Chimarvamidium

Chimarvamidium

Alte Sagen der Dwemer

Teil VI

von

Marobar Sul

ach vielen Kämpfen war klar, wer den Krieg gewinnen würde. Die Chimer besaßen großes Geschick in der Magie und Schwertkunst, aber gegen die gepanzerten Bataillone der Dwemer, bekleidet mit den edelsten Schutzplatten Jnaggos, gab es nur wenig Hoffnung, jemals zu siegen. Um dem Land ein gewisses Maß an Frieden zu bewahren, stimmte der Kriegsherr Sthovin einem Waffenstillstand mit Karenithil Barif der Bestie zu. Für das umstrittene Land gab Sthovin Barif einen mächtigen Golem, der das Territorium der Chimer gegen die Streifzüge der nördlichen Barbaren beschützen würde.

Barif war hocherfreut über das Geschenk und brachte es zu seinem Lager, wo all seine Krieger es ehrfürchtig anstarrten. Mit seinem glitzernden, goldenen Farbton ähnelte er einem dwemerischen Kavalier mit stolzem Gesichtsausdruck. Um seine Stärke zu testen, stellten sie ihn in die Mitte eines Platzes und warfen magische Blitzstrahlen nach ihm. Er war so geschickt, dass nur wenige der Strahlen ihn trafen. An seinen Hüften hatte er Utensilien, die er als Gegengewicht nutzte, um die Hauptlast der Attacken zu umgehen, ohne seine Balance zu verlieren und doch mit den Füßen fest auf dem Boden zu stehen. Es folgten mehrere Feuerbälle, denen der Golem geschickt auswich, indem er seine Knie und Beine dehnte und sich so um die Explosionen herumdrehte. Bei den wenigen Malen, die er getroffen wurde, sorgte er dafür, dass er an den robustesten Teilen seines Körpers, nämlich Brust und Taille, getroffen wurde.

Die Truppen jubelten beim Anblick einer solch beweglichen und kräftigen Schöpfung. Mit ihm in der Verteidigung würden die Barbaren aus Himmelsrand niemals wieder ihre Dörfer erfolgreich heimsuchen. Sie nannten ihn Chimarvamidium, die Hoffnung der Chimer.

Barif ließ den Golem in seinen Gemächer bringen, wo alle Fürsten seines Hauses versammelt waren. Dort testeten sie Chimarvamidium weiter: Seine Stärke, seine Schnelligkeit, seine Unverwüstbarkeit. Sie konnten keinen Makel in seiner Bauweise finden.

"Stellt Euch nur vor, wie diese nackten Barbaren bei ihren Raubzügen als ersten auf ihn treffen", lachte ein Thane.

"Es ist nur bedauerlich, dass er eher einem Dwemer ähnelt als einem der unseren", sinnierte Karenithil Barif.

"Es ist widerlich zu denken, dass sie mehr Respekt vor unseren anderen Feinden haben werden, als vor uns."

"Ich denke, dass wir den Friedensbedingungen niemals hätten zustimmen dürfen", sagte einer der aggressivsten Fürsten. "Ist es zu spät, den Kriegsherrn Sthovin mit einer Attacke zu überraschen?"

"Es ist nie zu spät für einen Angriff', sagte Barif. "Aber was ist mit seinen mächtigen, gepanzerten Kriegern?"

"Ich habe gehört", sagte Barifs Meisterspion, "dass seine Soldaten immer im Morgengrauen aufwachen. Wenn wir eine Stunde davor zuschlagen, bevor sie noch die Gelegenheit für ein Bad hatten, geschweige denn ihre Rüstungen anzulegen, können wir sie ohne große Gegenwehr überwältigen."

"Wenn wir ihren Waffenschmied Jnaggo gefangen nehmen könnten, würden auch wir dann die Geheimnisse der Schmiedekunst kennen", sagte Barif. "So soll es sein. Wir greifen morgen an, eine Stunde vor Morgengrauen."

Damit war es festgelegt. Die Armee der Chimer marschierte bei Nacht und fiel in das Lager der Dwemer ein. Sie vertrauten auf Chimarvamidium, der die erste Angriffswelle anführen sollte. Aber er funktionierte nicht richtig und fing an, die Truppen der Chimer zu attackieren. Darüber hinaus waren die Dwemer in vollständiger Rüstung, gut ausgeruht und begierig zu kämpfen. Die Überraschung hatte sich ins Gegenteil verkehrt, und die meisten der hochrangigen Chimer, darunter auch Karenithil Barif das Biest, wurden gefangen genommen.

Sie waren zwar zu stolz zu fragen, aber Sthovin erklärte ihnen dennoch, dass er vor ihrem Angriff durch das Zeichen eines seiner Männer gewarnt worden war.

"Welcher Eurer Männer hält sich in unserem Lager auf?" spottete Barif.

Chimarvamidium, der aufrecht neben den Gefangenen stand, nahm seinen Kopf ab. In seinem metallenen Körper steckte Jnaggo, der Waffenschmied.

"Ein achtjähriges Dwemerkind kann einen Golem erschaffen", erklärte er. "Aber nur ein wahrhaft großer Krieger und Waffenschmied kann vorgeben, ein Golem zu sein."

Anmerkung des Herausgebers: Dies ist eine der wenigen Erzählungen dieser Sammlung, die sich tatsächlich auf die Dwemer zurückverfolgen lässt. Die Formulierung weicht zwar stark von den alten, meist in Aldmerisch verfassten, Versionen ab, der Inhalt an sich stimmt aber überein. "Chirmarvamidium" könnte der dwemerische "Nchmarthurnidamz" sein. Dieses Wort erscheint häufig auf dwemerischen Plänen für Rüstungen und Animunculi. Über seine Bedeutung ist allerdings nichts bekannt. Es ist jedoch beinahe auszuschließen, dass es "Hoffnung der Chimer" ist.

Die Dwemer waren vermutlich die Ersten, die schwere Rüstungen einsetzten. Es ist wichtig, zur Kenntnis zu nehmen, dass ein Mann in einer Rüstung in dieser Legende so viele Chimer zum Narren halten konnte. Beachtet auch die Reaktionen der chimerischen Krieger. Als diese Geschichte erzählt wurde, müssen Rüstungen, die den ganzen Körper bedeckten noch sehr außergewöhnlich und neu gewesen sein, wogegen selbst zu dieser Zeit dwemerische Schöpfungen wie Golems oder Zenturien wohlbekannt waren.

In einem Moment seltener Weisheit lässt Marobar Sul einige Passagen der ursprünglichen Legende intakt, wie beispielsweise Teile der aldmerischen Zeile "Ein achtjähriges Dwemerkind kann einen Golem erschaffen, aber nur jeder achte Dwemer kann zu einem werden."

Ein weiterer Aspekt dieser Legende, den Gelehrte wie ich interessant finden, ist die Erwähnung eines "Zeichens". In dieser Legende, wie auch in anderen, gibt es die Vermutung, dass die Rasse der Dwemer eine Art von lautloser, magischer Kommunikation besaß. Es gibt Aufzeichnungen über den Psijic-Orden, die andeuten, dass auch sie dieses Geheimnis teilen. Wie auch immer, es gibt keine dokumentierten

Zaubersprüche des "Zeichens". Der cyrodiilische Historiker Borgusilus Malier schlug dies als erster als Erklärung für das Verschwinden der Dwemer vor. Er vertrat die Theorie, dass im Jahre 1Ä 668 die dwemerischen Enklaven von einem ihrer mächtigen Philosophen-Hexenmeister - Kagrnak in einigen Dokumenten - zusammengerufen wurden, um zu einer großen Reise aufzubrechen. Eine Reise von solch erhabenem Ausmaß, dass sie ihre Städte und Ländereien verließen, um sich als vollständige Kultur der Suche nach fremden Gefilden anzuschließen. </p>

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.