Pradawne Ścieżki

Pradawne Ścieżki

Autor:
Mistrz Nauk Celarus

y, którzy znamy Pradawne Ścieżki, dobrze zdajemy sobie sprawę z istnienia świata duchowego, niedostrzegalnego dla mniej oświeconych. Tak, jak ktoś, kto żyje w królestwie, ale nie ma świadomości działań politycznych, mógłby uważać podatki czy bitwy za kaprys losu, tak też wielu obserwuje powodzie, klęski głodu czy szaleństwo z poczuciem bezsilnego niezrozumienia. Stan taki jest godny ubolewania. Jak powiedział wielki Cuilean Darnizhaan: „Siła ignorancji potrafi rozbić ebon niczym szkło".

Jakie więc jest pochodzenie sił duchowych, które pociągają za niewidzialne sznurki maszyny Mundus? Nawet neofita na wyspie Artaeum wie, że są to duchy naszych przodków... za życia i oni byli zadziwieni tym, co robiły duchy ich przodków, i tak aż po pierwotnych Acharyai. Daedry i bogowie, do których zwracają się prości ludzie, są nikim więcej, niż duchami kobiet i mężczyzn, których siła i duchowa pasja za życia przyniosły wpływy w świecie pozagrobowym.

Taka jest nasza prawda i nasza religia. Jak jednak pomaga nam to w wypełnianiu obowiązku seliffrnsae, czyli zapewniania 'poważnej i wiernej porady' mniej oświeconym?

Po pierwsze, łatwo jest pojąć zarówno konieczność obdarzania dobrych ludzi wielką siłą, jak i konieczność sprawiania, by ludzie obdarzeni wielką siłą byli dobrzy. Zdajemy sobie sprawę z zagrożeń, jakie niesie ze sobą władza tyrana, rodzi ona okrucieństwo, które wzmacnia daedrę Boethiah i nienawiść, która wzmacnia daedrę Vaernimę; jeśli władca taki zginie po spełnieniu szczególnie odrażającego czynu, czeka go tron Otchłani; co najgorsze, stanowi przykład dla innych nikczemników pożądających siły oraz zachętę dla innych osób obdarzonych siłą, by poszły w kierunku nikczemności. Nie zapominając o tej wiedzy, rozwinęliśmy naszą cierpliwość w zadawaniu się z takimi despotami. Powinno się ich upokarzać, doprowadzać do ubóstwa, więzić. Inni doradcy mogą opowiadać się za zabójstwem czy wojną, są to rozwiązania duchowo nieistotne, a przy tym kosztowne i

mające tendencję do niesienia bólu i strat raczej osobom postronnym, niż samym dyktatorom. Nie. My jesteśmy wywiadowcami, pełnymi godności dyplomatami, nie rewolucjonistami.

Na czym więc polega „wierność" naszych porad? Jesteśmy wierni tylko Pradawnym Ścieżkom, uważamy, że kwestią najwyższej wagi jest spoglądanie na świat duchowy, kiedy działa się w świecie fizycznym. Dokonywanie Rytuałów Moawity drugiego dnia Domowego Ogniska i Vigyld pierwszego dnia Drugiego Siewu jest podstawowym sposobem na nadanie siły duchom uzdrawiającym, a odebranie jej tym, które niosą zniszczenie. Jak zatem jesteśmy wierni tym, którym doradzamy, i samej wyspie Artaeum? Najlepiej ujął to chyba mędrzec Taberitae: „W Mundus konflikt i różnorodność wywołują zmianę, a zmiana jest najświętszą z Jedenastu Sił. Zmiana jest siłą bez kierunku i pochodzenia. Zadaniem zdyscyplinowanego Psijica [„Oświeconego"] jest minimalizowanie zmiany tam, gdzie niesie ona chciwość, żarłoczność, lenistwo, ignorancję, uprzedzenia i okrucieństwo... [Taberitae wymienia tu 111 Marności], a wspomaganie zmiany tam, gdzie niesie ona doskonałość, piękno, szczęście i oświecenie. Wierny doradca ma tylko jednego mistrza: rozum. Jeśli osoba, której doradza Psijic, postępuje niewłaściwie i powoduje oegnithr [„złą zmianę"] i nie przyjmuje rad, by działać inaczej, obowiązkiem Psijica jest zrównoważyć tę zmianę wszelkimi niezbędnymi środkami [podkreślenie moje]."

Student Pradawnych Ścieżek może związać się z jednym panem, ale jest to układ ryzykowny. Trzeba pamiętać, żeby mądrze dokonać wyboru osoby. Jeżeli bowiem ów pan odmówi przyjęcia rady swego doradcy i nakaże Psijicowi (by posłużyć się starodawnym terminem Taberitae) wykonać akt sprzeczny z nauką Pradawnych Ścieżek, niewiele dróg zostanie dla takiego doradcy otwartych. Może wykonać rozkaz, chociaż niechętnie - w ten sposób jednak pada ofiarą złych mocy, walce z którymi poświęcił całe swoje życie. Może porzucić swojego pana, co jednak sprowadzi wstyd na niego i wyspę Artaeum, może więc nigdy już nie wrócić do domu. Może też po prostu się zabić..

Pradawne Ścieżki

FormId	skyrim.esm:01AD0F
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AD0F
Editor ID	Book4RareOldWays
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook07a
Value (gold)	30
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	206
Leveled lists	11
Scripts	0

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