Le bestiaire des les

Le Bestiaire des les

par Namlir Esprink

Pour mon ami et coll gue Venristwi , qui a toujours prot g les cr atures de tous les royaumes.

Bien que ma formation initiale e t inclus des recherches pouss es sur des faunes de toutes sortes, rien ne m'avait pr par pour les surprises que j'ai d couvertes en explorant les les Tr mensides durant la Grande Exp dition. Et bien que j'eusse v cu ici toute ma vie, je d couvre tout juste pr sent quel point les cr atures de l'archipel peuvent tre uniques et merveilleuses.

L'exp dition consistait en une exploration pouss e sur six ann es des moindres recoins des les dans le but de classer la faune indig ne par cat gorie et d'archiver ces informations pour la science et la post rit . Ci-dessous, j'ai fait de mon mieux pour d crire chaque cr ature en d tail. Souvenez-vous que l'obtention de ces informations a co t bien des vies et que cet ouvrage devrait tre consid r comme la r f rence la plus compl te qui soit en la mati re.

Baliwog

Le baliwog est une cr ature aquatique extraordinairement laide qui fr quente les lacs, les rivi res et les mar cages de l'archipel des les Tr mensides. Bien que le wog , comme l'appellent les habitants locaux, se d place quatre pattes, il ne doit en aucun cas tre consid r comme stupide ou docile. Un baliwog adulte arriv maturit est capable d'ass ner de dangereux coups de griffes ainsi qu'une morsure potentiellement mortelle de ses dents tranchantes comme des rasoirs. Le danger de mort li cette b te ne vient pas tant des blessures qu'elle peut provoquer que des horribles maladies que celles-ci semblent g n rer. Il convient galement de noter l' tonnante capacit du baliwog se r g n rer lorsqu'il s'immerge dans l'eau. D'apr s nos observations, le mieux est d' viter simplement ces brutes, m me s'il est dit que certains portent l'int rieur de leurs corps des perles parfaites. La raison qui les

pousserait avaler celles-ci et l'usage qu'ils pourraient en faire restent inconnus.

Elytra

Les lytras sont de grandes cr atures semblables des insectes habitant peu pr s partout dans les les. Bien qu'il y ait une diff rence de couleur marqu e entre l'esp ce du nord (Mania) et celle du sud (D mentia), leur mod le comportemental et leur apparence sont remarquablement semblables. Les lytras posent de s rieux probl mes au voyageur improvis , car ils disposent de deux m canismes int ressants qui leur donnent l'avantage au combat. Le premier est leur capacit trange bloquer les attaques arm es. J'ai d duit de mes observations qu'ils utilisent leurs antennes comme un syst me de pr vention d tectant les attaques, comme par exemple un coup d' p e ou une fl che. L'antenne envoie un signal leur cerveau et ils l vent instinctivement les bras pour bloquer l'attaque. Leur second atout est le venin naturellement secr t par leur dard. Ce venin est trompeur car il est peu puissant, mais sa nature v ritablement mortelle tient dans sa dur e. Sans soins, il peut en effet tuer un individu moyen sur une p riode de plusieurs heures. Le venin de la m re lytra est particuli rement dangereux, car il dure plus longtemps que les poisons trouv s sur les cr atures plus faibles.

Atronach de Chair

Comptant parmi les cr atures les plus inhabituelles des les, l'atronach de chair appara t comme un conglom rat de peau et de muscles cousus ensemble, orn de symboles mystiques et portant un collier de fer. Bien qu'on ne sache pas clairement si Sh ogorath ou un autre prince daedrique ont cr cette cr ature, il est vident qu'elle a t con ue en tant que gardien. Habitant g n ralement des ruines souterraines, l'atronach de chair d fend la zone qu'il est charg de garder jusqu' la mort. Les points d' nergie diss min s sur le corps de la cr ature constituent une caract ristique visuelle unique. Ces zones color es semblent luire d'un clat int rieur et d notent la force de l'atronach. Par ordre de puissance croissant, les couleurs semblent tre jaune, violet et rouge. La fonction de ces points demeure un myst re mais j'ai mis l'hypoth se, en me basant sur mes observations, qu'il s'agit d'une sorte de glande d'att nuation de la magie. Comme on pouvait s'y attendre, les atronachs de chair sont toujours totalement insensibles la maladie et au poison, et hautement r sistants au feu et la glace. La magie de la foudre semble les affecter s rieusement, ce qui para t constituer leur principal point faible. Les vari t s violettes et rouges semblent galement poss der des capacit s magiques inn es, incluant la gu rison et l'usage de boules de feu.

Gnarl

Le gnarl, ou arbre anim comme on l'appelle parfois, est peut- tre la plus trange de toutes les cr atures. Comme l' lytra, cette plante anim e se trouve un peu partout dans les les. Cr ation vraiment unique de Sh ogorath, le gnarl est capable de se servir de la magie que l'on emploie contre lui et d'en utiliser la puissance pour augmenter ses propres d fenses. Une fois frapp par le feu, la glace ou la foudre, il devient plus grand et acquiert une r sistance temporaire cette attaque sp cifique. De fa on int ressante, c'est l qu'intervient la vuln rabilit du gnarl. Tandis qu'il r siste l' l ment avec lequel on vient de le frapper, il devient vuln rable tous les autres. Notre guide durant l'exp dition en a fait la d monstration en frappant le gnarl l'aide d'une fl che enflamm e suivie d'une fl che de glace, puis nouveau d'une fl che enflamm e, et ainsi de suite.

Grummite

Le grummite est la seule cr ature indig ne de l'archipel des les Tr mensides maniant les armes. Ces humano des primitifs et aquatiques sont organis s selon un syst me tribal, bien que nous ne connaissions pas l'objet de leur culte. On pourrait supposer qu'ils v n rent Sh ogorath, leur cr ateur, mais leurs totems religieux ne ressemblent gu re au Dieu fou. Nous savons par contre qu'ils respectent une hi rarchie assez simple, laquelle inclut des chamans et des chefs grummites qui semblent commander les autres. Ces cr atures ma trisent galement l'art de la magie, comme le d montre le grummite magus, qui peut s'av rer tr s dangereux. Curieusement, les grummites disposent d'un m canisme de d fense semblable celui du baliwog : une fois le grummite immerg dans l'eau, sa chair endommag e commence se r g n rer. Contrairement au cas du baliwog, la r g n ration concerne galement l'eau de pluie, ce qui fait des grummites de redoutables adversaires par temps d'orage. Cette capacit de r g n ration aquatique m'incite penser que les baliwogs et les grummites ont un lien de parent . Cependant, malgr mes recherches pouss es, je n'ai pu tablir aucune connexion satisfaisante.

Dvoreur

S'il existe une cr ature repr sentant la facette la plus sombre de Sh ogorath, c'est sans conteste le d voreur, v ritable cr ature daedrique plac e sur les les en tant que garde ou serviteur. Le d voreur n'est pas un adversaire prendre la l g re. Il b n ficie d'une vitesse

sup rieure et de r flexes stup fiants, auxquels s'ajoute sa capacit d'aspirer la vitalit de sa victime. Mon conseil pour quiconque rencontrerait cette cr ature serait de la contourner largement ou de la tuer rapidement. Attention, on raconte qu'il existe un sortil ge d'invocation destin faire appara tre un d voreur pour le l cher sur les ennemis du lanceur de sort.

Scalon

Le scalon est une autre cr ature aquatique indig ne des les Tr mensides. Dot d'une apparence remarquablement similaire celle d'un baliwog debout sur ses pattes arri re, il pr sente de larges appendices dot s d'ailerons et des piquants dorsaux. Il est habituellement f roce, poursuivant lentement sa proie de sa d marche lourde. Mais ne pensez pas que cette lenteur constitue sa faiblesse, car le scalon dispose d'une surprenante attaque bondissante qui lui permet de frapper ses victimes depuis une distance tonnante. Un autre lien avec le baliwog tient dans le fait que sa morsure et ses griffes peuvent transmettre des maladies ses victimes. Il est recommand de s'occuper de cette cr ature tr s longue port e, l'aide de sortil ges ou de projectiles, car elle peut s'av rer vraiment f roce une fois proximit .

Informe

L'informe semble tre une sorte de cr ature morte-vivante fabriqu e l'aide d'ossements maintenus ensemble par des fils m talliques ou des morceaux de tissu. trangement, les os employ s dans sa cr ation ne semblent pas avoir de lien les uns avec les autres. Un informe peut ainsi disposer de cr nes la place des genoux ou d'os de la jambe en guise de bras, pour ne citer que quelques exemples. L'informe est certes un mort-vivant, mais il poursuit n'importe quelle victime comme un pr dateur traquant une proie. Tout comme ses fr res morts-vivants squelettiques, l'informe est totalement insensible la maladie, au poison et la paralysie. Cependant, il poss de aussi une r sistance unique toutes les magies de glace. De plus, sa mort, il explose sous la forme d'un impressionnant nuage de glace. Cette capacit semble avoir t ajout e par son cr ateur comme un m canisme de d fense final int ressant. Cette information m' tant initialement inconnue, l'un de nos meilleurs guides a perdu la vie lorsque son marteau a ass n le coup fatal. Si vous avez l'intention d'affronter cette cr ature morte-vivante, assurez-vous d' tre prot g contre la glace ou d'avoir la capacit de la d truire bonne distance.

Molosse Ecorch

Ces f roces morts-vivants se rencontrent habituellement l'int rieur et aux alentours des ruines qui pars ment les les. Le molosse corch est extr mement rapide et agile et il est habit d'une faim insatiable de chair vivante. Comme l'atronach de chair, il semble enti rement constitu de peau et de muscles grossi rement cousus ensemble, mais je ne suis pas s r de savoir si les molosses corch s sont invoqu s ou simplement fabriqu s. Il ne s'agit en tout cas pas d'un adversaire prendre la l g re. Il emploie une incroyable charge invisible assez semblable celle d'un fant me, poss de une r sistance limit e la glace et une immunit totale contre la maladie et au poison. La faiblesse de ce monstre est le feu. Il ne semble pas assez intelligent pour en avoir peur, mais le feu est clairement tr s efficace pour s'en d barrasser en peu de temps.

Bien que cet ouvrage n'aborde que les aspects li s au combat contre ces cr atures, je le crois d'une importance primordiale pour tout voyageur arpentant les les Tr mensides.
Dans mes prochains travaux, je m' tendrai sur les autres aspects de ces cr atures, tels que la reproduction ou la cr ation, les origines magiques et m me certaines d licieuses recettes d couvertes au gr de mes voyages. Je conseille vivement quiconque arpente les routes et les chemins des les de maintenir une vigilance constante et d' tre toujours bien pr par . Conna tre son adversaire peut signifier la diff rence entre une mort affreuse et la survie.

Le bestiaire des îles

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:00E669
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	00E669
Editor ID	BCSLL_OB_Common_ShiveringBestiary
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_ShiveringBestiary
Value (gold)	7
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1173
Leveled lists	10
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.