

Religión Kislevita

Documento proporcionado por IGARol

Sinopsis:

Información sobre las religiones en la nación Kislevita. Se incluye la descripción de los tres dioses mayores de Kislev.

Créditos:

Fuente: <http://es.games-workshop.com/warhammer/imperio/kislev/kislev03.asp>



La religión kislevita

Los kislevitas descienden de las tribus humanas que viajaron con las tribus kurgan del Norte y Este. En particular, la influencia de los kurgan es todavía fuerte en el Norte y las tribus a caballo comparten muchas tradiciones y costumbres con las tribus de los dolgans, khazags y otras tribus de bárbaros. Las tradiciones ancestrales de estas gentes son muy parecidas a las de una tribu nómada que considera que sus primos del Sur están debilitados por la influencia civilizadora del Imperio. A este respecto, los cultos de los dioses ancestrales de Kislev varían en toda la nación, siendo más destacados en el Norte, mientras que otros dioses se han incorporado a la religión kislevita en las tierras del Sur. Además, los gospodares introdujeron el Culto del Dios Oso Ursun, que se ha establecido con fuerza como la religión dominante de Kislev.

La mayor parte de la tradición kislevita se originó en las estepas del Este y en las tierras del Norte. Sus dioses representan unas fuerzas muy importantes de sus vidas. En todo el Viejo Mundo se rinde culto a las manifestaciones de la naturaleza y a los espíritus domésticos, pero en Kislev este culto es mucho más intenso. Los kislevitas consideran que estas criaturas mágicas son siervos y mensajeros de los dioses en este mundo y, por consiguiente, deberían ser tratados como tales.

Los Dioses Mayores

Los dioses más adorados en el reino de Kislev son:

- Ursun
- Dazh
- Tor

Otros Cultos

En la mayoría de las regiones del Sur los kislevitas adoran a otros dioses. Los más famosos son Taal (lleva el nombre por una de las fronteras del Talabec, su río sagrado) y Ulric. Los kislevitas pagan tributo a cualquier manifestación de la naturaleza y a los espíritus hogareños en mayor medida que otros habitantes del Viejo Mundo. Creen que estos espíritus les ayudan en sus quehaceres diarios o establecen retos que les ayudan a probarse a sí mismos. Algunas ofrendas y rituales acompañan las necesidades de estas criaturas normalmente benevolentes, aunque a veces, también maliciosas.

Los Dioses Mayores: Ursun

Descripción: Ursun es el Padre de los Osos, que según la tradición gospodar son criaturas sagradas. La mayoría de las veces se representa a Ursun como un impresionante oso de caverna con una corona y colmillos y garras de reluciente oro. Se cree que Ursun puede adoptar una apariencia humana y, en estas ocasiones, aparece como un hombre fornido con barba, de rostro envejecido y brazos peludos, con una gran mata de pelo en la cabeza y vistiendo un taparrabos.

Símbolo: las representaciones de un oso o de la cabeza de un oso son muy comunes, aunque quienes rinden culto a Ursun también suelen llevar un medallón de oro con la forma de una garra de



oso. Los adoradores de Ursun suelen ir ataviados con capas de piel de oso o con una garra de oso a modo de talismán. Entre las tribus del Norte, los cultistas de Ursun suelen llevar un cráneo de oso sobre sus cascos o fijado en el frontal de los escudos.

Templos: no existen templos donde adorar a Ursun, aunque sí se han levantado con el transcurso de los siglos hitos y piedras colocadas en posición vertical en las profundidades de los bosques. Tampoco resulta raro encontrar una cueva deshabitada que antes sirviera de refugio a un temible y descomunal oso convertida en un templo a Ursun (llena de lámparas y ofrendas de pescados y bayas). En las ciudades, se deja que crezcan pequeños bosques en estado salvaje en ciertos parques y en los patios de edificios grandes. Estas zonas se consideran áreas consagradas a Ursun.

Resulta común que quien quiera la ayuda de Ursun deje un pescado o un trozo de carne en la puerta de su casa para atraer el espíritu del dios.

Amigos y enemigos: hay muchos roces entre los seguidores de Ulric y Ursun, aunque se trata más de una cuestión de orgullo que de genuina animosidad, ya que tanto unos como otros tienen muchas cosas en común. Abundan las competiciones de habilidad con las armas y la rivalidad física entre los seguidores de uno y otro dios. Hay mucha buena voluntad entre los que rinden culto a Ursun y a Taal, ya que comparten una frontera común que delimita el río Talabec. Los adoradores de Ursun piensan que es de chiflados adorar a todos los animales por igual cuando el oso es claramente el señor de las tierras salvajes, mientras que los cultistas de Taal creen que es un poco raro adorar a un solo animal. De todas formas, los dos cultos comparten rituales y creencias muy parecidos. En general, a los seguidores de Ursun no les preocupa la existencia de otras religiones y, para ellos, muchos de los dioses del sur son blandos e indignos de alabanza.

Festividades: solo existen dos días festivos para los adoradores de Ursun: el equinoccio de primavera, en el que los cultistas celebran rituales a viva voz, encienden hogueras, asan ciervos, beben alcohol y procuran armar el mayor alboroto posible para despertar a Ursun de su sueño invernal; y el equinoccio de otoño, en el que se ofrece a Ursun la primera cosecha para que pueda atiborrarse y prepararse antes del inicio de su letargo invernal.

Preceptos:

- Nunca cazarás un oso en invierno: lo dejarás dormir.
- Los osos deben cazarse con las propias manos o flechas, nunca mediante trampas o con perros.
- Solo podrás llevar la piel, garras o el cráneo de un oso si lo has cazado tú mismo.
- Aliméntate de pescado al menos una vez a la semana, pero evita comer carne y pescado el mismo día.
- Nunca te laves en el interior de un edificio.

Los Dioses Mayores: Dazh

Descripción: Dazh es el dios del fuego y del sol. Fue Dazh el que quitó el secreto del fuego al sol para ofrecérselo a los ancestrales jefes guerreros de las tribus humanas. Sin el fuego de Dazh los largos inviernos serían fatales, por lo que continuamente se hacen ofrendas y plegarias a este dios. En tierras más civilizadas Dazh gobierna en el corazón de los hombres y también actúa como patrón



de los huéspedes y los necesitados. La hospitalidad es causa de seguridad en una casa; una mala hospitalidad se reflejará en unas hogueras que no se encienden o tejados en los que aparecen goteras.

Dazh suele representarse como un apuesto joven de largos cabellos y envuelto en llamas. Resulta una visión tan bella y turbadora que nadie puede mirarle directamente sin quedar cegado por su apariencia divina. Se cree que habita en un palacio dorado en el Este donde cada noche descansa después de haber viajado por todo el mundo durante el día. En su palacio le acompañan guerreros consorte denominados Arari que suelen bailar y combatir en los cielos del Norte para divertir a su dios.

Símbolo: los talismales usados por los seguidores de Dazh suelen tener el símbolo de un sol o una llama. El oro es un metal sagrado para los adoradores de Dazh y los sacerdotes de mayor rango lucen joyas y amuletos de este metal sagrado.

Templos: Los templos consagrados a Dazh son inmensos y abiertos para que sus seguidores rindan culto al dios del cielo bajo el que habitan. Los templos más ricos ostentan inmensas estatuas de oro que representan a su dios junto a braseros encendidos y pozos de fuego en los que se queman coronas de incienso y cuyo humo no dejan escapar.

Amigos y enemigos: el culto a Dazh convive junto a otras de las principales religiones del Viejo Mundo, aunque también existe una desconfianza mutua entre ellos y los adoradores de Ulric (el dios del invierno).

Festividades: los adoradores de Dazh consideran todos los días del año festivos y dan las gracias cada mañana a su dios cuando Dazh se levanta de su lecho de carbones y vuelven a darle las gracias cada noche al irse a dormir. El solsticio de verano es el día más sagrado de todo el año, pues en este día el dios sol brilla durante mucho más tiempo del habitual. Entre las tribus más bárbaras del Norte existe una tradición ancestral que consiste en ofrecer un sacrificio a Dazh en una pira mientras entonan una alabanza al dios sol. Esta práctica se sigue efectuando durante el solsticio. En las tierras más cultas del Sur, este sacrificio se ha sustituido por el de un buey o un caballo sobre un fuego en el que arden pergaminos con plegarias.

Preceptos:

- Ofrece siempre tu hospitalidad, incluso a los extranjeros y enemigos.
- Nunca dejes una hoguera encendida durante la noche.
- Nunca enciendas un fuego en una chimenea que esté sucia.
- Ofrece tus plegarias a Dazh la mañana en la que caiga la primera nevada del año.

Los Dioses Mayores: Tor

Descripción: Tor es el dios del trueno y el relámpago y es adorado como dios guerrero. Se le representa como un guerrero musculoso con la mandíbula cuadrada. En una de sus manos sujeta una impresionante hacha con mango de roble que utiliza para partir el cielo y crear los rayos por los que tanto se le conoce. Como se trata de un dios guerrero, Tor es el más activo de los dioses kislevistas y con frecuencia se usa su nombre para maldecir. Por ejemplo, la frase "¡Por Tor!" es una exclamación de sorpresa y "¡Sea Tor!" es una súplica para que Tor descargue su ira sobre el enemigo.



Símbolo: Tor suele representarse con el símbolo del rayo o un hacha con un rayo en el mango. La plata se considera el metal de la suerte de Tor y los guerreros suelen lucir hilos de plata trenzados en sus bigotes o barbas como muestra de agradecimiento al dios de la tormenta.

Templos: los templos de Tor se construyen en lo alto de las colinas y hay muchos en las Montañas del Fin del Mundo próximos al Paso de los Picos y el Paso Elevado. Allí construyen estructuras imponentes de grandes bloques de piedra con pesados tejados de madera.

Amigos y enemigos: Tor tiene un enfoque diferente del resto de los dioses y sus seguidores no tienen aliados particulares aunque tienden a llevarse bien con los seguidores del culto a Ulric.

Festividades: no existen días festivos formales. Sin embargo, cuando se desencadena una poderosa tormenta, los seguidores del culto a Tor se reúnen en el exterior de sus casas y rezan a su dios. Los guerreros alaban a Tor antes y después de cada batalla.

Preceptos: solo existe uno que se sepa y, además, bastante sensato: nunca te guarezcas de una tormenta bajo un árbol.

