L'enseignement de Vehk - Vol. III

L'enseignement de Vehk

Volume 3

... De la Tour

Hasphat Antabolis :

Vehk, c'est cela ? Bien, bien. Peut-être pourriez-vous avec un morceau moins gros que la « véritable nature des Psijiques » si nous espérons obtenir une réponse complète avant que le Dragon ne se casse une bonne fois pour toutes. À moins que mes lectures sur la numérologie dwemer ne soient erronées, la Mission des Psijiques touche au coeur même de la plupart des mystères de ce monde. Ha ha, heureusement que je ne me suis imposé nulle obligation de m'exprimer clairement !

Alors, Voleur, commençons 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 Élus Marukhati (et, par extension, avec la Tour).

« Par extension, avec la Tour... » ?

Elle s'étend dans l'autre sens, je le crains. Mais oui, allons dans ce sens, en tournoyant. J'ai parlé de ceci dans une vie antérieure.

Qu'est-ce que la Tour ?

La Tour est un idéal, ce qui, dans notre monde de mythe et de magie, signifie qu'elle est à ce point réelle que cela en devient dangereux. C'est l'existence du Véritable Soi au sein du Soi Universel, incarnée par la quatrième constellation, et gardée par le Voleur, qui est la troisième.

Le Voleur est un autre absolu métaphorique ; dans ce cas, il représente la « prise de la Tour » ou, parfois de façon plus importante, la « prise » du secret de la Tour.

Quel est le secret de la Tour ?

Comment exister de façon permanente au-delà de la duplicité, de l'antithèse, ou du trouble. Ce n'est pas un concept facile, je sais. Imaginez être capable de ressentir avec tous vos sens cette terreur étrangère qu'est Dieu, et votre place au sein de lui, qui est partout et par conséquent nulle part, et réaliser que cela signifie la dissolution totale de votre individualité dans son existence sans limite. Imaginez cela, et ensuite, imaginez être pourtant toujours capable de dire « JE ». Ce « JE » est la Tour.

Qu'est-ce qui a créé la Tour ?

La Roue l'a créée. La Roue est la structure de cet univers, et la façon 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 à tour de rôle.

Qu'est-ce qui a créé 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 créée. Non, pas vastes : infinis, comme le vide lui-même fut infini. Imaginez une infinité incluse dans une autre ; vous vous retrouvez avec deux bulles. Maintenant, observez le moment où les deux bulles se touchent. Leur intersection est un cercle parfait de structures et de possibilités 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, dépourvu de toute chose. Il ne peut être nommé. S'il a plus d'aspects que la stase et le changement, ceux-ci sont extérieurs à un vrai langage. Au-dedans de la Roue se trouve l'Aurbis, comme je l'ai expliqué.

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

Tandis que le processus de sous-création se poursuivait, Anu et Padhome se réveillèrent tous deux. Car voir votre antithèse, c'est au final vous réveiller. Chacun donna naissance à son âme, Auriel et Sithis, et ces âmes considérèrent chacune l'Aurbis dans leur propre part, et de cela vinrent les et'Adas, les structures originelles. Ces et'Adas se sont à terme figés.

Le premier-né d'Anu, car il désirait surtout de l'ordre, était le temps, anon Akatosh. Le premier

né de Padhome entra en errance dès le commencement, changeant constamment, et ne voulut aucun nom, mais il fut marqué avec celui de Lorkhan. Comme le temps permettait à de plus en plus de structures de s'individualiser, Lorkhan observa l'Aurbis se donner sa propre forme, et devint autant ravi que déçu à chaque nouvelle formation. Tandis que les dieux et les démons de l'Aurbis surgissaient, l'enfant de Padhome tenta de tout laisser derrière lui, car il voulait tout et rien à la fois. C'est à ce moment qu'il approcha les frontières de l'Aurbis.

Il vit la Tour, car un cercle vu de côté 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 âges entiers, les et'Adas grandirent et se formèrent, se détruisirent mutuellement et détruisirent leurs créations. Certains étaient comme Lorkhan, et découvrirent 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 très haute estime. Quoi qu'il en soit, certains de ceux qui avaient vu le vide en créèrent de semblables à l'intérieur de l'Aurbis, mais tous ces plus petits vides se cherchaient mutuellement. Le vide appelle le vide ; les et'Adas appelèrent cela le Néant. Ce qui fut laissé de l'Aurbis était un changement solide, connu autrement sous le nom de magie. Les et'Adas appelèrent cela Aetherius.

À présent, Lorkhan avait à ce moment vu tout ce qu'il y avait à 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 désirait ardemment retourner au flux, mais dans le même temps, il ne pouvait supporter de perdre son identité. 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 créer une parfaite gemme de compromis »), et par la force (« Fais ce que je dis, esprit grossier »), il contraignit certains des plus puissants et'Adas à créer le Monde.

Les rayons de la Roue sont les huit présents des Aedra, fils et filles d'Aetherius. Les vides entre chaque rayon sont au nombre de seize, et leurs maîtres sont les fils et les filles du Néant. Le centre de la Roue était un autre cercle, le moyeu, qui maintenait le tout ensemble. Les et'Adas appelèrent 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 création. Qu'est-ce que cela signifie ? Pourquoi devrions-nous nous en soucier ? Lorkhan l'a

créé pour que nous découvrions ce qu'il a fait. En fait, et voici le secret : le moyeu est le reflet de ses créateurs, le cercle au sein du cercle, sauf que le bord du nôtre est bien plus facile à voir. Restez dans son flux et vous demeurerez intact d'esprit. Observez-le de côté, et vous verrez le « I ».

Voilà ce qu'est la Tour.

Maintenant, oui, c'est un bon point de départ, 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.