Chimarvamidium

CHIMARVAMIDIUM

Relatos antiguos de los dwemer

Sexta parte

de

Marobar Sul

Tras numerosas batallas, quedó claro quién ganaría la guerra. Los chimer poseían increíbles habilidades en el campo de la magia y el manejo de la espada, pero contra los batallones de dwemer, vestidos con armaduras forjadas por Jnaggo, que aportaban la mejor protección, tenían pocas esperanzas de vencer. En un intento por mantener cierta paz en el territorio, Sthovin, el señor de la guerra, firmó una tregua con Karenithil Barif, la Bestia. A cambio de las tierras disputadas, Sthovin le dio a Barif un poderoso gólem que protegería el territorio chimer de las incursiones de los bárbaros del norte.

Barif estaba encantado con el regalo y lo llevó de vuelta a su campamento, donde todos sus guerreros lo miraron sobrecogidos. Brillaba con sus matices dorados y parecía un caballero dwemer de aspecto orgulloso. Para probar su fuerza, colocaron al gólem en medio de la arena y le lanzaron varios rayos mágicos. Su agilidad era tal que pocos consiguieron darle. Disponía de medios para girar sobre su cadera y así evitar los peores ataques sin perder el equilibrio, con los pies plantados firmemente en el suelo. A continuación, le sometieron a una lluvia de bolas de fuego que el gólem esquivó hábilmente, flexionando rodillas y piernas para girar alrededor de las explosiones. Las pocas veces que le alcanzaron, se aseguró de que los golpes recayeran en el pecho o en la cintura, las partes más fuertes de su cuerpo.

Las tropas vitoreaban al ver una creación tan ágil y poderosa. Con el gólem liderando la defensa, los bárbaros de Skyrim nunca volverían a asaltar con éxito sus aldeas. Le llamaron Chimarvamidium, la esperanza de los chimer.

Barif se llevó al gólem a sus aposentos junto a sus lugartenientes, y allí continuaron

probando a Chimarvamidium: su fuerza, su velocidad y su resistencia. No lograron encontrar ningún defecto en su diseño.

"Imaginaos cuando esos desnudos bárbaros se lo encuentren por primera vez en uno de sus asaltos", rio uno de los lugartenientes.

"El único inconveniente es que se parece más a un dwemer que a uno de nosotros", meditó Karenithil Barif. "Es repugnante pensar que sentirán más respeto por nuestros otros enemigos que por nosotros".

"Creo que nunca debimos aceptar esos términos de paz tal y como lo hicimos", dijo otro, uno de los compañeros más agresivos. "¿Es demasiado tarde para sorprender al señor de la guerra Sthovin con un ataque?"

"Nunca es demasiado tarde para un ataque", dijo Barif. "Pero, ¿y qué pasa con sus grandes guerreros tan bien protegidos?"

"Según tengo entendido", dijo el maestro espía de Barif, "sus soldados siempre se despiertan al amanecer. Si atacamos una hora antes, les pillaremos indefensos antes de que tengan la oportunidad de lavarse y, menos aún, de ponerse su armadura".

"Si capturamos a su armero Jnaggo, además podremos conocer los secretos de su herrería", dijo Barif. "Lo haremos así. Atacaremos mañana, una hora antes del amanecer".

Así se estableció. El ejército chimer marchó por la noche y entraron en masa en el campamento dwemer. Confiaban en que Chimarvamidium liderara la primera oleada, pero falló y empezó a atacar a las propias tropas de chimer. Además, los dwemer llevaban puestas sus armaduras y estaban descansados y ansiosos por luchar. La sorpresa cambió de bando, y la mayoría de los chimer de más alto rango, incluyendo a Karenithil Barif la Bestia, fueron capturados.

Pese a que eran demasiado orgullosos como para preguntar, Sthovin les explicó que estaba al tanto del ataque gracias a la llamada de uno de sus hombres.

"¿Quién es el hombre de vuestro ejército que está en nuestro campamento?", preguntó Barif despectivamente.

Chimarvamidium, que se encontraba de pie erguido al lado de los cautivos, se quitó la cabeza. Dentro de su cuerpo metálico se encontraba Jnaggo, el armero.

"Un niño dwemer de ocho años puede crear un gólem", le explicó, "pero solo un gran guerrero y armero puede hacerse pasar por uno".

Nota del editor:

Este es uno de los pocos relatos de esta colección cuyo origen puede remontarse con seguridad a los dwemer. La historia es bastante distinta a otras versiones más antiguas en aldmeris, pese a que la esencia es la misma. "Chimarvamidium" puede ser el dwemer "Nchmarthurnidamz". Esta palabra aparece en repetidas ocasiones en los diseños de las armaduras dwemer y en los animunculi, aunque se desconoce su significado. Sin embargo, es bastante probable que no se refiera a la "esperanza de los chimer".

Los dwemer fueron probablemente los primeros en usar armaduras pesadas. Es importante señalar el hecho de que un hombre vestido con una armadura pudiera engañar a un montón de chimer en esta historia. También asombra la reacción de los guerreros chimer. Cuando se contó esta historia por primera vez, las armaduras que cubrían todo el cuerpo debían de ser todavía poco comunes o una novedad, aunque ya por aquel entonces las creaciones de los dwemer, como los gólem y los centuriones, eran bastante conocidas.

En un momento de inspiración poco habitual en él, Marobar Sul dejó varias partes de la historia intactas, como algunos fragmentos de la frase original en aldmeris: "un dwemer de ocho años puede crear un gólem, pero un octavo de dwemer se puede convertir en uno".

Otro aspecto de esta leyenda que interesa a los eruditos como yo, es la mención de "la llamada". Tanto en este relato como en otros, se identifica la raza dwemer con un todo que se comunica entre sí de una forma mágica y silenciosa. Existen archivos de la Orden Psijic que sugieren que ellos también comparten este secreto. Sea cual sea el caso, no existen documentos sobre el hechizo de "llamada". El historiador cyrodílico Borgusilo Malier fue el primero en proponer este hecho como una posible solución a la desaparición de los dwemer. Su teoría sugiere que en el año 668 de la Primera Era,

los pueblos dwemer fueron convocados por uno de sus poderosos brujos filósofos ("Ragrnak" según algunos documentos) para embarcarse en un gran viaje, uno de una profundidad tan sublime que abandonaron todas sus ciudades y territorios para unirse, como una sola cultura, en la búsqueda de otras regiones.

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: Armadura pesada
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.