切瑞姆之心

掛毯訪談錄
第十八卷

切瑞姆的阿納奎那之心
帝國大學教授，李維魯斯・佩努斯著

與馬卡瑪特・盧塞恩（這一系列訪談的第十七輯）同時代的是虎人切瑞姆，他的掛毯被譽為大師級傑作並風靡整個帝國近三十年。他的四個工廠散佈在艾斯維爾，不斷生產著他的作品。但他最初的掛毯卻要天價才能買走。帝國皇帝自己擁有切瑞姆的十條掛毯，他的代表正在協商再買五條或者更多。

切瑞姆的作品外皮上鮮豔明亮格調的主題與柔和黯淡色彩的運用形成鮮明對比，這與之前的老式掛毯完全不同。近年來切瑞姆作品的主題是一些古代精彩神話故事：眾神商討世界形成的會議、跟隨先知梅洛特進入晨風省的奇莫、在白金塔與莫利奧斯的軍團作戰的荒野精靈等等。他最早的設計作品用的都是較為現代的主題。我有幸在他的獸人城住所和他討論了一次他的一部傑作——阿納奎那之心。

阿納奎那之心描述了一場歷史性的戰役——艾斯維爾和威木省之間的五年戰爭，從第三紀元394年開始（或者第三紀元395年，取決於個人認為什麼時候戰爭開始）到第三紀元399年結束。在大多數正規記載中，這場戰爭持續了4年零9個月，但是那些偉大史詩詩人的藝術自由性使得這場艱難的戰役在他們筆下憑空增加了3個月。

切瑞姆解釋說這場戰爭實際的細節是很明確詳細的。所有120個木精靈弓箭手的表情沒有一個是相同的，但都表現出對於虎人軍隊到來的畏懼。他們的鎖子甲反射著昏暗的陽光。艾斯維爾戰豹的陰影逐漸籠罩了整個山丘，它們身上每一塊肌肉都緊繃著，只要命令一下就會猛撲出去。切瑞姆能夠知道這麼準確的細節其實並不令人驚訝，因為他就是戰場中的一員，虎人軍隊的一個步兵。

虎人部隊傳統盔甲的每一個細節都能在戰場前的士兵身上看到：束腰外衣上的刺繡花邊和條紋樣式，艾斯維爾式寬鬆皮衣上的每一個漆板以及布制帶凹槽鑲銀的頭盔。

「我不明白板甲有什麼好的」，切瑞姆說。「這種盔甲非常熱，就像是同時被炙烤和活埋一樣的感受。在澤林尼戰役中我們的諾德指揮官堅持要求我們穿上這板甲，我甚至連轉身看看我的戰友在做什麼都做不到。我在掛毯上做了一些關於澤林尼戰役的概述，但是我

發現如果想要做的真實，那些人物會顯得非常機械僵硬，就像鐵製機器人或者鍛莫百夫長一樣。由於非常瞭解我們虎人的指揮官，我絲毫不會懷疑脫掉這些板甲會增加審美感，但卻減少了實用性。」

「艾斯維爾輸掉了澤林尼戰役，不是嗎？」

「是輸掉了，但是艾斯維爾贏了下一場戰役——阿納奎那之心」，切瑞姆笑著說。「當我們把諾德的指揮官送回獨孤城之後局勢一下子就逆轉了。我們得想辦法擺脫所有他們給我們的這些重型板甲，並找到足夠的適合我們部隊穿著的傳統盔甲。很明顯，傳統盔甲最重要的優勢就在於使我們可以更輕便快捷地移動，這點你可以從這掛毯上士兵的自然站姿看出來。」

「現在，如果你看一眼底部背景，這個一直在作戰、可憐的被刺穿的卡薩納，那麼你就會發現另一個好處。聽起來可能很奇怪，但是這傳統盔甲的一個最大特點就是射過來的箭要嘛就完全偏轉、要嘛就透身而過。箭頭就像鉤子，如果不能刺穿就會鉤住它射到的地方。一個穿著傳統盔甲的士兵可能會發現自己身上一邊有個洞，並一邊則是箭頭。我們的醫生可以輕易地處理這種傷口，當然如果它不致命的話。但是如果穿著重型盔甲，那麼箭頭就會留在盔甲中，傷口就會在士兵移動的時候隨時裂開；除非虎人士兵脫掉盔甲並拔出箭頭，就像我們在澤林尼戰役中不得不做的一樣。在激烈的戰鬥中這可是一個既困難又浪費時間的過程，這還是最保守的說法。」

我接著問他：「在戰鬥中有你的自畫像嗎？」

「當然有」，切瑞姆又一笑說道。「你看到虎人軍隊的那個小人物了嗎？正在扒死掉的木精靈戒指的那個？他背對著你，但是有一條棕紅色的尾巴，就像我一樣。我並不認為所有關於虎人的陳腔濫調都是公平正確的，但是我有時候卻必須承認它們。」

這種自畫像中自貶的方式在拉瑙夫・霍克的掛毯中也是很明顯的，這將會在本系列第19輯對他的訪談中提到。

切瑞姆之心

FormId	skyrim.esm:01AFD1
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFD1
Editor ID	SkillSmithing4
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook05a
Value (gold)	70
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: 鐵匠
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftBlacksmithSpecial
Locations	8
Leveled lists	0
Scripts	0

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