

T

T

EL ARTE DE



Symbaroum

♠

♠



El Arte de Symbarorum

ILLUSTRATIONS

Martin Grip

WORDS

Mattias Johnsson & Mattias Lilja

GRAPHIC DESIGN

Johan Nohr

MAP

Tobias Tranell

ISBN:

978-91-87915-30-7

COPYRIGHT:

NYA JÄRNRINGEN AB 2016

Prefacio

El libro que tienes en tus manos está compuesto por imágenes y textos breves del juego de rol de mesa symBaroum. Desde que lanzamos el juego en sueco (2014), los jugadores y los amantes del arte de la fantasía nos han pedido que produzcamos un libro de arte independiente; con las traducciones internacionales al inglés (2015), al francés, al alemán y al italiano (2016) las peticiones se hicieron aún más frecuentes. Así que aquí está, el arte de symbaroum. Las imágenes que muestran el mundo y las criaturas de Symbaroum se han desarrollado a coro con las descripciones escritas: las imágenes ilustran los textos tan íntimamente como los textos apoyan el arte. Esta estrecha relación entre el arte y el texto puede entenderse probablemente por el hecho de que nosotros, el artista y los escritores, hemos creado y fantaseado juntos durante más de tres décadas. Así pues, bienvenidos a lo que es realmente nuestra visión; bienvenidos al mundo de Symbaroum.

/Team Järnringen









ASÍ LO DIJO AROLETA

"... y amaneció el día en que los engendros de la Serpiente se alzaron en armas, cuando los crímenes de incontables días debían ser contados y expiados, cuerno a cuerno, colmillo a colmillo. Y los pecadores lloraron con los ojos cegados, gimieron con las gargantas cortadas, huyeron con los miembros fracturados. Y Symbaroum cayó, en un sueño sin sueños..."







En las ruinas de Symbaroum, una vision de ensueno revelo
un pozo, un caldero, un sumidero.
De su profundidad surgio una abominacion,
una sociedad forjada en la carne, una crueldad tallada en el
hueso,
una destilacion de la médula de la Serpiente del Mundo.
La abominacion primigenia me miro con hambre
y en sus ojos ardientes vi la muerte de todos.



"Una cosa es cierta: mientras haya ruinas intactas en otros lugares, sería una tontería entrar en las zonas oscuras de Davokar. Por mi parte, prefiero morir antes que ir a la caza de lugares místicos como Dakovak, Saroklaw o el lugar que ha sido llamado La Madre de la Oscuridad, Sympar. Buscar gemas a ciegas en un saco lleno de víboras, espinas tóxicas y sanguijuelas hambrientas, bueno, es una empresa que sólo un lunático puede encontrar atractiva..."





La Huldra era una voz, una máscara blanca como el hueso y dos ascuas que ardían más que el fuego y los ojos del caminante de las criptas. "¿Cómo te atreves?"

La pregunta era una acusación, como si fuera culpable de crímenes inconfesables. "No es un oso solitario el que duerme, de cuya piel tiras sin querer; son todos los osos y todos los demás seres para añadir; una horda dormida alimentada por la ira y la vergüenza. Y tú vienes aquí con un gallo que canta y un señuelo..."

Me quitó la estatuilla de las manos La entregó a su serio amigo y le pidió que la arrojara a la fosa más profunda del lago Volgoma. Luego, su mirada se volvió hacia mí:

"Durante mil años ha dormido. Sus pesadillas han sido violentas pero manejables. Usted no tiene la culpa, pero es igualmente culpable, y dejando de lado la culpa, tu sufrimiento no será ni más leve ni más grande que el de los demás. Cuando Symbaroum despierte".





Padres, madres, jóvenes
y viejos
nos dejaron aquí en la
oscuridad, en el frío

»

Corriendo, luchando,
toda la vida por delante
Prefiero quedarme, aquí
con los muertos

»

Silenciosos,
congelados,
nunca secos
Estamos solos
para llorar en
silencio

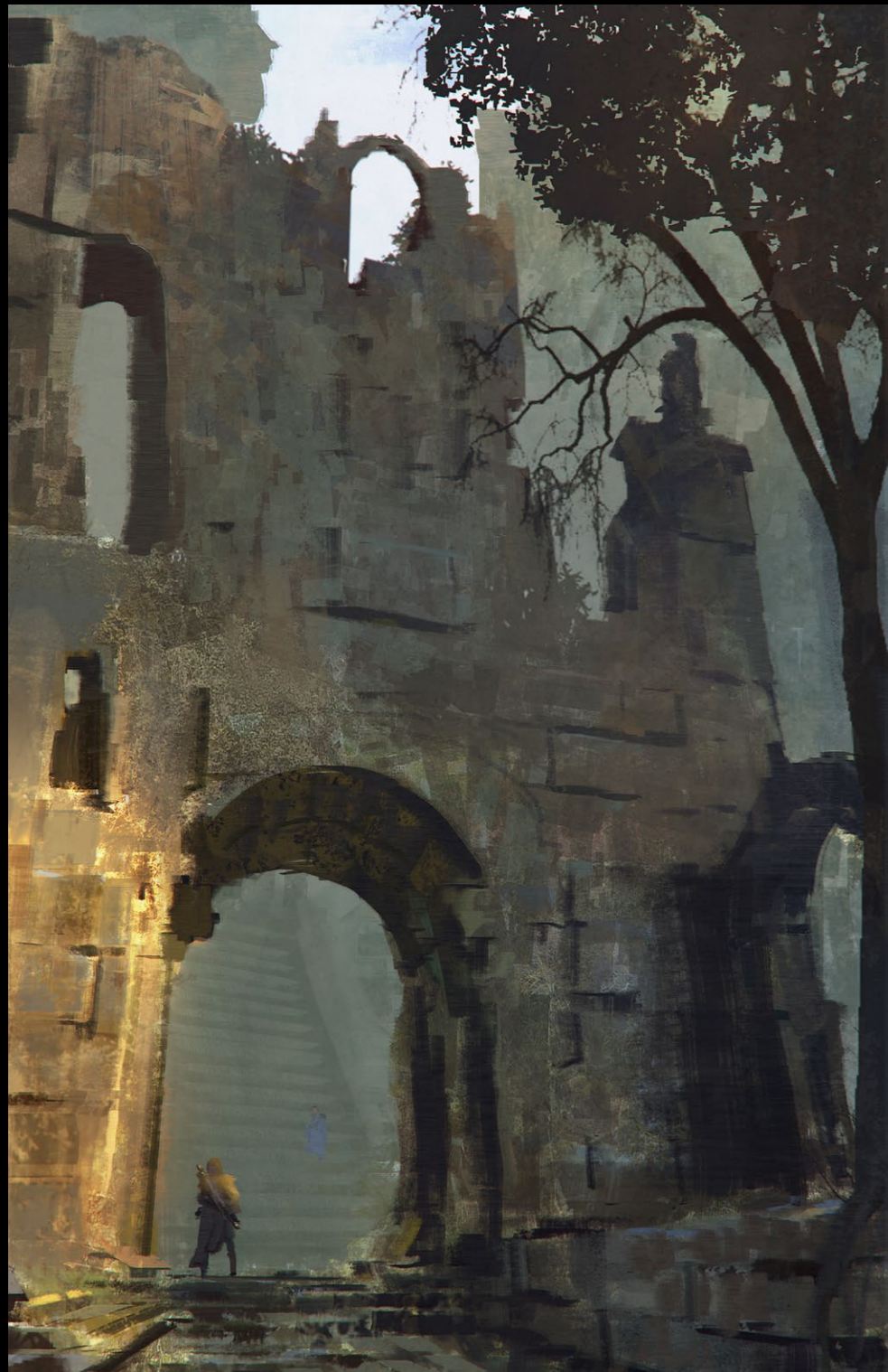


ARAÑAS

En los relatos de los clanes, la araña se presenta como uno de los seres más nobles y poderosos de Davokar, al menos desde una perspectiva histórica.

La leyenda del Rey Araña es bien conocida también entre los ambrios: un despiadado señor de la guerra que gobernó los bosques hace unos cinco siglos; miembro de un monstruoso clan de humanoides parecidos a las arañas.


Las leyendas también implican que este monstruoso clan sigue vivo en las profundidades de Davokar, y que todavía existen arañas gigantes y monstruos-sapo descendientes de las hordas del monarca.



ASÍ DIJO AROLETA

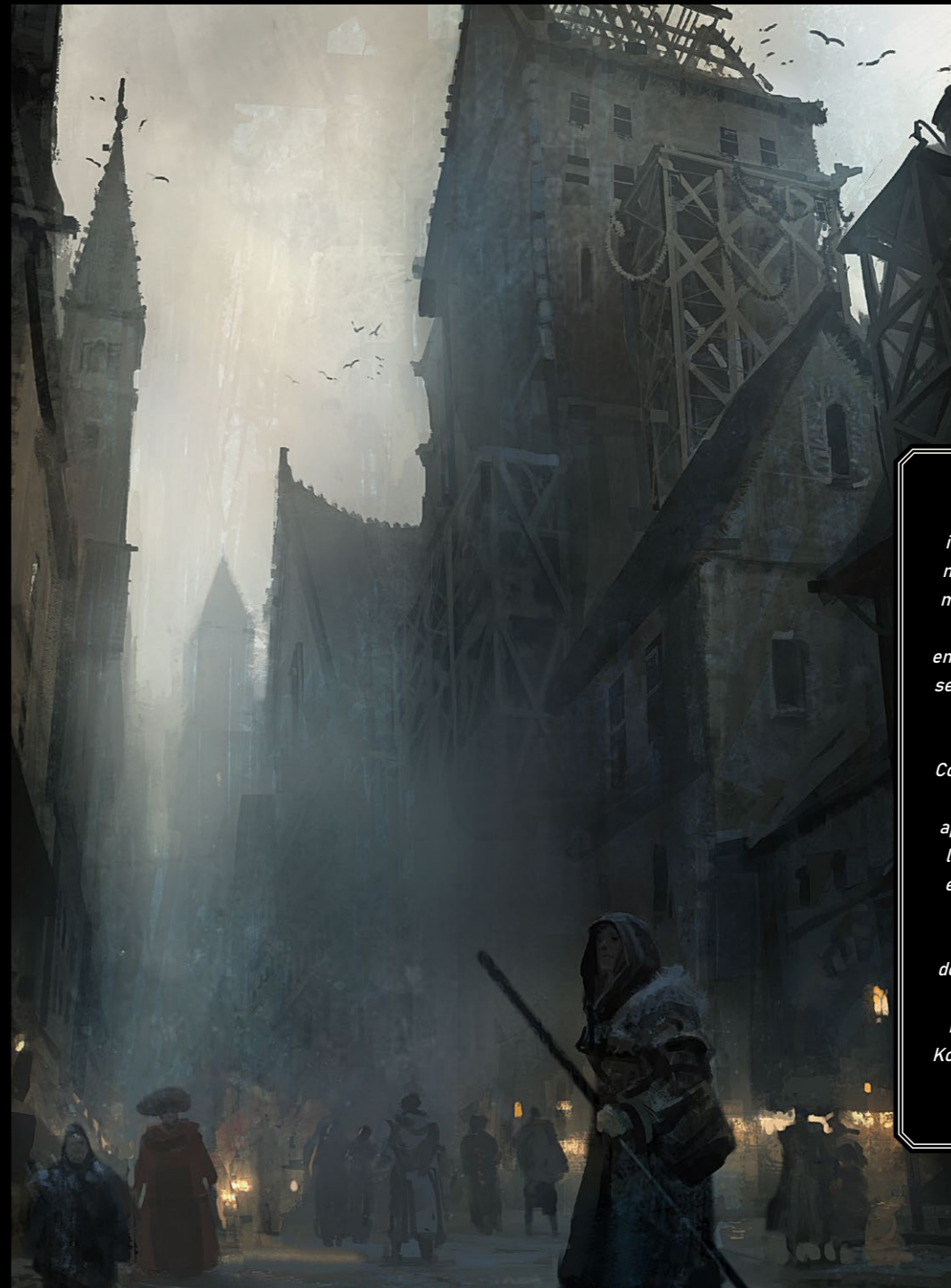
*...y rey tras rey enviaron
a su pueblo a morir, en
oleada tras oleada sobre
llanuras onduladas;
hombres y mujeres
sobre cuyos cascos rotos
se construyó un reino
imponente. Tales fueron
los cimientos de
Symbaroum:
construidos con carne y
sangre..*





I
Ambria
&
Davokar





"Fortalecidos e iluminados, comenzamos de nuevo, los hijos de Alberetor madurados en las madres de Ambria. La pena que ennegrece nuestros corazones será entregada en lágrimas de esperanza y alegría, no de pena y desesperación. Cosecharemos los frutos de la tierra y los bosques, aprovecharemos la fuerza de los ríos y las montañas, nos elevaremos más que nunca. Por el placer de Prios ascenderemos a un lugar donde no hay sombras, donde la oscuridad ya no existe. Porque somos el pueblo de Korinthia Hiendenoche y nunca seremos vencidos".

FUERTE ESPINA

Se ha dicho que la ciudad a la sombra del gran bosque es como una isla protegida situada donde un océano espumoso rompe contra rocas escarpadas. Ambria, revoltosa y acosada por los dolores del crecimiento, sería el océano; los horrores implacables de Davokar las rocas y las olas serían la riada de humanos que huyen hacia el norte de la desesperación y la miseria.





*"Bienvenido a la
a la Cuchara Alada
- la posada que ofrece
una cena celestial,
divina
bebidas y
camas tan suaves como
como las nubes a precios
a precios de la tierra".*





"El que viaja por Davokar nunca debe olvidar dónde tiene sus raíces lo verde y lo llamativo. Incluso la más rica cosecha se alimenta de la decadencia y nunca has visto una cosecha tan rica, ni un suelo tan negro como el de los sombríos salones de Davokar".





Soltando que me llevaban al vestíbulo
caía con las hojas en suelos musgosos bajo bovedas espeluznantes.
Me acomodé ante un asiento regio de diserto humano,
de roble y pino, un terrible trono cubierto de espinas.
Y llevé por el asiento a un ser
el padre de la ruina y la madre de la esperanza, en carne, en sangre.





Cortinas resplandecientes de rayos dorados, un aroma celestial en el aire, todo vestido con una bruma nebulosa, un reino tan extraordinariamente bello.

»—

Mariposas volando en alas tan frágiles, un cachorro de zorro sigue a un ciervo. La ardilla duerme con la nariz en la cola, tan segura de que no hay nada que temer.

»—

Pero cerca de la ardilla, a simples saltos, toda la belleza está marchita y muerta.

Allí los seres voraces acechan a su presa, con antojos demasiado grandes para ser alimentados.

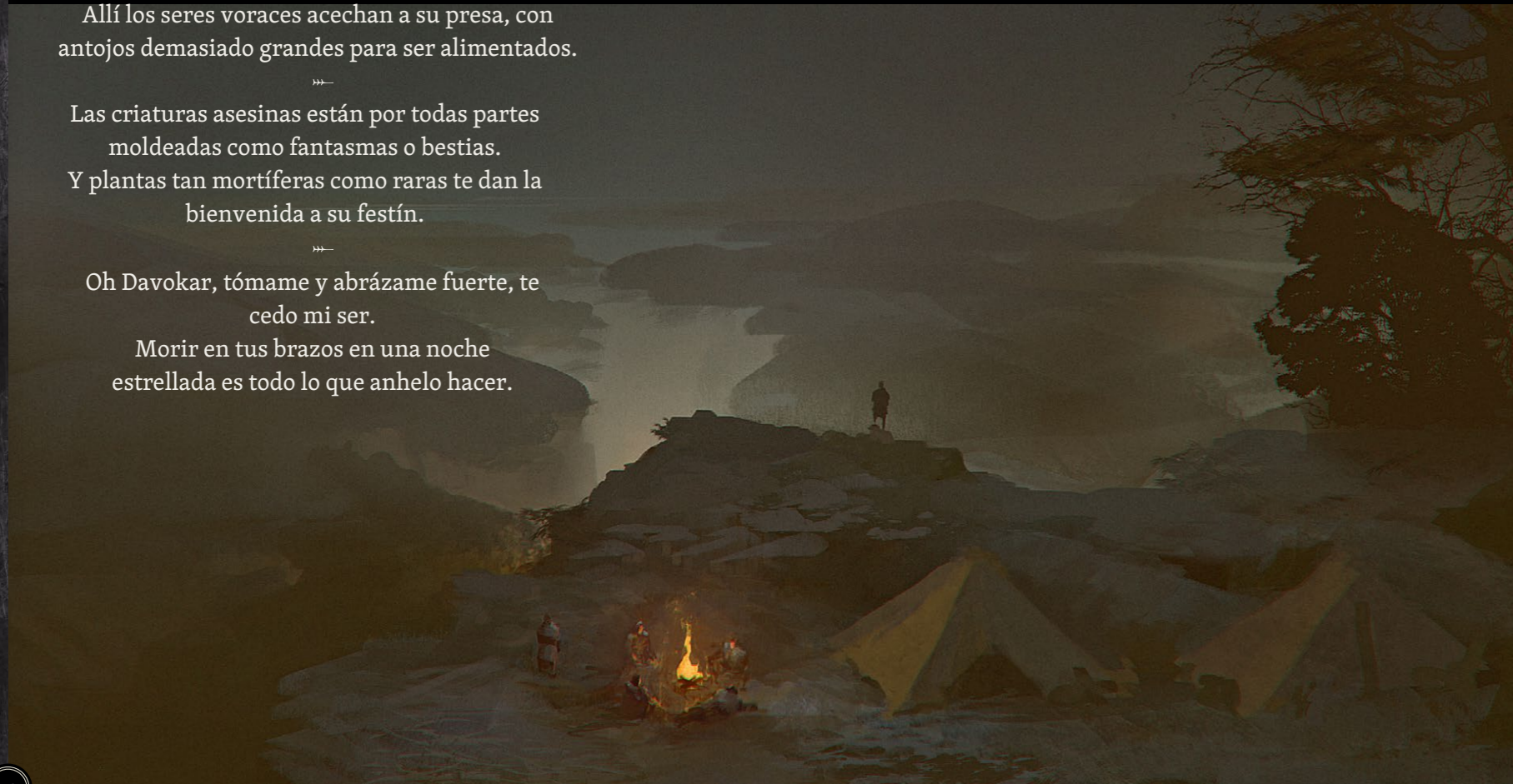
»—

Las criaturas asesinas están por todas partes moldeadas como fantasmas o bestias. Y plantas tan mortíferas como raras te dan la bienvenida a su festín.

»—

Oh Davokar, tómame y abrázame fuerte, te cedo mi ser.

Morir en tus brazos en una noche estrellada es todo lo que anhelo hacer.





LOS TITANES

El reino de la Reina está enmarcado por imponentes montañas en dos lados: los salvajes y majestuosos Titanes al sur; al este, los Cuervos, que se hacen más altos y escarpados cuanto más al sur se viaja. Aparte de algunas colonias mineras y el monasterio de los Hermanos del Crepúsculo al sur de Yndaros, los ambrianos aún no han establecido ningún asentamiento digno de mención. aún no han establecido ningún asentamiento digno de mención en las montañas.





GUARDIAS DE LA FURIA

La fortaleza del Gran Jefe ha estado protegida durante siglos por la Guardia de la Furia Durmiente, compuesta por los mejores guerreros de los bárbaros. Los clanes se enorgullecen de sus Guardias de la Furia y el jefe cuyos guerreros son los más grandes, los más fuertes, los más rápidos o los más hábiles siempre es tratado con gran respeto durante las reuniones en el Bastión de las Armas.





ALTO JEFE THARABAN

El Alto Jefe de los clanes tiene su sede en la meseta Karvosti, a cinco días de camino al noreste de Fuerte Espina. Los rumores lo describen como un hábil diplomático o un completo imbécil; alternativamente como un poderoso señor de la guerra o un débil figurón cuyas órdenes son dictadas por los Huldra. Sea como sea, respaldado por los noventa y nueve Guardias de la Ira, el Tharaban vestido de piel es una fuerza a tener en cuenta.







COLONOS AMBRIOS

De todos los ambrios son los colonos los que más contacto tienen con la gente del gran bosque. Hoy en día toda la tierra entre los Titanes en el sur y Davokar en el norte, entre los Cuervos al este y el río Eblis al oeste se considera colonizada por Ambria. Pero las ambiciones de Korinthia son mayores. De hecho, se ha establecido una docena de nuevos asentamientos en lugares que todavía están gobernados por otras potencias. La mayoría de ellos pueden encontrarse a un día de viaje más allá de la línea de árboles de Davokar, por ejemplo en la orilla sur del lago Volgoma o en la ruta entre Fuerte Espina y Karvosti.



"¿Es Davokar un ser, una criatura hambrienta y sedienta con musgo por piel, arroyos y ríos por sistema circulatorio y con un Symbar palpitante y comandante escondido en algún lugar bajo el verdor? Después de más de cinco años como explorador, me inclino por responder negativamente: Davokar no es una criatura, sino muchas, una horda de los bosques cuyos soldados sólo tienen una cosa en común: se oponen a todo intento de cosecha, cultivo o intromisión en su reino".



Criaturas





TRIBU KARABBADOK

Los miembros de la tribu de trasgos Karabbadokk que viven cerca de Fuerte Espina son bastante impopulares entre los humanos. Su temperamento fogoso y sus extrañas formas de socializar han contribuido a la desaprobación: "Esconder la bota", "Domar al ogro" y "¿Quieres un golpe, Molok?" son juegos de fiesta que los forasteros son reacios a ver siquiera. La única razón por la que se tolera a los goblins en Fuerte Espina es que son prácticos a la hora de realizar trabajos sucios como drenar pantanos, vaciar letrinas y agitarse en los andamios.





GUARDIA DE LA FURIA

El Alto Jefe de Karvosti está custodiado por un selecto número de guerreros de la Guardia de la Ira Furia. Cualquiera que se haya enfrentado a un guardia de la ira en combate sabe que no hay nada de somnoliento en ellos. Dañar a un guardia de la Furia es despertar su furia; herir gravemente a un guardia experimentado es como convocar a un oso furioso en un envoltorio humano.



"Los enanos surgieron como gusanos en el cadáver putrefacto de la Serpiente del Mundo y fueron dotados de ingenio por los hechiceros de Symbaroum, para hacerlos mejores esclavos. Sin embargo, su nacimiento los unió para siempre al mundo y a su destino, y debido a este vínculo desarrollaron pronto una contundente contracultura que aún les marca. Los enanos guardan sus sueños para sí mismos y en sus voces resuena el destino del mundo".





ARMAS ALQUÍMICAS

Las armas alquímicas siguen siendo poco comunes en Ambria. Ellas son caras y escasas; la mayoría de los tubos de fuego que ahora usan los zapadores y alquimistas de los panzer vinieron con las caravanas del viejo Alberetor. Pero esto puede estar a punto de cambiar. Mucho parece indicar que las granadas, los tubos de fuego y las baterías de misiles serán cruciales cuando la Reina decida que ha llegado el momento de penetrar más profundamente en Davokar.



CAZATESOROS

Durante la Gran Guerra hubo desertores, dudando de que fuera posible una victoria sobre los Señores de la Oscuridad. Para hacer frente al problema, el rey Ynedar, padre de la reina Korinthias, puso una recompensa permanente por las cabezas de los fugitivos. Al hacerlo, fundó indirectamente el gremio de los cazatesoros. La tradición de pagar por atrapar a los fugitivos sigue vigente y, en la actualidad, los cazatesoros se ven obligados a adentrarse en el bosque de Davokar, donde suelen refugiarse los objetivos más desesperados -y también más valiosos-.





ELFOS DE DAVOKAR


Según los mitos bárbaros, los elfos llegaron a la región del norte de los Titanes tan tarde como en la época de la caída de Symbaroum; algunos incluso dicen que fue el príncipe elfo Eneáno quien plantó el bosque de Davokar, con la esperanza de enterrar la tierra asolada por el malestar del del imperio caído. Sea cual sea la verdad, los elfos que actualmente viven en Davokar son todos parte de una orden sagrada de guardianes, llamada El Pacto de Hierro. Se consideran a sí mismos como los guardianes de los bosques y con referencia a antiguos tratados exigen que tanto los bárbaros y ambrianos deben mantenerse alejarse de las profundidades de Davokar y de todas las las ruinas de Symbaroum. Cada violación de estos tratados se considera un acto de guerra.







"Quizá no sea muy extraño que en las bodegas y los castillos del bosque del Pacto de Hierro resuenen siempre canciones dolorosas, lamentándose por los caídos y los marchitos. Los elfos de Davokar son cada vez menos; ni siquiera un número cada vez mayor de humanos secuestrados puede llenar los huecos en sus filas. Sin embargo, hay una tenue luz en la penumbra: cada vez hay más humanos que desean unirse al Pacto de Hierro, y los elfos que trabajan en las alianzas señalan que incluso hay ambrianos entre los esperanzados."



"Las historias de las criaturas que habitan en el Davokar Oscuro son muchas menos que las que se cuentan sobre su naturaleza, quizá porque la mayoría de la gente que se encuentra con algo que vive allí deja de vivir rápidamente. La mayoría han sido contadas probablemente por mi antiguo colega y amigo, Onedar Routefinder, que hoy en día está encarcelado bajo el monasterio de los Hermanos del Crepúsculo, oscilando entre los arrebatos histéricos y la apatía en trance. Con mis propios oídos he oído a Routefinder quejarse de guerreros elfos sedientos de sangre y pálidos como los huesos; de la depredadora Guardia Espectral de Symbaroum; de monstruos-sapo poseídos, altos como cinco hombres; y de algo que él llamaba alternativamente dragones, serpientes y dragules..."





BRUJAS



Según las brujas el mundo se compone de vientos, sangre y todas las cosas que crecen, formando juntos los tres caminos peligrosos que una bruja tiene que recorrer: el camino blanco donde el viento grita y los espíritus aúllan; el camino rojo de la sangre que corre lentamente; y el camino verde, cubierto de matorrales y raíces. Según la mitología de las brujas, hay lugares en los que convergen estos tres caminos, como el acantilado de Karvosti, en lo más profundo de Davokar.



*"No es que haya visto uno antes",
susurró Vidina, "pero ¿no es eso un
Colossi?"*

*"Eliend es como los llaman los elfos",
respondió la bruja. "Vienen del lejano
oeste, más allá de las estepas y el mar
interior donde los elfos tienen sus reinos".*

*"¿Cómo son...?" Goriol se interrumpió y
volvió a empezar: "Quiero decir, ¿son
plantas o... bueno, criaturas?"*

*"Creo que están hechos de carne y
hueso, como nosotros; sólo que su piel
tiene esa cualidad vegetal. Pero
aunque he visto de cerca a los dos
eliendos que sirven a los Huldra,
no puedo decir que lo sepa..."*





PRIOS

Se dice que Prios está en todas partes bajo los cielos, y los humanos tienen la tarea de cultivar su creación.

Lamentablemente, el hombre ha descuidado este deber durante mucho tiempo, lo que significa que Prios ha perdido gran parte de su fuerza, tanto que se está muriendo. Pero, según los sermones, aún hay esperanza. Si los seres humanos se esfuerzan por corregir el error de sus caminos -si trabajan más, extraen más cosechas del suelo, recogen más y más ricos recursos de los bosques y las montañas, colonizan más zonas silvestres-, entonces Prios volverá a crecer con fuerza.





TRADICIONES MÍSTICAS

Está ampliamente aceptado que el mundo no sólo está formado por materia, y es obvio para todos que hay individuos que pueden manipular los flujos de energías tanto materiales como no materiales. Las tradiciones místicas responden a las preguntas sobre cómo deben entenderse estos poderes, cómo pueden enseñarse y de qué manera deben utilizar. También han elaborado formas de reducir los efectos secundarios oscuros de los poderes místicos y los rituales. Los poderes no sólo manipulan, sino que también violan el tejido del mundo, algo que hace que el mundo devuelva el golpe, en forma de corrupción. Este efecto puede reducirse con la ayuda de las tradiciones.





TROLLS DEL DAVOKAR

Entre los ambrios, el trol es el epítome de los muchos horrores de Davokar. En agudo contraste con esta opinión, las leyendas bárbaras hablan de trolls civilizados; trolls que viven en aldeas organizadas y subterráneas; trolls que hacen túneles en el suelo en busca de joyas y metales, que tejen telas mágicas y elaboran jugos curativos. Pero el experto en el tema de la Ordo Mágica, el Maestro de Capítulo Argoi de Kurun, sostiene que, aunque esto pudiera ser cierto hace uno o dos siglos, la mayoría de los trolls actuales son demasiado agresivos para obedecer, comprometerse y razonar, habilidades que son imprescindibles en toda comunidad civilizada.





...donde la noche y el día no tienen sentido
donde las tinieblas resplandecen y la luz se reúne en las
sombras, allí se encuentra el trono que de nuevo llevará
una se ora, una regente, un par de la divinidad...

EXTRACTO DE LA PROFECÍA DE SARKOMAL



GATO VÍBORA

El Gato Víbora es justificadamente odiado y temido en los pueblos de la frontera sur de Davokar. Vagan en grupos de unos diez individuos y atacan por la noche colándose por las grietas de las paredes o haciendo un túnel bajo ellas. A diferencia de otros depredadores felinos, como el enorme Kotka o la Bestia Fey, el gato víbora sin pelo está armado con un grave veneno segregado por unas glándulas situadas encima de los colmillos, una toxina potente y muy concentrada que alcanza un alto precio allí donde se puede comprar.





ASÍ LO DIJO AROLETA

"... y en el amanecer de los días estaba Wyrhta, el poder que crea.
Donde la Nada había reinado suprema, Wyrhta dio vida a Todo;
modeló aquí y allá, creó de vez en cuando,
formó lo uno y a semejanza lo otro.

Y donde surgió la atracción
lo salvaje prosperó y se multiplicó ...

... pero de lo indomable apareció Wiolda, el poder que gobierna:
el poder de la violencia voluntaria, que se desvía aquí y allá,
que se curva de vez en cuando según los ideales y las apetencias;
que cosecha lo uno y rechaza lo otro.

Con el tiempo, el apetito de Wiolda creció,
y el nacimiento fue inevitable ...

... porque la violencia engendra el odio engendra la Wratha, el poder que
reacciona.

Nacido del hambre de Wiolda por el propósito de Wyrhta, Wratha está en todas
partes y en ninguna, siempre cerca donde la madre se encuentra, siempre
creciendo

en potencia con la fuerza de la violencia.

La llegada de la fruta negra está predestinada,
tan ineludible como terrible ...

.. y ocurre, ha ocurrido, volverá a ocurrir,
que Wratha crece sin límites, furiosa, ciega en su hambre.

Sucedé que a la negrura le crece la carne, el espíritu y la más afilada de las garras,
que el fruto vierte semillas que envenenan al primero,
con el fin de suprimir el segundo.

Entonces todo muere..."





"El crepúsculo cae. Davokar se oscurece". El trasgo Fenya sonaba tranquilo, a pesar de la bandada de violines que pululaba ansiosamente a su alrededor: los desagradables pájaros podían predecir derramamiento de sangre, todos lo sabían. Kvarek sintió que el sudor de sus palmas amenazaba su agarre en la lanza y gritó por encima de su hombro: "

¡Magdala, más rápido!"

La bruja no respondió no respondió, perdida como estaba en las siniestras armonías del ritual, sus manos acariciando la sombría cara de piedra del pilar. Un fuerte estruendo resonó en la ruina, como si una criatura gigante hubiera despertado y se hubiera levantado de debajo de una capa tras otra de roca y tierra.

"La bruja dijo que las abominaciones vienen de noche", murmuró el trasgo. Los nudillos de Kvarek se blanquearon mientras apretaba el agarre:

"No, sólo que tienen más hambre al anochecer. No tienen temen el sol de la tarde, ni tampoco..." La voz ronca de Magdala le interrumpió:

"El pilar ha respondido. Sé dónde está el mausoleo".

Entonces, de entre las ruinas, la bestia del tizón se acercó a ellos, enorme y rugiente. Sus garras rasparon el suelo rocoso, raspando profundas llagas que rezumaban pura corrupción, dejando gotas de moho negro como el mercurio en el musgo y las piedras a su paso.

"No podemos escapar de esto", dijo Fenya. Magdala asintió con la cabeza. "Bueno, entonces", suspiró Kvarek suspiró, "aquí es donde nos plantamos, por el derecho a los tesoros de Symbaroum".



En los pasillos de Davokar se encuentran grandes tesoros junto a objetos que no deben tocarse. Por desgracia, puede ser difícil distinguir unos de otros sin tocarlos, y para entonces suele ser demasiado tarde.

¿Puede esta simple verdad explicar por qué el maestro Cornelio, el maestro de capítulo de la Ordo Magica en Fuerte Espina, tiene un aspecto tan sombrío últimamente? ¿Su estado de ánimo está relacionado de algún modo con la supuesta Tumba de los Sueños, donde sus discípulos han descubierto una tumba de los primeros días de Symbaroum?

Los rumores circulan entre los cazadores de tesoros y los exploradores libres. Algunos atribuyen el rostro sombrío del Maestro del Capítulo a problemas relacionados con la forma de transportar el tesoro desde el remoto túmulo; otros dicen que le preocupan las reclamaciones de transparencia y peaje del alcalde. Pero los más viejos y experimentados sospechan que puede haber otras explicaciones para la oscura mirada de Cornelio. Y si están en lo cierto, muchos más que los magos de Fuerte Espina tienen razones para temer lo que está por venir...



Evitaron el contacto visual. Ambos se centraron en la llama parpadeante que luchaba por su vida en la mesa entre ellos. No pasaría mucho tiempo antes de que la oscuridad reinara en su cabina en los Salones de Symbaroum.

"Tú también lo sientes", susurró a su amiga y colega. "Admítelo".

"No es nada, sólo la llegada del otoño. Húmedo y ventoso. Oscuro..."

"La humedad, el viento, la oscuridad, son constantes", trató de explicar.

"El otoño no llega... se hincha..."

"Tal vez te estés enfermando", comentó el amigo con optimismo. "Tal vez tú..."

La vela se apagó, como si se extinguiera la ola invisible que la bañaba, una ola que de nuevo le hizo doler el estómago y oscurecer sus pensamientos. Parpadeó, se encontró con la mirada de su amiga y forzó una sonrisa.

"Tienes razón, no hay nada de qué preocuparse... sólo una mañana de otoño cualquiera en Fuerte Espina, sólo una..."

Sus palabras se apagaron, asesinadas por un estruendo que no se había escuchado en la ciudad desde hacía más de cuatro años: el tañido de la campana de alarma de la Puerta Norte de la empalizada.



El canto de los cultos llegó a la deriva con la brisa. Doraël-Ri les había seguido la pista desde el asentamiento de Merel, en la frontera de Davokar.

Un pequeño niño humano -uno de los pocos que sobrevivieron a la masacre- le había preguntado cómo se atrevía a viajar solo por el bosque. "En Davokar nunca se está solo", había respondido. "Ni yo, ni tú, nadie..."

Ayudado por rituales místicos, Doraël había conseguido seguir las frías huellas, pero ahora el enemigo estaba lo suficientemente cerca como para que su amigo y sirviente, el búho Strigi, se hiciera cargo de la caza. Levantó su espada negra, respiró hondo y se colocó la Máscara del Cuerno sobre el rostro; los espíritus vengativos se cerraron inmediatamente a su alrededor, velándolo del mundo.

La espada temblaba en su mano, hambrienta de sangre y de sangre contaminada.

"Pronto, querida, pronto", susurró. "Para este enemigo, bastará con un acero más simple".

Volvió a guardar la espada sagrada en su vaina y sacó la hoja más corta que había pertenecido a su hermana. Pronto se lanzó a través del bosque, con Strigi volando a su lado. El primer enemigo cayó antes de que ninguno de los cultistas se diera cuenta de que el vengador había llegado.



Los mismo eventos que recorren la meseta hicieron temblar a Selisa, que se encontraba entre una pequeña multitud de cazadores de tesoros recién llegados ante la Huldra. Unos ojos serios miraban desde la máscara que cubría el rostro de la Archi-Bruja, examinándolos uno a uno, midiendo, juzgando.

"¿Qué es esto?" susurró Galar en voz baja. "No hemos hecho nada..."

La discreta patada en la espinilla de Selisa le hizo callar. No era el momento de llamar las palabras de la Huldra. Apenas era el momento de respirar. Ese sentimiento creció aún más cuando la mirada de la bruja se posó en Galar, y se oscureció.

"Tú..." Su voz era odiosa, tan acusadora como el huesudo fin que pronto se alzó para señalar al amigo de Selisa. "Tú eres la presa". La bruja se volvió hacia su compañero, un guardia de la ira con las manos apoyadas en el mango de su hacha.

"Llévatelo. A todos sus compañeros también".

Pero antes de que Selisa o Galar tuvieran tiempo de reaccionar, antes de que el guardia hubiera dado más de dos pasos hacia ellos, el silencio cubierto por la niebla fue roto por el claro tañido de una campana solitaria.

La Huldra se estremeció, mirando la torre que se balanceaba en el borde de la meseta, a sólo diez pasos de distancia.

"Demasiado tarde", siseó y se volvió hacia los reunidos ante ella.

"Ahora, saqueadores, luchad o morid; ¡la oscuridad que habéis despertado está aquí!"



La colina de barro se alza con desolada majestuosidad en medio de los bosques de Davokar. A sus pies, un centenar de buscadores de tesoros se apiñan tras una sencilla empalizada, buscando refugio de los peligros del bosque; animales salvajes, elfos y cosas peores. Los jornaleros se tambalean hacia sus chozas para dormir, mientras unos pocos buscadores celebran sus hallazgos en la calle principal, un par de casas construidas con ostentación en el centro del campamento.

De repente, el bramido de una bestia herida resuena en el bosque.

"¿Te ha asustado la cerda?" Una mujer robusta con un delantal de cuero se acerca, sosteniendo una ballesta de repetición en sus brazos. La mitad de su cara está cubierta por una máscara

de plata ennegrecida. "Será mejor que te acostumbres; la vieja se niega a morir y no deja de molestarnos con sus lamentos". Se ajusta la máscara y continúa: "Me llaman Silvercheek. Soy el encargado de ver si se va a comprar una reclamación. Venga, por aquí".

En el camino hacia su office pasas por un poste de madera que sobresale de la arcilla, vestido con flowers marchitos. "Ahí está Salindra, esperando", sonrío Silvercheek. Hay oraciones talladas en la áspera madera, y el suelo está sembrado de monedas de cobre; escasas offeraciones para apaciguar a las antiguas fuerzas del bosque, indómitas y hambrientas...



