La découverte de Griffesombre

La découverte de Griffesombre

par
Rendar Venthir

Sous la terre impitoyable de Vominheim, loin de la lumière du soleil et du savoir des hommes, se trouve Griffesombre - une caverne colossale et béante, plongée 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 véritable nom, et plus rares encore sont ceux qui ont osé s'aventurer dans ses profondeurs. C'est ici que vivaient autrefois les énigmatiques Dwemers, dont les chefs-d'oeuvre sont aujourd'hui à moitié enterrés sous les éons. Des piliers de métal froid et terni s'étirent vers le plafond invisible de la caverne, inscrits de runes dont la signification est depuis longtemps tombée dans l'oubli. Les échos de leur civilisation traînent comme de la poussière dans les coins sombres, s'accrochant au silence.

Griffesombre, comme Griffenoire en Bordeciel, est un monde en soi. L'obscurité y respire, animée par le danger. Chaque pas apporte avec lui le poids d'yeux invisibles, comme si la pierre même abritait une malice ancienne. L'air est épais, lourd de présages, et les ombres grouillent de créatures qu'il vaut mieux ne pas déranger. Un faible bourdonnement omniprésent résonne dans la caverne - peut-être le murmure lointain de machines mortes depuis longtemps, qui grincent encore quelque part dans les profondeurs. Mais les machines ne sont pas les seules à guetter. Des choses bien pires encore rôdent dans les ténèbres - des prédateurs silencieux qui traquent les imprudents.

Pendant des décennies, j'ai erré dans ces salles abandonnées, poussé par une soif insatiable de connaissances. Mes mains ont touché chaque marche usée, mes yeux ont tracé chaque inscription fanée. J'ai répertorié chaque pièce, chaque structure et chaque artéfact laissé par les Dwemers, dans l'espoir de percer les secrets qu'ils gardaient si farouchement. Mais il faut être prudent, car les Falmers ont revendiqué cette caverne. À force de prudence et de patience, j'ai exploré Griffesombre, sans être remarqué - ou

peut-être en étant toléré - par ses habitants déformés. Pourtant, malgré tous mes efforts, un artéfact reste insaisissable : une relique que je cherche depuis des années, toujours hors de portée.

Cette relique n'est pas comme les autres. Même à distance, son pouvoir bourdonne - palpable, électrique. C'est la clé, je crois, qui permet de percer les mystères les plus profonds des Dwemers, peut-être même la raison de leur disparition. Je l'ai aperçue, scintillant faiblement dans l'ombre, sur un piédestal entouré 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 mène à la relique n'est pas seulement bloqué par la pierre et le métal, il est gardé.

Un seul gardien se dresse entre moi et la relique : une araignée monstrueuse, boursouflée et grotesque, dont le corps venimeux palpite dans la faible lumière. Ce n'est pas une simple créature de la terre - cette araignée est ancienne, touchée par la même magie étrange qui parcourait autrefois les machines des Dwemers. Ses pattes, longues comme des lances, raclent la pierre à un rythme étrange et méthodique tandis qu'elle tisse une toile qui s'étend 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 observée dans l'ombre : chacun de ses mouvements est délibéré, comme si elle gardait non seulement la relique, mais aussi le savoir qu'elle représente. Sa toile est un labyrinthe, des fils épais et solides comme de l'acier s'étendant du sol au plafond, piégeant tous ceux qui osent s'approcher. Je sais que son venin me tuerait bien avant que je n'atteigne le piédestal. J'ai combattu de nombreux ennemis dans ces profondeurs - automates, Falmers et créatures sans nom - mais cette araignée suscite une terreur primitive à nulle autre pareille. Sa simple présence me glace le sang, et j'hésite au seuil de son domaine.

Pendant des années, je me suis tenu au bord de cet abîme, sachant que la relique que je recherche si désespérément se trouve juste là, à ma portée. Mais la revendiquer signifierait la mort - ses crocs venimeux me frapperaient avant même que je ne puisse toucher le piédestal. Je ne peux me défaire du sentiment que cette araignée n'est pas un gardien ordinaire, mais l'épreuve finale laissée par les Dwemers. Suis-je censé affronter cette terreur ? La vaincre ? Ou est-ce ma punition pour avoir osé aller au-delà de ce qui était censé être connu ?

La relique m'appelle encore. Dans les moments calmes, j'entends ses chuchotements - des secrets perdus dans le temps, des pouvoirs oubliés par le monde. Parfois, je me demande si ce n'est pas la relique elle-même qui me tient à distance. Peut-être que les Dwemers l'ont laissée ici non pas comme un trophée, mais comme un défi. Suis-je assez fort pour vaincre ma peur et affronter l'araignée ? Ou bien mon obsession m'a-t-elle conduit à une impasse, à une leçon que je n'étais pas censé apprendre ?

Je ne sais pas combien de temps je pourrai résister. Chaque jour me rapproche d'une décision. Vais-je m'éloigner, laissant derrière moi Griffesombre et ses mystères ? Ou vais-je affronter l'araignée et le destin qui m'attend au-delà ?

Une chose est sûre : Griffesombre s'est emparée de moi. Que je parte les mains vides ou avec la relique, une part de moi restera ici pour toujours, liée à l'obscurité 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.