel canonique. Il s'adresse aux novices comme aux Sceaux-Noirs. Chaque section est écrite pour sauver des vies.

Je l'ai compilé pour que ce savoir ne meure pas avec ceux qui l'ont payé de leur sang. Lisez-le comme on lit une carte en terrain hostile : avec attention, et sans orgueil.

— Maître-Chasseur Fernak, sous l'autorité du Conseil Royal des Chasseurs

« Dans le Nord, ce que tu ignores te tue. » — Aelor Marn, Exégète-Chasseur de la troisième Marche des Bêtes

PARTIE I — LA GUILDE DES CHASSEURS

I — Nature et rôle de la Guilde

La Guilde des Chasseurs n'est pas une institution religieuse. Elle protège les hommes contre ce qui n'aurait jamais dû exister. Sa mission est sacrée dans ses conséquences — profane dans ses méthodes.

La Guilde est indépendante mais répond aux Conseils des Guildes thématiques, au Conseil Royal des Chasseurs, et à la Table des Guildes au niveau continental. Les rois ne commandent pas les Chasseurs — ils les sollicitent.

Un principe fondamental guide chaque décision de la Guilde : si tous les monstres venaient à disparaître, le Nord mourrait. Le rôle du chasseur est de maintenir l'équilibre, pas d'exterminer. Une région sans prédateurs devient une région sans cycles naturels. Les Chasseurs sont les gardiens de cet équilibre autant que les protecteurs des populations.

II — La Hiérarchie · les Dix Grades

Grade I — Les Cendrés — Novices sans sceau, interdiction de combattre seuls. Vivre un Cycle complet, observer, survivre. Le Cendré qui revient vivant de son premier Cycle a déjà prouvé quelque chose.

Grade II — Les Fausettes — Apprentis demi-scellés. Douze escarmouches obligatoires. Première traque réelle sous supervision directe.

Grade III — Les Porte-Sceaux — Chasseurs certifiés, autonomie partielle. Premier vrai pilier opérationnel de la Guilde. La majorité des chasseurs actifs du Northern Shield se trouvent à ce grade.

Grade IV — Les Frères et Sœurs de Fer — Chasseurs-jurés. Prêtent le Serment du Fer. Leaders d'équipe, premiers responsables sur le terrain.

Grade V — Les Traqueurs — Spécialistes régionaux adaptés aux environnements extrêmes. Un Traqueur connaît son territoire mieux que quiconque — ses routes, ses saisons, ses espèces.

Grade VI — Les Laminiers — Maîtres d'armes et instructeurs. Gardiens de la pérennité du savoir. Sans eux, chaque génération recommencerait à apprendre les mêmes erreurs mortelles.

Grade VII — Les Sentenciers — Juge-enquêteurs internes. Maintenir la pureté de la Guilde et sanctionner les manquements au Serment.

Grade VIII — Les Maîtres-Chasseurs — Chefs des guildes locales. Autorité totale sur leur territoire. Un Maître-Chasseur répond de chaque contrat signé sous son sceau.

Grade IX — Les Commissaires du Fer — Émissaires continentaux. Opérations d'échelle nord-continentale. Ils coordonnent les interventions qui dépassent les frontières d'un seul royaume.

Grade X — Les Sceaux-Noirs — Élite mythique — rarement plus de trois à la fois sur le continent. Monstres uniques, anomalies majeures, arbitrages entre royaumes. Un Sceau-Noir n'appartient à aucune guilde locale. Il appartient au Nord.

III — Les Lois profanes des Chasseurs

Le Droit de Chasse Réglementée — Aucune chasse sans contrat. Tout monstre abattu sans enregistrement préalable constitue un crime contre la Guilde et contre la Table des Guildes.

La Loi des Cycles — Chaque Couronne régit les dangers actifs, les migrations, les interdictions de zones et l'activité monstrueuse. Ignorer les cycles, c'est ignorer le terrain. Ignorer le terrain, c'est mourir.

La Loi des Sceaux — Tout chasseur doit porter en permanence son sceau de grade, son sceau de licence et son livre de registre. Un chasseur sans sceau est un braconnier.

Le Serment du Fer — Prêté au Grade IV, devant les Frères de la guilde. Ne jamais abandonner un village sous contrat. Ne jamais manipuler le Fer-Noir. Ne jamais rompre un contrat signé. Ce serment est irrévocable.

Interdictions absolues. Toucher au Fer-Noir sans autorisation runique. Créer volontairement un monstre. Utiliser la magie sans licence. Chasser seul au-delà du Rang II. Abandonner un contrat. Ces interdictions sont universelles et sans exception reconnue.

IV — Les Guildes · structure et vie quotidienne

Taille et organisation. Les guildes varient selon leur territoire — trois à six membres pour les villages isolés, sept à quinze pour les bourgs, seize à quarante pour les villes, quarante à cent vingt pour les capitales. Toute guilde possède un Maître-Chasseur, des Frères de Fer, des Porte-Sceaux, au moins un Traqueur spécialiste, un chien pisteur et un oiseau messager.

Espaces internes. Salle des contrats, dortoir, arsenal, Salle des Bêtes (où les prises sont analysées et documentées), bains et zone de désinfection (obligatoires après toute mission), Registre des Archives — mémoire vivante de la guilde.

Routine quotidienne. Le matin au matériel et aux chiens ; le midi aux rapports et pistes ; l'après-midi à la préparation et l'entraînement ; la nuit aux patrouilles et transmissions entre guildes.

V — Les Contrats · les Quatre Niveaux

Rang I — Contrats Mineurs — Un à trois jours, risques faibles. Premières missions des Fausettes et Porte-Sceaux.

Rang II — Contrats Standards — Trois à dix jours. La majorité des missions de la Guilde. Toujours en équipe minimale de deux.

Rang III — Contrats Majeurs — Une à quatre semaines. Préparation obligatoire, consultation du Traqueur local, validation du Maître-Chasseur.

Rang IV — Contrats Spéciaux et Interdits — Anomalies majeures, monstres uniques, menaces continentales. Autorisation du Conseil Royal des Chasseurs requise. Seuls Maîtres-Chasseurs, Commissaires du Fer et Sceaux-Noirs peuvent les accepter.

VI — Matériel officiel

Armes principales. Lame courte (polyvalente, espaces étroits) ; hache de brèche (cuirs épais) ; lance de dague (distance et précision) ; marteau-croissant (exosquelettes, crânes rocheux) ;

sabre du Vent (créatures rapides).

Outils canoniques. Fil runique de détection ; sables rouges (*repoussent certaines espèces*) ; masque de poussière (*gaz toxiques*) ; pierres-feu froid (*éclairage sans flamme*) ; sangles de contention ; seringues d'extraction de venin.

Potions et tonics. Soin rapide ; huile des nerfs (stabilisation mentale) ; essence de brume (invisibilité olfactive) ; détonation claire (flash contre les créatures photosensibles) ; anti-toxines à spectre large.

Herbes importantes. Feuille-Glace, Saule-Brume, Fougère-Cendre, Aster des Marais — préparées sur le terrain par les chasseurs formés à l'Institut des Herbes.

Armures. Légères pour les Traqueurs (mobilité) ; moyennes pour la majorité (équilibre) ; lourdes pour les Frères de Fer (interventions frontales, Rangs II et III).

VII — Rôle social et politique

Dans les régions densément peuplées, la Guilde est un prestataire de services spécialisés. Dans les régions isolées, elle devient souvent l'autorité locale de facto — protectrice du territoire, centre de savoir, intermédiaire entre villages et Table des Guildes, garde-fou des anomalies runiques.

Une guilde est aussi une structure familiale. Les chasseurs qui la rejoignent jeunes y grandissent, y apprennent, y vieillissent parfois. Les liens entre membres sont souvent plus solides que les liens du sang — forgés là où la confiance fait la différence entre la vie et la mort.

PARTIE II — BESTIAIRE OFFICIEL DE NORTHERN

I — Classification des menaces

Rang I — Menaces Modérées — Gérables par une patrouille d'un à deux chasseurs. Forêt, plaine ou ruelles urbaines. La grande majorité des contrats quotidiens.

Rang II — Menaces Élevées — Équipe de deux à quatre chasseurs. Souvent issues de ruptures magiques ou de territoires hostiles. Préparation spécifique obligatoire.

Rang III — Menaces Majeures — Expéditions militaires, présence de mages requise. À neutraliser, jamais à « chasser » au sens ordinaire. Ce ne sont pas des gibiers — ce sont des catastrophes naturelles.

II — Activité par Couronnes

Les Treize Couronnes du calendrier de Northern déterminent directement l'agressivité et les migrations des monstres.

Couronnes-Pâle et Nocturne — La faim domine ; migrations vers villages et routes isolées. Hurleurs du Crépuscule, Veuves-Cendre, Sangs-Fendus.

Couronne des Vents — Courants déréglant l'orientation des bêtes. Surtout des Lames-d'Ombre errantes.

Couronne-Gel — La plupart des monstres se retirent dans les grottes et failles. Résiduels : Rôdeurs-Cramoisis, Boucards d'Ébène.

Couronne de Dégel — Résurgence brutale ; ruptures runiques. Chimères de Phyir, Creuse-Peaux.

Couronnes-Clairière et Semences — Activité faible. Opportunistes : Gratte-Nuits, Claque-Jarrets.

Couronnes-Solaire et Flamme — La chaleur provoque une frénésie. Creuse-Peaux en prolifération, Sangliers-Verriques.

Couronnes des Tonnelles et Rouge — Le Nord se prépare à l'hiver. Bouffe-Côtes, Broyeurs-Marleux.

Couronne des Pluies — Marais actifs. Broyeurs-Marleux, Bouffe-Côtes.

III — Réactions face à la magie

Attirés par les flux magiques (*rituels*, *mines de Fer-Noir*, *runes instables*) : Chimères de Phyir, Lames-d'Ombre, Sangs-Fendus, Hurte-Lueurs, Vautours-Runiques, Centons-Brisés, Veuves-Cendre.

Fuient la magie (*vibrations*, *lumière*, *résonances*) : Sangliers-Verriques, Gratte-Nuits, Claque-Jarrets, Charognes-Grasses, Rôdeurs-Cramoisis, Broyeurs-Marleux.

Indifférents (*réagissent au terrain*, *pas aux flux*) : Goules de Fer, Cisailles-Pâles, Ours-Terrasses, Serpents-Rhumes, Fauche-Rots, Veaux-Mortiers, Murènes-Terrestres, Boucards d'Ébène, Creuse-Peaux.

IV — Fiches officielles des espèces

Rang I — Menaces Modérées

1. Gratte-Nuits

Habitat : Forêts, ruelles, caves · Cycles : Pâle à Gel
Forces : agilité, morsure à fièvre noire
Faiblesses : yeux extrêmement sensibles à la lumière
Mise à mort : torche en main, bouclier levé, gorge tranchée

2. Bouffe-Côtes

Habitat : Côtes, falaises · Cycles : Pluies, Tonnelles, Rouge
Forces : dents recourbées, flair du sang très développé
Faiblesses : lents, peu agiles hors de leur terrain
Mise à mort : gorge ou crâne côté gauche — éviter les approches par l'arrière
Note : attirés par les blessés ; ne jamais soigner un chasseur blessé à découvert en leur présence

3. Sangliers-Verriques

Habitat : Plaines · Cycles : Solaire & Flamme
Forces : charge dévastatrice, sang légèrement acide
Faiblesses : mauvaise vision latérale
Mise à mort : longue lance dans l'axe exact de la charge — l'inertie fait le travail

4. Charognes-Grasses

Habitat : Basses-terres · Cycle : Nocturne
Forces : salive anticoagulante, vol silencieux
Faiblesses : ne peuvent voler à contre-vent
Mise à mort : briser les pattes arrière pour empêcher le décollage, finir au sol

5. Claque-Jarrets

Habitat : Bois, plaines · Cycles : Semences, Clairière
Forces : vitesse de charge exceptionnelle
Faiblesses : faibles structurellement, os fragiles
Mise à mort : frapper latéralement pendant la charge — ne jamais attendre l'impact

6. Hurte-Lueurs

Habitat : Grottes lumineuses · Cycle : Flamme
Forces : éclats abrasifs projetés à distance
Faiblesses : corps très fragile une fois le noyau exposé
Mise à mort : détruire le noyau lumineux central — une frappe précise suffit

7. Murènes-Terrestres

Habitat : Sol meuble, dunes · Cycle : Pluies
Forces : dentition spirale, attaque depuis le sous-sol
Faiblesses : complètement aveugles
Mise à mort : feu ou vibrations fortes pour les forcer à la surface, puis décapitation

8. Broyeurs-Marleux

Habitat : Marais · Cycle : Pluies
Forces : langue extensible de trois mètres, grip paralysant
Faiblesses : sensibilité extrême au sel
Mise à mort : saler l'eau des marais environnants pour les affaiblir avant l'approche

9. Boucards d'Ébène

Habitat : Plateaux rocheux · Cycle : Gel
Forces : crâne basaltique quasi impénétrable
Faiblesses : lents, très peu mobiles en terrain plat
Mise à mort : sectionner les articulations arrière pour immobiliser, finir par les flancs

Rang II — Menaces Élevées

10. Goules de Fer

Habitat : Mines, ruines · Cycles : Nocturne & Gel
Forces : peau métallique résistante aux armes ordinaires
Faiblesses : extrêmement sensibles à la chaleur
Mise à mort : feu prolongé pour ramollir la peau, décapitation ensuite — deux chasseurs minimum

11. Chimères de Phyir

Habitat : Vallées mutées · Cycle : Dégel
Forces : anatomie imprévisible, comportements non standardisés
Faiblesses : cœur runique instable
Mise à mort : surchauffer le cœur runique par runes lumineuses — runiste ou licence magique requis

12. Hurleurs du Crépuscule

Habitat : Falaises, ravins · Cycles : Pâle & Nocturne
Forces : cri de panique désorganisant les équipes entières
Faiblesses : colonne vertébrale extrêmement fragile
Mise à mort : briser la nuque — une frappe précise suffit, mais l'approche est difficile sous le cri

13. Cisailles-Pâles

Habitat : Grottes, failles · Cycle : Gel
Forces : pinces capables de couper la pierre, exosquelette résistant
Faiblesses : hypersensibilité à la lumière vive
Mise à mort : aveugler par détonation claire, puis écraser le thorax — deux chasseurs requis

14. Rôdeurs-Cramoisis

Habitat : Forêts froides · Cycle : Gel
Forces : morsure drainante, très furtifs
Faiblesses : lumière vive
Mise à mort : feu ou poudre lumineuse pour exposer, puis traque — ne jamais les affronter seul

15. Veuves-Cendre

Habitat : Galeries, tunnels · Cycle : Pâle
Forces : toiles paralysantes, pose de pièges en réseau complexe
Faiblesses : vulnérables à l'eau
Mise à mort : inonder la galerie pour détruire les toiles, puis frappe directe

16. Serpents-Rhumes

Habitat : Toundras · Cycle : Nocturne
Forces : haleine glaciale pouvant paralyser en quelques secondes
Faiblesses : chaleur soudaine
Mise à mort : torches multiples pour déstabiliser, approche rapide par les flancs

17. Fauche-Rots

Habitat : Terres mortes · Cycle : Pluies
Forces : explosion toxique au contact, rayon de contamination important
Faiblesses : très instables, se déclenchent facilement
Mise à mort : à distance exclusive — arbalète ou projectiles, jamais au corps à corps

18. Lames-d'Ombre
    Habitat : Sites de rituels anciens · Cycle : Vents
    Forces : peau de métal noir quasi impénétrable, présence déstabilisante
    Faiblesses : très peu mobiles, déplacements lents et prévisibles
    Mise à mort : immobiliser par cerclage runique, briser la nuque par frappe concentrée

19. Veaux-Mortiers
    Habitat : Cavernes profondes · Cycle : Clairière
    Forces : frappes au sol déclenchant des micro-séismes localisés
    Faiblesses : souffle et résistance respiratoire très limités
    Mise à mort : viser la colonne dorsale lors d'un moment de récupération entre deux frappes

Rang III — Menaces Majeures

20. Ours-Terrasses
    Habitat : Montagnes · Cycles : Gel & Nocturne
    Forces : cuir pierreux résistant à la plupart des armes, petites secousses sismiques
    Faiblesses : articulations inférieures non protégées
    Mise à mort : piéger dans un gouffre, harnais explosifs sur les articulations — minimum huit chasseurs

21. Vautours-Runiques
    Habitat : Hauts-cieux · Cycles : Vents & Solaire
    Forces : chant désorientant affectant la perception spatiale, envergure imposante
    Faiblesses : crâne anormalement fragile pour leur taille
    Mise à mort : arbalètes lourdes depuis une position haute — jamais en terrain ouvert

22. Sangs-Fendus
    Habitat : Zones de Fer-Noir · Cycle : Nocturne
    Forces : sang tranchant projeté à distance, voix multiple désorientante
    Faiblesses : lumière pure — seule chose qui les arrête réellement
    Mise à mort : runes lumineuses ou détonations claires en saturation — Runiste fortement recommandé

23. Centons-Brisés
    Habitat : Ruines runiques · Cycle : Vents
    Forces : régénération rapide des membres, absorption partielle des flux magiques
    Faiblesses : cœur runique central — unique point de vulnérabilité
    Mise à mort : briser le cœur runique — localisation difficile, connaissance runique préalable requise

24. Creuse-Peaux en Colonies
    Habitat : Sol meuble · Cycles : Dégel & Flamme
    Forces : infestation rapide, attaques coordonnées en nombre
    Faiblesses : sensibilité aux vibrations fortes — désorganise les colonies
    Mise à mort : effondrer le sol par vibrations ou explosifs, puis brûler — jamais sans équipe complète

V — Procédures opérationnelles

Déclaration d'un contrat. Sceau du chasseur responsable, enregistrement par un scribe de guilde, consultation du registre des routes actives dans la zone concernée.

Protocole d'intervention. Analyse du terrain avant toute approche ; constitution de l'équipe selon le rang de la menace ; vérification du matériel et consultation de l'herboriste local ;

rapport préliminaire au Maître-Chasseur.

Rapport final obligatoire. Croquis de la créature ou de la zone ; fragments runiques recueillis ; état des blessés ; évaluation des dégâts ; estimation du danger résiduel. Versé aux Archives de la guilde et transmis au Conseil Royal des Chasseurs pour toute créature de Rang II ou supérieur.

VI — Conclusion

Ce 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. Un chasseur qui ouvre ces pages cherche une réponse à une question simple : comment survivre dans un Nord qui n'a jamais promis de ménager les imprudents. La réponse est dans chaque page.

« Dans le Nord, les monstres ne sont pas les pires ennemis. L'ignorance l'est. » — Aelor Marn, Exégète-Chasseur de la troisième Marche des Bêtes

Scellé sous l'autorité du Conseil Royal des Chasseurs · Archives du Fort des Premiers Sceaux · Salle du Savoir des Royaumes du Grand Archivum d'Aen Doravel