La découverte de Griffesombre

La d couverte de Griffesombre

par
Rendar Venthir

ous la terre impitoyable de Vominheim, loin de la lumi re du soleil et du savoir des hommes, se trouve Griffesombre - une caverne colossale et b ante, plong e dans l'ombre et le silence. Parce qu'elle est aussi connue sous le nom de grande caverne de Rhunzdak, rares sont ceux qui se souviennent de son v ritable nom, et plus rares encore sont ceux qui ont os s'aventurer dans ses profondeurs. C'est ici que vivaient autrefois les nigmatiques Dwemers, dont les chefs-d'oeuvre sont aujourd'hui moiti enterr s sous les ons. Des piliers de m tal froid et terni s' tirent vers le plafond invisible de la caverne, inscrits de runes dont la signification est depuis longtemps tomb e dans l'oubli. Les chos de leur civilisation tra nent comme de la poussi re dans les coins sombres, s'accrochant au silence.

Griffesombre, comme Griffenoire en Bordeciel, est un monde en soi. L'obscurit y respire, anim e par le danger. Chaque pas apporte avec lui le poids d'yeux invisibles, comme si la pierre m me abritait une malice ancienne. L'air est pais, lourd de pr sages, et les ombres grouillent de cr atures qu'il vaut mieux ne pas d ranger. Un faible bourdonnement omnipr sent r sonne dans la caverne - peut- tre le murmure lointain de machines mortes depuis longtemps, qui grincent encore quelque part dans les profondeurs. Mais les machines ne sont pas les seules guetter. Des choses bien pires encore r dent dans les t n bres - des pr dateurs silencieux qui traquent les imprudents.

Pendant des d cennies, j'ai err dans ces salles abandonn es, pouss par une soif insatiable de connaissances. Mes mains ont touch chaque marche us e, mes yeux ont trac chaque inscription fan e. J'ai r pertori chaque pi ce, chaque structure et chaque art fact laiss par les Dwemers, dans l'espoir de percer les secrets qu'ils gardaient si farouchement. Mais il faut tre prudent, car les Falmers ont revendiqu cette

caverne. Force de prudence et de patience, j'ai explor Griffesombre, sans tre remarqu - ou peut- tre en tant tol r - par ses habitants d form s. Pourtant, malgr tous mes efforts, un art fact reste insaisissable : une relique que je cherche depuis des ann es, toujours hors de port e.

Cette relique n'est pas comme les autres. M me distance, son pouvoir bourdonne - palpable, lectrique. C'est la cl , je crois, qui permet de percer les myst res les plus profonds des Dwemers, peut- tre m me la raison de leur disparition. Je l'ai aper ue, scintillant faiblement dans l'ombre, sur un pi destal entour d'anciennes protections. Cette vision allume un feu en moi, une obsession qui grandit de jour en jour. Mais je ne peux pas l'atteindre. Le chemin qui m ne la relique n'est pas seulement bloqu par la pierre et le m tal, il est gard .

Un seul gardien se dresse entre moi et la relique : une araign e monstrueuse, boursoufl e et grotesque, dont le corps venimeux palpite dans la faible lumi re. Ce n'est pas une simple cr ature de la terre - cette araign e est ancienne, touch e par la m me magie trange qui parcourait autrefois les machines des Dwemers. Ses pattes, longues comme des lances, raclent la pierre un rythme trange et m thodique tandis qu'elle tisse une toile qui s' tend sur toute la chambre. Ses yeux noirs et luisants observent le couloir avec une patience froide et calculatrice. Elle sait que je suis ici. Elle le sait toujours.

Je l'ai observ e dans l'ombre : chacun de ses mouvements est d lib r , comme si elle gardait non seulement la relique, mais aussi le savoir qu'elle repr sente. Sa toile est un labyrinthe, des fils pais et solides comme de l'acier s' tendant du sol au plafond, pi geant tous ceux qui osent s'approcher. Je sais que son venin me tuerait bien avant que je n'atteigne le pi destal. J'ai combattu de nombreux ennemis dans ces profondeurs - automates, Falmers et cr atures sans nom - mais cette araign e suscite une terreur primitive nulle autre pareille. Sa simple pr sence me glace le sang, et j'h site au seuil de son domaine.

Pendant des ann es, je me suis tenu au bord de cet ab me, sachant que la relique que je recherche si d sesp r ment se trouve juste l , ma port e. Mais la revendiquer signifierait la mort - ses crocs venimeux me frapperaient avant m me que je ne puisse toucher le pi destal. Je ne peux me d faire du sentiment que cette araign e n'est pas un gardien ordinaire, mais l' preuve finale laiss e par les Dwemers. Suis-je cens affronter cette terreur ? La vaincre ? Ou est-ce ma punition

pour avoir os aller au-del de ce qui tait cens tre connu ?

La relique m'appelle encore. Dans les moments calmes, j'entends ses chuchotements - des secrets perdus dans le temps, des pouvoirs oubli s par le monde. Parfois, je me demande si ce n'est pas la relique elle-m me qui me tient distance. Peut- tre que les Dwemers l'ont laiss e ici non pas comme un troph e, mais comme un d fi. Suis-je assez fort pour vaincre ma peur et affronter l'araign e ? Ou bien mon obsession m'a-t-elle conduit une impasse, une le on que je n' tais pas cens apprendre ?

Je ne sais pas combien de temps je pourrai r sister. Chaque jour me rapproche d'une d cision. Vais-je m' loigner, laissant derri re moi Griffesombre et ses myst res ? Ou vais-je affronter l'araign e et le destin qui m'attend au-del ?

Une chose est s re : Griffesombre s'est empar e de moi. Que je parte les mains vides ou avec la relique, une part de moi restera ici pour toujours, li e l'obscurit sans fin.

La découverte de Griffesombre

FormId	vominheim.esm:038831
Owning plugin	vominheim.esm
Local FormId	038831
Editor ID	Galum_Book01
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook04
Value (gold)	12
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1
Leveled lists	0
Scripts	1

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