Le Monomythe

Le Monomythe

"Sur Mundus, ce sont les conflits et la disparité qui apportent le changement, qui est la plus sacrée des Onze Forces. Le changement est la force sans concentration ni origine."-Oegnithr, Taberitae, Ordre de PSJJJJ



En deux mots, le schisme entre le point de vue des Hommes et celui des Aldmers provient de la relation du mortel au divin. Les Hommes, modestes, estiment qu'ils ont été créés par les forces immortelles, tandis que les Aldmers prétendent en être les descendants. De cette distinction, en apparence insignifiante, découle le reste de leurs divergences mythologiques.

Toutes les religions de Tamriel naissent de la même façon. Homme ou mer, tout commence avec la dualité d'Anu et de son Alter Ego. Ces forces jumelles ont de nombreux noms : Anu-Padomay, Anuiel-Sithis, Ak-El, Satak-Akel, Être-Non-être. Anuiel est la lumière éternelle et ineffable, Sithis est l'action corruptrice et inexpressible. Entre eux se trouve le Peut-être Gris ("Nirn" dans l'Ehlnofex).

Dans la plupart des cultures, Anuiel est vénéré pour le rôle qu'il joue dans l'interaction qui crée le monde, mais Sithis est encore plus estimé, car c'est lui qui entraîne cette réaction. Ainsi, Sithis est le Créateur Originel, une entité qui cause intrinsèquement le changement sans le concevoir. Même le Hist reconnaît cet être.

Anuiel est également le symbole de l'Ordre et s'oppose à Sithis, le Chaos. Peut-être est-il plus simple pour les mortels d'imaginer le changement plutôt que l'immobilisme parfait, car Anuiel est souvent relégué à l'arrière-plan des lubies de Sithis. Dans les récits populaires yokudéens, qui sont parmi les plus saisissants au monde, Satak n'est mentionné qu'une poignée de fois, sous le nom de "Hum", une force si omniprésente qu'elle n'existe pas vraiment en fin de compte.

Dans tous les cas, l'un de ces deux êtres a engendré les et'Ada, les Esprits Originels. Aux yeux des Hommes, ces et'Ada sont les Dieux et les Démons. Aux yeux des Aldmers, ce sont les Aedras et Daedras, ou "Ancêtres". Tous les panthéons de Tamriel

sont peuplés d'et'Ada, bien que l'accession au statut de dieu diffère souvent d'une culture à une autre. Néanmoins, tel Anu et Padomay, chacun de ces panthéons contient les archétypes du Dieu Dragon et du Dieu Manquant.

Le Dieu Dragon et le Dieu Manquant

Le Dieu Dragon est toujours apparenté au Temps et universellement vénéré en tant que "Premier Dieu". On le nomme souvent Akatosh, "celui qui, juché sur l'Éternité, a donné naissance au jour". Il s'agit du dieu central de l'Empire cyrodiilique.

Le Dieu Manquant est toujours apparenté au Plan des Mortels et constitue une figure clé du schisme Hommes/Aldmers. L'adjectif "manquant" fait allusion à son absence palpable du panthéon (une autre souffrance mentale interprétée de bien des façons) ou à l'extraction de sa "lueur divine" par les autres immortels. On le nomme souvent Lorkhan et il compte autant d'épitaphes condamnables que de pieuses.

Remarquez que Tamriel et le Plan des Mortels n'existent pas encore. Le Peut-être Gris n'est encore que le terrain de jeu des Esprits Originels. Certains sont plus attachés à la lumière d'Anu, d'autres au néant mystérieux. Si leur flux constant et leurs interactions font croître leur nombre, leur personnalité met toutefois du temps à se figer. Lorsqu'Akatosh se forme, le temps est créé et il devient plus facile pour certains esprits de prendre conscience de leur nature d'êtres dotés d'un passé et d'un avenir. Les plus puissants des esprits reconnaissables se cristallisent : Mephala, Arkay, Y'ffre, Magnus, Rupgta, et caetera. D'autres restent au stade de concepts, d'idées ou d'émotions. L'un des plus importants de ces derniers, un désir à peine formé que les autres appellent Lorkhan, élabore un plan pour créer Mundus, le Plan des Mortels.

Les Hommes, à l'exception des Rougegardes, voient dans cet acte un signe de miséricorde divine, une édification permettant aux créatures inférieures d'atteindre l'immortalité. Les Aldmers, à l'exception des Elfes noirs, voient dans cet acte une trace de supercherie cruelle rompant leur lien au plan spirituel.

Le mythe d'Aurbis

Portant le sous-titre "La compensation psijique", le livre "Aubris mythique" était une tentative des apologistes d'Artaeum d'expliquer les bases de la religion aldmer à Uriel V au début de son règne glorieux. Il évitait soigneusement tout parti pris contre le

concept Lorkhan, encore tenu en haute estime par les Cyrodiilléens qui l'appelaient Shezarr, le frère perdu des Divins. En dépit de tout, les Psijiques résument assez bien le point de vue des Anciens et cela servira notre propos. Cette version, provenant des archives du séminaire impérial, est tirée des notes manuscrites d'un scribe inconnu.

Le Mythique Aurbis, royaume surnaturel fantasque, existe depuis la nuit des temps.

"Aurbis" désigne l'imperceptible Pénombre, le Centre Gris entre l'Être et le Non-être d'Anu et de Padomay. Il contient la multitude de royaumes d'Aetherius et de l'Oblivion, ainsi que d'autres formes moins structurées.

Les entités magiques du Mythique Aurbis vivent longtemps et mènent des existences narratives complexes qui créent les bases du mythe.

Ce sont des esprits constitués de fragments de la polarité divine. Le premier fut Akatosh le Dragon du Temps, dont la création permit aux esprits de se structurer plus facilement. Les dieux et les démons se forment, se reforment et procréent.

Enfin, les entités magiques du Mythique Aurbis racontent l'histoire ultime, celle de leur propre mort. Pour certains, ce fut une transfiguration artistique dans la substance concrète et non-magique du monde. Pour d'autres, ce fut une guerre au cours de laquelle toutes furent tuées, leurs cadavres devenant la substance même du monde. Pour d'autres encore, ce fut une union romantique qui donna naissance aux races mortelles tandis que les parents spirituels mouraient pour céder leur place.

L'agent de cette décision commune fut Lorkhan, que la plupart des premiers mythes dépeignent comme un manipulateur et un menteur. D'autres versions plus indulgentes de cette histoire affirment que Lorkhan est la seule raison de l'existence du Plan des Mortels.

Les créatures magiques conçurent les races de l'Aurbis mortelle à leur image, soit qu'elles aient été des artistes et des artisans conscients de leur création, soit qu'elles aient constitué un compost fécond d'où jaillirent les mortels, ou encore une variété d'autres sens analogiques.

Puis, les entités magiques étant mortes, elles devinrent les et'Ada. Ces et'Ada sont ce que perçoivent et vénèrent les mortels en tant que divinités, esprits ou génies d'Aurbis. En mourant, ces êtres se distinguèrent des autres créatures magiques des royaumes

surnaturels.

Naquirent également à cette époque les Daedras, des esprits et divinités plus sensibles à l'Oblivion ou à ce royaume aux portes du Néant de Padomay. C'est ce qui marqua l'aube de l'Ère Mythique (Méréthique). Les premiers mortels ont perçu cet acte de différentes manières : soit comme une joyeuse "seconde création", soit (particulièrement chez les Elfes) comme une désunion douloureuse d'avec les Divins. L'instigateur de cet événement est toujours Lorkhan.

Lorkhan

Ce dieu Créateur-Manipulateur-Probateur existe dans toutes les traditions mythiques de Tamriel. Son nom le plus populaire est "Lorkhan" en Aldmer ou Tambour du Destin. Il convainquit ou contraignit les Esprits Originels à créer le Plan des Mortels, bouleversant l'équilibre à l'instar de son père, Padomay, lorsqu'il avait introduit l'instabilité dans l'univers au Lieu du Commencement. Une fois le monde matérialisé, Lorkhan est coupé de son origine divine, quelque fois involontairement, et erre sur la création des et'Ada. L'interprétation de ces événements varie considérablement selon les cultures. Vous trouverez ci-dessous certaines des versions les plus connues :

Yokudan, "Satakal l'Épiderme du monde"

"Satak était le Premier Serpent, le Serpent venu Avant. Tous les mondes à venir étaient nichés dans l'éclat de ses écailles. Mais il était si gros que rien d'autre n'existait, ainsi était-il enroulé autour de lui-même. Les mondes à venir glissaient les uns sur les autres, mais aucun n'avait la place de se développer. Alors, les mondes, voulant être libérés, appelèrent à l'aide, mais bien sûr il n'existait rien d'autre que le Premier Serpent. Il fallut donc que l'aide provienne de lui, de ses entrailles : ce fut Akel, l'Estomac Affamé. Akel se fit connaître et Satak ne pouvait plus songer qu'à lui. Une faim dévorante le saisit, alors il mangea et mangea encore. Bientôt, il y eut assez de place pour vivre dans les mondes et ce fut le début de tout. Les choses nouvellement créées faisaient souvent des erreurs, car elles n'avaient pas eu le temps de tâtonner auparavant. Aussi, la plupart de ces choses disparurent rapidement, abandonnèrent ou n'étaient pas bonnes. Certaines étaient sur le point d'évoluer, mais se faisaient dévorer par Satak. Ce fut une époque de violence.

"Akel ne tarda pas à pousser Satak à mordre son propre coeur et ce fut la fin. Mais la faim ne voulant pas cesser, même dans la mort, le Premier Serpent mua pour

renaître. Alors que l'ancien univers mourait, Statakal recommença à exister. Quand les choses le constatèrent, elles comprirent quelle était leur place. Elles prirent des noms, comme Ruptga ou Tuwbacca, et partirent en quête de leurs semblables. Alors que Satakal se dévorait lui-même encore et encore, les esprits les plus puissants apprirent à échapper à ce cycle éternel en se plaçant à des angles étranges. Ils appelaient cela le Voyage, une méthode pour se retrouver entre les peaux du monde. Ruptga était si imposant qu'il fut capable de placer les étoiles dans le ciel pour que les esprits les plus faibles trouvent leur chemin plus facilement. Cela devint si facile que furent ainsi créées les Rives Lointaines, un endroit où les esprits attendaient entre chaque mue.

"Ruptga fut ainsi capable d'engendrer de nombreux enfants entre chaque cycle et il prit le nom de Haut Père. Il continua à placer les étoiles pour indiquer le chemin à suivre dans le néant, mais après tant de cycles, il y avait presque trop d'esprits à aider. Il récupéra alors les peaux des anciennes mues et ce qui devint Sep ou le Second Serpent. Sep avait conservé une bonne partie de l'Estomac Affamé, des multiples faims issues des multiples mues. Il était si affamé qu'il ne pouvait raisonner. Il lui arrivait de dévorer les esprits qu'il voulait aider, mais le Haut Père les sauvait en les extirpant de son estomac. Au bout d'un moment, lassé d'aider le Haut Père, Sep réunit le reste des anciennes peaux, les roula en boule et mentit aux esprits pour obtenir leur aide. Il leur promit que pour atteindre le nouveau monde, il fallait forger celui-ci à partir de l'ancien. Ces esprits adorèrent cette façon de vivre, car elle était plus simple. Ils n'avaient plus besoin de bondir d'un endroit à un autre. De nombreux esprits se joignirent à lui pensant que c'était une bonne idée. Le Haut Père, lui, secoua la tête.

"Très vite, les esprits de la sphère de peau dépérirent, car ils étaient très loin du vrai monde de Satakal. Ils s'aperçurent qu'ils étaient à présent trop loin pour atteindre les Rives Lointaines. Les esprits qui restaient supplièrent le Haut Père de les faire revenir. Mais le sinistre Ruptga refusa et déclara aux esprits qu'ils devaient découvrir de nouvelles manières de suivre les étoiles jusqu'aux Rives Lointaines. S'ils n'y parvenaient pas, ils devraient alors vivre au travers de leurs enfants, ce qui n'était pas la même chose qu'avant. Sep, cependant, méritait une punition plus sévère, alors le Haut Père tua le reptile en l'écrasant avec un gros bâton. La faim fut arrachée de la bouche de Sep et ce fut tout ce qui resta du Second Serpent. Tandis que le reste du nouveau monde fut autorisé à atteindre le statut divin, Sep ne pouvait plus que ramper piteusement à l'intérieur d'une peau morte, ou bien nager dans le ciel, un vide affamé qui tentait jalousement de dévorer les étoiles."

"Chant de Shezarr" des Cyrodiiléens

"Ce que Shezarr décrivit aux Dieux était pour eux une chose nouvelle : devenir père et mère, être responsable et faire des sacrifices sans garantie de succès. Mais les merveilleuses paroles de Shezzar les émurent au-delà des mystères et des larmes. Ainsi, les Daedras donnèrent naissance au monde, aux bêtes et aux êtres, créant ces choses à partir d'eux-mêmes. Ces naissances furent très douloureuses et coûtèrent aux Daedras. Ils n'étaient plus aussi jeunes, forts et puissants qu'ils ne l'avaient été depuis le début des temps.

"Certains Aedras furent déçus et amers d'avoir perdu une partie d'eux-mêmes. Ils en voulurent à Shezarr et à toute la Création, car ils avaient l'impression que Shezarr leur avait menti et s'était joué d'eux. Ces Aedras, les dieux des Aldmers, menés par Auri-El, étaient écoeurés par leur affaiblissement et par ce qu'ils avaient créé. "Tout est corrompu, aujourd'hui et pour l'éternité. Tout ce qu'il nous reste à faire, c'est d'enseigner aux Elfes à souffrir avec noblesse, avec dignité. C'est de nous châtier pour notre folie et de nous venger de Shezarr ainsi que de ses alliés." Ainsi sont les Dieux des Elfes, sombres et aigris. C'est ce qui explique pourquoi les Elfes regrettent toujours leur mortalité et restent toujours fiers et stoïques en dépit de la rigueur de ce monde cruel et indifférent.

"D'autres Aedras regardèrent la Création et furent satisfaits. Ces Aedras, les Dieux des Hommes et des peuples des bêtes, menés par Akatosh, louaient et chérissaient leurs pupilles, les races mortelles. "Nous avons souffert et nous sommes affaiblis pour l'éternité, mais le glorieux monde mortel que nous avons fondé emplit nos âmes et nos coeurs d'espoir. Enseignons à ces races de mortels à bien vivre, à chérir la beauté et l'honneur, à s'aimer les uns les autres comme nous les aimons." Ainsi sont les Dieux des Hommes, tendres et patients. C'est ce qui explique pourquoi les Hommes et les peuples des bêtes sont courageux dans la joie et la souffrance, pourquoi ils aspirent à la sagesse et à un monde meilleur.

"En revanche, quand les seigneurs daedra entendirent Shezarr, ils se moquèrent de lui et des autres Aedras. "Nous priver d'une partie de nous-mêmes ? Et la perdre ? À tout jamais ? C'est ridicule ! Vous le regretterez ! Nous sommes bien plus intelligents que vous, car nous saurons créer un nouveau monde pour nous, mais sans rien sacrifier, sans devenir sa risée. Nous ferons ce monde en nous-mêmes. Il sera nôtre à tout jamais et nous le contrôlerons complètement."

"Alors, les seigneurs daedra créèrent les royaumes daedra et tous les rangs des Daedras inférieurs, grands ou petits. Cet arrangement convint à la plupart des seigneurs daedra, car ils avaient toujours des adeptes, des serviteurs et des jouets à portée de main. Mais en même temps, ils regardaient parfois avec envie les royaumes mortels, car bien que les mortels fussent immondes, faibles et méprisables, leurs passions et leurs ambitions étaient beaucoup plus surprenantes et amusantes que celles des Daedras inférieurs. Aussi les seigneurs daedra courtisèrent et séduisirent certains spécimens des races mortelles, surtout ceux qui étaient passionnés et puissants. Les seigneurs daedra se délectaient de voler à Shezarr et aux Aedras les mortels les plus influents et les plus ambitieux. "Non seulement vous êtes assez idiots pour vous mutiler, mais vous n'êtes même pas capables de garder vos meilleurs atouts, qui préfèrent la gloire et la puissance des seigneurs daedra à la vulgarité chétive des Aedras faibles d'esprit," se moquèrent les seigneurs daedra."

"Le coeur du monde" des Aldmers

"Anu englobait et englobe toutes choses. Ainsi sait-il peut-être lui-même qu'il a créé Anuiel, son âme et l'âme de toutes choses. Anuiel, étant toutes les âmes, eut le pouvoir de raisonner et, pour cela, il eut besoin de différencier ses formes, ses attributs et ses pensées. Ainsi naquit Sithis, qui était la somme de toutes les limitations dont se servirait Anuiel pour réfléchir. Anuiel, qui était l'âme de toutes choses, devint par la même occasion de nombreuses choses. Cette interaction était et est l'Aurbis.

"Tout d'abord, l'Aurbis était chaos et confusion tandis qu'Anuiel ruminait sans but. Les aspects de l'Aurbis demandèrent à ce qu'il définisse un programme ou des procédures à suivre pour qu'eux puissent s'amuser un peu plus longtemps en dehors de la connaissance parfaite. Pour apprendre à se connaître de la même façon, Anu créa Auriel, l'âme de son âme. Auriel se déversa dans l'Aurbis comme une nouvelle force que l'on appela le temps. Avec le temps, plusieurs aspects de l'Aurbis prirent conscience de leur nature et de leurs limites. Elles prirent des noms, comme Magnus, Mara ou Xen. L'une d'elles, Lorkhan, étant davantage une limite qu'une nature, ne pouvait exister longtemps nulle part.

"Alors qu'il pénétrait dans chaque aspect d'Anuiel, Lorkhan insufflait une idée presque entièrement basée sur une limite. Il mit au point un stratagème pour créer une âme pour l'Aurbis, un endroit où les aspects des aspects puissent être doués de réflexion propre. Il fut rejoint par de nombreux partisans ; même Auriel, quand on lui dit qu'il deviendrait

le roi du nouveau monde, accepta d'aider Lorkhan. Ainsi, ils créèrent le Mundus, où leurs propres aspects pourraient vivre, et devinrent les et'Ada.

"Mais c'était une ruse. Comme Lorkhan le savait, ce monde contenait des limites à foison et ne pouvait donc avoir été créé par Anu. Mundus était la Maison de Sithis. Lorsque leurs aspects commencèrent à mourir, bon nombre d'et'Ada disparurent complètement. Certains s'échappèrent, comme Magnus : c'est pourquoi il n'existe pas de limite à la magie. D'autres, comme Y'ffre, se transformèrent en Ehlnofeys, les Os de la terre, pour que le monde ne meure pas. Certains durent se marier et avoir des enfants pour pouvoir perdurer. Chaque nouvelle génération était plus faible que la précédente et bientôt ils devinrent les Aldmers. Les ténèbres s'effondrèrent. Lokhan façonna des armées à partir des âmes les plus faibles. Il les baptisa Hommes et ceux-ci attirèrent Sithis dans chaque quartier.

"Auriel supplia Anu de les reprendre, mais ce dernier avait déjà rempli l'espace libéré avec autre chose. Néanmoins, son âme était plus douce ; il accorda à Auriel son Arc et son Bouclier, pour qu'il puisse sauver les Aldmers des hordes des Hommes. Certains avaient déjà succombé, comme les Chimers qui avaient écouté les et'Ada corrompus. D'autres, comme les Bosmers, avaient souillé le temps en prenant des épouses parmi les humains.

"Auriel ne put sauver Altmora, la Forêt Ancestrale ; elle tomba sous la horde des Hommes. Ils furent chassés au sud et à l'est vers l'Ancienne Ehlnofey, Lorkhan sur les talons. Il fractionna cette terre en de nombreuses parcelles. Finalement, Trinimac, le plus grand chevalier d'Auriel, abattit Lorkhan devant ses armées et mobilisa toute son énergie pour lui arracher le coeur. Il était vaincu. Les Hommes emportèrent le corps de Lorkhan et jurèrent de se venger sur les descendants d'Auriel jusqu'à la fin des temps.

"Mais quand Trinimac et Auriel tentèrent de détruire le coeur de Lorkhan, il se moqua d'eux : "Ce coeur est le coeur du monde, car l'un a été fait pour satisfaire l'autre." Alors, Auriel l'attacha à une flèche et le projeta loin dans la mer, là où nul aspect du nouveau monde ne pourrait jamais le trouver."

Le Monomythe

FormId	skyrim.esm:01B26E
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B26E
Editor ID	Book2ReligiousTheMonomyth
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	8
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1248
Leveled lists	12
Scripts	0

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