

*«En las ruinas de Symbaroum un sueño reveló
un pozo, un caldero, un túnel.*

*De sus profundidades se arrastró una criatura de la plaga,
podredumbre forjada en carne, crueldad tallada en hueso,
una decocción del espinazo de la Serpiente Madre.*

*Y la bestia pútrida me miró con deleite, hambrienta,
y en sus ojos llameantes vi la muerte de toda vida».*

Un sueño hecho realidad

Järnringen lanzó su primer juego de rol durante las Navidades de 2001. El juego, *Mutant: Undergångens Arvtagare*, se convirtió en un salto para todo el equipo: pasamos de nuestros trabajos en sanidad, periodismo, empresa o investigación a una carrera como escritores, artistas, productores y gestores de negocio. De los ocho miembros del equipo, solo cinco acabaron trabajando con juegos (a tiempo completo o como trabajadores independientes dentro de la industria), pero todos aprendimos muchísimo de la experiencia y crecimos tanto personal como profesionalmente.

En 2013, tres de los miembros originales de Järnringen se unieron a dos nuevos talentos para cumplir un sueño: la producción del juego de rol que siempre habían querido escribir, ilustrar, diseñar y jugar. La versión original sueca de **Symbaroum** salió al mercado dos años después y al poco tiempo le siguió una versión en inglés. Esta edición en español que tienes en tus manos lleva nuestro sueño a otras partes del mundo. Esperamos que el contenido de este libro refleje nuestro amor por trabajar en la creación de juegos de rol en general y por **Symbaroum** en particular. Pero sobre todo deseamos tener la oportunidad de explorar el futuro de Ambria y Davokar durante los años venideros y que te animes a acompañarnos en la travesía. No importa si el viaje nos lleva por barca, sobre la reluciente superficie del río Doudram; por caravana, a lo largo de las fértiles tierras de Ambria; o a pie, recorriendo los sinuosos senderos de Davokar... una cosa es cierta:

Será una experiencia inolvidable.

Symbaroum

JÄRNRINGEN:

Martin Grip, Mattias Johnsson, Mattias Lilja

DESARROLLO:

Mattias Johnsson
Mattias Lilja

ILUSTRACIONES:

Martin Grip

MAPAS:

Tobias Tranel
Johan Nohr

TRADUCCIÓN AL INGLÉS:

Mattias Johnsson
Alexander Fahlander

CORRECTORES EDICIÓN ORIGINAL:

Dan McGirt
John Marron
Lars G Bäckström
Brandon Bowling

DISEÑO GRÁFICO:

Johan Nohr

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA:

Traducción: Hugo González. **Corrección:** Luis Fernández.

Maquetación: Sergio M. Vergara

UN AGRADECIMIENTO ESPECIAL PARA:

Jocke Bergström, Christer Bermar, Ingo Beyer, Sophia Brandt, Lars G Bäckström, Claus Bo Christensen, Brett Easterbrook, Martin Englund, Henrik Falk, Mattiaz Fredriksson, Harry JJ Gardner, Aline Gladh, Ulrika Haake, Robert Hagström, Tomas Härenstam, Isabel Kaiser, Inga Lekberg, Magnus Lekberg, Robin Ljung, Dennis Lodin, Andreas Marklund, John Marron, Sofie Nohr, Johan Normark, Kina Nyman, Tobias Ohls, Brett Rosenberg, Christian Sabe, Cato Vandrare, Patrik Wenner, Miguel Ángel Arnaiz Guime y nuestros amigos de Rollspel.nu y /r/symbaroum.

PRUEBAS DE JUEGO:

Anders Agdahl, Einar Axelsson, Arvid Axelsson, Jonas Bengtsson, Daniel Björk, Jörgen Björklund, Calle Bromark, Christer Edling, Max Ehrenström, Tinah Ekwall, Simon Engqvist, Viktor Eriksson, Alexander Fahlander, Christoffer Fahlgren, Claes Florvik, Niklas Fällman, Karl Gustafsson, Tomas Härenstam, Johannes Hörnberg, Andreas Johansson, John Jonsson, Shams Jorjani, Martin Kallin, Dan Kallin, Petra Kallin, Nils Karlén, Max Knutas, Kosta Kostulas, Fredrik Lifvendahl, Anders Lindahl, Adam Lundgren, Simon Lundmark, Emil Marklund, Hampus Meijer, Magnus Muhr, Rickard Nilsson, Terje Nordin, André Nordin, Tobias Olofsson, Michael Patocka, Simon Perstrand, Linus Råde, Johan W Sandgren, Sebastian Sandman, Mattias Söderberg, Erik Spett, Josefin Stenlund, Victoria Österstrand, Patrik Svensson, Marcus Vesterberg, Fredrik Wikberg, Linn Wikman, Frej Åhgren, Carl-Henrik Åkesson.

PUBLICADO POR:

Nosolorol Ediciones. C/ Ocaña, 32. 28047 Madrid.
www.nosolorol.com

COPYRIGHT:

Nya Järnringen AB 2015
Copyright © Nosolorol Ediciones, 2017

LIBRO 1:
**EL MUNDO
DE SYMBAROUM**

2	BIENVENIDO A SYMBAROUM	13
	El retorno de la Reina.....	14
	La Tierra Prometida.....	15
	Culturas y estilos de vida.....	16
	Mapa: Ambria y Davokar.....	17
3	FACCIONES	22
	Las casas nobles.....	22
	Los clanes bárbaros.....	25
	La Iglesia de Prios.....	27
	La Ordo Mágica.....	27
	El Ejército de la Reina.....	28
	El Pacto de Hierro.....	29
4	DAVOKAR	31
	Davokar la Luminosa.....	31
	Davokar la Oscura.....	33
	Viajes por Davokar.....	34
5	FUERTE ESPINA	36
	Trasfondo.....	38
	Presentación.....	39
	Alrededores.....	39
	Curiosidades.....	40
	Mapa: Fuerte Espina.....	41
	Personas de interés.....	44
	Conflictos abiertos.....	46
	Los personajes jugadores en Fuerte Espina.....	48
6	YNDAROS	51
	Trasfondo.....	52
	Presentación.....	53
	Mapa: Yndaros.....	57
7	KARVOSTI	61
	Trasfondo.....	62
	Presentación.....	62
	Mapa: Karvosti.....	65

LIBRO 2:
**GUÍA
DEL JUGADOR**

8	INTRODUCCIÓN	70
	El papel del jugador.....	70
	Cómo crear un personaje.....	72
9	ARQUETIPOS	80
	Guerrero.....	80
	Místico.....	86
	Maleante.....	92
10	ATRIBUTOS	98
	Los atributos.....	98
	Tirada de acción.....	99
11	RAZAS	100
	Humano.....	100
	Trocalengo.....	103
	Ogro.....	105
	Trasgo.....	105
12	RASGOS	106
13	HABILIDADES	110
14	TRADICIONES MÍSTICAS	124
	Teúrgia.....	124
	Hechicería.....	125
	Brujería.....	126
	Magia.....	126
	Místicos autárquicos.....	127
15	PODERES MÍSTICOS	128
	Rituales.....	138
16	EQUIPO	146
	Armas.....	146
	Armaduras.....	149
	Cualidades.....	150
	Bienes y servicios.....	150
17	REGLAS PARA EL JUGADOR	155
	Orden de turno.....	155
	Acciones en combate.....	156
	Daño y curación.....	158
	Acciones especiales.....	159
	Otras reglas importantes.....	160

LIBRO 3:

GUÍA DEL DIRECTOR DE JUEGO

18	INTRODUCCIÓN	164
	Antes de la partida.....	164
	Durante la partida.....	166
	Después de la partida.....	167
19	REGLAS DEL DIRECTOR DE JUEGO	169
	Retos.....	169
	Escenas sociales.....	170
	Combate.....	171
	Tiempo dentro de partida.....	172
	Sombra y Corrupción.....	172
	Reglas especiales.....	175
	Reglas opcionales.....	176
20	REGLAS DE CAMPAÑA	180
	Viajes y encuentros.....	181
	Dinero.....	182
	Artefactos.....	184
21	AVENTURAS	186
	La aventura clásica.....	186
	La aventura abierta.....	188
	Escenas clave.....	188
	Desafíos.....	190
	Recompensas.....	190
	Técnicas de dirección de juego.....	192
22	MONSTRUOS	194
	Clases de monstruo.....	194
	Rasgos de monstruo.....	196
23	MONSTRUOS Y ADVERSARIOS	200
	Elfos.....	200
	Trolls.....	205
	Adversarios humanos.....	208
	Arañas.....	216
	Depredadores.....	218
	Reptiles.....	220
	Criaturas aladas.....	222
	Abominaciones.....	225
	Muertos vivientes.....	228

AVENTURA:

LA TIERRA PROMETIDA

24	LA TIERRA PROMETIDA	234
	Tutorial narrativo.....	235
	Personajes pregenerados.....	238
25	RUMBO A YNDAROS	242
	Escena 0: Comienzo.....	242
	Escena 1: La prueba.....	243
26	EN COMPAÑÍA DE LADRONES	244
	Escena 2: A la caza del ladrón.....	244
	Escena 3: El combate por la Piedra Solar.....	245
27	EL PEAJE DE LAS MONTAÑAS	248
	Introducción para el director de juego.....	248
	Introducción para los jugadores.....	249
	Escena 4: El precio de la leña.....	249
	Escena intermedia: Noche de tormenta.....	250
	Escena 6: El ultimátum.....	250
	Escena 7: Entre la espada y la tormenta.....	251
	Escena 8: Rendición o lucha.....	251
	Escena final: El futuro aguarda.....	254
28	APÉNDICE	255
	Artefactos.....	255
	Localizaciones.....	257

Symbaroum aguarda...

i... ADENTRAOS EN SU MUNDO! El libro que tienes entre las manos es más que simple papel y tinta. Es la puerta de entrada a otro mundo, un lugar donde explorar el inmenso Bosque de Davokar en busca de tesoros, conocimientos y fama; donde visitar los once clanes bárbaros para comerciar o saquear sus tesoros; donde establecer la base de tu poder en la ciudad capital de Yndaros, entre príncipes, gremios o refugiados rebeldes; donde luchar por el honor de la reina Korinthia o aliarte con los antiguos guardianes del bosque. Sea cual sea el camino que tomes, habrá aventuras inolvidables esperándote detrás de cada cima y recodo.



EL MANUAL BÁSICO de **Symbaroum** consiste en tres secciones principales que incluyen todo lo necesario para adentrarse en el juego: el Mundo de Juego, la Guía del Jugador y la Guía del Director de Juego. La primera sección ofrece una descripción introductoria del Reino de Ambria y el Bosque de Davokar. Entre otros temas, trata sobre la historia, geografía y pueblos de la región, así como de los conflictos dentro de los diferentes grupos y entre ellos.

La Guía del Jugador cubre todo lo necesario para crear un personaje jugador (PJ), el *alter ego* o avatar del jugador dentro de **Symbaroum**. Explica cómo determinar la raza del PJ, sus atributos, habilidades y las armas y equipo que porta. La Guía también cubre las reglas que el jugador debería conocer, principalmente las que tratan sobre combates y demás tipos de retos y problemas.

La última parte del libro está dirigida exclusivamente a la persona dentro del grupo que vaya a asumir el papel de Director de Juego (DJ). Aunque sus funciones se explican en esa sección, te ofrecemos un adelanto de su contenido: además de proporcionar una explicación minuciosa de las reglas de juego, contiene un pasaje que explica cómo crear aventuras, así como un amplio capítulo con monstruos, criaturas y adversarios que los PJ pueden encontrarse durante sus andanzas.

Aquellos que ya conozcan el funcionamiento interno de un juego de rol pueden saltarse las dos siguientes páginas, pero esperamos que a todos los principiantes les resulte útil como introducción a los juegos de rol. Evidentemente, al margen de la categoría donde encajes, estás más que invitado a caminar con nosotros a través de los salones de Davokar, entre las ruinas de la anciana Symbaroum. Estamos seguros de que tus amigos y tú encontraréis lo que estáis buscando. Y aún más...

Tutorial narrativo

En la página 235 hay, como parte de la aventura de inicio, un tutorial narrativo que describe cómo puede desarrollarse la comunicación entre los jugadores y el director de juego durante una partida de **Symbaroum**. Recomendamos que el DJ lo lea primero y que los jugadores se abstengan de hacerlo hasta después de jugar la aventura.

¿Juegos de rol?

PODRÍA DECIRSE que un juego de rol consiste en dos elementos básicos: por un lado, un mundo de fantasía lleno de lugares que visitar y criaturas que conocer; por otro, reglas que determinan lo que se puede hacer en ese mundo y el resultado de esas acciones.

Los juegos de rol se juegan en grupo, con amigos, pero sin competir entre ellos; el principal objetivo es pasárselo bien. El grupo comparte una aventura a través de los ojos de sus personajes jugadores, aunque el jugador que asume la tarea del director de juego no tiene un PJ propio; su función es cuidar del desarrollo de la partida, por ejemplo describiendo el mundo y poniendo a los PJ a prueba mediante problemas y retos. Pero la historia común (o siendo más precisos, la aventura compartida) es algo que los jugadores y el DJ crean juntos.

EL MUNDO DE JUEGO

El mundo de fantasía donde los personajes jugadores de un juego de rol viven tiene similitudes y diferencias respecto al nuestro. Las diferencias dependen del tipo de juego, pero en el mundo de **Symbaroum** encontraréis, por ejemplo, leyes de la naturaleza que hacen realidad la magia y las bendiciones de los dioses; criaturas como elfos, trolls y lindormas; un nivel de desarrollo que en muchos aspectos recuerda al final del Medioevo europeo y sociedades con rígidas jerarquías donde los débiles y los enfermos tienen dificultades para sobrevivir. La primera sección de este libro contiene una descripción en profundidad del mundo de juego.

Otras similitudes con nuestra realidad es que **Symbaroum** también ha sido moldeado por una larga historia; que tiene naturaleza, pueblos y ciudades y que está poblado por individuos que creen firmemente que el mundo que les rodea existe y que sus acciones tienen consecuencias reales.

Consejos y guía

Puedes encontrar más información sobre el funcionamiento de los juegos de rol en multitud de páginas y comunidades de internet. En los foros también puedes recurrir a los jugadores más experimentados y preguntarles desde dudas sobre reglas hasta cómo diseñar aventuras.

Järnringen tiene su propio foro (en inglés y sueco) en la página www.jarnringen.com. ¡Estás más que invitado a visitarnos!

La hoja de personaje se encuentra final del libro. Tienes permiso para fotocopiarla, imprimirla y compartirla tanto como quieras.

Aunque se trata sin duda de un mundo de fantasía, no es algo de lo que los personajes jugadores y sus demás habitantes sean conscientes.

LIBERTAD E INMERSIÓN

Al igual que una enciclopedia o un artículo en internet no puede proporcionar una descripción detallada de Suecia o España, el Reino de Ambria y el Bosque de Davokar contienen una multitud de pueblos, lugares y fenómenos que no caben en este libro. El contenido de estas páginas debe entenderse como un simple punto de partida para las aventuras que vas a vivir con tus amigos.

Si queréis conocer un lugar o personaje que aparece mencionado en este libro solo de pasada, depende de vosotros el descubrir y describirlo juntos. Recordad que aunque las futuras expansiones de este juego aportarán más información sobre Ambria y Davokar, siempre tendréis la libertad de viajar allí donde queráis, incluyendo los lugares más allá de los límites del mapa.

Jugadores

DURANTE UNA PARTIDA DE ROL, cada participante (excepto el director de juego) tiene su propio personaje jugador, a través del que experimenta e interactúa con el mundo de juego. El jugador decide lo que su PJ dice o hace y determina el resultado de sus acciones mediante tiradas de dados.

PERSONAJES JUGADORES

Para crear un PJ debes seguir las reglas de la Guía del Jugador y anotar el resultado de tus decisiones en la hoja de personaje. Dicha hoja contiene el nombre del PJ, las habilidades que domina, sus objetivos, el equipo que lleva consigo, etcétera. Cuando un personaje jugador aprende algo, obtiene una recompensa, adquiere nuevo equipo o modifica sus objetivos, el jugador debe realizar los cambios precisos en su hoja de personaje.

En una partida de **Symlaroum** los personajes de los jugadores forman un grupo unido donde todos tienen razones diferentes pero igual de fuertes que les llevan a trabajar juntos. Es posible que haya conflictos entre los PJ, pero no deberían llegar muy lejos.

Las reglas de **Symlaroum** están diseñadas para que haya colaboración, por lo que se asume que el consenso se impondrá entre los jugadores, así como entre estos y el director de juego. Hay otros juegos de rol que se centran más en los desacuerdos entre jugadores o que presentan al DJ como un oponente. **Symlaroum** no es un juego de ese tipo, o al menos no está diseñado para serlo.

TIRADAS DE DADOS

A diferencia de otros juegos de rol, durante una partida de **Symlaroum** solo los jugadores hacen tiradas de dados, nunca el director de juego. Para ver si un PJ tiene éxito o no al intentar una acción, el jugador tira un dado de veinte caras (1D20).

El PJ tiene éxito en la tirada si obtiene un número igual o inferior al valor determinado por el director de juego, que estará relacionado con uno de los atributos básicos del PJ y, en ocasiones, modificado por otras circunstancias. Las tiradas de efecto, como las tiradas para determinar el daño infligido por un arma o los efectos de un poder místico curativo, se realizan con otros dados, cuyo nombre depende del número de caras que tengan: D4, D6, D8, D10 o D12.

Dados de Symlaroum



Cuatro caras (D4)



Seis caras (D6)



Ocho caras (D8)



Diez caras (D10)



Doce caras (D12)



Veinte caras (D20)

El director de juego

DICHO DE MANERA SENCILLA, el director de juego es el encargado de darle vida al mundo de juego y poner obstáculos en el camino de los personajes jugadores hacia sus objetivos. Al igual que un director en el mundo real, el DJ debe estar preparado para improvisar si los PJ hacen algo inesperado o necesitan volver al camino, todo con el objetivo de que la historia en común resulte tan emocionante y entretenida como sea posible.

Ser un director de juego significa pasar tiempo preparando la partida, pero es un trabajo muy satisfactorio, especialmente si los jugadores te recompensan con comentarios positivos al final de la partida.

PERSONAJES NO JUGADORES

Las criaturas e individuos con los que se encuentran los jugadores se conocen como personajes no jugadores (PNJ) y están, consecuentemente, controlados por el DJ. Los PNJ pueden ser de cualquier tipo, desde un jovial posadero hasta una bestia rabiosa de Davokar.

Como dijimos anteriormente, el director de juego no realiza tiradas para ver si los PNJ tienen éxito o no: estos personajes tienen valores fijos que modifican las tiradas realizadas por los jugadores. En otras palabras: en vez de tirar dados, el DJ se centra en describir lo que sucede en el mundo de juego y en decidir cómo responden o reaccionan verbalmente los PNJ a las acciones de los personajes jugadores.

AVENTURAS

Los jugadores tienen un gran impacto sobre lo que sucede durante la partida, pero el DJ tiene una responsabilidad especial sobre la historia. Es principalmente el DJ quien hace preparaciones previas a la partida, ya sea creando una aventura propia o estudiando y planificando una publicada por otros (como por ejemplo una publicada por **Nosolorol**).

En la última sección de este libro le ofrecemos al DJ consejos para dos tipos de aventuras: la clásica y la abierta. Sin embargo, no hay reglas fijas sobre cómo crear aventuras y no hay nada que obligue al director de juego a pasar montones de horas en preparaciones exhaustivas. A veces puede resultar igual de divertido simplemente juntarse alrededor de una mesa y empezar a jugar a ver qué sucede. Al margen de lo que pienses en general de los juegos de rol, no deberías olvidarte de que su principal meta es ofrecer una experiencia entretenida, emocionante y que incluya a todos los jugadores.



~~~~~ ◆ ~~~~~

**TRAVESÓ OLAS DE OSCURIDAD** y terror, como un barco recubierto de acero en una tormenta de truenos. Yo estuve allí, puedo dar fe; soy uno de los pocos que presencié asombrado la luz del amanecer atrapada en su armadura, la transformación de nuestra joven reina en un astro solar montado a caballo, espada en mano: Korinthia Hiendenoche, nuestra soberana, la destructora de la oscuridad.

Hubo sangre derramada, vidas que se perdieron, lágrimas brotando sin cesar de ojos enrojecidos; los cielos se llenaron de cenizas, la tierra se tornó polvo, los ríos se transformaron en zanjas cenagosas. Ese fue el precio que tuvimos que pagar por la traición de los Señores Oscuros, pero también por las penalidades que acabaron por traernos aquí, a la Tierra Prometida.

Volvimos a levantarnos, más fuertes y sabios, los hijos de Alberetor nos convertimos en las madres de Ambria. La tristeza que oscurece nuestros corazones será expulsada mediante lágrimas de alegría y esperanza, no de dolor y desaliento. Cosecharemos los frutos de la tierra y los bosques, domaremos la fuerza de los ríos y las montañas, nos alzaremos aún más fuertes que antaño. Para deleite de Prios, nos elevaremos hasta allí donde no hay sombras, donde la oscuridad no existe. Porque somos el pueblo de Korinthia Hiendenoche ¡y jamás seremos derrotados!

*Extracto del discurso de Año Nuevo de Herakleo Attio en la plaza del Triunfo, Yndaros.*

~~~~~ ◆ ~~~~~



LIBRO 1:

EL MUNDO DE SYMBAROU



¡Bienvenido a Sympbaroum!

O, PARA SER PRECISOS, bienvenido a la región que en tiempos remotos estaba gobernada por la civilización de Sympbaroum; un imperio que, según todas las crónicas, contaba con grandes avances en arquitectura, espiritualidad, arte y enseñanza de la magia; una cultura que indudablemente sufrió una caída tan veloz como brutal.

ESTA SECCIÓN DEL LIBRO contiene un resumen de la región donde se ambienta el juego de rol **Sympbaroum**, lo que incluye el reino de Ambria, el vasto bosque de Davokar, las desnudas tierras bajas al oeste de los bosques y las cadenas montañosas que marcan las fronteras al este y al sur. Las tierras más allá de esta región serán tema para futuros suplementos, aunque hemos incluido algo de información en este mismo libro, especialmente sobre Alberetor, la tierra al sur de los Titanes que el pueblo de Ambria se vio obligado a abandonar.

La razón para centrarse en una zona geográfica limitada es que buscamos una presentación más detallada que superficial, matizada en vez de genérica. Dicho esto, seguirás encontrando huecos y espacios en blanco, temas que nos vimos obligados a excluir por limitaciones de espacio. Pero esperamos y confiamos en que el material incluido sea suficiente para que rellenes esos huecos por ti mismo.

Este capítulo inicial cubre la historia, geografía y población del entorno de juego, mientras que el capítulo

2 presenta las facciones más poderosas. A ese le siguen un capítulo que introduce lo que podría describirse como el corazón del mundo de juego, el bosque de Davokar, más otros tres capítulos con la descripción de sus núcleos de población más importantes: la ciudad de Fuerte Espina; Yndaros, la capital de Ambria; y la meseta boscosa de Karvosti, donde reside el gran jefe de los clanes bárbaros. Fuerte Espina es la base principal de los exploradores y aventureros de Ambria, por lo que recibe un tratamiento más detallado; las otras dos localizaciones se presentan en menor detalle, a la espera de futuros suplementos.

Aspiramos a que con los textos, imágenes y mapas de esta sección te sientas bienvenido al mundo de **Sympbaroum**. Nos gustaría invitarte a que contribuyas a su crecimiento. Solo los lectores de este libro pueden darle realmente vida y aliento a Ambria y Davokar. Esperamos que quieras compartir tus ideas, opiniones y creaciones con el resto de la comunidad de **Sympbaroum**. Si lo haces, la mejora y desarrollo del entorno de juego será una aventura que vivir en común.

El retorno de la reina

LA GRAN GUERRA: las hambrientas hordas de los Señores Oscuros, una pesadilla que duró dos décadas y que acabó con casi todo el coraje de quien finalmente pudo despertar de ella. Lo único que les quedó fueron razones para el desconsuelo: decenas de miles de muertos, incontables tullidos y almas rotas, la tierra asolada por magia de muerte, hambre y campos estériles. Y aunque la joven reina había sido rescatada de las garras del enemigo, regresó convertida en una sombra de sí misma, con una máscara inerte cubriendo su antaño radiante y cálida sonrisa.

Habían pasado veintiún años desde que los Señores Oscuros fueron aniquilados. La reina se dio cuenta de que su reino estaba muriendo. Se hizo evidente que estaba obligada a conducir a su pueblo a tierras más seguras. No tardó en identificar un lugar donde empezar de nuevo: al norte de las montañas conocidas como los Titanes había tierra fértil que, según las leyendas, fue el hogar ancestral de su pueblo. Había llegado el momento de que Korinthia reclamara lo que era suyo por derecho de nacimiento.

Durante los últimos siglos la región al norte había estado controlada por belicosos clanes bárbaros y, antes de ellos, por la próspera ciudad-estado de Lindaros. La tradición decía que Lindaros sufrió la cólera de los poderes celestiales, lo que provocó una enfermedad de la sangre extremadamente infecciosa que acabó con toda su población. Eso ocurrió hace unos doscientos años, pero tuvo que pasar más de un siglo hasta que los clanes nómadas de la región se atrevieron a acercarse a las ruinas contaminadas.

Solo un par de meses tras la batalla decisiva contra los Señores Oscuros, las tropas de Korinthia llegaron a la región del norte. En Lindaros se encontraron un pequeño asentamiento bárbaro establecido por el clan Kadiz, que había sido expulsado de sus territorios en Davokar cincuenta años atrás. Tras un breve asedio de tres días, el jefe bárbaro se rindió ante el poder de su enemigo. Solo entonces pudo comenzar la restauración de Lindaros, una tarea ejecutada principalmente por miles de prisioneros de guerra y muchos de los llamados «voluntarios», hombres y mujeres que huían de las tierras moribundas del viejo Alberetor.

La reina no se unió a los refugiados hasta pasados siete años del final de la guerra. Cuando lo hizo, Korinthia bautizó su nuevo reino con el nombre de Ambria («La Dorada») y decidió que la cada vez mejor organizada capital recibiría el nombre de Yndaros en honor a su padre, el heroico rey Ynedar. Tres años más tarde los ejércitos de la reina también lograron someter al caudillo bárbaro Haloban y a sus clanes guerreros, un triunfo que dio a Korinthia y a su pueblo

la oportunidad de empezar a explorar y explotar las abundantes riquezas del bosque de Davokar.

Mucho ha pasado desde entonces, y en poco tiempo, por lo que no ha habido ocasión para sutilezas. El veterano y bien pertrechado ejército de Korinthia exterminó, expulsó o encarceló a los bárbaros rebeldes, mientras que los obedientes pasaron a trabajar en condiciones de semiesclavitud. Lo mismo sucedió con muchos de los propios súbditos de Korinthia, especialmente aquellos que vinieron del sur desprovistos de dinero o talentos útiles. Si alguien se hubiera preocupado por contar el número de personas que murieron durante la construcción de Ambria, el total habría superado los miles. Pero nadie lo hizo. Para los vivos solo cuenta el extraordinario resultado. Aunque la restauración de Yndaros está lejos de finalizar, la ciudad ha crecido hasta una enorme proporción. Mientras tanto, los caballeros de Korinthia han conquistado toda la tierra entre las montañas del sur y los bosques del norte. Ahora los nobles de Ambria han comenzado a planear las nuevas campañas, al norte y al oeste.

Hace siete años, el rey sin corona de los aventureros de Ambria, Lasifor Camponegro, fundó la ciudad



ASÍ HABLÓ AROALETA

«...y amaneció el día en el que la semilla de la Serpiente se levantó en armas, cuando los crímenes de incontables días fueron juzgados y expiados, cuerno por cuerno, colmillo por colmillo. Y todos los pecadores lloraron con ojos ciegos, gimieron con gargantas cercenadas, huyeron con piernas quebradas. Y Symbaroum cayó en una noche sin sueños...»



de Fuerte Espina. La construcción debía financiarse en gran medida con la recompensa que Lasifor recibió por una brazada de espina crepuscular, una extraña hierba que se supone era lo suficientemente poderosa para ayudar a la madre de la reina Korinthia, Abesina, quien se encontraba gravemente enferma. Desde entonces, el asentamiento amurallado del alcalde Camponegro ha servido como refugio seguro

para los ambrios que exploran Davokar, un bosque lleno de recursos naturales y valiosos restos de civilizaciones desaparecidas años ha. También es un lugar repleto de criaturas de mente oscura y origen antinatural, abominaciones salvajes y un grupo de protectores del bosque más que reacios a darle la bienvenida a los destrozos provocados por los exploradores humanos.

El jefe Haloban de los jeziteos y sus guerreros del clan no pudieron hacer mucho cuando Korinthia mandó a su curtido ejército para que los aplastaran.

La tierra prometida

LA REGIÓN QUE KORINTHIA está decidida a conquistar se encuentra dominada por Davokar, un bosque que es, en sí mismo, tan diverso como un continente. Atravesar los bosques desde Fuerte Espina hasta su extremo norte le llevaría a un viajero semanas, si no meses, y durante el camino tendría que enfrentarse a criaturas consumidas por la plaga, elfos hostiles, monstruos y una naturaleza traicionera.

Al sur de Davokar se extiende un paisaje ondulado de fértiles llanuras. Aquellas no cultivadas por los granjeros de Ambria están cubiertas por una hierba de tono pálido o por pequeñas arboledas donde las aves y bestias de las tierras bajas encuentran cobijo.

Ese es el reino de Ambria, dividido en ocho ducados que rodean un territorio gobernado por la Iglesia de Prios, el Dios del Sol y el Dador de Leyes. El Gran Ducado de Korinthia es el más grande con diferencia, al igual que la ciudad capital de Yndaros es de mayor tamaño que Fuerte Espina, Córvida y la sede principal de la Iglesia del Sol, Templorrecio.

La región está rodeada por enormes montañas a ambos lados: al sur, los salvajes y majestuosos Titanes; al este, los Cuervos, que se tornan más altos y escarpados a medida que se extienden hacia el sur. Aparte de algunas colonias mineras y el monasterio de los Hermanos del Crepúsculo, al sur de Yndaros,

Cronología

-500 (aproximadamente)

Los clanes de Davokar se unen bajo un gran jefe para luchar contra el Rey Araña. Se funda la ciudad-estado de Lindaros.

-21

Los Señores Oscuros conquistan la ciudad fronteriza de Berendoria.

-10

Muere el rey Ynedar; Korinthia es coronada reina de Alberetor.

-2

Korinthia es capturada por los Señores Oscuros.

0 (otoño)

El asentamiento bárbaro de Kadizar se rinde y se convierte en la cabeza de puente de Korinthia en la nueva tierra.

7

Llega la reina. Bautizo de Ambria y de su capital.

10

El clan Jezora es aniquilado. Su jefe, Haloban, es ejecutado en la plaza del Triunfo.

13

Construcción de Fuerte Espina.

16

La batalla de Karvosti finaliza con un acuerdo por el que se permite a la Iglesia del Sol restaurar el templo en ruinas de la meseta.

21

El presente.

-1000 (aproximadamente)

La civilización de Symbaroum se derrumba y cae en el olvido.

-200 (aproximadamente)

La población de Lindaros es aniquilada por una contagiosa enfermedad de la sangre.

-19

Alberetor les devuelve el golpe a los Señores Oscuros. Comienza la Gran Guerra.

-5

Declaran que el dios del sol Prios es el Único y el dador de las leyes de Alberetor.

0 (invierno)

Rescate de la reina. La fortaleza de los Señores Oscuros es asaltada, lo que acaba con la guerra.

5

Se establecen los ducados del nuevo reino, desde los Cuervos al este hasta el río Eblis en el oeste.

8

Se inaugura la Catedral de los Mártires, en Yndaros.

11

Se establece el octavo ducado y se funda su principal ciudad, Sevona.

15

El primer padre Jeseebegai asciende al trono de la Iglesia del Sol.

19

La reina ordena que todos los artesanos se organicen en gremios.

los ambrios aún no han establecido ningún asentamiento importante en las montañas. En lugar de ello se han convertido en un refugio para bandidos, librepensadores y bárbaros rebeldes. En cuanto al reino enano de Küam Zamok, sus habitantes parecen mostrar una indiferencia absoluta hacia los humanos, excepto por unas pocas familias que por razones desconocidas (pero debatidas hasta la saciedad) han decidido instalarse en Yndaros.

El clima es más frío y húmedo en comparación a lo que los ambrios están acostumbrados. Vientos cargados de agua soplan desde los mares del sur, trepan sobre los Titanes y no tienen reparos en descargar fuertes lluvias sobre Ambria, especialmente durante el otoño. Los inviernos son fríos, con nieve que cubre las calles de Yndaros durante uno o dos meses, o incluso más en los inviernos que los bárbaros conocen como «istaros», cuando los vientos del ártico bajan barriando desde el norte, tan fríos que los fuegos que logran encenderse permanecen vivos a duras penas y la sangre de cualquiera que se aventure a por leña más tiempo del necesario llega a congelarse.

Culturas y estilos de vida

DESDE MUCHO ANTES de la llegada de Korinthia y sus súbditos a la tierra al norte de los Titanes, la zona había sido el hogar de un surtido grupo de criaturas con diferentes costumbres y, a menudo, complicadas relaciones entre ellas. La presencia de los ambrios ha afectado a los pueblos de la región de diferentes formas, en parte como resultado de la adaptación, en parte como consecuencia de un desafío (o al menos una necesidad de demostrar algún tipo de rasgo que les diferencie de los nuevos señores de la zona).

Esta sección ofrece un retrato de las criaturas más o menos civilizadas que viven en los bosques y las llanuras. La descripción es breve y por tanto simplista; en realidad hay montones de excepciones a lo que a continuación se dice. Pero aparte de eso, el texto debería proporcionarte un retrato relativamente justo de cada pueblo, cultura, tradición y conflicto de la región.

PUEBLOS

A grandes rasgos, Davokar y sus alrededores están poblados por tres grupos: los ambrios, los bárbaros y los Pueblos Antiguos (elfos, trasgos, ogros, etcétera). Si tuvieras que preguntarle a cualquier representante de esos grupos sobre esta clasificación, es muy probable que no se sintiera muy a gusto al verse en el mismo paquete que otros individuos que le resultan más o menos extraños. Pero eso no cambia el hecho de que hay características compartidas que justifican cada categoría.

MAPA DEL TERRITORIO CONOCIDO DE
Ambria y Davokar

DIBUJADO POR EL CARTÓGRAFO
TABEO PLUMAGRULLA

0 |-----| 100 KM

ESCALA 1:4 000 000



Todos los ambrios provienen del extinto reino de Alberetor, al sur de los Titanes. La Gran Guerra los hizo más fuertes, pero también les obligó a convertirse en un pueblo disciplinado y organizado en temas militares y burocráticos, así como en el comercio y la división del trabajo. En pocas palabras: la guerra ha civilizado al pueblo ambrio, aunque puede que haya brutalizado a muchos de sus integrantes.

Los ambrios son diestros y expertos en el arte de la guerra, pero también les caracteriza una profunda espiritualidad y una aptitud para las tareas delicadas y el conocimiento preciso. Más allá de eso hay algo común en sus ambiciones: son un pueblo determinado a conquistar y acumular riquezas y siempre aspiran a mejorar lo que ya tienen, sea lo que sea. Entienden la naturaleza como un lugar lleno de recursos con los que hacer que la vida sea más cómoda o, como mínimo, más tolerable. Hay muchos ambrios dispuestos a arriesgar su vida por la esperanza de encontrar un tesoro, conocimientos o mercancías exóticas con las que asegurarse un futuro holgado.

En el caso de los clanes bárbaros, en realidad viven en mayor armonía desde la llegada de los ambrios. Por lo general se acepta que los clanes descienden de los habitantes de Symbaroum, la civilización que gobernó la región hasta hace un milenio.

Colonos y comunidades libres

De entre los ambrios, los colonos son los que más contacto tienen con los bárbaros y los Pueblos Antiguos. En la actualidad se considera que todo el territorio comprendido entre los Titanes al sur, Davokar al norte, los Cuervos al este y el río Eblis al oeste, está colonizado por Ambria. Pero la ambición de Korinthia va más allá. De hecho, hay una docena de nuevas colonias que se han establecido en lugares todavía bajo el gobierno de otros poderes. La mayor parte se encuentra a un día de viaje de la linde de Davokar; por ejemplo, en la orilla sur del Lago Volgoma o en la ruta que lleva de Fuerte Espina a Karvosti. Las demás están localizadas en las montañas y en el borde del bosque al oeste del río Doudram.

Otro grupo de origen sureño que vive cerca de los elfos y los bárbaros son las comunidades libres: refugiados de Alberetor que han aprovechado la oportunidad para emanciparse y fundar sus propios asentamientos. Estos suelen estar compuestos por entre diez y treinta familias que han decidido permanecer juntas por alguna razón, en la mayor parte de los casos porque adoran a una deidad diferente a Prios.

En los primeros días de Ambria las comunidades libres no tenían problema para encontrar algún rincón de la Tierra Prometida que reclamar para sí. Pero con el tiempo muchos han sido víctima de la opresión expansionista del reino y se han visto obligados a mudarse más hacia el interior de Davokar. Esta libertad tiene un coste cada vez más elevado a medida que los dominios de Korinthia se siguen extendiendo. Aun así, todavía quedan unos veinte asentamientos en bosques y montañas que se niegan a someterse.

Evidentemente hay grandes diferencias entre los clanes en términos de estilo de vida y costumbres, pero en el fondo tienen mucho en común. Las brujas, las líderes espirituales de los clanes y consejeras de los jefes, son posiblemente quienes mejor simbolizan lo que une a los clanes. Bajo la guía de las brujas, los bárbaros son plenamente conscientes de que viven en la naturaleza y que, por tanto, dependen de ella para su seguridad y supervivencia. Todos han sido testigos de lo que sucede cuando no se respetan los tabúes dictados por la huldra, la cabeza de todas las brujas, quien vive en Karvosti junto al gran jefe de los bárbaros.

Por último, en esa oscura categoría conocida como los Pueblos Antiguos se incluyen los elfos, enanos, trasgos, trolls, ogros, trocalengos y demás. Una mayoría de los seres bajo esta etiqueta tienden a verse a sí mismos como hijos de la naturaleza, en vez de como sus dueños o gobernantes. Claro está que hay excepciones, especialmente entre los trasgos que han probado la abundancia de Ambria y aún más entre las familias enanas que viven en Yndaros. Pero este tema es, de lejos, aquel en el que los ambrios y Pueblos Antiguos más se diferencian.

El desacuerdo, por no decir animosidad, resulta más evidente en los conflictos entre los súbditos de Korinthia y los elfos de Davokar. Los guardianes del bosque invocan un tratado supuestamente firmado por unos señores de los hombres, allá por la caída de Symbaroum, para exigir que todos los ambrios permanezcan fuera del bosque. Llegan incluso a afirmar que una antigua alianza conocida como el Pacto de Hierro les da el derecho de acabar con la vida de cualquier humano que viole los términos del tratado, una cuestión de la que Korinthia y sus caballeros se mofan y que ningún aventurero que merezca el nombre se toma en serio.

ESPIRITUALIDAD

El inicio de la Gran Guerra trajo consigo muchos cambios. El más radical fue la transformación del Dios del Sol, Prios, que pasó de ser una de las muchas deidades aceptadas a ser reconocido como el Dios Único. Mientras que los Señores Oscuros representan la muerte y la oscuridad, Prios pasó a simbolizar la luz de Alberetor y el poder del sol como fuente de vida. O en palabras de Jeseebegai, el actual Primer Padre de la Iglesia del Sol: «*En el abismo, en la oscuridad absoluta, vivía la chispa que dio esperanza al mundo, la chispa que bajo el cuidado de nuestro pueblo, los ambrios, hará que Prios resplandezca como nunca antes*».

Hoy Prios es reconocido como el Dador de Leyes y el Único, y casi todos los ambrios acatan sus mandamientos, tal y como fueron transmitidos por los sacerdotes y teúrgos de la Iglesia del Sol. Se dice que Prios es omnipresente bajo los cielos y que los humanos son

Las hordas de la oscuridad

A pesar de que han pasado más de dos décadas desde la victoria, los Señores Oscuros y la Gran Guerra siguen muy presentes en la vida de los ambrios.

Por lo general la gente solo habla de las victorias, sobre las heroicas hazañas de los iluminarios o de cómo los ejércitos de Korinthia masacraron hordas de criaturas muertas vivientes. Todo lo demás se

reprime, especialmente que los soldados de la reina se veían a menudo obligados a matar a los mismos enemigos una y otra vez; enemigos que, por añadidura, habían sido sus hermanos y hermanas hasta que cayeron víctima de la funesta magia de los Señores Oscuros.

Solo los que estaban allí recuerdan. Los que no, echan mano de las historias

para fantasear. Pero a excepción de los delirios causados por las pesadillas o el exceso de bebida, los ambrios nunca hablan sobre los horrores y el miedo. No, los súbditos de Korinthia intentan con todas sus fuerzas mirar hacia adelante, sin importar lo dura que parezca la vida. Están decididos a hacerse tan fuertes que nadie se atreva a atacarlos nunca más.

los encargados de cuidar su creación. Por desgracia, el hombre ha ignorado su deber durante largo tiempo, lo que provocó que Prios perdiera gran parte de su poder, tanto que, de hecho, está muriendo. Pero según los sermones, aún hay esperanza. Prios recobrará su fuerza si los humanos se esfuerzan en corregir lo equivocado de su senda, si trabajan con más energía, extraen más cosechas de la tierra, recogen más y mejores recursos de bosques y montañas y colonizan más regiones salvajes.

Davokar juega un papel fundamental en la cruzada para honrar y revitalizar al Dios Sol. El salvaje y caótico bosque está considerado el ejemplo perfecto de lo que pasa cuando los humanos dejan de cumplir con su obligación. Davokar debe ser purificado, su poder domesticado y sus recursos explotados. A fin de impulsar su misión sagrada, la Curia, el alto consejo de la Iglesia del Sol, envía misioneros y exploradores a las profundidades de Davokar y por igual razón han establecido un templo en Karvosti, la antigua Asamblea Libre de los clanes bárbaros.

Los dioses proscritos que viven bajo la sombra de Prios tienen un parecido sorprendente con las deidades de los clanes. En lo referente a las creencias religiosas de los pueblos bárbaros, muchos teúrgos y grandes sabios han tratado de describir y clasificar a los dioses, espíritus y criaturas divinas adoradas en Davokar, aunque por ahora han fracasado en el intento. Resulta evidente que los clanes son muy diferentes en su forma de relacionarse con el mundo espiritual. Como ya dijimos, algunos adoran a dioses parecidos a los proscritos por los ambrios: Uron, el dios serpiente venerado por el clan Gaoia, comparte rasgos con la Madretierra ambria; Arex, el lobo sangriento del clan Baiaga, está claramente relacionado con el Explorador de los ambrios; y la araña Oroke, adorada por muchos, tiene varios atributos en común con el Verdugo. Pero entre los clanes también pueden encontrarse cultos a los ancestros, tierras sagradas, bestias y puras monstruosidades, como la bestial Hija Sangrienta del clan Saar-Kahn. También existen grandes discrepancias

sobre los rituales religiosos de los clanes, que van desde sesiones de rezo colectivo hasta tradiciones realmente extremas; por ejemplo, los miembros del clan Enoai se dejan morder por arañas venenosas para acercarse más a Oroke.

Los Pueblos Antiguos parecen tener una relación más tranquila con el mundo espiritual. En vez de adorar o rezarle a las criaturas divinas, aparentan conformarse con mostrar su gratitud a los espíritus que, según ellos, habitan dentro de cada aspecto de la naturaleza. Así, le dan las gracias a la corriente del río por dejarles atravesar ilesos sus rápidos, al avellano por permitir que sus frutos caigan al suelo o al ciervo por dejarse atrapar. Se dice que Elori, el embajador elfo en Yndaros, fue inquirido por sus creencias durante una visita a la corte de la reina Korinthia. Su respuesta exacta solo la conocen aquellos que estaban presentes, pero según el rumor respondió con un insulto: «Es vana presunción pensar que al mundo le preocupa el ser adorado o no, o que presta sus oídos a rezos y plegarias; es una creencia que refleja el propio deseo del hombre por ser adorado y su anhelo por someter al mundo a su voluntad».

COSTUMBRES CULTURALES

Tanto los ambrios como los bárbaros son pueblos con una tradición oral. El pueblo bárbaro le da tanto valor a un buen cuentacuentos como a un diestro guerrero; el gran jefe de Karvosti siempre tiene a uno o dos de los mejores poetas y cronistas viviendo en su fortaleza. Estos escaldos suelen escogerse de entre los participantes de una competición anual celebrada durante los días del mercado del equinoccio de otoño, y se considera que tienen una especial responsabilidad en la conservación y transmisión de los acontecimientos históricos.

Aparte de la narración de historias, los clanes suelen entretenerse con juegos de armas y rituales en homenaje a la naturaleza. Probablemente sería engañoso describir la relación de los clanes con Davokar en términos de adoración, pero es cierto que bajo la

Tabúes del clan Baiaga

Evita las laderas de la Cresta Cripta: allí descansa Grabaldo en su letargo. No debe ser molestado.

No menciones a la Caminante de Agua-blanca por su nombre, pues responderá a tu llamada con fuerza.

Nunca consumas las frutas primaverales de la Campana Roja: su néctar está manchado y su semilla corrompe.

Nunca bebas el agua donde se refleje el arcoíris: agrava la sed y te hace enfermar.

No escuches el canto que salga de gargantas invisibles: es una advertencia, no una llamada.

guía de las brujas todos los bárbaros tienen cuidado en mostrar gratitud al bosque que les alimenta y les enseña a ser humildes. Los cuentacuentos juegan un papel vital en el proceso, especialmente cuando se trata de difundir las historias de advertencia sobre lo que puede ocurrir cuando alguien viola los tabúes impuestos por la huldra.

La tradición oral ambria adopta muchas formas diferentes. Los bardos y poetas que actúan en tabernas, mesones y posadas son muy populares, aunque lo mismo puede decirse de destacados actores, bailarines y artistas. La Gran Guerra es un tema común dentro de todas esas disciplinas. Las narraciones sobre individuos que se congraciaron a ojos de Prios, los llamados iluminarios o mártires, son también un argumento popular. Sin embargo, en los últimos años ha aparecido un nuevo tema en el escenario ambrio: las historias sobre Davokar, sobre aventureros que han encontrado su fortuna, de combates heroicos con architrolls y lindormas, de cámaras llenas de ricos tesoros halladas en ruinas cubiertas por el bosque. Por otro lado, los cuentacuentos ambrios han hecho un esfuerzo por relacionarse con sus colegas bárbaros y aprender sus

La profecía de Sarkomal

Según los rumores que circulan por Yndaros y Fuerte Espina, la Iglesia del Sol ha encontrado una profecía en el antiguo templo en ruinas situado a un par de días de marcha al este de Karvosti. El Primer Padre Jeseebegai niega saber nada sobre dicho hallazgo, pero eso no ha logrado acallar los rumores, muy al contrario. En poco tiempo han aparecido numerosas versiones de la profecía, aunque todas giran en torno al mismo tema: Ambria acabará dominando sobre todas las tierras antaño gobernadas por la antigua Symbaroum y la reina Korinthia subirá al trono de los últimos emperadores.

Al margen de ese tema central, las interpretaciones de las profecías son muy diferentes entre sí; el cuándo y cómo se cumplirá, o si será beneficioso o no para los ambrios, cambia según la versión que se elija creer. En realidad solo hay una única estrofa que se repite en todas las versiones, supuestamente traducida por la Curia: «...donde la noche y el día no tienen sentido, donde brilla la oscuridad y la luz se acumula en las sombras, allí se levanta el trono que de nuevo acogerá una regente, una soberana, una igual a los dioses...». Como dijimos anteriormente, nadie ha confirmado la autenticidad de ese pasaje ni de ningún otro. E incluso si alguien lo ha hecho, hay suficiente margen para todo tipo de traducciones e interpretaciones, como siempre ocurre con las profecías.



historias más populares, incluyendo los antiguos poemas atribuidos a la legendaria huldra Aroaleta.

Al margen de que los ambrios empleen más tipos de narración, hay otra diferencia significativa entre los grupos: mientras que casi todos los bárbaros toman parte en los ritos de las brujas y escuchan las historias alrededor del fuego, el pueblo ambrio está dividido en varios estamentos. Los nobles tienen sus propios lugares donde disfrutar de la danza, el teatro o la música, y les encanta cubrir sus muros con grandiosos tapices con escenas de batallas o naturaleza. Los mercaderes y artesanos visitan a menudo el mismo tipo de salones, donde se colocan según su fortuna e importancia, ya que los precios varían dependiendo de dónde se sienten. Los trabajadores ambrios libres escuchan historias en la taberna, mientras que los siervos, esclavos y plebeyos campesinos tienen que conformarse con oír a sus mayores mientras están reunidos para la cena. Aunque se trata de una simplificación y algo que sobre todo sucede en las principales ciudades de Ambria, resulta innegable que los súbditos de Korinthia están estratificados tanto en fortuna como en intereses.

El origen de los descomunales colosseos es muy discutido. Pero resulta sobrecogedor ver a una de las brujas de Davokar montando sobre uno de esos aparentemente amables monstruos.

ÁREAS DE CONFLICTO

Dado que los tres grupos principales de habitantes de la zona tienen una relación tan diferente con Davokar, es probable que pienses que los ambrios siempre están chocando con los Pueblos Antiguos y que los bárbaros están atrapados entre medias. Evidentemente no es así de simple. Hay un gran número de individuos que no se ajustan a ese molde: ambrios que se unen a los elfos en su meta de mantener a Davokar en paz, o bárbaros, elfos, trocalengos y ogros que han hecho de Ambria su hogar.

Sin embargo, el clima general de la región es de conflicto abierto, caracterizado por el afán ambrio de explorar y explotar Davokar y la reticencia de los Pueblos Antiguos a permitirselo. Por el momento parece que el pueblo de la reina Korinthia es el amo indiscutible de las planicies entre las montañas y el bosque; es probable que hiciera falta un pacto entre todos los bárbaros y elfos para cambiar la situación. En el interior del bosque, en cambio, el equilibrio de poder está más igualado. El ejército de la reina tiene dificultades para funcionar a pleno rendimiento en el bosque, mientras que sus adversarios tienen una experiencia y conocimiento del terreno que les proporcionan una gran ventaja. Además, los ambrios apenas logran mantener un frente unido a la hora de enfrentarse a los horrores de Davokar. A menudo el bien común es sacrificado por los intereses especiales de una facción, lazos de sangre u objetivos personales, especialmente cuando se trata de controlar y distribuir la información, recursos y tesoros hallados en los bosques.

Esto último también allana el camino para alianzas entre ambrios, bárbaros y demás. En vez de contactar con grupos como la Ordo Mágica o los Exploradores de la Reina, hay muchos duques y barones que han empezado a colaborar con jefes bárbaros o trasgo. Y los magos, sabios y Exploradores tienden a actuar de forma parecida: mejor pagarle a los locales por su ayuda que dividir cualquier beneficio o descubrimiento con los demás ambrios. La única excepción es la Iglesia del Sol, cuyos representantes están poco dispuestos a mezclarse con las «criaturas de la noche». Por otro lado, sus campañas misioneras les permiten utilizar el conocimiento y habilidades de los trasgos, bárbaros y ogros convertidos a la fe.

En otras palabras, resulta difícil y básicamente engañoso tratar de explicar la relación entre los habitantes de la región en términos directos y categóricos. Para entender la existencia de las diferentes colaboraciones, disputas y enfrentamientos directos hay que tener muchos factores en cuenta, empezando por las facciones que se describen en el siguiente capítulo. Además, no hay que olvidar que la creciente amenaza de los poderes corruptos de Davokar podría llegar a impulsar la formación de alianzas inimaginables en otro caso.



| | | |
|-----------|----------------------|-----------------------|
| JUGADOR | UMBRAL DE DOLOR | SOMBRA |
| NOMBRE | RESISTENCIA MÁXIMO | CORRUPCIÓN PERMANENTE |
| RAZA | | EXPERIENCIA |
| OCUPACIÓN | | POR GASTAR
CITA |
| | UMBRAL DE CORRUPCIÓN | |

| | | | | | | | |
|------|--------|---------|----------|--------|-------------|------------|-------|
| ÁGIL | ATENTO | DIESTRO | DISCRETO | FUERTE | INTELIGENTE | PERSUASIVO | TENAZ |
|------|--------|---------|----------|--------|-------------|------------|-------|

HABILIDADES, RASGOS, PODERES Y RITUALES

| | | |
|--|--|--|
| NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M |
| NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M |
| NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M |
| NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
A A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M |

ARMAS Y ARMADURA

| | | | | | | |
|------|------|----------|----------|------------|---------|------------|
| ARMA | DAÑO | CUALIDAD | ATRIBUTO | ARMADURA | | ARMADURA |
| ARMA | DAÑO | CUALIDAD | ATRIBUTO | PROTECCIÓN | | PROTECCIÓN |
| ARMA | DAÑO | CUALIDAD | ATRIBUTO | CUALIDAD | | CUALIDAD |
| ARMA | DAÑO | CUALIDAD | ATRIBUTO | | DEFENSA | DEFENSA |

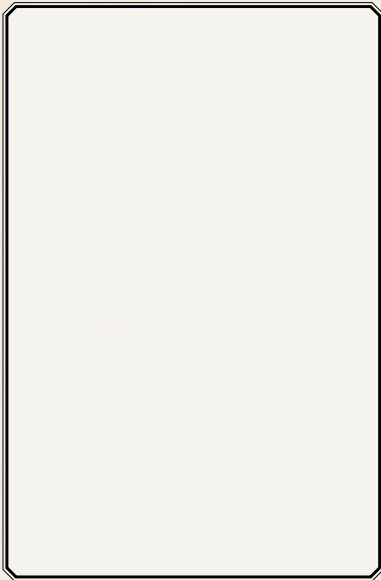
Symbaroum

EDAD ALTURA PESO

APARIENCIA

TRASFONDO

OBJETIVO PERSONAL



EQUIPO

Five horizontal lines for listing equipment.

AMIGOS Y COMPAÑEROS

NOMBRE RAZA OCUPACIÓN JUGADOR

NOMBRE RAZA OCUPACIÓN JUGADOR

NOMBRE RAZA OCUPACIÓN JUGADOR

NOMBRE RAZA OCUPACIÓN JUGADOR

NOMBRE RAZA OCUPACIÓN JUGADOR

NOMBRE DEL GRUPO

OBJETIVO DEL GRUPO

Five horizontal lines for listing friends and companions.

ARTEFACTOS Y TESOROS MÍSTICOS

NOMBRE PODERES CORRUPCIÓN

NOMBRE PODERES CORRUPCIÓN

NOMBRE PODERES CORRUPCIÓN

NOMBRE PODERES CORRUPCIÓN

DINERO

OTROS RECURSOS

Five horizontal lines for listing artifacts and treasures.