En la Naturaleza del Davokar

Lo que a continuación se presenta es una de las descripciones más condensadas y a la vez esclarecedoras que existen sobre el bosque de Davokar. El texto es un informe de una actuación en la bodega Tuvinels de Yndaros. El orador era un anónimo, supuestamente exitoso, cazatesoros, y el transcriptor no era otro que Iasogoi Brigo (entonces uno de los novatos más ambiciosos de la Ordo Magica, hoy famoso él mismo por haber explorado las Catacumbas de Akkona).

El anonimato del orador puede entenderse como un efecto del ambiente casi sectario que puede encontrarse entre los experimentados cazatesoros: compiten gustosamente entre sí, pero se cuidan de no invitar a los recién llegados a la carrera por las fortunas del bosque. Transmitir sus conocimientos a los lacayos de la reina y de las casas nobles, como hace este orador, es prácticamente lo peor que se puede hacer, ya que los de alta cuna de Ambria ya se ven injustamente favorecidos por tener acceso a recursos inagotables.

Por lo tanto, debemos felicitar al orador por tener la valentía de decir lo que piensa; sólo a través de tal generosidad se puede dar a los aventureros recién nacidos la oportunidad de sobrevivir a sus primeros y tambaleantes pasos en el camino del cazatesoros.

Para los no iniciados, empecemos por decir lo obvio: Davokar es un bosque incomparable.

En primer lugar, es enorme, tan vasto que se tarda semanas o meses en atravesarlo, dependiendo de la ruta elegida y de lo que ocurra en el camino. En segundo lugar, es tan variado que los Bárbaros tienen más de cien palabras para describir sus diferentes partes: desde el territorio fronterizo del sur, Odovakar, hasta Symbar, el corazón a la vez seductor y horripilante del bosque. En tercer lugar, hay quienes se empeñan en describir a Davokar como un ser, un organismo hambriento y ansioso, incluso con capacidad de pensar. Y aunque tales representaciones se hacen eco de los cuentos de bárbaros y brujas, no pueden ser fácilmente ignoradas. Tan seguro como que estoy ante ustedes ahora, a menudo me he sentido como un intruso no bienvenido en los frondosos salones de Davokar; no bienvenido no sólo por los elfos y las bestias, sino también por la vegetación, las aguas y su propio suelo.

Hablar de la naturaleza como poseedora de un alma es seguramente un síntoma de que el pueblo bárbaro carece de métodos fiables de orden, clasificación y jerarquización - e insuficientes también parecen entre los elfos y trasgos.

La enormidad del bosque, unida a su variada vegetación y a la incertidumbre sobre su carácter básico, hace imposible elaborar un relato distinto y global de su naturaleza. Y la tarea se complica aún más cuando los bárbaros y los elfos inventan historias de antiguos males y fuentes de corrupción adormecidas, con la esperanza de ahuyentar a la gente honesta. Pero no debemos dejarnos disuadir por la incertidumbre y las historias de fantasmas. Los tesoros de Davokar pueden alimentar a las familias, pagar los castillos y, en última instancia, ser el sol que haga florecer el reino de Korinthia.

Esto último es posiblemente una referencia al poder del conocimiento y la sabiduría arcaica que nos espera en la profundidad del bosque

Antes de empezar, debo comentar las restricciones establecidas por nuestra Reina, más concretamente las leyes que regulan el acceso de nuestro pueblo a Davokar. No soy lo suficientemente hombre como para cuestionar la sensatez de esto, y tal vez la recién establecida licencia de exploradores sea esencial para evitar que los bosques se desborden de indigentes que olfatean el oro, sedientos de joyas y artefactos.* Pero es más difícil ver lo bueno que puede resultar de un estatuto que nos obligue a los exploradores a registrarnos y a pagar impuestos por nuestros hallazgos; del mismo modo, la amenaza de encarcelamiento e incluso de pena capital parece, como mínimo, injustificada. Personalmente, tengo numerosos amigos, célebres exploradores, que están considerando la posibilidad de trasladar sus empresas a otro lugar para evitar una administración inútil y cargos injustos. ¡Tal desarrollo será sin duda la perdición de nuestro reino de la Reina!

y así evitar las ofensivas bélicas de los elfos contra nuestros puestos de avanzada en Davokar, un argumento que el bardo ignora o desconoce.

Este comentario final puede ser despreciado - tanto los argumentos como las conclusiones se desprenden de una manera que sólo revela el interés propio del bardo

Zona Exterior

Se puede entrar en las regiones exteriores de Davokar, el hogar de los clanes bárbaros, sin poner en peligro directamente la vida y las extremidades: la vegetación es comparativamente joven y deja pasar más luz solar de la que pueden soportar los horrores del bosque. Pero entrar en los territorios de los clanes sin armas no es aconsejable. Asimismo, aconsejo a los futuros exploradores que viajen siempre en grupo, que tengan sus licencias en regla, que hagan planes de viaje cuidadosos y que se atengan a ellos pase lo que pase. Las buenas relaciones dentro del grupo, los preparativos meticulosos y la capacidad de resistir a las tentaciones son vitales para asegurar un regreso exitoso.

El llamamiento a las "buenas relaciones" posiblemente explique lo sucedido con la expedición encabezada por Eulia Vearra y Parase Spiderwane el año pasado. Recomendación: no más de un Maestro por expedición

Sin embargo, en las regiones exteriores todavía es posible encontrar ayuda y refugio si algo sale mal. Los vigilantes que patrullan el camino entre Otra Senja y Otra Dorno a veces hacen recorridos por los bosques, a menudo junto con los Exploradores de la Reina cuando han oído rumores sobre posibles amenazas en la frontera sur. Y también hay un número creciente de puestos avanzados permanentes en la parte sur del bosque, donde los fieles servidores de nuestra Reina se dedican a la tala de árboles, a las excavaciones y a los estudios eruditos de la flora y la fauna de Davokar.

¿Es necesaria una guía de fundamentos generales?

La situación empeora si se viaja más al norte, a las afueras del oeste y del este. Los bárbaros que habitan allí no son tan pacíficos como el clan Odaiova de Odovakar. El que busque refugio debe convencer primero al jefe y a su bruja de que a) no es una amenaza, b) está sano y no está manchado, y c) es reacio a cualquier tipo de actividad que amenace con perturbar Davokar. Si consigue convencer al jefe, podrá intercambiar mercancías y servicios por comida y refugio; si no consigue convencerlos, en el mejor de los casos será expulsado, y en el peor se convertirá en un alfiletero para agujas muy grandes.

Esto último es presumiblemente un intento de humor. Las "grandes agujas" pueden aludir a las flechas o a las lanzas afiladas en una trampa.

Naturaleza

Las partes abiertas de Davokar son tan hermosas como puede serlo un bosque: exuberantes copas de árboles sobre un sotobosque verde brillante lleno de plantas frutales y encantadoras flores silvestres, todo coloreado por los rayos que se filtran desde arriba. En otros lugares, los pinos forman majestuosos salones, con troncos de hasta trescientos pies de altura, tan sedientos y dominantes que nada más que el musgo verde esmeralda cubre el suelo.

Una exageración gloriosa, posiblemente inspirada en el "Himno a las profundidades frondosas" de Taubio o en la "Guerra opulenta del océano" de Verter

Pero el cazatesoros novato debe estar en guardia. Las frutas y las bayas pueden envenenar tanto como curar; una arboleda acogedora puede resultar ser un pantano disfrazado; un bonito rosal puede deslizar de repente sus ramas alrededor de tus piernas y brazos, a la caza de nutritivos jugos de carne. Pagar por un hábil explorador siempre vale cada tálero que cuesta.

¿Otra exageración no verificada?

En lo que respecta a las ruinas y a otros yacimientos de tesoros, las zonas abiertas de Davokar tienen mucho que ofrecer. Por tradición, los clanes bárbaros dejan los tesoros en paz y otros habitantes del bosque no tienen motivos para hurgar en el pasado de la humanidad, por lo que el afortunado explorador puede encontrar todavía ruinas intactas o incluso ciudades enteras en ruinas. La mayoría de los lugares situados a lo largo de la frontera sur ya han sido cartografiados y saqueados, por los exploradores de la Reina o por valientes cazatesoros, pero si uno se aventura más al norte o se adentra más en el territorio, las probabilidades de descubrirlos aumentan drásticamente.

¿Existe un interés personal previo?

Es necesario seguir analizando al pueblo bárbaro. Hay que identificar a los renegados y ofrecerles un pago o una participación en los hallazgos. Si los hombres se niegan, se debe considerar el uso de la flagelación, ya que la información sobre los tesoros vírgenes es crucial para el avance de Ambria.

Un lapsus lógico. Si la segunda afirmación es correcta, ¿por qué distinguir a los bárbaros de la categoría de animales de presa?

Criaturas

Las partes abiertas de Davokar son principalmente el hogar de bárbaros y animales de presa; los depredadores de las profundidades consideran a todos los que habitan en las afueras como presas, tanto si caminan en dos como en cuatro patas. Manadas de jakaars y gatos víbora, abominaciones famélicas, corpulentos archi trolls: todos ellos cazan a lo largo de los límites del bosque, sobre todo de noche, aunque se han registrado muchas excepciones.

Sobretodo Elfos vernales y Elfos Otoñales

A las amenazas contra los viajeros hay que añadir las hadas y los elfos. Al parecer, a los primeros les encanta atraer a los humanos a los brazos de todo tipo de monstruosidades, a los lodazales o a las trampas diabólicas de diversa índole. Los duendes actúan con mayor pasión, sobre todo si los dirige un elfo. Los humanos que se encuentran en el lugar equivocado, que violan los tratados, rara vez reciben más de una advertencia; entonces los orejas puntiagudas atacan, directamente si son superiores en número y fuerza, con armas a distancia, mientras que se retiran tácticamente si la balanza de fuerzas es al revés.

De nuevo: Hay que ir armado, viajar en grupo y ser capaz de resistir las tentaciones si se quiere sobrevivir en Davokar.

No es concluyente.
Hay que añadir las buenas relaciones y los preparativos meticulosos

Zona Salvaje

El bardo parece sugerir que nuestras excavaciones en las afueras resultarán inútiles, y que es posible encontrar fuentes de conocimiento más ricas más adentro. La credibilidad de esta afirmación debe ser examinada

Más adentro de los bosques hay regiones de índole más arriesgada; zonas tan peligrosas que sólo deberían entrar en ellas incursiones experimentadas y bien equipadas. Los cazatesoros verdaderamente ambiciosos no tienen más remedio que hacerlo, ya que la mayoría de las zonas salvajes bordean o rodean interesantes cotos de caza; lo mismo ocurre con los exploradores que buscan conocimientos sobre el pasado de Davokar.

En cualquier caso, uno nunca se aventura en la naturaleza a menos que esté dispuesto a sacrificar su vida a cambio de una oportunidad de encontrar riquezas, conocimientos arcaicos o fama. ¡Y uno lo hace sin ninguna esperanza de ser rescatado! Nuestra reina y sus súbditos sólo tienen un puesto de avanzada en las zonas salvajes de Davokar, concretamente en las ruinas del templo que están siendo exploradas y renovadas por los caballeros del sol, a tres días de camino al este de Karvosti. Aparte de eso, hay que tener mucha suerte para encontrar algo más que hostiles y monstruos sedientos en la naturaleza.

El bardo ignora obviamente la existencia de la Fosa Negra y la excavación de la Pirámide de Seran, una señal muy querida de que el ocultamiento ha sido exitoso

Naturaleza

Kelder:
Un cedro con espinas gemelas que emite un polvo soporífero y utiliza sus raíces para perforar las espinillas de sus víctimas dormidas y drenarlas de nutrientes.

En general, la naturaleza está dominada por un tipo de bosque primitivo: verde oscuro, tupido, espinoso y poco acogedor. Las bayas y los frutos letales se disfrazan de sus primos comestibles de la periferia; un pequeño arroyo puede perfectamente ocultar un abismo bajo su superficie ondulada; gigantescos socavones acechan bajo finas capas de enredaderas cubiertas de musgo. Y luego está el Kelder...

Por supuesto, no existen límites indiscutibles entre estos tipos de regiones

Sin embargo, a veces la Salvaje puede ser confusamente similar a la Exterior, y las zonas salvajes pueden existir en realidad en lo que parece ser un bosque abierto: puedes encontrarte con una arboleda de Kelders o un campo de agujeros ocultos en lo que creías que era un terreno seguro.

En cuanto a las ruinas de la Salvaje, hay que hacer dos observaciones importantes. En primer lugar, son difíciles de encontrar, ya que a menudo están totalmente cubiertas de maleza o tan desmoronadas que sólo están intactos los cimientos y cualquier nivel de sótano. En segundo lugar, puede estar seguro de que están habitados o, al menos, forman parte del territorio de alguien. Y ese "alguien" se opondrá sin duda a la intrusión.

La clasificación en Exterior, Salvaje y Oscuro se muestra aquí engañosa. La información ofrecida debe ser reinterpretada según el Principio de Dualidad de Mallianos, o según la Matriz de Cuatro Campos de Lukresia sobre los Dominios de Davokar

Compárese con el informe de los templarios sobre el architroll Ruhaxo y nuestros propios enfrentamientos con la abominación en el Clear Wate, excavación

Criaturas

Las criaturas que anidan en las profundidades de Davokar forman un conjunto de bestias realmente repugnantes. Aquí hay abominaciones errantes impulsadas por un hambre insaciable; grupos de Trolls saqueadores y Gigantes exiliados; colonias de Marañosas y Necrófagos; manadas de Jakaars y Gatos Víbora; y seres cambiaformas, sin clasificar, de origen sobrenatural.

Esto último es, presumiblemente, una referencia a lo que la Orden llama cutículas demoníacas

Además, tanto los bárbaros como mis colegas cazatesoros hablan de numerosos sujetos aislados que habitan en las profundidades. Me he librado de conocer a estas criaturas (llamadas con nombres como Príncipe del Pantano, Cazador de Espino, Vieja del Saúco o Matarife) por lo que no puedo afirmar que sepa cuáles existen y, si es así, qué son en realidad y si son hostiles o no.

Mallianos ha recopilado un registro de seres/criaturas. Llega a la conclusión de que la mayoría de ellos son fragmentos de la imaginación y que los nombres restantes aluden a elfos y/o trolls gravemente envejecidos y, por tanto, grotescamente distorsionados, con varios nombres que se refieren a un mismo ser

Zona Oscura

El que viaja por Davokar nunca debe olvidar dónde tiene sus raíces lo que es verde y lo que es llamativo. Incluso la cosecha más rica se alimenta de la decadencia, y nunca se ha visto una cosecha tan rica, ni un suelo tan negro como el que se encuentra en los sombríos salones de Davokar. Entre las regiones del bosque hay algunas que se rumorea que son especialmente peligrosas. Muy pocos han visitado el Davokar oscuro y han vuelto para hablar de él, y muchos de los supervivientes tienen graves heridas en el cuerpo y en el alma, lo que hace que sus relatos sean poco fiables. En cualquier caso, por lo que he deducido, las regiones oscuras tienen poco en común, además de que deben evitarse como la peste. Literalmente.

Un informe de la visita del Maestro Capitular Cornelio a las mazmorras debajo del Templo del Sol en Fuerte Espina se puede encontrar en el archivo y podría ser interesante para la comparación

Muchos han descrito Davokar la Oscura como un lugar infestado de contagios y parásitos; enfermedades que afectan a la carne y a la mente de las personas expuestas de diferentes maneras, pero siempre con horribles consecuencias: las víctimas se vuelven locas, deformadas, cojas, rabiosas o no muertas; o todas ellas combinadas. Otras historias hablan de distorsiones o desgarros profundos en el tejido de la naturaleza, de monstruos que desafían toda razón y de antiguas maldiciones tan vibrantes que harán hervir la carne de los huesos de todo aquel que se acerque.

Aparte de los síntomas que he presenciado en los pocos que han regresado, no sé cuánta verdad hay en las historias. Pero una cosa es cierta: mientras haya ruinas intactas en otros lugares, sería una tontería adentrarse en la oscuridad. 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", Symbar.

Naturaleza

Viendo que nadie ha entrado en Davokar la Oscura y ha regresado con el habla y los sentidos intactos, no puedo ofrecer más que rumores sobre su naturaleza. Según mi valoración, hay una docena de zonas que merecen atención en este contexto, zonas que obligarán a todos los que entren en ellas a enfrentarse a retos casi inhumanos. Hay historias de mares de espinas, bosques petrificados, lagunas de agua negra y viscosa y ríos de magma.

La mención de los ríos de magma vinculados a la oscuridad es interesante; lanzar más expediciones con la Herida de la Tierra como punto de partida puede dar resultados

Leyendas aún más salvajes hablan de frío glacial en pleno verano, vegetación luminiscente, regiones que comparten su suelo con dimensiones demoníacas y lagos subterráneos llenos de ácido que emiten vapores venenosos que suben a la superficie. Si uno se tomara en serio todas las historias, es como si la profundidad de Davokar estuviera formada por el contraste absoluto con todo lo que conocemos como normal, donde todas las formas de vida verdaderas están destinadas a romperse.

Si no fuera por las dificultades para encontrar el camino, todavía podría haber buenas razones para desafiar los peligros y visitar las ruinas de la oscuridad, sin olvidar el propio Symbar, que las brujas bárbaras afirman que fue la sede alta de la civilización que floreció aquí hace un milenio. Como se mencionó anteriormente, tanto los bárbaros como los elfos se mantienen alejados de los restos, así que si las brujas tienen razón, lugares como Symbar y Saroklaw probablemente estén llenos de riquezas. Pero aún faltan direcciones fiables para llegar a las partes más oscuras de Davokar. Buscar gemas a ciegas en un saco lleno de víboras, espinas tóxicas y sanguijuelas hambrientas, bueno, es una incursión que sólo un lunático puede encontrar atractiva.

Palabras de un cazarrecompensas que ya ha encontrado su fortuna; menos aplicables a las expediciones bien equipadas organizadas por nuestra orden. Sin embargo, la valoración del bardo coincide con la presentada por el Gran Maestre Seldonio tras la congregación del año 14: ¡encontrar y explorar Symbar es de máxima prioridad!

Criaturas

Los relatos sobre las criaturas que habitan enDavokar la Oscura son muchos menos que los que describen su naturaleza, tal vez porque quien se encuentra con algo que vive allí, rápidamente deja de vivir. La mayoría han sido contadas probablemente por mi antiguo colega y amigo, Onedar Rastreador, que hoy en día está encarcelado bajo el monasterio de los Hermanos del Crepúsculo, oscilando entre los arrebatos de histeria y la apatía en trance.

Un extracto de los interrogatorios de nuestro Gran Maestre con Onedar se encuentra en la sección Y, estante 16, titulado "El saco de pieles en el callejón"

Con mis propios oídos he oído a Rastreador 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 dos hombres; y de

Contando con Onedar Rastreador casi tenemos tres declaraciones sobre los anémicos "elfos de la noche", dos sobre dragones y draguls y dos describiendo anfibios anormalmente grandes

algo que llamaba alternativamente dragones, serpientes y dragules. La única parte de sus desvaríos que parece razonablemente fiable, sobre todo porque ha sido repetida por otros, es su descripción del llamado Clan de los Depredadores y su campamento en Saroklaw; todo lo demás debe tomarse con un puñado de sal.

Observaciones

¿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 dominante escondido en algún lugar bajo el verdor? Tras más de cinco años como explorador bajo su frondoso techo, 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.

La movilización y un sentido de propósito unificado son necesarios para que el pueblo de la Reina Korinthia, nosotros los recién llegados a esta tierra hostil pero abundantemente rica, logremos la vida que merecemos. Davokar puede ser nuestro: podemos expulsar a los vigilantes elfos, erradicar las abominaciones, curar las infecciones y, en definitiva, salvaguardar nuestro futuro con la ayuda de las antiguas herencias de Symbaroum.

Quiero concluir mi discurso alzando una copa por Korinthia Hiendenoche: ¡nuestro rayo en la oscuridad, nuestra señora y la asesina de todos los enemigos!

El bardo parece no ser consciente de los conflictos que hay que superar para que las reliquias/artefactos se utilicen para el bien común y no para el bien de unos pocos, un síntoma de ingenuidad que hay que tener en cuenta a la hora de analizar todo lo que dices

Yagogoj Brego