# SPILTIDSSKRIFTET

NR. 8

20 KR.



TEMA OM EUF CALL OF CTHULHU MAGI I SH Erebors Bibliotek 3—210—0—008 Spiltidsskriftet Saga 8

# Sejd, Signen og Shadowrun

Yderligere regler for magikere i Shadowrun af Lars Wagner Hansen Illustrationer af Jesper Ejsing

Shadowrunnernes magiske bog, The Grimoire, som blev anmeldt i KAOS nummer 13, introducerede en ny type magikere: Adepts.

Adepts er magikere der kun virker inden for særlige områder. Der findes Sorcery Adepts der kun kan kaste Spells, Conjurer Adepts der kun kan fremkalde Elementals eller Spirits, Enchanter Adepts der kun kan lave magiske genstande, Shamanic Adepts der kan gøre det hele men kun inden for visse områder, og så findes der Physical Adepts.

Physical Adepts er magikere der hverken kan kaste Spells, fremkalde (eller bortmane) Elementals eller Spirits, eller andre af de mere gængse magiske udskejelser.

Hvad de derimod har, er visse overnaturlige fysiske evner. Evnerne kan for eksempel være at se i det astrale plan, dræbe med de bare hænder, reagere ekstremt hurtigt, eller høre bedre end normale mennesker.

Flere af disse evner siges desuden, at være grunden til den store succes nogle mestre, af specielt orientalske kampformer, har haft.

The Grimoire er ikke særlig specifik, med hensyn til hvilke point det er, man kan bruge til at købe disse specielle evner. Men på baggrund af andre eventyr og eksempler, kan det slås fast at det kun er deres Magic Attribute. Physical Adepts får ingen Force Points.

Her bringes et nyt udvalg af alternative evner som Physical Adepts kan købe for deres Magic Attribute, en gennemgang og revidering af de originale evner fra The Grimoire, nogle

nye former for magikere, samt en gennemgang af Sorcery og Conjuring.

Når der herefter refereres til regelbøger gøres det med følgende forkortelser: Paranormal Animals of North America: PARA. The Grimoire: GR. Shadowrun: SR. Street Samurai Catalog: SAM. T# er en forkortelse for Target Number.

# Nye evner for Physical Adepts

Astral Projection Cost: 4

En Physical Adept med denne evne, kan gå over i det astrale plan via Astral Projektion eller Astral Perception. Adepten har alle de normale evner og begrænsninger for en magiker på det astrale plan. Se SR side 88-91, samt GR side 15 og 60-73 for yderligere informationer



Cast Spell Cost: .5 per force point

Adepten kan lære at kaste en Spell. Spellens Force kan kun opgraderes ved at bruge flere Magic Attribute Points på den. Normale regler for Drain og Resistance gælder naturligvis, se SR side 78-82, samt GR side 50-54.

Adepten kan vælge en hvilken som helst Spell, men kan aldrig lære andre Spells. Selv hvis Adepten ikke har Sorcery er T# 2 for modstandernes Resistance Test, ellers er T# lig med Adeptens Sorcery Skill.

Adepten har en normal Magic Pool (=Sorcery Skill), og kan bruge denne som bonus til Spellcasting, Drain Resistance og Spell Defence, men kun mod den Spell som Adepten selv kan bruge.

En Physical Adept kan godt vælge at være af den Shamanske tradition, og skal så vælge et Totem. Dette kan naturligvis give Adepten yderliger fordele når han kaster Spells, men han får også alle ulemperne ved dette Totem.

Som nævnt på side 15 i GR, kan Physical Adepts ikke bruge Focuses af nogen som helst typer. En Physical Adept kan vælge at lære hans Spell med Force Modifiers (SR side 150-151), dog kun Fetish versionen, ikke Exclusive Spell versionen.



Immunity
Cost: 1 per succes
Adepten får en automatisk succes
per point imod en bestemt effekt.

Fire: Inklusiv skade fra ild eller ild-baserede angreb (også magisk

Ballistic Damage: Skade fra skydevåben og eksplosioner. Ranged Impact Damage: Skade fra projektil-, kaste- og visse skydevåben. Mundane Melee Weapons: Skade

Mundane Melee Weapons: Skade fra ordinære nærkamps-våben.

Magic Melee Weapons: Skade fra magiske nærkamps-våben.

Cold: Kan leve komfortabelt i de koldeste områder, samt beskytter mod al skade fra kulde (inklusiv magisk kulde).

Pathogens: Beskytter mod infektioner og sygdomme.

**Poisons:** Beskytter mod alle toksiner (gifte og "drugs"). Spells: Beskytter mod Spells.

#### Magic Feeling Cost: .5

Med denne evne kan man føle om noget er magisk, eller er under magisk påvirkning. Dette svarer til Astral Perception og Aura Reading (se SR side 89 og GR side 15 og 60-65), men man skal røre ved det man undersøger. Denne evne kan opgraderes til Magic Sense for .5 point.



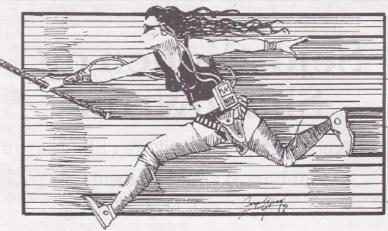
# Magic Hands Cost: .5

Alle Unarmed angreb påvirker væsener der er immune eller har magisk forsvar mod normal våben. Forskellen på denne evne og Killing Hands fra GR, er at Killing Hands kun påvirker immune væsener når man giver den fysiske skade, ikke når man bruger hænderne til at give den normale (Stun) skade.

# Magic Sense

Cost: 1

Denne evne virker på samme måde som Magic Feeling. Forskellen er at denne evne har en Range som er lig Adeptens Magic Attribute i meter.



Denne evne kan opgraderes til Astral Perception for 1 point.

#### Speed Cost: 1

Med denne evne forhøjer Adepten sin Running Modifier og sin Quickness med 1 point hver. Quickness er dog kun forhøjet, når det drejer sig om løb og bevægelse. Derudover kan Adepten bevæge sig 1D6 ekstra meter hver gang han løber.

# Gennemgang og revidering af originale evner

**Astral Perception** 

Den eneste ændring med denne evne, er at den kan opgraderes til Astral Projection for 2 points.

# **Automatic Succeses**

En stor ubalance med denne evne, er at man kan få 12 Automatiske Succeser i Athletics, som man derefter kan bruger til at slås med. Da man kun passerer 3 cirkler på Skill Web, har man altså 9 Automatiske Succeser i Armed og Unarmed Combat, hvilket er lidt for voldsomt.

En meget enkel løsning på dette problem er at man ikke trækker en Automatisk Succes fra for hver cirkel man passere, men at man halvere de Automatiske Succeser (rundet ned) for hver cirkel man passerer. Herved får man så kun 1 Automatisk Succes hvis man starter med 12, og passerer 3 cirkler (12/2=6, 6/2=3, 3/2=1.5 rundet ned til 1). Medens man stadig med rimelig succes kan bruge sin Armed Combat til Unarmed Combat, og omvendt, da man kun passerer en cirkel.

Killing Hands

Killing Hands er kun effektiv mod væsener der er immune eller har magisk forsvar mod normale våben, hvis man giver den fysiske skade. Killing Hands er ikke effektiv mod væsener der er immune eller har magisk forsvar mod normale våben, når man bruger hænderne til at give den normale (Stun) skade.

I stedet for at lære de to seje versioner af Killing Hands, kan man for de samme antal points, eller færre, lære Automatiske Succeser i Unarmed Combat. Disse Automatiske Succeser giver sammen med en af de svagere versioner, et resultat der er mindst lige så godt. Når man samtidig også kan bruge sine Automatiske Succeser til at forsvare sig med, ser det ikke fornuftigt ud.

Eksempel: Joe Doe lærer for 1 point Killing Hands, der giver (Str)M1 i skade. For 2 points lærer han Automatic Succes i Unarmed Combat. Hvis Joe laver 1 succes med hans normale Unarmed Combat, giver dette en skade på (Str)D1, 1 succes til at ramme, 2 successer til at gå fra M til D.

Hvis Joe havde brugt 4 points på Killing Hands, ville disse giver (Str)D1 i skade. Sammen med 1 succes med hans normale Unarmed Combat ville dette også give en skade på (Str)D1, 1 succes til at ramme, ingen successer til at give mere skade.

For 1 point mindre, kan Joe altså give den samme skade, hvis han ruller det samme antal successer på hans normal Unarmed Combat.
Samtidig er han sikker på altid at ramme, og han har Automatisk 2 Succeser mod Melee angreb.

Den simpleste løsning på dette er at sætte priserne ned til disse:

#### KILLING HANDS COST

Wound Category	Cost Per Category			
(Str)L1	0.5			
(Str)M1	1.0			
(Str)S1	1.5			
(Str)D1	2.0			

#### Pain Resistance

Når man checker om man besvimer af skade, får man en bonus på lige så mange terninger, som man har i Pain Resistance.

Man checker om man besvimer, hver gang man tager skade. For ikke at besvime skal man klare et Body+Willpower check, med et T# på det antal felter man har fyldt på sin Physical+Mental Condition Monitor.

Dette betyder, at man nu har en chance for at besvime af selv et Light Wound. Man får lov til at checke for at vågne, hver gang der er gået lige så mange kamprunder, som man har felter fyldt på sin Physical+Mental Condition Monitor.

# Physical Attributes

Physical Attributes er ret ubalancerede i forhold til det tilsvarende Cyberware. Man kan for lige så mange points Essence (og i nogle tilfælde færre), købe de tilsvarende forbedringer, ved at købe Muscle Replacement og Dermal Armor.

Der er dog forskelle, Dermal Armor virker ikke mod sygdomme, og Quickness forbedringen for Muscle Replacement påvirker ikke Reaction. Men hvis man overskrider ens Racial Maximum, koster Cyberware kun halvt så meget som den tilsvarende magiske forbedring.

Når man så husker på at Physical Adepts har de sædvanlige problemer med Healing og Magic Loss, ser det ikke ud som at det er en fordel for Adepten.



Jeg har valgt at de første 3 points for hver af de tre Physical Attributes altid kun koster .5 per +1. Derefter koster de det samme som de gør ifølge GR.

Se deuden reglen om Geasa, under Physical Sensory Improvements.

Physical Sensory Improvements
Med hensyn til Physical Sensory Improvements er den helt gal. Her kan
man for 0.2 points Essence (=Magic)
få Cybereyes med Low-light, Thermographic og Flare Compensation
Vision. Hvis dette læres ad magisk
vej koster det 0.75 points Magic.
Selv om dette er en meget speciel situation, ville Low-light, Thermographic og Flare Compensation Vision
kun koste 0.5 points Essence, uden

Man kunne selvfølgelig begynde at sætte individuelle Magic-priser på hver enkelt evne, som så skulle svare til Essence-cost.

Cybereyes.

Jeg har dog valgt at lade dette være, men derimod ændre reglen om at Physical Adepts ikke lider under Geasa reglen (GR side 17 og 28-30). Ved at lade denne regel gælde for Physical Adepts, vil de ikke være alt for vilde efter at bruge Cyberware.

En Physical Adept der lider under en Geas (en Geas, to Geasa), vil få +2 til alle hans T# der berøres af magi, hvis han bryder den. En Physical Adept der for eksempel har 1 Automatisk Succes i Unarmed Combat, og som bryder sin Geas, vil så få +2 på alle T# der har med Unarmed Combat at gøre. I visse tilfælde må GM'en afgøre, hvordan Geasa reglerne skal fortolkes, når det drejer sig om Physical Adepts.

Man kan lære alt hvad der er nævnt under Enhanced Senses (SR side 176 og PARA side 10), samt en del andre evner. Her er en liste, som dog ikke på nogen måde er udtømmende:

Amplified Hearing: Som beskrevet i SR og SAM side 78.

Damper Hearing: Som beskrevet i SR side 126.

Flare Compensation Vision: Som beskrevet i SR side 126.

**Hearing Amplification:** Se Amplified Hearing.

**Heat-sensing:** Som beskrevet i SR og PARA.

High Frequency Hearing: Som beskrevet i SR side 126.

Improved Eyesight: Som beskre-

vet i PARA.

Improved Hearing: Som beskrevet i SR og PARA.

Improved Smell: Som beskrevet i SR og PARA.

Improved Taste: Som beskrevet i SR og PARA.

Improved Vision: Som beskrevet i PARA.

Low Frequency Hearing: Som beskrevet i SR side 126.

Low-light Vision: Som beskrevet i SR side 66 og 126 og PARA.

Motion Detection: Som beskrevet i SR og PARA.

Rangefinder Vision: Som beskrevet i SAM side 37 og 80.

Select Sound Filter: Som beskrevet i SAM side,82. Brug Willpower som Rating.

Sonar: Som beskrevet i SR og PARA.

Thermal Sense: Som beskrevet i SR.

Thermographic Vision: Som beskrevet i SR side 66 og 126 og PARA.

Vision Magnification: Som beskrevet i SR side 65 og SAM side 85.
Brug Willpower divideret med 2, rundet ned, som Rating.
Wide-band Hearing: Som beskrevet i SR og PARA.

#### **Increased Reaction**

Man bør under ingen omstændigheder lade denne evne gå i spænd med Vehicle Control Rig, Boosted Reflexes eller Wired Reflexes. Hvis en Physical Adept får indopereret nogle af disse, bør han straks miste alt hvad han lært af Increased Reflexes. Han kan imidlertid bruge de point han får tilbage på andre evner.

En kombination af Increased Reflexes (Level 2) og Boosted Reflexes (Level 3), vil ellers give det samme resultat som Increased Reflexes (Level 4), men for 4.8 points Essence/Magic.

Increased Reflexes vil heller aldrig give ekstra terninger til Initiativ i Matrix, men bonussen til Reaction gælder stadig.

Bortset fra at jeg ikke tror at der er nogen, der vil bruge 8 point på at lære 4. niveau, er der ikke noget yderligere at udsætte på denne evne.

# Nye Magikere

#### Astral Adept

En Astral Adept er en helt ny slags Adept. Denne Adept har automatisk Astral Perception og Astral Projection. Han kan desuden kaste Spells og kæmpe som normalt på det Astrale Plan. Når han ikke er på det Astrale Plan, kan han ikke bruge nogle aktive magiske evner. På det normale plan kan han altså kun bruge magiske våben og Spell Defense.

Negamage

Negamages er magikere der kun kan beskytte mod magiske angreb. De kan bruge Spell Defense, men får desuden deres Magic Attribute som tillæg til deres Magic Pool. En Negamage der har en Sorcery Skill på 3 og en Magic Attribute på 5 vil kunne bruge Spell Defense på 3 personer med en Spell Defense bonus på 8 terninger. Hvis en Negamage ikke har nogen Sorcery Skill kan han kun bruge Spell Defense på sig selv.

Hvis en Negamage bliver en Initiate, vil han kunne bruge Shielding, også selv om han ikke kan bruge Astral Perception eller Astral Projection. For at blive Negamage skal man have Magic som sin tredie prioritet hvis man er menneske, og fjerde hvis man er metamenneske. En Negamage vil således skulle sætte Magic som prioritets niveau 2 hvis han er menneske, og prioritets niveau 1 hvis han er metamenneske.

Ud over dette gælder alle regler for magikere selvfølgelig også for Negamages, både med hensyn til Healing, Magic Loss, grupper og så videre.

Specialist Sorcerer En Specialist Sorcerer skal vælge om han vil tilhøre den Hermetiske eller den Shamanske tradition. Dette får betydning for hvilke Spells han kan bruge og beskytte imod.

Hvis man vælger den Hermetiske tradition, kan man kun bruge spells, inden for den kategori man vælger (Combat, Detection, Health, Illusion eller Manipulation). En Hermetisk Specialist kan desuden også kun bruge Spell Defense mod Spells inden for samme kategori, som han selv kan bruge Spells fra.

Hvis man vælger den Shamanske Tradition, skal man desuden bestemme sig for hvilket Totem, man har. Der er kun Spells som påvirkes positivt af dette Totem, som man kan kaste og beskytte imod. Her gælder samme begrænsninger som for Shamanic Adepts, se noten på side 15 i GR. Derudover får man naturligvis de andre ulemper en Shaman af dette Totem har.

En Specialist Sorcerer kan ikke bruge Astral Perception eller Astral Projection, og kan heller ikke fremkalde eller bortmane Elementals eller Spirits.

Specialist Sorcerers omtales typisk som Fighters, Warriors, Detectors, Diviners, Healers, Illusionists, Manipulators, eller andre navne der forbindes med deres specielle kategori.

For at blive en Specialist Sorcerer skal man have Magic som sin tredie prioritet, hvis man er menneske og fjerde hvis man er metamenneske. En Specialist Mage vil således skulle sætte Magic som prioritets niveau 2, hvis han er menneske, og priori-



tets niveau 1 hvis han er metamenneske.

Specialist Conjurer

En Specialist Conjurer skal vælge om han vil tilhøre den Hermetiske eller den Shamanske tradition. Dette får betydning for hvilke Spirits de kan fremkalde og bortmane.

Hvis man vælger den Hermetiske tradition, skal man bestemme sig for hvilken af de fire Elementals, man vil kunne påvirke (Air, Earth, Fire eller Water). Det vil kun være Elementals inden for denne type man kan fremkalde og bortmane.

Hvis man vælger den Shamanske tradition, skal man desuden bestemme sig for hvilket Totem man har. Der er kun Spirits som påvirkes positivt af dette Totem, som man kan fremkalde eller bortmane. Her gæl-

	Body	Qui	Str 1	Move	Int	Will	Per R	leact	Attacks	Reach	4 75
Bear:	+6/1	+1	+6	-1	-1	-1	+1	+1	(Str-2)S2	+1	
Cat:	-1	+1	-1	0	-1	-1	+1	+1	(Str+2)M2	-1	61111.
Coyote:	0	+1	-1	+1	-1	-1	+1	0	(Str+1)M3	0	
Dog:	0	+1	0	0	-1	-1	+1	0	(Str+1)M2	0	
Eagle:	. 0	0	0	-1	0	-1	+1	0	(Str+2)M1	0	
Flying				+1							
Gator:	+2/2	+1	+2	0	-1	-1	0	+1	(Str)S2	0	h -
Swimmin				+1							7 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Lion:	+5	+1	+5	0	-1	-1	+1	+1	(Str-1)S2	+1	
Owl:	-1	-1	-1	-1	0	0	+2	0	(Str)M1	-1	Company of the Compan
Flying				+1							
Raccoon:	+1	0	+2	0	-1	-2	+1	+1	(Str+1)M3	0	
Rat:	-2	+2	-3	-1	-1	-2	+1	+1	(Str+2)L1	-1	
Raven:	-1	+1	-1	-1	-1	-1	0	+1	(Str)M1	0	
Flying				+1							
Shark:	+2/1	+2	+1	0	-2	-2	0	+1	(Str+3)S3	0	
Snake:	0	+1	0	0	0	-1	+1	0	(Str+1)L2	0	In A
Wolf:	+2	+2	+1	0	0	-1	+1	+1	(Str+1)M2	0	月前 温

der samme begrænsninger som for Shamanic Adepts, se noten på side 15 i GR. Derudover får man naturligvis de andre ulemper, en Shaman af dette Totem har.

Som Specialist Conjurer kan man ikke bruge Astral Perception eller Astral Projection, og kan heller ikke kaste eller beskytte mod Spells.

For at blive en Specialist Conjurer skal man have Magic som sin tredie prioritet, hvis man er menneske, og fjerde hvis man er metamenneske. En Specialist Conjurer vil således skulle sætte Magic som prioritets niveau 2, hvis han er menneske, og prioritets niveau 1 hvis han er metamenneske.

#### Totem Adept

Når en shaman bruger magi, antager han som regel en af sit Totems ydre former. Måske bliver hans negle til bjørnens klør, hans næse blive til uglens næb, eller hans hår bliver til løvens manke. Jo stærkere magi han bruge, jo mere kommer han til at ligne sit Totem.

Totem Adepts er shamaner, der er så tæt forbundet med deres Totem, at de kan antage Totemets form. Dette er dog den eneste form for magi de kan udføre.

Totem Adepts kan frivilligt prøve at ændre deres forn, dette tager en Action. Adepten laver en Willpower Test, med et T# på 12 minus hans Magic Attribute plus det antal gange han allerede har ændret sig inden for de sidste 24 timer. Hvis han får en eller flere successer, laver han en kontrolleret ændring. Hvis han ikke får nogle successer laver han en ukontrolleret ændring.

Totem Adepts skal også checke om de ændrer sig hver gang de tager skade (kun ved Wounds, ikke ved Stun skade), og hver gang de er udsat for stress (GM'en bestemmer hvornår dette er tilfældet). Testen er den samme som ovenfor, men resultatet er en smule anderledes. Ved en eller flere successer kan Adepten enten vælge at lave en kontrolleret ændring, eller ikke at ændre sig. Under alle omstændigheder skal Adepten ikke checke igen før varigheden er gået (varigheden svarer til antal successer x Magic Attribute i minutter). Hvis Adepten ikke får nogle successer laver han en ukontrolleret ændring.

Ved en kontrolleret ændring påtager Adepten sig sit Totems ydre form, og alle sit Totems fysiske modifikationer (Body, Quickness, Strength, Reaction, Movement Modifier, Attacks og Reach), samt modifikationer på Perception-Tests. Denne modifikation på Perception- Tests svarer til en forbedring af synet, lugtesansen og/eller hørelsen.

En Totem Adept der er under en kontrolleret ændring, har stadig alle sine Skills og Dice Pools, og kan bruge dem hvis ellers formen tillader det. Totem Adepten bruger derfor også sin Unarmed Combat Skill i kamp. Varigheden af en kontrolleret ændring, er antal successer x Magic Attribute i minutter.



Ved en ukontrolleret ændring påtager Adepten sig sit Totems ydre form, og alle sit Totems modifikationer. Desuden vil Adepten også opføre sig som et typisk eksemplar af det dyr, han har ændret sig til, og vil som sådan blive styret af GM'en. En Totem Adept der er under en ukontrolleret ændring, slås som andre dyr (SR side 70), og kan ikke bruge sine Skills. Varigheden af en ukontrolleret ændring, er 0.5 x Magic Attribute i minutter.

En Totem Adept har naturligvis også alle de ulemper der er beskrevet under deres Totem (SR side 75-77 og GR side 107-108).

Totem modifikationer: Reaction er baseret på gennemsnittet af Quickness og Perception, plus eventuelle modifikationer. Alle modifikationer er baseret på Adeptens Attributes i menneskelig form. Totem Adepts skal ikke bare være en måde at få en masse ekstra bonuser på. Læs omhyggeligt beskrivelsen af Totemet, før du bestemmer dig for at spille en Totem Adept, personligheden er en lige så stor, hvis ikke større, del af Totemet. Desuden kan GM'en frit bestemme, om det er alle Totemer, der har Totem Adepts. Se tabellen på foregående side.

# Improviseret Magi

Når din magiker pludselig opdager, at han står på bunden af en kløft, med et vildt og ophidset næsehorn der spærrer udgangen, hvad gør han så? Tja... Med mindre han har de rigtige Spells, eller er god til at slås, eller har en anden fiks løsning gemt i ærmet, er han mildest talt på spanden.

Men frygt ikke længere, for nu får han mulighed for at bruge lige præcis den Spell, han har brug for. Med Improviseret Magi er intet længere umuligt.

Magikeren kaster simpelthen den Spell, han har brug for, også selv om han ikke under normale omstændigheder kan bruge denne Spell. Der er selvfølgelig forbundet visse farer og ulemper med dette. Magikeren kan kun bruge hans Magic Pool til at kaste Spellen. Dette betyder også at Spellens Force egentlig er på 0 (se GR side 51). Hvis det er en Spell man har mærket på sin egen krop før, stiger Drain Category med +1. Hvis det er en Spell man har hørt omtalt, eller set kastet, men aldrig selv har været påvirket af, stiger Drain Category med +1 og Drain Staging med +1. Hvis det er en Spell man selv finder på i sidste øjeblik stiger Drain Category med +2 og Drain Staging med +1. Hvis det er en Spell fra en kategori, hvorfra man ikke kender nogle Spells, stiger Drain Staging med yderligere +1.

Skade fra Drain i forbindelse med improviseret magi, vil altid vise sig i form af Wounds, selv om force altid vil være mindre end Magic Attribute. Det er kun Shamaner og Mages der kan bruge Improviseret Magi. Hverken Adepts eller Specialists har denne mulighed.

# Sorcery

Som det kan ses, kan man sagtens lære at kaste Spells, også uden at have Sorcery (dette gælder også for

# Udvikling af Characters

Når man vælger selv at lave sine Characters, i stedet for at bruge en Ærketype, skal man ændre følgende tabeller på side 53 i SR og side 107 i GR. Tech ændringen gælder dog kun for Characters der er magisk aktive.

# MASTER CHARACTER TABLE

# Magic

<b>.</b>	**	Metahuman	Tech/Force
Priority	Human	Metanuman	Contract the Contract of the C
0	None	None	100/5
1	None	Specialist/Negamage	1,000/10
2	Specialist/Negamage	Adept	20,000/20
3	Adept	Yes	150,000/50
4	Yes	Tuni Envilled femal	300,000/50

normale Mages og Shamans). Dette lyder måske ufornuftigt. Men hvis man gennemgår hvilke følger det får, vil man se, at det kan lade sig gøre, men ikke er et fornuftigt træk for magikerens side.

En magiker uden Sorcery har følgende begrænsninger.

 Astral Pool er formindsket. Hvis man bruger reglerne fra GR, er det kun den Astrale Defense Pool og den Astrale Magic Pool der bliver påvirket.

2) Magic Pool er på 0.

3) Modstandernes Resistance Tests har et T# på 2 (minimum i alle Tests).

4) Kan ikke Sustaine (fastholde) Spells.

5) Kan ikke deltage i Ritual Sorcery.

 Kan ikke bruge Sorcery som Combat Skill i Astral Space.

# Conjuring

Når man bruger Conjuring til at fremkalde Spirits eller Elementals, er det lige meget hvad ens Magic Attribute er. Så den udbrændte mage der ikke er god til at kaste Spells, er stadig lige så god til at fremkalde Elementals. Drain for Conjuration, er meget forudsigelig. At fremkalde en Spirit eller en Elemental, giver enten (Force)M1 Stun, (Force)S1 eller (Force)D1. Det er altid bestemt på forhånd, om det giver rigtig skade eller det blot giver Stun skade.

Det eneste man bruger sin Magic Attribute til i Conjuring, er bortmaning (Banishing). Dette har jeg tænkt mig at ændre på følgende måde. I Sorcery kommer det an på, om Forcen overstiger ens Magic Attribute. Dette kan man også sagtens indføre i Summoning. Drain koden afgøres stadig af forskellen på Spiritens Force og magikerens Charisma. Hvis Charisma er større end eller lig med 2xForce, giver det (Force)L1 i drain. Hvis Charisma er større end eller lig Force, giver det (Force)M1 i drain. Hvis Charisma er mindre end Force, giver det (Force)S1 i drain. Hvis Force er større end 2xCharisma, giver det (Force)D1 i drain.

Om det er fysisk eller mental skade, afgøres af om Spiritens Force er større end magikerens Magic Attribute. Hvis den er mindre end eller lig magikerens Magic Attribute giver det Stun skade, ellers giver det fysisk skade.

# Samlede tabeller

De nye magikere der omtales, kan være lidt svære at holde rede på, og specielt hvad de kan og ikke kan. Så her bringes en tabel der forhåbentlig gør det lidt nemmere:

Magic	Cast	Conjure	Enchant	Astral	Astral
type	Spells	in valiquito si a		Perception	Projection
Mage/Shaman	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Sorcerer Adept	Yes	No	No*1	No	No
Conjurer Adept	No	Yes	No*1	No	No
Enchanter Adept	No	No	Yes	No	No
Shamanic Adept	Yes*2	Yes*2	No*1	Yes	Yes
Physical Adept	Yes*3	No	No*1	Yes*3	Yes*3
Astral Adept	Yes*4	Yes*4	Yes*1*4	Yes	Yes
Totem Adept	No	No	No*1	No	No
Specialist Hermetic Sorcerer	Yes*5	No	No*1	No	No
Specialist Shamanic Sorcerer	Yes*6	No	No*1	No	No
Specialist Hermetic Conjurer	No	Yes*5	No*1	No	No
Specialist Shamanic Conjurer	No	Yes*6	No*1	No	No
Negamages	No	No	No*1	No	No

\*1: Alle kan bruge Talismongering.

\*2: Kan kun kaste Spells og Conjure Spirits som påvirkes positivt af deres shamanske kræfter. Kan bruge deres Sorcery og Conjuring fuldt ud ved defensive træk (Banishing, Spell Defense etc.)

\*3: Kun hvis disse evner er lært.

\*4: Kun på det astrale plan.

\*5: Kun fra en bestemt kategori.

\*6: Kun inden for kategorier som er påvirket positivt af deres shamanske kræfter.

# To be or not to be...

I Shadowrun er magi ikke bare en evne som alle andre. Det kan kun læres af de personer, der har forudsætningerne. Det betyder, at det lige fra starten af, er bestemt hvem, der kan lære at bruge magi. For PC'erne står valget allerede ved kreationen af Characteren. Hvis man ikke vælger at kunne bruge magi fra starten, er det heller ikke muligt at lære det senere.

For NPC'er er det derimod anderledes. GM kan jo, på et hvilket som helst tidspunkt, vælge at NPC'en opdager sine magiske evner.

I stedet for at fornægte PC'ere retten til at opdage deres magiske evner, efterhånden som kampagnen udvikler sig, kan man indføre følgende mulighed.

Med disse regler bliver det ikke alene muligt at kunne lære at bruge magi senere i ens karriere som Shadowrunner, men også at skifte fra en type af magiker til en anden type. Det hele kommer naturligvis til at koste en masse Karma, hvilket vil reflektere hvor svært det er at lære at bruge magi. Dette vil forhåbentlig også hindre de fleste i at gøre dette, så magi stadig er noget specielt. Hvis magi går hen og bliver noget hverdagsagtigt, må du lægge yderliger forhindringer i vejen. Nogle gange vil det også være en fordel at kunne "glemme" en evne. I de fleste tilfælde kan man blot lade være med at bruge evnen, men med magi er det sådan at man ikke kan lære en anden form for magi, med mindre man har "glemt" hvad man kunne før. Inden for magien svarer det til at man dropper forbindelsen til det astrale plan. Det koster naturligvis også Karma at glemme en evne, det koster halvdelen af hvad det kostede at lære evnen.

Magi inddeles i fire niveauer:

1. niveau: Mundanes.

2. niveau: Negamages & Specialists.

3. niveau: Adepts.

4. niveau: Mages & Shamans.

Som Mundane kan man lære alle slags magi, og det koste følgende:

niveau: 40 points.
 niveau: 60 points.

4. niveau: 80 points.

Alle magisk aktive personer skal først, "glemme" deres foregående evner. Dette koster som sagt halvdelen af hvad det kostede at lære dem. Derefter skal de lære de nye evner. Hvis man også vil skifte fra shamansk til hermetisk magi, eller vil skifte Totem, koster det dobbelt så meget at lære den nye evne.

Eksempel: Ali er en Gator Shaman, men han er ved at miste troen på den store kødæder. Han ønsker at lære at beherske den hermetiske magi.

Først dropper han forbindelsen til det astral plan (bliver Mundane). Dette koster ham 40 points Karma. Senere finder han en mester, der kan lære ham de indviklede formularer, og nogle af de hermetiske hemligheder.

Han ønsker at blive en hermetisk Sorcerer Adept, dette koster ham ialt 120 points Karma (2x60 points for at blive en Adept og skifte fra shamansk til hermetisk magi), plus en masse tid, og Nuyen til hans mester.

# Ærketyper

Her er som eksempel på nogle af de nye regler tre forskellige magikere.

# Physical Adept

"Hvis du tror at alt det der pjat med magi, drejer sig om ildkugler og fremmaninger, så kan du godt tro om igen. Magi er meget andet, og min form er suveræn."

"Ingen smarte tricks. Ingen billig teknologi. Ingen halvfærdige løsninger. Ingen spirits der bestemmer. Kort sagt, når jeg er med dig, har du ingen problemer. Men er du ikke med mig, er du mod mig."

"Selvgjort er velgjort har altid været mit motto. Om jeg ved hvor jeg fik mine evner fra? Næ, men de virker, og er det ikke det vigtigste?"

"Ja jeg har en Uzi, men den er kun til langdistance og backup. Du tror mig ikke? Send ham det store brød ud sammen med mig, og ansæt den af os der kommer ind igen! Men kun hvis du ved, at du kan undvære ham."

Kommentarer: Denne knægt ser måske ikke ud af så meget, men lad dig endelig ikke narre. Det hele ligger indbygget under huden, og her er ikke tale om cybertech. Da han ikke har haft en læremester, som man kan udspørge, er der kun

en måde at lære ham at kende på. Lige på og hårdt. Knægten kan det hele, og lidt til.

# Attributes:

Body: 5 Quickness: 6 (7x5) Strength: 5 Charisma: 2 Intelligence: 6 Willpower: 6 Essence: 6 Magic: 6 Reaction: 6 (7) Initiative: +1D6 (+2D6)

#### Skills:

Biotech: 4 Firearms: 4 Negotiation: 3 Sorcery: 4 Stealth: 4 Unarmed Combat: 6

#### Dice Pools:

Defense (Armed): 1 Defense (Unarmed): 6 +1 Automatic Succes Dodge: 6

Magic: 4

#### Cyberware: None

#### contacts:

Any Magic Type Any Street Type Talismonger

#### Gear:

3 Expandable Healing Fetish (+2 Force) Synthetic Leather Armor (0/1) Uzi III (4M3)

# Powers:

Automatic Succes (Unarmed Combat 1)
Increased Reaction (Level 1) (+1 Re-

action, +1D6 Initiative)

Speed (+1 Quickness, +1 Running Modifier, +1D6 meters when running)

Magic Hands (Affects creatures immune to normal weapons)

Physical Sensory Improvements: Low-light Vision, Thermographic Vision

Immunety (Ballistic Damage 1) Cast Spell (Treat Severe Wound 2, Expandable Fetish option)

# **Dwarf Healer**

(Specialist Hermetic Sorcerer - Category: Healing)

"Ja, jeg var blandt de første, og derfor er jeg også blandt de bedste. Jeg fik en oplæring som man ikke glemmer uden videre. Hvis du vidste hvordan vi og andre metahumans blev behandlet, så ville du gå hjem med din forkølelse.

"Hvis du havde oplevet the Night of Rage, vidste du også hvad din mission i livet burde være. At jeg så har magi til at hjælpe mig, burde ikke betyde noget. Det er trods alt alle jer andre, der bliver hjulpet i den sidste ende."

"Selvfølgelig vil jeg hjælpe dig. Men jeg må hellere advare dig, jeg hjælper lige så gerne de andre. Og en lille erkentlighed vil ikke være at foragte, du kan blot overføre pengene til min credstick, tak."

Kommentarer: Er der noget at sige til at han er blevet som han er? Han har set hvordan de første dværge og elvere blev behandlet (skidt), og hvordan orkerne og troldene blev behandlet (rigtigt skidt). Nu har han givet sit liv til at redde andre i nød. Men han kan godt forsvare sig i en kneben situation. Og for et par nuyen er han sikkert også til at stole på.

#### Attributes:

Body: 4 Quickness: 1 Strength: 3 Charisma: 1 Intelligence: 2 Willpower: 7 Essence: 6 Magic: 6 Reaction: 1 Initiative: +1D6

Skills:

Sorcery: 5 Biotech: 4

Unarmed Combat: 2 Computer: 1 Etiquette (Street): 2 Physical Sciences: 3 Cybertechnology: 4

Biology: 3 Psychology: 3 Magical Theory: 3

Dice Pools:

Defence (Armed): 1 Defence (Unarmed): 2 Dodge: 1 Hacking: 2 Magic: 5

Cyberware: None.

Contacts:

Fire Fighter Paramedic Dwarf Pedestrian Plain Clothes Cop Street Doc Street Kid

(Dwarf Healer kan vælge en ekstra Contact, ialt tre Contacts)

Gear:

Chemsuit DocWagon Contract (Basic) Lined Coat (4/2)

Medkit

Medkit Supplies Patches:

Antidote (5): 3 Stimulant (5): 4 Tranq (5): 4 Trauma (5): 4 Preassure Regulator Ration Bars (10 Days)

Respirator Survival Kit

Table Top Computer (100 Mp)

Spells:

Cure Medium Disease: 1 Decrease Medium Cybered Body: 4 Heal Medium Wounds: 2 Healthy Glow: 1 Increase Reaction +3: 3 Resist Moderate Pain: 3 Treat Deadly Wounds: 6

Powers:

Thermographic Eyes Resistance (+2 Body) to Disease

Weakneses:

Check for Allergic Reaction

# **Troll Negamage**

"Buh! Blev du overrasket? Ja, jeg er en trold. Ja, jeg er en negamage. Er det det du har brug for? Eller skal jeg finde et andet job?"

"Tro mig, det er ikke svært at få noget at lave. Ikke for en som mig. De kan ikke skyde mig, da jeg er en trold, og de kan ikke zappe mig med magi da jeg er en negamage. Men jeg kan skyde dem. Nå, du havde ikke set hullet i håndfladen. Det er en maskinpistol, og den virker."

"Hvis de alligevel skulle nå at komme foran os, kan Harley og jeg sagtens hente dem. Og Harleys to pusterør skal nok standse dem."

"Tro mig, jeg er den du søger. Jeg er den du har brug for. Jeg er den bedste. Men jeg er ikke den billigste, jeg skal jo dele med Harley!"

Kommentarer: Ja, han har ret hele vejen igennem. Trolde og magi plejer ikke at være en sund blanding for trolden. Men her er undtagelsen der bekræfter reglen. Køb dig til hans ydelser, før andre bruger ham mod dig.

## Attributes:

Body: 7 (8) Sickness: 3 Strength: 5 Charisma: 1 Intelligence: 3 Willpower: 4 Essence: 5 Magic: 5 Reaction: 3 Initiative: +1D6 (+2D6)

# Skills:

Armed Combat: 6 Firearms: 5 Sorcery: 3 Bike: 3

#### Dice Pools:

Defence (Armed): 6 Defence (Unarmed): 1 Magic: 3 (8)

# Cyberware:

Boosted Reflexes (1) Cybergun: Machine Pistol (3M2) Vision Magnification: Electronic 3

# Contacts:

Former Troll Bounty Hunter Metahuman Rights Activist Talismonger Troll Bouncer Troll Street Samurai

#### Gear:

Ammo: APDS Ammo (SMG): 20 rounds (1 Clip) (6M3, -1 Ballistic) Explosive Rounds (MP): 20 rounds (2 Clips) (3M4) Regular Ammo (SMG): 100 rounds (5 Clips) Regular Ammo (MP): 50 rounds (5 Clips) Armor Jacket (5/3) DocWagon Contract (Gold) Harley Scorpion with 2 Firmpoints 2 Heckler & Koch HK227 SMG, adaptable for bike (5M3) Maglock Passkey

Ration Bars (10 Days) Survival Knife (5L3)

Monofilament Whip (6S4)

Medkit

+1 Reach Armed/Unarmed Combat Thermographic Eyes Dermal Armor (1) (er incl.)

Middle Lifestyle (4 months prepaid)

# Weaknesses:

Check for Allergic Reactions, +2 on Severity Rolls