T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

GUILDE DES CHASSEURS DU NORTHERN SHIELD

Guide d'Enseignement Technique

Morphologie et Identification des Monstres de Northern

Établi par le Fort des Premiers Sceaux
Validé par la Table des Guildes
An 893 du Pacte

NORTHERN SHIELD

« Reconnaître ce qu'on affronte avant de l'affronter. C'est la première leçon. C'est la dernière aussi. » — Inscription de la Salle d'Enseignement du Fort des Premiers Sceaux

PRÉFACE INSTITUTIONNELLE

Ce guide constitue le quatrième et dernier document du corpus monstrueux du Northern Shield, entrepris en 890 du Pacte sous l'impulsion du Fort des Premiers Sceaux. Il complète le Grand Guide des Chasseurs (821 du Pacte) — procédures de mise à mort et organisation de la Guilde ; le Codex de la Nature des Monstres (890 du Pacte) — origine fluctale, classification par nature et comportement ; et le Codex des Ressources Monstrueuses (891 du Pacte) — matières récoltables et valeur marchande.

Ce Guide d'Enseignement Technique répond à une question simple que les trois documents précédents ne traitaient pas directement : à quoi ça ressemble ? Un chasseur qui ne peut pas identifier visuellement ce qu'il affronte ne peut pas appliquer correctement les connaissances des trois autres. L'identification visuelle est la première compétence — celle qui précède toutes les autres.

Le document est organisé par Rang de danger. Pour chaque espèce sont consignés la silhouette générale, la taille, les couleurs dominantes, les caractéristiques distinctives, et le marqueur de corruption fluctale qui permet l'identification formelle. Les descriptions ont été établies à partir des observations directes des chasseurs du Fort des Premiers Sceaux, des archives visuelles de la Guilde et des témoignages des Traqueurs régionaux.

Validé par la Table des Guildes — An 893 du Pacte

PARTIE I — RANG I · MENACES MODÉRÉES

1. GRATTE-NUITS

Désorienté — Vivipare — Groupe — Forêts, ruelles, caves

Silhouette générale. Petite créature quadrupède au corps allongé et souple. Proche d'une belette ou d'une fouine dans sa morphologie générale — mais la ressemblance s'arrête là.

Taille. 40 à 60 centimètres du museau à la queue. Poids léger, déplacement rapide et silencieux.

Couleurs dominantes. Gris-noir terne, uniforme. Pas de variation notable entre les individus — signe d'une biologie corrompue qui a effacé la diversité naturelle de l'espèce originelle.

Caractéristiques distinctives. Pattes courtes aux griffes fines mais acérées. Yeux globuleux d'un blanc laiteux, aveugles à la lumière vive. Mâchoire légèrement disproportionnée — les dents restent partiellement visibles même bouche fermée.

Marqueur de corruption fluctale. Veines noires visibles sous la peau autour de la mâchoire — la fièvre noire concentrée dans les crocs. Ce réseau veineux sombre est le premier élément d'identification formelle.

Note d'identification terrain. Une silhouette de belette aux yeux blancs avec des veines sombres autour de la gueule : c'est un Gratte-Nuits, aucune autre confirmation nécessaire.

2. BOUFFE-CÔTES

Désorienté — Vivipare — Duo ou trio — Côtes, falaises

Silhouette générale. Créature trapue et massive, semi-aquatique. Proche d'une loutre ou d'un phoque terrestre — corps bas, pattes courtes, déplacement lourd hors de l'eau.

Taille. 80 centimètres à 1 mètre. Corps dense, poids important pour sa taille.

Couleurs dominantes. Peau épaisse gris-brun luisante, naturellement imperméable, légèrement huilée au toucher.

Caractéristiques distinctives. Pattes courtes palmées aux griffes recourbées. Gueule large aux dents recourbées vers l'intérieur — le relâchement est quasi impossible sans destruction de la mâchoire. Corps adipeux, excellente résistance au froid côtier.

Marqueur de corruption fluctale. Narines surdéveloppées, presque disproportionnées, d'un rouge vif permanent. Visible à distance, c'est l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Les narines rouges et disproportionnées sont visibles à plusieurs mètres. Ne jamais s'approcher d'un animal côtier présentant ce marqueur sans équipement adapté.

3. SANGLIERS-VERRIQUES

Régulable — Vivipare — Groupe — Plaines

Silhouette générale. Grande créature au corps trapu et massif, proche du sanglier naturel mais nettement plus imposante. Quatre membres robustes, tête basse portée vers l'avant.

Taille. 1,2 à 1,5 mètre au garrot. L'un des monstres de Rang I les plus imposants physiquement.

Couleurs dominantes. Fourrure épaisse brun-roux parsemée de verrues cutanées saillantes. Sang d'un rouge légèrement orangé, visible sur les défenses et autour de la gueule.

Caractéristiques distinctives. Défenses courtes mais larges, légèrement acides au toucher — ne jamais les saisir à mains nues. Musculature d'épaule disproportionnée, conçue pour la charge frontale.

Marqueur de corruption fluctale. Verrues regroupées en plaques sur les épaules et le crâne, d'une teinte plus sombre et plus rouge que la fourrure, enflées et dures au toucher. Ces plaques sont l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Un sanglier de grande taille avec des plaques de verrues sombres et rouges sur les épaules. Ne jamais l'approcher par l'avant.

4. CHAROGNES-GRASSES

Désorienté — Ovipare — Solitaire — Basses-terres

Silhouette générale. Créature aérienne au corps trapu et adipeux. Ailes membraneuses plutôt que plumées — proche d'une chauve-souris géante corrompue, avec la masse d'un vautour.

Taille. 1,2 à 1,5 mètre d'envergure. Corps lourd pour une créature aérienne, vol lent mais silencieux.

Couleurs dominantes. Peau grise et lisse, légèrement translucide sur le ventre. Ailes membraneuses d'un gris plus foncé.

Caractéristiques distinctives. Tête chauve et petite. Pattes arrière robustes aux griffes courbes pour saisir les proies au sol. Corps adipeux conférant une flottabilité anormale dans les courants chauds.

Marqueur de corruption fluctale. Glandes salivaires visibles sous la mâchoire, légèrement gonflées, d'une teinte jaunâtre permanente. Ce gonflement est l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Une créature aérienne membraneuse et trapue avec des glandes jaunâtres sous la mâchoire. Ne jamais soigner un blessé à découvert en leur présence — elles sont attirées par le sang.

5. CLAQUE-JARRETS

Corrompu — Non-reproductible — Groupe — Bois, plaines

Silhouette générale. Créature bipède reptilienne au corps fin et aérodynamique. Membres postérieurs puissants et disproportionnés — toute la morphologie est orientée vers la vitesse explosive de la charge.

Taille. 60 à 80 centimètres. Corps léger et compact malgré la puissance des membres postérieurs.

Couleurs dominantes. Écailles fines d'un vert-gris terne, presque indiscernables dans les sous-bois de Northern.

Caractéristiques distinctives. Membres postérieurs surmusclés, accélération foudroyante sur courte distance. Tête petite aux yeux latéraux, gueule étroite aux dents fines. Membres antérieurs courts, peu utilisés.

Marqueur de corruption fluctale. Fissures dans les écailles le long de la colonne dorsale, d'où suinte une substance sombre et visqueuse. Ces fissures sont l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Un reptile bipède aux pattes arrière musclées avec des fissures sombres sur le dos. Toujours en groupe : si vous en voyez un, supposez qu'il y en a d'autres.

6. HURTE-LUEURS

Désorienté — Non-reproductible — Solitaire — Grottes lumineuses

Silhouette générale. Créature quasi-inorganique au corps globuleux et asymétrique. Pas de morphologie animale reconnaissable — plus proche d'une formation minérale animée que d'un être vivant classique.

Taille. 50 à 70 centimètres de diamètre approximatif. Forme irrégulière et changeante selon les individus.

Couleurs dominantes. Surface rugueuse gris-pierre parsemée de cristaux saillants qui réfractent la lumière. Noyau central d'une luminescence blanche ou bleutée visible par transparence.

Caractéristiques distinctives. Pas de membres visibles — déplacement par contractions lentes et asymétriques. Cristaux saillants se détachant lors des attaques. Corps fragile une fois le noyau exposé.

Marqueur de corruption fluctale. Les cristaux projetés laissent des traces lumineuses dans l'air quelques secondes avant de retomber — la charge fluctale instable qui les anime. Ce phénomène est l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Une masse rocheuse qui bouge lentement, noyau lumineux visible, traces de lumière lors de ses mouvements. Viser le noyau central — seul point vulnérable.

7. MURÈNES-TERRESTRES

Régulable — Ovipare — Solitaire — Sol meuble, dunes

Silhouette générale. Créature vermiforme de grande taille, reptilienne. Corps cylindrique musculeux sans membres — déplacement souterrain ou par ondulations sur sol meuble.

Taille. 2 à 3 mètres de long. Corps épais et puissant malgré l'absence de membres.

Couleurs dominantes. Peau épaisse et souple d'un brun-ocre marbré, légèrement visqueuse — adaptation au déplacement dans le sol.

Caractéristiques distinctives. Gueule à dentition spirale enroulée vers l'intérieur sur plusieurs rangées : extraction d'une proie quasi impossible. Pas d'yeux — complètement aveugle, repérage par vibrations. Bandes plus sombres le long du corps.

Marqueur de corruption fluctale. Les bandes sombres pulsent légèrement à intervalles réguliers — musculature hypertrophiée par la corruption fluctale. Ce phénomène pulsatoire est l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Difficile à observer avant l'attaque — elle vient du sous-sol. Surveiller les vibrations et déformations de surface. Une fois visible, les bandes pulsantes confirment.

8. BROYEURS-MARLEUX

Corrompu — Non-reproductible — Solitaire — Marais

Silhouette générale. Créature amphibienne trapue et large. Proche d'un crapaud géant corrompu — corps bas et massif, posture statique dominante.

Taille. 80 centimètres à 1 mètre. Corps dense et lourd, déplacement lent hors de l'eau.

Couleurs dominantes. Peau verruqueuse vert-brun terne, translucide sur le ventre. Yeux dorés à pupilles horizontales — seul élément de couleur vive.

Caractéristiques distinctives. Langue extensible de trois mètres repliée en spirale, déployée en une fraction de seconde. Corps large et stable, difficile à déséquilibrer. Peau légèrement phosphorescente dans l'obscurité.

Marqueur de corruption fluctale. Phosphorescence cutanée visible dans l'obscurité totale des marais nocturnes — la corruption fluctale des zones marécageuses qui les a engendrés. C'est l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Dans les marais de nuit, une masse lumineuse et immobile aux yeux dorés. Ne jamais s'en approcher à moins de cinq mètres sans avoir salé les eaux environnantes.

9. BOUCARDS D'ÉBÈNE

Désorienté — Vivipare — Solitaire — Plateaux rocheux

Silhouette générale. Grande créature massive aux pattes courtes et puissantes. Proche d'un bison ou d'un rhinocéros corrompu — corps trapu porté bas, tête lourde.

Taille. 1,5 à 2 mètres au garrot. L'une des créatures de Rang I les plus imposantes du Northern Shield.

Couleurs dominantes. Peau d'un noir profond avec des plaques de roche basaltique intégrées sur le crâne, les épaules et le dos — variation de texture entre peau souple et roche dure.

Caractéristiques distinctives. Pas de corne : le crâne basaltique est l'arme principale. Pattes courtes d'une stabilité remarquable sur terrain rocheux. Corps si lourd que ses déplacements en terrain plat sont lents et prévisibles.

Marqueur de corruption fluctale. Les plaques basaltiques croissent lentement avec l'âge — les plus vieux spécimens ont presque tout le corps recouvert de roche. L'étendue de la couverture permet d'estimer l'ancienneté.

Note d'identification terrain. Une masse noire aux reflets rocheux immobile sur un plateau. Les articulations inférieures non protégées sont le seul point vulnérable — viser les pattes, jamais le corps.

PARTIE II — RANG II · MENACES ÉLEVÉES

10. GOULES DE FER

Corrompue — Non-reproductible — Solo ou duo — Mines, ruines

Silhouette générale. Créature humanoïde bipède de grande taille, aux proportions allongées, à la peau métallique et aux traits effacés par la transformation fluctale.

Taille. 1,8 à 2 mètres. Corps décharné mais d'une densité remarquable due à la peau métallique.

Couleurs dominantes. Peau métallique gris-acier uniforme. Fentes oculaires d'un rouge lumineux — seule source de couleur.

Caractéristiques distinctives. Membres allongés disproportionnés par rapport au torse. Doigts fusionnés en griffes métalliques. Visage partiellement effacé — les traits sont aplatis, comme pressés de l'intérieur.

Marqueur de corruption fluctale. Jointures et articulations d'où suinte un liquide noir huileux en permanence — la transformation fluctale encore active. Ce suintement est l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Une silhouette humanoïde aux proportions incorrectes, peau métallique, articulations qui suintent du noir. La chaleur est la seule réponse efficace — la peau métallique fond sous une chaleur prolongée.

11. CHIMÈRES DE PHYIR

Régulable — Ovipare — Solitaire — Vallées mutées

Silhouette générale. Créature hybride à l'anatomie instable et imprévisible. Aucun individu ne ressemble exactement à un autre. La seule constante est la présence du cœur runique central.

Taille. 1,2 à 2 mètres selon la composition biologique dominante de l'individu.

Couleurs dominantes. Variables selon les parties dominantes — fourrure, écailles ou plumes selon les zones. Cœur runique central visible par transparence dans le torse, point lumineux pulsant bleu-blanc.

Caractéristiques distinctives. Jonctions visibles entre parties biologiques — peau changeant de texture abruptement, plumes entre des écailles, membres dépareillés. Comportements imprévisibles liés à l'instabilité.

Marqueur de corruption fluctale. Le cœur runique central pulsant, visible par transparence dans le torse, est l'identification formelle et unique. Aucune autre créature du Northern Shield ne le présente.

Note d'identification terrain. L'anatomie chaotique suffit généralement. La confirmation vient du cœur runique visible dans le torse. C'est un Régulable — évaluer la situation avant d'agir.

12. HURLEURS DU CRÉPUSCULE

Régulable — Ovipare — Groupe — Falaises, ravins

Silhouette générale. Grande créature aviaire aux ailes larges et silencieuses. Proche d'un grand rapace corrompu — mais la tête disproportionnée et le bec toujours ouvert le distinguent immédiatement.

Taille. 2 à 2,5 mètres d'envergure. Corps relativement léger, conçu pour le vol silencieux.

Couleurs dominantes. Plumage gris-bleu sombre — camouflage dans les falaises. Gorge d'un rouge-brun visible à distance.

Caractéristiques distinctives. Tête disproportionnellement grande. Bec ouvert en permanence — l'organe vocal hypertrophié empêche la fermeture. Pattes longues aux griffes fines pour se poser sur les parois.

Marqueur de corruption fluctale. Gorge gonflée et pulsante d'une couleur rougeâtre — l'organe vocal surdéveloppé. Ce gonflement visible à distance est l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Un grand oiseau gris-bleu à la tête trop grande et au bec qui ne se ferme pas. La gorge rouge pulsante confirme. Régulable en colonie — évaluer la taille du groupe avant d'agir.

13. CISAILLES-PÂLES

Corrompue — Non-reproductible — Solitaire — Grottes, failles

Silhouette générale. Créature arachnéenne et crustacée au corps ovale et compact. Huit membres dont deux pinces antérieures massives capables de couper la pierre — morphologie immédiatement reconnaissable.

Taille. 1 à 1,5 mètre de corps, pinces incluses. Déplacement lent mais précis.

Couleurs dominantes. Exosquelette blanc-ivoire presque translucide. Veines sombres en réseau visibles sous l'exosquelette.

Caractéristiques distinctives. Deux pinces antérieures massives capables de sectionner la roche. Six membres fins pour le déplacement. Yeux multiples d'un blanc pur, hypersensibles à la lumière vive.

Marqueur de corruption fluctale. L'exosquelette laisse transparaître des veines sombres en réseau à la lumière — la corruption fluctale qui a durci leur biologie. Ce réseau est l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Un exosquelette blanc translucide, veines sombres visibles, pinces disproportionnées. La lumière vive est la seule réponse efficace — aveugler avant d'approcher.

14. RÔDEURS-CRAMOISIS

Corrompu — Non-reproductible — Meute — Forêts froides

Silhouette générale. Créature quadrupède élancée, proche d'un loup ou d'un grand félin corrompu. Corps fin et musclé conçu pour la furtivité et la vitesse. Déplacement silencieux naturel.

Taille. 80 centimètres à 1 mètre au garrot. Corps élancé, pattes longues.

Couleurs dominantes. Fourrure d'un rouge profond presque bordeaux qui, dans l'obscurité des forêts froides, devient presque noire, rendant la créature quasi-invisible.

Caractéristiques distinctives. Gueule étroite aux crocs fins et longs, conçus pour la morsure drainante. Yeux d'un jaune intense — seul élément visible dans l'obscurité. Fourrure qui absorbe la lumière au lieu de la réfléchir.

Marqueur de corruption fluctale. Dans l'obscurité, la fourrure absorbe toute lumière ambiante — la créature devient une silhouette noire dont seuls les yeux jaunes restent visibles. Ce phénomène est l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Des yeux jaunes qui flottent dans l'obscurité sans corps visible. Toujours en meute — les yeux que vous voyez ne sont jamais les seuls.

15. VEUVES-CENDRE

Désorientée — Ovipare — Groupe — Galeries, tunnels

Silhouette générale. Créature arachnéenne au corps sphérique et à l'abdomen disproportionné. Morphologie d'araignée géante corrompue — reconnaissable immédiatement.

Taille. 60 à 80 centimètres de corps, 1,2 à 1,5 mètre pattes incluses. Abdomen volumineux — réservoir de soie paralysante.

Couleurs dominantes. Corps gris cendré uniforme. Abdomen légèrement plus pâle que le reste.

Caractéristiques distinctives. Abdomen disproportionné par rapport au thorax. Huit pattes fines et longues, déplacement rapide et silencieux. Yeux multiples d'un gris pâle presque blanc.

Marqueur de corruption fluctale. La soie produite est légèrement lumineuse dans l'obscurité, d'une teinte bleutée — la charge paralysante fluctale intégrée aux fils. Cette luminescence est l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Des fils légèrement bleutés dans l'obscurité d'une galerie signalent des Veuves-Cendre. Ne jamais entrer dans une zone de toiles sans avoir saturé l'espace d'eau au préalable.

16. SERPENTS-RHUMES

Régulable — Vivipare — Solitaire — Toundras

Silhouette générale. Grande créature reptilienne vermiforme. Proche d'un grand serpent corrompu adapté au Nord — corps cylindrique musclé, tête triangulaire large.

Taille. 4 à 6 mètres de long. L'une des plus grandes créatures reptiliennes du Northern Shield.

Couleurs dominantes. Écailles d'un blanc-bleu glacial — camouflage dans les toundras enneigées. Gueule légèrement givrée en permanence.

Caractéristiques distinctives. Tête triangulaire large aux yeux d'un bleu pâle presque transparent. Haleine visible en permanence — nuage de givre qui précède les attaques et trahit sa présence.

Marqueur de corruption fluctale. Givre permanent autour de la gueule — condensation due à la température interne anormalement basse maintenue par la corruption fluctale. Ce givre est l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Un grand serpent blanc-bleu avec de la vapeur givrée autour de la gueule. Régulable — évaluer avant d'agir. La chaleur soudaine est la seule réponse efficace.

17. FAUCHE-ROTS

Désorienté — Non-reproductible — Solitaire — Terres mortes

Silhouette générale. Créature fongique et animale au corps globuleux et mou. Pas de morphologie animale reconnaissable — plus proche d'un champignon géant animé.

Taille. 60 à 80 centimètres. Corps sans forme fixe, légèrement différent d'un individu à l'autre.

Couleurs dominantes. Surface couverte de pustules d'un jaune-verdâtre. Corps d'un brun-verdâtre terne.

Caractéristiques distinctives. Pustules réparties sur tout le corps — chacune est un point d'explosion potentielle au contact. Pas de membres distincts, déplacements lents et erratiques. Odeur chimique forte perceptible à distance.

Marqueur de corruption fluctale. Les pustules pulsent lentement et s'illuminent avant une explosion imminente — signal d'avertissement. Cette pulsation préalable est l'identification formelle.

Note d'identification terrain. L'odeur chimique précède toujours la vision. Une masse jaune-verdâtre qui pulse légèrement — ne jamais s'en approcher. Arbalète ou projectiles uniquement.

18. LAMES-D'OMBRE

Régulable — Ovipare fluctal — Solitaire — Sites de rituels anciens

Silhouette générale. Petite créature bipède crustacée à la morphologie unique. Corps fin et droit, démarche lente et précise, pinces de type crabe à la place des mains.

Taille. 90 centimètres exactement — variation très faible, signe d'une biologie fluctale stabilisée.

Couleurs dominantes. Peau semi-dure d'un blanc pâle presque translucide, légèrement irisée sous certaines lumières du fait de la charge fluctale absorbée.

Caractéristiques distinctives. Deux pattes courtes, démarche lente. Deux pinces de type crabe d'un tranchant exceptionnel, renforcé par l'exposition aux Flux des sites runiques. Pas d'yeux — sens fluctaux à la place.

Marqueur de corruption fluctale. Les pinces laissent de légères traces lumineuses dans l'air lors des déplacements — la charge fluctale des sites runiques absorbée. Ces traînées sont l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Une petite silhouette blanche bipède aux pinces lumineuses dans un site runique ancien. Régulable qui se nourrit de bactéries et plantes toxiques — évaluer avant d'agir.

19. VEAUX-MORTIERS

Désorienté — Vivipare — Solitaire — Cavernes profondes

Silhouette générale. Grande créature mammifère et minérale au corps massif et bas. Proche d'un grand bovidé corrompu — corps trapu sur des pattes très courtes, tête basse et lourde.

Taille. 1,5 à 2 mètres au garrot. Corps extrêmement dense — les pattes courtes supportent une masse disproportionnée.

Couleurs dominantes. Peau épaisse gris-brun avec des plaques pierreuses plus claires sur les genoux et les sabots — zones de contact renforcées par la corruption fluctale.

Caractéristiques distinctives. Pattes très courtes et larges, conçues pour frapper le sol. Tête basse, front plat et dur sans corne — le front est l'arme. Sabots larges et denses qui fissurent la roche à chaque pas.

Marqueur de corruption fluctale. Les sabots laissent des fissures visibles dans la roche à chaque pas — la force sismique concentrée dans leurs membres inférieurs. Ces fissures sont l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Des fissures fraîches dans la roche d'une caverne profonde signalent un Veau-Mortier. Viser la colonne dorsale lors d'un moment de récupération entre deux frappes.

PARTIE III — RANG III · MENACES MAJEURES

20. OURS-TERRASSES

Corrompu — Vivipare — Solitaire — Montagnes

Silhouette générale. Très grande créature mammifère et minérale. Proche d'un ours géant corrompu — mais l'intégration de roche dans sa biologie lui donne une silhouette plus angulaire et massive.

Taille. 3 à 4 mètres debout. L'une des créatures les plus imposantes du Northern Shield. Poids exceptionnel dû à l'intégration minérale.

Couleurs dominantes. Fourrure épaisse brun-gris sous laquelle des plaques de roche sont intégrées — épaules, dos, crâne. Variation de texture visible entre fourrure et roche.

Caractéristiques distinctives. Membres antérieurs disproportionnellement longs — portée de frappe exceptionnelle. Gueule large aux dents partiellement minéralisées. Chaque mouvement brusque génère de légères vibrations sismiques.

Marqueur de corruption fluctale. Les mouvements brusques font vibrer le sol autour de lui — micro-séismes permanents liés au poids et à la corruption minérale profonde. Cette sismicité locale est l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Si le sol vibre légèrement sans cause naturelle en zone montagneuse, un Ours-Terrasse est proche. Expédition minimum de huit chasseurs. Ne jamais engager seul.

21. VAUTOURS-RUNIQUES

Corrompu — Ovipare — Formation — Hauts-cieux

Silhouette générale. Très grande créature aviaire à l'envergure imposante. Proche d'un grand vautour corrompu — mais les plumes aux reflets violets et la taille exceptionnelle le distinguent immédiatement.

Taille. 4 à 5 mètres d'envergure. L'une des plus grandes créatures aériennes du Northern Shield.

Couleurs dominantes. Plumage d'un noir profond aux reflets violets — la charge runique profondément intégrée. Yeux d'un violet intense.

Caractéristiques distinctives. Crâne anormalement petit et fragile pour sa taille — point vulnérable principal. Bec large et recourbé. Les plumes émettent de légères résonances runiques visibles comme des vibrations dans l'air chaud.

Marqueur de corruption fluctale. Les vibrations runiques visibles dans l'air chaud autour des plumes sont l'identification formelle. Ce phénomène est visible à distance depuis une position haute.

Note d'identification terrain. Un oiseau noir aux reflets violets de grande envergure, vibrations visibles autour des plumes. Ne jamais combattre en terrain ouvert. Arbalètes lourdes depuis une position haute uniquement.

22. SANGS-FENDUS

Corrompu — Non-reproductible — Solo ou duo — Zones de Fer-Noir

Silhouette générale. Créature humanoïde à la forme instable. La silhouette générale reste vaguement bipède mais les contours changent légèrement en permanence — une biologie si corrompue que la forme physique elle-même est devenue instable.

Taille. 1,8 à 2,2 mètres. Corps décharné dont la masse réelle est difficile à évaluer en raison de l'instabilité des contours.

Couleurs dominantes. Peau d'un rouge sombre presque noir, fine et tendue. Sang d'un rouge vif circulant à grande vitesse sous la peau — visible comme des lignes mouvantes sous la surface.

Caractéristiques distinctives. Pas de visage distinct — plusieurs bouches disposées de façon asymétrique sur la tête. Contours du corps légèrement flous en permanence. Sang tranchant projeté à distance lors des attaques.

Marqueur de corruption fluctale. Le sang projeté laisse des traces tranchantes dans l'air quelques secondes avant de retomber — lignes lumineuses rouges suspendues momentanément. Ce phénomène est l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Une silhouette humanoïde floue d'un rouge sombre, lignes de sang suspendues dans l'air autour d'elle. Ne jamais s'en approcher sans saturation lumineuse préalable. Runiste obligatoire.

23. CENTONS-BRISÉS

Désorienté — Non-reproductible — Solitaire — Ruines runiques

Silhouette générale. Créature humanoïde bipède. La morphologie est en apparence normale — taille et proportions ordinaires — mais les cicatrices runiques lumineuses qui couvrent l'intégralité du corps la rendent immédiatement reconnaissable.

Taille. 2 à 2,5 mètres. Légèrement plus grand que la moyenne — la régénération runique a progressivement altéré les proportions originelles.

Couleurs dominantes. Peau d'apparence normale mais entièrement couverte de cicatrices runiques lumineuses d'un bleu-blanc. Yeux d'un blanc pur sans pupille.

Caractéristiques distinctives. Cicatrices runiques sur chaque centimètre de peau visible. Régénération des membres visible à l'œil nu — chair qui repousse en temps réel après une blessure. Mouvements lents et méthodiques.

Marqueur de corruption fluctale. Les cicatrices runiques pulsent plus intensément lors de la régénération — le cœur runique central qui alimente le processus. Cette pulsation est l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Une silhouette humanoïde couverte de cicatrices lumineuses aux yeux blancs dans des ruines runiques. Localiser le cœur runique central avant toute action — seul point de vulnérabilité réel.

24. CREUSE-PEAUX EN COLONIES

Corrompu — Ovipare — Colonie — Sol meuble

Silhouette individuelle. Petite créature vermiforme et insectoïde. Corps cylindrique segmenté sans caractéristique distinctive particulière — c'est la colonie qui constitue la menace, pas l'individu isolé.

Taille individuelle. 20 à 30 centimètres. Léger, rapide, mandibules puissantes pour sa taille.

Couleurs dominantes. Brun-ocre terne — adapté au sol meuble. Phosphorescence légère synchronisée à l'échelle de la colonie dans l'obscurité.

Caractéristiques distinctives. Corps segmenté aux articulations flexibles. Pas d'yeux — capteurs vibratoires sur la tête. Mandibules puissantes disproportionnées. En colonie, les individus se déplacent en formations coordonnées donnant l'impression d'un seul organisme bien plus grand.

Marqueur de corruption fluctale. Les individus d'une même colonie émettent une phosphorescence synchronisée dans l'obscurité — la communication fluctale qui coordonne leurs mouvements collectifs. Cette synchronisation est l'identification formelle.

Note d'identification terrain. Une phosphorescence synchronisée et mouvante dans le sol ou à sa surface signale une colonie. Ne jamais engager sans équipe complète. Vibrations et explosifs pour effondrer la colonie, puis brûler systématiquement.

Conclusion

Ce Guide d'Enseignement Technique constitue le dernier document du corpus monstrueux établi par le Fort des Premiers Sceaux entre 890 et 893 du Pacte. Un chasseur qui maîtrise les quatre documents dispose de tout ce qu'il faut pour affronter les vingt-quatre espèces répertoriées du Northern Shield.

Le Grand Guide lui dit comment les tuer. Le Codex de la Nature lui dit ce qu'elles sont vraiment. Le Codex des Ressources lui dit ce qu'il peut en tirer. Ce Guide lui dit à quoi elles ressemblent. L'identification visuelle est la première compétence. Tout commence par là.

Un chasseur qui ne reconnaît pas ce qu'il affronte ne peut pas appliquer ce qu'il sait. Et un chasseur qui n'applique pas ce qu'il sait ne revient pas.

« Quatre documents. Vingt-quatre espèces. Quarante ans de chasse condensés en quatre volumes. Si vous lisez ces pages et que vous mourez quand même — c'est que vous n'avez pas lu assez attentivement. » — Regoyr Fernak, Maître-Chasseur

Fort des Premiers Sceaux · Validé par la Table des Guildes · Salle du Savoir des Royaumes du Grand Archivum d'Aen Doravel · An 893 du Pacte