

## Sylvania: Descripción general

*Documento descargado desde IGARol*

En la frontera oriental de Stirland, en la fría sombra de las Montañas del Fin del Mundo, se encuentra Sylvania, la región con peor reputación de todo el Imperio. Esta tierra de colinas yermas, paramos marchitos y bosques envueltos en niebla es evitada por todos los viajeros prudentes. Ningún hombre en su sano juicio penetraría en ellos después del anochecer, y ningún caballero errante o peregrino fatigado aceptaría jamás cobijo en uno de los tristes y deteriorados castillos que dominan esta tierra. Por la noche, los embrutecidos campesinos de los escuálidos pueblos cierran y atrancan sus puertas, y cuelgan manojos de espantabrujas y raíces demoníacas sobre las ventanas cenadas, con la fútil esperanza que estas hierbas protectoras les defiendan contra las criaturas que acechan en la noche.

Los hechiceros afirman que el viento de la Magia Oscura sopla con fuerza sobre Sylvania, y que las torres de la nobleza están construidas sobre lugares de particularmente mal agüero y aspecto maligno. Incluso los famosos recaudadores de impuestos del Conde Elector de Stirland llevan amuletos benditos por los Sacerdotes de Morr y Sigmar; pese a su brutalidad y valentía, los recaudadores marchan siempre en compañías de cincuenta hombres cuando su señor les obliga a recaudar los impuestos en esa tierra.

Sobre Sylvania se han contado historias de maldad desde hace más tiempo del que nadie pueda recordar. Hay muchas posibilidades que si en una taberna hay un bardo recitando alguna halada espantosa, o un poeta de la corte escribe una historia de terror, ésta estará ambientada en este terrible lugar. Hay más leyendas negras sobre Sylvania que sobre todas las demás provincias Imperiales juntas, y la mayoría de las historias tienen un trasfondo de verdad. Realmente es una tierra donde los espíritus inquietos, los Vampiros sedientos y los hechiceros malignos todavía andan bajo la pálida luz de la luna. Sólo los más valientes de entre los temerarios andarían por allí y aún así, solo si tuvieran una muy buena razón para hacerlo.

El incidente de cariz maligno mas antiguo que está registrado aconteció durante la Gran Plaga del 1111, cuando los hombres rata Skaven no quisieron entrar en los bosques de Sylvania por miedo a los ejércitos de No Muertos que habitaban en esa tierra. Se dice que en la noche de Geheimnisnacht del 1111, Mórrsleib brilló con una fantasmagórica luz esmeralda, y que una lluvia de meteoritos incandescentes cayó sobre Sylvania. Los Astrólogos y los adivinos profetizaron la catástrofe. Esta lluvia de estrellas era un presagio de mal agüero.

En el año 1111, los muertos andaron por primera vez por Sylvania. Cadáveres podridos, marcados con las negras póstulas de la plaga, que no querían quedarse en los cementerios. Los padres muertos volvían para reclamar a sus hijos. Incluso los Necrófagos huyeron de los saturados cementerios y osarios cuyos habitantes no querían descansar en paz.

En los años posteriores a la Gran Plaga, Sylvania adquirió una terrible reputación. Los campesinos llegaron a ser el prototipo de la estupidez y la tozudería. La inadecuada tierra de sus campos no producta unas cosechas tan buenas como en otras partes del Imperio. El hambre y las enfermedades eran comunes. Pocos mercaderes comerciaban en esa área, ya que los posibles beneficios eran muy escasos. Sólo los proscritos más desesperados llegaban para establecer sus guaridas en estos bosques improductivos y malditos.

Los miembros de la casa gobernante de los von Drak eran débiles, decadentes e indolentes, indiferentes a sus obligaciones feudales, y con una historia de idiotéz y locura congénitas. Dicen que era la única casa gobernante en el Imperio que no envió ni un Cruzado a Arabia. El resto de los nobles de la región eran poco mejores. Muchos eran malvados, opresores y totalmente corruptos, poco mejores que bandidos, que luchaban y se saqueaban entre si sin ningún respeto por las autoridades superiores. El resto eran unos cobardes a los que no gustaban la guerra o las demás obligaciones de la nobleza.

Sylvania era una zona marginal, evitada por el resto de la humanidad. En sus sombríos rincones había seres horribles que podían actuar impunemente. Esta región atraía a los hechiceros malignos como un imán, ya que en ella podían proseguir sus estudios de Magia Oscura sin la intervención de las autoridades. Ocasionalmente, algún rumor sobre oscuras maquinaciones atraía la atención de los cazadores de brujas o una de las feroces órdenes Templarias. Los bosques eran registrados metro a metro sin que la nobleza local ayudara o impidiera el registro. Excepto en estos casos, el lento crecimiento de las fuerzas del mal en esta tierra seguía adelante sin problemas. Esto provocó que en una ocasión el Gran Teogonista Jurgen VI declarara una cruzada contra Sylvania. Por desgracia, todo esto sucedió en la época de los tres Emperadores, en la que había tres pretendientes diferentes al trono Imperial y el Imperio estaba demasiado fragmentado para responder a esta amenaza. Por tanto, los von Drak mantuvieron su ineficaz gobierno sobre esta tierra enferma.