Chimarvamidium

Chimarvamidium

Contes anciens des Dwemers

Livre VI

par

Marobar Sul



près maintes batailles, le vainqueur apparut clairement. Les Chimers étaient puissants dans l'art de la magie et du combat à l'épée, mais contre les bataillons en armure des Dwemers, parés des meilleures protections conçues par Jnaggo, ils avaient peu de chance de gagner. Pour préserver la paix sur les terres, Sthovin le Chef de guerre accepta une trêve avec Karenithil Barif la Bête. En échange des Terres de la discorde, Sthovin donna à Barif un puissant golem qui protégerait le territoire chimer des incursions des barbares du nord.

Barif était ravi de ce présent et le ramena à son campement, où tous ses guerriers restèrent bouche bée en le contemplant. Recouvert d'or, il ressemblait à un cavalier Dwemer à la fière allure. Pour mettre sa force à l'épreuve, ils placèrent le golem au centre d'une arène et projetèrent dessus des éclairs magiques. Son agilité était telle que peu d'éclairs le touchèrent. Il pouvait pivoter sur ses hanches pour éviter la plupart des attaques sans perdre l'équilibre, les pieds fermement plantés dans le sol. Une série de boules de feu suivit, que le golem esquiva en pliant les genoux et les jambes pour éviter les explosions. Les rares fois où il était touché, il s'assurait que ce soit dans la poitrine ou dans le bassin, parties les plus robustes de son corps.

Les troupes se réjouirent à la vue d'une création aussi puissante et agile. Avec elle à la tête de leurs défenses, les barbares de Bordeciel ne pourraient plus attaquer leurs villages. Ils le nommèrent Chimarvamidium, l'Espoir des Chimers.

Barif fit apporter le golem dans ses appartements avec tous ses conseillers. Là, ils testèrent le golem davantage, sa force, sa vitesse, sa résistance. Ils ne trouvèrent aucun défaut.

- Imaginez quand ces barbares à moitié nus tomberont nez à nez avec lui au cours de leurs attaques, dit l'un des conseillers en riant.

- Je regrette toutefois qu'il ressemble à un Dwemer et pas à l'un des nôtres, dit Karanithil Barif d'un air songeur. Il est révoltant de penser qu'ils auront plus de respect pour nos autres ennemis que pour nous.

- Je pense que nous n'aurions jamais dû accepter ce traité de paix, dit un autre, l'un des conseillers les plus agressifs. Est-il trop tard pour attaquer par surprise le chef de guerre Sthovin ?

- Il n'est jamais trop tard pour attaquer, dit Barif. Mais que faire contre ses puissants guerriers en armures ?

- Il me semble, intervint le maître-espion, que ses soldats ne s'éveillent qu'à l'aube. Si nous frappons une heure avant, nous pourrons les prendre par surprise avant qu'ils puissent se préparer et enfiler leurs armures.

- Si nous capturions Jnaggo, leur armurier, nous pourrions également découvrir leurs secrets de forgeage, dit Barif. Qu'il en soit donc ainsi ! Nous attaquerons demain, une heure avant l'aube.

Il en fut décidé ainsi. L'armée dunmer marcha de nuit et déferla sur le camp dwemer. Ils comptaient sur le Chimarvamidium pour mener la première vague, mais il y eut un dysfonctionnement et il se mit à attaquer les troupes des Dunmers. En plus de cela, les Dwemers avaient déjà revêtu leurs armures et étaient prêts à la bataille. L'effet de surprise fut inversé et la plupart des Chimers de haut rang, y compris Karenithil Barif la Bête, furent capturés.

Même si les vaincus étaient trop fiers pour demander la raison de leur défaite, Sthovin leur expliqua qu'il avait été averti de leur attaque par l'Appel d'un de ses hommes.

- Qui de vos hommes était présent dans notre campement ? grogna Barif.

Chimarvamidium, debout à côté des captifs, retira sa tête. Dans son corps métallique se trouvait Jnaggo l'armurier.

- Un enfant dwemer de huit ans peut créer des golems, expliqua-t-il. Mais seul un grand guerrier et un grand armurier peut faire semblant d'en être un.

Note de l'éditeur :

C'est l'une des rares histoires de cette collection qui peut incontestablement être attribuée aux Dwemers. Le texte est assez différent de versions plus anciennes en aldmer, mais le thème principal est le même. "Chimarvamidium" pourrait être l'équivalent du terme dwemer "Nchmarthurnidamz". Ce mot se retrouve plusieurs fois dans les schémas d'armures et d'Animunculi dwemers, mais son sens reste à ce jour inconnu. Il est toutefois peu probable qu'il signifie "Espoir des Chimers".

Les Dwemers étaient certainement les premiers à porter des armures lourdes. Il est important de noter la manière dont un homme revêtu d'une armure put duper tant de Chimers dans cette histoire. Remarquez également la réaction des guerriers chimers. Lorsque cette histoire fut racontée pour la première fois, les armures couvrant la totalité du corps devaient encore être rares, alors qu'à la même époque, les créations dwemers telles que les golems et les centurions étaient bien connues.

Contrairement à son habitude, Marobar Sul a laissé quelques bribes de l'histoire originale intactes, notamment la ligne suivante : "Un enfant dwemer de huit ans peut créer des golems, mais seul un grand guerrier et un grand armurier peut faire semblant d'en être un."

Un des aspects de ce récit que les érudits comme moi-même trouvent intéressant est la notion "d'Appel". Dans cette légende et dans d'autres, on suggère que la race des Dwemers partageait une sorte de lien télépathique. Certaines archives de l'Ordre des Psijiques font également allusion à ce mode de communication, mais aucun sort "d'Appel" n'a jamais été documenté. L'historien de Cyrodiil, Borgusilus Malier, évoqua ce fait pour expliquer la disparition des Dwemers. Il avança l'hypothèse selon laquelle en l'an 668 de l'ère Première, les enclaves dwemers reçurent l'appel de l'un de leurs puissants sorciers-philosophes ("Ragrnak" dans certains documents). Cet appel les poussa à entamer un grand voyage, un voyage si sublime qu'ils finirent par abandonner leurs cités et leurs terres pour aller à la recherche d'une terre étrangère.

Chimarvamidium

FormId	skyrim.esm:01AFF8
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFF8
Editor ID	SkillHeavyArmor3
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook07
Value (gold)	70
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Armure lourde
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWarriorSpecial
Locations	5
Leveled lists	0
Scripts	0

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