L'enseignement de Vehk - Vol. III

L'enseignement de Vehk

Volume 3

... De la Tour

Hasphat Antabolis :

Vehk, c'est cela ? Bien, bien. Peut- tre pourriez-vous avec un morceau moins gros que la v ritable nature des Psijiques si nous esp rons obtenir une r ponse compl te avant que le Dragon ne se casse une bonne fois pour toutes. moins que mes lectures sur la num rologie dwemer ne soient erron es, la Mission des Psijiques touche au coeur m me de la plupart des myst res de ce monde. Ha ha, heureusement que je ne me suis impos nulle obligation de m'exprimer clairement !

Alors, Voleur, commen ons par quelque chose de plus petit, mais toujours suffisamment vaste pour ceux d'entre nous qui sont toujours au sein du Temps. Parlez-nous des Psijiques et de leur relation avec les lus Marukhati (et, par extension, avec la Tour).

Par extension, avec la Tour... ?

Elle s' tend dans l'autre sens, je le crains. Mais oui, allons dans ce sens, en tournoyant. J'ai parl de ceci dans une vie ant rieure.

Qu'est-ce que la Tour ?

La Tour est un id al, ce qui, dans notre monde de mythe et de magie, signifie qu'elle est ce point r elle que cela en devient dangereux. C'est l'existence du V ritable Soi au sein du Soi Universel, incarn e par la quatri me constellation, et gard e par le Voleur, qui est la

troisi me. Le Voleur est un autre absolu m taphorique ; dans ce cas, il repr sente la prise de la Tour ou, parfois de fa on plus importante, la prise du secret de la Tour.

Quel est le secret de la Tour ?

Comment exister de fa on permanente au-del de la duplicit , de l'antith se, ou du trouble. Ce n'est pas un concept facile, je sais. Imaginez tre capable de ressentir avec tous vos sens cette terreur trang re qu'est Dieu, et votre place au sein de lui, qui est partout et par cons quent nulle part, et r aliser que cela signifie la dissolution totale de votre individualit dans son existence sans limite. Imaginez cela, et ensuite, imaginez tre pourtant toujours capable de dire JE . Ce JE est la Tour.

Qu'est-ce qui a cr la Tour ?

La Roue l'a cr e. La Roue est la structure de cet univers, et la fa on la plus simple de la visualiser est comme ceci : la jante, les rayons, le moyeu, et tous les espaces au-dedans et au-dehors. Je vais aborder chaque chose tour de r le.

Qu'est-ce qui a cr la Roue ?

Anu et Padhome, la stase et le changement, tous deux de vastes royaumes reposant dans le vide, ce sont eux qui l'ont cr e. Non, pas vastes : infinis, comme le vide lui-m me fut infini. Imaginez une infinit incluse dans une autre ; vous vous retrouvez avec deux bulles. Maintenant, observez le moment o les deux bulles se touchent. Leur intersection est un cercle parfait de structures et de possibilit s que nous appellerons l'Aurbis. L'Aurbis est la fondation de la Roue.

Que sont les espaces au-dedans et au-dehors de la Roue ?

Au-dehors de ce monde est le vide, d pourvu de toute chose. Il ne peut tre nomm . S'il a plus d'aspects que la stase et le changement, ceux-ci sont ext rieurs un vrai langage. Au-dedans de la Roue se trouve l'Aurbis, comme je l'ai expliqu .

Qu'est-ce que la jante de la Roue ?

Tandis que le processus de sous-cr ation se poursuivait, Anu et Padhome se r veill rent tous deux. Car voir votre antith se, c'est au final vous r veiller. Chacun donna naissance son me, Auriel et Sithis, et ces mes consid r rent chacune l'Aurbis dans leur propre part, et de cela vinrent les et'Adas, les structures originelles. Ces et'Adas se sont terme fig s.

Le premier-n d'Anu, car il d sirait surtout de l'ordre, tait le temps, anon Akatosh. Le premier

n de Padhome entra en errance d s le commencement, changeant constamment, et ne voulut aucun nom, mais il fut marqu avec celui de Lorkhan. Comme le temps permettait de plus en plus de structures de s'individualiser, Lorkhan observa l'Aurbis se donner sa propre forme, et devint autant ravi que d u chaque nouvelle formation. Tandis que les dieux et les d mons de l'Aurbis surgissaient, l'enfant de Padhome tenta de tout laisser derri re lui, car il voulait tout et rien la fois. C'est ce moment qu'il approcha les fronti res de l'Aurbis.

Il vit la Tour, car un cercle vu de c t est un I , un JE . Ce fut le premier mot de Lorkhan et il ne l'oublia vraiment, vraiment jamais.

Que sont les rayons de la Roue ?

Durant des ges entiers, les et'Adas grandirent et se form rent, se d truisirent mutuellement et d truisirent leurs cr ations. Certains taient comme Lorkhan, et d couvrirent le vide au-dehors de l'Aurbis ; si certains virent la Tour, je l'ignore, mais je sais cela : s'ils l'ont vue, aucun ne l'a tenue en tr s haute estime. Quoi qu'il en soit, certains de ceux qui avaient vu le vide en cr rent de semblables l'int rieur de l'Aurbis, mais tous ces plus petits vides se cherchaient mutuellement. Le vide appelle le vide ; les et'Adas appel rent cela le N ant. Ce qui fut laiss de l'Aurbis tait un changement solide, connu autrement sous le nom de magie. Les et'Adas appel rent cela Aetherius.

pr sent, Lorkhan avait ce moment vu tout ce qu'il y avait voir, et il ne pouvait rien en accepter. Ici il y avait les et'Adas avec leur magie et leurs vides, et tout l'entre-deux, et il d sirait ardemment retourner au flux, mais dans le m me temps, il ne pouvait supporter de perdre son identit . Il ne savait pas ce qu'il voulait, mais il savait comment le construire. Par la ruse (Nous avons rendu l'Aurbis instable avec les vides), par la sagesse (Nous avons deux avis et devrions donc cr er une parfaite gemme de compromis), et par la force (Fais ce que je dis, esprit grossier), il contraignit certains des plus puissants et'Adas cr er le Monde.

Les rayons de la Roue sont les huit pr sents des Aedra, fils et filles d'Aetherius. Les vides entre chaque rayon sont au nombre de seize, et leurs ma tres sont les fils et les filles du N ant. Le centre de la Roue tait un autre cercle, le moyeu, qui maintenait le tout ensemble. Les et'Adas appel rent cela Mundus.

Qu'est-ce que le moyeu de la Roue ?

Nous sommes le moyeu, le Mundus qui portent bien des noms. Nous sommes le coeur de toute cr ation. Qu'est-ce que cela signifie ? Pourquoi devrions-nous nous en soucier ? Lorkhan l'a cr pour que nous d couvrions ce qu'il a fait. En fait, et voici le secret : le moyeu est le reflet de ses

cr ateurs, le cercle au sein du cercle, sauf que le bord du n tre est bien plus facile voir. Restez dans son flux et vous demeurerez intact d'esprit. Observez-le de c t , et vous verrez le I .

Voil ce qu'est la Tour.

Maintenant, oui, c'est un bon point de d part, je pense. Par quoi devrions-nous continuer : la Mission, la Cassure, ou la mission de casser ?

L'enseignement de Vehk - Vol. III

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:2D4ED7
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	2D4ED7
Editor ID	BCSLL_DEV_MK_VehkTeaching03
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_VehkTeaching03
Value (gold)	60
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	0
Leveled lists	1
Scripts	0

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