

Symbaroums spelvärld

VÄLKOMMEN TILL SYMBAROUM!

Eller rättare sagt, välkommen till den region som fram till för ett millennium sedan dominerades av högkulturen Symbaroum – ett rike som av allt att döma var mycket framstående inom områden som arkitektur, konst, andlig skolning och magiskt kunnande; en kultur som alldeles säkert genomled en snabb och brutal undergång.

DENNA KAMPAJNBOK ERBJUDER en översiktlig beskrivning av den region där rollspelet Symbaroum utspelar sig, en region som idag består av konungariket Ambria, det enorma skogsbältet Davokar, stäpplandskapet väster om skogarna samt de två bergskedjor som avgränsar området i söder och öster. Vad som finns utanför regionen kommer huvudsakligen att presenteras i framtida moduler, men viss information finns redan i denna bok – inte minst rörande landet söder om bergskedjan Titanerna, från vilket Ambrias invånare härstammar.

Ambitionen med upplägget är förstås att möjliggöra en beskrivning som är mer djuplodande än ytlig, mer nyanserad än generaliserande. När du har läst detta hoppas vi att du känner dig så pass hemmastadd bland ambrier och regionens äldre folkgrupper att du själv kan fylla ut de luckor som vi av utrymmesskal tvingas lämna.

Detta inledande kapitel redogör för spelvärldens historia, geografi och befolkning medan kapitel 2 presenterar dess mäktigaste fraktioner. Därefter följer ett kapitel om spelets kanske viktigaste äventyrsmiljö, skogsbältet Davokar, samt tre kapitel som introducerar regionens mest betydande befolkningscentra: skattletarstaden Tistla Fäste, Ambrias huvudstad Yndaros samt klippan Karvosti, högsätet för barbarernas Storchövding. Den förstnämnda föräras en mer djuplodande beskrivning, medan de senare skildras något ytligare i väntan på framtida kampanjmodulers fördjupningar.

Med denna boks texter, bilder och kartor hoppas vi alltså att du ska känna dig inbjuden till Symbaroums spelvärld, och vi vill även bjuda in dig att bidra till dess utveckling. Det är när boken når er läsare som Ambria och Davokar börjar sjuda av liv och vi hoppas att ni delar med er av era tankar,

idéer och äventyr på forum, bloggar, hemsidor med mera (att hålla igång twitter-flöden under pågående spel kan låta som en kul idé men är ingenting vi rekommenderar). På så sätt kan vi utveckla världen tillsammans!

Drottningens återkomst

DET STORA KRIGET, mörkermästarnas horder – en mardröm som varade i två fulla decennier och som efterlämnade lite att glädja de som till slut vaknade upp. Desto fler anledningar fanns att sörja: tiotusentals döda; otaliga lemlästade och brutna; ett land förött av fiendens dödsmagi; missväxt; infertilitet. Rikets unga drottning räddades visserligen ur fiendens klor men hon återvände som en annan, med en livlös ansiktsmask draperad över sitt legendariska solskensleende.

Det har nu gått tjuogoett år sedan mörkermästarna besegrades och drottningen insåg att hennes land var döende. Hon var piskad att leda sitt folk till säkrare marker, det visste hon, och snart hade hon utpekat det nya rikets nav. Norr om bergskedjan Titanerna fanns nämligen de bördiga jordar som enligt myterna var folkets urhem. Tiden hade kommit för Korinthia att göra anspråk på sitt rättmätiga arv.

Regionen i norr hade under de senaste seklerna dominerats av en barbarisk befolkning uppdelad i nomadiserade klaner, och innan dess av den blomstrande stadsstaten Lindaros. Enligt krönikorna drabbades Lindaros av högre makters avsky, vilket gav upphov till en epidemisk blödarsjuka som utplånade hela dess befolkning. Det hände för drygt två sekler sedan och därefter dröjde det mer än hundra år innan regionens barbarfolk vågade närma sig den ödelagda smitthärden.

Bara några månader efter det avgörande slaget mot mörkermästarnas härar anlände Korinthias trupper till regionen norr om bergen. Väl framme i Lindaros mötte de en muromgärdad barbarbosättning, etablerad av klanen Kadiz som ett halvsekel tidigare hade drivits bort från sina jaktmarker i Davokar. Barbarernas hövding vek sig för övermakten efter bara tre dagars belägring och arbetet med att återuppbygga Lindaros kunde ta fart – ett arbete som till största delen utfördes av tiotusentals krigsfångar och lika många så kallade frivilligarbetare som var på flykt från hemlandets redan döda regioner.

Det dröjde sju år innan Drottning Korinthia själv anslöt. Det nybildade riket gavs då namnet Ambria, "det skinande", och den allt mer



välordnade huvudstaden döptes om till Yndaros efter Korinthias fader, hjältekonungen Ynedar. Tre år senare lyckades man dessutom förintada den mäktige barbarfursten Haloban och dennes klankrigare – något som innebar att ambrierna fick fritt fram att börja utforska och utnyttja Davokars betydande rikedomar.

Mycket har hänt på kort tid så det har inte funnits utrymme för finkänslighet. De barbarer som stått i vägen har dräpts, fördrivits eller slagits i bojor av Korinthias krigsvana och välutrustade soldater; de som kapitulerat har utnyttjats som arbetskraft under närmast slavlika förhållanden. Det senare gäller också tusen och åter tusen av drottningens egna undersåtar, närmare bestämt alla de som har flytt från södern utan vare sig rikedomar eller särskilt eftersökta kompetenser i bagaget. Antalet döda skulle kunna summeras i tusental, om någon brydde sig om att hålla räkningen.

För de levande är det resultatet som räknas. Den långt ifrån fullbordade huvudstaden Yndaros har

SA SADE AROALETA

*"... och dagen grydde,
när Ormens yngel
tog till vapen, när
oräkeliga dagars
oförrätter måste räknas
och sonas, horn
för horn, huggtand
för huggtand. Och
syndarna grät trots
utstuckna ögon, de
kved trots vidöppna
strupar, de flydde
på brutna ben. Och
Symbaroum föll,
i drömlös dvala ..."*



på sina två decennier hunnit växa till enorma proportioner samtidigt som drottningen och hennes riddare har lagt under sig allt land mellan bergen i söder och skogarna i norr. Nu siktar man vidare norrut och västerut.

För sju år sedan etablerade skattletarkungen Lasifor Nattbäcka staden Tistla Fäste, finansierad av den belöning han hade erhållit i utbyte mot ett fång torkad Skymningstistel – en sällsynt ört som

påstås kunna hjälpa den svårt sjuka drottningmodern. Allt sedan dess har herr Nattbäckas palissadomgärdade fristad fungerat som ambriernas språngbräda ut i Davokar, ett skogsbälte fullt av naturtillgångar och fyndstinna ruiner från sedan länge utdöda civilisationer. Men också en skog full av vilda styggelser, av svartsinta ovärldsväsen och av en hängiven vaktarskara, högst ovillig att välkomna åverkan och exploatering.

Det var inte mycket jeziternas hövding Haloban och hans klankrigare kunde göra när Korinthia sände sina väl-drillade härar för att krossa honom.

Det förlovade landet

DEN REGION SOM KORINTHIA har bestämt sig för att erövra domineras av Davokar, det skogsbälte som i sig självt är lika varierat som en hel kontinent. Att korsa skogarna i nordsydlig färdriktning skulle ta veckor, om inte månader, och på vägen skulle man tvingas konfrontera såväl bestar som människofientligt alvfolk och förrädiska naturfenomen.

Söder om Davokar finns ett slättland som skogen ännu inte har hunnit sluka. Där den inte

är uppodlad av ambriska bönder är marken plan, bevuxen med grüngult gräs och sönderskuren av flera älvar med långsamt rinnande vatten. Området är numera indelat i sju hertigdömen och ett centralt beläget Domland som förvaltas av Solkyrkan. Korinthias storhertigdöme är överlägset störst, liksom den myllrande huvudstaden Yndaros är betydligt större än exempelvis Tistla Fäste, Ravenia och domlandets centralort Tempelvall.

Tidslinje



Regionen inramas på två sidor av berg – de vilda och majestätiska Titanerna i söder, i öster Ravennerna som blir allt lägre och mer böljande ju längre norrut man kommer. Förutom några gruvor och Skymningsbrödernas kloster söder om Yndaros har ambrierna än så länge inga betydande etableringar i bergen, som istället har blivit tillflyktsort för några rebelliska barbarbosättningar. Och vad gäller dvärgriket Küam Zamok tycks dess invånare helt ointresserade av kontakt med människor, undantaget det fåtal som av oklar anledning har valt att lämna sina släktingar och bosätta sig i Yndaros.

Klimatet är kallare och regnigare än ambrierna är vana vid. Fuktiga vindar från söderns hav stiger över bergskedjan och skäms inte det minsta över att dränka Ambria i regn, särskilt om höstarna. Under vintern är det kallt och rått och snön brukar i allmänhet klä huvudstadens gator i en eller ett par månader. Undantaget är de vintrar som barbarerna kallar Istaros när piskande stormar drar ner från norr, så bitande att eldhärdar som tillåts slockna knappt går att väcka till liv och att själva blodet fryser i ådrorna på den som dristar sig ut.

Folk & Livsföring

LANDET NORR OM TITANERNA beboddes redan innan drottningsfolkets ankomst av en brokig skara varelser, med olika seder och med ett ofta konfliktfyllt förhållande till varandra. Ambriernas närvaro har inneburit att också övriga folkgrupper har förändrats – delvis till följd av anpassning, delvis som ett utslag av motsträvighet och en vilja att markera sin särart i förhållande till regionens nya herrefolk.

Detta avsnitt ger en beskrivning av de mer eller mindre kultiverade släkten som lever på slättlandet och i skogarna. Framställningen blir korfattad och därför generaliserande – i själva verket finns det gott om undantag från det som presenteras nedan. Men har man bara det i åtanke borde det följande ge en någorlunda klar bild av regionens befolkning, kulturer, traditioner och interna konflikter.

FOLKGRUPPER

I grova drag bebos Davokar med omnejd av tre folkgrupper – ambrier, barbarer och De gamla folken (exempelvis alver, svartalfer och resar). Frågar man en enskild representant för någon av dessa grupper skulle denne knappast känna sig bekväm med att klumpas ihop med individer som för honom framstår som både annorlunda och främmande. Men det hindrar inte att det inom grupperna finns vissa förenade drag som motiverar indelningen.

KARTA ÖVER DE KÄNDA DELARNA AV
Ambria och Davokar

UPPRÄTTAD ÅREN 15-21

AV KARTOGRAF
TABEOS TRANFJÄDER

0 100 KM

SKALA 1:4 000 000



Gemensamt för ambrierna är att de stammar från landet Alberetor söder om bergskedjan Titanerna. Det stora kriget har härdat dem, men också tvingat dem att bli mer disciplinerade och organiserade, såväl militärt och byråkratiskt som när det gäller handel och arbetsdelning – kort sagt: kriget har civiliserat ambrierna som folk, trots att det också har brutaliserat många individer.

Som krigare är ambrierna kapabla och erfarna men folket kännetecknas också av en djup andlighet och ett lärt sökande efter förfinade färdigheter och nyanterade kunskaper. En tydlig gemensam nämnare finner man i deras kynne: de är ett folk inriktat på erövring och ägande; de strävar hela tiden efter mer och bättre, oavsett vad det gäller. Naturen betraktas som en resurs full av sådant som kan göra människornas liv behagligare, eller i alla fall mer uthärdligt, och många skulle villigt riskera liv och lem i hopp om att trygga sin framtid med hjälp av skatter och sällsynta resurser.

Vad gäller barbaklanerna lever de sedan ambriernas ankomst faktiskt i större fredligt samförstånd än tidigare. De sägs alla stamma från Symbaroum, den högkultur som låg där Davokar nu breder ut sig och som gick under för cirka tusen

år sedan. Vad gäller livsstil och seder finns förvisso ganska stora skillnader klanerna emellan, men de har ändå mycket gemensamt. Tydligast symboliseras det gemensamma av häxorna, klanernas andliga ledare och hövdingarnas direkta rådgivare. Med häxorna som ledsagare lever barbarerna inte för naturen, men de är väl medvetna om att de lever i densamma och att de därmed är beroende av den. Från spädaste ålder får alla små barbarbatteringar lära sig att inte störa naturen på ett sätt som riskerar att väcka Davokars ilska. Och de har alla sett exempel på vad som kan hända ifall man bryter mot de tabun som dikteras av Huldran, häxornas ledare på klippan Karvosti.

Slutligen har vi den diffusa kategorin De gamla folken – alver, dvärgar, svartalfer, resar, borthytingar med mera. Merparten av dessa tenderar att tänka på sig själva som naturens barn, herdar eller väktare, snarare än dess ägare och härskare. Undantag finns förstås, inte minst bland de svartalfer som har fått smak på ambriernas överflöd och även tydligt demonstrerat av dvärgsläktena som har bosatt sig i Yndaros. Men på det stora hela är ambrierna och De gamla folken mycket olika varandra på denna punkt.

Olikheten, för att inte säga fientligheten, är som allra tydligast mellan drottning Korinthias folk och Davokars alver. Med hänvisning till ett traktat som för länge sedan ska ha undertecknats av regionens dåvarande människofurstar kräver skogsfolket att ambrierna håller sig borta. De påstår till och med att en i människornas perspektiv urgammal allians, kallad Järnpakten, ger dem rätt att dräpa alla som begår överträdelser mot traktaten – något som Korinthia och hennes riddare fnysar åt och som ingen seriös lycksökare tar på allvar.

ANDLIGHET

Det stora kriget kullkastade många gamla ordningar. Mest omvälvande var ändå att solguden Prios utvecklades från att vara en av ett flertal erkända folkgudar till att inta en dominerande ställning – där Mörkermästarna stod för svärta och död kom Prios att symbolisera Alberetors ljus och solens livgivande kraft. Eller som den nuvarande förstefadern Jeseebegai har uttryckt saken: "Iavgrundens djup, i kompakt mörker, där fann vi gnistan som gav världen hopp – den gnista som i ambriernas vård skall få Prios att flamma som aldrig förr."

Idag är Prios känd som Laggivaren eller den Ende och i stort sett alla ambrier bekänner sig till hans bud, så som de förmedlas av Solkyrkans teurger och prästerskap. Prios råder över allt under himlen och människan är ämnad att förädla hans kreation. Tyvärr har människan underlåtit att ta

Kolonisatörer & Utbrytare

De ambrier som har mest kontakt med regionens övriga invånare är utan tvekan drottningens kolonisatörer. Idag är allt land mellan bergskedjan Titanerna i söder och Davokar i norr, mellan Ravennerbergen i öst och älven Eblis i väst, att betrakta som koloniserad mark. Men drottningens ambitioner är större än så, varför ett tiotal nya bosättningar har etablerats i områden som ännu domineras av andra krafter. Merparten av dessa ligger på relativt lättförsvarade platser en bit in i skogarna, exempelvis vid jättesjön Volgomas södra strand och längs färdvägen mellan Tistla Fäste och Karvosti. Andra återfinns exempelvis i bergen och vid skogsbrynet väster om älven Doudram.

En annan grupp med sydländskt ursprung som lever nära in på alver och barbarer är utbrytarna – flyktingar från södern som har tagit tillfället i akt att bryta sig loss ur furstarnas grepp och skapat egna samhällsformationer. Det rör sig oftast om mindre byar, bildade av mellan tio och trettio familjer som av någon anledning beslutat att slå sig samman – inte sällan för att de bekänner sig till andra gudar än solguden Prios. När Ambria var ungt kunde utbrytarna med lätthet finna en vrå av Det förlovade landet att kalla sin egen, men i takt med rikets utbredning har många blivit trängda eller till och med tvingats att flytta djupare in i Davokar, ibland med följderna att hela byn har utplånats. Friheten från furstarnas och teurgernas förtryck har ett högt pris, högre ju längre Korinthias dominans sträcker sig. Än så länge finns det dock uppskattningsvis ett tjugotal utbrytarbyar i skogar och berg som vägrar att låta sig kuvas.

Mörkrets härskaror

Trots att drygt två decennier har passerat sedan krigsslutet är Mörkermästarna och Det stora kriget alltid närvarande i ambriernas liv.

Man pratar nästan uteslutande om segrarna, om ljusbringarnas hjältedåd, om hur Korinthias trupper skövlade horder av vandöda. Allt det andra försöker man förtränga: de blodiga nederlagen,

alla ljusbringare som föll offer för fiendens fördärliga förbannelser, att drottningens krigare ofta fick hugga ner samma fiender gång på gång på gång – fiender som dessutom hade varit deras bröder och systrar tills de föll för Mörkermästarnas vandräpande magi.

De som själva var med minns. De som bara har berättelser att gå efter

fantiserar. Men med undantag för nattligt mardrömsyrande och tanklöst fyllesluddrande hörs ambrierna aldrig prata om rädslan och fasan. Nej, Korinthias folk gör sitt allra yttersta för att blicka framåt, hur svårt livet än kan te sig för den enskilde. De ska gemensamt resa sig ur mörkret och växa sig så starka att ingen vågar angripa dem igen.

sitt uppdrag på allvar, något som i sin tur innebär att Prios har förlorat mycket av sin styrka. Men enligt teurgernas predikningar finns det fortfarande hopp. Om människan bara bättrar sig – arbetar hårdare, utvinmer mer ur sina åkrar, skördar fler och ädlare jordfrukter, lägger under sig mer land – så kommer också Prios att växa i styrka.

I denna strävan spelar Davokar en avgörande roll. Den vilda, kaosartade skogen beskrivs av prästerskapet som ett slående exempel på vad som sker när människan inte sköter sin uppgift. Davokar måste renas, dess kraft måste disciplineras, dess resurser kultiveras. Det är som ett led i denna strävan som Kurian, solkyrkans högsta råd, skickar såväl missionärer som utforskare till Davokars djup och dessutom redan har etablerat ett tempel på Karvosti, barbarernas urgamla tingsplats.

I skuggan av Prios lever folk gudarna kvar; folkgudar som faktiskt bär vissa likheter med barbarernas gudomar. Vad gäller klanernas religiositet har mången teurg och ordensmästare försökt att beskriva och klassificera de gudar, andar och väsen som tillbeds under Davokars kronor. Utmaningen har dock varit dem övermäktig. Uppenbarligen har klanerna ett sinsemellan olikartat förhållningssätt till andevärldens makter. I några fall dyrkas som sagt gudaväsen som liknar ambriernas gamla folkgudar – exempelvis tillber klanen Gaoia världssormen Uron som liknar ambriernas Jordemor; Baiaga-klanens spårulv Arex liknar i vissa avseenden Stigfinnaren; och spindeln Oroke som vördas av många har vissa drag gemensamt med folkguden Bödeln. Men därutöver finns det bland klanerna exempel på dyrkan av förfäder, särskilda platser, djurarter och rena morbiditeter som klanen Saar-Khans bestialiska Blodsdotter. Även de religiösa praktikerna skiljer sig åt, från kollektiva bönestunder till rent livsfarliga seder, såsom Enoai-klanens

tradition att låta sig bitas av giftspindlar för att komma i kontakt med Oroke.

Vad gäller De gamla folken tycks de ha ett mer avslappnat förhållande till metafysiska spörmål. Snarare än att dyrka, rådfråga eller be några abstrakta gudomar om hjälp, tycks de nöja sig med att visa tacksamhet gentemot de andeväsen som enligt dem bebor olika naturfenomen – de tackar forsen för att den har låtit dem vada oskadda genom det virvlande vattnet; de tackar hasseln när den släpper sina nötter; de tackar hjorten för att den låtit sig fällas. Det hävdas att Elori, alvernans sändebud i Yndaros, tillfrågades om sin gudsfruktan vid ett av de tillfällen då han besökte Korinthias hov. Exakt vad han svarade vet förstas bara det fåtal som hörde på, men enligt ryktet svarade han med en förolämpning: "Det är en fåfäng föreställning att världen skulle bry sig om att dyrkas eller att den skulle lyssna till någons böner; det är en föreställning som speglar människans egen önskan att bli dyrkad, och hennes förväntan att hon alltid kan få sin vilja igenom."

KULTURFORMER

Både ambrier och barbarer är berättande folk. Vad gäller de senare värderas en god berättare nästan lika högt som en skicklig krigare och storhövdingen på Karvosti har alltid en eller två utvalda berättare permanent boende i sin borg. Dessa, så kallade krönikörer, väljs oftast ut bland deltagarna i den årliga berättartävling som går av stapeln i samband med höstdagjämningens marknadsdagar och anses ha ett särskilt ansvar för att minnas och referera viktiga skeenden ur klanernas förflutna.

Vid sidan om det verbala eller vokala berättandet kretsar barbarernas kulturliv huvudsakligen kring vapenlekar och vördnaden inför naturen. Det vore kanske missvisande att beskriva klanernas förhållande till Davokar i termer av dyrkan, men under häxornas ledning är alla barbarer noga med att vörda

Exempel på tabun, Baiaga-klanen

Beträd icke Kummel-
åsens sluttning;
Grabando vilar lätt
och får inte störas.

Omtala icke Vitforsens
styggelse vid namn; hon
hör dig kalla och svarar
med kraft.

Förtär icke rödklockans
försommarfrukt; dess
saft är fördärv, dess
frön korrumperar.

Drick ej av regnbågs-
speglade vatten; det
förvärrar törsten och
gör den osund.

Lyss icke till sång ur
osynlig strupe; det är
ett varningens läte,
ej en lockelse.

och visa tacksamhet mot den skog som både föder dem och lär dem ödmjukhet inför världens storhet. Även här spelar förstås berättandet en betydande roll – inte minst när det gäller att förmedla de sedelärande historier som påminner om vad som kan hända den som bryter mot häxornas tabun.

Bland ambrierna tar sig berättandet en mängd olika former. Tavernornas skalder och barder är enormt populära, detsamma gäller framstående skådespelare, dansare och konstnärer. Inom alla dessa konstformer är skildringar av Det stora krigets segrar vanligt förekommande. Sedelärande historier om individer som har behagat Prios, så kallade ljusbringare eller martyrer, är ett annat populärt tema. På senare år har dock en uppstickare börjat ta över scenen: berättelser om Davokar – om lycksockare som har funnit sin lycka; om hjältemöten med ärketroll och lindormar; om ruinstäders överdådiga skattkammrar. Dessutom har berättarna bemödat sig om att besöka sina kollegor bland barbarerna och därifrån medfört flera populära historier, bland annat de urgamla kväden som påstås vara diktade av den sägenomspunna huldran Aroaleta.

Sarkomals Profetia

Enligt rykten som florerar i både Tistla Fäste och Yndaros har Solkyrkan funnit en profetia i den tempelruin som de håller på att utforska ett par dagsmarscher nordöst om Karvosti. Förstefader Jeseebegai förnekar bestämt all kännedom om något sådant fynd men det har inte satt stopp för ryktesspridningen, snarare tvärtom. På kort tid har ett flertal varianter av profetian dykt upp, alla på samma tema – Ambria ska vinna herravälde över hela det gamla Symbaroums marker och drottning Korinthia ska bestiga den sista barbarkejsarens tron.

Men utöver det går såväl skrivningar som tolkningar isär. När det ska ske, hur det ska ske och om huruvida det är till ambriernas för- eller nackdel beror på vilken version man sätter sin tro till. Det finns egentligen bara en enda strof som går igen i alla varianter och som påstås vara formulerad av solkyrkans Kuria: *"... där natt och dag saknar mening, där mörker glimmar och ljuset samlas i skuggorna, där står tronen som åter ska bära, en härskarinna, en regent, en gudars näste..."*. Men som sagt, ingen har bekräftat att vare sig den eller några andra strofer har någonting med tempelruinen att göra. Och även om så var fallet kan förstås otaliga tolkningar göras, som alltid när man har med profetior att göra.



Förutom att ambrierna har tillgång till fler former av berättande finns en annan betydande skillnad folkgrupperna emellan: medan i stort sett alla barbarer deltar i häxornas riter och lyssnar till berättelserna kring lägerelden, är ambriernas befolkning tydligt uppdelad mellan olika undergrupper.

Ädlingarna har sina egna scener för dans, teater och musik och behänger gärna sina väggar med storslagna krigsmålningar eller naturmotiv. Köpmän och hantverkare besöker inte sällan gemensamma salonger, där de sedan skiktas utifrån förmögenhet eftersom kostnaden varierar beroende på var i salongen man sitter.

Fria, arbetande ambrier lyssnar till tavernornas berättare medan trälar, livegna och landsbygdens folk allt som oftast får nöja sig med att åhöra någon äldre släktings skrönor när de samlas kring kvällsgröten. Detta är förstås en förenkling och en sanning som framför allt gäller i Ambrias större städer, men principen att Drottningens folk är skiktat vad gäller både tillgångar och intressen kan knappast ifrågasättas.

Varifrån de så kallade kolosserna kommer är omdebatterat. Men det är en mäktig syn, de gånger man får se en av Davokars häxor bäras fram av dessa skenbart sävliga vidunder.

OROSMOLN OCH KONFLIKTHÄRDAR

Med tanke på de tre folkgruppernas olikartade förhållande till Davokar kan man lätt tro att ambrierna alltid står på kollisionskurs med De gamla folken och att barbarerna rör sig någonstans däremellan. Men så enkelt är det förstås inte. Det finns flera exempel på individer som inte passar in på den beskrivningen – ambrier som sällar sig till alvernas ambition att hålla Davokar vilande likväl som enskilda barbarer, alver, bortbytingar och resar som har bosatt sig bland ambrierna.

Men trots allt, det övergripande förhållandet är konfliktfyllt, präglad av ambriernas strävan att utforska och exploatera Davokar och De gamla folkens ovilja att låta det ske. I dagsläget tycks drottningens folk härskas ohotat över slätterna mellan bergen och skogarna, och det skulle nog behövas en allomfattande pakt av barbarer och alver för att hota dem där. Men i skogens skuggor är maktbalansen betydligt jämnare. Där har drottningens armé svårt att verka på ett effektivt sätt och där besitter barbarer och De gamla folken en lokalkännedom som ger dem en stor fördel. Därtill bör nämnas att ambrierna har svårt att stå enade inför Davokars hot och löften. Särintressen relaterade till fraktioner, blodsband eller personlig egennytta får ofta företräde framför kollektivets bästa när det gäller hanterandet av information, resurser, kontakter och skatter som hittats i skogarna.

Det sistnämnda utgör också grunden för åtskilliga samarbeten mellan ambrier, barbarer och De gamla folken, alverna undantaget. Flera hertigar, grevar och baroner har initierat direkta samarbeten med exempelvis barbar- och svartalfshövdingar, istället för att involvera grupperingar som Ordo Magica och arméns jägarkår i sina strävanden. Och nyss nämnda fraktioner tenderar att agera på ett liknande sätt – bättre att betala för infödingarnas hjälp än att dela eventuella vinster och framsteg med andra ambrier. Enda undantaget från detta är egentligen Prios kyrka, som ogärna bebländar sig med "nattens härskaror". Men de ägnar sig å andra sidan åt missionerande och kan på så sätt tillskansa sig omvända barbarers, svartalfers och resars kompetenser.

Att på ett enkelt sätt beskriva relationerna mellan regionens folkgrupper är alltså både svårt och i grunden missvisande. För att förstå hur samarbeten, konflikter och direkta stridigheter uppstår måste man ta ett stort antal faktorer i beaktande, inte minst de fraktioner som beskrivs i nästkommande kapitel. Dessutom får man aldrig glömma att under det stegrande hotet från Davokars korrumpierande krafter kan nöden kräva att annars helt otänkbara allianser måste formas.

