

ZERRAN

EN MAGITRADITION TILL HJÄLTARNAS TID AV TOMAS BRATTSTRÖM

Från de tusen öarna i söder kommer en tradition där magikerna väver sina besvärjelser under en virvlande dans. Zerraniter är högt ansedda och en de är alltid en välkommen gäst i de många hoven bland de tusen öarna där de ofta anlitas som både som underhållare och rådgivare.

Zerraniter är nästan alltid mycket måna om sitt utseende och klär sig ofta i färgglada, uppseendeväckande och inte sällan utmanande kläder.

Då Zerran kräver både smidighet och uthållighet är de skickligaste utövarna ofta yngre än mästarna av andra former av magi. Äldre Zerraniter brukar i stället dra sig tillbaka och skola en ny generation i Zerran. Det finns inga stora akademier för Zerran. Utbildningen sker nästan uteslutande i små skolor där en mästare lär ut konsten till en handfull adepter, men det är mycket vanligt att en skola övertas av en före detta elev och det finns skolor som har verkat i flera hundra år.

Till skillnad från andra traditioner använder Zerraniter två fokus och nästan uteslutande trollspön. De två fokusen och de virvlande rörelserna gör att de kan återanvända förändringar de gjort i väven vid redan kastade besvärsvärjelser.

Om en utövare av Zerran har två fokus, möjlighet att röra sig relativt fritt och kastade en besvärjelse under den föregående rundan minskar kostnaden för besvärjelser med 1T6, men blir aldrig lägre än 1T6.

Zerraniter är tränade att kasta besvärjelser på detta vis vilket gör att alla slag för att kasta besvärjelser spärras ett snäpp om de inte kan röra sig relativt fritt eller använder två fokus, eller med två snäpp om de varken kan röra sig fritt eller använder två fokus.

Det går inte att utöva Zerran i en tung rustning och använder du en medeltung rustning spärras alla dina slag för att kasta besvärjelser två snäpp.

Fokus: Två trollspön

Metod: Dans

Rena skuld: Meditation, Rening av kroppen, Rökelse

Särskilda färdigheter: Manövrer, Spelmannaskap

Memorerade besvärjelser: Manövrer / 10

Besvärjelser: Avståndshugg, Blixthand, Den skälvande marken, Dimma, Eldsdans, Förförande dans, Förvirrande dans, Häxblxt, Häxflamma, Häxsköld, Häxstöt, Ljusblxt, Luftdans, Skugga, Skuggdans, Skuggflykt, Skydd mot is och eld, Spösnitt, Söndra väv, Tystnad, Vattendans, Vända kastvapen, Virvelvind.

NY FÖRMÅGA: SVÄRSDANSARE (5)

Krav: Invid magiker med traditionen Zerran

Färdighet: Svärdskamp

Du är en av de få Zerranutövare lär sig att använda två svärd som fokus i stället för trollspön och som svärdsdansare är du inte sällan lika skicklig med dina svärd som med dina besvärjelser om du väljer

traditionen Zerran när du skapar rollpersonen kan du välja denna förmåga som din värvsförmåga.

NY FÖRMÅGA: STRIDSMAGIKER (5)

Krav: Invid magiker

Färdighet: Lägsta av Trolldom och din bästa Stridsfärdighet

Sänk din Gard med 1T6 för att göra ett anfall och kasta en besvärjelse som din handling denna stridsrunda.

Du kan inte kombinera denna förmåga med Snabba anfall.



BESVÄRJELSER

Zerran har några besvärjelser som är unika för traditionen och de beskrivs här och de är markerade med ett en * efter namnet.

Här beskrivs även ett par besvärjelser som du kan lära sig även med andra traditioner. Övriga besvärjelser hittar du i Magins väv.

ELSDANS*

Kostnad: 3T6 **Svårighet:** Utmanande **Slag:** *Trolldom*

Så länge du dansar tar du ingen som helst skada av eld eller värme. Du kan dansa genom så väl drakeld som över flytande lava. Besvärjelsen varar så länge du fortsätter dansa.

FÖRFÖRANDE DANS*

Kostnad: 2T6 **Svårighet:** Utmanande
Slag: Motsatt, *Trolldom* mot *Viljestyrka*

Du försöker förföra ett utvalt offer med din dans och om du lyckas blir personen djupt förälskad i dig så länge du dansar och dubbelt så lång tid därefter. Besvärjelsen bryts om du eller någon i ditt sällskap skadar den förhäxade.

FÖRVIRRANDE DANS*

Kostnad: 3T6 **Svårighet:** Utmanande
Slag: Motsatt, *Trolldom* mot *Viljestyrka*

Du dansar så konstigt att alla som befinner sig i samma eller angränsande zon distraheras och förlorar sin aktiva handling denna runda om de inte får en bättre effekt än du fick på ditt Trolldomslag med ett Viljestyrkeslag. Misslyckas de får de göra ett nytt försök varje runda tills de lyckas och varje nytt försök blir två snäpp lättare.

LUFTDANS*

Kostnad: 3T6 **Svårighet:** Utmanande
Slag: *Trolldom*

Du kan dansa genom luften som om du hade fast mark under fötterna och kan på så sätt förflytta dig med samma hastighet som om du hade gått. Du rör dig mestadels horisontellt men varje runda kan du även röra dig någon meter vertikalt. Besvärjelsen varar så länge du fortsätter dansa.

SKUGGDANS*

Kostnad: 3T6 **Svårighet:** Utmanande
Slag: *Trolldom*

Din dans får dig att bli suddig och smälta samman med skuggorna vilket gör att alla anfall som riktas mot dig blir två snäpp svårare. Effekten varar så länge du fortsätter dansa.

SPÖSNITT

Kostnad: 2T6 **Svårighet:** Utmanande
Slag: *Trolldom*

Spösnitt är nära besläktat med Avståndshugg men i stället för att använda ett förhäxat närstridsvapen kan du utdela hugg med dina trollspön. Varje hugg sänder iväg en skugga av spöt som ger 4T6 skada på ett mål upp till tre zoner bort. Under resten av scenen fungerar dina trollspön som avståndsvapen.

Målet kan försvara sig om hon är i samma zon som anfallaren, eller om hon har en sköld, precis som mot andra avståndsanfall.

VATTENDANS*

Kostnad: 2T6 **Svårighet:** Utmanande
Slag: *Trolldom*

Du kan dansa på vattenytan som om det vore fast mark och kan på så sätt förflytta dig över vatten med samma hastighet som om du hade gått. Besvärjelsen varar så länge du fortsätter dansa.

VÄNDA KASTVAPEN

Kostnad: 2T6 **Svårighet:** Utmanande
Slag: Försvarslag, *Trolldom*

Denna besvärjelse kastas som en försvarshandling och för att lyckas måste du få högre effekt än anfallaren. Om du lyckas studsar kastvapnet bort från och tillbaka mot den som anföll dig. Slå ett slag med *Kastvapen* som används för att se om du träffade motståndaren.

För ytterligare 1T6 i kostnad kan du försvara dig mot en pilbågspil eller ett armborstlod men de förlorar sin kraft och kan inte vändas mot den som sköt.

Du kan inte använda denna besvärjelse för att försvara dig mot skott från krutvapen.