Cosmologie

Cosmologie

Par la Soci t du Temple 3 ro

Que sont les plan tes ?

Les plan tes sont les dieux et les plans des dieux, ce qui est la m me chose. Le fait qu'elles apparaissent sous la forme de corps c lestes sph riques est un effet visuel caus par le stress mental mortel. Comme chaque plan(te) est une masse infinie de taille infinie, pourtant entour e par le n ant d'Oblivion, l'oeil mortel les prend pour des bulles dans un espace. Les plan tes sont magiques et impossibles. Les huit plan tes correspondent aux huit Divins. Elles sont toutes pr sentes dans le plan tarium dwemer aux c t s de la plan te mortelle, Nirn.

Qu'est-ce que Nirn ?

Nirn (Ar ne en Ehlnofex) est une boule finie de mati re et de magie faite partir de tous les dieux-plan tes au d but des temps, quand Lorkhan manipula/convainquit/for a les dieux cr er le plan mortel. Nirn est le plan mortel et la plan te mortelle, ce qui est la m me chose. Sa cr ation bouleversa la balance cosmique ; maintenant toutes les mes (et tout particuli rement les Aedra-Daedra/Dieux-D mons) ont acquis un int r t sur Nirn (en particulier dans son centre toil , Tamriel).

Que sont les Lunes ?

De petites plan tes, dans la mesure o des masses infinies de tailles infinies peuvent tre plus petites que d'autres. Les plan tes ont des orbites, ou du moins les mortels per oivent-ils

des orbites lunaires. Les lunes sont consid r es selon les cultures comme des esprits gardiens de leurs dieu-plan te, ou comme des dieux mineurs, ou comme des dieux trangers. Les lunes de Nirn sont Masser et Secunda. Les Lunes ne sont pas repr sent es dans le plan tarium dwemer.

ue sont Masser et Secunda ?

Masser et Secunda (Jone et Jode en Ehlnofex), les lunes de Nirn, sont les gardiens des esprits du plan mortel. Elles ressemblent au plan mortel dans la mesure o elles sont temporelles et sujettes aux limites de la mortalit ; en fait, les lunes sont mortes, et depuis longtemps. Les lunes taient totalement blanches et sans traits distinctifs, mais aujourd'hui leur peau est d labr e et us e. Leurs plans aussi se meurent. Les mortels per oivent ces lunes comme des sph res avec des taches qui mangent compl tement leur surface ; lorsque les lunes tournent, elles apparaissent d chiquet es en croissants ou en clats. Cela n'est pas caus par les ombres, car on peut voir les toiles travers les taches sombres des sph res lunaires.

u'est-ce que l'espace ?

L'espace est l'interpr tation d'Oblivion qui est noir, vide et qui entoure le plan mortel. L'espace est infini, mais il se comporte exactement comme une plan te ; cet Oblivion est entour par l'Aetherius. On peut voir l'Aetherius par les toiles

ue sont les toiles ?

Les toiles sont les ponts vers l'Aetherius, le plan magique. Elles sont per ues comme des trous la surface interne de l'espace. Parce qu'elles sont l'int rieur d'une sph re, toutes les toiles sont quidistantes de Nirn. Les plus grandes toiles, par cons quent, ne sont pas rapproch es du plan mortel, elles sont simplement de plus grandes d chirures de l'Oblivion. Le plus grand trou en Oblivion est Magnus, le Soleil.

Que sont les toiles filantes, alors ?

Une erreur de vocabulaire. Les toiles filantes sont des parcelles de magie et de mati re, provenant de l'Oblivion ou de l'Aetherius, qui se d placent parfois dans le cosmos. Les plus

grandes toiles filantes sont en r alit des plan tes avec une orbite ind pendante comme Baan Dar, le plan ind pendant.

Que sont les constellations ?

Les constellations sont des groupements d' toiles. Comme chaque toile est un pont magique, les constellations sont des ph nom nes tr s puissants et sont v n r es. Il est g n ralement accept qu'il y a treize constellations. Neuf d'entre elles sont faites enti rement d' toiles. Trois autres sont appel es les constellations gardiennes, chacune gouvern e par une plan te ma tresse (Dominion). Les plan tes Dominion sont Akatosh (l'oeil du guerrier), Julianos (l'oeil du sage) et Arkay (l'oeil du voleur). La derni re constellation, compos e de non- toiles, est appel e le Serpent.

Qu'est-ce que le soleil ?

Magnus est le soleil, le plus grand trou dans Oblivion, la passerelle vers la magie. Magnus tait pr sent la cr ation du plan mortel et, en fait, il en tait l'architecte (Lorkhan tait son porte-parole et son inspiration). La Nirn Pr historique (avant M 2 500, l'ann e du commencement) tait un endroit magique et hautement instable pour les premiers mortels. Magnus s'enfuit alors, de d go t selon certains, et l'Oblivion remplit le vide avec du Vide. Son vasion ne fut pas ais e et les lambeaux de Magnus rest rent dans le firmament sous forme d' toiles.

Qu'est-ce que le ciel ?

Le ciel est un autre ph nom ne visuel caus par le stress mental mortel ; le ciel nocturne en particulier. Le ciel est aussi impossible que les plan tes, intrins quement, quand on regarde le ciel on regarde au-del du plan mat riel . La nuit, Nirn est entour e par l'Oblivion. Le jour, le ciel est la cape l mentale multicolore de Magnus, le soleil. Cela change les couleurs mesure que son influence l mentaire augmente ou diminue. Par cons quent lorsque quelqu'un regarde le ciel diurne, il regarde dans les ramifications de l'Aetherius et fixe la magie.

Comment l'univers fut-il cr ?

Ce ph nom ne du royaume de l'esprit que les habitants de Nirn interpr tent comme un univers a t cr durant l' re de l'Aube. Cela fut cr travers la magie et le mythe, et ce processus est interpr t de trop de fa ons diff rentes pour tre num r ici. On peut se renseigner ailleurs sur ces mythes.

Cosmologie

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:279C69
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	279C69
Editor ID	BCSLL_DEV_MK_Cosmology
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_Cosmology
Value (gold)	80
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1
Leveled lists	0
Scripts	0

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