Chimarvamidium

Chimarvamidium
Antiche leggende dei dwemer
Parte VI

di

Marobar Sul

Dopo numerose battaglie, era infine chiaro chi avrebbe vinto la guerra. I chimer erano veramente abili nelle arti magiche e con la spada, ma contro i battaglioni corazzati dei dwemer, protetti dalle migliori corazze lavorate da Jnaggo, le speranze di vincere erano poche. Nell'interesse di mantenere minime condizioni di pace nella regione, Sthovin, il signore della guerra, acconsentì a un armistizio con Karenithil Barif la Bestia. In cambio delle Terre Contese, Sthovin diede a Barif un potente golem che avrebbe protetto il territorio dei chimer dalle scorrerie dei barbari del nord.

Barif fu compiaciuto per il dono ricevuto e lo portò nel suo accampamento, dove tutti i suoi guerrieri lo guardarono con timore reverenziale. Ricoperto d'oro scintillante, aveva l'aspetto di un cavaliere dwemer dal portamento fiero. Per valutarne la potenza, collocarono il golem al centro di un'arena e scagliarono ripetutamente folgori magiche contro la figura. La sua agilità era tale che soltanto poche saette lo colpirono. Era dotato dei meccanismi necessari per articolarsi sui fianchi ed evitare l'impatto di quegli attacchi senza perdere l'equilibrio, mantenendo i piedi saldamente a terra. Seguì una pioggia di sfere di fuoco, che il golem schivò con destrezza piegando le ginocchia e le gambe per roteare evitando le esplosioni. Le poche volte che fu colpito, parve assicurarsi che solo il petto e la vita fossero colpiti, le parti più forti del suo corpo.

Le truppe acclamarono alla vista di tale potente e agile creazione. Con il golem a guidare la difesa, i barbari di Skyrim non avrebbero mai più razziato i loro villaggi. Lo chiamarono Chimarvamidium, la Speranza dei Chimer.

Barif fece portare il golem nei suoi alloggi con tutti i dignitari al seguito. Là, studiarono ulteriormente Chimarvamidium, la sua forza, la sua velocità e la sua resistenza. Non

furono in grado di trovare alcun difetto strutturale.

"Immaginate la prima volta che i nudi barbari avranno a che fare con questo golem nelle loro incursioni", rise uno dei dignitari.

"L'unica sfortuna è che abbia l'aspetto di un dwemer anziché di uno dei nostri guerrieri" pensò Karenithil Barif. "È disgustoso pensare che avranno maggior rispetto dei nostri nemici che di noi."

"Penso che non avremmo mai dovuto accettare l'armistizio a simili condizioni", disse uno dei dignitari più bellicosi. "È forse troppo tardi per sorprendere il signore della guerra Sthovin con un attacco?".

"Non è mai troppo tardi per attaccare", disse Barif, "ma come la mettiamo con i suoi valorosi guerrieri in corazza?".

"Ho saputo", disse la Spia Esperta di Barif, "che i suoi soldati si svegliano sempre all'alba. Se sferriamo l'attacco un'ora prima, potremo coglierli senza difese, prima che abbiano la possibilità di lavarsi e tanto meno d'indossare la corazza".

"Se catturiamo il loro armiere Jnaggo, allora anche noi impareremo i segreti della sua arte", disse Barif. "E sia. Attaccheremo domani, un'ora prima dell'alba".

Così fu deciso. L'esercito dei chimer marciò tutta la notte e irruppe nell'accampamento dei dwemer. Contavano su Chimarvamidium per condurre la prima ondata, ma il golem non funzionò e iniziò ad attaccare le stesse truppe dei chimer. Per giunta, i dwemer indossavano la corazza completa, erano ben riposati e ansiosi di gettarsi in battaglia. L'effetto sorpresa fu capovolto e buona parte dei dignitari chimer, incluso Karenithil Barif la Bestia, furono catturati.

Sebbene troppo orgogliosi per chiedere, Sthovin spiegò loro che era stato avvertito del loro attacco dalla chiamata di uno dei suoi uomini.

"Chi dei vostri è nel nostro accampamento?", ringhiò Barif.

Chimarvamidium, levandosi in piedi a lato dei prigionieri, si tolse la testa. All'interno del corpo metallico era nascosto Jnaggo, l'armiere.

"Perfino un dwemer di otto anni può creare un golem", spiegò, "ma soltanto un guerriero veramente grande e un armiere possono fingere di esserlo".

Nota dell'editore:

Questa è uno delle poche leggende di questa raccolta che può effettivamente esser fatta risalire ai dwemer. I termini usati nella storia sono piuttosto diversi dalle antiche versioni in aldmeris, ma il contenuto essenziale è lo stesso. "Chimarvamidium" può essere il dwemer "Nchmarthurnidamz". Questa parola ricorre numerose volte nei disegni delle corazze dwemer e degli animuncoli, ma non se ne conosce il significato. Comunque, quasi certamente non significa Speranza dei Chimer.

I dwemer furono probabilmente i primi a utilizzare armature pesanti. È importante notare come, in questa leggenda, un uomo indossando un'armatura abbia potuto ingannare numerosi chimer. Si deve inoltre sottolineare la reazione dei guerrieri chimer. Quando questa leggenda fu narrata per la prima volta, un'armatura che ricopriva l'intero corpo doveva essere ancora alquanto rara e sconosciuta, mentre le invenzioni dwemer come golem e centurioni erano ben note.

In uno dei suoi rari momenti di enfasi accademica, Marobar Sul ha lasciato intatti alcuni frammenti della storia originale, come per esempio parte della battuta originale in aldmeris: "Un dwemer di otto anni può creare un golem, ma un ottavo di un dwemer può diventare un golem".

Un altro aspetto di questa leggenda che gli studiosi come il sottoscritto trovano interessante è la menzione alla chiamata. In questa, come in altre leggende, si suggerisce che la razza dwemer nel suo complesso fosse capace di un particolare genere di comunicazione magica silenziosa. Esistono annotazioni dell'Ordine Psijic che lasciano intendere come anche loro condividessero questo segreto. Qualunque sia la verità, non esistono incantesimi documentati relativi a ciò. Lo storico cyrodilico Borgusilus Malier per primo suggerì questa come una possibile causa della misteriosa scomparsa dei dwemer. Teorizzò che in data 1E 668, le comunità dwemer furono chiamate a raccolta da uno dei loro più influenti stregoni-filosofi ("Ragrnak" in alcuni documenti) per intraprendere un grande viaggio, uno di tale sublime profondità da indurli ad abbandonare ogni loro città e territorio per unirsi alla ricerca di nuove terre come un'intera cultura.

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: Armatura pesante
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.