Il monomito

Il monomito

"Nel Mundus, il conflitto e la disparità inducono al cambiamento e il cambiamento è la forza più sacra delle Undici Forze. È la forza senza centro od origine". Oegnithr, Taheritae, Ordine PSJJJJ



Per dirla semplicemente, lo scisma tra la visione del mondo umana e aldmera è il legame mortale con il divino. Gli uomini credono umilmente di essere stati creati dalle forze immortali, mentre gli aldmeri affermano di discendere da loro. Sembra una minuzia, ma è una distinzione che caratterizza il resto delle loro mitologie divergenti.

Tutte le religioni tamrieliche cominciano allo stesso modo. Uomo o mer, le cose cominciano con il dualismo di Anu e del Suo Altro. Queste forze gemelle sono indicate da vari nomi: Anu-Padomay, Anuiel-Sithis, Ak-El, Satak-Akel, Essere-Non Essere. Anuiel è l'Eterna Luce Ineffabile, Sithis è l'Azione Corrompente Inesprimibile. In mezzo c'è il Possibile Grigio ("Nirn" in ehlnofex).

Nella maggior parte delle culture, Anuiel è onorato per il suo ruolo nell'interazione che crea il mondo, ma Sithis è tenuto nella massima stima perché è colui a causare la reazione. Sithis è quindi il Creatore Originale, un'entità che causa intrinsecamente il cambiamento senza progetti. Perfino gli Hist riconoscono questo essere.

Anuiel è anche percepito come Ordine, al contrario di Sithis: il Caos. Forse è più facile per i mortali riconoscere il cambiamento che la stasi perfetta, per cui spesso Anuiel è relegato allo sfondo mitico delle fantasie di Sithis. Nelle storie popolari yokudane, che sono tra le più vivide al mondo, Satak è saltuariamente definito come il Mormorio: è una forza così prevalente da non essere effettivamente presente.

In ogni caso, da questi due esseri nascono gli et'Ada o Spiriti Originali. Per gli umani questi et'Ada sono gli dei e i demoni. Per gli aldmeri, gli aedra e i daedra, o gli Antenati. Tutti i pantheon di Tamriel riempiono i loro ranghi con questi et'Ada, nonostante le divinità varino spesso a seconda delle culture. Come Anu e Padomay, ognuno di questi pantheon contiene gli archetipi del Dio Drago e del Dio Mancante.

Il Dio Drago e il Dio Mancante

Il Dio Drago è sempre collegato al Tempo e universalmente riverito come il Primo Dio. È spesso chiamato Akatosh, il cui rifugio sull'eternità ha dato luce al giorno. È il dio principale dell'Impero cyrodilico.

Il Dio Mancante è sempre collegato al Piano Mortale ed è una figura chiave nello scisma umano/aldmero. "Mancante" si riferisce o alla sua assenza palpabile dal pantheon (un altro concetto mentale interpretato in vari modi) o alla rimozione della sua scintilla divina da parte degli altri immortali. È spesso chiamato Lorkhan e i suoi epitaffi sono molti, ugualmente condannabili e devoti.

Da notare che Tamriel e il Piano Mortale non esistono ancora. Il Possibile Grigio è ancora il campo da gioco degli Spiriti Originali. Alcuni sono maggiormente vincolati alla luce di Anu, altri al vuoto sconosciuto. Il loro flusso e interazioni costanti ne accrescono il numero e le loro personalità impiegano tempo ad amalgamarsi. Quando Akatosh si forma, il Tempo inizia, e diventa più facile per alcuni spiriti considerarsi esseri con un passato e un futuro, Molti degli spiriti riconoscibili si cristallizzano: Mephala, Arkay, Y'ffre, Magnus, Rupgta e così via. Altri rimangono come concetti, idee o emozioni. Uno dei più forti tra questi, un bisogno appena formato che gli altri chiamano Lorkhan, prepara un piano per creare Mundus, il Piano Mortale.

Gli umani, con l'eccezione delle Redguard, vedono questo atto come pietà divina, un'illuminazione tramite cui le creature minori possono raggiungere l'immortalità. Gli aldmeri, con l'eccezione degli elfi scuri, vedono questo atto come un crudele inganno, un trucco che ha reciso la loro connessione con il Piano Spirituale.

Il mito di Aurbis

Sottotitolato Il compenso degli Psijic, La mitica Aurbis fu un tentativo da parte degli apologisti di Artaeum di spiegare le basi della religione aldmera a Uriel V nella gloriosa parte iniziale del suo regno. Ha evitato cautamente ogni biasimo o pregiudizio rispetto al concetto di Lorkhan, che era ancora apprezzato dai cyrodilici come Shezarr, il fratello mancante dei Divini. A parte questo, gli Psijic forniscono un buon resoconto della visione degli Antichi, ideale al nostro scopo. Questa versione arriva dagli archivi del seminario imperiale, dalle note abbozzate a mano da uno scriba ignoto.

La mitica Aurbis esiste ed è esistita da tempo smisurato come un fantastico Regno Innaturale.

"Aurbis" è un nome usato per connotare la Penombra impercettibile, il Centro Grigio tra l'ESSERE e il NON ESSERE di Anu e Padomay. Contiene la moltitudine dei regni di Aetherius e dell'Oblivion, insieme ad altre forme meno strutturate.

Gli esseri magici della mitica Aurbis vivono a lungo e hanno delle vite narrative complesse, che creano le strade del mito.

Questi sono gli spiriti creati dai pezzi della polarità immortale. Il primo di questi fu Akatosh il Drago del Tempo, la cui formazione agevolò quella degli altri spiriti. Dei e demoni si formano e riformano e riproducono.

Alla fine, gli esseri magici della mitica Aurbis narrarono la storia definitiva: quella della loro morte. Per alcuni questa fu una trasfigurazione artistica nella sostanza concreta e non magica del mondo. Per altri, fu una guerra in cui tutti rimasero uccisi e i cui corpi formarono la sostanza del mondo. Per altri ancora, furono un matrimonio e una genitura romantici, con gli spiriti genitori che dovevano ovviamente morire e lasciare spazio alle successive razze mortali.

Il fautore di questa decisione comune fu Lorkhan, che la maggior parte dei miti antichi riducono a un prestigiatore o a un ingannatore. Versioni più solidali di questa storia indicano Lorkhan come la ragione dell'esistenza del Piano Mortale.

Gli esseri magici crearono le razze dei mortali Aurbis a loro immagine e somiglianza: coscientemente come artisti e artigiani, come la materia putrescente feconda da cui i mortali uscirono o in altri modi analoghi.

Gli esseri magici, quindi, essendo morti, divennero gli et'Ada. Gli et'Ada sono le cose percepite e riverite dai mortali come dei, spiriti o geni di Aurbis. Attraverso le loro morti, questi esseri magici cambiarono natura rispetto ai corrispettivi dei Regni Innaturali.

Anche i daedra furono creati in questo periodo, essendo spiriti e dei più affini all'Oblivion o a quel regno più vicino al Vuoto di Padomay. Questo atto è l'alba dell'Era Mitica, o Meretica. È stato percepito dai primi mortali in molti modi differenti: come una gioiosa "seconda creazione" o, in particolar modo dagli elfi, come una dolorosa frattura dal divino. L'iniziatore dell'evento è sempre Lorkhan.

Lorkhan

Questa divinità Creatore-Prestigiatore-Verificatore è in ogni tradizione mitica di Tamriel. Il suo nome più popolare è l'aldmero "Lorkhan", o Tamburo del Destino. Convinse o spinse gli Spiriti Originali alla creazione del Piano Mortale, sconvolgendo lo status quo così come suo padre Padomay aveva introdotto l'instabilità nell'universo nel Posto Iniziale. Dopo che il mondo si fu materializzato, Lorkhan fu separato dal suo centro divino, a volte involontariamente, e vagò durante la creazione degli et'Ada. L'interpretazione di questi eventi differisce sostanzialmente tra le culture. Sotto ci sono alcune delle più rinomate:

Satakal la Pelle del Mondo - Yokudano

Satak fu il Primo Serpente, il serpente che arrivò prima, e tutti i mondi a seguire riposavano sul bordo delle sue scaglie. Ma era così grande che non c'era altro e quindi era arrotolato su se stesso e i mondi a venire scivolavano uno sull'altro ma nessuno aveva spazio per respirare o addirittura esistere. E così i mondi chiesero a qualcuno di salvarli per lasciarli uscire, ma naturalmente all'esterno c'era solo il Primo Serpente, quindi l'aiuto doveva arrivare dal suo interno: Akel, lo Stomaco Affamato. Akel si rivelò e Satak si concentrò su di lui e scoprì che era affamato, così mangiò e mangiò. Ben presto ci fu abbastanza spazio da vivere nei mondi e la genesi ebbe inizio. Queste cose erano nuove e commettevano spesso degli errori, in quanto prima c'era appena il tempo di provare a essere. Così la maggior parte di queste scomparve in fretta o non era buona o si arrese. Alcune di quelle che stavano per evolversi venivano mangiate non appena Satak raggiungeva quella parte del corpo. Era un periodo violento.

Ben presto Akel indusse Satak a mordere il suo cuore e quella fu la fine. La fame, comunque, si rifiutò di scomparire anche nella morte e così il Primo Serpente cambiò pelle per ricominciare. Appena il vecchio mondo morì, Satakal iniziò e quando le cose compresero questa via, capirono cosa fare. Cominciarono a prendere dei nomi, come Ruptga o Tuwhacca e vagarono in cerca dei propri simili. Mentre Satakal si divorava ripetutamente, gli spiriti più forti impararono a evitare il ciclo muovendosi ad angolazioni particolari. Chiamarono questo processo Camminata, un modo di spostarsi tra le pelli del mondo. Ruptga era così grande che fu in grado di piazzare delle stelle nel cielo per permettere agli spiriti più deboli di trovare la strada più facilmente. Questa pratica era così semplice per gli spiriti che divenne un luogo, chiamato le Spiagge

Lontane, un tempo per aspettare la pelle successiva.

Rupgta fu in grado di comandare molti figli attraverso i cicli e per questo venne chiamato il Padre Alto. Continuò a disporre le stelle per indicare il vuoto agli altri, ma dopo così tanti cicli gli spiriti da aiutare erano quasi fin troppi. Si procurò un aiutante dai detriti delle pelli passate e il suo nome era Sep, o Secondo Serpente. Sep aveva molto dello Stomaco Affamato ancora in lui, fami multiple da pelli multiple. Era così affamato da non poter pensare. A volte divorava gli spiriti che avrebbe dovuto aiutare, ma il Padre Alto interveniva sempre per riportarli fuori. Infine, stanco di aiutare il Padre Alto, Sep radunò i resti delle vecchie pelli e li appallottolò, ingannando gli spiriti per farsi aiutare, convincendoli che per raggiungere il nuovo mondo era necessario crearlo dal vecchio. Gli spiriti amavano questo modo di vivere: era più facile. Basta saltare di luogo in luogo. Altri spiriti si unirono, credendo che fosse la cosa giusta da fare. Il Padre Alto si limitò a scuotere la testa.

Ben presto gli spiriti sulla palla di pelle cominciarono a morire: erano molto lontani dal vero mondo di Satakal e capirono che erano troppo lontani per saltare alle Spiagge Lontane. Gli spiriti rimasti pregarono il Padre Alto di riprenderli, ma il triste Ruptga non volle saperne e disse loro che da quel momento in poi avrebbero dovuto escogitare dei nuovi modi per seguire le stelle verso le Spiagge Lontane. In caso di fallimento, avrebbero dovuto vivere attraverso i loro figli, a differenza di prima. Ma Sep meritava una punizione peggiore, quindi il Padre Alto lo schiacciò con un grosso bastone. La fame fuoriuscì dalla sua bocca morta e fu l'unica cosa che rimase del Secondo Serpente. Mentre al resto del nuovo mondo fu concesso di tornare alla condizione divina, Sep era limitato a strisciare in una pelle morta o a nuotare nel cielo: un vuoto affamato che tentava gelosamente di divorare le stelle.

La canzone di Shezarr - cyrodilico

Era una novità quella che Shezarr descrisse agli dei: diventare padri e madri, essere responsabili e fare grandi sacrifici, senza alcuna garanzia di successo. Ma le parole di Shezarr erano bellissime e diedero loro la forza si superare il mistero e le lacrime. Così gli aedra partorirono il mondo, le bestie e gli esseri viventi, usando delle parti di se stessi per crearli. Questa nascita libera fu molto dolorosa e al termine del processo gli aedra non erano più né giovani, né forti, né potenti come lo erano all'alba dei giorni.

Alcuni aedra erano arrabbiati e amareggiati per questa perdita e infuriati con Shezarr e

tutto il creato, convinti che Shezarr li avesse ingannati mentendo. Questi aedra, gli dei degli aldmeri, condotti da Auri-El, erano disgustati dalle loro forme indebolite e da ciò che avevano creato. "È la fine, perché da questo momento in poi il massimo che possiamo fare è insegnare alle razze elfiche a soffrire nobilmente, con dignità e a castigarci per la nostra follia e vendicarci con Shezarr e i suoi alleati". Oscuri e pensierosi sono gli dei elfici ed è per questo che agli elfi non soddisfa la mortalità e sono sempre fieri e stoici a prescindere dalla durezza di questo mondo crudo e indifferente.

Gli altri aedra osservarono il creato con approvazione. Questi aedra, gli dei degli umani e dei popoli bestia, guidati da Akatosh, pregarono e nutrirono i loro sottoposti, le razze mortali. "Abbiamo sofferto e siamo indeboliti, per sempre, ma il mondo mortale che abbiamo creato è glorioso e riempie i nostri cuori e spiriti di speranza. Insegniamo alle razze mortali a vivere, a prediligere la bellezza e l'onore, e ad amarsi vicendevolmente come noi li amiamo". Teneri e pazienti sono gli dei degli uomini, ed è per questo che sia gli uomini sia i popoli bestia sono grandi nel cuore, nella gioia e nella sofferenza e ambiscono a una saggezza maggiore e a un mondo migliore.

Quando i signori daedra udirono Shezarr, lo derisero insieme agli altri aedra. "Amputarci parti del nostro corpo per perderle per sempre? Stupidaggini! Ve ne pentirete! Siamo molto più intelligenti di voi, creeremo un nuovo mondo esterno a noi senza però reciderlo e non lasceremo che ci prenda in giro, e renderemo il nostro mondo interiore per sempre nostro e sotto il nostro completo controllo".

Così i signori daedra crearono i regni daedrici e tutti i gradi dei daedra minori, grandi e piccoli. E, per la maggior parte, furono compiaciuti da questo accordo in quanto ebbero sempre adoratori e servi e giocattoli a portata di mano. Ma, allo stesso tempo, osservavano saltuariamente con invidia i regni mortali. Anche se i mortali erano disgustosi, deboli e spregevoli, i loro sentimenti e le loro ambizioni erano molto più sorprendenti e interessanti delle buffonerie dei daedra minori. Quindi i signori daedra tentarono di corteggiare e sedurre certe specie divertenti di mortali, specialmente quelle sentimentali e potenti. Rubare da Shezarr e dagli aedra i mortali più grandi e ambiziosi conferiva loro un piacere particolare. "Non solo siete stati stupidi a mutilarvi", gongolano i signori daedra, "ma non riuscite nemmeno a tenervi i pezzi migliori, che preferiscono la gloria e il potere dei signori daedra alla debole volgarità degli stolti aedra".

Il cuore del mondo - aldmero

Anu comprendeva e comprende tutte le cose. Comprendendo se stesso creò Anuiel, la sua anima e l'anima di tutte le cose. Ad Anuiel, e a tutte le anime, fu data la capacità di riflettersi, e per questo aveva bisogno di distinguere tra le sue forme, attributi e intelletti. Quindi nacque Sithis, che era la somma di tutte le limitazioni utilizzate da Anuiel per soppesarsi. Anuiel, che era l'anima di tutte le cose, divenne quindi molte cose e questa interazione era ed è l'Aurbis.

In principio l'Aurbis era turbolento e confuso, in quanto le elucubrazioni di Anuiel proseguivano sregolate. Delle parti dell'Aurbis domandarono quindi un programma da seguire o delle procedure per godere maggiormente di se stesse al di là della perfetta conoscenza. Per rimodellarsi così, Anu creò Auriel, l'anima della sua anima. Auriel conferì all'Aurbis una nuova forza, chiamata Tempo. Con il Tempo, i vari aspetti di Aurbis iniziarono a comprendere la propria natura e limiti. Assunsero nomi come Magnus o Mara o Xen. Uno di questi, Lorkhan, era più un limite che una natura, perciò non avrebbe potuto durare a lungo da nessuna parte.

Quando penetrava ogni aspetto di Anuiel, Lorkhan instillava un'idea basata quasi completamente sui limiti. Progettò un piano per creare un'anima per l'Aurbis, un posto dove gli aspetti degli aspetti avevano il permesso di riflettere se stessi. Attirò molti seguaci: anche Auriel, quando gli venne detto che sarebbe diventato il re del nuovo mondo, accettò di aiutarlo. Così crearono il Mundus, dove i loro aspetti potevano sopravvivere diventando gli et'Ada.

Ma era un trucco. Come Lorkhan sapeva, questo mondo conteneva più limiti che altro e di conseguenza apparteneva a malapena ad Anu. Il Mundus era la casa di Sithis. Appena i loro aspetti cominciarono a morire, molti et'Ada sparirono completamente. Alcuni fuggirono, come Magnus, ed è per questo che non ci sono limiti alla magia. Altri, come Y'ffre, si trasformarono negli ehlnofey, le Ossa della Terra, in modo che il mondo non sarebbe morto. Alcuni dovettero sposarsi e fare figli per sopravvivere. Ogni generazione era più debole della precedente e presto furono aldmeri. L'oscurità penetrò. Lorkhan creò degli eserciti dalle anime più deboli e li chiamò uomini, e questi portarono Sithis in ogni luogo.

Auriel pregò Anu di riprenderli ma lui aveva già rimpiazzato lo spazio libero con altro. Ma la sua anima era gentile e diede ad Auriel il suo arco e scudo, per salvare gli aldmeri dalle orde degli uomini. Alcuni erano già caduti, come le chimere, che

ascoltavano et'Ada rinnegati, mentre altri, come i bosmer, erano atterrati nella linea del Tempo prendendo mogli umane.

Auriel non poté salvare Altmora, la Foresta Antica che fu presa dagli uomini. Furono spinti a sud est verso il Vecchio Ehlnofey e Lorkhan li seguiva a ruota. Divise la terra in molte parti. Alla fine, Trinimac, il più grande cavaliere di Auriel, abbatté Lorkhan davanti al suo esercito ed entrò con più delle sole mani per afferrarne il cuore. Era segnato. Gli uomini portarono il corpo di Lorkhan lontano e giurarono una vendetta violenta sugli eredi di Auriel per sempre.

Ma quando Trinimac e Auriel tentarono di distruggere il Cuore di Lorkhan, questo rise di loro. Disse: "Questo cuore è il cuore del mondo, in quanto l'uno fu fatto per soddisfare l'altro". Così Auriel lo legò a una freccia e lo fece volare verso il mare, dove nessun aspetto del nuovo mondo potrà mai trovarlo.

Il monomito

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.