T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

FORT DES PREMIERS SCEAUX · ACADÉMIE DES ROUTES

REGISTRE DES ZONES MONSTRUEUSES DU NORTHERN SHIELD

Document conjoint · Cartographie continentale des dangers monstrueux

Document conjoint — Fort des Premiers Sceaux & Académie des Routes
Établi sous l'autorité du Conseil des Chasseurs et du Conseil des Routes
Validé par la Table des Guildes — An 893 AP

VALIDÉ PAR LA TABLE DES GUILDES

« Une route non cartographiée est une route dangereuse. Une route cartographiée sans ses dangers est une route mortelle. »

— Conseil des Routes, Maxime fondatrice

PRÉFACE CONJOINTE

Ce registre est le fruit d'une collaboration sans précédent entre deux institutions du Domaine des Mille Arts.

Le Fort des Premiers Sceaux apporte deux siècles de documentation monstrueuse — connaissance des espèces, de leurs comportements, de leurs cycles d'activité et de leurs territoires naturels. L'Académie des Routes apporte huit siècles de cartographie continentale — connaissance des voies, des reliefs, des zones habitées et des territoires traversés par les hommes de Northern. Ces deux savoirs ne s'étaient jamais formellement croisés avant ce document.

L'impulsion vint des caravaniers et messagers de l'Académie des Routes, qui signalaient depuis des décennies des pertes humaines sur certaines routes sans disposer d'un cadre institutionnel pour les anticiper. Le Fort des Premiers Sceaux, de son côté, documentait les espèces monstrueuses sans toujours disposer d'une cartographie précise de leurs territoires réels à l'échelle continentale. Ce registre comble cette lacune.

Il est destiné à trois publics — les chasseurs de la Guilde qui ont besoin d'une vision territoriale de leurs zones d'intervention, les caravaniers et messagers de l'Académie des Routes qui ont besoin de connaître les dangers des routes qu'ils empruntent, et les autorités locales qui ont besoin de comprendre les menaces spécifiques à leur territoire. Il ne remplace aucun des documents du corpus monstrueux existant. Il les complète par une dimension géographique qui leur manquait.

Regoyr Fernak, Maître-Chasseur — Fort des Premiers Sceaux
Valdren Caer, Maître-Cartographe — Académie des Routes — An 893 AP

PARTIE I · MÉTHODOLOGIE ET LECTURE DU REGISTRE

I — Comment lire ce document

Ce registre est organisé par royaume et par zone géographique à l'intérieur de chaque royaume. Pour chaque zone sont indiqués les espèces présentes, leur densité estimée, leur niveau de danger pour les voyageurs non armés, et les précautions recommandées.

Densité estimée

Faible — présence occasionnelle, rencontres rares.

Modérée — présence régulière, rencontres probables sur une route fréquentée.

Élevée — présence constante, rencontres quasi certaines sans précaution.

Critique — zone de concentration monstrueuse, déconseillée sans escorte de chasseurs.

Danger pour voyageurs non armés

Surveillé — risque faible, vigilance suffisante.

Risqué — risque réel, escorte recommandée.

Dangereux — escorte de chasseurs obligatoire.

Interdit — zone fermée aux civils non escortés par décision du Conseil des Chasseurs.

II — Limites de ce registre

Les territoires monstrueux ne sont pas des frontières fixes. Les espèces migrent selon les Couronnes, les ruptures fluctales et les déséquilibres écologiques. Ce registre représente l'état des connaissances à l'An 893 AP.

Tout chasseur ou caravanier qui observe une espèce hors de sa zone documentée est tenu de le signaler à la guilde locale la plus proche. Ces signalements alimentent les révisions futures de ce registre.

PARTIE II · DARNHOLM

Nord-Est — Montagneux, Minéral, Minier

Darnholm présente la plus haute concentration de monstres de Rang II et III du continent. Sa géographie — mines profondes, zones de fer noir, plateaux isolés, toundras — est particulièrement propice à la Dégénérescence Fluctale sévère.

Zone 1 — La Dorsale du Fer Noir et les Mines de fer noir

Entre Moln-Karak, Torag Vynn et les profondeurs de Doomsprire

Densité monstrueuse : Critique · Danger voyageurs : Interdit

Espèces documentées

Goules de Fer — présence massive dans les mines actives et abandonnées de la Dorsale du Fer Noir. Concentration la plus élevée du continent. Les zones de fer noir non exploitées sont particulièrement dangereuses — la corruption fluctale y est maximale et produit des Goules en nombre.

Sangs-Fendus — présents dans les zones de fer noir les plus profondes, notamment autour de Doomsprire. Rencontres rares en surface mais quasi certaines dans les galeries profondes.

Centons-Brisés — présents dans les ruines runiques anciennes des profondeurs de Doomsprire. Concentration modérée mais stable.

Veuves-Cendre — dans les galeries et tunnels abandonnés de la Dorsale du Fer Noir. Présence élevée, particulièrement dangereuse pour les groupes qui s'aventurent dans les vieilles galeries sans éclairage.

> *Précautions routes* — Aucune route caravanier ne traverse la Dorsale du Fer Noir. Les messagers qui doivent rejoindre Paerl-Morth depuis le sud passent obligatoirement par Col Valoré ou Tarn-Valoré. Ces deux cols sont sous surveillance permanente de la Guilde locale.

Zone 2 — Les Plateaux du Nord — Torag Vynn et environs

Grand Nord de Darnholm, plateaux exposés

Densité monstrueuse : Élevée · Danger voyageurs : Dangereux

Espèces documentées

Boucards d'Ébène — présence élevée sur les plateaux rocheux entre Torag Vynn et la frontière nord. Solitaires mais imposants — leur présence sur une route la rend impraticable sans détour.

Ours-Terrasses — présents dans les zones montagneuses isolées du grand nord. Rang III — leur détection par les micro-séismes qu'ils génèrent permet généralement d'éviter la confrontation si le voyageur est attentif.

Serpents-Rhumes — dans les toundras du grand nord de Darnholm. Présence modérée mais active principalement lors des Couronnes Nocturne et Pâle.

Précautions routes — Les caravaniers qui rejoignent Torag Vynn depuis le sud empruntent exclusivement la Route du Fer Blanc, balisée par la Guilde. Départ uniquement aux Couronnes Clairière et Semences.

Zone 3 — Les Marais d'Acier

Zone marécageuse entre Darnholm et Tharaggorn

Densité monstrueuse : Élevée · Danger voyageurs : Dangereux

Espèces documentées

Broyeurs-Marleux — présence élevée dans les zones les plus profondes des Marais d'Acier. Solitaires mais leur langue de trois mètres les rend dangereux à distance.

Veuves-Cendre — galeries et tunnels naturels sous les marais. Présence modérée mais les toiles paralysantes sont invisibles dans les zones de brume dense.

Gratte-Nuits — présence modérée dans les zones forestières aux marges des marais.

Précautions routes — Aucune route directe ne traverse les Marais d'Acier. Les voyageurs qui rejoignent Tharaggorn depuis Darnholm passent par la Route des Falaises — plus longue mais hors zone marécageuse.

Zone 4 — Mont-Sauvage et Paerl-Harn

Zone frontière entre Darnholm et Tharaggorn

Densité monstrueuse : Modérée · Danger voyageurs : Risqué

Espèces documentées

Cisailles-Pâles — présence modérée dans les failles rocheuses autour de Mont-Sauvage. Actives principalement lors de la Couronne-Gel.

Rôdeurs-Cramoisis — présence modérée dans les forêts froides entre Paerl-Harn et la frontière Tharaggorn. En meutes — danger multiplié.

Hurte-Lueurs — dans les grottes lumineuses des flancs de Mont-Sauvage. Présence faible mais signalée régulièrement.

Précautions routes — Route de Paerl-Harn surveillée par la Guilde locale. Escorte recommandée lors des Couronnes-Gel et Nocturne.

PARTIE III · VALDARA

Nord-Centre — Minéral, Fluvial, Forestier

Valdara présente une concentration monstrueuse variée liée à la diversité de ses biomes — zones minières au nord, forêts denses au centre, falaises et plaines au sud. La présence du Lac du Phyir constitue une anomalie monstrueuse particulière.

Zone 5 — Le Nord Minier de Valdara

Entre Grid-Thord, Thord-Falaise et les mines septentrionales

Densité monstrueuse : Élevée · Danger voyageurs : Dangereux

Espèces documentées

Goules de Fer — présence élevée dans les mines abandonnées du nord valdaran. Moins concentrées qu'en Darnholm mais suffisamment présentes pour rendre les vieilles galeries impraticables sans chasseurs.

Cisailles-Pâles — dans les failles rocheuses naturelles autour de Grid-Thord. Présence modérée — actives surtout en Couronne-Gel.

Hurte-Lueurs — dans les grottes lumineuses des falaises de Thord-Falaise. Présence faible mais signalée régulièrement par les mineurs.

Gratte-Nuits — dans les caves et ruines des mines abandonnées. Présence élevée — ils colonisent facilement les espaces souterrains désertés.

Précautions routes — Les convois miniers qui remontent vers Caer-Norwyn empruntent la Route du Fleuve — balisée et surveillée. Les mines abandonnées sont officiellement interdites aux civils non escortés.

Zone 6 — Les Falaises et le Fleuve-Dieu

De Caer-Norwyn vers la frontière Darnholm

Densité monstrueuse : Modérée · Danger voyageurs : Risqué

Espèces documentées

Hurleurs du Crépuscule — présence élevée sur les falaises sacrées bordant le Fleuve-Dieu. En groupes — leur cri désorganise les équipes. Principalement actifs lors des Couronnes Pâle et Nocturne.

Charognes-Grasses — dans les basses-terres le long des rives. Présence modérée — dangereuses pour les groupes avec des blessés non couverts.

Rôdeurs-Cramoisis — dans les forêts froides entre Valdara et Darnholm. Présence modérée en meutes — danger multiplié à l'approche des Couronnes-Gel.

Précautions routes — La Route du Fleuve est la principale voie commerciale nord-sud de Valdara. Elle est balisée et surveillée par la Guilde de Caer-Norwyn. Départ nocturne déconseillé lors des Couronnes Pâle et Nocturne.

Zone 7 — La Vallée du Phyir et le Lac

Zone centrale de Valdara — anomalie fluctale documentée

Densité monstrueuse : Élevée · Danger voyageurs : Dangereux

Espèces documentées

Chimères de Phyir — présence élevée et exclusive à cette zone. Les vallées mutées autour du lac présentent des instabilités fluctales particulièrement propices à leur naissance. C'est la zone de Northern où les Chimères sont les plus nombreuses et les plus variées dans leur anatomie hybride.

Lames-d'Ombre — présence modérée autour des sites runiques anciens de la Contrée du Phyir. Régulables — leur présence est documentée et surveillée par la Guilde locale.

Murènes-Terrestres — dans les zones de sol meuble humide autour des rives du lac. Présence modérée — dangereuses pour les voyageurs qui s'écartent des routes balisées.

Veuves-Cendre — dans les galeries naturelles sous les collines entourant le lac. Présence faible mais signalée.

Précautions routes — La route commerciale qui longe le lac est balisée et surveillée. Les voyageurs sont formellement avertis de ne pas s'écarter vers les vallées intérieures sans escorte de chasseurs. La Guilde du Phyir maintient une présence permanente sur les routes de la zone.

Zone 8 — Les Forêts Centrales de Valdara

Entre Vey-Alenor et la frontière Virelya — Mont-Solaire

Densité monstrueuse : Modérée · Danger voyageurs : Risqué

Espèces documentées

Sangliers-Verriques — présence élevée dans les plaines et lisières forestières centrales. Régulables — leur population est surveillée par la Guilde de Caer-Norwyn. Dangereux lors des Couronnes Solaire et Flamme.

Claque-Jarrets — dans les bois et sous-bois entre Valdara et Virelya. Présence modérée — en groupes, leur vitesse de charge les rend imprévisibles sur les routes forestières.

Gratte-Nuits — dans toutes les zones forestières denses. Présence élevée mais gérable — dangereux principalement la nuit lors des Couronnes Pâle et Gel.

Précautions routes — Les routes forestières entre Valdara et Virelya sont balisées mais non surveillées en permanence. Départ nocturne fortement déconseillé lors des Couronnes Pâle et Gel.

PARTIE IV · VIRELYA

Nord-Ouest — Forestier, Runique, Côtier

Virelya présente une concentration monstrueuse liée à ses flux magiques instables et à ses sylves sacrées. Les zones de ruptures fluctales y sont nombreuses — particulièrement aux frontières des trois grandes sylves.

Zone 9 — Les Trois Sylves — Lunaris, Solaris, Aéther

Cœur forestier de Virelya

Densité monstrueuse : Élevée · Danger voyageurs : Dangereux

Espèces documentées

Lames-d'Ombre — présence élevée autour des sites de rituels anciens profondément enfouis dans les sylves sacrées. Régulables — mais leur présence rend certaines zones rituelles impraticables pour les non-initiés.

Chimères de Phyir — aux frontières des sylves où les flux sont les plus instables. Présence modérée — leur anatomie imprévisible les rend particulièrement dangereuses pour les voyageurs non formés à leur identification.

Vautours-Runiques — dans les hauteurs du Haut-Virelya au-dessus des zones runiques actives. Présence modérée — leur chant désorientant est particulièrement dangereux pour les caravaniers qui progressent en terrain découvert.

Gratte-Nuits — présence élevée dans toutes les zones forestières denses des sylves. Omniprésents mais gérables avec une torche.

Claque-Jarrets — dans les lisières et sous-bois entre les sylves. Présence modérée — en groupes.

Précautions routes — Les routes qui traversent les sylves sont balisées par des runes de guidage maintenues par les Runistes de Virelya. Ne jamais quitter les routes balisées dans les sylves. Les

runes de guidage s'éteignent au-delà des sentiers officiels — signe que la zone n'est pas sécurisée.

Zone 10 — La Côte des Cents et les Falaises

Côte ouest de Virelya — de Myrel-Saar à Thorenmaar

Densité monstrueuse : Modérée · Danger voyageurs : Risqué

Espèces documentées

Hurleurs du Crépuscule — présence élevée sur les falaises côtières de la Côte des Cents. En groupes — leur présence rend certaines falaises inaccessibles sans chasseurs.

Charognes-Grasses — dans les basses-terres côtières. Présence modérée — dangereuses pour les groupes avec des blessés.

Bouffe-Côtes — sur les côtes rocheuses entre Myrel-Saar et Shal-Kaorin. Présence modérée en duos ou trios — attirés par le sang des pêcheurs.

Précautions routes — La route côtière est balisée et fréquentée. Escorte recommandée lors des Couronnes Pluies, Tonnelles et Rouge — période d'activité maximale des Bouffe-Côtes et Charognes-Grasses.

Zone 11 — Le Haut-Virelya et les Montagnes Rituelles

Nord de Virelya — Viron-Lenor et les hauteurs

Densité monstrueuse : Modérée · Danger voyageurs : Risqué

Espèces documentées

Ours-Terrasses — dans les zones montagneuses les plus isolées du Haut-Virelya. Présence faible mais leur taille et leur nature corrompue en font une menace majeure. Les micro-séismes qu'ils génèrent sont perceptibles à distance — signal d'alerte fiable.

Cisailles-Pâles — dans les failles des hauteurs rituelles. Présence faible mais active lors de la Couronne-Gel.

Murènes-Terrestres — dans les zones de sol meuble des forêts humides du Haut-Virelya. Présence faible mais signalée régulièrement par les clans locaux.

Précautions routes — Les routes du Haut-Virelya sont peu fréquentées et partiellement balisées. Les caravaniers qui rejoignent Viron-Lenor depuis Caer-Virelya disposent d'une route balisée. Au-delà, le territoire est considéré comme non cartographié en termes de sécurité.

PARTIE V · SELVARIS

Centre-Ouest / Sud-Ouest — Marécageux, Brumeux, Insulaire

Selvaris présente la densité monstrueuse la plus élevée et la plus diversifiée du continent après Darnholm. Ses marais permanents, ses brumes et ses zones magiques instables en font un environnement particulièrement propice à la Dégénérescence Fluctale. Les caravaniers et messagers qui traversent Selvaris sont soumis aux règles les plus strictes de l'Académie des Routes.

Zone 12 — HoldMarec et les Grands Marais

Cœur marécageux de Selvaris — autour de Ven-Saria et HoldMarec

Densité monstrueuse : Critique · Danger voyageurs : Interdit

Espèces documentées

Broyeurs-Marleux — présence critique. HoldMarec et ses environs constituent la plus grande concentration de Broyeurs-Marleux du continent. Les eaux stagnantes et les zones de sol meuble y sont idéales pour leur biologie. Leur présence rend les traversées directes impossibles sans préparation spécifique au sel.

Veuves-Cendre — présence élevée dans les galeries et tunnels naturels sous les marais. Les toiles paralysantes bleutées sont particulièrement difficiles à détecter dans les brumes permanentes de HoldMarec.

Murènes-Terrestres — présence élevée dans les zones de sol meuble marécageux. La combinaison Murènes/Broyeurs dans une même zone rend la traversée à pied extrêmement dangereuse.

Fauche-Rots — dans les terres mortes aux marges les plus profondes des marais. Présence modérée — leur odeur chimique est détectable à distance même dans les brumes.

Gratte-Nuits — dans les caves et ruines immergées des zones les plus anciennes des marais. Présence modérée.

Précautions routes — Aucune route directe ne traverse HoldMarec. Les voyageurs qui doivent rejoindre Ven-Saria ou HoldMarec depuis le nord empruntent la Route des Brumes — balisée par des torches runiques maintenues par la Guilde locale. Escorte de chasseurs obligatoire. Préparation au sel recommandée pour tous les membres du groupe.

Zone 13 — La Côte Embrumée et les Falaises Noires

Côte ouest de Selvaris — de Varenhold à l'Île Nandels

Densité monstrueuse : Élevée · Danger voyageurs : Dangereux

Espèces documentées

Bouffe-Côtes — présence élevée sur toute la côte embrumée. La brume permanente de Selvaris leur offre une couverture naturelle — les narines rouges qui les identifient sont difficiles à distinguer dans les brumes denses.

Charognes-Grasses — dans les basses-terres côtières entre Varenhold et le Détroit Mauve. Présence modérée — particulièrement actives lors de la Couronne Nocturne.

Hurleurs du Crépuscule — sur les falaises noires de la côte. Présence modérée — leur cri est particulièrement désorientant dans les zones de brume où les repères visuels sont limités.

Précautions routes — La route côtière de Selvaris est balisée mais réputée difficile. Les messagers de l'Académie des Routes qui empruntent cette route disposent d'un protocole spécifique — jamais seuls, jamais de nuit, toujours avec une torche runique.

Zone 14 — L'Île Velys et les Archipels

Sanctuaire prophétique et îles environnantes

Densité monstrueuse : Modérée · Danger voyageurs : Risqué

Espèces documentées

Lames-d'Ombre — présence modérée autour des sites runiques du sanctuaire de Velys. Régulables — leur présence est tolérée par les gardiens du sanctuaire qui les considèrent comme des indicateurs naturels de la santé des flux runiques.

Chimères de Phyir — présence faible dans les zones de flux instables liées à la dimension prophétique du lieu. Rarement observées mais signalées par les gardiens lors de périodes de forte activité prophétique.

Veaux-Mortiers — dans les cavernes profondes sous les îles. Présence faible mais stable — les fissures qu'ils laissent dans la roche sont visibles sur certaines côtes des archipels.

Précautions routes — L'accès à l'Île Velys est réglementé par les gardiens du sanctuaire. Les navires qui mouillent dans les archipels environnants doivent respecter les zones balisées par la Guilde maritime locale.

Zone 15 — La Forêt Sombre

Zone frontière entre Valdara et Selvaris — entre Myr-Taldren et Ereth'Sha

Densité monstrueuse : Critique · Danger voyageurs : Interdit

Espèces documentées

Rôdeurs-Cramoisis — présence critique. La Forêt Sombre est la zone de concentration la plus élevée de Rôdeurs-Cramoisis du continent. La densité des arbres, l'absence de lumière au sol et la présence de flux instables aux frontières entre Valdara et Selvaris créent un environnement idéal pour leurs meutes.

Gratte-Nuits — présence élevée dans toutes les zones forestières denses. Omniprésents.

Veuves-Cendre — dans les galeries naturelles sous les racines des arbres anciens. Présence élevée — leurs toiles bleutées sont visibles la nuit mais difficiles à détecter le jour dans l'obscurité de la forêt.

Centons-Brisés — dans les ruines runiques enfouies sous la Forêt Sombre. Présence modérée mais stable — les ruines y sont nombreuses et leurs cœurs runiques alimentent la présence monstrueuse environnante.

Précautions routes — Aucune route officielle ne traverse la Forêt Sombre. Les voyageurs qui doivent rejoindre Ereth'Sha depuis le nord contournent obligatoirement par la Route du Fleuve Myr. La Forêt Sombre est officiellement classée zone interdite aux civils non escortés par décision conjointe des Guildes de Valdara et de Selvaris.

PARTIE VI · THARAGGORN

Est — Plateaux, Canyons, Forêts Totémiques

Tharaggorn présente une concentration monstrueuse variée liée à la diversité de ses biomes — plateaux ouverts, canyons profonds, forêts totémiques denses et zones rituelles. Les clans locaux ont développé une connaissance empirique des monstres de leur territoire — connaissance qui a largement alimenté ce registre.

Zone 16 — Le Plateau des Cendres et la Steppe des Cent Vents

Zone centrale de Tharaggorn — entre Galynor et les Plaines de Morgrath

Densité monstrueuse : Modérée · Danger voyageurs : Risqué

Espèces documentées

Sangliers-Verriques — présence élevée dans les plaines ouvertes du Plateau des Cendres. Régulables — les clans de Tharaggorn les chassent régulièrement pour réguler leur population. Dangereux lors des Couronnes Solaire et Flamme.

Claque-Jarrets — dans les zones de steppe et les lisières forestières. Présence modérée — en groupes, leur vitesse de charge les rend particulièrement dangereux sur les routes ouvertes où ils peuvent accélérer sans obstacle.

Boucards d'Ébène — sur les plateaux rocheux entre Tharaggorn et Darnholm. Présence modérée — solitaires, leur déplacement lent en terrain plat les rend prévisibles si

détectés à distance.

Précautions routes — Les routes du Plateau des Cendres sont balisées par les clans locaux. Les caravaniers qui empruntent la Steppe des Cent Vents disposent d'un guide clan recommandé par l'Académie des Routes. Départ évité lors des Couronnes Solaire et Flamme.

Zone 17 — Les Canyons de Varr'Thalir et les Falaises Rouges

Zone est de Tharaggorn — entre Varr'Thalir et Thoerenn'Korr

Densité monstrueuse : Élevée · Danger voyageurs : Dangereux

Espèces documentées

Hurleurs du Crépuscule — présence élevée sur toutes les falaises des canyons. Les formations rocheuses de Varr'Thalir sont particulièrement propices à leurs nids en hauteur. Leur cri résonne et s'amplifie dans les canyons — effet désorientant multiplié par l'acoustique du terrain.

Cisailles-Pâles — dans les failles profondes des canyons entre Varr'Thalir et Thoerenn'Korr. Présence modérée — actives surtout lors de la Couronne-Gel.

Serpents-Rhumes — dans les zones de toundra au nord de Tharaggorn. Présence modérée — leur haleine glaciale est détectable à distance dans les canyons où la température est plus froide.

Ours-Terrasses — dans les zones montagneuses isolées des Monts des Anciens. Présence faible mais leur taille en fait une menace de Rang III impossible à ignorer. Les micro-séismes qu'ils génèrent sont amplifiés par les parois rocheuses des canyons.

Précautions routes — Les routes qui traversent les canyons de Varr'Thalir sont étroites et difficiles. Escorte de chasseurs obligatoire lors des Couronnes Pâle et Nocturne. Les caravaniers sont formellement avertis de l'effet d'amplification acoustique des canyons — le cri des Hurleurs y est particulièrement désorientant.

Zone 18 — Les Grandes Forêts Totémiques

Cœur forestier de Tharaggorn

Densité monstrueuse : Modérée · Danger voyageurs : Risqué

Espèces documentées

Rôdeurs-Cramoisis — présence modérée dans les zones forestières denses. Les forêts totémiques offrent une couverture naturelle idéale pour leurs meutes. Les clans locaux maintiennent des rituels de surveillance qui limitent leur prolifération dans les zones habitées.

Gratte-Nuits — présence élevée dans tous les sous-bois. Omniprésents mais gérables.

Lames-d'Ombre — présence modérée autour des clairières runiques et sites rituels. Régulables — les clans locaux les considèrent comme des gardiens naturels des lieux sacrés et limitent leur élimination aux spécimens qui s'approchent des zones habitées.

Vautours-Runiques — dans les hauts-cieux au-dessus des plateaux sacrés. Présence modérée — leur interaction avec les cavaliers-aigles de Galynor constitue un équilibre territorial documenté mais fragile.

Précautions routes — Les routes des forêts totémiques sont balisées par les clans. Un guide clan est fortement recommandé — les balises rituelles ne sont pas toujours lisibles pour les voyageurs étrangers. Éviter les zones de clairières runiques non accompagné.

Zone 19 — Les Plaines de Morgrath

Zone frontière entre Tharaggorn et Selvaris

Densité monstrueuse : Modérée · Danger voyageurs : Risqué

Espèces documentées

Sangliers-Verriques — présence élevée dans les plaines ouvertes. Zone de transition fertile propice à leur biologie.

Claque-Jarrets — dans les lisières forestières aux marges des plaines. Présence modérée.

Murènes-Terrestres — dans les zones de sol meuble aux abords des zones humides. Présence modérée — le sol des Plaines de Morgrath est particulièrement propice à leurs déplacements souterrains.

Creuse-Peaux — présence faible mais documentée dans les zones de sol meuble humide. Leur détection précoce par phosphorescence synchronisée est le seul signal d'alerte fiable avant une attaque de colonie.

Précautions routes — La route des Plaines de Morgrath est balisée et fréquentée par les caravaniers qui font le commerce entre Tharaggorn et Selvaris. Surveillance renforcée recommandée lors des Couronnes Dégel et Flamme — période de prolifération des Creuse-Peaux.

PARTIE VII · AVERNA

Sud — Fertile, Chaud, Côtier

Averna présente la densité monstrueuse la plus faible du continent. Son climat chaud et son écosystème fertile favorisent moins la Dégénérescence Fluctale sévère que les zones froides et minérales du Nord. Cependant certaines zones spécifiques présentent des concentrations notables.

Zone 20 — Le Désert Mort

Zone sacrée à l'est d'Averna

Densité monstrueuse : Élevée · Danger voyageurs : Dangereux

Espèces documentées

Murènes-Terrestres — présence élevée dans le sol meuble du désert. Le sable chaud et le sol sec constituent un habitat naturel idéal pour leurs déplacements souterrains. C'est la zone d'Averna où elles sont les plus nombreuses.

Fauche-Rots — dans les terres mortes aux marges du désert. Présence modérée — leur odeur chimique est plus difficile à détecter dans les zones de chaleur intense où les odeurs se mélangent.

Hurte-Lueurs — dans les grottes et formations rocheuses du désert. Présence modérée — leurs cristaux réfractent la lumière solaire intense du désert de façon particulièrement visible. Paradoxalement plus faciles à identifier le jour que leurs congénères du nord.

Précautions routes — Le Désert Mort est officiellement zone sacrée d'Averna. L'accès est réglementé par les autorités locales. Les caravaniers qui transitent par les routes périphériques du désert disposent de balises de sécurité de l'Académie des Routes. Traversée directe formellement déconseillée.

Zone 21 — Les Côtes et La Baie des Princes

Côtes d'Averna — de Neryas-Port à Caer-Avernia

Densité monstrueuse : Faible · Danger voyageurs : Surveillé

Espèces documentées

Bouffe-Côtes — présence faible sur les côtes rocheuses. Moins nombreux qu'au nord mais présents — particulièrement autour des zones de pêche de la Baie des Princes.

Charognes-Grasses — dans les basses-terres côtières. Présence faible — attirées par les déchets des marchés de Neryas-Port.

Précautions routes — Les routes côtières d'Averna sont parmi les plus sûres du continent. Vigilance normale recommandée lors des Couronnes Pluies, Tonnelles et Rouge.

Zone 22 — Les Jungles et Savanes du Sud

Cœur continental d'Averna — autour de Solvir-Lagun et Karthyn-Talvos

Densité monstrueuse : Faible · Danger voyageurs : Surveillé

Espèces documentées

Sangliers-Verriques — présence modérée dans les savanes et plaines ouvertes. Régulables — leur population est naturellement limitée par les prédateurs locaux non monstrueux d'Averna.

Claque-Jarrets — dans les lisières forestières entre les zones de jungle et les savanes. Présence faible.

Gratte-Nuits — dans les jungles denses du sud. Présence modérée — leur adaptation aux environnements chauds est documentée mais moins répandue qu'au nord.

Précautions routes — Les routes commerciales d'Averna sont les mieux entretenues et les plus sûres du continent. Vigilance normale lors des Couronnes Solaire et Flamme — période d'activité des Sangliers-Verriques.

PARTIE VIII · ZONES PARTICULIÈRES ET FRONTALIÈRES

Zone 23 — La Frontière Valdara/Darnholm

De Caer-Norwyn vers Grid-Thord

Densité monstrueuse : Élevée · Danger voyageurs : Dangereux

Zone de tension géopolitique historique — les flux instables liés à des siècles de conflits frontaliers ont favorisé une concentration monstrueuse particulière.

Espèces documentées — Goules de Fer dans les mines abandonnées frontalières. Rôdeurs-Cramoisis dans les forêts froides de la zone tampon. Cisailles-Pâles dans les failles rocheuses naturelles.

Précautions routes — Route balisée mais surveillance renforcée recommandée. Aucun départ nocturne lors des Couronnes Gel et Nocturne.

Zone 24 — Les Creuse-Peaux — Menace Continentale

Présence potentielle sur l'ensemble du continent

Densité monstrueuse : Variable · Danger voyageurs : Variable selon détection

Les Creuse-Peaux constituent le seul cas de menace monstrueuse à potentiel continental documenté dans ce registre. Leur habitat de sol meuble les rend présents potentiellement dans toutes les zones de plaines, de savanes et de marges marécageuses

du Northern Shield.

Zones de concentration documentées — Plaines de Morgrath, zones agricoles d'Averna, marges des marais de Selvaris, sol meuble des toundras de Darnholm lors du Dégel.

Le signal d'alerte unique et fiable — phosphorescence synchronisée dans le sol ou à sa surface. Tout voyageur qui observe ce phénomène doit immédiatement quitter la zone et signaler à la guilde locale la plus proche.

Note du Conseil des Chasseurs — Les Creuse-Peaux sont la seule espèce pour laquelle le Conseil des Chasseurs recommande une procédure d'alerte immédiate sans tentative de régulation. Toute détection de colonie doit être signalée avant toute intervention.

CONCLUSION CONJOINTE

Ce registre constitue le premier document à cartographier systématiquement les zones monstrueuses du Northern Shield à l'échelle continentale. Il sera révisé tous les vingt ans — cadence alignée sur celle des Sessions du Pacte — ou en cas de modification majeure documentée d'un territoire monstrueux.

Les caravaniers et messagers de l'Académie des Routes qui empruntent les routes de Northern disposent désormais d'un outil qui complète leurs cartes habituelles par une dimension de sécurité monstrueuse. Les chasseurs du Fort des Premiers Sceaux disposent désormais d'une vision territoriale continentale de leurs zones d'intervention.

Les deux institutions espèrent que ce croisement de savoirs réduira les pertes humaines sur les routes de Northern — qu'il s'agisse de caravaniers surpris par une créature qu'ils n'attendaient pas, ou de chasseurs intervenus dans une zone sans connaître la géographie exacte de leur mission.

« Savoir où l'on va. Savoir ce qu'on y trouvera. Ce sont les deux questions auxquelles toute route doit répondre avant d'être empruntée. »

— Valdren Caer, Maître-Cartographe · Académie des Routes — An 893 AP

Fin du Registre des Zones Monstrueuses du Northern Shield

Document conjoint — Fort des Premiers Sceaux & Académie des Routes · An 893 AP

Conservé dans les Archives du Fort des Premiers Sceaux, dans les Registres de l'Académie des Routes et dans la Salle du Savoir des Royaumes du Grand Archivum d'Aen Doravel