

# Flodgudinnans förbannelse

**ATT FÄRDAS TILL** fots i Ambria eller i Davokar är drygt, långsamt och inte sällan farligt. Därför används vattenvägar så långt möjligt. I Ambria är dessa trygga, i Davokar mindre så om än bättre än skogens irrande stigar. Här presenteras en sådan resa, med rollpersonerna på en ensam älvseglare någonstans i det till synes eviga Davokar.

**Text:** Mattias Lilja **Illustration:** Martin Bergström **Karta:** Johan Nohr

**FLODGUDINNANS FÖRBANNELSE** är ett äventyrslandskap i miniatyr till rollspelet *Symbaroum*; det presenterar en händelse (en resa med älvbåt), ett par spelledarpersoner med egna ambitioner (en smugglare, en fripassagerare och monstret, den knipsluga flodjägaren), och en dramatisk händelse som sätter fart på handlingen (försvinnandet på båten). Därefter är det upp till rollpersonerna att agera som de finner bäst.

## DETTA HAR HÄNT

*Älvfruns gåva* går med last på Davokars älvar, och har fått med sig en hungrig fripassagerare: en knipslug flodjägare har knipit sig fast i skeppets köl och använder sina långa klorarmar för att nattetid plocka åt sig besättning och resenärer, och lämnar få spår efter sig på båten. En ur besättningen har försvunnit redan innan rollpersonerna klev ombord (flodgängaren Belda), men den snabbt växande besten behöver nu alltmer föda.

## SPELLEDARPERSONER

Här följer de spelledarpersoner som figurerar i äventyret. Läs dem noga, då de vet, vill och tror olika saker om det som sker.

### Ogval, kapten

Ogval har växt upp på *Älvfruns gåva*, och är nu dess kapten efter sin mor. Han kommer inte att överge sin skuta oavsett vad som händer. Om värden behövs för Ogval använd Rövarhövding på sid 211.

### Tamri, flodgängare

Tamri tror på legenden om flodgudinnan och förebrår Ogvala för att denne inte dagligen offrar åt henne. Om värden behövs för Tamri använd Rövare på sid 211, beväpnad med ett svärd.

### Arelo, första flodgängare

Skrattar åt Tamri och hennes vidskepelse, själv är han mer orolig för "monster på två ben som rör sig i strandkanten." Om värden behövs för Arelo använd Lycksökare på sid 215.

### Nigra, svartalf och flodgängare

Nigra tror att Harastes är skyldig till Beldas försvinnande, skum som han är. Han åkte ju dessutom med från andra hållet och var därtill den som sist såg Belda innan hon försvann. Om värden behövs för Nigra använd Rövare på sid 211, beväpnad med en handyxa.



## Var utspelar sig äventyret?

*Flodgudinnans förbannelse*

kan utspela sig var som helst på Davokars eller Ambrias vattenvägar. Det blir mest spännande i en avlägsen och utsatt del av vattennätet, där det inte enkelt finns hjälp att få på stranden – eller där strandkanten i sig utgör ett hot, lämpligen då i Davokars djup. I Ambria kanske det i stället pågår blodiga uppror i trakten, eller så drar rövarband fram längs floden. Utgångspunkten är dock att rollpersonerna färdas längsmed en flod i Davokar.



### **Harasto, "lärd" och smugglare**

Smugglar kuriosita insamlat från skogarna till Ambria och hoppas undgå drottningens jägarkår. Påstår sig resa till barbarområdena för att författa en bok om deras kultur, speciellt deras religion. Harasto hoppas att ämnet ska vara så tråkigt att ingen ska fråga mer och därmed avslöja att han inte vet särskilt mycket om ämnet, vilket en rollperson med förmågan *Lärd* direkt inser. Om värden behövs för Harasto använd Lycksökare på sid 215.

### **Mogga, svartalf och fripassagerare**

Svartalfen Mogga, bror till besättningsmedlemmen Nigra, finns gömd i lasten. Han är på flykt undan

fodringsägare - läs: hälare han lurat - och saknar medel att betala för sin resa, eller båtfärdigheter att betala med. I lasten har han upptäckt Harastos undanstuvade smuggelgods. Svartalfsgossens dröm är att han och hans syster Nigra (som jobbar på båten) ska komma undan med smuggelgodset och sälja det för att leva lyckliga i alla sina dagar.

### **Belda, flodgängare (död)**

Flodgängaren Belda försvann innan rollpersonerna kom ombord, de andra har olika teorier om var hon tog vägen. Det är först när Arelo försvinner ute på vattnet som fler sällar sig till idén om att någon ombord - eller i vattnet - jagar besättningen...

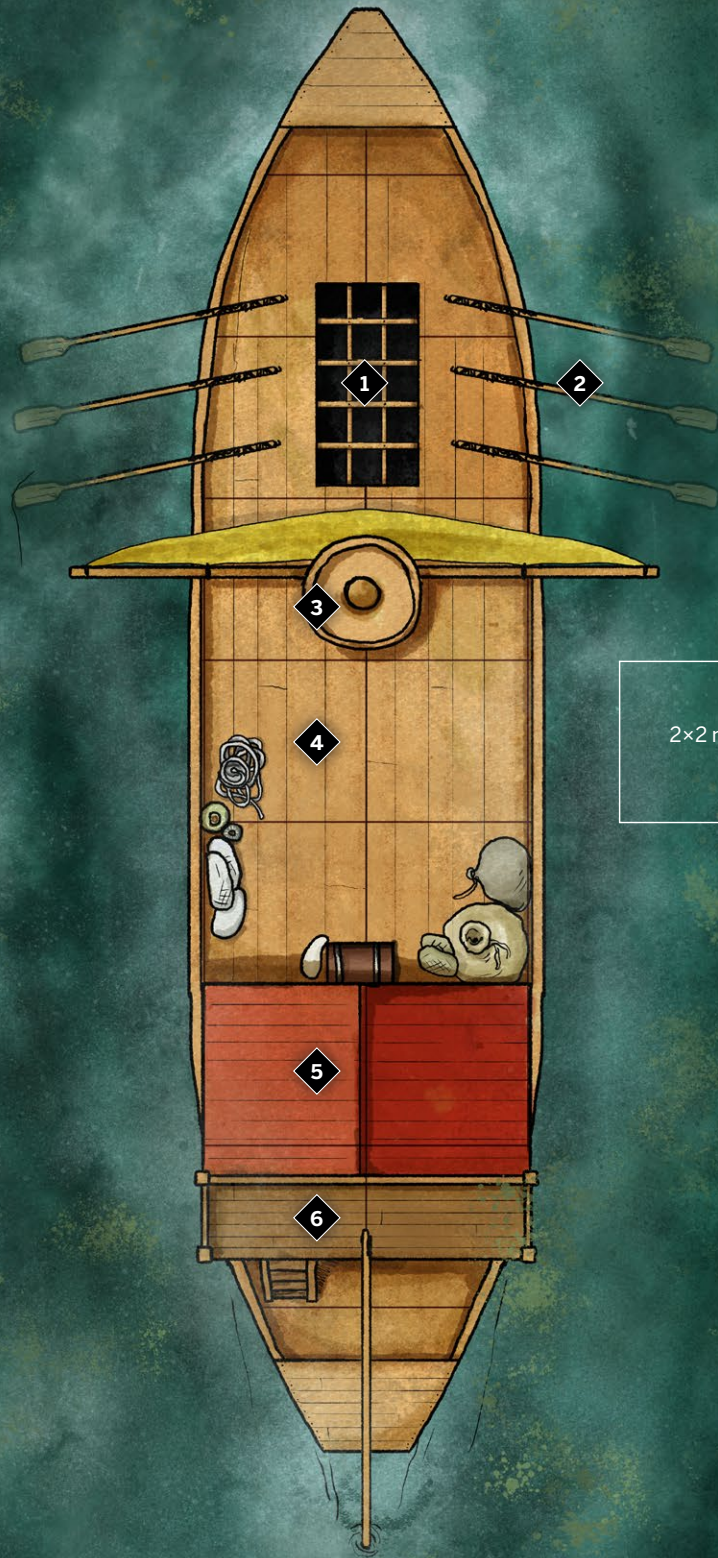
Davokars vattenvägar kan vara förrådiska, men de är oftast ett säkrare och snabbare alternativ än skogsstigarna.

## **Flodbåten "Älvfruns gåva"**

ÄLVFRUNS GÅVA ÄR en typisk segelroddare, och ett gott exempel på de mer snabbgående lätta fraktskepp som används på Ambrias älvar och sjöar. På slättlandets tröga och breda älvar konkurreras de ut av tunga segelpråmar som kan lastas tyngre, men närmare Davokar eller bergen där strömmarna är snabbare måste skepp kunna ros likväl som seglas för att

effektivt gå uppströms. Där är den lätta segelroddaren överlägsen.

Uppströms går *Älvfruns gåva* med åror, eller med kryssad segling om älven är bred nog att ge segelbara vindar. Nedströms ligger hon ofta mitt i strömfåran med lätta segel. Rodd används då främst om det behövs för att undvika hinder.



2x2 m

### 1. Lastutrymme

Lastutrymmet löper under större delen av däckets men lastas i och ur genom en trågallertäckt öppning på fördäcket.

### 2. Åror

Tre årpar ger *Älvfruns gåva* drivkraft också i stiltje.

### 3. Mast och utkik

Utkiken används sällan på älven men på större vatten i dimma kommer den till sin rätt för att undvika kollisioner. I strid ges höjdfördel till den som sitter i utkiken mot fiender nedanför. Att klättra upp i utkiken under strid eller annan stress kräver ett lyckat *Kvick* per förflyttningsförsök.

### 4. Huvuddäck

På den öppna ytan mellan mast och akterkastell sover besättning och resenärer under utspända segeldukar.

### 5. Akterkastell

Akterkastell är ett aningen för fint ord för det permanenta tält som är kaptenens plats på skeppet

### 6. Rorkult

*Älvfrun* styrs med en fast åra från en upphöjd plats i aktern. Rorkulten ger höjdfördel i strid och det krävs ett lyckat *Kvick* för att med en förflyttning ta sig upp dig under stress, annat än på trappan akterifrån då inget slag krävs.

## Försvinnandet

**NÅGON GÅNG TIDIGT** på resan, när alla utom Tamri och Arelo är vakna, försvinner flodgängaren Arelo spårlöst. Båten ligger på svaj en bit utanför strömfåran, en bra bit från land. Troligen väcks rollpersonerna av en panisk Tamri som ropar ut i den lätta dimman på älven; "Arelo, A-re-looo! Nej, inte du också!" Alla ombord (förutom Mogga såklart) samlas på det daggfuktiga däck, sömndruckna och beväpnade med vadhelst tillhygge de haft nära nattlägret.

Följande saker kan fås fram av spår och samtal med de andra ombord:

- Flodgängaren Belda nämns, hon försvann på ett liknande sätt innan rollpersonerna kom ombord; spårlöst, ute på älven. Besättningen har olika teorier om varför hon försvann, men nu stärkts såklart oron om ett mörkare öde. Besättningens misstankar – som de gärna delar med sig av om man frågar dem – är som följer:

**Ogval:** Kaptenen är försiktig med uttalanden och uppmanar rollpersonerna att "söka spår snarare än att jaga myter och rykten."

**Tamri:** Flodgängaren är helt säker på att flodgudinnan tagit både Belda och Arelo som hämnd

## Legenden om Älvfrun

Det finns många berättelser om Ambrias och Davokars älvar, en av dem rör flodgudinnan eller älvfrun som hon också kallas. Myten återkommer i många olika former men har följande grunddrag gemensamt:

En fiskare på älven drog en gryning upp sina fångstburar och fann i en av dem en åldrad gälförsedd kvinna som fastnat i mjärdarna och tröttat ut sig i kampen för att komma loss. Då fiskaren hjälpte kvinnan kvicknade hon till liv och bad om att få bli återsläppt i vattnet. Fiskaren blev girig och krävde något i gengäld, varpå kvinnan förslög att hon skulle se till att hela hans familj alltid fick den mat de behövde från älven. Fiskaren tyckte att detta var magert byte, och förelag att han alltid skulle få fångst nog för hela sin by. Älvsfun gick med på detta och fiskaren lät kvinnan dyka ner i älvens grumliga vatten.

Nästa dag fick fiskaren också enormt mycket fisk och kräftdjur, så mycket att alla i byn kunde äta sig mätta. Glädjen åt storfångsten grumlades något av att en av byns andra fiskelag försvann spårlöst, allt som hittades var deras tomma eka. Nästa dag fick den lyck samma fiskaren återigen stor fångst, inte lika mycket som dagen innan men tillräckligt för alla – eftersom ett fiskelag saknades blev alla mätta. Så fortsatte det, stor fångst och försvunna fiskelag, dag ut och dag in, tills endast den lyck samma fiskaren återstod. Då samlades de saknade fiskarnas familjer och tvingade fiskaren att berätta vad han varit med om. Därefter kastade de fiskaren i vattnet som offer till den vredgade flodgudinnan. Dagen efter var fångsterna tillbaka på den magra men trogna nivå som innan, och alla fiskare kom välbehållna tillbaka till byn. På aftonen offrade byborna något av sin fångst till flodens gudinna och gör så varje afton sedan den dagen.

För ambrierna med sina lugnare älvar på slättlandet har älvfrun blivit ett vagt hot, snarare än något man skrämmer barn och landkrabbor med för att få dem att sitta still i båten.

För barbarerna – och de ambrier som till äventyrs utmanar Davokars otämjda älvar – kommer med jämna mellanrum berättelser om vad som händer när besättningar och resenärer glömmer att visa tillräckligt aktning och ge skäligt offer till älvens lättretade gudinna: fynd av ensamma älvbåtar som helt oskadda men tömda på besättning driver med strömmen eller återfinns fångade av strandkantens rötter och lera.

för att kaptenen Ogval förolämpat floden genom att vägra offra till den.

**Nigra:** Svartalfen är benägen att slänga mörka blickar och ord mot Harasto, dels för att han (i hennes ögon) är en skum typ, och dels för att hon vill avstyra misstankar mot andra delar av båten där hennes odåga till bror – Mogga – gömmer sig.

**Harasto:** Den lärde säger sig ingen veta men om han pressas säger han att rollpersonerna borde titta närmare på svartalfen Nigra – inte för att han egentligen tror att hon har med saken att göra, utan för att svartalfen visat oroande stort intresse för Harasto och dennes frakt (smuggelgoods).

Harasto är beredd att lova rollpersonerna en tiondel av smuggelgodsets värde om de skyddar honom mot monstret, svartalfssyskonen,

kaptenen och lagen i närmsta stad där han ämnar avyttra det heta godset.

**Mogga:** Nigras bror gömmer sig i lasten och smyger omkring nattetid; och har där upptäckt Harastos varor. Alltid redo för en snabb om inte så smart affär har nu Mogga fått för sig att han och hans syster ska lägga vantarna på smuggelgodset och bli rika på det. Han kommer att ge rollpersonerna ett erbjudande att delta om han tror att de kanske kan tänkas acceptera det.

Mogga har också sett den knipsluge jägaren ta Arelo; det var då han tappade sitt armband på däck. Svartalfen kommer att hålla på den informationen tills han kan använda den, exempelvis för att köpa sen tjänst från rollpersonerna eller båtens kapten. Mogga är å ena sidan livrädd för monstret i vattnet men han vill inte heller bli strandsatt i skogens djugens djup.

- Arelos alla saker är kvar i korgen, vilket talar emot att han rymt.
- Ett lyckat *Vaksam* låter rollpersonen hitta ett enkelt armband invid styrbords reling. Smycket består av en läderrem som fäster i en solsymbol graverad i tenn. Ingen ombord är villig att erkänna att de sett armbandet förut, men Nigra vet att det är hennes brors (se Mogga). Brodern har lovat att hålla sig gömd i lasten men han smyger runt på natten ändå. De i besättningen som får se armbandet kommer att tolka det i linje med vad de redan tror eller vill att andra ska tro:

**Ogval och Tamri:** Dessa två känner inte igen armbandet och är inte säkra på att det är relevant—många passagerare har passerat genom åren och det kan mycket väl ha tappats för länge sedan.

**Nigra:** Svartalfen säger sig tro att hon sett det på Harastos arm men är osäker. Ett lyckat [*Vaksam -3*] får rollpersonen att inse att hon troligen ljuger. Ett [*Övertygande +3*] får Nigra att medge sin lögn och berätta om sin bror som är gömd i lasten; "säg inget till kaptenen, snälla!"

- Ett [*Vaksam -5*] avslöjar ett udda märke styrbord reling. Om märket visas för någon med *Monsterlörd* får denne slå ett *Listig*:

Ett lyckat slag låter rollpersonen inse att det är ett klomärke, som om någon kloförsedd varelse suttit på eller greppat relingen.

Om slaget lyckas med en differens på 5 eller mer (dvs ett lyckat [*Listig -5*]) drar sig rollpersonen dessutom förljande till minnes;

Den omtalade teratologen Maligro Huggus beskrev en gång en sällsam kraftvarelse som levde i älvens grumliga vatten och där låg på lur med knipklorna redo för oförsiktiga vandrare. Lokala fiskare beskrev också att varelsen skulle ha greppat en båtsköl och därifrån i lugn och ro plockat åt sig fiskarens barn en och en, men detta höll den nyktre magister Huggus som alltför osannolikt för att vara trovärdigt. Magister Huggus kallade varelsen för "knipslug flodjägare".

## FLER FÖRSVINNANDEN

Flodjägaren kommer inte att ge sig när den nu hittat ett så pass välfyllt skafferi; den anfaller en person per natt under resan, tills båten är tom eller rollpersonerna väntar på den och en strid inleds.

## SMUGGELGODSET

Harasto säger sig transportera "fukt känsligt pergament" men lasten är mer värdefull än så. Smuggelgodset består av blandad kuriosa från skogarnas ruiner, främst smycken och ett par stenplattor med svårtydd text. En rollperson med förmågan *Lörd* (Mästare) kan se att texten är gammalsymboliska och att tavlorna utgör lagerförteckningar över ett år av skatteuttag i naturprodukter i ett icke namngivet småkungadöme i det tidiga Symbaroum. Smyckena är värda cirka 100+11100 daler och tavlorna - av intresse enbart för andra lärda - är värda 200+11100 daler om de säljs till exempel ett Ordo Magica-kapitel.

## Appendix

### NYTT MONSTER: KNIPSLUG FLODJÄGARE

**Kategori:** Bestar

I älvens dunkla vatten jagar många bestar, och få av dem med sådan djurisk list som den knipsluge flodjägaren. Med sina korta klor håller den sig fast i botten, en båts köl eller undersidan på en brygga medan långa ögonstjälkar spanar över ytan. Byten plockas sedan snabbt ner under vattnet av de långa gripklorna för en blöt död medan flodjägaren med sina mandibler gnager på offrets mjuka delar.

Flodjägaren är osynlig under vatten, men så snart den börjar speja på ett byte kan dess ögonstjälkar upptäckas med ett [*Vaksam -5*].

<b>Släkte</b>	Kräftdjur
<b>Motstånd</b>	Utmanade
<b>Särdrag</b>	<i>Amfibisk</i> , <i>Pansar</i> (III), <i>Gripklor</i> (II), <i>Naturligt vapen</i> (III)
<b>Discret</b> 15 (-5), <b>Kvick</b> 9 (+1), <b>Listig</b> 7 (+3), <b>Stark</b> 11 (-1), <b>Träffsäker</b> 13 (-3), <b>Vaksam</b> 10 (0), <b>Viljestark</b> 10 (0), <b>Övertygande</b> 5 (+5)	
<b>Förmågor</b>	Inga
<b>Beväpning</b>	Gripklor 5 (långt) samt [ <i>Stark</i> ← <i>Stark</i> ] för att inte dras ned i vattnet (se ny regel: Strid i vatten) Gnagande mandibler 2 (kräver att

	offret är fångat av gripklorna och draget till flodjägaren i vattnet)		
<b>Bepansring</b>	Kitinsköldar 4		
<b>Försvär</b>	+1		
<b>Tålighet</b>	11	<b>Smärtgräns</b>	6
<b>Utrustning</b>	Ingen		
<b>Skugga</b>	Grönbrun, som algblommigt vatten (korruption: 0)		

**Taktik:** Den knipsluga flodjägaren använder vattnet som skydd, spejar med sina ögonantennor och anfäller ett mål med sina gripklor i syfte att dra ner dem under vattnet. Fienden slåss i praktiken mot gripklorna om inte striden tas ned undervattnet. Om båda flodjägarens gripklor skadas svårt (se särdraget *Gripklor*) avbryts jakten och flodjägaren sjunker till flodbotten för att där läka sina sår.

### NYTT SÄRDRAG: AMFIBISK

Varelsen är skapad för ett liv både i och ur vatten, och kan andas vatten lika väl som luft. Varelsen har inga avdrag på att slåss i vatten och tar inte heller automatiskt skada av att göra det (se Strid i vatten).

### NYTT SÄRDRAG: GRIPKLOR

Varelsens gripklor gör skada som oöväpnade attacker, och ger dessutom chansen att hålla fast motståndaren – vanligen i syfte att dra bytet mot malande käftar! Ett fasthållet byte tar ingen ytterligare skada men kan inte förflytta sig.

Andra personer kan hjälpa en fasthållen varelse att komma loss, vilket räknas som en stridshandling och då ger ytterligare ett slag [*Stark←Stark*] per person som hjälper till.

Det går också att anfälla en gripande klo specifikt och försöka slå ut den: det lyckas om klon skadas med minst 3 poäng totalt, bepansring borträknat. Nackdelen är att attacker mot en klo måste göras försiktigt vilket minskar vapenskadans skadenivå,

dvs skadetärningen sänks ett steg. Korta vapen har dock inte denna nackdel, de kan hugga, bända och bryta utan risk att skada den som greppats. Även den som greppats av en gripklo kan såklart anfälla en klo.

- I Båda gripklorna måste träffa för att offret ska kunna greppas, vilket görs om offret misslyckas med [*Stark←Stark*]. Ett greppat offer hålls fast under rundan den träffas och dras till anfallaren rundan efter om offret misslyckas med [*Stark←Stark*]. Lyckas offret kommer den loss.
- II Endast en gripklo behöver träffa för att offret ska kunna greppas, vilket görs om offret misslyckas med [*Stark←Stark*]. Ett greppat offer hålls fast under rundan den träffas och dras till anfallaren rundan efter om offret misslyckas med [*Stark←Stark*]. Lyckas offret kommer den loss.
- III Om en gripklo träffar offret dras det direkt till anfallaren om offret misslyckas med [*Stark←Stark*]. Lyckas offret sitter det ändå fast och kan inte komma loss förrän gripklon slås ut.

### NY REGEL: STRID I VATTEN

Att slåss vadandes, med armar och huvud över vattnet, medför en andra chans att misslyckas med alla framgångsslag.

Att slåss simmandes – helt nedsänkt i vatten utan kontakt med botten – medför förutom en andra chans att misslyckas med alla slag också att skadan av alla fysiska attacker halveras, vilket även inkluderar mystiska krafter baserade på eld.

En varelse som slåss helt under vatten måste dessutom klara ett *Stark* varje runda eller ta ett i skada varje runda på grund av ansträngningen och syrebristen.

✓ Varelser med särdraget *Amfibisk* får inga negativa effekter av att slåss i eller under vatten.

Fysiska odöda får en andra chans att misslyckas med framgångsslag, men tar ingen skada av att slåss under vatten.

## Utveckling

**HUR ÄVENTYRET UTVECKLAS** beror helt och hållet på rollpersonernas agerande:

- Om de klurar ur att försvinnanden kommer från en varelse i vattnet kan de vänta in natten och slåss mot varelsen. Mer desperat – men möjligt – är att hoppa i vattnet och anfälla varelsen under båten. Besegrar de flodjägaren har de Ogvalls och de andras tacksamhet, och kan resa gratis med båten om de ska åt samma håll i framtiden.
- Rollpersonerna kan göra gemensam sak med Mogga mot Harasto och försöka tjäna en hacka på smuggelgodset. Eller så hjälper de Harasto mot Mogga och dennes syster, för en andel av vinsten. Harasto kommer att försöka lura rollpersonerna, lämpligen genom att hyra en drös hejdukar (RP+2

stycken, använd värden för Rövare) som anfaller precis när affären avslutats i närmsta stad.

- Rollpersonerna kanske flyr båten och tvingas uppleva en dramatisk resa till fots genom skogen istället.
- Om spelledaren önskar kan incidenten med flodjägaren utgöra strået som knäcker Ogvalls vilja att fortsätta som kapten; han erbjuder helt sonika rollpersonerna *Älvfruns gåva* till ett starkt rabatterat pris (150 daler, 75 vid ett lyckat [*Övertygande -3*]), vilket rollpersonerna tillåts betala av över tid om de inte besitter tillräckliga medel vid tillfället. Därefter kommer rollpersonerna att kunna uppleva många äventyr på och längs älvorna, som handlare, kurirer och lejda transportörer vid allehanda expeditioner och företag.

TILLÄGG:

# Farvornas flod

**FÖRR ELLER SENARE** kommer lycksökande äventyrare att vilja ge sig in i Davokars dunkla lövsalar, och vad finns det för bättre färdsätt än längs skogens vattenvägar? Fart och relativ trygghet är två fördelar, medan vassa stenar under ytan, strida strömmar samt överfall av både förstyggade bestar och vilda alver är några av riskerna. Här presenteras en rad händelser som kan göra älvfärder mer minnesvärda – eller dödliga.

**NEDAN FÖLJER EN LISTA** med händelser och platser båtresenärerna kan stöta på under färden. För en mer dödlig resa, lägg till den kursiva texten. Listan kan användas under vilken båtfärd som helst i och utanför Davokar, men är särskilt passande som supplement till *Flodgudinnans förbannelse*.

Be spelarna att slå en sexsidig tärning eller välj själv från listan nedan. Antagligen kommer varje händelse bara hända en gång, så det kan vara bra att sätta ett litet märke bredvid de som redan har hänt.

**1. Eldhärjat vrak:** En bränd husbåt ligger vid sidan av floden. Den anfölls av alver för länge sedan, vilket förkolnade pilskaft kan vittna om. I kajutan finns en vacker men ärjad skål av koppar, värd 2 daler. Några skelettdelar finns kvar efter de som reste med båten; en nybyggarfamilj på väg mot skogens djup. *Ett par nybyggare har bevarats under gyttjan och reser sig ur vattnet som Dragouler (grundboken sid 230), fortfarande i tron om att de lever och slåss för sina liv!*

**2. Alvernas anfall:** Båten måste bäras över grunt vatten och sten. *En grupp Försommaralver (grundboken sid 204) passar på att överfalla medan båten bärs över. De ger sig av så fort någon av dem skadas.*

**3. Möte med barbarer:** Barbarer med plundrade Ambriska smycken och en stor järnring på ett standar kommer seglande i en stor flodbåt av svart trä. En av dem är barnet som överlevde mar-attacken från händelse 4. *Barbarena är på krigsstigen och anfäller; de har värden som Bykrigare (grundboken sid 216).*

**4. Träskskjulet:** En sidoflod leder till ett överväxt träskhus. Under golvet finns ett gömställe där någon verkar ha levt ensam länge – det finns 63 streck på en av väggarna. Utanför finns tre gravar. Maror bröt sig in här för länge sedan och dödade familjen, sånär som på ett av barnen som gömde sig under golvet där hon levde för att sedan bege sig ensam ut i skogen. *En flock Kränkor (grundboken sid 225) samlas på taket och flyger efter båten, de kraxar hungrigt innan de dyker mot resenärerna.*

**5. Oplanerat stopp:** Båten fastnar i undervegetationen strax under vattenytan. *En Vattenkanaran (värden som Kanaran (grundboken sid 223) det krävs två lyckade slag mot Vaksam för att upptäcka den under vattnat) lurar i det grumliga vattnet och drar ner den som trampar in i dess revir.*

**6. Skogshäxan:** En häxa bor en bit in från floden. Hon försöker få äventyrarna att övernatta i hennes enkla glänta. *Häxan är galen och försöker döda dem i sömnen tillsammans med sin Bjära. Hon behärskar Bända Vilja, Örtrankor och Förhäxa till novisnivå.*

**Text:**

Matteo Nobis Sandén  
[deusexmatteo.blogspot.se](http://deusexmatteo.blogspot.se)

**Redigering:**

Johan Nohr

## Träsktoner

På den utmärkta bakgrundsmusiksidan [tabletopaudio.com](http://tabletopaudio.com) finns ljudspåret *Swamp-landia* som passar till flodresor i Davokar.