La découverte de Griffesombre

La dŭcouverte de Griffesombre

par
Rendar Venthir

ous la terre impitoyable de Vominheim, loin de la lumiure du soleil et du savoir des hommes, se trouve Griffesombre - une caverne colossale et bŭante, plongŭe 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 vŭritable nom, et plus rares encore sont ceux qui ont osŭ s'aventurer dans ses profondeurs. C'est ici que vivaient autrefois les ŭnigmatiques Dwemers, dont les chefs-d'oeuvre sont aujourd'hui a moitiŭ enterrŭs sous les ŭons. Des piliers de mŭtal froid et terni s'ŭtirent vers le plafond invisible de la caverne, inscrits de runes dont la signification est depuis longtemps tombŭe dans l'oubli. Les ŭchos de leur civilisation traonent comme de la poussiure dans les coins sombres, s'accrochant au silence.

Griffesombre, comme Griffenoire en Bordeciel, est un monde en soi. L'obscuritŭ y respire, animŭe par le danger. Chaque pas apporte avec lui le poids d'yeux invisibles, comme si la pierre mкme abritait une malice ancienne. L'air est ŭpais, lourd de prŭsages, et les ombres grouillent de crŭatures qu'il vaut mieux ne pas dŭranger. Un faible bourdonnement omniprŭsent rŭsonne dans la caverne - peut-кtre le murmure lointain de machines mortes depuis longtemps, qui grincent encore quelque part dans les profondeurs. Mais les machines ne sont pas les seules a guetter. Des choses bien pires encore rфdent dans les tŭnubres - des prŭdateurs silencieux qui traquent les imprudents.

Pendant des dŭcennies, j'ai errŭ dans ces salles abandonnŭes, poussŭ par une soif insatiable de connaissances. Mes mains ont touchŭ chaque marche usŭe, mes yeux ont tracŭ chaque inscription fanŭe. J'ai rŭpertoriŭ chaque piuce, chaque structure et chaque artŭfact laissŭ par les Dwemers, dans l'espoir de percer les secrets qu'ils gardaient si farouchement. Mais il faut кtre prudent, car les Falmers ont revendiquŭ cette caverne.

A force de prudence et de patience, j'ai explorŭ Griffesombre, sans ĸtre remarquŭ - ou peut-ĸtre en ŭtant tolŭrŭ - par ses habitants dŭformŭs. Pourtant, malgrŭ tous mes efforts, un artŭfact reste insaisissable : une relique que je cherche depuis des annŭes, toujours hors de portŭe.

Cette relique n'est pas comme les autres. Mĸme a distance, son pouvoir bourdonne - palpable, ŭlectrique. C'est la clŭ, je crois, qui permet de percer les mystures les plus profonds des Dwemers, peut-ĸtre mĸme la raison de leur disparition. Je l'ai aperzue, scintillant faiblement dans l'ombre, sur un piŭdestal entourŭ 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 mune a la relique n'est pas seulement bloquŭ par la pierre et le mŭtal, il est gardŭ.

Un seul gardien se dresse entre moi et la relique : une araignŭe monstrueuse, boursouflŭe et grotesque, dont le corps venimeux palpite dans la faible lumiure. Ce n'est pas une simple crŭature de la terre - cette araignŭe est ancienne, touchŭe par la mĸme magie ŭtrange qui parcourait autrefois les machines des Dwemers. Ses pattes, longues comme des lances, raclent la pierre a un rythme ŭtrange et mŭthodique tandis qu'elle tisse une toile qui s'ŭtend 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 observŭe dans l'ombre : chacun de ses mouvements est dŭlibŭrŭ, comme si elle gardait non seulement la relique, mais aussi le savoir qu'elle reprŭsente. Sa toile est un labyrinthe, des fils ŭpais et solides comme de l'acier s'ŭtendant du sol au plafond, piŭgeant tous ceux qui osent s'approcher. Je sais que son venin me tuerait bien avant que je n'atteigne le piŭdestal. J'ai combattu de nombreux ennemis dans ces profondeurs - automates, Falmers et crŭatures sans nom - mais cette araignŭe suscite une terreur primitive a nulle autre pareille. Sa simple prŭsence me glace le sang, et j'hŭsite au seuil de son domaine.

Pendant des annŭes, je me suis tenu au bord de cet abome, sachant que la relique que je recherche si dŭsespŭrŭment se trouve juste la, a ma portŭe. Mais la revendiquer signifierait la mort - ses crocs venimeux me frapperaient avant mĸme que je ne puisse toucher le piŭdestal. Je ne peux me dŭfaire du sentiment que cette araignŭe n'est pas un gardien ordinaire, mais l'ŭpreuve finale laissŭe par les Dwemers. Suis-je censŭ affronter cette terreur ? La vaincre ? Ou est-ce ma punition pour avoir osŭ aller au-

dela de ce qui ŭtait censŭ ĸtre connu ?

La relique m'appelle encore. Dans les moments calmes, j'entends ses chuchotements - des secrets perdus dans le temps, des pouvoirs oubliŭs par le monde. Parfois, je me demande si ce n'est pas la relique elle-mĸme qui me tient a distance. Peut-ĸtre que les Dwemers l'ont laissŭe ici non pas comme un trophŭe, mais comme un dŭfi. Suis-je assez fort pour vaincre ma peur et affronter l'araignŭe ? Ou bien mon obsession m'a-t-elle conduit a une impasse, a une leçon que je n'ŭtais pas censŭ apprendre ?

Je ne sais pas combien de temps je pourrai rŭsister. Chaque jour me rapproche d'une dŭcision. Vais-je m'ŭloigner, laissant derriure moi Griffesombre et ses mystures ? Ou vais-je affronter l'araignŭe et le destin qui m'attend au-dela ?

Une chose est sыre : Griffesombre s'est emparŭe de moi. Que je parte les mains vides ou avec la relique, une part de moi restera ici pour toujours, liŭe a l'obscuritŭ 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.