Книга состоит из трех частей:

* игровой мир. Здесь описываются царство Амбрия и лес Давокар, история, география и народы региона, а также конфликты внутри и между различными группами,
* руководство игрока. Описывается создание персонажа, необходимые правила для преодоления препятствий и особенно боя,
* руководство мастера. Описывает работу мастера и монстров.

На 237 стр. есть стартовое приключение.

**МИР СИМБАРУМА**

Симбарум - империя, которая была развита во всех областях знаний: архитектуре, духовности (??), магическом образовании и искусстве. Эта культура быстро и жестоко пала.

В этом разделе содержится обзор региона, включающего королевство Амбрия,

обширный лес Давокара, открытые низменности на западе от леса и горные хребты на его южных и восточных границах. Альберетор, земля к югу от Титанов, которую жители Амбрии были вынуждены оставить.

Здесь много пробелов, заполняйте их сами.

Глава посвящена истории, географии и населению, следующая сильнейшим фракциям, далее описывается сердце игрового мира - лес Давокара, а затем его важные населенные пункты: город Thistle Hold (Чертополоха), столица Амбрии Индарос и лесное плато (??) Карвости, где поселился Верховный вождь варварских кланов. Город Чертополоха - база исследователей и охотников за удачей.

**Возвращение королевы**

Была великая война между королевой и Темными Лордами, продолжавшаяся два десятилетия. Погибли десятки тысяч, земля была опустошена смертельной магией, царил голод и бесплодие. Прошел 21 год с тех пор, как Лорды были повержены, когда королева осознала, что ее царство умирало. Она повела своих людей на север от горного хребта, где по преданию Титаны закладывали плодородные почвы и согласно легендам была родина людей. На протяжении 200 лет север контролировался варварскими кланами и процветающим до этого городом-государством Линдарос. Согласно легенде Линдарос прогневал небесные силы и его население было уничтожено болезнями и кровопролитием. Более ста лет кочевые кланы не смели подходить к загрязненным руинам.

Войска Коринтии столкнулись с небольшим варварским поселением, основанным кланом Кадиз, который вытеснили со своей территории в Давокаре 50 лет назад.

После трех дней осады вождь сдался и начались работы по восстановлению Линдароса при помощи военопленных и добровольцев - людей, которые бежали из мертвых районов старого Альбатора. Королева присоединилась к ним спустя 7 лет и назвала свое королевство Амбрия (“Сияющая”), а новая столица получила имя Индарос в честь отца Коринтии, царя-героя Истара.

Спустя три года армия разгромила Халобана и его клан, что позволило изучать Давокарский лес и его богатства.

Сейчас полно рабов варворов и бедных переселенцев. Индарос сильно разросся но еще не до конца восстановлен. Рыцари Коринтии завоевали все земли между горами на юге и лесами на севере. Теперь планируются новые завоеания на севере и западе.

Семь лет назад некоронованный король охотников за сокровищами Лазифор Ночной Шаг (Nightpitch) заложил город Чертополоха. Строительство финансировалось благодаря охапки сумеречного чертополоха - редкой травы, сильного лекарства, которое предоложительно спасло жизнь Абесины - матери Коринтии.

С тех пор город чертополоха выступает безопасным убежищем для изучения Амбрии и Леса Давокар.

**Земля обетованная**

Во владениях Коринтии преобладает Лес Давокар, который изменчив как континент. Пересечь лес из чертополоха до северного края займет недели, если не месяц. По пути можно встретить зверей, враждебных эльфов, мерзкие пораждения и коварство природы. К югу расположились плодородные равнины Амбрии, разделенные на 7 герцогств, окружающий домен управляемый Церковью Приоса, Бога Солнца и Даритея Закона. Великое княжество Коринтия (??), безусловно, самое большое, так же, как столица Индарос больше, чем Чертополох, Равенья и высокий трон (??) церкви Солнца, Тэмплволл.

На юге горы Титаны, на востоке - Вороны. Помимо некоторых шахтерских колоний и монастыря сумеречных монахов к югу от Индароса, Амбрия еще не установила каких-либо примечательных поселений в горах. Вместо этого они стали убежищем для разбойников, вольнодумцев и мятежных варваров. А что касается дварфийского царства Кюём Замок, то его обитатели кажутся совершенно безразличными к людям, за исключением нескольких семей, которые по неизвестным причинам обосновались в Индаросе.

Климат более холодный и влажный по сравнению с тем, к чему привыкли амбрийцы. Осенью льют проливные дожди. Зима холодная, снег в Индаросе лежит около двух месяцев, может больше. Варвары называют зиму Истарос (если я правильно понял - самое холодное время в году, когда на улицу лучше не выходить вовсе).

**Пути жизни**

Далее приведено описание местных аборигенов - людей, культуры, традиций и конфликтов в регионе, которые жили здесь до переселенцев.

**Стрела времени**

ок. -1000 г. - цивилизация Симбарум предана забвению

ок. -500 г. - Кланы Давокара объединяются под верховным вождем, чтобы сражаться с Королем-пауком. Основано город-государство Линдарос

ок. -200 г. - население Линдароса погибло от инфекции.

-21 г. - Темные лорды завоевывают пограничный город Берендория

-19 г. - Альберетор наносит ответный удар Темным Лордам и начинается Великая война

-10 г. - король Инедар убит, Коринтия становится королевой Альбератора

-5 г. - Бога солнца Приоса объявляют Единым богом и дарителем законов

-2 г. - Коринтия взята в плен Темными Лордами

0 г. Зима - Королева спасена, крепость Темных Лордов штурмована, и война окончена

Осень - Клан Йезора убит, а его вождь Халобан казнен на площади Триумфа

11 г. - Создано восьмое герцегство со столице в Севоне

13 г. - Основан Чертополох

15 г. - первый Отец Иезебегай приходит к высокому трону Церкви солнца.

16 г. - Битва при Карвости приводит к соглашению, согласно которому церкви Солнца разрешено восстанавливать разрушение храма на плато

19 г. - Королева издает указ, согласно которому все ремесленики должны состоять в гильдии

21 г. - сегодняшнее время