

Las sendas de los Eldar

Autor AGRAMAR

miércoles, 13 de mayo de 2009

Modificado el miércoles, 13 de mayo de 2009

Después de la Caída de la raza Eldar, aquellos eldar que habían logrado salvarse en los Mundos astronave que escaparon de la hecatombe sufrieron una reforma social completa y radical. Sus vidas en el pasado se habían dilapidado en la búsqueda de sus deseos, placeres, y aficiones decadentes. Esto había conducido a la Caída, y la creación de Slaanesh. En cambio, ahora, el individuo eldar escoge para él una disciplina, un Camino o Senda, y se concentrará en ella. Este camino será estudiado, practicado, y tarde o temprano dominado. Entonces un eldar escoge un nuevo camino y el proceso comenzará de nuevo.

Cada nuevo rol no sustituye completamente al anterior, simplemente se añade a la experiencia acumulada del eldar. Como cada eldar pasa por estos roles diferentes, exploran muchos aspectos de su propio carácter. Un eldar de mil años o más por lo general experimentará muchos papeles diferentes y un entendimiento muy sofisticado del universo.

Todo eldar que pasa por una Senda debe ser cauteloso, ya que en todas ellas hay peligros para la mente de un eldar. Algún eldar se obsesiona hasta tal punto sobre una senda concreta que se le hace imposible dejarla. Ellos seguirán por esta senda hasta su muerte. Este destino es terrible para un eldar, porque ya no disfrutarán de la vida como los otros eldar y tales individuos, como se dice, están "perdidos en su senda". A veces, un eldar se pierde en una senda a posta. Hay un número desconocido de sendas, y cada una de ellas tiene muchas especializaciones.

Los Bardos condenados del Crepúsculo también están perdidos en su senda pero cual es el nombre de esta o quienes son ellos realmente no se sabe.

Sendas Conocidas

Las Sendas del Vidente y el Guerrero solamente dos de las muchas sendas que un eldar puede decidir dedicarse. Algunos de estos otros roles están muy claramente definidos, con sus propias tradiciones y el modelo conductual. Hay otros menos estructurados y ofrecen menos dirección; Permiten a una cantidad relativa de libertad y confían en la fuerza interior que el Eldar ya ha logrado anteriormente. Estos caminos implican papeles de paisanos y más mundanos como técnicos, administradores civiles, fabricantes, colonos, comerciantes, exploradores, etc. Independientemente de sus roles civiles, estos eldar todavía participan en la batalla como Guardianes y en otras funciones que son necesarias en cualquier fuerza militar de cualquier raza.

Camino del Vidente

El Camino del Vidente, o sea La Senda del Brujo, es el más largo, el más traidor, el más complejo, y el más raro de todas las Sendas. Sus miembros son los Videntes psíquicos. Un Vidente de Almas o Guía de Almas es especialista en el manejo de joyas espirituales para animar a los Señores y guardias espectrales. Un Brujo antes sufrió la senda del Guerrero y ahora se dedica a conducir a los eldar a la batalla y ayudarles en ella con sus poderes. El Videntes está perdido en su senda, y son los eldar psíquicos más poderosos de todos. Los cantores de hueso son los Videntes que usan sus talentos psíquicos de manipular el crecimiento del hueso espectral. El destino último de un vidente es hacerse totalmente uno con el Mundo astronave como un Vidente de cristal.

Camino del Guerrero

O la Senda del Guerrero. Sus miembros son los Guerreros de la Senda. Los que se pierden en ella se hacen Exarcas. Los aspectos el más extensamente conocidos de esta senda son los Vengadores implacables, Los Espectros Aullantes, los Escorpiones Asesinos, los Dragones llamenantes, los Halcones cazadores, los Segadores Siniestros, y las Arañas disformes. Hay varios tipos menores conocidos de guerreros de senda, algunos incluso únicos que solo se encuentran en un mundo astronave, como los Orbes Cortantes de Zhandros. Uno de los más raros es el de los Lanzas Brillantes. También son conocido los de la senda del Piloto Águila, que es el equivalente Eldar a un piloto de caza. Se debe mencionar que los Guardianes no siguen esta senda en absoluto. Ellos siguen sendas civiles, y son convocados para luchar por su mundo astronave si se da el caso.

Camino del Mando

También llamada Senda del Orden, es para aquellos eldar con una pasión para el mando militar y la estrategia sin igual. Sus miembros son los Autarcas, que usan esta senda para mejor mandar las fuerzas más grandes de guerreros eldar. Para entrar en esta Senda esperan que uno haya completado antes varias sendas 'militares'.

Camino del Artesano

La senda del Artesano es un camino relativamente común.

Camino del Marinero

La Senda del Marinero es para las tripulaciones de las naves espaciales eldar.

Camino del Paria*

La senda del Paria esta considerado por algunos como "una senda, fuera de las sendas eldar". Se sabe que algunos abandonan las sendas eldar como Parias y siguen el Camino del Paria. Son una fuente de preocupacion muy grande para los eldar mas mayores estos rebeldes contra la delineación sumamente estructurada de su sociedad. Sin la protección de una senda un individuo probablemente se vuelva loco y tarde o temprano sucumbira a sus impulsos autodestructivos. El peor destino de todos es el Camino de la Condenación, pero ningún Eldar hablará de esta aberración y casi nada se sabe de ella.

A veces un joven, inexperto o deshonorado eldar(todo a la vez) deja su Mundo astronave para vagar entre las estrellas. Así ellos se escapan del ciclo de sendas y examinan una galaxiallena de peligros,viviendo al filo de navaja. A veces llaman a este período la senda del Vagabundo, o el Camino de la Condenación, pero estos nombres son técnicamente incorrectos porque estan completamente fuera del ciclo de sendas eldar y puede,ademas que se refieran a otra cosa.

La mayor parte del tiempo se hacen Exploradores. Unos ,tarde o temprano vuelven a su Mundo astronave y a la seguridad de las sendas. Los que son incapaces de volver, para una razón o u otra, tarde o temprano se hacen Vagabundoss.

Son muy utiles para la sociedad eldar en aspectos tanto espirituales como practicos:Visitan otros mundos astronave,aprenden de otras razas,recuperan artefactos perdidos de los eldar en Mundos demoniacos e incluso consiguen la materia de la las Joyas espirituales que solo se encuentra en el Ojo del Terror,mantienen el contacto con los exoditas y sirven como infiltradores y francotiradores en las fuerzas Eldar...y ademas sirve para recordar a otros eldar lo necesario de las Sendas

Otros parias se hacen piratas,mercenarios,cazarrecompensas, asaltantes, y corsarios.

*Nada que ver con los necrones

Traducido y adaptado por Me del Lexicanum