Los antepasados y los dunmer

Los antepasados y los dunmer

Los fantasmas caminan entre ellos

Los espíritus difuntos de los dunmer, y tal vez de todas las razas, persisten tras la muerte. El conocimiento y el poder de los antepasados fallecidos benefician a la estirpe de las casas dunmer. El lazo entre los miembros vivos de la familia y sus ancestros inmortales es en parte sangre, en parte ritual y en parte voluntad. Un miembro que entra en una casa dunmer mediante matrimonio se ata mediante rituales y juramentos al clan, y adquiere la posibilidad de comunicarse con los ancestros del clan y beneficiarse de ello. Sin embargo, su acceso a estos ancestros es menor al de su descendencia, y retiene cierto acceso a su propia estirpe.

La capilla familiar

Cada residencia tiene una capilla familiar. En hogares más pobres, puede no ser más que una chimenea o una hornacina en la que se exponen las reliquias de la familia para su veneración. En los hogares ricos, se reserva una habitación para los ancestros. A esta capilla se la llama la Puerta de espera, y representa la puerta a Oblivion.

Aquí los miembros de la familia presentan sus respetos a los ancestros mediante el sacrificio y la oración, a través de juramentos hechos sobre deberes, y mediante informes sobre los asuntos de la familia. A cambio, la familia puede recibir información, entrenamiento y bendiciones de los ancestros de la familia. Así, los ancestros son los protectores del hogar, y especialmente del recinto de la Puerta de espera.

La cerca fantasmal

Es el deber más solemne de una familia encargarse de que los restos de sus ancestros sean enterrados adecuadamente en una ciudad de los muertos como por ejemplo Necrom. Aquí los espíritus encuentran solaz unos en otros contra el frío del mundo mortal. Sin embargo, como señal de gran honor y sacrificio, un ancestro puede conceder que parte de sus restos se retenga para servir como parte de una "cerca fantasmal" que proteja la capilla del clan y los recintos familiares. Tal arreglo a menudo es parte del

testamento de ese miembro de la familia, por ejemplo que se guarde el hueso de uno de sus nudillos y que se incorpore con magia y ceremonia a una cerca fantasmal del clan. En casos más excepcionales, todo el esqueleto o incluso un cadáver preservado puede utilizarse en esa cerca fantasmal.

Estos restos se convierten en una especie de foco para los espíritus ancestrales, y para el espíritu de esos restos en particular. Cuantos más restos se utilicen en una cerca fantasmal, más poderosa será la cerca. Y los mortales que tienen más poder en vida tienen luego los restos más poderosos.

La Gran Cerca Fantasmal creada por el Tribunal para frenar la plaga incluye los huesos de muchos héroes del templo y de las casas Indoril y Redoran, que dedicaron sus espíritus al templo y al clan como segunda familia. La cerca fantasmal también contiene huesos tomados de las catacumbas de Necrom y de los muchos campos de batalla de Morrowind.

El frío mortal

A los espíritus no les gusta visitar el mundo de los mortales, y y por eso solo lo hacen por obligación, para cumplir con su deber. Los espíritus nos dicen que el otro mundo es más agradable, o al menos más cómodo para los espíritus que nuestro mundo real, que es frío, amargo y lleno de dolor y pérdida.

Espíritus enloquecidos

Los espíritus que se ven obligados a permanecer en nuestro mundo contra su voluntad pueden convertirse en fantasmas o espíritus enloquecidos.
Algunos espíritus quedan atados a este mundo por las terribles circunstancias de su muerte, o por un poderoso lazo emocional con una persona o cosa. A esto se le llama apariciones.

Algunos espíritus son capturados y atados a objetos encantados por hechiceros. Si la atadura es involuntaria, el espíritu normalmente se vuelve loco. Cuando es voluntaria, el espíritu puede retener o no su cordura, dependiendo de la fuerza del espíritu y de la sabiduría del encantador.

Algunos espíritus quedan atados contra su voluntad para proteger capillas familiares.

Este desagradable destino queda reservado para los que no han servido fielmente a la familia durante su vida. Los espíritus honorables y obedientes a menudo ayudan a capturar y atar a los espíritus díscolos.

Estos espíritus suelen volverse locos y son unos guardianes aterradores. El ritual evita que hagan daño a los mortales de sus clanes, pero eso no los disuade necesariamente de comportarse de forma maliciosa o irritable. Son extremadamente peligrosos para los intrusos. Al mismo tiempo, si un intruso consigue penetrar en la locura del espíritu y jugar con el resentimiento que guarda contra su propio clan, los espíritus furiosos pueden ser manipulados.

Oblivion

La existencia de Oblivion es reconocida por todas las culturas de Tamriel, pero hay muchas discrepancias sobre la naturaleza del más allá, salvo que es el lugar en el que viven los aedras y daedra, y que la comunicación y el viaje entre este mundo y Oblivion son posibles mediante la magia y el ritual.

Los dunmer no ponen énfasis en la distinción entre este mundo y Oblivion como sí hacen las culturas humanas de Tamriel. Consideran nuestro mundo y el más allá como un todo con muchos caminos de un extremo al otro más que dos mundos separados de naturalezas distintas y con fronteras definidas. Este punto de vista filosófico puede explicar la mayor afinidad de los elfos por la magia y sus prácticas.

La visión de los extranjeros del culto a los ancestros dunmer y la magia de espíritus

Las culturas altmer y bosmer también veneran a sus ancestros, pero solo mediante el respeto al paso disciplinado y gozoso de estos espíritus de este mundo al siguiente. Es decir, que los elfos del bosque y los altos elfos creen que es cruel y antinatural animar a los espíritus de los muertos a que se queden en nuestro mundo. Aún más grotesco y repugnante les resulta la muestra de los restos corporales de los ancestros en las cercas fantasmales y los pozos de ceniza. La presentación de los huesos de una mano en una capilla familiar, por ejemplo, resulta sacrílego para los bosmer (que se comen a sus muertos) y bárbaro para los altmer (que los sepultan).

Las culturas humanas de Tamriel apenas conocen y temen a los elfos oscuros y su cultura, considerándolos inhumanos y malignos, como los orcos y los argonianos, pero

más sofisticados. Las poblaciones humanas de Tamriel asocian el culto a los ancestros de los dunmer y la magia de espíritus con la nigromancia. De hecho, esta asociación de los elfos oscuros con la nigromancia es responsable al menos en parte de la reputación siniestra de los dunmer por todo Tamriel. Esto es en general una idea equivocada surgida de la ignorancia, pues la nigromancia fuera de los rituales aceptables del clan es una abominación repugnante a los ojos de los dunmer.

A los elfos oscuros nunca se les ocurriría practicar la nigromancia hechicera sobre ningún elfo oscuro ni sobre los restos de ningún elfo. Sin embargo, los elfos oscuros consideran a las razas humanas y orcas poco más que animales. No hay ninguna orden que prohíba la nigromancia sobre tales restos, o sobre los restos de cualquier animal, pájaro o insecto.

La política Imperial reconoce oficialmente las prácticas de la veneración dunmer a los ancestros y la magia de espíritus como una religión, y protege su libertad para realizar tales prácticas mientras no amenacen la seguridad del Imperio. En privado, la mayor parte de las autoridades y comerciantes del Imperio consideran el culto a los ancestros de los elfos oscuros y la ostentación de sus restos una práctica bárbara o incluso nigromántica.

"Nigromancia" telvanni

Los telvanni son hábiles maestros de la nigromancia. Sin embargo, no practican la nigromancia sobre restos de elfos oscuros. Los telvanni cuerdos consideran tales prácticas aborrecibles e inmorales. Sí que practican la nigromancia sobre restos de animales y de humanos, orcos y argonianos, que técnicamente no son más que animales en Morrowind.

Nota del editor
Este libro fue escrito por un estudioso desconocido como guía para los visitantes extranjeros a Morrowind poco antes de que se firmase el armisticio. Muchas de estas prácticas han caído en desgracia desde entonces. Los cambios más obvios son los que conciernen a la práctica de la nigromancia y la Gran Cerca Fantasmal. Los dunmer de hoy consideran la nigromancia sobre cualquiera de las razas aceptadas una abominación. La cerca fantasmal ha obligado a muchos cambios en la práctica del culto a los ancestros. Habiéndose utilizado la inmensa mayoría de los restos de los ancestros para

reforzar la Gran Cerca Fantasmal que rodea la montaña de Dagoth Ur, hay pocas cercas fantasmales de clanes en Morrowind. El templo desaconseja tales prácticas entre las casas como algo egoísta. El mantenimiento de tumbas familiares y Puertas de espera privadas también ha caído en desgracia, pues muy pocos restos han sido enterrados en estas tumbas y capillas desde el armisticio. En años recientes, la mayor parte de los dunmer veneran una pequeña porción de los restos de sus ancestros guardados en un templo local.

Los antepasados y los dunmer

FormId	skyrim.esm:01B22D
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B22D
Editor ID	Book2ReligiousAncestorsandtheDunmer
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03
Value (gold)	8
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1258
Leveled lists	12
Scripts	0

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