T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

GUILDE DES CHASSEURS DU NORTHERN SHIELD

Codex des Ressources Monstrueuses du Northern Shield

Répertoire officiel des matières récoltables

Établi par le Conseil Royal des Chasseurs et la Table des Guildes
Validé par l'Institut des Herbes du Northern Shield
Fort des Premiers Sceaux · An 891 du Pacte

NORTHERN SHIELD

« Un monstre mort est une ressource. Un chasseur ignorant laisse de l'or dans la boue. »
— Regoyr Fernak, Maître-Chasseur

PRÉFACE

Ce codex recense les matières récoltables issues des monstres du Northern Shield : leurs propriétés connues, leur valeur marchande et leur niveau de dangerosité à la récolte. Il ne remplace ni le Grand Guide ni le Codex de la Nature — il les complète.

Un chasseur qui sait récolter correctement après une mise à mort finance ses prochaines missions. Un chasseur qui récolte mal — ou qui récolte ce qu'il ne devrait pas — met en danger sa guilde, ses clients et lui-même.

Le document est organisé par valeur marchande : des ressources les plus communes aux plus rares, jusqu'aux matières dont le commerce est interdit par la Table des Guildes. Chaque ressource est accompagnée de ses propriétés connues, de sa difficulté de récolte et de ses usages documentés.

PARTIE I — RESSOURCES COMMUNES

Disponibles régulièrement, vendues ouvertement sur les marchés des guildes. Usage courant en alchimie basique et artisanat.

Crocs de Gratte-Nuits

Source : Gratte-Nuits (*Rang I — Désorienté — Vivipare*) · Récolte : Facile — extraction à la pince après mise à mort

Propriétés : Les crocs contiennent une fièvre noire légère, utilisable en très petites doses comme stimulant du système immunitaire. Broyés et dilués, ils entrent dans la composition d'anti-toxines basiques.

Usages : Alchimie médicale · Anti-toxines de base · Préparations de chasseurs · Difficulté : Faible

Fourrure de Sanglier-Verrique

Source : Sangliers-Verriques (*Rang I — Régulable — Vivipare*) · Récolte : Facile — dépouillement standard

Propriétés : Fourrure épaisse et résistante, naturellement imperméable. Les verrues cutanées contiennent une légère acidité neutralisable par traitement simple. Traitée, elle sert en armures légères et manteaux de chasseurs.

Usages : Artisanat · Confection · Armurerie légère · Difficulté : Faible

Sang de Sanglier-Verrique

Source : Sangliers-Verriques (*Rang I — Régulable — Vivipare*) · Récolte : Facile — collecte immédiate après mise à mort

Propriétés : Légèrement acide, utilisé comme agent corrosif naturel en petites quantités. Dilué, il entre dans certaines préparations de nettoyage des plaies infectées.

Usages : Alchimie basique · Soins de terrain · Difficulté : Faible

Peau de Murène-Terrestre

Source : Murènes-Terrestres (*Rang I — Régulable — Ovipare*) · Récolte : Modérée — la dentition spirale reste active plusieurs heures après la mort

Propriétés : Peau épaisse et souple, résistante à l'abrasion et à l'humidité. Utilisée en bottes, ceintures et gaines d'armes. La texture rugueuse offre une excellente adhérence.

Usages : Artisanat · Maroquinerie · Confection de chasseurs · Difficulté : Modérée (*précaution autour de la gueule*)

Écailles de Claque-Jarrets

Source : Claque-Jarrets (*Rang I — Corrompu — Non-reproductible*) · Récolte : Facile — les écailles se détachent aisément

Propriétés : Légères et résistantes malgré leur fragilité apparente. Broyées, elles servent de composant abrasif en alchimie. Leur légèreté en fait un matériau décoratif mineur.

Usages : Alchimie basique · Artisanat décoratif · Difficulté : Faible

Note : La corruption fluctale des écailles se dissipe vite après la mort — récolte dans les deux heures suivant la mise à mort.

Graisse de Charogne-Grasse

Source : Charognes-Grasses (*Rang I — Désorienté — Ovipare*) · Récolte : Modérée — extraction des tissus adipeux sous-cutanés

Propriétés : Graisse dense à haute valeur calorique. Combustible de longue durée pour torches et lampes de mines. Brûle lentement et sans fumée excessive.

Usages : Combustible · Éclairage · Préparations imperméabilisantes · Difficulté : Modérée (*odeur forte*)

Os de Bouffe-Côtes

Source : Bouffe-Côtes (*Rang I — Désorienté — Vivipare*) · Récolte : Facile — récupération après dépeçage standard

Propriétés : Os denses et résistants, imprégnés de sel marin. Utilisés en outils simples et manches d'armes légères. Matériau apprécié des communautés côtières.

Usages : Artisanat · Outillage · Décoration côtière · Difficulté : Faible

Mucus de Broyeur-Marleux

Source : Broyeurs-Marleux (*Rang I — Corrompu — Non-reproductible*) · Récolte : Modérée — extraction délicate de la langue et des glandes buccales

Propriétés : Le mucus paralysant est utilisable en très petites doses comme anesthésiant local de courte durée. Dilué par un alchimiste qualifié, il entre dans les soins chirurgicaux de terrain.

Usages : Alchimie médicale · Chirurgie de terrain · Difficulté : Modérée (*risque de contact cutané*)

Note : Ne jamais extraire sans gants traités. Le mucus brut provoque une paralysie locale immédiate.

PARTIE II — RESSOURCES RÉGIONALES

Disponibles selon les zones géographiques et les saisons de chasse. Vendues dans les guildes locales ou les marchés spécialisés.

Crâne de Boucard d'Ébène

Source : Boucards d'Ébène (*Rang I — Désorienté — Vivipare*) · Récolte : Difficile — le crâne basaltique nécessite des outils spécialisés

Propriétés : L'un des matériaux naturels les plus résistants du Northern Shield. Utilisé en boucliers renforcés, protections de casques et architecture défensive. Sa dureté dépasse celle de la plupart des pierres travaillées.

Usages : Armurerie lourde · Architecture défensive · Artisanat de prestige · Difficulté : Élevée (*outils spécialisés requis*)

Venin de Serpent-Rhume

Source : Serpents-Rhumes (*Rang II — Régulable — Vivipare*) · Récolte : Élevée — extraction des glandes venimeuses, formation spécifique

Propriétés : Venin glacial utilisé comme agent réfrigérant puissant. En très petites doses, anti-fièvre. En doses plus importantes, conservation alimentaire en milieu hostile.

Usages : Alchimie médicale · Conservation alimentaire · Préparations de froid · Difficulté : Élevée (*formation requise — risque de paralysie*)

Toile de Veuve-Cendre

Source : Veuves-Cendre (*Rang II — Désorienté — Ovipare*) · Récolte : Modérée — extraction après neutralisation de la paralysie résiduelle

Propriétés : Résistance exceptionnelle pour sa légèreté. Traitée pour neutraliser ses propriétés paralysantes, elle sert en filets de pêche haute résistance, sangles d'escalade et liens de contention médicaux.

Usages : Artisanat maritime · Équipement de chasseurs · Usage médical · Difficulté : Modérée (*neutralisation préalable obligatoire*)

Plumes de Hurleur du Crépuscule

Source : Hurleurs du Crépuscule (*Rang II — Régulable — Ovipare*) · Récolte : Facile — récupération après mise à mort

Propriétés : Absorbent partiellement les vibrations sonores. Utilisées en protection auditive pour chasseurs en zones soniques, et en flèches silencieuses.

Usages : Équipement de chasseurs · Projectiles · Artisanat spécialisé · Difficulté : Faible

Carapace de Cisaille-Pâle

Source : Cisailles-Pâles (*Rang II — Corrompu — Non-reproductible*) · Récolte : Élevée — exosquelette difficile à sectionner

Propriétés : Dureté remarquable tout en restant léger. Protections articulaires d'armures, renforcement d'outils de mine. Les pinces traitées servent d'outils de coupe en joaillerie.

Usages : Armurerie · Outillage de mine · Joaillerie · Difficulté : Élevée (*outils spécialisés requis*)

Graisse d'Ours-Terrasse

Source : Ours-Terrasses (*Rang III — Corrompu — Vivipare*) · Récolte : Modérée — extraction après mise à mort collective

Propriétés : Exceptionnellement dense et isolante. Imperméabilisant de haute qualité pour armures exposées au Nord. Diluée, protection cutanée contre le froid sévère.

Usages : Entretien d'armures · Protection contre le froid · Usage médical · Difficulté : Modérée (*expédition complète préalable*)

Œufs de Chimère de Phyir

Source : Chimères de Phyir (*Rang II — Régulable — Ovipare*) · Récolte : Très élevée — localisation du nid difficile, instabilité fluctale

Propriétés : Membrane chargée en énergie fluctale stable. Contenants naturels pour les préparations nécessitant une isolation fluctale. Extrêmement fragiles, transport délicat.

Usages : Alchimie avancée · Contenant fluctal naturel · Difficulté : Très élevée (*instabilité fluctale — formation avancée requise*)

PARTIE III — RESSOURCES RARES

Issues de monstres de Rang II ou III, ou de parties spécifiques difficiles à extraire. Vendues entre guildes ou à des alchimistes agréés.

Peau métallique de Goule de Fer

Source : Goules de Fer (*Rang II — Corrompu — Non-reproductible*) · Récolte : Très élevée — la peau métallique nécessite des outils de forge

Propriétés : L'un des matériaux les plus résistants du bestiaire. Armures lourdes de prestige et protections pour Sceaux-Noirs. Sa résistance aux armes ordinaires est légendaire parmi les forgerons qui savent la travailler.

Usages : Armurerie de prestige · Équipement des grades supérieurs · Difficulté : Très élevée (*forge spécialisée requise*)

Cœur runique de Chimère de Phyir

Source : Chimères de Phyir (*Rang II — Régulable — Ovipare*) · Récolte : Extrême — extraction chirurgicale précise, instabilité fluctale majeure

Propriétés : Concentration rare d'énergie fluctale stabilisée dans un organe biologique. Amplificateur naturel de gravures runiques. En alchimie avancée, élixirs de perception magique.

Usages : Runisme · Alchimie avancée · Perception fluctale · Difficulté : Extrême (*Runiste obligatoire — risque d'explosion fluctale*)

Plumes de Vautour-Runique

Source : Vautours-Runiques (*Rang III — Corrompu — Ovipare*) · Récolte : Élevée — récupération en hauteur après mise à mort

Propriétés : Naturellement chargées en résonance runique. Détection magique et calligraphie runique des Exégètes. Leur résonance amplifie légèrement les inscriptions tracées avec elles.

Usages : Runisme · Calligraphie exégète · Détection magique · Difficulté : Élevée (*position en hauteur — équipement spécialisé*)

Pinces de Lames-d'Ombre

Source : Lames-d'Ombre (*Rang II — Régulable — Ovipare fluctal*) · Récolte : Modérée — sectionnement propre des pinces après mise à mort

Propriétés : Tranchant naturel exceptionnel, renforcé par leur exposition aux Flux des sites runiques anciens. Lames d'outils chirurgicaux de précision et composants d'armes runiques légères. Leur tranchant surpasse celui de la plupart des aciers ordinaires.

Usages : Chirurgie de précision · Armurerie runique · Artisanat de prestige · Difficulté : Modérée (*zone runique — sensibilité aux Flux ambiants*)

Noyau cristallin de Hurte-Lueurs

Source : Hurte-Lueurs (*Rang I — Désorienté — Non-reproductible*) · Récolte : Élevée — extraction délicate du noyau sans le briser

Propriétés : Concentration rare de lumière fluctale solidifiée. Source lumineuse de longue durée pour mines et laboratoires d'alchimie. En alchimie avancée, détonations claires améliorées.

Usages : Éclairage de mine · Alchimie lumineuse · Équipement de chasseurs · Difficulté : Élevée (*fragilité extrême — un seul impact le détruit*)

Cuir pierreux d'Ours-Terrasse

Source : Ours-Terrasses (*Rang III — Corrompu — Vivipare*) · Récolte : Très élevée — sectionnement nécessite des outils de forge

Propriétés : Combine la résistance de la pierre et la souplesse du cuir animal. Armures lourdes d'exception et boucliers renforcés. Seuls les forgerons spécialisés dans les matériaux monstrueux peuvent le transformer.

Usages : Armurerie lourde d'exception · Équipement des Sceaux-Noirs · Difficulté : Très élevée (*outils de forge spécialisés — expédition préalable*)

PARTIE IV — RESSOURCES TRÈS RARES

Issues de monstres uniques ou de Rang III, nécessitant des conditions d'extraction exceptionnelles. Marché très restreint.

Sang de Sang-Fendu

Source : Sangs-Fendus (*Rang III — Corrompu — Non-reproductible*) · Récolte : Extrême — le sang reste tranchant plusieurs heures après la mort

Propriétés : L'une des substances naturelles les plus tranchantes du Northern Shield. Lames alchimiques expérimentales et projectiles de chasse spécialisés. Sa manipulation sans équipement adapté est mortelle.

Usages : Alchimie militaire expérimentale · Armurerie de recherche · Difficulté : Extrême *(protection intégrale — Rang VIII minimum)*

Organe vocal de Hurleur du Crépuscule

Source : Hurleurs du Crépuscule *(Rang II — Régulable — Ovipare)* · Récolte : Très élevée — extraction chirurgicale précise de l'organe vocal

Propriétés : Capable de produire des résonances soniques même après extraction s'il est bien conservé. Amplificateur de vibrations runiques et préparations soniques. Se dégrade vite après la mort si non traité immédiatement.

Usages : Runisme sonique · Alchimie vibratoire · Recherche exégète · Difficulté : Très élevée *(traitement dans l'heure obligatoire)*

Absorption fluctale de Centon-Brisé

Source : Centons-Brisés *(Rang III — Désorienté — Non-reproductible)* · Récolte : Extrême — extraction du tissu absorbant nécessite un Runiste présent

Propriétés : Tissus capables d'absorber et stocker partiellement les Flux magiques environnants. Tampons fluctals dans les préparations nécessitant une stabilisation magique précise. Extrêmement instables sans traitement immédiat.

Usages : Alchimie fluctale avancée · Stabilisation magique · Recherche runique · Difficulté : Extrême *(Runiste obligatoire — instabilité majeure)*

Œufs fluctals de Lames-d'Ombre

Source : Lames-d'Ombre *(Rang II — Régulable — Ovipare fluctal)* · Récolte : Extrême — localisation en zones runiques, manipulation en présence de Flux actifs

Propriétés : Naturellement chargés en énergie fluctale pure à la ponte. Non éclos, réservoirs naturels d'énergie fluctale stable pour l'alchimie de très haut niveau. Stabilité limitée à quelques jours sans traitement spécialisé.

Usages : Alchimie fluctale de haut niveau · Runisme avancé · Recherche exégète · Difficulté : Extrême *(zone runique active — Runiste obligatoire)*

PARTIE V — RESSOURCES DU MARCHÉ NOIR

Interdites par la Table des Guildes. Commerce illégal. Usage dangereux ou lié à des pratiques prohibées.

Toxine concentrée de Fauche-Rots

Source : Fauche-Rots *(Rang II — Désorienté — Non-reproductible)* · Récolte : Extrême — instabilité explosive majeure

Propriétés : L'une des substances les plus dangereuses du Northern Shield. En usage non contrôlé, explosions toxiques dévastatrices. Interdite en raison de son potentiel d'arme de destruction massive.

Usages interdits : Arme alchimique · Sabotage · Usage militaire non sanctionné · Difficulté : Extrême *(risque d'autodestruction)*

Statut : Interdit — Marché noir uniquement

Morsure drainante de Rôdeur-Cramoisi

Source : Rôdeurs-Cramoisis *(Rang II — Corrompu — Non-reproductible)* · Récolte : Très élevée — extraction des glandes drainantes

Propriétés : Substance capable d'affaiblir progressivement un être vivant en drainant son énergie vitale. Interdite en raison de son usage comme poison de longue durée indétectable par les méthodes médicales standard.

Usages interdits : Poison politique · Assassinat · Usage criminel · Difficulté : Très élevée *(corruption fluctale — contamination possible)*

Statut : Interdit — Marché noir uniquement

Fragments de Goule de Fer

Source : Goules de Fer (*Rang II — Corrompu — Non-reproductible*) · Récolte : Très élevée — extraction de fragments de peau métallique corrompue

Propriétés : Conservent une charge de corruption fluctale active. Utilisés illégalement dans certains rituels de magie noire comme amplificateurs de corruption. Leur possession prolongée provoque une dégénérescence fluctale progressive chez le porteur.

Usages interdits : Magie noire · Rituels de corruption · Usage prohibé · Difficulté : Très élevée (*contamination fluctale*)

Statut : Interdit — Marché noir uniquement

Voix multiple de Sang-Fendu

Source : Sangs-Fendus (*Rang III — Corrompu — Non-reproductible*) · Récolte : Extrême — extraction de l'organe vocal multiple

Propriétés : Produit même après extraction des résonances désorientantes actives. Utilisé illégalement comme arme de désorientation massive ou en rituels de magie noire sonique. Interdit par la Table des Guildes et le Conseil des Exégètes.

Usages interdits : Arme sonique · Magie noire · Rituels prohibés · Difficulté : Extrême (*corruption totale — risque de folie pour le récolteur*)

Statut : Interdit — Marché noir uniquement

Salive de Charogne-Grasse

Source : Charognes-Grasses (*Rang I — Désorienté — Ovipare*) · Récolte : Modérée — extraction des glandes salivaires

Propriétés : Salive anticoagulante utilisée illégalement comme agent d'empoisonnement lent. Provoque des hémorragies internes progressives indétectables pendant plusieurs jours. Interdite malgré sa facilité d'extraction relative.

Usages interdits : Poison · Assassinat · Usage criminel · Difficulté : Modérée (*accessible — raison principale de son interdiction*)

Statut : Interdit — Marché noir uniquement

Conclusion

Ce codex constitue la référence officielle des matières récoltables issues du bestiaire du Northern Shield. Tout chasseur qui récolte une ressource interdite sans autorisation spéciale du Conseil Royal des Chasseurs s'expose à la révocation immédiate de son sceau, à une amende de la Table des Guildes et, selon la gravité, à une peine prononcée par les Sentenciers.

La récolte est une compétence. Comme toute compétence, elle s'apprend, se respecte et s'exerce dans les limites fixées par la Guilde. Un chasseur qui sait récolter correctement est un chasseur qui dure.

« L'or ne pousse pas dans les plaines. Il se prend sur ce qu'on a vaincu. Mais il y a des limites à ce qu'on peut prendre — et ceux qui les ignorent finissent souvent plus mal que les monstres qu'ils chassaient. » — Regoyr Fernak, Maître-Chasseur

Établi par le Conseil Royal des Chasseurs et la Table des Guildes · Archives du Fort des Premiers Sceaux · Salle du Savoir des Royaumes du Grand Archivum d'Aen Doravel · An 891 du Pacte