

Mystiska traditioner

ATT VÄRLDEN INTE BARA består av materia är allmänt accepterat, och att det finns individer som kan manipulera mystiska flöden är uppenbart för alla. Användandet av mystiska krafter är på intet sätt en vardaglig företeelse, vare sig i Ambria eller bland barbarerna, men är ändå så pass vanligt förekommande att många kulturer har format traditioner kring fenomenet.

DE MYSTISKA TRADITIONERNA svarar på frågor om hur krafterna ska förstås, hur de ska läras ut och vad de ska brukas till; dess företrädare fångar upp individer med gåvan och skolar dem i bruket av mystiska krafter. Dessutom har traditionerna under seklers lopp utvecklat ritualer – komplexa ceremonier som kan lösa många problem. Traditionerna är högt skattade inom respektive kultur och deras symboler inger respekt hos såväl gemene man som ädelt folk.

Det tycks dock som om mystiska krafter inte bara brukar utan också gör våld på världen, vilket i sin tur får världen att slå tillbaka – detta genom att mystiker riskerar att drabbas av korruption när de använder sina krafter. Traditionerna ger dock skydd mot korruption.

Rollpersoner behöver inte vara en del av en tradition för att ha mystiska krafter. Mystiker utan

traditionstillhörighet kallas traditionslösa magiker och anses farliga av traditionellt skolade mystiker. Vissa skolade mystiker ser sina traditionslösa kollegor som knappt bättre än svartkonstnärer, men i de flesta fall betraktas de endast som mindre lyckade kusiner.

Häxkonster

HÄXORNAS VÄRLD ÄR VINDENS, blodets och det växandes domäner, vilket i häxornas världsbild utgör de tre svåra stigar en häxa vandrar: den vita stigen där vinden viner och andarna ylar, den röda stigen där blodet flyter trögt samt den gröna stigen, överväxt av snår och rötter. De tre stigarna sammanstrålar enligt häxornas mytologi vid olika platser, så som på högplatån Karvosti i Davokars djup.



Häxkonsten tros vara den äldsta och djupast rotade av traditionerna. Ordensmagikernas läromästare hävdar dessutom att häxkonsten – sina primitiva brister till trots – utgör grunden för teurgin, och att både teurger och ordensmagiker därmed har fornkloka häxor att tacka för förståelsen för magins grundprinciper.

HÄXKONSTENS TITLAR

Häxor är frihetsälskande och aktar sig för titulatur och överdriven organisation. Davokars hårda livsvillkor har medfört att varje barbarby av nöden har en häxa, och varje häxa förväntas ha en hjälpare (lärjunge). Varje klan har en häxnod som förestås av ett Rå, av söderns lärde ofta kallad Rådare eller Häxmästarinna. Alla noder sammanstrålar på Karvosti, där Storhövdingen rådgas av Huldran, den främsta av häxor, av utomstående gärna omtalad som Ärkehäxan.

KRAFTER

Häxornas trollramsor omfattar *Bända vilja*, *Förhäxa*, *Hamnskifte*, *Helbrägdagörelse*, *Larvböld*, *Naturens famn*, *Tvångsförvandling*, *Vindpil*, *Ärva skada* samt *Örtrankor*.

RITUALER

Häxkonstens ritualer gestaltas ofta som danser och innefattar *Andebesvärjelse*, *Bjära*, *Blodsband*, *Häxcirkel*, *Låna best*, *Snabbväxt*, *Spådomskonst*, *Vyssja till ro* samt *Vädervända*.

KORRUPTION

För utövare av häxkonsten ses korruptionen som en del av naturens sätt att sträva efter balans; det häxan gör mot världen slår tillbaka mot henne själv. Korruptionen måste vägas mot värdet av det häxan behöver göra, och hanteras därefter. Några häxor kommer att välja att offra sig till korruptionen i syfte att skydda de sina – sådan är häxans lott och livets krav i Davokars dunkel.

Ordensmagi

ORDENSMAGI ÄR RESULTATET av det disciplinerade studiet av världens djupa lagar, samt av insikter om hur dessa kan användas av den härdade viljan och det bildade förnuftet. Det är en slitsam utbildning, även bortsett från att noviserna tvingas göra mångahanda enkla göromål som mästarna inte orkar besvära sig med. Endast hälften av dem som påbörjar sina studier avslutar dem. Men de som lyckas övervinna alla prövningar som magistrar och mästare sätter upp belönas med insikt i ordensmagins mysterier.

Myten om den rena magin

Inom alla traditioner finns myten om den rena magin, om det obesudlade miraklet. I olika versioner berättas det om en tid när världen var jungfrulig och mystiska krafter inte gav upphov till korruption. Sedan hände något. Ondskan trädde in i världen och med den kom korruptionen. Vissa mystiker drömmer om att återskapa svunna tiders rena magi genom att läka världens sår, fördriva onskan, dräpa världssormen eller återfinna den förlorade ärkemagin. Men de flesta mystiker accepterar korruptionen som en del av sitt värv och ser den blott som en sak att hantera.

Ordensmagin växte fram ur den tidiga teurgin, på den tid då drottningens folk ännu tillbad en månghövdad skara gudar. Filosofer och lärda började ta avstånd från prästerskapens metafystiska föreställningar, för att i stället betrakta världsalltets lagar som oberoende av gudarnas agerande. För ordensmagins grundare var de gamla gudarna sannolikt världens skapare, men inte dess aktiva herdar. Magin är världens ordning och den behöver inga gudar för att fungera. Världen ska inte heller dyrkas utan blott förstås – och användas.

ORDO MAGICAS TITLAR

Ordensmagins titlatur är starkt förankrad i orden och nära knuten till såväl kompetens som funktion och magikerns status. Listan på novisernas plikter är lång och också gesällernas åtaganden är omfattande, även om ett par befogenheter då fogas till listan. En gesäll som anses erfaren nog att tjäna som lärare tituleras Magister.

Mästarnas befogenheter är omfattande och de få krav som finns på dem kan ofta delegeras till magistrar och gesäller. Varje ordenskapitel ("magikergille" i folkmun) förestås av en Kapitelmästare, vilket är en mer krävande mästarroll eftersom denne förestår Ordo Magica mot lokala makthavare. Ordo Magica som helhet leds av Stormästaren, stationerad vid ordenskapitlet i Agrella.

Titeln Ärkemagiker används inte längre, även om många ordens- och kapitelmästare säkerligen

anser sig värdiga den. Tidigare valdes Stormästaren av ärkemagikerna, ur deras egna led, men sedan den siste ärkemagikern stupade i Det stora kriget väljs Stormästaren av, och oftast bland, Ordo Magicas kapitelmästare.

KRAFTER

Ordensmagins formler täcker krafterna *Anatema*, *Brandvägg*, *Bända vilja*, *Förvirring*, *Illusorisk korrigering*, *Obemärkt*, *Sannform*, *Svavelkaskad*, *Tankekast* samt *Viljelyft*.

RITUALER

Ordensmagins ritualkatalog rymmer *Askans berättelse*, *Bryta länk*, *Falsk terräng*, *Flammande tjänare*, *Klärvoajans*, *Magisk cirkel*, *Sanktum*, *Sjumilasteg*, *Själsssten*, *Skenverk* samt *Telepatiskt förhör*.

KORRUPTION

Korruption är enligt Ordo Magica ett missförstånd, nedsvärtat av hetsiga teurger och dunkelsinnade häxor. Egentligen handlar det om en lagstyrd återverkan från världen, en reaktionskraft som uppstår då mystikern kastar kraften i sin viljas riktning, egentligen inte annorlunda än att den som hoppar från en båtkant skjuter båten bakåt med samma kraft som hopparen själv flyger framåt. Om hopparen är oförsiktig landar denne i vattnet; om hopparen är noggrann landar han torrskodad på bryggan.

Teurgin

TEURGIN FÖRSTÅS NUMERA som läran om den mystiska kraft som strålar från solen och brinner i människans själ. Kraften återfinns endast hos de mest hängivna av ljusdyrkare: Prios utvalda kämpar mot mörkret. Teurgerna är Prios utsända i världen och deras börda är synnerligen stor. De leder de troende i bön och driver sålunda solen genom underjordens mörker varje natt, och deras glöd håller himlaljuset klart; utan deras hängivna arbete skulle säkerligen himlens ljus falna och världen falla i Den eviga nattens våld.

Teurgin uppstod bland de gamla gudarnas prästerskap och är som tradition uråldrig. De lärde dividerar om huruvida häxkonsten är äldre än teurgin eller tvärtom. Teurgins storhetstid är dock nu. Efter att Prios rena ljus tagit över ambriernas trosliv har också teurgerna blossat upp. För dagens ambrier är ordet teurg likställt med en mäktig präst i Prios kyrka. För Prios teurger är det oviktigt vad som kom först och vem som är äldst. Oavsett om häxkonsten är äldre eller yngre än teurgin är dess dyrkande av mossor och vördande av stenar ovärdigt människans

heliga ande, och häxkonsten är enligt de flesta teurger en stig som enbart leder mot förfall och svartkonst. Ur den äldre teurgin har ordensmagin i alla fall växt fram, som en gudlös och moraliskt mycket tveksam praktik.

TEURGINS TITLAR

Teurgins titlar är sammanflätade med Prios kyrka, då teurgerna är Prios utvalda och kyrkans försvarare. Lydnad för de äldre är högt värderat och straffen för olydnad hårda. Lägst i rang är Initiater, och dessa tränas och tjänar kyrkans Bröder och Systrar, vilka i sin tur lyder under teurgernas äldste som tituleras Fader och Moder. Präster som inte behärskar teurgernas gudagivna krafter finns också, och kallas då Liturger.

KRAFTER

Teurgins signaler och bannelser ger dem krafter som *Anatema*, *Helig aura*, *Helbrägdagörelse*, *Häxhammare*, *Obemärkt*, *Sannform*, *Själens bränn-glas*, *Viljelyft*, *Välsignad sköld* samt *Ärva skada*.

RITUALER

Teurgernas ritualer tar ofta formen av religiösa ceremonier och ger dem tillgång till *Dömande fjättrar*, *Exorcism*, *Helgande rit*, *Kättarens spår*, *Offerrök*, *Orakelkonst*, *Renande eld*, *Skyddshelgon* samt *Syndabekännelse*.

KORRUPTION

Enligt Prios teurger uppstår korruption när naturen tillåts att växa utan översyn. Korruptionen frodas

i det vilda, det kaotiska, det av människan okontrollerade – och i mötet med Davokar tycks de få alla bevis de behöver för att framhärda i denna beskrivning av världens ordning.

Varje följare av Prios måste acceptera korruptionens hot och hålla sin låga flammande smittorisen till trots; som ljusbringaren Ofelya av Attio ska ha utropat på tröskeln till mörkermästarnas högborg: "Eld skall med eld bekämpas, mörker skall med mörker betvingas!"

Svartkonst

I **LEGENDERNA VIMLAR** det av svartkonstnärer, mystiker som drar sin kraft ur unkna källor eller får sina korrumperande gåvor från onda väsen. I världen är det svårare att finna dem men den som kan läsa tecknen i världens skuggor kan ana deras närvaro eller se spår av deras stygga värv. Under Det stora kriget möttes Korinthias folk av vandöda i Mörkermästarnas tjänst, och även efter deras fall sög parasitiska krafter livet ur Alberetor och tvingade ambrierna norrut. Där möttes ambrierna istället av Davokars styggelser, en ny sorts ondska som groi i det fallna Symbaroums ruiner.

Konkret utgörs svartkonsten av krafter och ritualer som förlitar sig på korruption och förstygelse, vars bruk ger kortsiktig makt och långsiktigt fräter på användarens kropp och själ. De teurger som är aktiva inom Skymningsbrödernas munkorden samlar på svartkonstitualer och besmittade artefakter i syfte att förstå fienden. Det sägs att svartkapporna har mörka valv under sitt huvudsäte uppe i Titanerna och att dessa salar osar av korrumperade energier och ekar av klagolåten från de styggelsesmittade stackare som förvaras och studeras där.

Traditionslösa mystiker

SÄRSKILT BEGÅVADE INDIVIDER har alltid kunnat bryta mot till synes naturgivna lagar och de lärde hävdar att det var ur sammanslutningar av sådana fria mystiker som traditionerna en gång uppstod. Hur det än är med den saken finns det än idag enstaka individer som av olika anledningar har valt eller tvingats att klara sig själva, alternativt att slå sig samman i mindre grupperingar och hjälpa varandra att förstå och hantera krafterna.

Traditionslösa mystiker belastas inte av traditionernas teorier vilket gör dem friare i valet av krafter, men det öppnar också för korruption. Över tid brukar många fria magiker utveckla en egen förståelse för världen och mer eller mindre öppet förfäktat teorier som går stick i stäv med de etablerade traditionernas uppfattningar.

KRAFTER

Svartkonstens besvärjelser omfattar *Bända vilja*, *Förhäxa*, *Larvböld*, *Ohelig aura* samt *Vandråp*.

RITUALER

Svartkonstens offerriter inkluderar sådant som *Besätta*, *Byta skugga*, *Förslava* samt *Vanhelgande rit*.

KORRUPTION

I svartkonstnärens blick är världen döende eller redan död och korruptionen blott ett av många symtom på dess ohjälpliga tillstånd. Att kämpa mot korruption är som att låtsas som om döden inte finns. Bättre att lära känna den, att förstå och utnyttja den så mycket det bara går innan allt når sitt ödesbestämda slut.

Att gå sida vid sida med mörkret är en minst sagt vanskelig balansakt. Det gäller att inte helt ge sig hän åt det svarta, ty då slukas man snabbt hel och hållen. Den kloka svartkonstnären accepterar korruptionen, och utnyttjar den, men håller sig på steglängds avstånd från dess kalla omfamning så länge det alls är möjligt.

KRAFTER

Spelaren väljer fritt Mystiska krafter till sin traditionslösa magiker.

RITUALER

Traditionslösa magiker lär sig sällan ritualer men när så sker är också det urvalet högst personligt, utan hänsyn tagen till traditionernas ramar.

KORRUPTION

Den fria gåvan är tveeggad och mörkret dras till de begåvade liksom avundsjuka till de talangfulla. Mörkrets makt skär djupt och måste hållas kort; många fria magiker har fallit för frestelsen att se uppmärksamheten som ännu ett adelsmärke, när dess kyss i verkligheten är en dödsdom.



Frihet inom traditionens ramar

Notera att även mystiker som är inskrivna i en tradition kan lära sig krafter och ritualer från andra traditioner, men att det i så fall görs utan att erhålla den egna traditionens skydd mot korruption. Dessutom kan vissa ortodoxa traditionsskollegor se det som tivelaktigt eller rent av kätterskt.



Mystiska krafter

MYSTISKA KRAFTER ÄR uttrycket för mystisk energi, manipulerad och driven av en tränad eller talangfull vilja. För vissa personer kommer krafterna naturligt, som en gåva med födseln. För de flesta mystiker utvecklas dock krafterna under många och långa år i samarbete med en ofta hårt tålamodsprövad mästare eller mästarinna som kan guida och korrigera. Vare sig krafterna är ett resultat av gåva, studier eller hängivelse tenderar de att definiera sina användare lika mycket som de är verktyg i deras händer.

FÖLJANDE BEGREPP OCH REGLER är viktiga för bruket av krafter.

Pågående effekt: Effekten är verksam tills rollpersonen misslyckas med det slag som specificeras i kraftens beskrivning. Slaget slås varje runda på rollpersonens initiativ. Att hålla en pågående effekt aktiv räknas som en fri handling.

Pågående på grupp: Kraftens effekt drabbar varje offer tills rollpersonen misslyckas med det slag som specificeras i kraftens beskrivning, ett slag per drabbad varelse slås. Slagen slås varje runda på rollpersonens initiativ. Att hålla en pågående effekt aktiv räknas som en fri handling.

Kedja: Kraften kan potentiellt träffa flera mål, men framgångsslaget slås för ett mål i taget i den ordning som spelaren väljer. Kedjan fortsätter fram till det första misslyckade försöket att påverka ett av de utvalda målen.

Koncentration: Om mystikern tar skada medan denne håller igång en kraft med en pågående effekt måste denne ibland lyckas med [Viljestark - Skada] för att behålla koncentrationen. Ett slag slås för varje attack som skadar mystikern

och för varje kraft som är pågående. Om mystikern misslyckas med något av dessa slag avbryts alla pågående effekter. Skada avser den faktiska skada som mystikern tar, alltså efter att eventuell *Bepansring* räknats bort.

Korruption: Permanent korruption är den korruption som ätit sig in i själen och inte går att tvätta bort annat än genom renande ritualer. Temporär korruption avtar över tid och försvinner efter scenens slut. Total korruption är summan av temporär och permanent korruption. Total korruption används för att bedöma hur mystikern påverkas av korruptionen (läs vidare på sid 174).

Material: För vissa krafter anges material. Detta ska förstås som en stämningskrydda snarare än ett krav. Om en spelare hellre ser att rollpersonen använder ett annat material för kastandet av en viss kraft, så är det förstås fritt fram att ändra. Undantaget är om kraften verkar genom ett vapen; då måste vapnet finnas till hands annars kan inte kraften användas. Helig/ohelig symbol kan avse en solsymbol, ett ont märke, en häxas medaljong eller en ordensmagikers stav.



Mystiska traditioner

VÄRLDEN ÄR GAMMAL och dess mystiska traditioner är många och varierade. En del av dessa kommer ibland i kontakt med Ambria och Davokar, eller finns redan etablerade där, i hemlighet i Ambria eller bara avskilt i Davokars djup dit få stigar leder; Stavmagi, Symbolism och Trollsång hör till dessa traditioner.

Symbolism

SYMBOLISMEN FÖDDES I ÖSTERLANDET, bortom Ravennera, och fördes av flyende mystiker till det som idag är klan Vajvods område i Davokar. Symbolisternas historia i området är äldre än klan Vajvod, i alla fall om man får tro de teckentäta lämningar som barbarerna först hittade när de kom till trakten.

Framst bland dessa platser är Azurtemplet, byggt av blå sten förd till Vajvod från bortom österns berg och ristad av symbolister i generationer sedan dess. Även idag utgör det blå templet skådeplats för symbolisternas få stormöten, när nya medlemmar initieras i traditionens hemligheter.

SYMBOLISMENS TITLAR

Symbolisterna har få titlar och skiljer egentligen bara på de som går i lära och initierade medlemmar, ofta kallade "följare" och "vävare" men även termen "mästerväware" används som ett hedersepitet för

framstående symbolister. Följare kallas ibland skämtsamt för "slända" efter spinnverktyget, då många av symbolisterna talar om världen i termer av en väv eller tavla som de med sin magi knyter om eller målar över. Många väware ger sig också själva titlarna de tycker sig förtjäna – allt från "teckenristare", "ödesmålare" och "mönsterflätare" förekommer, liksom "runfästare" och "maktväware". Vid Runmötet, en årlig händelse då de symbolister som kan och vill samlas vid Azurtemplet i Vojvodar, får endast väware tala och rösta, medan följare enbart lyssnar. Mästervävarna har ingen formell makt utöver den som givits vävarna, men deras röst väger förstås tungt i alla sammanhang.

KRAFTER

Symbolister skriver fram sina krafter, vanligen på förgängliga material som pergament eller på markens jord, men etablerade väware kan skriva



Vad vet en stavmagiker om Symbaroums hemligheter?

En stavmagiker vet ungefär lika mycket om Davokar och Symbaroums öde som andra mystiker och insatta skattletare gör. De känner till relativt säkra vägar från närmaste barbaklans område till stavmagikernas ordensborg inne i Davokar, och de känner till geografin närmast ordensborgen eftersom de spenderat mycket tid på att patrullera där.

Det ryktas såklart att stavmagikernas högsta mästare känner till mycket mer, så som staden Symbars läge och kanske till och med vägar dit. Men eftersom de inte delar med sig av sitt kunnande måste de anse att sådana insikter är mycket farliga att besitta.

Bland stavmagiker i gemen är det mer eller mindre självklart att det förr eller senare kommer en dag då stavmagikernas mästare ska leda de sina till Symbar för att där återerövra Törnetronen i ett sista, avgörande slag mot mörkrets makter.

runor av ljus direkt i luften. Ristade runor av mer varaktig sort förekommer också, men används då oftast på platser där de förväntas sitta kvar under en lång tid och "laddas om" efter att ha aktiverats. Symbolismen omfattar krafterna *Beskyddande runor*, *Dränerande glyf*, *Förblindande symbol* samt *Fördrivande sigill*.

RITUALER

Som skrivande och ristande tradition har symbolisterna alltid lagt stor vikt vid ritualer och traditionen lär ut en rad egna ritualer knutna till laddade symboler och krafttecken. Mest kända är de för sina mäktiga tatueringar och de flesta symbolister av rang är själva täckta med kraftfulla tatueringar, liksom de ofta ger sina närmaste allierade samma skydd och hjälp.

Symbolismens ritualer omfattar *Fjärnskraft*, *Formelfälla*, *Rista runtatuering* samt *Runväktare*.

KORRUPTION

Symbolismens ursprung kan spåras till österns ödeläggelse och det är många bland runmakarna

som förklarar sin traditions framväxt i termer av just motståndskraft mot korruption. I takt med att östern dränerades på liv och blev det ruinprydda ökenlandskap det är i dag fortsatte symbolisterna att ostört utveckla sin konst. Det var först när österns imperium föll och världen omkring dem inte längre var livskraftig – andra mystikers verk, om man får tro symbolisternas sägner – som traditionens grundare flyttade över bergen och in i det närmast obebodda flodlandskapet väster om Ravnerna, nu känt som Vojvodar.

Symbolismens styrka är dess motståndskraft mot korruption: symbolister får inte permanent korruption av att lära sig symbolismens krafter, och inte heller av att skapa symboler. När symbolen aktiveras får symbolisten lite korruption, men mindre än andra traditioners utövare – endast ett poäng temporär korruption per utläst symbol. Symbolismens nackdel är dess långsamhet; symbolisten köper sitt skydd mot korruption genom den tid det tar att skapa symbolerna. Symbolismens ritualer fungerar dock på samma sätt som andra traditioners motsvarigheter.

Stavmagi

STAVMAGIKERNAS ORDEN BESTÅR av en samling mystiska och asketiska krigare som anser sig vara ättlingar till den siste symbariske kejsarens livvakt. Stavmagikerna lever i sin ordensborg djupt inne i skogsbältet, inne i det Vilda Davokar där lämningar från det fallna Symbaroum ständigt påminner dem om sitt forna misslyckande. Enligt deras myter var det när den siste kejsaren mördades som Symbaroum gick under, och som kejsarens livvakt var det deras plikt att hålla honom vid liv. I stavmagikernas ögon var Symbaroums undergång alltså deras fel och med kejsardömet fall kom också mörkret till den här delen av världen.

Det åligger samtida stavmagiker att rätta till det förflutnas misstag, i meningen att bekämpa korruptionen och i slutänden att återupprätta kejsardömet. I striden mot korruptionen har stavmagikerna allierade i Järnpakten; även om stavmagikerna inte är formella medlemmar av den har de ofta samarbeten med alverna. Järnpakten och stavmagikerna är inte överens om allt, framför allt inte om att en ny kejsare bör äntra Symbaroums törnetron. Medan stavmagiker ser kejsarens död som den utlösande faktorn minns nämligen alverna kejsaren själv som en orsak till det onda.

Förutom väpnade insatser mot de som av okunighet eller maktbegär frottar sig med korruptionen söker stavmagiker ständigt efter "den siste kejsarens ättling och rättmätiga arvtagare" – en

lika svår som frustrerande jakt där många stavmagiker också sinsemellan är kraftigt oense om både definition och metoder. De flesta stavmagiker föredrar det mer konkreta bekämpandet av styggheter, svartkonstnärer och det fåtal skattletare som tar sig så djupt in i Davokar att de närmar sig Symbaroums hjärta, ruinstaden Symbar och dess tomma törnetron.

STAVMAGINS TITLAR

Stavmagikernas orden har tre titlar; stavlösa (lärjungar, alltså etablerade mystiker som tränar med orden men ännu inte fått sin runstav), runstav (de som erhållit sin runstav) och stavmästare; ordens ledande skikt.

KRAFTER

Stavmagins krafter hör samman med magikernas stav som de ser som en förlängning av krigarmagikernas själ och som dennes främsta vapen. Dessutom innehåller traditionen en rad defensiva krafter som emanerar från stavens runor.

Stavmagins krafter omfattar *Anatema*, *Beskyddande runor*, *Dansande vapen*, *Sfär* samt *Stavprojektil*.

RITUALER

Mindre erfarna stavmagiker fokuserar normalt inte på ritualer, men så fort de etablerat sig som

effektiva stavkrigare lär de sig vanligen någon av traditionens offensiva ritualer: *Blodsregn* och *Jordstöt*. Det förväntas faktiskt att högre raknade stavmagiker ska kunna släppa loss sådan förstörelsekraft i strid, och stavmästare behärskar alltid dem och därtill en rad andra ritualer lånade från andra traditioner.

Stavmagins egna ritualer används på ett för stavmagin särskilt vis; ritualerna läggs nämligen på runstaven, och stannar där – med staven vibrerande av kraft – tills stavmagikern stöter den mot marken och yttrar ett utlösande kraftord (kräver en stridshandling). Då frigörs ritualens kraft.

När en ritual lagts på en runstav kan staven inte användas för andra krafter eller ritualer; om så görs upplöses den lagrade ritualen. Dock kan stavmagikern aktivera stavens elementarrunor (förmågan *Stavmagi*) och därefter slåss med staven som ett närstridsvapen, även med en ritual lagrad.

När stavmagiker använder andra traditioners ritualer fungerar dessa precis som vanligt.

Trollsång

TROLLSJUNGANDET SOM TRADITION är lika gammal som trollens släkte, åtminstone minns deras samlade minnen inget före sången. I trollens myter skapades trollen genom världens sång, nynnad av luften och markens andar till takten av världssormens piskande svans då den slog tunga slag mot urbergens rötter.

För trollen utgör skaldernas sång liksom smedens hammarslag och krigarens dragande av klorna över stenväggarna de tre delarna av trolllivets stora hymn. Trollen som kultur, som släkte, ja ned på enskilda trolls existens, är otänkbart utan trollsången.

TROLLSÅNGARNAS TITLAR

Trollsångarna har inga titlar men utgår från ett enkelt lärjungesystem där en lovande sångare följer en mästare. När lärjungen avlagt gesällprov är det dags för denne att tjäna trollens härskare efter bästa förmåga, för att så småningom uppnå färdighet nog att själv ta en lärjunge.

KRAFTER

Trollsångens krafter påverkar sinnen mer än kroppar och drabbar ofta många lyssnande åt gången snarare än ett enskilt mål. En del av trollsångarnas krafter har dessutom former av hymner som sjungs parallellt med annan verksamhet – en kampsång som sjungs i strid kanske inte är lika kraftfull som andra krafter men tillsammans med hammarens slag blir effekten desto större.

KORRUPTION

Stavmagin lär ut att korruptionen är en bieffekt av oaktsamt maktutövande. Stavmagiker ser inget direkt omoraliskt i korruptionen i sig, men betonar gärna att mystikerns korruption blir till fiendens vapen; varje stavmagiker blir itudad att svartkonstnärer kan använda magikerns korruption mot denne och att korruption därmed ska undvikas i det längsta.

Stavmagikernas lära håller också äldre och mörkare läxor levande, läxor som gör gällande att oaktsamt bruk av mystiska krafter, ritualer och artefakter inte bara drabbar mystikern själv, utan världen omkring. Som bevis för detta framförs det förtorkade ökenlandskapet öster om Ravennerna; det som en gång var en prunkande odlingsmark och vaggan för människans första imperium. Eftersom stavmagikerna enligt egen utsago kommer österifrån är det inte helt otroligt att det ligger något i deras sedelärande historier om magisk återhållsamhet.

Trollsången omfattar följande krafter: *Dansande vapen*, *Fanflykt*, *Förvirring*, *Hjältehymn*, *Kampsång* samt *Vedergällning*.

RITUALER

Trollsången har få egna ritualer och de som finns handlar om att laga det som är trasigt eller hitta det som är förlorat: ritualerna *Sammanfoga* och *Återfinna*. Traditionens ritualfattigdom hindrar på inget sätt trollsångare från att lära sig ritualer ur andra traditioners repertoarer.

KORRUPTION

Att acceptera korruption av fri vilja är otänkbart för de flesta trollsångare. Trollen minns genom sångerna världen innan korruptionen, långt innan människan ens hade kommit till landet och börjat bygga sitt imperium. När Symbaroum förmörkades av maktbegär och rovlustnad välkomnade trollen alvernas intervention; de stödde Järnpakten och bidrog till skapandet av Davokar. Så sägs det åtminstone i sångerna.

Men numera bor trollen under skogen och nere i djupet ruvar mörkret, för att i hållrum och grottor samlas i stillastående gölar av ondska. Dessa styggheters födelseplatser påminner ständigt alla troll, trollsångare eller ej, om att världens skymningstid eller dess vinter är här, och att detta är en skymning som inte går att fördriva med spökljus i trollens salar; att detta inte är en vinter där Undervärldens jämna kyla skyddar mot frostens bett.