Le Coeur de Cherim

Entretiens avec des tapissiers
Volume dix-huit

Le Coeur d'Anequina de Cherim

par

Livillus Perus, professeur à l'Université impériale

Le Khajiit Cherim est un contemporain de Maqamat Lusign, interrogé dans le volume dix-sept de cette série. Les tapisseries de Cherim sont considérées comme des chefs-d'oeuvre dans tout l'Empire depuis près de trente ans. Si ses quatre manufactures éparpillées dans Elsweyr fabriquent des reproductions, ses tapisseries originales s'arrachent à des prix astronomiques. L'empereur lui-même en possède dix et ses représentants sont actuellement en train de négocier l'achat de cinq autres.

L'utilisation nuancée des couleurs contrastant avec la peau lumineuse des sujets permet à ses oeuvres de se démarquer du style classique. Ces dernières années, il a choisi de faire de ses tapisseries de fabuleux récits du passé : les dieux réunis pour discuter de la formation du monde, le Chimer suivant le prophète Veloth en Morrowind, les Elfes sauvages affrontant Morihaus et ses légions à la Tour d'or blanc. Ses oeuvres plus récentes traitent de sujets plus contemporains. J'ai eu l'occasion de m'entretenir avec lui dans sa villa d'Orcrest, sur l'un de ses premiers chefs-d'oeuvre, le Coeur d'Anequina.

Le Coeur d'Anequina illustre une bataille historique de la guerre de Cinq ans opposant Elsweyr et Val-Boisé, qui a fait rage de l'an 3E 394 (ou 3E 395, en fonction de ce que l'on considère comme le début de la guerre) à l'an 3E 399. La guerre aurait apparemment duré 4 ans et 9 mois, mais les grands poètes épiques ont choisi d'ajouter trois mois à l'entreprise.

Les détails de la bataille, telle qu'interprétée par Cherim, sont plutôt explicites. On distingue clairement les visages de cent vingt archers Elfes des bois, figés de peur à l'approche de l'armée khajiite. Leurs hauberts reflètent la faible lumière du soleil. Les ombres menaçantes des chats guerriers d'Elsweyr, sur le qui-vive, prêts à attaquer dès qu'ils en recevront l'ordre, dominent la colline. La précision des détails n'a rien

d'étonnant, puisque Cherim, alors fantassin khajiit, participait à l'affrontement.

Les armures traditionnelles khajiites portées par les soldats au premier plan sont reproduites dans leurs moindres détails, des broderies et rayures des tuniques, aux mailles laquées sur le cuir souple, en passant par les casques cannelés en peau et argent.

"Cherim ne comprend pas l'intérêt des cottes de mailles, déclara-t-il. Ceux qui les portent ont trop chaud, se sentent comme brûlés et enterrés vivants. Cherim en a porté une sur les recommandations des conseillers nordiques lors de la bataille de Zelinin, et Cherim ne pouvait même pas se retourner pour voir les autres Khajiits. En réalisant des croquis destinés à une tapisserie de la bataille de Zelinin, Cherim s'est rendu compte que, s'il voulait un effet réaliste, les silhouettes devaient avoir une apparence très mécanique, tels des golems de fer ou des centurions dwemer. Connaissant les commandants khajiits, Cherim ne serait pas surpris qu'ils décident d'abandonner les cottes de mailles pour des raisons plus esthétiques que pratiques.

- Elsweyr a perdu la bataille de Zelinin, n'est-ce pas ?

- Oui, mais Elsweyr a gagné la guerre, à partir de la bataille suivante, le Coeur d'Anequina, déclara Cherim en souriant. Le vent a tourné dès que nous autres Khajiits avons renvoyé nos conseillers nordiques à Solitude. Nous voulions nous débarrasser des lourdes armures qu'ils nous avaient données et trouver des armures traditionnelles plus confortables. Le principal avantage de l'armure traditionnelle est de laisser une grande liberté de mouvement, comme vous pouvez le deviner par les positions naturelles des soldats sur la tapisserie.

Si vous observez maintenant ce pauvre Cathay-raht, transpercé d'une flèche mais continuant de se battre à l'arrière-plan, le second avantage de ces armures apparaît. Aussi étrange que cela puisse paraître, l'une des caractéristiques principales de l'armure traditionnelle est de dévier les flèches ou de leur permettre de passer au travers. Une tête de flèche est semblable à un crochet, conçue pour rester coincée si elle ne transperce pas sa cible. Un soldat portant une armure traditionnelle se retrouve avec un trou au corps, à l'avant et à l'arrière. Nos guérisseurs peuvent guérir sans problème ce genre de blessures si elles sont bénignes, mais si la flèche reste dans l'armure, comme c'est le cas pour les armures plus lourdes, la blessure sera rouverte à chaque mouvement de la victime. Sauf si le Khajiit se débarrasse de l'armure et retire la flèche,

chose que nous avons dû faire à la bataille de Zelinin. Vous pouvez imaginer la difficulté de l'entreprise au coeur de la bataille.

- Existe-t-il un autoportrait au combat ? Lui demandai-je ensuite.

- Oui, répondit Cherim en souriant de nouveau. Voyez-vous cette petite silhouette de Khajiit en train de voler des bagues sur la dépouille d'un Elfe des bois ? Il vous tourne le dos, mais sa queue est rayée orange et marron, comme Cherim. Cherim ne dit pas que tous les stéréotypes concernant les Khajiits sont fondés, mais il en reconnaît certains."

Ranulf Hook, l'artiste abordé dans le volume dix-neuf de cette série, présente lui aussi un style d'autoportrait à tendance dépréciative.

Le Coeur de Cherim

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: Forgeage
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.