

Las Joyas Espirituales

Autor AGRAMAR
viernes, 27 de noviembre de 2009

También llamadas "Piedras de la Senda", "Gemas Espiritu" o "Joyas del Alma", las Joyas espirituales Eldar es un elemento vital para esta raza. Una Joya de espíritu es una pequeña, pulida piedra aparentemente preciosa que continuamente portan en el pecho, sobre el corazón, cualquier Eldar. Es porque solo esta piedra es lo único que puede salvar sus almas de la destrucción por Slaanesh. En el momento de la muerte de un Eldar, la joya actúa como "una trampa psíquica", absorbiendo su alma y su potencial psíquico e impidiéndole entrar la disformidad. Mientras este así encerrada su alma nunca podrá ser consumida por la perdición Eldar: Slaanesh..

Cuando un Eldar muere su joya cambia de color, purificándose su color, por ejemplo de violeta a rojo.

Si la joya se retira del cuerpo, puede ser colocada encima del núcleo de hueso espectral de un mundo astronave, donde crecerá convirtiéndose en una piedra más grande. Una vez implantada, el alma del Eldar puede viajar libremente a través de hueso espectral, mezclarse con otras almas y formar parte del espíritu comunal del mundo astronave. Todas estas almas Eldar existen de forma colectiva en lo que se conoce como el Circuito Infinito.

En tiempos de gran necesidad, los Eldar, usando un intrincado ritual, pueden recuperar las joyas espirituales de grandes héroes y guerreros e implantarlos en construcciones artificiales como Guardianes Espectrales y Señores Espectrales, pero también en armas (Asurmen porta en su espada el alma de su hermano Tethis) y vehículos (tomando el control del vehículo si la tripulación queda incapacitada, como hace el espíritu máquina del Imperio).

Cuando un alma Eldar vuelve así a percibir el mundo, experimenta la realidad como un sueño y puede quedar confundido si no puede usar los espíritus brillantes de otros Eldar vivos como guías.

Los Eldar consideran el arte de animar Señores Espectrales y demás con Joyas espirituales como nigromancia y solo lo harán en ocasiones desesperadas.

Algunos brujos se especializan en esta tarea y se les conoce como "Guías de Almas" o "Videntes de los Espíritus". Iyanden, un mundo astronave Eldar Craftworld con una población muy pequeña, esquilada por su lucha contra los Tiranidos es conocido por su mayor uso de estos 'muertos vivientes'.

Se cree que cuando suficientes almas Eldar hallan sido recogidas en los circuitos de infinitos de los mundos astronave, surgirá un nuevo Dios; Ynnead, el Dios Eldar de los muertos. Su poder, creen los videntes, que será tan grande al ser la unión de todas las psiques de los Eldar muertos que podrá acabar de una vez por todas con Slaanesh y liberar a los Eldar de su perdición, pero muchos creen que para que eso ocurra, deberán de morir todos los Eldar.

Hay una fuente primaria de Joyas espirituales: Los antiguos mundos natales de los Eldar. Conseguir nuevas Joyas espirituales es extremadamente peligroso porque los mundos natales de los Eldar existen dentro del Ojo del Terror. En la mitología Eldar, las joyas espirituales fueron creadas por el Dios herrero Eldar Vaul a partir de las lágrimas de Isha. Esto se toma como una metáfora de la cristalización de las energías psíquicas del Ojo del Terror.

Si una joya espiritual es rota (son muy resistentes y hace falta una fuerza enorme), el alma se libera bruscamente y es lanzada a la disformidad. Si eso ocurre y no se toma alguna medida con mucha rapidez, el alma del Eldar es liberada en la disformidad donde acecha Slaanesh y será devorada. Romper una joya espiritual libera una cantidad de energía enorme que puede destruir cualquier arma que haya impactado contra ella y lanzar volando por los aires varios metros incluso a un exterminador.

Sacado del Lexicanum, Xenology y de la trilogía del DoWI y Daemonifuge. Traducido y adaptado por Me.