TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

ORDRE DES CHEVALIERS DU CŒUR · VALIDÉ PAR SOL-DARASS

CODEX DES CRÉATURES D'AEDOERA

Bestiaire et Doctrine d'Intervention des Chevaliers du Cœur

Rédigé sous l'autorité des Chevaliers du Cœur
Validé par le Haut-Exégète de Sol-Darass
An 997 du Pacte — Monastère Vairgris

DOCTRINE D'INTERVENTION DES ORDRES DU CŒUR

PRÉFACE

Les créatures d'Aedoera ne sont pas des erreurs du monde.

Elles en sont les symptômes.

Là où Northern chasse ses monstres pour les détruire, Aedoera les observe pour comprendre ce qu'ils révèlent de l'état du continent. Un territoire peuplé de créatures instables est un territoire dont les Flux sont malades. La créature n'est pas le problème — elle est le signal.

Le rôle des Chevaliers du Cœur n'est pas d'exterminer. C'est de restaurer l'équilibre, en commençant par identifier ce qui l'a rompu.

« Tuer la créature sans soigner le Flux, c'est éteindre la flamme sans retirer la braise. »

— Haut-Exégète Molvekin Tudeüs, 401 AP

I. CLASSIFICATION

Les créatures d'Aedoera sont réparties en trois catégories selon leur origine et leur degré de dangerosité.

Catégorie A — Créatures de Flux

Issues directement d'instabilités magiques. Leur existence est liée à l'état des Flux locaux — elles disparaissent naturellement si le Flux se stabilise.

Catégorie B — Créatures des Profondeurs

Espèces marines ou sous-marines dont la dangerosité est liée à leur environnement naturel. Elles préexistent au Pacte.

Catégorie C — Créatures Corrompues

Animaux ordinaires transformés par une exposition prolongée aux Flux fracturés de DoshVaka ou à des zones runiques instables.

II. RÉACTIONS AUX FLUX

Attirées par les instabilités de Flux :

Larves de Cendre, Tisseurs d'Écume, Ombres-Marées, Fracturés de DoshVaka, Éclats Vivants, Nœuds-Flux

Fuient les zones de Flux stable :

Mâchoires des Fonds, Griffes-Corail, Serpents de Boue, Crabes-Ossements

Indifférentes aux Flux :

Raies-Courants, Souffleurs Noirs, Veilleurs des Îles, Murailles, Crocs-Ambre, Dents-de-Marée, Gardiens de Coque, Voiles Pourpres, Chiens de Brume, Spectres Salins

III. FICHES OFFICIELLES

CATÉGORIE A — CRÉATURES DE FLUX

1. Larves de Cendre

Zones fracturées de DoshVaka — actives en permanence

Issues des Flux fracturés post-745 AP, ces créatures ressemblent à de larges limaces translucides dont la peau laisse transparaître une lueur orangée instable. Elles se nourrissent d'énergie runique et prolifèrent dans les zones où les Flux sont les plus perturbés.

Forces : dissolution des protections runiques au contact, multiplication rapide en colonie, imperméables aux armes ordinaires.

Faiblesses : extrêmement vulnérables à la magie stabilisatrice, se dissolvent au contact de l'eau de mer pure.

Intervention : ne pas engager au corps à corps. Utiliser les runes de stabilisation de Chalorea. Signaler immédiatement à l'Ordre des Mages.

Note exégétique : leur présence indique une rupture de Flux active. La priorité est de localiser la source, pas de détruire les larves.

2. Tisseurs d'Écume

Côtes proches de DoshVaka — actifs lors des saisons de tempête

Créatures aériennes dont le corps est formé d'une masse de filaments runiques condensés ressemblant à de l'écume solidifiée. Ils se déplacent avec les vents de tempête et tissent des toiles d'énergie instable entre les falaises et les mâts des navires.

Forces : leurs toiles paralysent les personnes sensibles aux Flux, désorientent les instruments de navigation runique, peuvent provoquer des arrêts cardiaques chez les Mages exposés.

Faiblesses : se dissipent au contact de la lumière directe du soleil, fragiles physiquement.

Intervention : attendre l'aube, puis couper les toiles avec des lames non-runiques. Ne jamais engager de nuit.

3. Ombres-Marées

Zones humides côtières proches de DoshVaka — actives la nuit

Silhouettes sombres et translucides qui émergent des eaux peu profondes à la tombée de la nuit dans les zones touchées par les Flux fracturés. Elles n'ont pas de forme fixe — leur apparence change constamment, prenant parfois la forme d'humains noyés.

Forces : leur contact provoque une désorientation mentale sévère et une sensation de noyade à sec, elles traversent les armures ordinaires.

Faiblesses : lumière runique concentrée les dissipe instantanément, incapables de quitter l'eau.

Intervention : torches runiques obligatoires. Ne jamais approcher des eaux côtières doshakaïnes sans éclairage. Les Mages seuls peuvent les neutraliser définitivement.

4. Fracturés de DoshVaka

Intérieur des terres doshakaïnes — actifs en permanence

Ce ne sont pas des créatures au sens ordinaire. Ce sont des animaux ordinaires — chiens, cerfs, oiseaux — dont le corps a été partiellement dissous et reconfiguré par une exposition prolongée aux Flux fracturés. Leur anatomie est partiellement transparente, leurs mouvements erratiques, et leur comportement imprévisible.

Forces : insensibles à la douleur, force physique anormale, contact prolongé avec leur sang provoque des symptômes de contamination fluxique.

Faiblesses : instables structurellement — une blessure suffisante provoque une désintégration complète.

Intervention : armures protectrices obligatoires pour éviter le contact avec le sang. Brûler les cadavres immédiatement. Signaler chaque cas à l'Ordre des Mages pour cartographie des zones de contamination.

5. Éclats Vivants

Ruines runiques anciennes — actifs lors des perturbations de Flux

Fragments de runes brisées qui ont développé une forme d'autonomie primitive. Ils ressemblent à des cristaux irréguliers flottant en suspension, animés d'une lumière interne pulsante. Ils se déplacent en essaims et cherchent instinctivement à se fixer sur des surfaces runiques ou des êtres sensibles aux Flux.

Forces : leurs impacts fracturent les protections runiques, une exposition prolongée à un essaim provoque une désorganisation magique permanente.

Faiblesses : champ magnétique fort les repousse, eau de mer les neutralise.

Intervention : runes de protection magnétique avant toute exploration de ruine ancienne. En cas d'essaim, retraite immédiate vers la mer.

6. Nœuds-Flux

Epicentres des ruptures fluxiques — rares, stationnaires

Anomalies fluxiques qui ont pris une forme physique dense et sphérique. Elles ne se déplacent pas mais émettent en permanence des ondes d'instabilité qui perturbent tout ce qui les entoure sur plusieurs centaines de Ceryn.

Forces : invulnérables aux armes physiques et à la plupart des magies, leur zone d'influence croît avec le temps.

Faiblesses : peuvent être scellés temporairement par les Technomanciens de Chalorea — mais jamais détruits.

Intervention : périmètre d'exclusion obligatoire. Signalement immédiat à l'Assemblée du Cœur. Ces anomalies font l'objet d'un suivi permanent par l'Ordre des Mages.

Note exégétique : on dénombre actuellement sept Nœuds-Flux cartographiés sur le territoire doshakaïn. Leur nombre augmente lentement depuis 990 AP.

CATÉGORIE B — CRÉATURES DES PROFONDEURS

7. Mâchoires des Fonds

Mers d'Ambre et Dorée — actives toute l'année

Poissons abyssaux remontant occasionnellement vers les eaux de surface, atteignant trois à cinq Ceryn de longueur. Leur corps est plat, leur gueule démesurément large, leurs dents disposées en plusieurs rangées. Ils sont phosphorescents — leur lueur bleutée est souvent le seul signe avant-coureur d'une attaque.

Forces : vitesse explosive sur courte distance, capacité à briser les coques de navires légers.

Faiblesses : sensibles aux vibrations fortes, ne remontent jamais au-delà de vingt Ceryn de profondeur en dehors des saisons chaudes.

Intervention : éviter les zones de pêche profondes pendant les Mesures chaudes. Les Corsaires utilisent des tambours de coque pour les repousser.

8. Raies-Courants

Hauts-Courants — actives pendant les tempêtes

Raies géantes dont l'envergure peut atteindre huit Ceryn, capables de planer au-dessus de la surface lors des tempêtes violentes. Leur queue libère une décharge électrique runique naturelle suffisante pour désactiver temporairement les instruments de navigation.

Forces : décharge électrique, capacité à sauter hors de l'eau sur plusieurs Ceryn.

Faiblesses : évitent les zones de calme plat, ne s'approchent pas des ports.

Intervention : sécuriser les instruments de navigation runique pendant les tempêtes. Les Corsaires les considèrent comme des présages de tempête sévère — leur apparition justifie le retour au port.

9. Souffleurs Noirs

Mer d'Ambre — actifs en permanence

Cétacés de grande taille dont la peau est d'un noir profond et le souffle libère un nuage de spores marines légèrement toxiques. Ils ne sont pas agressifs mais leur passage près des navires peut intoxiquer légèrement les équipages exposés.

Forces : taille (jusqu'à quinze Ceryn), le nuage de spores provoque nausées et vertiges sur plusieurs heures.

Faiblesses : comportement prévisible, évitent les zones de trafic intense.

Intervention : masques de protection lors des traversées de zones connues. Les Corsaires ont développé des signaux sonores pour les détourner des routes maritimes.

10. Griffes-Corail

Archipels corsaires — actives toute l'année

Crustacés terrestres de la taille d'un chien, dont la carapace est constituée de corail vivant fusionné. Ils vivent en colonies dans les récifs et attaquent tout ce qui pénètre leur territoire.

Forces : carapace quasi-impénétrable, pinces capables de sectionner une main, venin paralysant léger.

Faiblesses : ventre totalement vulnérable, lents sur terrain plat.

Intervention : retourner la créature pour exposer le ventre. Les Corsaires les considèrent comme une nuisance gérable — les novices sont avertis de ne jamais marcher pieds nus dans les récifs.

11. Dents-de-Marée

Zones intertidales — actives à marée basse

Mollusques géants dont les coquilles peuvent atteindre deux Ceryn de diamètre. Ils se referment sur tout ce qui s'y aventure et leur pression est suffisante pour broyer un membre humain. Ils sont immobiles mais quasi-invisibles sous le sable.

Forces : force de fermeture extraordinaire, camouflage parfait sous le sable mouillé.

Faiblesses : totalement immobiles, sensibles aux vibrations fortes qui les font s'ouvrir.

Intervention : ne jamais explorer les zones intertidales sans frapper le sol au préalable avec une longue perche. Les Corsaires ont cartographié les zones à forte densité.

12. Voiles Pourpres

Mers chaudes du Sud — actives pendant l'été

Méduses géantes dont le voile translucide peut atteindre cinq Ceryn de diamètre. Leur présence en bancs denses peut bloquer physiquement une route maritime. Leur contact provoque une paralysie temporaire.

Forces : présence en bancs massifs, toxine paralysante, quasi-invulnérables aux armes physiques.

Faiblesses : sensibles aux variations de température, se dispersent face aux courants forts.

Intervention : contournement obligatoire. Les Corsaires signalent leurs bancs sur les cartes saisonnières.

13. Crocs-Ambre

Fond de la Mer d'Ambre — actifs la nuit

Anguilles abyssales d'une longueur pouvant dépasser dix Ceryn. Leur peau sécrète une substance ambrée collante qui ralentit les mouvements de toute proie au contact. Elles remontent la nuit pour chasser les bancs de poissons en surface.

Forces : substance collante, force de traction, morsure profonde.

Faiblesses : extrêmement sensibles à la lumière vive, retraitent immédiatement face à une torche.

Intervention : maintenir les torches allumées sur les ponts de nuit dans les zones connues. Les pêcheurs corsaires les considèrent comme le principal danger des pêches nocturnes.

CATÉGORIE C — CRÉATURES CORROMPUES

14. Chiens de Brume

Frontières de DoshVaka — actifs en permanence

Meutes de chiens sauvages dont le pelage est devenu partiellement translucide et dont les yeux émettent une lueur verte faible. Leur comportement est plus organisé et plus dangereux que des chiens ordinaires — ils semblent capables d'une forme de coordination tactique.

Forces : meute coordonnée, morsure légèrement corrosive, vitesse supérieure à un chien ordinaire.

Faiblesses : comportement normal face au feu.

Intervention : torches et feu suffisent. Leur présence indique une zone de contamination fluxique modérée.

15. Spectres Salins

Côtes isolées des archipels — actifs la nuit

Oiseaux marins dont le plumage est devenu cristallisé par une exposition prolongée aux zones runiques des archipels. Ils volent en silence et leur présence prolongée au-dessus d'un navire est considérée comme un mauvais présage par les Corsaires — avec raison, car leur fiente cristallisée endommage les voiles et les instruments.

Forces : silencieux, plumage tranchant au contact, vol en formation dense.

Faiblesses : comportement ordinaire d'oiseau — dispersables par le bruit.

Intervention : filets de protection sur les instruments sensibles dans les zones d'archipel connues.

16. Gardiens de Coque

Coques de navires abandonnés — actifs en permanence

Crabes ayant colonisé des épaves dans des zones runiques actives. Leur carapace a fusionné partiellement avec le bois et le métal des coques, les rendant partiellement mécaniques en apparence. Ils défendent leurs épaves avec une agressivité anormale.

Forces : carapace renforcée par les matériaux fusionnés, pince métallique capable de sectionner une corde.

Faiblesses : lents hors de l'eau.

Intervention : ne pas explorer les épaves sans éclairage et protection. Les Corsaires les connaissent bien et les évitent systématiquement.

17. Murailles

Delta de l'Aurore, zones humides d'Ormyn — actives en permanence

Tortues géantes dont la carapace peut atteindre deux Ceryn de diamètre. Elles sont naturellement présentes dans les deltas mais certaines populations proches des zones de contamination doshakaïne ont développé une agressivité anormale et une carapace partiellement cristallisée.

Forces : carapace quasi-impénétrable, morsure puissante, longévité extrême.

Faiblesses : lentes, ventre vulnérable.

Intervention : contournement systématique. En cas d'urgence, retourner la créature. Les Exégètes d'Ormyn les considèrent comme des créatures sacrées dans leur forme normale — les interventions sont soumises à autorisation.

18. Veilleurs des Îles

Archipels corsaires isolés — actifs la nuit

Lézards géants de deux à trois Ceryn dont les écailles sont partiellement lumineuses. Ils ont développé une capacité à imiter les sons humains — des voix, des appels, des pleurs — ce qui les rend particulièrement dangereux pour les équipages isolés la nuit.

Forces : imitation vocale parfaite, camouflage dans l'obscurité, morsure venimeuse légère.

Faiblesses : comportement prévisible une fois identifié, fuient face à un groupe.

Intervention : ne jamais répondre à des voix isolées la nuit dans les archipels. Toujours se déplacer en groupe.

19. Serpents de Boue

Zones humides côtières — actifs pendant les saisons de pluie

Serpents aquatiques dont la longueur peut atteindre six Ceryn dans les zones de Flux instables. Leur venin ordinaire a été amplifié par la contamination — il provoque maintenant des hallucinations en plus de la paralysie.

Forces : camouflage parfait dans la boue, venin hallucinatoire paralysant.

Faiblesses : extrêmement sensibles aux vibrations, fuient les zones de trafic.

Intervention : antidote standard insuffisant — utiliser l'antivenin renforcé de Chalorea. Signaler tout spécimen de plus de quatre Ceryn à l'Ordre des Mages.

20. Crabes-Ossements

Fonds marins proches de DoshVaka — actifs en permanence

Crabes abyssaux dont la carapace est partiellement formée d'ossements — probablement humains, d'après les archives corsaires. Ils remontent occasionnellement vers la surface dans les zones de Flux fracturés marins. Leur présence est considérée comme l'un des signes les plus clairs d'une contamination profonde des fonds.

Forces : carapace ossifiée résistante, taille (jusqu'à un Ceryn de diamètre), comportement agressif hors de leur zone habituelle.

Faiblesses : vulnérables aux chocs sur les articulations.

Intervention : signalement immédiat à l'Ordre des Mages. Ne pas récupérer les cadavres — risque de contamination. Considérés par les Corsaires comme un présage de perturbation profonde des courants.

Note exégétique : leur apparition régulière dans une zone est un indicateur fiable d'extension des Flux fracturés doshakaïns vers les fonds marins. Chaque observation doit être consignée dans les archives de Port-Serment.

IV. DOCTRINE D'INTERVENTION DES CHEVALIERS DU CŒUR

Principe fondamental

Toute créature de Catégorie A est un symptôme. L'élimination sans traitement de la cause est une solution provisoire. L'Ordre des Mages doit être notifié dans les 48 heures suivant toute rencontre avec une créature de Catégorie A ou C.

Gradation de la réponse

Catégorie B : les Chevaliers du Cœur interviennent directement en coordination avec les Corsaires.

Catégorie C : intervention directe des Chevaliers, avec signalement systématique.

Catégorie A : les Chevaliers sécurisent le périmètre, les Mages interviennent pour le traitement de la source.

Interdictions absolues

Ne jamais brûler les cadavres de Catégorie A sans supervision d'un Mage — les cendres peuvent concentrer l'instabilité fluxique.

Ne jamais capturer vivante une créature de Catégorie A hors autorisation du Haut-Exégète.

Ne jamais intervenir seul sur une zone de Nœud-Flux.

« *La mort d'une créature nous dit qu'elle était là. La compréhension de sa présence nous dit pourquoi.* »

— Chevalier-Commandant Aelith Vorn, 389 AP

— Ordre des Chevaliers du Cœur
Validé par le Haut-Exégète de Sol-Darass
Accès ouvert — Fonds des Études Continentales