

Davokar

ATT KORTFATTAT BESKRIVA skogsbältet Davokar är en utmaning – dels på grund av dess mångskiftande och föränderliga karaktär, dels eftersom så stora delar ännu saknar tillförlitlig kartläggning.

Barbarerna har i århundraden hållit sig till skogarnas utkanter, från skogsbrynet och in till ungefär fyra dagsmarschers djup. Anledningen till det sägs vara tvåfaldig. Å ena sidan inrymmer ytterområdet allt de behöver i form av bytesdjur och nyttoväxter, å andra sidan lyder man under en lång rad stränga tabun som förbjuder intrång i skogsdjupen. Häxorna hävdar att Davokar sover, att skogen inte får störas, att död och förintelse ska följa om påbuden inte efterlevs.

DROTTNINGENS STRATEGER OCH utforskare, Ordo Magica inräknat, är i stort sett överens om att Häxorna överdriver. Man är i stället av uppfattningen att barbarernas tabun ger eko åt alvfolkets hotfulla varningar och att förbuden primärt syftar till att hålla fred med skogens väktare. Men strategerna manar också till försiktighet. Fortfarande vet ambrierna för lite om Davokars förflutna – om Symbaroums fallna högkultur och om styggelsernas härkomst – för att utesluta att häxornas legender kan inrymma ett eller annat korn av sanning.

Hur det än är med sanningen så ligger Davokar där, på tröskeln till Ambria, Korinthias nya för-

lovade rike. Det ligger där med sina enorma rikedomar, i form av både naturresurser och fyndstinna ruiner. Att helt lämna skatterna därhän rimmar illa med ambriernas kynne.

Kanske är samma kynne även roten till drottningfolkets envetna försök att beskriva det obeskrivliga. Den redogörelse som återfinns i detta avsnitt baseras på ordensmästare Mallianos så kallade Dualprincip – den simplaste och mest lättbegripliga beskrivning som till dags dato finns av Davokar. Den är onyanserad, förenklad och i vissa stycken missvisande, men ger i alla fall en förän-
ing om vad som väntar resenären i skogsdjupens skuggiga lövsalar.



Omdiskuterad skrift som återfinns vid den norra ingången till Serands pyramid, möjligen innehållande namnet på byggnadsverkets arkitekt.

Det Ljusa Davokar

MALLIANOS ÄR VERKSAM som ordenmästare i Yndaroskapitlet och är en hängiven gudsman. Det senare märks på hans sätt att indela Davokar i två huvudområden, baserat på om solljuset tränger ner

till marknivå eller inte. Många av hans belackare påstår att mästaren har utformat klassificeringen i nära samarbete med Fader Peonio, förste teurg vid Martyrkatedralen i huvudstaden.

Skattletarlicens

Den människa av ambrisk härkomst som önskar inträda i Davokar, oavsett anledning, är sedan hösten år 15 nödgad att förvärva en licens, populärt kallad Skattletarlicens men egentligen betitlad *"Licens för resor i samt utforskande av Davokars skogar"*. Licensen kan införskaffas på månads- eller årsbasis, vid stadsvaktens högkvarter i Yndaros eller på drottningens legation i Tistla Fäste. Kostnaden varierar beroende på hur stort sällskap tillståndet ska täcka, dyrare per individ ju större sällskapet är. För en grupp äventyrare som påträffas av drottningens jägarpatruller duger det alltså inte att uppvisa individuella licenser.

Förutom grundpriset tillkommer det ett antal kostnader som har med expeditionens syfte och sammansättning att göra. Oavsett om man har för

avsikt att avverka, skörda eller utforska något får man räkna med att betala respektive posts lägstanivå, då licensgivaren utgår från att det åtminstone kommer att avverkas grillpinnar, skördas en handfull bär och genomföras utforskningar i ordets mest allmänna bemärkelse. Systemets godtycklighet upprör de flesta, särskilt när det kommer till sådant som tillägg för inkompetens och avsikter – det förra relaterat till gruppens sammantagna vildmarkskunnande och det senare baserat på den grad till vilken expeditionens syfte kan antas vara särskilt störande eller provocerande. Men för den som vill färdas i skogarna utan att riskera dyra böter eller förlorade fingrar/händer finns inget annat alternativ än att punga upp med den summa som överheten slår fast.

Tabell 1: Kostnad för Skattletarlicens

ANTAL PERSONER	KOSTNAD MÅNAD	KOSTNAD ÅR	EXTRA TILLÄGG
Individuell	2	9 daler	—
Sällskap 2–5	10	50 daler	—
Sällskap 6–8	25	90 daler	—
Sällskap 9–10	55	180 daler	—
Obegränsat	—	450 daler	—
Avverkningsstillägg	—	—	3–10 daler
Skördetillägg	—	—	5–12 daler
Utforskartillägg	—	—	5 daler/person
Vagnstillägg	—	—	5 daler/vagn
Inkompetenstillägg	—	—	5–15 daler
Avsiktstillägg	—	—	5–50 daler
Övrigt	—	—	1–50 daler

Det ljusa Davokar återfinns primärt längs skogsbältets utkanter, där träden har glesare lövverk eller består av glest växande, jättelika barrträd. Skulle man drista sig till att dra en linje för att markera gränsen mellan det ljusa och det mörka skulle den gå tre till fem dagsmarscher rakt in, beroende på var någonstans längs skogsbrynet man befinner sig.

Mallianos beskriver, inte helt oriktigt, yttermarkerna som slående vackra och osedvanligt prunkande. Om somrarna silar solstrålarna ner genom en luft full av fukt, svävande pollen och dansande insekter, och ger färg åt markens mossor, bärbuskar och vildblomster. Höstarnas eldröda färgprakt är om möjligt ännu mer bedårande och vintermånadernas vindstilla, snöskrudade vila har också sina beundrare. Ett varningens ord är dock på sin plats: Hur idyllisk naturen än ter sig ruvar den på dolda faror – frukter och bär kan vara livsfarliga att förtära och mången oerfaren vandrare har slutat sina dagar slukade av ett kärr de misstog för säker mark.

Vad gäller varelser beskriver Mallianos det ljusa Davokar som barbarernas och bytesdjurens tasselmarker. Men det innebär förstås också att det är dit

som rovdjuren kommer för att jaga – såväl flockar av maror, jakaarer och etterskaror som enstaka rovtroll och till och med utsvultna styggelser. Därtill måste förstås alverna nämnas. De skygga våralverna tycks älska att utsätta mänskliga vandrare för allehanda hyss av mer eller mindre vådlig karaktär, medan de hetlevrade sommaralverna gärna använder samma vandrare som måltavlor för sina välriktade pilar – i synnerhet om främlingarna befinner sig i eller är på väg mot ett område som alverna betraktar som särskilt känsligt.

Slutligen några ord om yttermarkernas ruiner. I de sydliga områdena och kring Karvosti har stora delar av det som Mallianos kategoriserar som det ljusa Davokar redan genomsökts av drottningens jägarkår, Ordo Magicas expeditioner och fristående lycksökare – något som bland annat har lett till upptäckten av Serands pyramid, Haganors kolonner och Klarkällas majestätiska akvedukter. Men det innebär inte att allting är utforskat. Den lyckosamme och väl förberedde kan än idag hitta orörda ruiner nära skogens sydgräns, till och med hela ruinkomplex. Och vågar man sig längre norrut eller djupare ner i myllan ökar chanserna till fantastiska upptäckter ytterligare.

Det Mörka Davokar

INNANFÖR DEN FLYTANDE och svårfångade gräns som Mallianos har dragit mellan ljus och mörker finns områden som inte bör beträdas utan stor försiktighet, goda förberedelser och en månghövdad skara svärdsvingande följeslagare. Till skillnad från i skogens utkant är nämligen hoten där betydligt fler, mycket allvarligare och dessutom finns där varken barbarfolk eller jägarpatruller som kan komma till ens räddning. Kort sagt: Till skogarnas djup beger man sig bara om man villigt offrar livet i hopp om att vinna rikedom, kunskap eller berömmelse.

Vad gäller växtlighet är det mörka Davokar kännetecknat av en tät, urskogslignande vegetation som stänger allt solljus ute. Men här demonstreras också dualprincipens tillkortakommanden – de fåtaliga lycksökare som har färdats in i mörkret och återvänt med både hälsan och sinnet i behåll vittnar ofta om att solstrålarna visst når ner genom skogsdjupets kronor, utan att fasorna för den skull flyr.

Hur det än är med riktigheten i Mallianos många påstående rapportereras det om en mycket lömsk natur i Davokars djup, en natur vars hotelser gärna lurar där man minst anar – hot i form av bråddjupa vattendrag, giftiga smådjur, överväxta slukhål och köttätande eller blodsörplande slingerväxter. Det talas också om smittor och parasiter som gör den

drabbade vansinnig, förlamad, rabiat eller vandöd; om uråldriga förbannelser med snarlika effekter; till och med om regioner som trotsar allt förnuft, där snön faller mitt i sommaren, där växterna glöder av ett inre ljus och där mardrömmar oförklarligt tar fysisk gestalt. Men varken Mallianos, Lukresia eller någon annan auktoritet kan med säkerhet påstå sig veta vad av allt detta som överensstämmer med faktiska förhållanden.

Osäkerheten är minst lika stor när det gäller skogsdjupens invånare. Att där finns härjande styggelser, bestialiska rovtroll och flockar av drypargadd och hungerulv kan man nog fastslå utifrån återvändarnas berättelser. Kanske kan man också fästa viss vikt vid ryktena om en rovkäftad och synnerligen blodtörstig barbaklan, även om dess hemvist och härkomst förblir ett mysterium. Men när det börjar talas om hamnskiftande ovärldsväsen, benbleka alvkrigare, besatta mastodonter och ursluga drakar är vittnesmålen långt färre och mindre pålitliga. Detsamma gäller barbarernas historier om mytiska individer som Furst Mosse och Hyllemor, enligt legenderna uråldriga existenser som är oerhört mäktiga och snara till vrede. Problemet är förstås att de som stöter på invånarna i Davokars djup sällan får chansen att återvända med sina ögonvittnesskildringar, samt att merparten av

LOVSÅNG TILL
LÖVSALENS RODNAD.
AV TAUBIO

*Där faller små
skurar av gyllenljus,
där andas du
välluktens fläktar.
Där sjunger en kall-
källas porl och sus
så skönt att du
nära förmäktar.*

*Där virvlar en
fjiril i yster dans,
där smyger en
rävunge varligt.
Där gömmer en
ekorre nos i svans
helt tryggad från
allt som är farligt.*

*Men bara ett sten-
kast mot skogens nav
går onsdor som
friden förjagar.
Där slingrar sig örter
med svartnad sav,
där kurras i
odjurens magar.*

*Styggelser lurar
bak sten och snår,
där ylar båd rovtroll
och maror.
Där angriper svart-
rötan minsta sår,
där kryllar av
tusentals faror.*

*Ack, ta mig och ha
mig du Davokar,
så sant som du här
ser det skrivet:
Att dö i din
famn under
hösthimmel klar
är det enda jag
önskar av livet.*



de tursamma återvänder i ett sinnestillstånd som gör deras historier mindre trovärdiga.

Det som driver människor till att trotsa farorna är förstås hoppet om att hitta fyndstinna lämningar från Symbaroums tid. Mallianos gör ingen hemlighet av att ju djupare in mot Davokars hjärta man beger sig, desto större är sannolikheten att man finner välbevarade och rika fyndplatser. Men han poängterar också dels att mörkrets ruiner ofta är överväxta eller svårfunna eftersom endast källarvåningarna kvarstår, dels att de alltid är bebodda av någon eller något som kommer att försvara sitt revir. Och även om vi förmodligen ska ta detta "alltid" med en nypa salt, tyder rapporter från såväl jägarkåren som Ordo Magica på att Mäster Mallianos har en poäng.

Å andra sidan kanske det är värt att ta risken. Ska man döma av den förmögenhet som Iasogoi av Brigo lyckades bärga från ett enda besök i Odabans

ruinstad lär den som finner vägen till platser som Saroklaw, Dakovak eller självaste Symbar knappast återvända med fickorna tomma.

Resor i Davokar

HAR MAN VÄL skaffat sig en skattletarlicens är det fritt fram att beträda skogarna. Håller man sig till den utstakade vägen mellan Tistla Fäste och Karvosti eller den mellan skogsbrynet och ambriernas fåtaliga utposter kan man känna sig ganska trygg eftersom dessa patrulleras eller till och med bevakas av drottningens jägarkår. Men avviker man det minsta får man vara beredd på mer eller mindre otureliga överraskningar.

I de yttre områdena kan man färdas till häst men inte i någon högre hastighet då regelrätta vägar saknas. Oftast vinner man på att gå och möjligen leda ett slittåligt packdjur efter sig, något som innebär

SÅ SADE AROALETA

*"... och som Eregan
förtalt: 'den vises väg
är lång, genom löv-
salars dunkel dubbelt
så; den sävliges väg
är kort, i lövsalars
dunkel rysligt så,
stympad av oråd
och blodhugg'."*



att man kan ta sig mellan två och tre mil om dagen beroende på terräng och växtlighetens täthet. I packningen bör man ha gott om vattenskinns och torkat kött, eftersom skogarnas vattendrag ofta bär på smittor eller gifter och då öppna eldar riskerar att locka till sig ovälkomna besökare.

Djupare in är det i allmänhet omöjligt att rida och att ha packningen surrad till ett djur kan vara ödesdigert – risken är att djuret flyr vid första bästa rovtrollsmöte och sedan står man tomhänt inför skogarnas fador. Nej, till det mörka Davokar färdas man inte utan ett flertal kompanjoner, däribland minst en skicklig guide som förstår att undvika faror och som kan finna såväl drickbart vatten som ätbara växter och djur.

Mer om resor i Davokar kan läsas i Spelledarens bok (se sidan 184) men, kortfattat: varje resa i Davokar är farofylld och för den som inte har förberett sig på rätt sätt kan varje utfärd bli den sista.

Symbar

Det sägs att alla Davokars barbaklaner stammar från en och samma högkultur, ett rike kallat Symbaroum som ska ha haft sitt centrum förlagt djupt inne i det som nu är skogsbältet Davokar. Legenderna om högkulturen och dess fall är otaliga, merparten varianter på temat att dess siste härskare förgade någon form av högre makt och därigenom orsakade rikets ruin.

Många drömmar om att finna Symbaroums hjärta, av häxor och barbarer kallat Symbar. Många har också försökt men till dags dato har ingen lyckats. Eller rättare sagt, ingen har återvänt med trovärdiga och publikt meddelade berättelser om en lyckad expedition. Men det hindrar inte nya utfärder från att planeras och iscensättas, ledda av utforskare som alla säger sig ha säkra riktningsskyltar att följa. Så länge sägnerna om Symbars skatter uppväger berättelserna om dess fador kommer också dess lockelse att bestå. Och utkräva liv efter liv efter liv.