Le bestiaire des îles

Le Bestiaire des îles

par Namlir Esprink

Pour mon ami et collègue Venristwië, qui a toujours protégé les créatures de tous les royaumes.

Bien que ma formation initiale eût inclus des recherches poussées sur des faunes de toutes sortes, rien ne m'avait préparé pour les surprises que j'ai découvertes en explorant les îles Trémensides durant la Grande Expédition. Et bien que j'eusse vécu ici toute ma vie, je découvre tout juste à présent à quel point les créatures de l'archipel peuvent être uniques et merveilleuses.

L'expédition consistait en une exploration poussée sur six années des moindres recoins des îles dans le but de classer la faune indigène par catégorie et d'archiver ces informations pour la science et la postérité. Ci-dessous, j'ai fait de mon mieux pour décrire chaque créature en détail. Souvenez-vous que l'obtention de ces informations a coûté bien des vies et que cet ouvrage devrait être considéré comme la référence la plus complète qui soit en la matière.

Baliwog

Le baliwog est une créature aquatique extraordinairement laide qui fréquente les lacs, les rivières et les marécages de l'archipel des îles Trémensides. Bien que le « wog », comme l'appellent les habitants locaux, se déplace à quatre pattes, il ne doit en aucun cas être considéré comme stupide ou docile. Un baliwog adulte arrivé à maturité est capable d'asséner de dangereux coups de griffes ainsi qu'une morsure potentiellement mortelle de ses dents tranchantes comme des rasoirs. Le danger de mort lié à cette bête ne vient pas tant des blessures qu'elle peut provoquer que des horribles maladies que celles-ci semblent générer. Il convient également de noter l'étonnante capacité du baliwog à se régénérer lorsqu'il s'immerge dans l'eau. D'après nos observations, le mieux est d'éviter simplement ces brutes, même s'il est dit que certains portent à l'intérieur de leurs corps des perles parfaites. La raison qui les pousserait à avaler celles-ci

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

Élytra

Les élytras sont de grandes créatures semblables à des insectes habitant à peu près partout dans les îles. Bien qu'il y ait une différence de couleur marquée entre l'espèce du nord (Mania) et celle du sud (Démentia), leur modèle comportemental et leur apparence sont remarquablement semblables. Les élytras posent de sérieux problèmes au voyageur improvisé, car ils disposent de deux mécanismes intéressants qui leur donnent l'avantage au combat. Le premier est leur capacité étrange à bloquer les attaques armées. J'ai déduit de mes observations qu'ils utilisent leurs antennes comme un système de prévention détectant les attaques, comme par exemple un coup d'épée ou une flèche. L'antenne envoie un signal à leur cerveau et ils lèvent instinctivement les bras pour bloquer l'attaque. Leur second atout est le venin naturellement secrété par leur dard. Ce venin est trompeur car il est peu puissant, mais sa nature véritablement mortelle tient dans sa durée. Sans soins, il peut en effet tuer un individu moyen sur une période de plusieurs heures. Le venin de la mère élytra est particulièrement dangereux, car il dure plus longtemps que les poisons trouvés sur les créatures plus faibles.

Atronach de Chair

Comptant parmi les créatures les plus inhabituelles des îles, l'atronach de chair apparaît comme un conglomérat de peau et de muscles cousus ensemble, orné de symboles mystiques et portant un collier de fer. Bien qu'on ne sache pas clairement si Shéogorath ou un autre prince daedrique ont créé cette créature, il est évident qu'elle a été conçue en tant que gardien. Habitant généralement des ruines souterraines, l'atronach de chair défend la zone qu'il est chargé de garder jusqu'à la mort. Les points d'énergie disséminés sur le corps de la créature constituent une caractéristique visuelle unique. Ces zones colorées semblent luire d'un éclat intérieur et dénotent la force de l'atronach. Par ordre de puissance croissant, les couleurs semblent être jaune, violet et rouge. La fonction de ces points demeure un mystère mais j'ai émis l'hypothèse, en me basant sur mes observations, qu'il s'agit d'une sorte de glande d'atténuation de la magie. Comme on pouvait s'y attendre, les atronachs de chair sont toujours totalement insensibles à la maladie et au poison, et hautement résistants au feu et à la glace. La magie de la foudre semble les affecter sérieusement, ce qui paraît constituer leur principal point faible. Les variétés violettes et rouges semblent également posséder des capacités magiques innées, incluant la guérison et l'usage de boules de feu.

Gnarl

Le gnarl, ou « arbre animé » comme on l'appelle parfois, est peut-être la plus étrange de toutes les créatures. Comme l'élytra, cette plante animée se trouve un peu partout dans les îles. Création vraiment unique de Shéogorath, 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 défenses. Une fois frappé par le feu, la glace ou la foudre, il devient plus grand et acquiert une résistance temporaire à cette attaque spécifique. De façon intéressante, c'est là qu'intervient la vulnérabilité du gnarl. Tandis qu'il résiste à l'élément avec lequel on vient de le frapper, il devient vulnérable à tous les autres. Notre guide durant l'expédition en a fait la démonstration en frappant le gnarl à l'aide d'une flèche enflammée suivie d'une flèche de glace, puis à nouveau d'une flèche enflammée, et ainsi de suite.

Grummite

Le grummite est la seule créature indigène de l'archipel des îles Trémensides maniant les armes. Ces humanoïdes primitifs et aquatiques sont organisés selon un système tribal, bien que nous ne connaissions pas l'objet de leur culte. On pourrait supposer qu'ils vénèrent Shéogorath, leur créateur, mais leurs totems religieux ne ressemblent guère au Dieu fou. Nous savons par contre qu'ils respectent une hiérarchie assez simple, laquelle inclut des chamans et des chefs grummites qui semblent commander les autres. Ces créatures maîtrisent également l'art de la magie, comme le démontre le grummite magus, qui peut s'avérer très dangereux. Curieusement, les grummites disposent d'un mécanisme de défense semblable à celui du baliwog : une fois le grummite immergé dans l'eau, sa chair endommagée commence à se régénérer. Contrairement au cas du baliwog, la régénération concerne également l'eau de pluie, ce qui fait des grummites de redoutables adversaires par temps d'orage. Cette capacité de régénération aquatique m'incite à penser que les baliwogs et les grummites ont un lien de parenté. Cependant, malgré mes recherches poussées, je n'ai pu établir aucune connexion satisfaisante.

Dévoreur

S'il existe une créature représentant la facette la plus sombre de Shéogorath, c'est sans conteste le dévoreur, véritable créature daedrique placée sur les îles en tant que garde ou serviteur. Le dévoreur n'est pas un adversaire à prendre à la légère. Il bénéficie d'une vitesse supérieure et de réflexes stupéfiants, auxquels s'ajoute sa capacité d'aspirer la vitalité de sa victime. Mon conseil

pour quiconque rencontrerait cette créature serait de la contourner largement ou de la tuer rapidement. Attention, on raconte qu'il existe un sortilège d'invocation destiné à faire apparaître un dévoreur pour le lâcher sur les ennemis du lanceur de sort.

Scalon

Le scalon est une autre créature aquatique indigène des îles Trémensides. Doté d'une apparence remarquablement similaire à celle d'un baliwog debout sur ses pattes arrière, il présente de larges appendices dotés d'ailerons et des piquants dorsaux. Il est habituellement féroce, poursuivant lentement sa proie de sa démarche 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 étonnante. Un autre lien avec le baliwog tient dans le fait que sa morsure et ses griffes peuvent transmettre des maladies à ses victimes. Il est recommandé de s'occuper de cette créature à très longue portée, à l'aide de sortilèges ou de projectiles, car elle peut s'avérer vraiment féroce une fois à proximité.

Informe

L'informe semble être une sorte de créature morte-vivante fabriquée à l'aide d'ossements maintenus ensemble par des fils métalliques ou des morceaux de tissu. Étrangement, les os employés dans sa création ne semblent pas avoir de lien les uns avec les autres. Un informe peut ainsi disposer de crânes à 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 prédateur traquant une proie. Tout comme ses frères morts-vivants squelettiques, l'informe est totalement insensible à la maladie, au poison et à la paralysie. Cependant, il possède aussi une résistance unique à toutes les magies de glace. De plus, à sa mort, il explose sous la forme d'un impressionnant nuage de glace. Cette capacité semble avoir été ajoutée par son créateur comme un mécanisme de défense final intéressant. Cette information m'étant initialement inconnue, l'un de nos meilleurs guides a perdu la vie lorsque son marteau a asséné le coup fatal. Si vous avez l'intention d'affronter cette créature morte-vivante, assurez-vous d'être protégé contre la glace ou d'avoir la capacité de la détruire à bonne distance.

Molosse Écorché

Ces féroces morts-vivants se rencontrent habituellement à l'intérieur et aux alentours des ruines qui parsèment les îles. 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 à prendre à la légère. Il emploie une incroyable charge invisible assez semblable à celle d'un fantôme, possède une résistance limitée à 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 îles 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 à quiconque arpente les routes et les chemins des îles de maintenir une vigilance constante et d'être toujours bien préparé. Connaître 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.