Corazón de Cherim

Testimonios de los tapiceros

Tomo 18

El corazón de Anequina de Cherim

de Livillo Pero, profesor de la Universidad Imperial

Los tapices de Cherim, khajiita de nacimiento y contemporáneo de Maqamat Lusign (cuyas declaraciones recojo en el tomo diecisiete de esta serie), se consideran verdaderas obras maestras en todo el Imperio desde hace casi treinta años. En sus cuatro fábricas ubicadas en la comarca de Elsweyr se realizan reproducciones de su obra, ya que los tapices originales alcanzan precios exorbitantes. El emperador posee diez de sus tapices y representantes reales están negociando la compra de otros cinco más.

El uso de colores apagados en contraste con los luminosos tonos de piel de sus personajes se aparta por completo de cualquier estilo anterior. Durante los últimos años, su obra se ha centrado en temas mitológicos y de historia arcana: los dioses conversando sobre la formación del mundo, los chimer adentrándose en Morrowind siguiendo al profeta Veloth, los elfos salvajes luchando contra Morihaus y sus legiones en la Torre Blanca y Dorada. Sus primeros diseños retrataban temas más contemporáneos. Tuve la oportunidad de hablar con él en su villa de Remanso de los Orcos sobre su primera obra de arte: El corazón de Anequina.

El corazón de Anequina muestra una de las batallas que tuvo lugar durante la Guerra de los Cinco Años entre Elsweyr y Bosque Valen, que se inició en el año 394, o el 395 dependiendo de qué tomemos como evento desencadenante, y finalizó en el 399 de la Tercera Era. En realidad, la guerra duró cuatro años y nueve meses, como puede comprobarse en las crónicas oficiales, aunque los grandes poetas épicos se han tomado cierta licencia artística y añadido tres meses más a la contienda.

La interpretación de la batalla de Cherim es bastante explícita. Se puede ver con toda claridad el temor reflejado en el rostro diferenciado de ciento veinte arqueros elfos que

aguardan la llegada del ejército khajiita. Las cotas de malla de los elfos del bosque reverberaban con la luz del sol. Las sombras de los gatos de combate de Elsweyr irrumpen amenazadoras en las colinas; los músculos tensos listos para saltar en cuanto se dé la orden. Si tenemos en cuenta que Cherim era soldado de infantería khajiita y que vivió la batalla en sus propias carnes, no resulta extraño que captara hasta el menor detalle del escenario.

En el tapiz se puede apreciar cada minúscula parte de la armadura tradicional khajiita: los bordados y el estampado a rayas de las túnicas, los remaches esmaltados sobre tiras de cuero al estilo de Elsweyr, los cascos de tela y plata estriada.

"Cherim no entiende la utilidad de las cotas de metal", me comentó. "Para empezar se calienta, es como ser asado vivo. Cherim se la puso por insistencia de los consejeros nórdicos en la batalla de Zelinin, y ni siquiera podía ver lo que hacían los demás khajiitas. Cherim hizo bosquejos para un tapiz de la batalla, pero si quería que fuera realista, las figuras aparecían rígidas, como golems de hierro o centuriones dwemer. Conociendo a nuestros comandantes khajiitas, a Cherim no le sorprendería que la finalidad de esas placas de metal fuera más estética que práctica".

"Elsweyr perdió la batalla de Zelinin, ¿no es así?"

"Sí, pero ganó la guerra. Todo cambió en la siguiente batalla: el corazón de Anequina", dijo con una sonrisa. "En cuanto mandamos a los consejeros nórdicos de vuelta a casa se volvieron las tornas. Tuvimos que deshacernos de las armaduras pesadas que nos habían traído y encontrar armaduras tradicionales para todos, con las que nos sentíamos mucho más cómodos. La principal ventaja de la armadura tradicional es que permite una mayor movilidad, como puede apreciarse en la postura natural de los soldados del tapiz.

Si te fijas en este pobre cathay-raht agujereado que sigue luchando en el fondo, percibirás otra de sus ventajas. Aunque parezca extraño, una de las mejores características de la armadura tradicional es que las flechas o bien se desvían o la atraviesan completamente. La cabeza de una flecha es como un anzuelo. Está hecha de tal forma que, si no pasa limpiamente, se clava en la carne. Al llevar una armadura tradicional, la flecha penetra del todo, dejando un agujero en el cuerpo. Si la herida no es mortal, nuestros curanderos pueden sanarla fácilmente. Si la flecha se queda dentro de la cota, como ocurre con las armaduras pesadas, la herida se vuelve abrir cada vez

que te mueves; a menos que te quites la armadura y te saques la flecha, que es lo que tuvimos que hacer en la batalla de Zelinin. En el fragor de la batalla solo trae dificultades y hace perder el tiempo".

Le pregunté si se había autorretratado en la batalla.

"Sí", me contestó con un gesto de satisfacción. "¿Ves esa figura de un khajiita robando los anillos de un elfo del bosque muerto? Está de espaldas, pero si te fijas verás que tiene una cola con una franja marrón y naranja como la de Cherim. Cherim opina que no todos los estereotipos sobre khajiitas son ciertos, pero a veces hay que reconocerlos".

También se observan autorretratos con cierto aire reprobatorio en los tapices de Ranulf Hook, artista a quien dedico el tomo diecinueve de esta serie.

Corazón 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: Herrería
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.