

Introducción a “Historia de Shyrm”, Vol. I



Narran las viejas leyendas que el pasado de la tierra de Shyrm es tan inabarcable como las estrellas que surcan el cielo, y tan profundo como la más insondable sima oceánica. En aquellos remotos tiempos, no existían ni el Consejo Shyrmi, ni las Torres de Alta Magia, ni las logias, ni las escuelas de encantamiento o hechicería. Ni siquiera se podía hablar de Shyrm propiamente dicho; de hecho, la constitución del reino como tal es algo relativamente reciente que solo cuenta con unos pocos siglos de antigüedad. Si exceptuamos a Bort (que algunos ni siquiera consideran un país de verdad, sino tan solo meras tribus dispersas y maldirigidas por un caudillo bárbaro), Shyrm es el reino más joven de Hirkam.

Hace más de tres mil años nuestras tierras no tenían una unidad. Había una infinidad de tribus regidas por variopintos líderes. De los escritos y restos hallados se deduce que ya por aquel entonces se conocía como dominar la magia, si bien en un grado superficial según nuestros actuales cánones. Estos caciques a veces también eran los magos más capaces de la tribu. En otras ocasiones el talento arcano no iba aparejado al liderazgo, dedicándose los antiguos taumaturgos a la enseñanza de las artes arcanas, o bien a su estudio a título personal. En cualquier caso, los magos talentosos eran personajes importantes en cada tribu sin excepción.

Es curioso comprobar gracias a los restos arqueológicos encontrados que esas tribus, que no pasaban de ser meros bárbaros, dominaban artes como la escritura o la música. Conocían bien el proceso de confección de los pergaminos y como hacerlos duraderos mediante la cuidadosa aplicación de varios tipos de aceites. También se han encontrado restos de diversos tipos de tinta y útiles de escritura, así como diferentes instrumentos musicales muy similares a nuestras actuales cítaras, flautas o incluso mandolinas. Aun así, escasos legajos han sobrevivido hasta nuestros días, si bien gracias a los mismos y a la costumbre de registrar en esos pergaminos pasajes de la vida cotidiana de las primitivas tribus shyrmitas, conocemos algo sobre ellas. Eso por no mencionar los hallazgos algo posteriores, en los cuales ya se empleaba el grabado sobre roca caliza y basáltica para ilustrar la época, sobre todo en los muros de edificios representativos del momento y principalmente creados por la Primera Dinastía de Kaisers, como luego veremos.

No está claro el origen de la magia en sí misma, y no se ha encontrado nada históricamente hablando que pueda dar una respuesta definitiva a esta interrogante. Algunos eruditos afirman que los humanos descubrieron la forma de interactuar con las fuerzas místicas del universo gracias a una intuición sobrenatural sumada a dedicación y esfuerzo superlativos. Otros pocos creen que fue descubierta por casualidad. Los menos especulan con que fue un antiguo ser primigenio el que les ofreció algo que en algunos grabados se describe como la llave del conocimiento de la Magia Pura. Se han encontrado referencias a esa “llave” en diversos lugares, llamada *magieschluss*, pero nadie tiene claro su significado real. Sí que se conocen algunos otros detalles importantes, por otra parte. Se considera demostrado que el primer mago se llamaba **Tar-Brakon** según se ha podido deducir de antiguos bajorrelieves. Significa “resplandeciente maestro” en el antiquísimo y enigmático lenguaje conocido como *yabli* o Viejo Shyrmi, del cual se han conseguido traducir con una fiabilidad razonable muy escasos fragmentos. Ni siquiera se sabe a ciencia cierta si Tar-Brakon es el nombre de solo una persona o acaso el apelativo de toda una casta de magos. En cualquier caso, Tar-Brakon fue quien empezó a enseñar magia a sus semejantes. En muy poco tiempo, todas las tribus tenían al menos a un mago entre ellos, que se ocupaba de diseminar ese conocimiento entre los suyos, un conocimiento considerado sagrado.

¿Y como podemos hablar de “sagrado” en un país que reniega de todo culto divino, os preguntaréis? Se sospecha que en el remoto pasado los shyrmitas adoraron a un ser primigenio cuyo nombre se desconoce, y del cual no se han encontrado nada más que fugaces vestigios. Los historiadores creen haber deducido que se abandonó el culto de ese dios cuando el mismo dios abandonó a sus fieles. ¿Qué quiere decir esto exactamente? Nadie lo sabe con certeza. Quizá el dios o ser extraplanar murió, o quizá simplemente desapareció de sus vidas por algún misterioso motivo. O quizá no existía ningún dios aparte de los cultos animistas más básicos, encabezados por algún espíritu que sería el dios predominante o *Gott*, como el dios Sol o algo de similares características, y cuyo culto se disolvió con el tiempo según las mentes de nuestros antepasados entendieron las leyes de la naturaleza. El hecho es que en el transcurso de unos pocos cientos de años, la primitiva Shyrm se volvió atea. La Magia era la única religión imperante.

Las tribus se hicieron sedentarias gracias a la bonanza que concedió la magia, útil para cazar, sembrar, o proteger a los hijos. Se construyeron las primeras ciudades, usando el adobe y la madera como materiales principales. No transcurrió demasiado tiempo hasta que empezaron a surgir los primeros conflictos. La población creció, y en los límites territoriales de las diferentes tribus se provocaron numerosos roces y algunas batallas en toda regla. Es de esta época de cuando datan la mayor parte de conjuros ofensivos de nivel aprendiz conocidos.

Y entre este caos guerrero, surgió la figura carismática de Igridish el Rojo. Él y su tribu los *schakals* (chacales), consiguieron aunar suficientes tropas como para formar un ejército fuerte y bien adiestrado en el norte del país. Desde allí en pocos años conquistó la práctica totalidad de la que ya era conocida como península de Shyrm. Aunó bajo su puño de hierro y su temible magia (se sospecha que Igridish fue el creador del conjuro *Bola de Fuego*) a todas las tribus, y se declaró soberano de todas ellas, comenzando una dinastía que se alargó durante muchos siglos.

La Primera Dinastía

Como *kaiser* (emperador único) de todo el territorio shyrmi, Igridish y sus descendientes levantaron edificios y monumentos de toda índole: las primeras bibliotecas, las primeras escuelas de magia, mausoleos gargantuescos... Algunos de ellos podrían ser considerados maravillas arquitectónicas hoy en día. Además, juzgaron que la plebe necesitaba alguien o algo a lo que venerar para que sus mentes crecieran sanas espiritualmente hablando, y qué mejor que ellos mismos como centro de esa adoración; en esa época y dados sus conocimientos de artes taumáticas, bien podrían haber sido equiparados a dioses. Por ello adornaron todas sus construcciones con descomunales estatuas y obeliscos dedicados a ellos mismos y a sus familias, en un desproporcionado ejercicio de egocentrismo y de propaganda personal, así como introdujeron en las mismas una profusa decoración con escenas y textos en yabli que describían sus logros y batallas contra los bárbaros del oeste y contra las tribus del norte, siempre victoriosas, como no podía ser de otro modo.

El territorio controlado por los kaiser de la primera dinastía abarcó en su mejor momento gran parte de Bort y la totalidad de las Llanuras del Este, llegando a establecer incluso una colonia en Khitai (que no duró mucho tiempo, pues fueron expulsados por los ejércitos oriundos en la batalla de Siang'kei). Y de todos esos dominios extrajeron beneficios en forma de minerales preciosos, recursos naturales, o esclavos para explotarlos. Eran los tiempos del *Kaisertum Shyrmi* (Imperio Shyrmi). Igridish estableció la capital del imperio en la hoy en día perdida ciudad de Herrlich, y como tal permanecería durante toda la etapa de dominio de la Primera Dinastía. Supuestamente se encuentra enterrada bajo el Desierto de la Locura, y se dice que los tesoros que oculta son inimaginables.

Lamentablemente, el imperio degeneró. Se comenzó perdiendo territorios en el oeste, frente a la fortaleza creciente de las tribus bárbaras que empujaban constantemente los límites fronterizos hacia el este. Luego se perdió el norte. La leyenda dice que debido a los espeluznantes experimentos mágicos que se llevaron a cabo en aquella zona por entonces aún casi virgen, el

propio entorno se rebeló contra los invasores. Los animales se multiplicaron, mutaron y crecieron, y se convirtieron en terribles bestias sedientas de sangre que arrasaban todo a su paso; incluso las especies vegetales se tornaron agresivas. La tierra se emponzoñó. Los últimos kaiser de la primera dinastía tuvieron que renunciar a controlar tales territorios, dejando a la naturaleza como reina y señora del lugar. Y a tenor de lo que hoy en día vive en aquellos peligrosos parajes, no parece descabellada esta decisión. Las pérdidas territoriales dejaron a Herrlich la Magnífica a no demasiada distancia de la frontera.

El Periodo Intermedio

Quizá por estas pérdidas territoriales, las rencillas internas entre diferentes facciones de magos y los problemas sucesorios se agravaron y desembocaron en una ruptura del hasta entonces unido *kaisertum*. El último kaiser de la primera dinastía, Urgas IV, fue asesinado en su propio trono supuestamente mediante un letal conjuro que envenenó su sangre, según las crónicas rescatadas. Al cabo de un tiempo incierto de guerrillas y luchas de poder, se distinguieron diferentes zonas territoriales, cada una regida por su propio *freiherr* (barón). Se establecieron cinco *freiherrschafte* (lo que hoy en día se conocen como las cinco provincias de Shyrm), y los enfrentamientos fronterizos eran continuos y sangrientos. Shyrm se desangraba lentamente, mientras los gordos *freiherrs* vivían como reyes en sus palacetes, exprimiendo a sus súbditos hasta más allá de lo que era humanamente soportable. Gran parte de los logros y portentosas construcciones de la Primera Dinastía fueron derribados, como un ejercicio de desprecio al antiguo poder.

La Segunda Dinastía

Como era de esperar, surgió alguien que puso el grito en el cielo. Amak el Resplandeciente, por aquel entonces un conocido archimago de la provincia de Thala-Kronn, consideró que ya era suficiente castigo para el pueblo. Proclamó a los cuatro vientos que era el último descendiente de Igridish y por tanto legítimo aspirante a kaiser. Su carisma le valió un hasta entonces desconocido apoyo de la plebe. Con la ayuda de numerosos archimagos de gran valía y un ejército de campesinos logró la supremacía tras una rapidísima aunque cruenta guerra (la famosa *blitzkrieg*) que provocó la destrucción total de los *freiherrs* en una serie consecutiva de acciones relámpago. ¿Cómo consiguió tal hazaña? Amak llevó a sus bien preparadas tropas de magos y a sus voluntariosos guerreros-campesinos hasta las mismas puertas de las fortalezas enemigas en un abrir y cerrar de ojos, mediante poderosos conjuros de teleportación que evitaron las defensas mágicas de sus oponentes. Antes de que quisieran darse cuenta, los *freiherrs* y todos sus apoyos habían sido aniquilados.

Tras aquello, Amak se erigió como nuevo kaiser del imperio, aclamado por el pueblo como Amak I. En un ejercicio de prudencia y diplomacia muy inteligente, decidió crear un órgano gubernamental que, pese a no ser vinculante en sus decisiones, sí que serviría como consejero a sus acciones de gobierno: el **Bundschlag** o Consejo Shyrmi. Sus miembros serían escogidos de modo más o menos asambleario en las cinco provincias, y formarían un senado que aconsejaría sabiamente al kaiser a través de su portavoz o *Ubermaister*. Una nueva época de emperadores se sucedería en el trono. La capital se estableció en ThalaKronn en esta ocasión, ciudad natal de Amak I.

La Segunda Dinastía no fue ni con mucho tan creativa como la Primera en cuanto a grandiosos mausoleos o soberbios monumentos. Tampoco era partidaria del expansionismo. Más bien su labor fue la de unificar un pueblo que se estaba despedazando. Desgraciadamente, los terremotos y otros desastres (mucho más comunes por aquel entonces), junto a las envidias y odios humanos (tan comunes entonces como ahora), se han encargado de ocultar muy bien todo rastro del paso por Shyrm de la Primera Dinastía, y solo por casualidad se han encontrado escasos pero aun así magníficos restos de esas míticas construcciones que se conocían solo por referencias. Por otra parte, la documentación contemporánea existente sobre la Segunda Dinastía es mucho más

abundante que de los primeros y ya remotos tiempos, castigados por el Período Intermedio y las catástrofes naturales. La Segunda Dinastía fue el periodo de más auge de la burocracia que rodeaba al kaiser, y se registraba absolutamente todo lo que acontecía en el reino. Eso es algo de agradecer para el conocimiento de generaciones venideras... pero por otra parte, de ahí hemos heredado la deplorable burocracia que ralentiza el buen funcionamiento del actual gobierno shyrmi.

El levantamiento del Bundschlag

Pero los descendientes de Amak I no fueron tan sutiles como su antepasado. Muchos de ellos se dedicaron a ignorar y ningunear al consejo de forma insultante. Y el colmo llegó con la subida al trono del joven Volker III, que apenas contaba con quince años. Su primera medida fue ordenar la disolución del bundschlag, quizá mal aconsejado por su camarilla, ansiosa de copar el poder. Craso error.

La respuesta no se hizo esperar. El pueblo, temeroso ante el posible advenimiento de una nueva época de freiherrs, apoyó al consejo en una unánime revuelta que destronó a la Segunda Dinastía de su mandato, y convirtió al bundschlag en gobernante absoluto del por entonces proclamado Reino de Shyrm. Los ejércitos del kaiser apenas pudieron hacer frente al levantamiento, y de hecho muchos de los destacamentos se unieron a la revolución con pleno convencimiento. Volker no tuvo más remedio que abdicar del trono y declarar abolido el régimen absoluto de los kaisers tan solo cinco meses después de su ascenso al trono.

Desde entonces, poco ha cambiado en Shyrm para los habitantes de a pie. Los métodos de elección de los bundmagien siguen siendo similares a los que se usaban en la época de la Segunda Dinastía, si bien hoy en día ya no es necesario que ningún kaiser refrende a los consejeros electos. Las decisiones de gobierno se toman en el consejo, al igual que antes se tomaban por parte del kaiser, si bien ahora se ven frenadas en parte por la burocracia que rodea a todo lo que concierne al bundschlag.

Solo hubo un hito en la historia de Shyrm que cambió el rumbo de las vidas de los shyrmitas: la Cruzada Sirkiltasi, que provocó la creación del Desierto de la Locura. No es momento de profundizar en ello.

Algunos defienden que vivirían mejor y se gobernaría de modo más efectivo si surgiera un nuevo kaiser que acabara con la burocracia, la corrupción y el politiquero que esconden los muros de los palacetes de las familias relevantes del reino. Otros en cambio sostienen que el imperio era un régimen corrupto en sí mismo, y que todo es preferible a volver al pasado. El tiempo dará la razón a unos o a otros.