Мономиф

Мономиф

"В Мундусе конфликт и неравенство несут изменение, а изменение - самая священная из Одиннадцати Сил. Изменение - это сила без цели или источника".</i> - Оэгнитр, Таэритэ, Орден ПСДЯКЯКЯК

Если сказать простым языком, раскол в мировоззрении людей и альдмеров коренится в отношениях между смертными и божественным. Люди в скромности своей считают, что были созданы бессмертными, тогда как альдмеры полагают, что ведут свое происхождение напрямую от них. Различие может показаться незначительным, но оно задает окрас всем прочим расхождениям в мифологиях.

Все тамриэльские религиозные мифы имеют одинаковое начало. Как у людей, так и у меров, все начинается с дуализма Ану и Его Другого. Эти парные силы называют по-разному: Ану-Падомай, Ануиэль-Ситис, Ак-Эль, Сатак-Акел, Есть - Не Есть. Ануиэль - это Вечный Невыразимый Свет, Ситис - Разрушительное Неописуемое Действие. Между ними - Серое-Быть-Может ("Нирн" на языке эльнофекс).

В большинстве культур Ануиэля чтят за его роль в действиях, приведших к рождению мира, однако Ситиса уважают больше как инициатора действий. Ситис, таким образом, является Изначальным Создателем, сущностью, самой своей природой вызывающей непродуманное изменение. Даже хист признают эту сущность.

Ануиэль также ассоциируется с Порядком как противоположность Ситиса-Хаоса. Возможно, смертным легче постигнуть изменение, нежели совершенный покой, ибо Ануиэля нередко задвигают на мифический задний план причуд Ситиса. В йокуданских сказках, одних из самых красочных в мире, Сатак упоминается лишь несколько раз как "Жужжание" - сила столь постоянная и повсеместная, что ее почти невозможно заметить.

Так или иначе, от этих двух сущностей произошли эт'Ада, или Изначальные Духи. Для людей эти эт'Ада - боги и демоны, для альдмеров - аэдра/даэдра, или "предки". Эти эт'Ада входят во все пантеоны Тамриэля, хотя сами божественные перечни различны у разных народов. В каждом из этих пантеонов, впрочем, есть подобные Ану и Падомаю архетипы Бога-Дракона и Пропавшего Бога.

Бог-Дракон и Пропавший Бог

Бог-Дракон всегда ассоциируется со Временем и повсеместно почитается как "Первый Бог". Его часто называют Акатошем, "который, воспарив над Вечностью, дал бытие дню". Это главный бог Сиродильской империи.

Пропавший Бог всегда ассоциируется с измерением Смертных и играет ключевую роль в расколе между людьми и альдмерами. Эпитет "пропавший" относится либо к его отсутствию в пантеоне (невероятная вещь, которая объясняется разными причинами), либо к отнятой у него другими бессмертными "божьей искре". Его обычно именуют Лорханом, и имени этому сопутствуют как проклятья, так и прославления.

Итак, Тамриэль и Мир Смертных еще не возникли. Изначальные Духи по-прежнему тешатся в Серо-Быть-Может. Некоторые более склонны к свету Ану, другие - к непостижимой Пустоте. Через их постоянные метаморфозы и взаимодействие увеличивается их число, и проходит немало времени, прежде чем их характеры обретают форму. Когда обретает форму Акатош, начинается Время, и духам становится легче осознавать себя как существ с прошлым и будущим. Выделяются сильнейшие из узнаваемых духов: Мефала, Аркей, И'ффре, Магнус, Рупета и другие. Иные же остаются понятиями, мыслями и эмоциями. Один из сильнейших из них, едва оформившееся побуждение, именуемое другими Лорханом, замышляет создание Мундуса, Мира Смертных.

Люди, за исключением редгардов, воспринимают это как акт божественной милости, просвещение, открывающее низшим существам путь к бессмертию. Альдмеры, за исключением темных эльфов, воспринимают это деяние как коварный обман, уловку, разорвавшую их связь с миром духов.

Миф об Аурбисе

Трактат "Мифический Аурбис" с подзаголовком "Корректировка Псиджиков" являлся попыткой апологетов Артейума объяснить основы альдмерской религии Уриэлю V в ранние, славные годы его правления. В нем нет ни слова упрека в отношении Лорхана, ибо сиродильцы еще продолжали почитать его под именем "Шезарра", пропавшего брата Богов. Тем не менее, в трактате Псиджиков приведен неплохой обзор убеждений древних, что послужит целям настоящей работы. Рассматриваемый труд - это рукописные заметки неизвестного писца, которые хранятся в архивах Имперской семинарии.

Мифический Аурбис существует и существовал с незапамятных времен как причудливое Неестественное Измерение.

"Аурбис" соотносится с неосязаемым Полумраком, Серым Центром между ЕСТЬ/НЕ ЕСТЬ Ану и Падомая. Он объединяет в себе многочисленные царства Этериуса и Обливиона, а также иные, менее структурированные формы.

Магические сущности Мифического Аурбиса проживают долгие, окутанные тайной жизни, создающие полотно мифов.

Это духи, сотканные из лоскутков вековечной полярности. Первым из них был Акатош, Дракон Времени, с формированием которого другим духам стало легче себя структурировать. Боги и демоны образуются, преобразуются и образуют свои подобия.

В конце концов магические сущности Мифического Аурбиса поведали свою завершающую историю - историю своей собственной смерти. Для некоторых это стало мастерским преображением в реальную немагическую материю вселенной. Для иных это стало войной, на которой они все погибли, а тела их стали составной частью вселенной. Для третьих же это стало свадьбой, материнством и отцовством, после чего духам-родителям пришел черед умереть, дабы открыть дорогу новому поколению - смертным расам.

Инициатором этого совместного решения был Лорхан, которого самые ранние мифы поносят как плута и мошенника. В более благосклонных к нему вариантах этой истории подчеркивается, что само существование Мира Смертных стало возможным именно благодаря Лорхану.

Магические сущности создали расы смертного Аурбиса по своему образу и подобию. Некоторые подошли к творению как художники и мастера, другие заложили плодоносный слой, из которого родились смертные, все поступили по-разному и по-своему.

Затем магические сущности умерли и стали эт'Ада. Смертные воспринимают и почитают эт'Ада как богов, духов или гениев Аурбиса. Своей смертью эти магические существа отделились по своей природе от других магических существ Неестественных измерений.

В это же время были созданы даэдра - духи и боги, природой своей более созвучные Обливиону, более близкой к Пустоте Падомая области. Это действо стало зарей Мифической (Меретической) эры. Древние смертные по-разному воспринимали его, кто - как радостное "второе создание", кто (в частности, эльфы) - как болезненный откол от божественности. Инициатором события всегда является Лорхан.

Лорхан

Это божество, Создатель-Плут-Испытатель, присутствует во всех мифических историях Тамриэля. Наиболее популярно его альдмерское имя "Лорхан", или Барабан Рока. Он где убеждением, где хитростью подтолкнул Изначальных Духов к созданию Мира Смертных, что изменило сложившееся положение дел практически в той же мере, как неустойчивость, внесенная его отцом Падомаем во вселенную в Изначальном Месте. После создания мира Лорхан отторгается от своей божественной сути, отчасти насильственно, и блуждает среди сотворенного эт'Ада. Трактовки данных событий в каждой культуре свои. Ниже представлены одни из наиболее известных:

Йокуданский миф: "Сатакал - Мировая Оболочка"

"Сатак был Первым Змеем, Змеем, явившимся прежде всех Начал, и все миры рождались и пребывали в блеске его чешуи. Но столь он был велик, что не было ничего кроме него, и так он вился и вился вокруг себя, и новоявленные миры нагромождались друг на друга, не имея возможности ни дышать, ни существовать. И потому миры воззвали к безвестному, ища спасения и выхода наружу, но, разумеется, кроме Первого Змея не было ничего, поэтому помощь пришла изнутри - это был Акел, Голодное Чрево. Акел заявил о себе,

и Сатак мог думать лишь о том, чем он был, а был он сильнейшим голодом, и потому он ел и ел. Скоро в мирах освободилось место для жизни, и то было началом всех вещей. Начавшееся было новым и совершало ошибки, ибо прежде не было времени учиться быть тем, чем они были. Так что большинство вскоре исчезло, или оказалось скверным, или оставило попытки жить. Иное только начиналось, но оказалось поглощенным Сатаком, который добрался до той части своего тела. Это было жестокое время.

Вскоре Акел заставил Сатака укусить собственное сердце, и так настал конец. Смерть, однако, отнюдь не стала препятствием голоду, и потому Первый Змей сбросил свою кожу, дабы начать все с начала. Со смертью старого мира начался Сатакал, и когда остальные осознали закономерность, они осознали и свои роли в ней. Они стали брать имена, такие как Рупта и Тувакка, и слонялись повсюду в поисках себе подобных. Тем временем, пока Сатакал поедал себя вновь и вновь, сильнейшие из духов научились обходить этот цикл, совершая движения под неожиданными углами. Этот путь, способ шагать между мировыми оболочками, они назвали Обходом. Рупта был столь велик, что мог помещать на небе звезды, помогающие более слабым духам ориентироваться. Это занятие стало для духов столь простым, что это место назвали Далекими Берегами - время ожидания следующей оболочки.

За многие циклы Рупта произвел немало потомства, и потому стал известен как Высокий Пана. Он продолжил размечать звездами путь через пустоту для других, но после стольких циклов духов, нуждающихся в помощи, стало невероятное множество. Он создал себе помощника из остатков прошлых оболочек, и это был Сеп, или Второй Змей. В Сепе оставалось немало от Голодного Чрева, множественный голод от множества оболочек. Он был настолько голоден, что это мешало ему соображать. Порой он попросту поглощал духов, которым должен был помогать, однако Высокий Пана всегда дотягивался и вытаскивал их назад. Наконец, когда Сепу надоело помогать Высокому Пане, он пошел и собрал остатки старых оболочек и скатал их в шар, уловкой заставив других духов помогать ему, обещая им, что таким образом можно попасть в новый мир - сотворив его из старого. Этим духам нравился такой образ жизни, ибо он был легче. Больше не надо прыгать от места к месту. Многие духи поддержали его, думая, что это хорошая идея. Высокий Пана только качал головой.

Вскоре духи на шаре из оболочек начали умирать, потому что были очень далеко от настоящего мира Сатакала. И поняли они, что находятся слишком далеко, чтобы запрыгнуть на Далекие берега. Оставшиеся духи умоляли Высокого Пану взять их назад. Но неумолимый Рунтга отказался, сказав духам, что теперь им придется искать новый способ, чтобы по звездам добраться до Далеких Берегов. Если это им не удастся, они смогут продолжить существование лишь через свое потомство, что будет уже не так, как прежде. Сеп, однако, заслужил более суровое наказание, и посему Высокий Пана раздавил Змею большой палкой. Голод вывалился из мертвой пасти Сепа, и это было единственное, что осталось от Второго Змея. В то время как всему остальному в новом мире было позволено стремиться назад к божественности, Сеп мог лишь ползать вокруг в мертвой оболочке или плавать кругом по небу как голодная пустота, завистливо пытающаяся пожрать звезды".

Сиродильский миф: "Песнь Шезарра"

"Нечто новое описал богам Шезарр - как быть матерями и отцами, быть ответственными и приносить великие жертвы, не имея уверенности в успехе. Однако речь Шезарра была полна красоты и очаровала, взволновав их до слез. И так аэдра дали жизнь миру, и зверям, и существам, создав их из частей самих себя. Это рождение было болезненным, и после него аэдра уже не были молодыми, сильными и могущественными, какими были они в начале дней.

Иные аэдра были разочарованы и разгневаны потерей и обозлились и на Шезарра, и на все созданное, ибо им казалось, что Шезарр солгал и обманул их. Эти аэдра, боги альдмеров, под предводительством Аури-Эля, с трудом переносили свою нынешнюю слабость и с отвращением смотрели на сотворенное ими. "Отныне и навсегда все испорчено, и все, что нам осталось - учить эльфийские расы терпеть достойно и с благородством, а самим нам корить себя за безумство и нести возмездие Шезарру и его союзникам". И потому боги эльфов столь мрачны и задумчивы, и потому сами эльфы извечно недовольны своей смертностью и всегда с гордостью и стоицизмом сносят жестокости этого сурового и безразличного мира.

Другие же аэдра созерцали творение и были довольны им. Сии аэдра, боги людей и зверолюдей, под преводительством Акатоша, восхваляли и лелеяли

своих подопечных - расы смертных. "Мы пострадали и навеки умалились, но славен созданный нами смертный мир, и наполняет он надеждой сердца и души наши. Научим же расы смертных жить мудро, превозносить красоту и честь и любить друг друга, как мы любим их". И потому боги людей заботливы и терпеливы, и потому люди и зверолюди благородны сердцем в радости и страдании, и стремятся к высшей мудрости и лучшему миру.

Когда лорды даэдра услыхали слова Шезарра, они стали насмехаться над ним и другими аэдра. "Отсечь части самих себя? И утратить их? Навеки? Глупости! Вы об этом пожалеете! Мы гораздо умнее вас, ибо мы создадим новый мир из самих себя, но при этом не будем ничего от себя отделять и не позволим над нами насмехаться - мы сотворим этот мир внутри себя, в своей вечной собственности и под нашим полным контролем".

И так лорды даэдра создали даэдрические царства и младших даэдра всех рангов, от мала до велика. И по большей части лорды даэдра были довольны таковым положением вещей, ибо всегда под рукой у них были почитатели, и слуги, и игрушки. Но в то же время они порой смотрели с завистью на миры смертных, поскольку хоть и были смертные скверны, и слабы, и презренны, но их страсть и амбиции были куда более удивительны и забавны, нежели кривлянье младших даэдра. И потому лорды даэдра заманивают и соблазняют иных занятных представителей смертных рас, в особенности увлеченных и могущественных. Лорды даэдра получают особое удовольствие, похищая самых великих и амбициозных смертных из-под носа Шезарра и других аэдра. "Ваша глупость не закончилась на том, что вы покалечили себя, - злорадствуют лорды даэдра, - вы еще и не в силах удержать лучших из своих созданий, которые отдают предпочтение славе и могуществу лордов даэдра перед ничтожностью слабоумных аэдра".

Альтмерский миф: "Сердце мира"

Все сущее пребывало и пребывает в Ану. Для познания самого себя он сотворил Ануиэля - свою душу и душу всего сущего. Как общность всех душ, Ануиэль отдался самопознанию, и для этого ему нужно было отличать свои формы, свойства и разумы. Так возник Ситис - совокупность всех ограничений, которые Ануиэль использовал для размышлений о себе. Ануиэль, который был душою всего сущего, вследствие этого стал многими, и это

взаимодействие было и есть Аурбис.

Вначале Аурбис был бурным и беспорядочным, ибо не было порядка в размышлениях Ануиэля. Тогда аспекты Аурбиса обратились к нему с просьбой дать им план или порядок действий, который бы позволил им чуть дольше существовать за пределами чистого знания. Чтобы познать таким образом и себя тоже, Ану создал Ауриэля, душу своей души. Ауриэль просочился по Аурбису в качестве новой силы, которую назвали временем. Время дало различным аспектам Аурбиса возможность понимать свою природу и свои границы. Они взяли себе имена, такие как Магнус, Мара и Зен. Один из них, Лорхан, имел ограничений больше, чем сил, поэтому нигде не мог продержаться достаточно долго.

Входя в каждый аспект Ануиэля, Лорхан вносил идею, почти целиком основанную на ограничении. Он продумал план создания души Аурбиса, места, где даже аспекты аспектов смогут предаваться самоизучению. У него появилось немало последователей - даже Ауриэль, услышав, что он станет королем нового мира, согласился помочь Лорхану. И так они создали Мундус, где могли жить аспекты их самих, и стали эт'Ада.

Однако они были обмануты. Как было известно Лорхану, ограничений в этом мире было больше, чем свободы, поэтому его едва ли можно было отнести к сфере Ану. Мундус был Домом Ситиса. Когда их аспекты начали вымирать, многие из эт'Ада исчезли без следа. Некоторым удалось спастись, например, Магнусу - поэтому в магии нет ограничений. Иные же, такие как И'ффре, преобразовались в Эльнофей, Кости Мира, чтобы не дать всему миру погибнуть. Некоторым пришлось жениться и завести потомство лишь для того, чтобы выжить. Каждое поколение было слабее предыдущего, и так вскоре появились альдмеры. Тьма осела. Лорхан собрал армии из числа слабейших душ и назвал их людьми, и те несли Ситис всюду, куда ступала их нога.

Ауриэль умолял Ану забрать их назад, но тот уже заполнил их места чем-то другим. Однако душа его была милосерднее и даровала Ауриэлю его Лук и Щит, дабы он защитил альдмеров от полчищ людей. Уже некоторые пали - в их числе каймеры, внимавшие нечистым эт'Ада; иные же, подобно босмерам, запятнали линию Времени, сочетаясь браком с людьми.

Ауриэлю не удалось спасти Альтмору - Древний Лес - и тот перешел к людям. Их гнали к югу и востоку, к Старому Эльнофею, и Лорхан нагонял их. Эту землю он раздробил на осколки. Но в итоге Тринимак, величайший рыцарь Ауриэля, поверг Лорхана перед лицом его армии и вырвал его Сердце. И так пришел ему конец. Люди утащили тело Лорхана прочь и поклялись вечно мстить потомкам Ауриэля.

Но когда Тринимак и Ауриэль попытались уничтожить Сердце Лорхана, оно рассмеялось в ответ и сказало: "Сие Сердце - сердце мира, ибо последний был создан ради ублажения первого". Тогда Ауриэль привязал его к стреле и запустил ее далеко в море, где ни один аспект нового мира вовеки не сможет его найти".

Мономиф

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.