Der Monomythos

Der Monomythos

"In Mundus vollzieht sich der Wandel durch Konflikte und Unterschiede, und der Wandel ist die heiligste der Elf Kräfte. Wandel ist die Kraft bar jedes Fokus oder Ursprungs."- Oegnithr, Taberitae, Orden des PSJJJJ



infach gesagt liegt der Bruch in den Weltanschauungen der Menschen und der Aldmeri in der Beziehung der Sterblichen zum Göttlichen begründet. Die Menschheit folgt dem Pfad der Demut, nach dem sie von den unsterblichen Kräften geschaffen wurden, während die Aldmer behaupten, von ihnen abzustammen. Dieser Unterschied scheint nicht allzu groß zu sein, aber es ist eine Unterscheidung, die profunde Auswirkungen auf den Rest ihrer Mythologien zeitigt.

Alle Religionen Tamriels beginnen gleichermaßen. Bei Mensch und Mer haben die Dinge im Dualismus Anus und Seines Anderen ihren Anfang. Diese Zwillingskräfte haben viele Namen: Anu-Padomay, Anuiel-Sithis, Ak-El, Satak-Akel, Ist-Ist Nicht. Anuiel ist das ewig währende Unbeschreibliche Licht, Sithis ist die Verderbende Unaussprechliche Tat. In der Mitte befindet sich das Graue Vielleicht ("Nirn" auf Ehlnofex).

In den meisten Kulturen wird Anuiel für seinen Anteil an der Schaffung der Welt verehrt, während Sithis in höchstem Ansehen gehalten wird, da er die Reaktion verursacht hat. Sithis ist somit der Ursprüngliche Schöpfer, eine Wesenheit, die an sich Wandel ohne Entwurf verursacht. Selbst die Hist erkennen diese Wesenheit an.

Anuiel wird als Ordnung angesehen, im Gegensatz zum Chaos des Sithis. Vielleicht ist es für Sterbliche leichter, sich Wandel als den perfekten Stillstand vorzustellen, denn oft wird Anuiel dem mythischen Hintergrund von Sithis' Launen zugeordnet. In den Volkssagen der Yokudan, die zu den lebendigsten der ganzen Welt gehören, wird Satak nur selten angesprochen, und wenn, dann als "das Summen". Er ist stellt eine dermaßen dominierende Kraft dar, dass er gar nicht wirklich da ist.

Jedenfalls entsprangen aus diesen beiden Wesenheiten die et'Ada, auch ursprüngliche Geister genannt. Für die Menschen sind diese et'Ada die Götter und Dämonen, für die

Aldmer sind es die Aedra und Daedra oder die "Ahnen". Alle tamrielschen Pantheons füllen ihre Ränge mit diesen et'Ada, obwohl die genaue Zusammensetzung von Kultur zu Kultur unterschiedlich ist. Neben Adu und Padomay enthalten sie jedoch alle auch die Archetypen des Drachengottes und des Fehlenden Gottes.

Der Drachengott und der Fehlende Gott

Der Drachengott wird immer mit der Zeit in Verbindung gebracht, und er wird durchgehend als "Erster Gott" verehrt. Er wird häufig Akatosh, "dessen Sitz in der Ewigkeit den Tag möglich machte", genannt. Er ist der Hauptgott des cyrodiilischen Kaiserreiches.

Der Fehlende Gott steht immer in Verbindung zur sterblichen Welt, und er ist eine Hauptfigur in der Spaltung zwischen den Menschen und den Aldmeri. Das "Fehlen" bezieht sich entweder auf seine Abwesenheit im Pantheon - ein geistiges Elend, welches auf vielerlei Weisen interpretiert wird -, oder auf die Entfernung seines "göttlichen Funkens" durch die anderen Unsterblichen. Er wird oft Lorkhan genannt, und ihm sind viele gleichermaßen verdammende wie devote Schriften gewidmet.

Bitte bedenkt, dass bislang weder Tamriel noch die sterbliche Welt existieren. Das Graue Vielleicht ist immer noch der Tummelplatz der Ursprünglichen Geister. Manche von ihnen sind an Anus Licht gebunden, andere an das unergründliche Nichts. Durch ihre Unbeständigkeit und ihr Wechselspiel wächst ihre Zahl, und sie brauchen viel Zeit, um ihre Persönlichkeiten auszuformen. Mit Akatoshs Entstehung beginnt die Zeit und es wird für die Geister leichter, sich als Wesen mit einer Vergangenheit und einer Zukunft zu verstehen. Die stärksten der erkennbaren Geister nehmen Form an: Mephala, Arkay, Y'ffre, Magnus, Ruptga, und so weiter und so fort. Andere bleiben Konzepte, Ideen oder Gefühle. Einer der Stärksten von ihnen, ein kaum ausgeformtes Drängen namens Lorkhan, entwickelt einen Plan, um Mundus, die sterbliche Welt, zu schaffen.

Mit Ausnahme der Rothwardonen betrachten die Menschen diesen Akt als göttliche Gnade und eine Erleuchtung, durch die niedere Kreaturen die Unsterblichkeit erlangen können. Mit Ausnahme der Dunkelelfen betrachten die Aldmer diesen Akt als grausame Täuschung, die ihre Verbindung zur Geisterwelt durchtrennte.

Der Aurbis-Mythos

Das mit "Die Psijic-Kompensation" untertitelte "Das mythische Aurbis" war ein Versuch von Apologeten des Artaeums, Uriel V. während seiner frühen, glorreichen Regentschaft die Grundlagen der Religion der Aldmer zu erklären. Es vermied stillschweigend, dem Lorkhan-Konzept einseitig oder mit Schuldzuweisungen zu begegnen. Lorkhan wurde in Cyrodiil immer noch als "Shezarr", das fehlende Geschwister der Göttlichen, geachtet. Dennoch enthält es immer noch eine schöne Zusammenfassung der Ansichten der Alten, und es wird uns hier weiterhelfen. Diese Version entstammt den handschriftlichen Notizen eines unbekannten Gelehrten aus den Archiven der kaiserlichen Akademie.

Das Mythische Aurbis existiert, und es existiert schon seit unermesslicher Zeit, als ein fantastisches Unnatürliches Reich.

"Aurbis" bezeichnet die unfassbare Penumbra, das Graue Zentrum zwischen dem Ist und dem Ist Nicht von Anu und Padomay. Es enthält die zahllosen Reiche von Aertherius und dem Reich des Vergessens und andere, weniger strukturierte Formen.

Die magischen Wesen im Mythischen Aurbis leben lange und haben komplexe narrative Leben, welche die Muster der Mythen schaffen.

Dies sind die Geister, die aus Teilen der unsterblichen Gegensätzlichkeit geschaffen wurden. Der Erste unter ihnen war Akatosh, der Zeitdrache, dessen Entstehen es für die anderen Geister einfacher machte, Form anzunehmen. Götter und Dämonen formen sich, formen sich um und vermehren sich.

Zuletzt erzählten die magischen Wesen aus dem Mythischen Aurbis die endgültige Geschichte: die ihres eigenen Todes. Für manche bedeutete dies eine künstlerische Umwandlung in die konkrete, unmagische Substanz der Welt. Für andere war es ein Krieg, in dem alle getötet wurden und in dem ihre Körper zur Substanz der Welt wurden. Für wiederum andere war es eine romantische Hochzeit und Elternschaft, in dem die Geister der Eltern naturgemäß sterben mussten, um für die nachfolgenden sterblichen Rassen Platz zu schaffen.

Die treibende Kraft hinter dieser gemeinschaftlichen Entscheidung war Lorkhan, der von den meisten frühen Mythen als Schwindler und Betrüger geschmäht wurde. Die freundlicheren Versionen dieser Geschichte weisen darauf hin, dass Lorkhan der Grund dafür ist, dass die sterbliche Welt überhaupt existiert.

Die magischen Wesen schufen die Rassen des sterblichen Aurbis nach ihrem eigenen Bild, entweder bewusst als Künstler oder Handwerker, oder als fruchtbare, verrottende Masse, aus der die Sterblichen entstammen, oder in einer Vielzahl ähnlicher Weisen.

Mit dem Tod wurden aus den magischen Wesen die et'Ada. Die et'Ada sind die Dinge, die von den Sterblichen als Götter, Geister oder als Genien von Aurbis wahrgenommen und verehrt werden. Durch ihren Tod trennten sich diese magischen Wesen in ihrer Natur von den anderen magischen Wesen der Unnatürlichen Reiche.

Die am besten an das Reich des Vergessens oder das Reich bei dem Nichts von Padomay angepassten Geister und Götter sind die Daedra. Auch sie wurden zu dieser Zeit geschaffen. Dieser Akt ist der Beginn der mythischen oder Merethischen Ära. Die ersten Sterblichen betrachteten ihn auf unterschiedliche Weise, entweder als freudige "zweite Schöpfung" oder, wie insbesondere die Elfen, als schmerzhaften Bruch mit dem Göttlichen. Der Auslöser des Ereignisses ist jedoch immer Lorkhan.

Lorkhan

Diese Schöpfer-Täuscher-Prüfer-Gottheit findet sich in jeder mythischen Tradition Tamriels wieder. Am bekanntesten ist sie unter ihrem aldmerischen Namen "Lorkhan", oder Unheilstrommel. Er brachte die Ursprünglichen Geister Kraft seiner Argumenten oder durch geschickte Täuschung dazu, die Sterbliche Welt zu erschaffen. Damit bringt er die bestehende Ordnung durcheinander, so wie schon zuvor sein Vater Padomey Unbeständigkeit in das Universum am Ort des Ursprungs gebracht hatte. Nachdem die Welt erscheint, trennt sich Lorkhan - manchmal gegen seinen Willen - von seiner göttlichen Mitte, und er wandelt durch die Schöpfung der et'Ada. Die Auslegung dieser Ereignisse geht bei den unterschiedlichen Kulturen weit auseinander. Im Folgenden seien einige der Bekannteren dargelegt:

Yokudan, "Satakal die Weltenhaut"

"Satak war die Erste Schlange, die Schlange die Davor kam, und alle Welten, die wurden, ruhten im Glimmern ihrer Schuppen. Aber sie war so groß, dass es nichts anderes mehr gab. Und so war sie um sich selbst gewickelt, und die Welten, die wurden, glitten übereinander, aber sie hatten keinen Platz zum Atmen, nicht einmal zum Sein. Und so riefen die Welten nach einem Retter, aber es gab nichts jenseits der Ersten Schlange. Deshalb musste die Rettung aus ihr selbst kommen: von Akel, dem Hungrigen Magen. Akel machte sich bemerkbar, und Satak konnte an nichts mehr außer

ihm denken, und da es der Größte aller Hunger war, aß sie und aß. Bald darauf gab es genug Platz zum Leben in den Welten und die Dinge nahmen ihren Anfang. Diese Dinge waren neu und sie machten oft Fehler, da es zuvor kaum Zeit zum Üben gegeben hatte. Daher endeten die meisten Dinge schnell, oder sie waren nicht gut und gaben sich selbst auf. Manche Dinge begannen, aber sie wurden von Satak gegessen, als sie zu jenem Teil ihres Körpers gelangte. Es war eine stürmische Zeit.

Bald darauf wurde Satak von Akel dazu geleitet, in ihr eigenes Herz zu beißen, und das war das Ende. Der Hunger jedoch weigerte sich zu enden, und so warf die Erste Schlange ihre Haut ab, um von Neuem zu beginnen. Mit dem Tod der alten Welt nahm Satakal ihren Anfang, und als die Dinge dieses Muster erkannten, begriffen sie auch, was ihre Rolle dabei war. Sie gaben sich Namen wie Ruptga oder Tuwhacca, und sie gingen hinaus, um nach ihresgleichen zu suchen. Während Satakal sich wieder und wieder selbst verspeiste, lernten die stärksten Geister, wie sie den Zyklus umgehen konnten, in dem sie sich entlang seltsamer Winkel bewegten. Sie nannten diesen Prozess, in dem sie zwischen den Weltenhäuten schritten, den Rundgang. Ruptga war groß genug, um die Sterne in den Himmel zu setzen, damit schwächere Geister es leichter hätten, ihren Weg zu finden. Dieser Vorgang wurde für die Geister mit der Zeit so einfach, dass daraus ein Ort namens die Fernen Gestade wurde, für die Zeit des Wartens auf die nächste Haut.

Ruptga zeugte während der Zyklen viele Kinder und wurde daher als Großer Vater bekannt. Er platzierte weitere Sterne, damit andere sich in der Leere zurechtfinden konnten, aber nach so vielen Zyklen waren es nun fast schon zu viele Geister, um ihnen allen zu helfen. Er schuf sich aus den Überresten der alten Häute einen Helfer und nannte ihn Sep, oder die Zweite Schlange. Sep hatte noch viel vom hungrigen Magen in sich, einen vielfachen Hunger von mehreren Häuten. Er war so hungrig, dass er nicht richtig denken konnte. Manchmal aß er einfach die Geister, denen er helfen sollte, aber der Große Vater griff immer wieder in ihn hinein und holte sie wieder heraus. Schließlich wollte er dem Großen Vater nicht mehr helfen, und Sep sammelt die Reste der alten Häute und formte eine Kugel daraus. Er log Geister an, dass sie die neue Welt erreichen könnten, indem sie eine aus den Alten formten, und sie halfen ihm. Diese Geister liebten diese neue Lebensweise, da sie einfacher war. Nie wieder müssten sie von Ort zu Ort springen. Viele Geister schlossen sich an, da auch sie davon überzeugt waren. Der Große Vater schüttelte jedoch nur sein Haupt.

Bald darauf starben die Geister auf dem Hautball, denn sie waren zu weit von der wahren Welt Satakals entfernt. Und sie sahen, dass die Fernen Gestade nun zu weit

waren, um hinüberzuspringen. Die Geister, die zurückblieben, flehten den Großen Vater an, sie zurückzunehmen. Aber der grimmige Ruptga wollte nicht, und er sagte den Geistern, dass sie von nun an neue Wege finden müssten, um den Sternen zu den Fernen Gestaden zu folgen. Wenn sie dies nicht schafften, sollten sie eben in ihren Kindern weiterleben, was vorher noch nicht so gewesen war. Sep jedoch brauchte noch mehr Bestrafung, und deshalb zermalmte der Große Vater die Schlange mit einem großen Stock. Der Hunger fiel aus Seps totem Maul und war das Einzige, was von der zweiten Schlange übrig blieb. Während der Rest der Welt versuchte, die Göttlichkeit zurückzuerlangen, blieb Sep nichts anderes übrig, als sich in seiner toten Haut zu winden oder im Himmel zu herumzutreiben: eine hungrige Leere, die voller Neid versucht, die Sterne zu fressen."

Cyrodiilisch, "Shezarrs Lied"

"Es war etwas Neues, das Shezarr den Göttern erklärte: Zu Müttern und zu Vätern werden, Verantwortung übernehmen und Opfer zu bringen, ohne Erfolgsgarantie. Aber Shezarr sprach auf schöne Weise, und er rührte sie über die Tränen und Mysterien hinaus. Und damit gebaren die Aedra die Welt, die Tiere und die Lebewesen aus Teilen ihrer selbst. Diese Geburt war äußerst schmerzhaft, und danach waren die Aedra nicht länger jung, stark und mächtig, wie sie es seit Anbeginn der Zeiten gewesen waren.

Manche der Aedra waren enttäuscht und ob des Verlustes verbittert, und sie zürnten Shezarr und der ganzen Schöpfung, da sie meinten, Shezarr habe sie belogen und hinters Licht geführt. Diese Aedra, die Götter der Aldmer, angeführt von Auri-El, waren von ihrer Schwäche und ihrer Schöpfung zutiefst angewidert. 'Im Moment ist alles verdorben und wir können vorerst nicht mehr tun, als die Elfen zu lehren, edelmütig und würdevoll zu leiden. Und wir werden uns für unsere Dummheit geißeln und uns an Shezarr und seinen Verbündeten rächen.' Somit sind die Götter der Elfen finster und grüblerisch und die Elfen selbst mit der Sterblichkeit unzufrieden, und sie sind stets stolz und duldsam, trotz der Härte dieser grausamen und gleichgültigen Welt.

Andere Aedra schauten auf die Schöpfung und waren erfreut. Diese Aedra, die Götter der Menschen und der Tiervölker, welche von Akatosh angeführt wurden, priesen und ehrten ihre Schutzbefohlenen, die sterblichen Rassen. 'Auch wenn wir litten und für alle Zeit geschwächt sind, so ist die von uns geschaffene sterbliche Welt doch prächtig, und sie erfüllt unsere Herzen und Seelen mit Hoffnung. Lasst uns die sterblichen Rassen lehren, rechtschaffen zu leben, die Schönheit und die Ehre zu würdigen und einander zu

lieben, so wie wir sie lieben.' Somit sind die Götter der Menschen liebevoll und geduldig, und die Menschen und die Tiervölker haben große Herzen voller Freude und Leiden, und sie streben nach höherer Weisheit und einer besseren Welt.

Als nun die Daedra-Fürsten von Shezarr hörten, machten sie sich über ihn und die anderen Aedra lustig. 'Teile von uns selbst abschneiden? Und sich von ihnen trennen? Wie töricht! Ihr werdet es bereuen! Wir sind klüger als ihr, denn wir werden eine Welt für uns selbst erschaffen, aber nicht, indem wir sie von uns abtrennen, oder sie uns verspotten lassen. Wir werden diese Welt in uns selbst schaffen, auf dass sie für immer unser sei und gänzlich unter unserer Kontrolle.'

Und so schufen die Daedra-Fürsten die daedrischen Reiche und alle Ränge der Niederen Daedra, die Hohen und die Geringen. Und sie waren großteils mit dieser Regelung zufrieden, da sie immer ausreichend Anbeter, Diener und Spielfiguren in ihrer Nähe hatten. Und dennoch blickten sie manchmal voller Neid auf die sterblichen Welten, denn auch wenn die Sterblichen verdorben, schwach und verachtenswert waren, so waren ihre Leidenschaften und Ambitionen doch wesentlich überraschender und unterhaltsamer als die der niederen Daedra. Daher umgarnten und verführten die Daedra-Fürsten besonders amüsante Exemplare der sterblichen Rassen, insbesondere die Leidenschaftlichen und Mächtigen. Es bereitet den Daedra-Fürsten eine besondere Freude, Shezarr und den Aedra die größten und ehrgeizigsten Sterblichen zu entreißen. 'Nicht nur ist Eure Selbstverstümmelung idiotisch', brüsten sich die Daedra-Fürsten, 'Ihr könnt nicht mal Eure besten Exemplare halten, da sie den Ruhm und die Macht der Daedra-Fürsten begehren und nicht die kraftlose Vulgarität der schwachsinnigen Aedra.'"

Altmeri, "Das Herz der Welt"

"Anu umfasste und umfasst immer noch alle Dinge. Damit er sich selbst erkennen möge, erschuf er Anuiel, seine Seele und die Seele aller Dinge. So wie alle Seelen neigte auch Anuiel zur Selbstbetrachtung, und dafür musste er zwischen seinen Formen, Attributen und Intellekten differenzieren. Somit wurde Sithis geboren, der die Summe aller Beschränkungen war, die Anuiel zur Selbstbetrachtung nutzen würde. Anuiel, der die Seele aller Dinge war, wurde somit zu vielen Dingen, und das Wechselspiel war und ist Aurbis.

Am Anfang war Aurbis chaotisch und verwirrend, da Anuiels Überlegungen ohne Plan voranschritten. Aspekte von Aurbis baten darum um einen Zeitplan oder Abläufe, die es

ihnen erlauben würden, die Existenz jenseits des vollständigen Wissens noch ein wenig länger zu genießen. Damit er sich auch auf diese Weise kennen möge, schuf Anu Auriel, die Seele seiner Seele. Auriel durchströmte Aurbis als eine neue Kraft, die Zeit genannt wurde. Nach und nach verstanden die Aspekte Aurbis' ihre Naturen und Einschränkungen. Sie gaben sich Namen, wie Magnus, oder Mara, oder Xen. Einer von ihnen, Lorkhan, war mehr Einschränkung als Natur, sodass er nirgendwo lange existieren konnte.

Als er jeden Aspekt Anuiels betrat, säte er den Keim einer Idee, die fast ausschließlich aus Einschränkungen bestand. Er entwarf einen Plan, um eine Seele für Aurbis zu schaffen: einen Ort, an dem die Aspekte der Aspekte über sich selbst reflektieren könnten. Er gewann viele Anhänger. Selbst Auriel erklärte sich bereit, Lorkhan zu helfen, als er erfuhr, dass er der König der neuen Welt werden würde. So schufen sie den Mundus, wo ihre eigenen Aspekte leben würden, und wurden die et'Ada.

Aber das war ein Trick. Wie Lorkhan wusste, bestand die Welt in erster Linie aus Einschränkungen, und sie war damit kaum eine Sache von Anu. Mundus war das Haus des Sithis. Als ihre Aspekte abstarben, verschwanden viele et'Ada endgültig. Manche, wie Magnus, entkamen, und deshalb kennt die Magie keine Einschränkungen. Andere, wie Y'ffre, verwandelten sich in die Ehlofey, die Erdknochen, damit die Welt nicht sterben würde. Manche mussten heiraten und Kinder kriegen, um zu überdauern. Jede Generation war schwächer als die Vorherige, und schon bald entstanden die Aldmer. Die Dunkelheit brach ein. Lorkhan schuf Armeen aus den schwächsten Seelen, und er nannte sie Menschen, und sie brachten Sithis an alle Orte.

Auriel flehte Anu an, sie zurückzunehmen, aber er hatte ihre Plätze bereits mit etwas anderem gefüllt. Doch seine Seele war freundlicher und sie gab Auriel seinen Bogen und Schild, auf dass er die Aldmer von den Horden der Menschen erretten möge. Manche, wie die Chimer, die auf verdorbene et'Ada gehört hatten, waren bereits gefallen. Andere, wie die Bosmer, hatten die Zeitlinie verschmutzt, indem sie Menschen zum Weibe nahmen.

Auriel konnte Altmora, den Wald der Alten, nicht retten, und er war an die Menschen verloren. Sie wurden in den Süden und Osten nach Alt-Ehlnofey gejagt, und Lorkhan war direkt hinter ihnen. Er zerschmetterte das Land in viele Teile. Am Ende streckte Trinimac, Auriels größter Ritter, Lorkhan vor den Augen seiner Armee nieder, griff mit mehr als nur seinen Händen in ihn hinein und entriss ihm das Herz. Er war bezwungen. Die Menschen zogen Lorkhans Körper fort und schworen Auriel und seinen Erben für

alle Zeiten Blutrache.

Aber als Trinimac und Auriel versuchten, Lorkhans Herz zu zerstören, lachte es sie aus. Es sprach: 'Dieses Herz ist das Herz der Welt, denn das eine wurde geschaffen, das andere zu erfüllen.' Da befestigte Auriel das Ding an einem Pfeil, den er in die ferne See schoss, wo niemals ein Aspekt der neuen Welt es finden möge."

Der Monomythos

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.