


# Symbaroun



Ein Einblick  
in die  
Spielwelt





# Über das Wesen Davokars

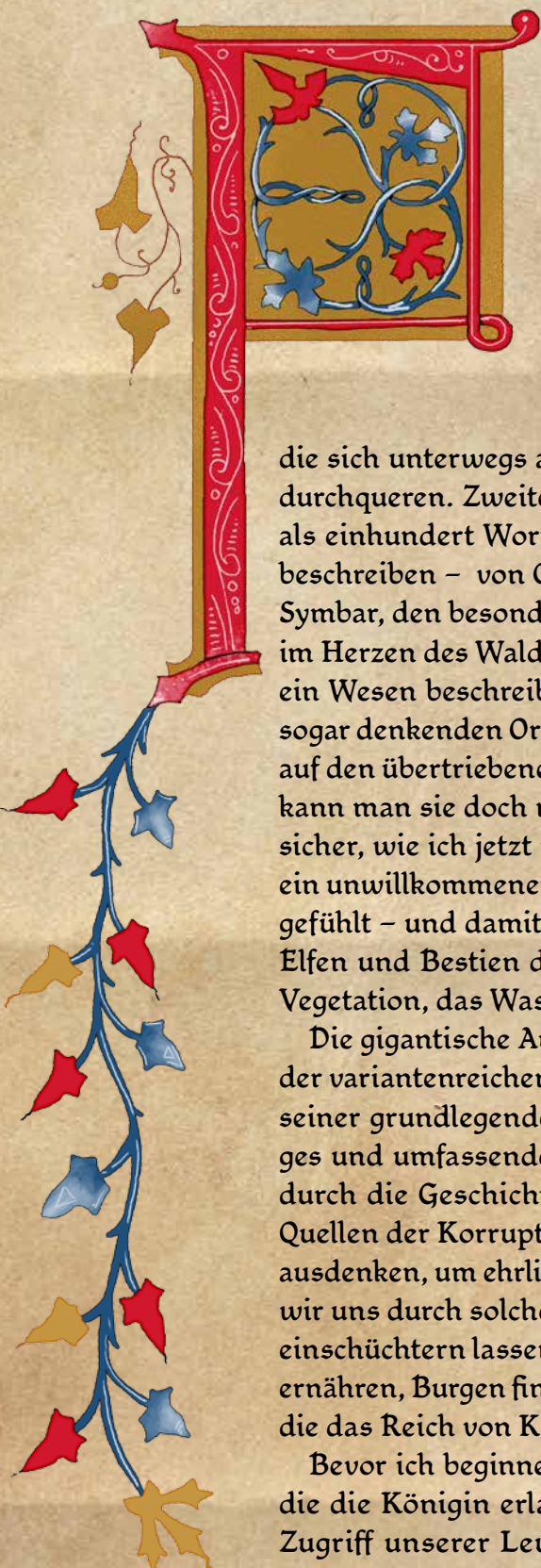
**NACHFOLGEND** findet der geneigte Leser eine der kürzesten und zugleich zutreffendsten Abhandlungen über den Wald von Davokar, die ich kenne. Der Text ist die Abschrift eines Auftritts im Weinkeller Tuvinel in Yndaros. Der Sprecher war ein anonym, aber angeblich extrem erfolgreicher Schatzsucher und der Bericht wurde von niemand anderem als Iasogoi Brigo persönlich niedergeschrieben. Damals war er noch einer der ambitioniertesten Novizen des Ordo Magicas und heutzutage ist er als Erforscher der Katakomben von Akkona selbst berühmt geworden.

Die Tatsache, dass der Sprecher anonym bleiben wollte, kann man mit dem schon fast sektenhaften Verhalten der erfahrenen Schatzsucher begründen.

Sie wetteifern miteinander, sind jedoch extrem zurückhaltend, wenn es darum geht, Neulinge bei ihrer Jagd nach den Reichtümern des Waldes willkommen zu heißen. Sie sind der Ansicht, dass es zu den schlimmsten Dingen gehört, die ein Entdecker tun kann, wenn er sein Wissen auf diese Weise an die Lakaïen der Königin und der Adelshäuser praktisch kostenlos weitergibt, da diese im Wettlauf um die Schätze Davokars ohnehin über unerschöpfliche Ressourcen verfügen.

Deswegen sollten wir dem Sprecher für seinen Wagemut danken. Nur dank solcher Großzügigkeit haben junge Abenteurer überhaupt eine Überlebenschance, wenn sie ihre ersten, unsicheren Schritte auf dem Pfad des Schatzsuchers tun.





ür die Uneingeweihten möchte ich mit einer eigentlich weithin bekannten Tatsache beginnen: Davokar ist ein Wald wie kein anderer.

Erstens ist er gigantisch. Abhängig von der gewählten Route und von den Hindernissen, die sich unterwegs auftun, dauert es Wochen oder Monate, ihn zu durchqueren. Zweitens ist er so vielfältig, dass die Barbaren mehr als einhundert Worte haben, um seine unterschiedlichen Teile zu beschreiben – von Odovakar, dem südlichen Grenzland, bis hin zu Symbar, den besonders faszinierenden und schrecklichen Gebieten im Herzen des Waldes. Drittens gibt es viele Leute, die Davokar als ein Wesen beschreiben, einen hungernden und ambitionierten, ja sogar denkenden Organismus. Obwohl diese Geschichten wohl eher auf den übertriebenen Legenden der Barbaren und Hexen basieren, kann man sie doch nicht gänzlich von der Hand weisen. So selbstsicher, wie ich jetzt vor euch stehe, habe ich mich doch oftmals als ein unwillkommener Eindringling unter dem Blätterdach Davokars gefühlt – und damit meine ich nicht nur unwillkommen unter den Elfen und Bestien des Waldes, sondern auch verstoßen durch die Vegetation, das Wasser und sogar das Erdreich.

Die gigantische Ausdehnung des Waldes im Zusammenspiel mit der variantenreichen Vegetation und den Unsicherheiten bezüglich seiner grundlegenden Natur, machen es unmöglich, ein eindeutiges und umfassendes Bild zu zeichnen. Die Sache wird zusätzlich durch die Geschichten von uraltem Bösen und schlummernden Quellen der Korruption erschwert, die sich die Barbaren und Elfen ausdenken, um ehrliche Schatzsucher zu verscheuchen. Doch dürfen wir uns durch solche Unsicherheiten und Geistergeschichten nicht einschüchtern lassen! Die Schätze Davokars können ganze Familien ernähren, Burgen finanzieren und schlussendlich die Sonne werden, die das Reich von Korinthia zum Erblühen bringen wird.

Bevor ich beginne, möchte ich die Bedingungen kommentieren, die die Königin erlassen hat. Ich spreche von Gesetzen, die den Zugriff unserer Leute auf den Wald beschränken. Ich bin nicht wichtig genug, um die Weisheit dieser Entscheidung in Frage zu stellen, und vielleicht ist diese neu eingeführte Entdeckerlizenz ja auch unverzichtbar dafür, dass der Wald nicht von geldgierigen

Das Gerede von der Natur als denkendes Wesen ist sicherlich eine Folge der mangelnden Fähigkeit der Barbaren, Ereignisse durch verlässliche wissenschaftliche Methoden zu kategorisieren, zu klassifizieren und einzustufen – ein Mangel, den auch Elfen und Goblins teilen

Hier nimmt er vielleicht auf die Sonne des Wissens und die archaischen Weisheiten Bezug, die uns in den Tiefen des Waldes erwarten

Korrekt!



Habenichts heimgesucht wird, die es nach Edelsteinen und Artefakten dürstet. Doch was es bringen soll, ein Gesetz zu erlassen, das uns Entdecker dazu zwingt, uns zu registrieren und Steuern für unsere Fundstücke zu entrichten, ist nur schwer nachvollziehbar. Auch dass uns im Fall des Zuwiderhandelns Einkerkierung oder gar die Todesstrafe drohen, ist im höchsten Maße unangemessen. Tatsächlich habe ich persönlich zahlreiche Freunde, allesamt hoch gefeierte Entdecker, die sich bereits überlegen, ihre Unterfangen in eine andere Gegend zu verlagern, um dieser sinnlosen Überwachung und ungerechtfertigten Anschuldigungen zu entgehen. Eine derartige Entwicklung würde sicherlich zum Niedergang des Reiches unserer Königin beitragen!

*Wodurch offene Kriegszüge der Elfen gegen unsere Außenposten in Davokar vermieden werden – ein Umstand, den der Sprecher ignoriert oder übersieht*

*Dieser letzte Teil kann ignoriert werden – die Argumente und Schlussfolgerungen spiegeln schlicht und ergreifend die egoistischen Interessen des Sprechers wider*

## Der lichte Davokar

Davokars äußere Regionen sind der Bereich, in dem auch die Barbarenklans heimisch sind. Man kann ihn betreten, ohne gleich sein Leben aufs Spiel zu setzen. Die Vegetation ist noch relativ jung und lässt mehr Tageslicht durch, als die Schrecken des Waldes verkraften können. Es ist dennoch nicht ratsam, die Klanterritorien ohne Waffen zu betreten. Außerdem würde ich Entdeckern raten, immer in Gruppen zu reisen, ihre Lizenzen parat zu halten und umfassende Reisepläne zu machen und sich an diese zu halten, egal was auch passieren mag. Gute Beziehungen innerhalb der Gruppe, sorgfältige Vorbereitungen und die Fähigkeit, Verlockungen zu widerstehen, sind von enormer Bedeutung, wenn man heil zurückkehren möchte!

Doch in den äußeren Regionen ist es noch immer möglich, Hilfe und Zuflucht zu finden, wenn etwas schiefgeht. Die Wächter, die die Straßen zwischen Otra Senja und Otra Dorno patrouillieren, machen manchmal Abstecher in den Wald. Dabei werden sie oft von den Waldläufern der Königin begleitet, wenn es Berichte über mögliche Bedrohungen entlang der südlichen Grenze gibt. Außerdem gibt es eine wachsende Zahl von permanenten Außenposten im südlichen Bereich des Waldes. Dort widmen sich die treuen Diener der Könige dem Fällen von Holz, Ausgrabungen und dem Studium von Davokars Flora und Fauna.

*Besteht Bedarf an allgemeinen Argumentationsrichtlinien?*

*Die Bedeutung von „guten Beziehungen“ kann vielleicht erklären, was den Expeditionen von Eulia Vearra und Parax Spinnenbann letztes Jahr zugestoßen ist. Mein Rat: Nicht mehr als ein Meister je Expedition!*



Am westlichen und östlichen Rand sieht die Situation unangenehm aus. Die Barbaren, die dort leben, sind nicht so friedfertig wie beispielsweise der Klan Odaiova in Odovakar. Wenn man dort eine Zuflucht finden möchte, muss man den Häuptling und seine Hexe erst davon überzeugen, dass man keine Bedrohung, gesund und nicht befleckt ist und keinerlei Aktivitäten nachgehen möchte, die die Ruhe Davokars stören könnten. Wenn man den Häuptling überzeugen kann, bietet er Verpflegung und Zuflucht im Gegenzug für Waren und Dienstleistungen. Wenn man darin scheitert, wird man bestenfalls fortgeschickt und im schlimmsten Fall zu einem Nadelkissen für verdammt große Nadeln.

*Dies ist vermutlich ein Versuch, lustig zu sein. Der Sprecher bezieht sich womöglich auf Pfeile, Speere und angespitzte Pflöcke in einer Fallgrube.*

## Natur

Die lichten Teile Davokars sind so atemberaubend schön, wie man sich einen Wald nur vorstellen kann. Dichte Baumkronen erheben sich über dem grünen Unterholz, in dem es zahlreiche Früchte tragende Pflanzen und wundersame Wildblumen gibt. Alles erstrahlt im Sonnenlicht, das durch die Baumkronen dringt. An anderen Orten bilden die Pinien majestätische Hallen, wobei ihre Stämme eine Höhe von bis zu einhundert Metern erreichen können. Sie sind so durstig und ihre Zweige so weitläufig, dass unter ihnen nur smaragdgrünes Moos wächst.

*Eine äußerst übertriebene Darstellung, vermutlich inspiriert von Taubios „Hymne an die Blättertiefen“ oder von Verters „Nimmer war die See so reich“*

*Unbestätigt, vermutlich erneut eine Übertreibung?*

Doch der frischgebackene Schatzsucher muss dennoch auf der Hut sein. Früchte und Beeren können heilsam oder giftig sein, ein einladender Hain mag sich als getarnter Sumpf entpuppen und ein hübscher Rosenbusch kann plötzlich seine Zweige um deine Beine und Arme schlingen, weil er deine nährstoffreichen Säfte aussaugen möchte. Der Sold eines fähigen Pfadfinders ist hier jeden Taler wert!

*Siehe weiter vorne - Eigeninteresse?*

Auch bezüglich Ruinen und anderen Stätten, die reich an Schätzen sind, haben die lichten Bereiche Davokars viel zu bieten. Gemäß ihren Traditionen und Gesetzen lassen die Barbarenklans derartige Schätze unberührt und auch die anderen Waldbewohner haben kein Interesse daran, in der Vergangenheit der Menschheit herumzustöbern. Aus diesem Grund kann der glückliche Entdecker noch immer



unberührte Ruinen oder gar ganze Ruinenstädte finden. Der Großteil der Schauplätze im Süden wurde bereits kartografiert und geplündert, entweder durch die Kundschafter der Königin oder andere tapfere Schatzsucher. Doch je weiter man sich gen Norden vorwagt oder je tiefer man ins Erdreich eindringt, desto größer sind die Chancen auf eine neue Entdeckung.

Weitere Einbindung der Barbaren ist zweifellos erforderlich. Abtrünnige Individuen müssen identifiziert und mit Aussicht auf Bezahlung oder Beteiligung an Fundstücken gefügig gemacht werden. Im Falle der Weigerung sollte man Folter in Betracht ziehen, da Informationen über unberührte Fundstätten für den Fortschritt Ambrias unerlässlich sind.

## Kreaturen

Im lichten Bereich Davokars sind hauptsächlich Barbaren und Beutetiere heimisch. Die Raubtiere des tiefen Davokars sehen in allem, was im lichten Bereich lebt, zwei- oder vierbeinige Beute. Rudel von Jakaaren und Albkatzen, ausgehungerte Ausgeburten und gigantische Erztrolle gehen auch am Waldrand auf die Jagd. Meist treiben sie des Nachts ihr Unwesen, doch es gibt zahlreiche Berichte über Ausnahmen von dieser Regel.

Logikfehler. Wenn die zweite Behauptung wahr ist, warum dann die Barbaren von der Kategorie der Beutetiere ausnehmen?

Vermutlich Frühlings- und Sommerelfen.

Zu den Bedrohungen für Reisende sollte man natürlich auch Feen und Elflinge zählen. Feen lieben es offenbar, Menschen in die Klauen von allen möglichen Monstrositäten zu locken, oder direkt in tückische Sümpfe oder hinterhältige Fallen. Die Elflinge agieren mit größerem Einsatz, vor allem wenn sie von einem Elf angeführt werden. Menschen, die sich am falschen Ort wiederfinden oder die irgendwelche mutmaßlichen Pakte verletzen, bekommen selten mehr als nur eine Warnung, bevor die Spitzohren angreifen. Wenn sie überlegen sind, greifen sie direkt an, und wenn sie in der Unterzahl sind, beschränken sie sich auf den Fernkampf und ziehen sich dann meist rasch zurück.

Ich möchte meine Warnung hier wiederholen: Ihr müsst bewaffnet sein, in einer Gruppe reisen und Verlockungen widerstehen können, wenn ihr in Davokar überleben wollt!

Unvollständig: Gute Beziehungen und sorgfältige Vorbereitungen sollten hinzugefügt werden.



# Der wilde Davokar

Der Sprecher scheint anzudeuten, dass sich unsere Ausgrabungen in den Außenbereichen als fruchtlos erweisen werden und dass es weiter im Wald reichere Wissensquellen gibt. Die Stichhaltigkeit dieser Aussage sollte untersucht werden.

Tiefer im Wald gibt es wesentlich gefährlichere Regionen. Diese Gebiete sind so gefährlich, dass sie nur von erfahrenen und gut ausgerüsteten Expeditionen betreten werden sollten. Wirklich ambitionierten Schatzsuchern wird jedoch keine Wahl bleiben, da der Großteil der wilden Teile die besonders lukrativen Fundstätten umgibt. Dies gilt auch für Entdecker, die mehr über Davokars Vergangenheit in Erfahrung bringen möchten.

Auf jeden Fall wird man niemals in die Wildnis vordringen, wenn man nicht dazu bereit ist, sein Leben im Gegenzug für die Aussicht, dort Reichtümer, archaisches Wissen oder Ruhm zu erlangen, aufs Spiel zu setzen. Ebenso darf man nicht auf Rettung hoffen, falls etwas schiefgeht! Unsere Königin und ihr Volk haben bisher lediglich einen Außenposten in den wilden Regionen Davokars etabliert, und zwar bei einer Tempelruine drei Tagesmärsche östlich von Karvosti, die von den Sonnenrittern renoviert und erforscht wird. Abgesehen davon muss man ein unglaubliches Glück haben, wenn man in diesen Regionen auf etwas anderes treffen möchte, als auf Feinde und hungrige Monster. Der Sprecher weiß offensichtlich nichts vom Schwarzteersumpf und der Ausgrabung von Serands Pyramide – ein gutes Zeichen, dass unsere Verschleierung erfolgreich war.

## Natur

Ganz allgemein gesprochen kann man sagen, dass die wilden Regionen von einer urtümlichen Art Wald dominiert werden. Dieser ist dunkelgrün, voll dichtem Unterholz, dornig und abweisend. Tödliche Beeren und Früchte sehen aus wie ihre essbaren Gegenstücke in den Randgebieten, ein kleiner Bach verbirgt vielleicht einen tödlichen Abgrund unter seiner blubbernden Oberfläche, gigantische Sickerlöcher liegen unter dünnen Moosschichten und dann gibt es da auch noch die Kelder...

Natürlich gibt es keine klaren Grenzen zwischen diesen Regionen.

Manchmal kann die Wildnis auch auf verwirrende Weise an den lichten Davokar erinnern und auch im lichten Bereich des Waldes gibt es manchmal wilde Gebiete. Man kann dort beispielsweise auf einen Hain von Keldern treffen, oder verborgene Sickerlöcher in einem Gebiet, das völlig stabil und sicher wirkt.

Kelder:  
Eine Zedernart mit Doppelnadeln, die einen einschläfernden Staub absondert und dann ihre langen, an Myzelien erinnernden Wurzeln nutzt, um die Haut ihrer schlafenden Opfer zu durchbohren und ihnen die Nährstoffe auszusaugen.



Bezüglich der Ruinen im wilden Bereich möchte ich zwei wichtige Anmerkungen machen. Erstens sind sie schwer zu finden, da sie meist völlig überwuchert und verfallen sind, sodass nur noch das Erdgeschoss und unterirdische Bereiche vorhanden sind. Zweitens sind sie entweder bewohnt oder Teil des Territoriums von irgendjemandem. Leider hat dieser „Jemand“ sicherlich etwas gegen Eindringlinge.

Man sollte dies mit dem Templerbericht über den Erztroll Rohaxe und unseren eigenen Konfrontationen mit der Ausgeburt bei der Klarwasserausgrabung abgleichen.

Hier offenbart sich der Irrsinn der Einteilung in wilden, lichten und dunklen Davokar. Die Informationen sollten gemäß Mallianes Dualitätsprinzip oder Lukresias Vier-Felder-Matrix der Domänen Davokars neu interpretiert werden.

## Kreaturen

Letzteres bezieht sich vermutlich auf das, was der Orden dämonische Wesenheiten nennt

Die Kreaturen, die man in den Tiefen Davokars finden kann, stellen eine bössartige Ansammlung von Bestien dar. Es gibt herumstreifende Ausgeburten, die von einem unstillbaren Hunger getrieben werden, Gruppen von Zorn trollen und exilierten Riesen, Kolonien von Etterhirten und Schädelbeißern, Rudel von Jackaren und Albkatzen und gestaltwandelnde und unklassifizierte Wesen von außerweltlicher Herkunft.

Sowohl die Barbaren als auch meine Schatzsucherkollegen erzählen von zahlreichen Individuen, die in der Tiefe hausen. Mir ist es bisher erspart geblieben, auf diese Kreaturen zu stoßen, die Namen tragen wie Fürst Sumpf, der Beckenschläger, die Hagedornhexe oder der Schlächter. Ich kann also nicht wirklich sagen, ob sie existieren oder nicht, und genauso wenig ob sie feindselig sind, falls sie tatsächlich existieren sollten.

Ein Bericht über derartige Wesen/Kreaturen wurde von Mallianos zusammengestellt. Er schließt, dass der Großteil von ihnen der Einbildung entsprungen ist und dass es sich beim Rest um unglaublich alte und daher grotesk verformte Elfen und/oder Trolle handelt. Oftmals beziehen sich mehrere Namen auf ein und dasselbe Wesen.

## Der dunkle Davokar

Wenn man durch Davokar reist, sollte man niemals vergessen, wo die grüne Pracht ihre Wurzeln hat. Selbst die reichste Ernte nährt sich vom Verfall und sicherlich hast du noch nie eine derart reiche Ernte und ein derart dunkles Erdreich wie in den schattigen Hallen von Davokar gesehen. Unter all den Regionen des Waldes gibt es einige Gebiete, die angeblich besonders gefährlich sein sollen. Nur wenige



haben den dunklen Davokar besucht und sind von dort zurückgekehrt, um darüber Bericht zu erstatten. Der Großteil der Rückkehrer trug schwere Wunden an Körper und Seele davon, sodass ihre Berichte alles andere als zuverlässig sind. Tatsächlich haben diese dunklen Regionen nicht viel gemeinsam, außer dass man sie wie die Pest meiden sollte – und zwar im wahrsten Sinne des Wortes!

Viele beschreiben den dunklen Davokar als einen Bereich, der mit ansteckenden Parasiten infiziert ist. Dort gibt es Krankheiten, die das Fleisch und den Verstand auf unterschiedlichste Art und Weise betreffen, aber allesamt schreckliche Konsequenzen haben. Ihre Opfer werden wahnsinnig, verkrüppelt, lahm, rasend, untot oder gleich all dies auf einmal. Andere Geschichten erzählen von Verzerrungen oder tiefen Rissen im Gewebe der Natur selbst, von Monstern, die aller Logik Hohn spotten, und von uralten Flüchen, die so stark sind, dass sie allen, die sich ihnen nähern, das Fleisch von den Knochen sengen.

Abgesehen von den seltsamen Symptomen, die ich bei den wenigen Rückkehrern beobachten konnte, kann ich nicht sagen, wie viel Wahres an diesen Geschichten ist. Doch eines ist sicher – solange es noch unberührte Ruinen an anderen Orten gibt, wäre es närrisch, sich in den dunklen Davokar vorzuwagen. Ich selbst würde lieber sterben, als auf die Jagd nach mystischen Stätten wie Dakovak, Saroklaw oder gar Symbar zu gehen, das man bereits als „die Mutter der Dunkelheit“ bezeichnet hat.

Ein Bericht über Provinzial Cornelios' Reise in die Gewölbe unter dem Sonnentempel in Distelfeste befindet sich in den Archiven und könnte zum Vergleich herangezogen werden

## Natur

Da praktisch niemand den dunklen Davokar betreten hat und mit heilen Sinnen zurückgekehrt ist, kann ich nur Gerüchte über seine Natur feilbieten. Nach meiner Einschätzung gibt es ungefähr ein Dutzend Gebiete, die in diesem Zusammenhang von Interesse sind – Gebiete, die allen, die sie betreten, Unmenschliches abverlangen. Es gibt Berichte über Dornenseen, versteinerte Wälder, Tümpel voll schlackigem, schwarzem Wasser sowie Flüsse brodelnden Magmas.

Noch wildere Legenden künden von eisiger Kälte im Hochsommer, leuchtender Vegetation, Regionen, die in dämonische Dimensionen übergehen, und unterirdische Seen, von denen giftige Dämpfe

Die Verbindung zwischen dem dunklen Davokar und Magmaflüssen ist interessant; es könnte sich auszahlen, weitere Expeditionen mit der Erdwunde als Ausgangspunkt zu unternehmen



aufsteigen. Wenn man allen Geschichten Glauben schenken würde, könnte man zu der Ansicht gelangen, dass der dunkle Davokar aus dem absoluten Gegenteil von alledem besteht, das wir als normal erachten, und dass jegliche Form von Leben dort zugrunde gehen muss.

Wenn es nicht so schwierig wäre, hier seinen Weg zu finden, könnte es noch immer gute Gründe geben, sich den Gefahren zu stellen, um die Ruinen des dunklen Bereichs und vor allem Symbar zu finden, von dem die Barbarenhexen behaupten, dass es sich um den Hochsitz einer Zivilisation handelte, die hier vor einem Jahrtausend florierte. Wie ich bereits zuvor erwähnt habe, halten sich sowohl die Barbaren als auch Elfen von diesen Gebieten fern. Sollten die Hexen also Recht haben, müssen Orte wie Symbar und Saroklaw förmlich mit Reichtümern strotzen. Doch es mangelt schlicht und einfach an vertrauenswürdigen Wegbeschreibungen zu Davokars finstersten Bereichen. Blind nach Edelsteinen zu greifen, die sich in einem großen Sack voller Giftvipern, Giftranken und ausgehungerten Egel befinden, ist ein Unterfangen, an dem nur wirklich Wahnsinnige Interesse finden können.

*Worte eines Schatzsuchers, der sein Glück bereits gefunden hat; weniger relevant für die gut ausgerüsteten Expeditionen unseres Ordens. Dennoch stimmt die Einschätzung des Sprechers mit der von Großmeister Seldonio bei der Versammlung im Jahr 14 überein – Symbar zu finden und zu erforschen hat höchste Priorität!*

## Kreaturen

Die Geschichten über die Kreaturen, die im dunklen Davokar hausen, sind viel seltener als die Berichte über seine Natur. Vielleicht liegt das daran, dass die wenigsten Leute ein derartiges Zusammentreffen überlebt haben. Viele stammen von meinem ehemaligen Kollegen und Freund Onedar Routenfinder, der jetzt im Kloster der Dämmerungsmönche eingekerkert ist und zwischen hysterischen Ausbrüchen und tiefer Apathie hin- und herpendelt.

Ich habe selbst gehört, wie Routenfinder von blutrünstigen, knochenbleichen Elfenkriegern erzählt hat, von Symbaroums räuberischer Schattenwache, von besessenen Krötenmonstern, die so groß wie zwei Menschen sein sollen, und von Wesen, die er entweder als Drachen, Schlangen oder Drackaner bezeichnet hat.

*Eine Abhandlung unseres Großmeisters über sein Verhör Onedars findet sich in Sektion 7, Regal 16 und trägt den Titel „Der Schleimbeutel in der Gasse.“*

*Der einzige Teil seines wirren Gefasels, das mir verlässlich erscheint, vor allem da es von anderen bestätigt wurde, ist seine Beschreibung des sogenannten Raubtierklans und dessen Lager in der Ruine Saroklaw. Allen anderen sollte man nur mit äußerster Vorsicht Glauben schenken.*



# Abschlussbemerkung

Ist Davokar ein Wesen, eine hungernde und dürstende Kreatur mit einer Haut aus Moos, Flüssen und Bächen als Adern und einem pulsierenden und herrischen Herzen namens Symbar, das unter all dem Grün verborgen liegt? Nach mehr als fünf Jahren als Entdecker möchte ich das verneinen. Davokar ist nicht eine Kreatur, sondern viele. Eine Vielzahl von Wäldern, deren Soldaten nur eine Gemeinsamkeit haben – sie widersetzen sich jedem Versuch, ihr Reich zu zählen, zu kultivieren oder in es einzudringen.

Mobilisierung und eine geeinte Vorgangsweise sind erforderlich, wenn Königin Korinthias Volk, also wir Neuankömmlinge in diesem feindseligen aber unglaublich reichen Land, das Leben erringen wollen, das wir verdient haben. Davokar kann unser werden. Wir können die elfischen Wächter vertreiben, die Ausgeburten auslöschen, die Infektionen heilen und schlussendlich unsere Zukunft mit den Erbstücken des alten Symbaroums sichern.

Ich möchte meine Rede beenden, indem ich ein Glas zu Ehren von Korinthia Finsterbann erhebe – unserem Blitz in der Dunkelheit, unserer Herrin und der Vernichterin all unserer Feinde!

*Der Sprecher scheint sich nicht der vielen Konflikte bewusst zu sein, die überwunden werden müssen, damit sichergestellt werden kann, dass jegliche Erbstücke/Artefakte dem Allgemeinwohl dienen und nicht nur einer Handvoll Auserwählter zugute kommen – dies ist ein Zeichen seiner Naivität, die man bei der Analyse seiner Berichte im Hinterkopf behalten sollte.*



*Lassgoj von Brigo*



# „Die Dämmerung bricht herein, der Davokar verfinstert sich“



**SYMBAROU M RUFT EUCH UND LÄDT EUCH EIN, AN DEN ABENTEUERN TEILZUHABEN!** Erforscht den gigantischen Wald von Davokar, jagt nach Schätzen und erlangt Wissen und Ruhm. Besucht die Barbarenklans, um Handel zu treiben oder ihre Schätze zu plündern. Etabliert eine Machtbasis in den Reihen der Prinzen, Gilden oder rebellischen Flüchtlingen in der Hauptstadt Yndaros, oder überlebt Begegnungen mit Erztrollen, bössartigen befleckten Bestien und untoten Kriegsfürsten. Doch was auch immer ihr plant, denkt an die Warnungen der Hüter des Waldes - wählt eure Schritte mit Bedacht und stört nicht die Ruinen der Alten, denn das dunkle Tiefe von Davokar steht kurz davor zu erwachen.



## Grundregelwerk

Hardcover, vollfarbig

Crowdfunding-Kampagne Juli 2016

Ab Oktober 2016 im Handel

**19,95 €**



und viele weitere  
spannende Abenteuer  
warten auf Dich



**PROMETHEUS  
GAMES**

[WWW.PROMETHEUSGAMES.DE](http://WWW.PROMETHEUSGAMES.DE)