



# Skattletande i Davokar

JAKTEN PÅ RIKEDOMAR, artefakter och uråldrig visdom utgör grunden för många äventyr i *Symbaroums* spelvärld. Även om det inte alltid är rollpersonerna som håller i spaden ger skattletandet upphov till mängder av intriger och konflikter.

**Text:** Johan Nohr, Mattias Johnsson, Mattias Lilja **Illustration:** Martin Bergström

**EXEMPELVIS KAN EN** expeditions rotande i den rika myllan reta en annan grupp och leda till stridigheter, någon annan gräver för djup eller på olämplig plats vilket väcker skogarnas slumrande mörker till liv, eller så försvinner medlemmarna i en expedition spårlöst och rollpersonerna rekryteras för att söka rätt på dem. Självklart förekommer det också att rollpersonerna själva ge sig ut på skattletarstråt, på jakt efter en specifik artefakt eller bara i hopp om att uppnå rikedom och (minst lika viktigt) berömmelse bland sina lycksökande gelikar i Tistla Fäste.

Med anledning av det sistnämnda presenterar denna text ett stort antal tänkbara fynd som rollpersonerna kan stöta på under utfärder i Davokar. I sin enklaste form kan det nedanstående nyttjas som en slumpgenerator, där skattletande spelares tärningsslag avgör vad de gräver fram ur skogarnas ruiner. I så fall rekommenderas att fyndlistorna används tillsammans med tabellen för slumpmässiga möten, eftersom det gör skattletandet till en nervkittlande och riskfylld utmaning. Spelarna måste hela tiden fråga sig om det verkligen är värt att gräva vidare när de vet att något hungrigt, stort och elakt plötsligt kan dyka upp och komplicera saken.



## Resor i Davokar

För inspiration rörande färden genom Davokars lövsalar, se *Symbaroums* grundbok sidan 36–37 samt 183–184



Om just din spelgrupp inte uppskattar det slumpmässiga inslaget kan materialet i denna text istället tjäna som förslag på vad som kan hittas, och därmed utgöra basen för spelledarens arbete med att skapa intressanta äventyrsplatser.

## Skattjakt

**DET SYSTEM FÖR SKATLETANDE** som presenteras i denna text bygger på en tämligen självklar logik: Ju mindre utforskad en plats är, desto troligare är det att den bjuder på både skatter och riktigt hotfulla faror. Det är upp till spelarna att balansera risk mot möjlig rikedom – detta är Davokar och ingen annan än de själva kommer att stå till svars för valen de gör!

När rollpersonerna söker sig genom Davokars undervegetation på jakt efter skatter slås först för om de hittar en fyndplats och i så fall av vilken sort. Därefter slås för att se hur rik platsen är på skatter, uttryckt i termer av hur många fynd som maximalt kan göras under utforskningen. Därefter får alla spelare slå ett slag mot *Vaksam* per dygn för att avgöra om deras rollperson finner någonting av värde. Samtidigt slår gruppen ett slag mot *Diskret* varje dygn för att se om de ådrar sig

intresse från skogarnas många fador – ett misslyckande tvingar dem till ett slag på någon av tabellerna som beskriver möten i Öppna respektive Vilda Davokar.

Skattelandets process inrymmer med andra ord följande element:

**Förberedelser:** hur väl förberedda rollpersonerna är kan påverka deras möjlighet att hitta en rikhaltig skattmark.

**Fyndplats:** Beroende på tur och skicklighet kan den fyndplats de lokaliserar vara mer eller mindre utforskad, och mer eller mindre rik på skatter.

**Skatter:** Lämningsarna från Symbaroums tid är av en mångskiftande karaktär, från rent bråte och prydnadsföremål till mäktiga artefakter.

**Faror:** Lyckas man illa med skattletandet kan man vara säker på att själva bli hittade, av skogarnas odjur och ovärldsväsen.

## Förberedelser

**ATT GE SIG UT** på lycksökarstrått i blindo är inte det enda sättet att hitta skatter, tvärt om ägnas mycket tid och möda i Tistla Fäste på att klura ut – eller lura av andra – var de mest givande fyndplatserna står att finna. Rollpersonerna gör gott i att planera för skattletandet i förväg och på så sätt öka sina chanser att bli framgångsrika.

### BETALA FÖR EN GUIDE

Att hyra sig en guide i Tistla Fäste eller någon annan gränsort kostar minst 1 daler per vecka, men ju skickligare de är desto mer får man betala – för varje poäng i *Vaksam* över 11 ökar kostnaden med en daler, så att en guide med *Vaksam* 15 kostar 5 daler per vecka.

Noteras ska också att långt ifrån alla guider är helt pålitliga. Efter varje slumpmässigt möte måste en av rollpersonerna lyckas med ett *Övertygande* för att guiden ska stanna kvar i gruppen. Slår rollpersonen 20 på slaget visar det sig dessvärre att guiden är medlem i en grupp plundrare som dyker upp för att ta rollpersonernas reskassa och skatter. De är till antalet lika många som rollpersonerna +1 och har värden som Rövare/Rövarhövding (se sidan 211 i Grundboken).

### ÖVERTYG A EN KOLLEGA

Med ett lyckat slag mot [*Övertygande* -5] kan rollpersonen övertyga en annan skattletare om att de bör göra gemensam sak i jakten på skogarnas skatter. Den medföljande lycksökaren kan hjälpa rollpersonerna att hitta en rikhaltig fyndplats: när de slår för att avgöra det maximala antalet skatter som kan rotas fram på platsen får de slå två gånger och välja det bästa resultatet. Därutöver påverkar medresenären inte skattletandet på andra sätt – förutom att denne förstås kräver sin del av kakan vid en eventuell återkomst från skogarnas djup. Rollpersonerna måste helt enkelt dela bytet med ytterligare en person.

Tabell 1: Typ av fyndplats

T20	TYP AV FYNDPLATS
1	Biblioteksruin, där alla böcker i hyllorna är sedan länge förstörda
2	De svartbrända resterna av ett laboratorium
3	Djupt schakt med sidotunnlar, till hälften vattenfyllt
4	En gigantisk obelisk, täckt av obskyra runor
5	Gammalt vaktorn, trotsigt tävlande med träden om vem som är högst
6	Gravkummel, med porten redan uppbruten av tidigare skattletare
7	Grotta täckt av självlysande mossor
8	Halvt igenrasad gruva
9	Insidan av en stor staty, som lutar illavarslande i den sankna marken
10	Gravfält med mausoleer sammanbunda under jord av katakomber
11	Nätverk av oerhört trånga korridorer
12	Delvis raserad bro med torn och hus, sträcker sig över en nu torrlagd flod
13	Resterna av gamla fång- och experimenthål
14	Ruinstad, oroande orörd av växtlighet, med nästan helt intakta byggnader
15	Labyrint av rötter och tunnlar under ett enormt träd
16	Segment av en stor mur, med hålgångar i muren och vaktorn uppe på
17	Tempelruin inhuggen i bergssidan nere i en ravin
18	Ö i en underjordisk flod eller sjö, öppning mot skogen en spricka i marken
19	Hängande trädgårdar, som öar upphållna av kedjor mellan torn av sten
20	Övervuxen gladiatorarena, med hål under mark för kämpar och monster

Tabell 2.1: Skatt i Öppna Davokar

T20	TYP AV SKATT
1–3	Bråte
4–15	Kuriositet, tabell 3
16–19	Mystisk skatt, tabell 5
20	Artefakt, tabell 4

Tabell 2.2: Skatt i Vilda Davokar

T20	TYP AV SKATT
1–2	Bråte
3–12	Kuriositet, tabell 3
13–18	Mystisk skatt, tabell 5
19–20	Artefakt, tabell 4

### EFTERFORSKNINGAR

Rollpersoner som behärskar förmågan *Lärd* kan göra efterforskningar i bibliotek och arkiv. Processen tar en vecka och kostar 10+1T6 daler i olika avgifter och mutor. Därefter får den lärde använda *Listig* istället för *Vaksam* för att hitta en givande fyndplats. Väl där krävs det dock som vanligt slag mot *Vaksam* för att faktiskt gräva fram någonting av värde.

## Fyndplatsen

**ATT CHANSEN TILL** lödiga fynd är större ju djupare in i skogarna man färdas är en välkänd sanning. Rollpersonerna måste bestämma sig om de siktar på ruiner i det yttre, så kallade, Öppna Davokar eller om de ska våga sig in i de Vilda djupen.

Den rollperson (eller guide) som har högst värde i *Vaksam* (alternativt *Listig* om efterforskningar har



### Vad är en T100/ T1000?

En T100 består enkelt uttryckt av två slag med en T10. Det första slaget bestämmer tiotal, det andra ental. Resultatet 3 på första slaget och en 4:a på det andra utläses alltså som 34. För att slå 1 T1000 lägger man helt enkelt till en T10 för tusental. Utfallen 00 och 000 är lika med 100 respektive 1000.



Tabell 3: Kuriositeter

T100	KURIOSITET
1-2	Broderat banér av ett tyg som oljelikt skimrar i regnbågens färger
3-4	Bronsring med en simpel grå sten
5-6	Brosch i koppar föreställandes ett sorgset dvärgansikte
7-8	Bältesspänne med vad som verkar vara en karta i relief
9-10	Del av marmorfris föreställandes en kåpklädd kvinna i kamp mot en tvåhövdad styggelse
11-12	Dryckeshorn smyckat med två rosa ädelstenar, ett hålrum finns där en tredje borde sitta
13-14	Figurin i alabaster föreställandes en padda med ett öga
15-16	Urna av guld, stor som ett människohuvud
17-18	Flöjtliknande blåsinstrument i svartnat silver som verkar kräva två personer för att spelas
19-20	Förgyllt hårspänne med inskriptioner föreställande träd i olika skeden av förmultning
21-22	Gyllene kandelaber med ett märkligt format hålrum på undersidan, som om någonting har lossnat och försvunnit därifrån.
23-24	Halsband med svarta pärlor
25-26	Hammare vars skaft består av vackert slipat ben. Huvudet har varit rödmålat och är format som en grinande trollskalle.
27-28	Ihålig kopparstatyett föreställandes ett skelett med armarna utsträckta. Innehåller torkade örter, både giftiga och läkande.
29-30	Ihåligt marmorklot, grönt med röda strimor
31-32	Karaff halvfull av symbarisk absint, kryddad med malört och dekadens, och oerhört potent efter århundraden av lagring
33-34	Kattstatyett i jade, om man lyssnar riktigt noga (lyckat <i>Vaksam</i> ) kan man höra att katten spinner
35-36	Kista innehållande kristall- och glasflaskor med intorkade elixir av aldrig skådat slag
37-38	Klot av järn, täckt med symboler och kilskrift
39-40	Klotrunt pusselskrin i brons och järn. Tre lyckade [ <i>Listig</i> ] i rad krävs för att öppna. Varje försök tar en timme. I klotet ligget en kuriositet (slå på tabellen igen).
41-42	Klänning i brokadsiden (förmågan <i>Lärd</i> : motiven berättar något om en utdöd Symbarisk ätts historia)
43-44	Kopparfat med religiösa symboler kopplade till solens, månens och andra himlakroppars rörelser
45-46	Kruka med trollbryggt öl, överjäst och mycket starkt men fullt drickbart
47-48	Krökt kniv av vässat trä
49-50	Kub av obsidian med ett cirkelrunt hål på ena sidan
51-52	Lervas vars två handtag liknar lövkladda grenar
53-54	Lång kedja smidd i en silverskimrande, okänd metall
55-56	Mantel av kräkors fjädrar
57-58	Matta broderad med guldtråd
59-60	Mumifierad hand med de långa naglarna slipade till spiraler och nyckel-liknande former
61-62	Människoansikte karvat i gnejs, med ett tredje öga istället för mun.
63-64	Nyckel i guld, huvudet föreställer två lindormar snodda kring ett torn
65-66	Pilspets av en röd kristall, dekorerad med gyllene kilskrift

gjorts) får slå ett slag per dygn för att identifiera en lovande fyndplats. Lyckas slaget återstår dels att avgöra vilken typ av ruin de har påträffat (tabell 1), dels att bestämma exakt hur mycket som finns att rota reda på i ruinen. Det senare görs med hjälp 1T4+2 i Öppna Davokar, 1T8+2 i Vilda Davokar och resultatet anger det maximala antalet fynd som kan göras på platsen.

Oavsett om de hittar en fyndplats eller ej måste den mest diskreta rollpersonen slå ett slag per dygn mot *Diskret* under hela utfärden, i hopp om att gruppen inte ska ådra sig oönskad uppmärksamhet eller råka irritera något som borde ha fått vara ostört. Misslyckas slaget måste de slå ett slag på någon av tabellerna för slumpmässiga möten - tabell 6.1 eller 6.2 beroende på var i Davokar de befinner sig.

## Skatter

**SKATTER KOMMER I** olika valörer, från kuriositeter via mystiska skatter till äkta arterfakter med stor och fruktansvärd kraft. När rollpersonerna väl har hittat en lovande plats att börja gräva på får alla i gruppen slå varsitt slag mot *Vaksam* per dygn. Ett lyckat slag innebär att de får gå vidare till någon av tabellerna 2.1 eller 2.2 för att avgöra vilken slags skatt de har rotat reda på, varefter de hänvisas till ytterligare en tabell i syfte att bestämma exakt vad de har hittat.

I tabellerna som används för att avgöra vilken typ av fynd som rollpersonen gör finns något som kallas bråte. Till den kategorin räknas skadade föremål som exempelvis spruckna vaser, brutna figuriner och trasiga verktyg som vid försäljning på Tistla Fästes marknadsplatser kan inbringa 1T10 silverdaler.

Tabell 4: Artefakter

T6	ARTEFAKT
1	Abalogs sköld
2	Matuldas öga
3	Mials lönnodok
4	Vespers svärvarkappa
5	Yeletas masker
6	Garulfus ansiktsplåt

## ABALOGS SKÖLD

I en serie mycket omtvistade barbarskröner talas det om "det kultiverade trollet Abalog" som ska ha levt under Spindelkonungens storhetstid och då stridit på människornas sida. Mest spridd är sången om hur Abalog bet först giftgadden, sedan huvudet av härföraren Arxerodd och hur han gjorde det med sin förtrollade stensköld. Kanske ligger det något i skrönerna ändå ...

**Fotfäste:** Den som bundit skölden till sig kan välja att slå *Stark* istället för *Kvick* när det gäller att behålla fotfästet, eller återta det om bäraren redan har ramlat.

**Handling:** Reaktiv

**Korruption:** 1

**Dvärgahugg:** Om sköldens mästare behärskar förmågan *Sköldkamp* kan denne låta sköldens stenansikte bita in i en fiende samtidigt som ett slag görs med skölden, vilket gör 1T4 extra skada.

**Handling:** Reaktiv

**Korruption:** 1T4

## MATULDAS ÖGA

Matulda ska enligt legenden ha varit en enögd stavmagiker som på ålderns höst lärde sig att tillverka artefakter och då passade på att ersätta sin förlorade ögonglob. Till sfären band hon också sin bjära, det lilla bevingade svin som hon kallade Megasen.

Att binda sfären till sig kräver att det placeras i en ögonhåla istället för ett öga. Detta har i sig inga negativa effekter eftersom sfären ger syn åt bäraren. Möjligtvis kan vissa personer påverkas negativt av att möta en person med ena ögat utbytt mot en svagt lysande, grön stensfär, men det uppvägs av att ungefär lika många tycker att det är häftigt.

**Megasens vän:** Den som binder ögat till sig får en vän i form av en megas, ett bevingad litet svin med stor smak för böcker och pergament. Megasen knyts till ögats bärare enligt reglerna för ritualen *Bjära*. Megasen har följande värden från start:

<b>Särdrag</b>	<i>Regeneration</i> (I), <i>Vingar</i> (I)		
<b>Diskret</b> 13 (-3), <b>Kvick</b> 15 (-5), <b>Listig</b> 11 (-1), <b>Stark</b> 7 (+3), <b>Träffsäker</b> 10 (0), <b>Vaksam</b> 9 (+1), <b>Viljestark</b> 10 (0), <b>Övertygande</b> 5 (+5)			
<b>Beväpning</b>	Bett 1T4 (Kort)		
<b>Bepansring</b>	Ingen		
<b>Försvär</b>	15 (Undvika)		
<b>Tålighet</b>	10	<b>Smärtgräns</b>	4

**Specialförmåga:** Megasen minns skrivna saker den ätit, vilket gör den till en tämligen slumpmässig källa till kunskap. Bäraren får ett andra slag mot Megasens *Listig* när förmågor baserade på det karaktärsdraget används, under förutsättning att megasen är med och grymtar fram sina svinsluga råd.

**Korruptionsmagnet:** Matuldas öga kan samla korruption som en själasten, vilket dock kräver att bäraren behärskar ritualen *Själasten*.

**Öndöga:** I tillägg till andra själastenar kan Matuldas öga också använda samlad korruption för att skjuta svarta ögonstrålar. Ögonstrålen skadar målet om bäraren lyckas med [*Viljestark*←*Viljestark*], 1T4 skada per poäng korruption som skjuts ut. Nackdelen är dock att den korruption som används på detta sätt frigörs från stenen och fäster sig på bärarens ande – det vill säga, de flyttas från stenen till bärarens värde i permanent korruption.

Tabell 3 forts: Kuriositeter

T100	KURIOSITET
67–68	Promenadkäpp av trollhorn
69–70	Sirligt graverad ring i ädelmetall, två famnar i diameter men tunn som ett lillfinger vilket gör den otymplig att bära med sig
71–72	Serveringsskål i röd lera med målningar föreställande smeder och besvärfjäre
73–74	Silverkrona med nitad ringbrynja som täcker bärarens hela huvud. Skymmer sikten totalt
75–76	Solsymbol på mynt av guld ( <i>Listig</i> : det är egentligen en stiliserad spindelfigur, inte en sol)
77–78	Spindelfigurin i citrin
79–80	Sprucken kristallkula på fot av ben
81–82	Svärdshjalt vars knapp föreställer ett grinande gastansikte
83–84	Tavla av koppar med etsat motiv föreställande en döende sol går upp över ett uttorkat hav. Enorma skepp av sten ligger standade där kustlinjen en gång gick.
85–86	Trollspö i sprött fågelben, om det någonsin haft särskilda krafter har de flytt sin kos
87–88	Tung stridshandske av guld, uppenbarligen tillverkad för en person med endast fyra fingrar på höger hand
89–90	Läderpung innehållande tre sexsidiga tärningar av lindormshorn, som slår till ägarens fördel i alla typer av spel – tills det verkligen gäller, då slår de mot sin ägare
91–92	Vacker vinkaraff i vit- och turkosmålad lera, föreställandes en bevingad mara sittande på bakbenen
93–94	Vit kristall med vassa kanter, stor som en reses knytnäve, som blir stekande het vid kontakt med vatten; kan exempelvis användas för att koka vatten eller steka mat.
95–96	Verklighetstrogen docka av symbarisk ädling, genomstucken av ett halvdussin guldnålar
97–98	Slå ett slag på tabell 5: Mystiska skatter
99–100	Slå ett slag på tabell 4: Artefakter

## MIALS LÖNNDOK

En urgammal barbarlegend berättar om den symbarske konungen Mial. Han ska ha haft en synnerligen impulsiv och våldsbenägen hustru vid namn Alreka som han fruktade mer än alla fiendehärlar tillsammans. Situationen var särskilt delikat eftersom den gamle Mial genom årens lopp hade både en och annan utomäktenskaplig förbindelse, som om de upptäcktes skulle göra Alreka på mycket dåligt humör.

Konungens lösning på problemet var enligt legenden både dum och desperat: han beställde en magisk väv av trollhaggan Luselorda och utlova henne ”vad helst hon ville ha” i betalning. När föremålet överlämnades nämnde hon också sitt pris: kung Mials potens. Så kom det sig att den liderlige härskaren fick en helt annan användning för väven än den han hade avsett – att gömma sig själv, i stället för sina älskarinnor.

**Bemantla föremål:** Den som bundit doket till sig kan svepa det över döda ting upp till ett mindre bords



### Analys av fynden

För att förstå sig på mystiska skatter och artefakter används förmågan *Lärd*. Om den mystiska skatten eller artefakten påverkar eller använder sig av någon annan förmåga kan den förmågan användas istället för *Lärd* för att utröna vad skatten är för något (exempelvis förmågan *Ritualist* för objekt som påverkar ritualer).



Tabell 5: Mystiska skatter

T12	MYSTISK SKATT
1	Ansiktsmask av tunt skulpterad och på insidan graverad sten som ibland låter bäraren se i mörkret (fri handling, kräver lyckat <i>Vaksam</i> ). Lämnar när den används brännsår i ansiktet som tar lång tid att läka (1T4 i skada, läker i halv takt).
2	Elixir som droppas på ett öga, vilket då permanent kan se i kompakt mörker, men för alltid blir kritvitt utan pupill. Omvärlden tenderar att se sådana ögon som styggelseecken.
3	Enkel och helt osmyckad järnkrona som absorberar all temporär korruption bäraren skulle drabbats av. Om kronan av någon anledning lämnar huvudet (om den tas av, eller ramlar/slås av: räknas som koncentration i strid, d v s [ <i>Viljestark</i> – Skada] för att inte tappa den) släpps korruptionen lös igen och drabbar bäraren på en gång.
4	Kvadratisk sköld täckt av små spegelskivor som reflekterar solljus och verkar förstärka dess lyskraft. Bäraren kan som en aktiv handling blända en fiende under strid i dagsljus eller annat starkt ljus, kräver ett lyckat [ <i>Listig</i> ← <i>Kvick</i> ]. En bländad fiende är förblindad i en runda och kan då varken utföra aktiva eller reaktiva handlingar.
5	Lerkrus som när det öppnas släpper lös en tjock dimma som täcker ett område. Dimman skymmer all sikt och dämpar alla ljud. Alla i dimman får en andra chans att misslyckas med slag mot <i>Vaksam</i> samt attacker med projektil- och kastvapen. Om den som öppnar kruset misslyckas med ett slag mot <i>Viljestark</i> finns det dessutom en ondsint andevarelse i dimman (värden som Frostljus, sidan 230 i Grundboken). När kruset stängs sugts både dimman och en eventuell ande tillbaka in i lerkruset.
6	Otymligt halssmycke bestående av stora, karvade benbitar från ett enormt ödleskelett. Det absorberar 1T4 korruption, varpå det blir glödande hett och gör 1T4 i skada på bäraren. Kan sedan inte användas förrän det har svalnat (kan användas en gång per scen).
7	Pung med ett pulver som absorberar vatten, upp till 100 liter, och förvandlar det till en knapp hundradel av massan. Kvar återstår bara en illaluktande lera. Detsamma händer med levande varelser som till äventyrs får i sig pulvret. Fyndet räcker till tre attacker med förmågan <i>Stryparkonst</i> , men kräver övertag och kan inte kastas. För att få in substansen i offrets käft krävs därtill ett slag mot [ <i>Listig</i> ← <i>Kvick</i> ]. Lyckas slaget dör offret omedelbart och antar utseendet av en förtorkad mumie.
8	Runt skrin av förgylld koppar innehållande ett handflatsstort och perfekt slipat glasprisma som i månens sken låter bäraren se varelsers skuggor (det ger med andra ord användaren förmågan <i>Häxsyn</i> under månljus, utan risk för korruption).
9	Mänsklig döskalle av svart sten, vars ögon tänds med en sjukligt grön glöd om de riktas mot och befinner sig i närheten av en oskyldig varelse (definierat som 0 i total korruption). Ju närmare skallen befinner sig den betraktade, desto starkare skiner glöden.
10	Statyett av en klarblå lapis lazuli, karvad att likna en alvskepnad med gigantiska älghorn. Verkar nästan vibrera svagt i handen när styggelser finns i närheten (ger en andra chans på slag mot <i>Vaksam</i> för att upptäcka smygande styggelser).
11	Trumma vars avgrundsdjupa klang gör levande varelser (inte styggelser eller odöda) oroliga och rädda, med stor risk för att de tvingas fly eller blir paralyserade av skräck (motsvarar det monstruösa särdraget <i>Skräckslå</i> , nivå II). Den som trummar är undandagen från effekten, men dess allierade är det däremot inte.
12	Vadderat skrin innehållande en underarmslång cylinder i trä, uppdelad i fem vridbara segment täckta av kilskrift. För att lära sig hur cylindern fungerar krävs förmågan <i>Lärd</i> samt ett slag mot <i>Listig</i> , och för att sedan använda den med önskad effekt krävs ytterligare slag mot <i>Listig</i> i samband med utförandet. Om det senare lyckas ger cylindern +1 på alla slag rörande utförandet av svartkonstritualer.

eller kistas storlek och göra dem osynliga för ögat, om än inte för fingrarna. Det förtar inte heller föremålets tyngd, vilket gör att det dolda objektets existens kan anas om inte bäraren lyckas med [*Diskret*←*Vaksam*]. Ett orörligt föremål under eller bakom doket går inte att upptäcka med mindre än att man stöter ihop med det eller om mystiska krafter används för att se det.

**Handling:** Aktiv

**Korruption:** 1

**Dölja beläte:** En dokmästare med förmågan *Fint* kan använda doket till att dölja också en levande varelse. Så länge varelsen förblir stilla kan den inte upptäckas med mindre än att någon rör vid den eller använder avslöjande ritualer. Varelsen kan också röra sig med halv förflyttning men riskerar då att upptäckas om denne misslyckas med ett slag mot [*Diskret*←*Vaksam*], med en ytterligare modifikation på -5.

**Handling:** Aktiv

**Korruption:** 1T4

### VESPERS SVÄVARKAPPA

Vem har inte hört berättelser om den lönnmördarsekt som kallades Flyghundarna ska ha härjat under Symbaroums glansdagar? De påstås ha varit rebeller ledda av den karismatiske fäktmästaren Vesper och dyker upp i legenderna som hjältemodiga bestraffare av symbariska högdjur med orent mjöl i påsen. Ofta slår de till under nattens mörkaste timmar, genom att med hjälp av sina svävarkappor ta sig upp på och in via balkonger eller tak.

**Mjuk landning:** Den som har bundit kappan till sig kan få den att spänna ut sig och medge en glidflygande landning från högre höjd, som vore dess mästare en av Davokars flyghundar.

**Handling:** Förflyttning

**Korruption:** 1T4

**Uppåtvindars räddning:** Om kappans mästare bestitter förmågan *Akrobatik* kan denne med ett *Kvick* låta sig kastas tio meter upp i luften av mystiska vindar för att därifrån glidflyga till marken i valfri riktning.

**Handling:** Aktiv

**Korruption:** 1T6

### YELETAS MASKER

Huldran på Karvosti är känd för att skapa de mest fasansfulla och användbara masker åt sina allierade. Med maskernas hjälp kan bärarna låna ärkehäxans illusionslösa blick och se världen utan skyggglappar eller vanbilder, något som enligt utsago ibland är lika fördelaktigt som fruktansvärt.

**Bister sanning:** Maskens mästare kan med ett lyckat *Vaksam* se målet precis som det är, utan illusioner, formförändringar och slöjor. Bärarens användning av förmågan *Häxsyn* påverkas inte heller av ritualer som Falsk skugga eller liknande.

**Handling:** Fri

**Korruption:** 1T4

**Maskbett:** För maskbärare med förmågan *Häxsyn* kan masken också angripa fiender. En hiskelig spökbild av masken dyker fram mot en varelse, som slås med skräck (fungerar som det monstruösa särdraget *Skräckslå*, nivå 1) om maskens bärare lyckas med ett [*Viljestark*←*Viljestark*].

**Handling:** Aktiv

**Korruption:** 1T4

### GARULFUS ANSIKTSPLÅT

Garulfus underskönt grymvackra ansiktsskydd fäste en gång på sagde barbarhövdings hjälm och skyddade den strålande personligheten från skada. Ansiktsskyddet fick också mången vrångvillig barbar att foga sig till Garulfus vilja. Det ska ha begravts med den fallne hövdingen och kommit på villovägar när gravnen kort därefter plundrades.

**Karismans sköld:** När ansiktsskyddets mästare bär artefakten blir dennes starka personlighet till en rustning. Bäraren kan välja att basera sitt försvar på *Övertygande*, utan begränsning av rustning.

**Handling:** Reaktiv

**Korruption:** 1T4



### Fyndens värde

Fyndens värde avgörs av flera faktorer: exempelvis deras skick, materialvärde och tillgången på köpare.

Räkna med att en kuriositet är värd 10+1T10 daler.

En Mystisk skatt är värd 100+1T100 daler.

Artefakter handlar man normalt inte med i daler men om man hittar en köpare kan denne vara beredd att punga ut med 1000+1T1000 daler.



**Slavdrivare:** Om artefaktens mästare har förmågan *Dominera* ger den samma effekt som kraften *Bända vilja*, på samma nivå som bärarens nivå i *Dominera*.

**Handling:** Aktiv

**Korruption:** 1T6

## Slumpmässiga möten

**ATT BEFINNA SIG** i Davokar en längre tid utan att stöta ihop med fientligt sinnade varelser är i det närmaste omöjligt. Tycker man sig därtill ha anledning att stanna på en och samma plats under mer än ett dygn blir det etter värre. Proceduren för hur att regeltekniskt sköta detta lyder som följer:

Varje dygn de befinner sig i Davokar måste en av rollpersonerna slå ett slag mot *Diskret*. Och ju längre de stannar på samma ställe desto svårare blir det för dem att undvika oönskad uppmärksamhet: -1 i modifikation för varje dag som går efter den första. Ett misslyckande innebär att de måste slå ett slag på tabell 6.1 eller 6.2 för att avgöra vad för slags otyg de stöter ihop med. Varelsernas värden återfinns på sidan 202-233 i Grundboken.

Tabell 6.1: Möte i Öppna Davokar

T20	MÖTE
1	Våralver (RP +1 antal)
2	Sommaralver (RP antal), Försommaralver, ledda av en Sensommaralv
3	Rovtroll (Hungrigt)
4	Kultister (RP +1 antal), Invigda ledda av en Sektleddare
5	Stråtrövare (RP antal), Rövare, ledda av en Rövarhövding
6	Jägarpatrull (RP -1 antal), Jägarsoldater ledda av en Jägar-kapten
7	Skattletare (RP antal), Lycksökare och en Plundrare
8	Klankrigare (RP antal), Bykrigare ledda av en Gardeskrigare
9	Etterskara
10	Mara, flock om RP antal bestar
11	Baiagorn
12	Uorne
13	Kanaran
14	Kränkta, flock om RP +2 flygfän
15	Styggelsefödda människor (RP +1 antal)
16	Styggelsefödda jakaarer (RP antal)
17	Frostljus (RP -1 antal)
18	Dragoul
19	Nekromag
20	Slå två gånger, använd båda.* (Om det är logiskt att båda mötena samarbetar gör de det, annars är de troligen varandras fiender och rollpersonerna får välja sida.)

Tabell 6.2: Möte i Vilda Davokar

T20	MÖTE
1	Ett större alvfölje (RP antal), Sensommaralver ledda av en Höstlav
2	Rovtroll, hungrigt (RP -2 antal)
3	Härskartroll, tillsammans med Rovtroll, grupplevande (RP -3 antal)
4	Ärketroll
5	Etterskara (RP -1 antal)
6	Drypargadd
7	Mara, flock om RP +2 bestar
8	Baiagorn
9	Uorne
10	Kanaran
11	Lindorm
12	Kränkta, flock om RP +3 flygfän
13	Trollslända
14	Styggelsefödda jakaarer (RP +2 antal)
15	Styggelsefödd uorne
16	Urstyggelse
17	Dragoul (RP antal)
18	Nekromag
19	Griftgångare
20	Slå två gånger, använd båda (Om det är logiskt att båda mötena samarbetar gör de det, annars är de troligen varandras fiender och rollpersonerna får välja sida.)