Le bestiaire des oles

Le Bestiaire des oles

par Namlir Esprink

Pour mon ami et collugue Venristwiл, qui a toujours protŭgŭ les crŭatures de tous les royaumes.

Bien que ma formation initiale eыt inclus des recherches poussŭes sur des faunes de toutes sortes, rien ne m'avait prŭparŭ pour les surprises que j'ai dŭcouvertes en explorant les oles Trŭmensides durant la Grande Expŭdition. Et bien que j'eusse vŭcu ici toute ma vie, je dŭcouvre tout juste a prŭsent a quel point les crŭatures de l'archipel peuvent ĸtre uniques et merveilleuses.

L'expŭdition consistait en une exploration poussŭe sur six annŭes des moindres recoins des oles dans le but de classer la faune indigune par catŭgorie et d'archiver ces informations pour la science et la postŭritŭ. Ci-dessous, j'ai fait de mon mieux pour dŭcrire chaque crŭature en dŭtail. Souvenez-vous que l'obtention de ces informations a coыtŭ bien des vies et que cet ouvrage devrait ĸtre considŭrŭ comme la rŭfŭrence la plus complute qui soit en la matiure.

Baliwog

Le baliwog est une crŭature aquatique extraordinairement laide qui frŭquente les lacs, les riviures et les marŭcages de l'archipel des oles Trŭmensides. Bien que le « wog », comme l'appellent les habitants locaux, se dŭplace a quatre pattes, il ne doit en aucun cas ĸtre considŭrŭ comme stupide ou docile. Un baliwog adulte arrivŭ a maturitŭ est capable d'assŭner de dangereux coups de griffes ainsi qu'une morsure potentiellement mortelle de ses dents tranchantes comme des rasoirs. Le danger de mort liŭ a cette bĸte ne vient pas tant des blessures qu'elle peut provoquer que des horribles maladies que celles-ci semblent gŭnŭrer. Il convient ŭgalement de noter l'ŭtonnante capacitŭ du baliwog a se rŭgŭnŭrer lorsqu'il s'immerge dans l'eau. D'aprus nos observations, le mieux est d'ŭviter simplement ces brutes, mĸme s'il est dit que certains portent a l'intŭrieur de leurs corps des perles parfaites. La raison qui les pousserait a avaler celles-ci

et l'usage qu'ils pourraient en faire restent inconnus.

Elytra

Les ŭlytras sont de grandes crŭatures semblables a des insectes habitant a peu prus partout dans les oles. Bien qu'il y ait une diffŭrence de couleur marquŭe entre l'espuce du nord (Mania) et celle du sud (Dŭmentia), leur module comportemental et leur apparence sont remarquablement semblables. Les ŭlytras posent de sŭrieux problumes au voyageur improvisŭ, car ils disposent de deux mŭcanismes intŭressants qui leur donnent l'avantage au combat. Le premier est leur capacitŭ ŭtrange a bloquer les attaques armŭes. J'ai dŭduit de mes observations qu'ils utilisent leurs antennes comme un systume de prŭvention dŭtectant les attaques, comme par exemple un coup d'ŭpŭe ou une fluche. L'antenne envoie un signal a leur cerveau et ils luvent instinctivement les bras pour bloquer l'attaque. Leur second atout est le venin naturellement secrŭtŭ par leur dard. Ce venin est trompeur car il est peu puissant, mais sa nature vŭritablement mortelle tient dans sa durŭe. Sans soins, il peut en effet tuer un individu moyen sur une pŭriode de plusieurs heures. Le venin de la mure ŭlytra est particuliurement dangereux, car il dure plus longtemps que les poisons trouvŭs sur les crŭatures plus faibles.

Atronach de Chair

Comptant parmi les crŭatures les plus inhabituelles des oles, l'atronach de chair apparaot comme un conglomŭrat de peau et de muscles cousus ensemble, ornŭ de symboles mystiques et portant un collier de fer. Bien qu'on ne sache pas clairement si Shŭogorath ou un autre prince daedrique ont crŭŭ cette crŭature, il est ŭvident qu'elle a ŭtŭ conzue en tant que gardien. Habitant gŭnŭralement des ruines souterraines, l'atronach de chair dŭfend la zone qu'il est chargŭ de garder jusqu'a la mort. Les points d'ŭnergie dissŭminŭs sur le corps de la crŭature constituent une caractŭristique visuelle unique. Ces zones colorŭes semblent luire d'un ŭclat intŭrieur et dŭnotent la force de l'atronach. Par ordre de puissance croissant, les couleurs semblent ĸtre jaune, violet et rouge. La fonction de ces points demeure un mysture mais j'ai ŭmis l'hypothuse, en me basant sur mes observations, qu'il s'agit d'une sorte de glande d'attŭnuation de la magie. Comme on pouvait s'y attendre, les atronachs de chair sont toujours totalement insensibles a la maladie et au poison, et hautement rŭsistants au feu et a la glace. La magie de la foudre semble les affecter sŭrieusement, ce qui paraot constituer leur principal point faible. Les variŭtŭs violettes et rouges semblent ŭgalement possŭder des capacitŭs magiques innŭes, incluant la guŭrison et l'usage de boules de feu.

Gnarl

Le gnarl, ou « arbre animŭ » comme on l'appelle parfois, est peut-ĸtre la plus ŭtrange de toutes les crŭatures. Comme l'ŭlytra, cette plante animŭe se trouve un peu partout dans les oles. Crŭation vraiment unique de Shŭogorath, 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 dŭfenses. Une fois frappŭ par le feu, la glace ou la foudre, il devient plus grand et acquiert une rŭsistance temporaire a cette attaque spŭcifique. De fazon intŭressante, c'est la qu'intervient la vulnŭrabilitŭ du gnarl. Tandis qu'il rŭsiste a l'ŭlŭment avec lequel on vient de le frapper, il devient vulnŭrable a tous les autres. Notre guide durant l'expŭdition en a fait la dŭmonstration en frappant le gnarl a l'aide d'une fluche enflammŭe suivie d'une fluche de glace, puis a nouveau d'une fluche enflammŭe, et ainsi de suite.

Grummite

Le grummite est la seule crŭature indigune de l'archipel des oles Trŭmensides maniant les armes. Ces humanondes primitifs et aquatiques sont organisŭs selon un systume tribal, bien que nous ne connaissions pas l'objet de leur culte. On pourrait supposer qu'ils vŭnurent Shŭogorath, leur crŭateur, mais leurs totems religieux ne ressemblent guure au Dieu fou. Nous savons par contre qu'ils respectent une hiŭrarchie assez simple, laquelle inclut des chamans et des chefs grummites qui semblent commander les autres. Ces crŭatures maotrisent ŭgalement l'art de la magie, comme le dŭmontre le grummite magus, qui peut s'avŭrer trus dangereux. Curieusement, les grummites disposent d'un mŭcanisme de dŭfense semblable a celui du baliwog : une fois le grummite immergŭ dans l'eau, sa chair endommagŭe commence a se rŭgŭnŭrer. Contrairement au cas du baliwog, la rŭgŭnŭration concerne ŭgalement l'eau de pluie, ce qui fait des grummites de redoutables adversaires par temps d'orage. Cette capacitŭ de rŭgŭnŭration aquatique m'incite a penser que les baliwogs et les grummites ont un lien de parentŭ. Cependant, malgrŭ mes recherches poussŭes, je n'ai pu ŭtablir aucune connexion satisfaisante.

Dŭvoreur

S'il existe une crŭature reprŭsentant la facette la plus sombre de Shŭogorath, c'est sans conteste le dŭvoreur, vŭritable crŭature daedrique placŭe sur les oles en tant que garde ou serviteur. Le dŭvoreur n'est pas un adversaire a prendre a la lŭgure. Il bŭnŭficie d'une vitesse supŭrieure et de rŭflexes stupŭfiants, auxquels s'ajoute sa capacitŭ d'aspirer la vitalitŭ de sa

victime. Mon conseil pour quiconque rencontrerait cette crŭature serait de la contourner largement ou de la tuer rapidement. Attention, on raconte qu'il existe un sortiluge d'invocation destinŭ a faire apparaotre un dŭvoreur pour le lɪscher sur les ennemis du lanceur de sort.

Scalon

Le scalon est une autre crŭature aquatique indigune des oles Trŭmensides. Dotŭ d'une apparence remarquablement similaire a celle d'un baliwog debout sur ses pattes arriure, il prŭsente de larges appendices dotŭs d'ailerons et des piquants dorsaux. Il est habituellement fŭroce, poursuivant lentement sa proie de sa dŭmarche 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 ŭtonnante. Un autre lien avec le baliwog tient dans le fait que sa morsure et ses griffes peuvent transmettre des maladies a ses victimes. Il est recommandŭ de s'occuper de cette crŭature a trus longue portŭe, a l'aide de sortiluges ou de projectiles, car elle peut s'avŭrer vraiment fŭroce une fois a proximitŭ.

Informe

L'informe semble ĸtre une sorte de crŭature morte-vivante fabriquŭe a l'aide d'ossements maintenus ensemble par des fils mŭtalliques ou des morceaux de tissu. Ŭtrangement, les os employŭs dans sa crŭation ne semblent pas avoir de lien les uns avec les autres. Un informe peut ainsi disposer de crвnes a 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 prŭdateur traquant une proie. Tout comme ses frures morts-vivants squelettiques, l'informe est totalement insensible a la maladie, au poison et a la paralysie. Cependant, il possude aussi une rŭsistance unique a toutes les magies de glace. De plus, a sa mort, il explose sous la forme d'un impressionnant nuage de glace. Cette capacitŭ semble avoir ŭtŭ ajoutŭe par son crŭateur comme un mŭcanisme de dŭfense final intŭressant. Cette information m'ŭtant initialement inconnue, l'un de nos meilleurs guides a perdu la vie lorsque son marteau a assŭnŭ le coup fatal. Si vous avez l'intention d'affronter cette crŭature morte-vivante, assurez-vous d'ĸtre protŭgŭ contre la glace ou d'avoir la capacitŭ de la dŭtruire a bonne distance.

Molosse Ecorché

Ces féroces morts-vivants se rencontrent habituellement a l'intérieur et aux alentours des ruines qui parsument les oles. Le molosse écorché est extrêmement rapide et agile et il est habité d'une faim insatiable de chair vivante. Comme l'atronach de chair, il semble entièrement constitué de peau et de muscles grossièrement cousus ensemble, mais je ne suis pas sûr de savoir si les molosses écorchés sont invoqués ou simplement fabriqués. Il ne s'agit en tout cas pas d'un adversaire a prendre a la légère. Il emploie une incroyable charge invisible assez semblable a celle d'un fantôme, possède une résistance limitée a la glace et une immunité 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 très efficace pour s'en débarrasser en peu de temps.

Bien que cet ouvrage n'aborde que les aspects liés au combat contre ces créatures, je le crois d'une importance primordiale pour tout voyageur arpentant les oles Trémensides.
Dans mes prochains travaux, je m'étendrai sur les autres aspects de ces créatures, tels que la reproduction ou la création, les origines magiques et même certaines délicieuses recettes découvertes au gré de mes voyages. Je conseille vivement a quiconque arpente les routes et les chemins des oles de maintenir une vigilance constante et d'être toujours bien préparé. Connaotre son adversaire peut signifier la différence 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.