

Le Chimarvamidium

*Ancien Récit des Dwemers,
Sixième partie*

Par Marobar Sul

Après maintes batailles, il devint facile de savoir qui allait remporter la victoire. Les Chimers étaient forts 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 chimere 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 réjouissaient 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, sa force, sa vitesse, sa résistance. Ils 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 malheureux qu'il ressemble à un Dwemer et pas à 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, 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 ces grands guerriers en armures ?

- 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 pouvons les prendre par surprise avant qu'ils puissent se baigner et encore moins mettre leurs armures.

- Si nous capturions leur armurier Jnaggo, 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. Il comptait 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.

Trop fiers pour le demander, 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 sur notre campement ? " grogna Barif.

Chimarvamidium, debout à côté des captifs, retira sa tête. Dans son corps métallique se trouvait Inaggo 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. "

Note du traducteur

L'histoire du Chimarvamidium est assez plate selon les standards de notre époque. Aucun des personnages n'est développé et il n'y a aucune description narrative. Les batailles sont moins importantes que les révélations finales de Inaggo dont l'adresse à manoeuvrer l'armure naine est encore plus grande que son adresse à forger.

Naturellement, en plus des myriades d'autres progrès technologiques, les Dwemers sont censés avoir inventé les armures. Tandis que les autres mers et hommes étaient, dans les légendes, des barbares à moitié nus, les Nains savaient non seulement créer des armures mais aussi se mouvoir et attaquer avec elles. Tous ceux qui ont déjà enfilé une armure savent qu'il faut du talent pour l'utiliser. Il faut noter que le Chimarvamidium surprit les Chimers qui pensaient que c'était un golem. Bien que les golems et les atronachs soient assez rares à notre époque, il est intéressant de noter qu'il était plus facile pour les Chimers de croire qu'il s'agissait d'un golem plutôt qu'un homme en armure.

Un des aspects de cette légende 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 partage un lien télépathique - un lien qui peut s'étendre au travers d'un continent comme Tamriel, reliant les Nains de Lenclume à leurs cousins de Morrowind. L'historien cyrodilien Borgusilus Malier évoqua ce fait pour expliquer la disparition des Dwemers. Il avança l'hypothèse selon laquelle en l'È 668, les enclaves dwemers reçurent l'appel de l'un de leurs puissants sorciers-philosophes afin qu'ils entament 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.

Comme nous le verrons dans le texte suivant, beaucoup soutiennent cette théorie.