

Sidst

Om at ramme

For at ramme sin modstander skal man slå 1, 2 eller 3.

Skade

For hver succes mister modstanderen 1 terning. Modstanderen må frit vælge, hvilke terninger han mister. Men der tages først fraterningstigen.

Udmattelse

Alle terninger, der viser 1, 2 eller 3 og den terning, der viser det højeste tal lægges tilbage i bagest i terningpuljen (øverst). Halvdelen (rund op) af de øvrige terninger tabes på grund af udmattelse.

Retfærdighed

Så længe du er helt sikker på (spillederen bestemmer) at du kæmper det retfærdiges sag, må du slå én terning om i hvert kampslag.

Terninger til næste slag

Angeru er høj, stolt og fuldkommen afbalanceret. Hun er retfærdighedens forkæmper. Med store vingeslag holder hun sig svævende over slagmarken og slår ned på enhver ugerningsmand med retfærdighedens tunge sværd.



Niku 1d8
Riki: 1d8
Ki: 5d10
Kuru: variabel

Angerus metaler handler om retfærdighed. Hendes vigtigste mål er, at straffe de onde og redde de gode (i den rækkefølge). Jo længere engelen er, desto bedre føler Angeru sig forberedt.

Sidet

1ch234

Terningstige

først

Om at ramme

For at ramme sin modstander skal man slå 1, 2 eller 3.

Skade

For hver succes mister modstanderen 1 terning. Modstanderen må frit vælge, hvilke terninger han mister. Men der tages først fra terningstigen.

Udmattelse

Alle terninger, der viser 1, 2 eller 3 og den terning, der viser det højeste tal lægges tilbage i bagest i terningpuljen (øverst) . Halvdelen (rund op) af de øvrige terninger tabes på grund af udmattelse.

Kampkunst

Du kan selv vælge, hvilke af dine terninger på terningstigen du benytter, hver gang du skal i kamp.

Terninger til næste slag

Manga er spinkel og har ingen synlige fysiske fortrin, men han kæmper som intet almindeligt menneske ville kunne. Igennem hans hænder og fødder flyder 100 forfædres visdom og kampkunst. Hans bevægelser er ren poesi.

Niku 1d10
Riki: 1d20
Ki: 3d6
Kuru: variabel

Mangas ene-taler er snu og udspekulerede.

Han kan lide at spotte modstanderen, så han taber hovedet og angriber over hals og hoved. Så kan Manga gøre ekstra brug af sin kampkunst og vende modstanderens styrke imod ham selv.

Nantonaku manga
Nantonaku manga

Sidst

Om at ramme

For at ramme sin modstander skal man slå 1, 2 eller 3.

Skade

For hver succes mister modstanderen 1 terning. Modstanderen må frit vælge, hvilke terninger han mister. Men der tages først fraterningstigen.

Udmattelse

Alle terninger, der viser 1, 2 eller 3 og den terning, der viser det højeste tal lægges tilbage i bagest i terningpuljen (øverst). Halvdelen (rund op) af de øvrige terninger tabes på grund af udmattelse.

Urokkelig

Oni er utrættelig så længe han beholder forbindelsen med jorden. Så længe Oni kan blive stående på et sted og kæmpe taber han ikke terninger til udmattelse.

Terninger til næste slag

Niku: 1d4
Riki: 1d10
Ki: 2d6
Kuru: variabel

Onis enetaler er normalt ret korte og meget grafiske i udspenslingen af, hvad han vil gøre med sin modstander. Han udtrykker også ofte sin følelsesmæssige tilstand.

Oni

Oni er stor, stærk og kan holde til enorme mængder tæv— især, hvis han får lov til at stå fast og tage imod.

Onis humør er som en buldrende keddet, klar til at koge over, men hans hjerte er lige så varmt som hans temperament. Oni aner går tilbage til jorden under hans fødder og til de japanske eventyrs

Sidst

1 2 3 4 5 6

Terningstige

Først

Om at ramme

For at ramme sin modstander skal man slå 1, 2 eller 3.

Skade

For hver succes mister modstanderen 1 terning. Modstanderen må frit vælge, hvilke terninger han mister. Men der tages først fra terningstigen.

Udmattelse

Alle terninger, der viser 1, 2 eller 3 og den terning, der viser det højeste tal lægges tilbage i bagest i terningpuljen (øverst). Halvdelen (rundt op) af de øvrige terninger tabes på grund af udmattelse.

Samvittighed

Du kan lave et angreb med alle dine imod alle modstanderens terninger. Ingen tager skade, men hvis du vinder flygter modstanderen i gru fra sin egen samvittighed. Begge parter mister terninger for udmattelse.

Terninger til næste slag

Niku

1d6

Riki

1d12

Ki

3d8

Kuru

variabel

Kirin er smuk og graciøs. Hun er en uovertruffen flyver, og kan bære en rytter hurtigere og højere end nogen anden. I kamp kan Kirin både angribe med bid (hun har dragens tænder) og ved at sparke. Hun kan både kæmpe i luften og på jorden.

Kirins enetaler handler meget ofte om ofrene. Hun har en overvældende empati, og vil altid forsøge at få tilhørerne til at forstå de lidelser modstanderen har forvoldt andre. Hun ender ofte selv i tårer over de lidelser hun beskriver.

Kirin

Nantonaku manga

Onouro - Oni



Manga - Manga

*Asako*

En lille spinkel pige står overfor en stor skulende dreng. Hun har armene over kors. Hun nægter. Det er ikke fordi Asako ikke er bange for at få tæv. Det er fordi det er uretfærdigt.

Asako har en meget stærk retfærdighedssans, og hun giver ofte højlydt udtryk for den – især overfor de andre børn. Hendes sunde fornuft skorter det lidt mere på, det er som om hun ofte glemmer at passe på sig selv.

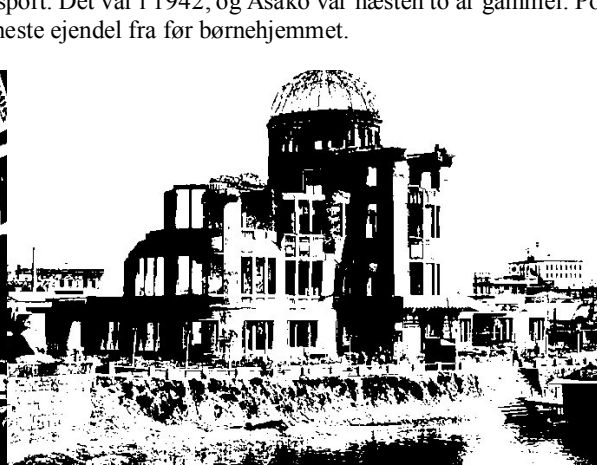
Asako er en af de mindste og spinkleste af pigerne på børnehjemmet. Hun var underernæret og væksthæmmet allerede, da hun kom til børnehjemmet i krigens sidste år, fordi hendes mor var død af TB. Moren havde skrantet i flere år og havde ikke kunnet give Asako den pleje hun behøvede – der var desværre ingen anden familie.

Asakos far? Hun har et postkort, han sendte hjem fra Truk lige før han steg på en troppetransport. Det var i 1942, og Asako var næsten to år gammel. Postkortet er Asako's eneste ejendel fra før børnehjemmet.

Kinko - Kirin



Monban - Portner og gartner



Oba - Kogekone



Kôchô - Børnehjemsbestyrer

Onouro - Oni



Manga - Manga



Kinko

Nogen børn er bare så nuttede og lækre, at man har lyst til at tage dem op i armene, når man ser dem eller stryge sin hånd hen over deres hår. Sådan et barn er Kinko. I en anden og rigere tid var hun blevet bortadopteret samme uge som hun ankom til børnehjemmet – men den slags luksus er der ingen, der har råd til for tiden.

Kinkos hjerte er større og blødere end de flestes. Hun føler med alt og alle, med fuglene, der fryser udenfor, med roerne, når de bliver skåret i skiver. De voksne siger, det er tosset, for Kinko er det bare naturligt.

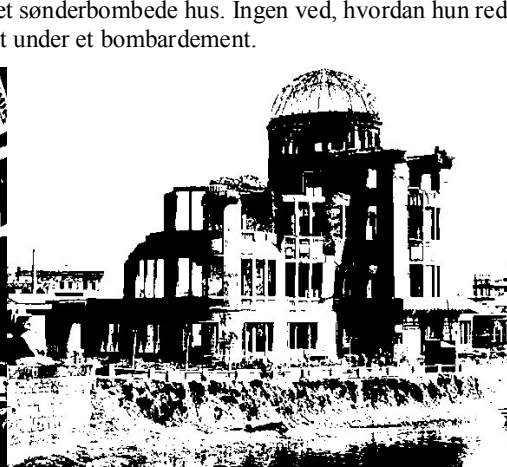
Kinko bevæger sig med rolige og afmålte bevægelser. Hvis ikke hun var så sød, ville de voksne nok have ment, at hun var doven, men takket være sit udseende står hun faktisk noget sjældnere til straf end de andre børn.

Redningsfolkene fandt Kinko siddende på gaden, da de hentede hendes bedstemors lig ud af det sønderbombede hus. Ingen ved, hvordan hun redede sig ud af huset om natten midt under et bombardement.

Asako - Angeru



Monban - Portner og gartner



Oba - Kogekone



Kôchô - Børnehjemsbestyrer

Asako - Angeru



Manga - Manga

*Onouro*

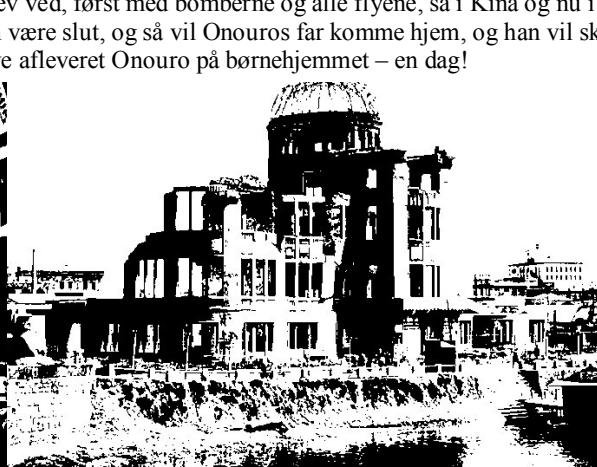
Det er forunderligt, at det lader sig gøre, men selv med børnehjemmets knappe måltider, er Onouro faktisk lidt kraftig. Han er også stærk – stærkere end de andre børn små børn, og lige så stærk som de store. Onouro misbruger ikke sin størrelse – særlig meget. Han er ikke slem til at slå de andre eller tvinge sin vilje igennem. Han vil helst være en god kammerat. Normalt er Onouro godmodig og en lille smule langsom, både til at tale og regne den ud. Men der kan godt gå et lys op for ham af og til, når han har stået lige så stille og tænkt sig om en tid. Og han kan godt blive gal, men stort set kun, hvis man driller ham med hans far.

Han kan godt huske sin far. Onouros far var en høj og flot mand i kejserlig officersuniform, og Onouro vinkede til ham fra vinduet i tantes hus, da han drog i krig. Men krigen blev ved, først med bomberne og alle flyene, så i Kina og nu i Korea. En dag vil krigen være slut, og så vil Onouros far komme hjem, og han vil skælde tante ud for at have afleveret Onouro på børnehjemmet – en dag!

Kinko - Kirin



Monban - Portner og gartner



Oba - Kogekone



Kôchô - Børnehjemsbestyrer

Onouro - Oni



Asako - Angeru



Kinko - Kirin



Manga

Pludselig en dag var han der, så lille og fin, som om en kami havde båret ham dertil i det lilla silkesjal midt om natten.

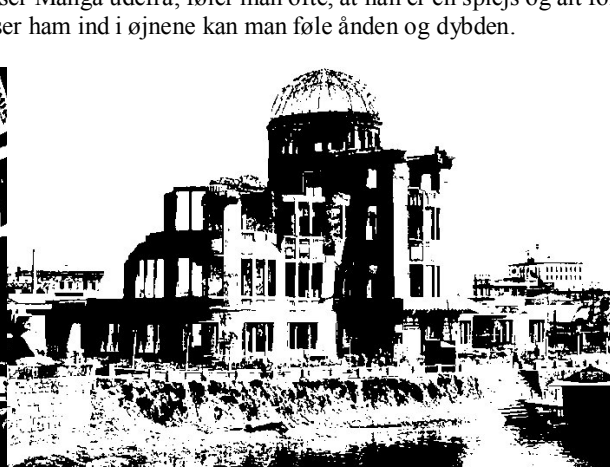
Manga har boet på børnehjemmet siden han var nyfødt. Han har aldrig haft noget andet hjem. Han blev fundet på trappestenen en forårmorgen, så kold at det sjal han var svøbt i var dækket af rim. Når folk spørger efter hans far og mor (selv om det ikke er så tit), siger han, at han ikke har nogen, han er født af himmelens og jordens ånder.

Det er fordi Manga er en fabelagtig historiefortæller, han elsker at fortælle eventyr for de andre børn, og han fletter alt hvad han ved og kender til ind i historierne. Han er bedre til at læse og tegne skrifttegn end de andre børn, og Kôchô giver ham af og til lov til at få en gammel avis, han kan kigge i.

Når man ser Manga udefra, føler man ofte, at han er en splejs og alt for fjantet, men når man ser ham ind i øjnene kan man føle ånden og dybden.



Monban - Portner og gartner



Oba - Kogekone



Kôchô - Børnehjemsbestyrer

Sidst

Om at ramme

For at ramme sin modstander skal man slå 1, 2 eller 3.

Skade

For hver succes mister modstanderen 1 terning. Der tabes først fra terningstigen. Modstanderen må frit vælge, hvilke terninger han mister.

Udmattelse

Alle terninger, der viser 1, 2 eller 3 og den terning, der viser det højeste tal lægges tilbage i bagest i terningpuljen (øverst). Halvdelen (rundt op) af de øvrige terninger tabes på grund af udmattelse.

Tyvagtighed

Hvis modstanderen mister terninger til udmattelse, kan Kadorobu stjele dem og lægge dem øverst på sin terningstige. Denne evne kan ikke benyttes efter det slag, hvor Kadorobu mister sin sidste terning.

Terninger til næste slag

TOMODACHI:

NIKU: 1D6

RIKI: 1D8

Niku: 1d6

Riki: 1d8

Ki: 2d10

Kuru: ingen

Dokugen: 1d20 (standard)

Kadorobu enetaler er oftest noget frygteligt bavl. Noget med at slutte sig sammen og følge den røde fane. Og: "Giv op! I har allerede tabt! I kan ikke besejre folkets ånd!"

Kadorobu er klædt i rød ninjadragt og har en gul stjerne i panden.

Kadorobu er ikke nogen overvældende superskurk. Han går typisk i kamp med 5 halvdårlige terninger, og hans illusioner kan ikke skade heltene.

Hans evne i tyvagtighed er til gengæld en sand dræber. Hvis først den kommer i gang er Kadorobu stort set uslåelig.

Illusioner:

Kadorobu kan skabe ild-illusioner. Han får oftene for hans røverier til at flygte ud af bygninger ved at overbevise dem om, at bygningerne står i brand. Illusionerne er i virkeligheden ufarlige.

KADOROBUR

Ich

Terningstige

Først

Sidst

Om at ramme

For at ramme sin modstander skal man slå 1, 2 eller 3.

Skade

For hver succes mister modstanderen 1 terning. Der tages først fra terningstigen.
Modstanderen må frit vælge, hvilke terninger han mister.

Udmattelse

Alle terninger, der viser 1, 2 eller 3 og den terning, der viser det højeste tal lægges tilbage i bagest i terningpuljen (øverst). Halvdelen (rund op) af de øvrige terninger tages på grund af udmattelse.

En helt, der ikke har flere terninger er bevidstløs.

Hjernekontrol

Tataka kan vælge at lave et angreb imod en modstander, men i stedet for at tage terninger fra ham forsøger Tataka at overtage kontrollen med ham. Hvis Tataka slår flest succeser kæmper helten på skurkenes side indtil en anden helt overgår ham/hende i kamp.



Krigsting

Tataka har evnen til at skabe krigsudstyr overalt. En bil bliver til en tank, en tilfældig forbigående til en soldat, og et kosteskaf er pludselig en riffel

Niku: 1d6

Riki: 1d4

Ki: 3d6

Kuru: ingen

Dokugen: 2d6 (standard)

Tatakas enetaler er korte og grove, men ret effektfulde. Det centrale er, at han håner sine modstandere for at være nogen slapsvanse, der ikke har det, der skal til, underforstået ikke holdt ud indtil krigen var vundet

Tataka er klædt som en kamikazepilot i læderjakke og med gult tørklæde. Som ekstra dragt stikker der våben af forskellige arter ud fra dragten overalt.

Tataka er en ærlig og redelig modstander. Han slår hårdt og kan skabe ravage, men han holder ikke særlig længe. Typisk vil Tataka lægge ud med at lave et par soldater til at holde heltene beskæftigede, og så forsøge at få hjernekontrol over en af heltene også.

Kun til sidst vil han selv kæmpe

Terningstige

Først

Terninger til næste slag

Sidst

Om at ramme

For at ramme sin modstander skal man slå 1, 2 eller 3.

Skade

For hver succes mister modstanderen 1 terning. Der tabes først fra terningstigen.

Modstanderen må frit vælge, hvilke terninger han mister.

Udmattelse

Alle terninger, der viser 1, 2 eller 3 og den terning, der viser det højeste tal lægges tilbage i bagest i terningpuljen (øverst). Halvdelen (rundt op) af de øvrige terninger tabes på grund af udmattelse.

En helt, der ikke har flere terninger er bevidstløs.

Frygt

Hver gang en modstander, der kæmper med Shi, ikke slår nogen succeser, bliver han slået med frygt og flygter, indtil en anden helt rammes af frygt.

SPØGELSE:

NIKU: 1D8

RIKI: 1D20

KI: 1D6

Shi er en mørk skygge, der kan hvile over en hel bydel eller begrænse sig til en form som et stort menneske. Der er ikke nogen substans, men en isnende kulde, som man kun næsten kan tage fat om.

Da Shi er dødens repræsentant er den en formidabel modstander, og selv de største helte vil være presset til deres yderste for at slå den.

Når en helt rammes af frygt er det ofte fordi han eller hun er kommet til at ramle direkte gennem Shi, og har følt dens isnende indre.

Shis enetaler er direkte og enkle. De koncentrerer sig mest om at overbevise offeret om, at det faktisk skal dø nu.

Niku: 1d4

Riki: 1d4

Ki: 8d6

Kuru: ingen

Dokugen: 2d6 eller mere

SHI

Termininger til næste slag

Først

Shi

Terningstige