Chimarvamidium

Le Chimarvamidium :
Anciens contes des Dwemers
Tome VI

Par
Marobar Sul

près maintes batailles, il devint facile de savoir qui allait remporter la victoire. 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 forgées par Jnaggo, ils avaient peu de chance de l'emporter. Dans l'unique but de préserver la paix, Sthovin, le chef dwemer, accepta une trêve avec Karenithil Barif la Bête. En échange des terres à l'origine du conflit, 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 contemplant une telle merveille. Recouverte d'or, la créature ressemblait à un cavalier dwemer de fière allure. Pour mettre la force du golem à l'épreuve, les Chimers le placèrent au centre d'une arène et le criblèrent d'éclairs magiques. Son agilité était telle que peu le touchèrent. Il pouvait pivoter sur ses hanches pour éviter la plupart des attaques sans perdre l'équilibre, les pieds fermement campés au sol. Une série de boule de feu s'ensuivit, que le golem esquiva en pliant genoux et 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, les parties les plus robustes de son corps.

Les troupes se réjouissaient à la vue d'une création aussi puissante et agile. Avec elle à la tête des défenses chimers, les barbares de Bordeciel auraient bien des difficultés à attaquer leurs villages. Ils le nommèrent donc Chimarvamidium, l'Espoir des Chimers.

Barif fit apporter le golem dans ses appartements et manda tous ses conseillers. Là, ils

testèrent le golem plus avant, éprouvant sa force, sa vitesse et sa résistance mais ne trouvèrent aucun défaut.

"Imaginez quand les barbares à moitié nus tomberont nez à nez avec lui au cours d'un raid", rit l'un des conseillers.

"Il est dommage qu'il ressemble à un Dwemer plutôt qu'à l'un des nôtres", rétorqua 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, plus agressif. "N'est-il pas trop tard pour attaquer Sthovin, le chef de guerre, par surprise ?"

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

"Il me semble", intervint le maître des espions de Barif, "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 laver et encore moins mettre leur armure".

"Si nous capturions Jnaggo, leur armurier, nous aurions aussi le secret de la forge", 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 suite à un dysfonctionnement, celui-ci se mit à attaquer les troupes chimers. Par ailleurs, les Dwemers étaient déjà en armure, bien reposés et prêts au combat. L'effet de surprise changea de camp et la plupart des Chimers de haut rang, y compris Karenithil Barif la Bête, furent capturés.

Les Chimers étant trop fiers pour le demander, Sthovin leur expliqua qu'il avait été averti de leur attaque par l'Appel de l'un de ses hommes.

"Qui de vos hommes pouvait bien se trouver 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 prétendre en être un".

Remarque :
C'est là l'une des histoires de cette série, telle qu'on peut la trouver dans les documents des Dwemers. Le style est assez différent des anciennes versions en Aldmer, mais le fond reste le même. Le "Chimarvamidium" peut tout à fait être le "Nchmarthurnidamz" des Dwemers. Ce terme apparaît de nombreuses fois dans les plans des armures des Dwemers et des Animunculi, mais on ignore tout de sa signification. Il est toutefois à peu près certain que ça ne veut pas dire "Espoir des Chimers".

Les Dwemers étaient probablement les premiers à revêtir des armures lourdes. Il est important de noter qu'aux dires de cette histoire, un homme en armure fut capable de piéger de nombreux Chimers. On remarquera également la réaction des guerriers chimers. Lorsque cette histoire fut racontée pour la première fois, les armures couvrant tout le corps devaient être encore peu connues alors qu'à l'époque, les créations dwemers telles que les golems et les centurions étaient déjà monnaie courante.

À de rares moments bien inspirés, Marobar Sul laisse intacts quelques fragments du texte original, comme les parties en Aldmer : "Un enfant dwemer de huit ans peut créer des golems, mais seul un grand guerrier peut prétendre en être un".

Un autre aspect de cette légende que les érudits tels que moi trouvent intéressant est la notion "d'Appel". Dans cette légende et dans d'autres, il est suggéré que la race Dwemer est capable de communiquer silencieusement par magie. Certains documents de l'Ordre des Psijiques semblent indiquer que ses membres partagent également ce secret. Quoi qu'il en soit, il n'existe aucun sort appelé "Appel". L'historien cyrodiléen Borgusilus Malier évoqua ce fait pour tenter d'expliquer la disparition des Dwemers. Il avança l'hypothèse selon laquelle, en l'an 1E 668, les enclaves dwemers reçurent l'appel de l'un de leurs puissants sorciers-philosophes ("Ragrnak", selon certains documents) afin qu'ils entament un grand voyage, un voyage si sublime qu'ils finirent par abandonner leurs cités et leurs terres pour partir à la recherche d'une terre étrangère.

Chimarvamidium

FormId	skyrim.esm:01B22E
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B22E
Editor ID	Book4RareAncientTalesoftheDwemerPartVI
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook07
Value (gold)	20
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	209
Leveled lists	11
Scripts	0

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