

REGELOVERSIGT

Angreb:

Der er flere forskellige slags angreb, men de fungerer ens på nogen punkter: Først fortæller du hvad din spilperson laver af fede actionstunts og følelsesladede kampråb. Derefter sætter du et kryds ved hver evne brugt, og får det angivne antal d6 terninger for hver, plus flere fra level bonusser og diverse. Terningerne rulles og hver der viser 4 eller derover er offensiv og giver én skade på modstanderen.

Når du (også) bliver angrebet, tæller hver terning med 2 eller 3 som defensiv. Har modstanderen flere offensive terninger end du har defensive, mister du et enkelt level, hvis forskellen er over tre mistes to. Ingen evner eller talenter mistes i den forbindelse, kun ”krydset” og muligvis en level bonus.

Handlings Typer:

På sin tur kan du tage én af de fire følgende handlinger.

Duel: Du går hårdt mod hårdt. Dig og modstanderen skiftes til at sige hvad i gør og bagefter ruller i begge og gør skade på hinanden. Et ubegrænset antal evner kan aktiveres, men modstanderen kan højst bruge så mange som du gør.

Uset Angreb: Modstanderen får intet modangreb, tilgængelig kan du højst bruge to evner.

Gruppe Angreb: Jeres hold samarbejder om et fælles angreb. Alle deltagende spillere kan kun bruge en enkel evne, men tilføjer også sine andre bonusser. Offeret modangriber med en evne per spiller, og rammer alle hvis det går igennem.

Flash-back: Sæt en scene i fortiden. Du får et level med det samme og gør automatisk én skade. Scenen kan f.eks. handle om dine motivationer, hvad der giver dig styrke, dramatiske begivenheder, speciel træning, eller din fælles baggrund med de andre karaktere.

Spilleleder har også ture, med handlings typer tilsvarende jeres.

Levels:

Sæt et kryds hver gang du får et level, gående fra venstre mod højre. Sættes der et kryds over et felt med +X, får du nu det antal ekstra terninger til alle terningerul og nyt talent på tilsvarende felter. Derudover får du en ny evne hver eneste level. Flere evner låses op efter hver kamp. Alternativt kan et level bruges på slette krydser i en evne, som ellers ikke kan bruges mere når boksene er fulde, eller man kan finde på sine egne.

Levels fås desuden i mellemscener og når en kamp vindes, med ét ekstra level for at levere dødsstødet til en fjende (et ekstra til alle for et gruppe angreb).

Zakuro

Man siger du blev født på en slagmark, fundet med et rustent sværd i din hånd. Dine tidligste minder er at rejse rundt sammen med din adopterede familie, en flok lejesoldater, fra krig til krig, som du selv velvilligt deltog i fra den dag du kunne løfte sværdet. Én for én døde dine våben-kammerater i kamp, mens du selv altid var sejrrig. Den sidste af dine frænder mødte sit endelige for din hånd, da i mødtes på modstående slagmarker. Din eneste betroede, den eneste ven du har haft igennem hele dit liv er dit sværd, Tsuki, og du elsker det som var det levende. Og måske er det blevet det, efter at have drukket mange fjenders blod og blevet indgydt med din kærlighed. Tsuki er nu langt skarpere, hårdere og smukkere, end det var. Det har reelt overnaturlige evner, et produkt udelukkende et resultat af træning, tillid, og venskab. Dit liv er for evigt dedikeret til perfektionen af dine kampevner og dit sværds hæder. Enhver soldat i ethvert rige har hørt om dig og dit sværd og i går under mange tilnavne, bl.a. "skjoldkløverne" fordi ingen barriere kan forsvare sig mod det. Bortset fra én.

Den mødte du for ganske nylig, da du for første gang nogensinde blev besejret i kamp. En skæbnens møde med en gruppe krigere ligeså stærke som dig selv. Du kunne ikke andet en at respektere dem og følge dem. Nye venskaber blussede op og du er nu ligeså dedikeret til jeres lille gruppe som til Tsuki. De vil udfordre guderne, stoppe verdens ende, kæmpe mod Shiva selv. Det er en vandvittig plan og du ser kun frem til udfordringen. Du påstår i hvert fald at du kæmper for udfordringens skyld, men der er skjulte grunde. Måske en bod for alle de liv du har taget.

LEVEL	+1d6	Talent			+2d6		Talent			+3d6
				Talent	+4d6					+5d6

TALENTER

<p>Vild Offensiv [1] Hvert rul kan du lave to defensive terninger om til to offensive.</p>	<p>Sjæle Åderen [1] For hvert dødsstød du laver på en fjende alene, får du en bonus terning til brug når som helst.</p>	<p>To Krigere [1] Én gang i spillet må du fordoble antallet af evne-terninger du ruller.</p>
---	--	---

EVNER

<p>Tsuki, ophøjet sværd [X] Dit sværd er let, men destruerende, skarpt, men hårdfødt, flexibelt men urokkeligt. Det kløver let sten og metal dobbelt så stort som sig selv. [][], +2d6</p>	<p>Krop af Klinger [X] Med tiden er Tsuki blevet mere ligesom dig, men du er også blevet mere ligesom det. Din krop er hårdfør som stål og du bløder ikke. [][], +2d6</p>	<p>Venskab [X] Dit liv betyder intet. Du stormer ind i kampen uden øje for din egen sikkerhed, alle dine handlinger er dedikeret til dine venners og dit sværds ære. [][], +2d6</p>
<p>Svalens Flugt [1] Et enkelt hug, hurtigere end øjet kan opfatte. Såret opstår først et øjeblik senere. [][], +2d6</p>	<p>En-Mands Hæren [1] Du kæmper som var du tusind mænd, tusind steder, tusinde våben, tusinde angreb. [][], +2d6</p>	<p>Blodtørstig Vilje [1] Du har taget utallige liv og din vilje er som smedet. Dit blik alene kan fastfryse en fjende. [][], +2d6</p>

<p>Galakse Kløveren []</p> <p>Tsuki er nu absolut sort, smedet sammen af tusind sorte huller og gude stor. Tyngdekraften alene river alt itu.</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Jeg Er Mit Sværds Æg []</p> <p>Du smelter sammen med Tsuki. Alle jeres styrker forenes, et væsen uden lige.</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Inkarneret Krig []</p> <p>Du er repræsentanten for al krig, al stridighed. Enhver kampstil, enhver taktik, ethvert våben nu og for evigt er dit.</p> <p>[][], +3d6</p>
<p>Mørke Våbnet []</p> <p>Tsuki forvandler sig til mørk obsidian, der kan skyde sorte stråler der opløser alt levende.</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Dødens Kutte []</p> <p>En sort kappe af skygge omhylder dig, ingen angreb kan ramme kroppen under, og du bevæger dig med dødens far.</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Den Usynlige Hær []</p> <p>Du anråber enhver sjæl faldet i krig og millioner af angreb falder over din fjende.</p> <p>[][], +3d6</p>
<p>Fri Vilje []</p> <p>Tsuki svinger sig selv igennem luften, forsvarer dig og taler som en gammel ven.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Dødens Hånd []</p> <p>Din selveste berøring kan være dødeligt. Det du rør dør straks, først muskler og organer og så spreder det sig.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>De Faldnes Forsoning []</p> <p>Du mægler med de mange sjæle fanget i Tsuki, lytter til deres sidste ønsker og beder deres hjælp.</p> <p>[], +4d6</p>
<p>Det Glubske Våben []</p> <p>Tænder fremspringer overalt på Tsuki og den kan bide fast og æde sig igennem hvad som helst.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Fem Sværd []</p> <p>Dine arme og ben glinser som metal og kan skære igennem hvad som helst.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Stålets Kulde []</p> <p>Du besindiger dig, tager Tsuki til råd og udfører en plan koldt og præcist.</p> <p>[][], +2d6</p>
<p>Åndens Storhed []</p> <p>Tsuki kan ændre størrelse. Ingen øvre grænse udover hvad du kan svinge og det er <i>meget</i>.</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Ildens Hug []</p> <p>Et hug så hurtigt det kløver luften selv og en mægtig eksplosion følger.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Dødens Spillesvend []</p> <p>Du træder igennem dødens port, møder en gammel bekendt og går derfra med fornyet styrke.</p> <p>[][], +2d6</p>
<p>Dødemandens Teknik []</p> <p>Du bruger Tsuki som var det ført af en de sjæle den har ædt, deres teknik i behold.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Huggets Fart []</p> <p>Du bevæger dig som et sværdets hug, hurtigt og uforudsigeligt igennem luften.</p> <p>[][][], +2d6</p>	<p>Stolthed []</p> <p>Du er ufattelig stolt af dine og dit sværds evner. Du lever for slagmarkens hæder.</p> <p>[][], +2d6</p>
<p>[][], +2d6</p>	<p>[][], +2d6</p>	<p>[][], +2d6</p>

REGELOVERSIGT

Angreb:

Der er flere forskellige slags angreb, men de fungerer ens på nogen punkter: Først fortæller du hvad din spilperson laver af fede actionstunts og følelsesladede kampråb. Derefter sætter du et kryds ved hver evne brugt, og får det angivne antal d6 terninger for hver, plus flere fra level bonusser og diverse. Terningerne rulles og hver der viser 4 eller derover er offensiv og giver én skade på modstanderen.

Når du (også) bliver angrebet, tæller hver terning med 2 eller 3 som defensiv. Har modstanderen flere offensive terninger end du har defensive, mister du et enkelt level, hvis forskellen er over tre mistes to. Ingen evner eller talenter mistes i den forbindelse, kun ”krydset” og muligvis en level bonus.

Handlings Typer:

På sin tur kan du tage én af de fire følgende handlinger.

Duel: Du går hårdt mod hårdt. Dig og modstanderen skiftes til at sige hvad i gør og bagefter ruller i begge og gør skade på hinanden. Et ubegrænset antal evner kan aktiveres, men modstandren kan højest bruge så mange som du gør.

Uset Angreb: Modstanderen får intet modangreb, tilgængeld kan du højest bruge to evner.

Gruppe Angreb: Jeres hold samarbejder om et fælles angreb. Alle deltagende spillere kan kun bruge en enkel evne, men tilføjer også sine andre bonusser. Offeret modangriber med en evne per spiller, og rammer alle hvis det går igennem.

Flash-back: Sæt en scene i fortiden. Du får et level med det samme og gør automatisk én skade. Scenen kan f.eks. handle om dine motivationer, hvad der giver dig styrke, dramatiske begivenheder, speciel træning, eller din fælles baggrund med de andre karaktere.

Spilleleder har også ture, med handlings typer tilsvarende jeres.

Levels:

Sæt et kryds hver gang du får et level, gående fra venstre mod højre. Sættes der et kryds over et felt med +X, får du nu det antal ekstra terninger til alle terningerul og nyt talent på tilsvarende felter. Derudover får du en ny evne hver eneste level. Flere evner låses op efter hver kamp. Alternativt kan et level bruges på slette krydser i en evne, som ellers ikke kan bruges mere når boksene er fulde, eller man kan finde på sine egne.

Levels fås desuden i mellemscener og når en kamp vindes, med ét ekstra level for at levere dødsstødet til en fjende (et ekstra til alle for et gruppe angreb).

Yuki

Du er ikke et menneske, men tilhører en ældgammel race, kaldet Kitsune. De er næsten uddøde, skubbet ud af verden af menneskets udbredelse. Din familie bestående af dine forældre og dine to storebrødre er de sidste tilbage. Heldigvis kan i relativt nemt blande jer ind i det menneskenes samfund: Kitsune kan ændre form og i menneskelige form er det eneste ydre der afslører jeres ophav jeres stjerneformede pupiller og lodne ræve ører som du gemmer bag en sort kutte.

Du er blevet opdraget som kriger og i Kitsune traditionen fås kraften fra Yin og Yang: Styrke kommer fra balancen mellem lys og mørke, glæde og vrede, stilstand og bevægelse, skabelse og destruktion. Kun den der mestrer begge Tao aspekter og kan holde dem i balance opnår mental ophøjethed og mægtig fysisk styrke. Og det gør du med elegance. Sorgmodig over din klans forfald og håbefuld for fremtiden. Godmodig, hjælpsom og hidsig af temperament. Hurtig og let med en særdeles tung styrke.

Udover din mestring af Taoen, er du hjulpet af din families dyrebareste klenodie, to opal armbånd der kan projicere et hvilket som helst våben. Verdens ende var forudset blandt Kitsune racen for mange generationer siden og alle blevet af dem, din inkluderet, trænet til at afværge den. Men du kæmper ikke for verden, du kæmper for din familie, for din race. Du håber en dag i kan finde jeres retmæssige plads i verden, men guderne er et mere umiddelbart problem. Du har fundet en gruppe ærefulde krigere, de eneste mennesker du stoler på dem og sammen med dem vil du gøre det umulige.

LEVEL	+1d6	Talent			+2d6		Talent			+3d6
				Talent	+4d6					+5d6

TALENTER

<p>Balanceret Kampstil [1] Du kan altid lave en af dine offensiv terning til én defensiv og omvendt.</p>	<p>Løgnens Sandhed [1] Én gang per kamp tæller alle ettere som skade og seksere som defensive.</p>	<p>Energien Omdirigeret [1] Én gang i spillet kan du vende alle modstanderens offensive terninger mod den selv.</p>
---	---	--

EVNER

<p>Ubegrænset Arsenal [IX] Ud for armbåndene på dine håndled, kan du fremkalde et spektralt våben, gennemsigtigt, lysende. Hvad som helst, knive, spyd, klør. [][], +2d6</p>	<p>Oplyst Krop [IX] Du er i fuldstændig intern balance og i kontrol af din krop. Din balanceevne, smidighed, hurtighed er overnaturlig. [][], +2d6</p>	<p>Klanens Tillid [IX] Du bærer på din families håb, råd og ældgamle kampkunst. [][], +2d6</p>
<p>Snurrende Klinger [1] Du kan få et våbent til at snurre om armbåndets akse. Et hurtigt roterende sværd? Eller en hammer? Er der andet at sige? [][], +2d6</p>	<p>Sonisk Fart [1] Du kan løbe eller hoppe med en fart der laver shockbølger i luften. [][], +2d6</p>	<p>Dyrets Raseri... [1] Du opsluges af vrede, styrkes, fråder om munden, kæmper på alle fire. [][], +2d6</p>

<p>Kreation Splitteren [] Et solsystem langt, rødt spyd. Kan skille ondt fra godt, yin fra yang.</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Omnipresence [] Din fart har nået et niveau hvor du er alle vegne du vil. Tid er ikke længere en hindring for noget.</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Endelig Trancending [] Din sjæl opnår nirvana, ikke længere påvirket af smerte, lyst eller behov. Fredfyldt fuldfører du din opgave i universet.</p> <p>[][], +3d6</p>
<p>Krigens Porte [] Fra bag et par lysende porte regner samtlige våben nogensinde kreeret ned over din fjende, nogen ret store.</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Den Nihalede Ræv [] Du forvandler sig til Kitsunes oprindelige, gudelignede form, den mægtige ræv, med ni haler af ild.</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Intets Fred [] Intet er mere fredfyldt end mangel på eksistens. Du sletter stykker af dine fjender fra virkeligheden.</p> <p>[][], +3d6</p>
<p>Gudernes Lænker [] Et par spektrale, bepiggede kæder der kan holde selv en gud fast.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Skyggeskridt [] Du tager et enkelt skridt igennem en anden dimension, og ender hvor du vil i denne.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Tvungen Balance [] Du ser din fjendes indre kaos af mørke og lys og indfører voldeligt balance.</p> <p>[], +4d6</p>
<p>Rustning af Klinger [] Du projicere nok våben omkring dig til at agere en rustning der flænses ethvert angreb.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Vindens Mester [] Med din krop og fart alene kan du styre vinden, skabe cykloner og skærende bølger.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Perfekt Ro [] Din indre ro er et øjeblik så stærk at intet kan skade eller påvirke dig.</p> <p>[][], +2d6</p>
<p>Tres Våbens Fægtning [] Du er ikke længere begrænset af hvor mange du kan påkalde af de spektrale våben og de svæver frit.</p> <p>[][][], +2d6</p>	<p>Dusin Slag [] Du laver tolv angreb, fra tolv vinkler, som var der tolv af dig.</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Åndernes Røst [] Dine forfædre opsøger dig og deres styrke og visdom er i dig.</p> <p>[][], +2d6</p>
<p>Våben Bombardement [] Du skyder de våben du skaber hurtigt fremad. Morgenstjerner og katar som projektiler, hvorfor ikke?</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Bæst Transformation [] Du forvandler dig til et forstørret, hvid og sort stribet væsen.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>... De Udødes Sorg [] Bedrøvelse griber dit hjerte, for din slægts og verdens skæbne og du kæmper koldt og præcist.</p> <p>[][], +2d6</p>
<p>[][], +2d6</p>	<p>[][], +2d6</p>	<p>[][], +2d6</p>

REGELOVERSIGT

Angreb:

Der er flere forskellige slags angreb, men de fungerer ens på nogen punkter: Først fortæller du hvad din spilperson laver af fede actionstunts og følelsesladede kampråb. Derefter sætter du et kryds ved hver evne brugt, og får det angivne antal d6 terninger for hver, plus flere fra level bonusser og diverse. Terningerne rulles og hver der viser 4 eller derover er offensiv og giver én skade på modstanderen.

Når du (også) bliver angrebet, tæller hver terning med 2 eller 3 som defensiv. Har modstanderen flere offensive terninger end du har defensive, mister du et enkelt level, hvis forskellen er over tre mistes to. Ingen evner eller talenter mistes i den forbindelse, kun ”krydset” og muligvis en level bonus.

Handlings Typer:

På sin tur kan du tage én af de fire følgende handlinger.

Duel: Du går hårdt mod hårdt. Dig og modstanderen skiftes til at sige hvad i gør og bagefter ruller i begge og gør skade på hinanden. Et ubegrænset antal evner kan aktiveres, men modstandren kan højest bruge så mange som du gør.

Uset Angreb: Modstanderen får intet modangreb, tilgængeld kan du højest bruge to evner.

Gruppe Angreb: Jeres hold samarbejder om et fælles angreb. Alle deltagende spillere kan kun bruge en enkel evne, men tilføjer også sine andre bonusser. Offeret modangriber med en evne per spiller, og rammer alle hvis det går igennem.

Flash-back: Sæt en scene i fortiden. Du får et level med det samme og gør automatisk én skade. Scenen kan f.eks. handle om dine motivationer, hvad der giver dig styrke, dramatiske begivenheder, speciel træning, eller din fælles baggrund med de andre karaktere.

Spilleleder har også ture, med handlings typer tilsvarende jeres.

Levels:

Sæt et kryds hver gang du får et level, gående fra venstre mod højre. Sættes der et kryds over et felt med +X, får du nu det antal ekstra terninger til alle terningerul og nyt talent på tilsvarende felter. Derudover får du en ny evne hver eneste level. Flere evner låses op efter hver kamp. Alternativt kan et level bruges på slette krydser i en evne, som ellers ikke kan bruges mere når boksene er fulde, eller man kan finde på sine egne.

Levels fås desuden i mellemscener og når en kamp vindes, med ét ekstra level for at levere dødsstødet til en fjende (et ekstra til alle for et gruppe angreb).

Xiong

Du er, eller var, en soldat i det mægtigste rige denne jord har set. Seiretzu Empiret eksisterede i 10.000 år, ledet af den vise og udødelige kejser Atsuko. Et fantastisk rige, med høje krystal tårne og smukke kirsebær træer. Hvor ingen undersætter led nød, hvor der blev taget hånd om enhver nødlidende borger. Du var rigets militære leder, kejserens højre hånd og har kæmpet side om side med millioner af soldater i dit lands forsvar. Du fortryder intet du har gjort i dit lands tjeneste, du lever og ånder for dit folk. Eller gjorde?

Shiva selv snigmyrdede Atsuko før han satte destruktoren af universet i gang og resten af imperiet blev trampet i grus af hendes undersætter. Du lever med skylden om at have fejlet i at forhindre det. Din konge, din familie og dit folk er væk. Din sorg er større en verden selv, men du har ikke givet op. Guderne vil betale for hvad de har gjort, om du så skal trodse skærsilden og universet selv. Hvis den prægtige, udødelige kejser kan dø, så kan guderne ligeså...

Ved din side har du dit skjold, som har gået i arv i din familie i utallige generation, mærket efter hundrede pile og tusinde sværds slag. Et skjold du har reddet utallige skæbner med. Kejseren betroede i sit døende øjeblik dig også sin rustning, verdens mægtigste artefakt. Sidst, men ikke mindst har du dine nye kampbrødre, dem du nu sætter din lid til, dem du nu beskytter.

LEVEL	+1d6	Talent			+2d6		Talent			+3d6
				Talent	+4d6					+5d6

TALENTER

<p>Absolut Forsvar [1] Du kan altid fjerne én af modstanderens offensive terninger.</p>	<p>Ustoppelig Barrikade [1] Én gang i løbet af spillet tæller alle offensive terninger som defensive og du må rulle enhver terning om en enkel gang.</p>	<p>Beskytteren [1] Én gang per kamp kan du tage højst 2 skade mod en allieret og lave den om til bonus terninger til brug når som helst.</p>
--	---	---

EVNER

<p>Det Absolutte Skjold [IX] Dit ubrydelige skjold. Det er stort nok til at beskytte fem og en spids i siden på det kan både bruges som våben og til at fæstne skjoldet til jorden. I dine hænder er det også et våben. [][], +2d6</p>	<p>Atsukos Rustning [IX] Rustningen som har beskyttet kejseren i 10.000 år. Den giver styrke, hurtighed, godt helbred og mystiske evner jo mere du har den på. Du føler hans nærvær. [][], +2d6</p>	<p>Loyalitet [IX] Du kæmper for dine kampbrødre. For dit ødelagte rige. For dine faldne landsmænd. For menneskeheden. Deres sidste ord er din lov. [][], +2d6</p>
<p>Det Bedste Forsvar... [1] Når du stormer med skjoldet foran dig kan intet stoppe dig, alt må vælte eller ødelægges. [][], +2d6</p>	<p>Gengældelse [1] Det samme sår der påføres dig, påføres din fjende. Proportioneret til deres krop, selvfølgelig. [][], +2d6</p>	<p>Verdens Sorg [1] Du har mistet din familie, alle du har kendt. Et riges sorg er på dine skuldre. Dine fjender vil lære den at kende. [][], +2d6</p>

<p>Det Prismatisk Skjold []</p> <p>Med en sol som energikilde, forvandler skjoldet sig til lysbøjende krystal, der skyder hvidt, destruerende lys.</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Sand Udødelighed []</p> <p>Om du så blev splittet i atomer ville de samle sig igen. Din sjæl er for evigt bundet til denne verden.</p> <p>[][][], +3d6</p>	<p>Livets Beskytter []</p> <p>Dine vinger af lys skinner kraftigt. Du kan skabe liv, hvad som helst, så let som ingenting.</p> <p>[][][], +3d6</p>
<p>Forsvarets Hævn []</p> <p>Ethvert angreb der nogensinde har ramt et skjold, en mur, ethvert forsvarsværk, regner ned over din modstander</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Den Absolutte Ordre []</p> <p>Den største leders ild tændes i dig. Du giver din modstander en ordre. Den adlyder.</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Livets Energi []</p> <p>Du beder om hjælp fra alt der gror, alt der lever, og bruger livets hvide energi som våben.</p> <p>[][], +3d6</p>
<p>Diskos []</p> <p>Du kaster dit skjold og det gnaver og snurrer af ejen vilje i dens mål.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Urokkelig []</p> <p>Intet kan flytte dig, i bogstaveligste forstand. Selv ikke tyngdekraften påvirker dig. Man skal ikke forsøge at flytte dig...</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Forsoning []</p> <p>Du slipper din sorg, ser mod den glørværdige fortid. Din nyfundne vilje kløver alt hvad der stopper dit fremskridt.</p> <p>[], +4d6</p>
<p>Flyvende Stormløb []</p> <p>Med skjoldets momentum kan du så godt som flyve.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Det Royale Arsenal []</p> <p>Kejseren låner dig et af sine mange, uvurderlige artefakter fra sin personlige samling.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>"Vi Tror På Dig" []</p> <p>Sjælene fra dine venner, dine landsmænd hiver dig tilbage fra dødens rand.</p> <p>[][], +2d6</p>
<p>Pitbull []</p> <p>Med dit skjold negler du din fjende fast til jorden. De har ingen mulighed for at undgå dit næste angreb.</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Kejserens Omsorg []</p> <p>Du kan hele ethvert sår, selv erstatte en mistet legemsdel, på dig selv og andre.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Din Søns Potentiale []</p> <p>Du ser din søn, bag efterlivets, vokset op som den mand han kunne være blevet. Han lærer dig den teknik du ville have lært ham.</p> <p>[][], +2d6</p>
<p>Én Mands Barrikade []</p> <p>Intet kommer forbi dig. Hverken over, under eller igennem. Om det er projektiler eller giganter</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Magtens Vægt []</p> <p>Rustningen ændrer midlertidigt din vægt, målt i tons, uden at påvirke din bevægelse. F.eks. god at slå med.</p> <p>[][][], +2d6</p>	<p>Din Elskede Hjælp []</p> <p>Du føler din kones tilstedeværelse, og hun leder din hånd.</p> <p>[][], +2d6</p>
<p>[][], +2d6</p>	<p>[][], +2d6</p>	<p>[][], +2d6</p>

REGELOVERSIGT

Angreb:

Der er flere forskellige slags angreb, men de fungerer ens på nogen punkter: Først fortæller du hvad din spilperson laver af fede actionstunts og følelsesladede kampråb. Derefter sætter du et kryds ved hver evne brugt, og får det angivne antal d6 terninger for hver, plus flere fra level bonusser og diverse. Terningerne rulles og hver der viser 4 eller derover er offensiv og giver én skade på modstanderen.

Når du (også) bliver angrebet, tæller hver terning med 2 eller 3 som defensiv. Har modstanderen flere offensive terninger end du har defensive, mister du et enkelt level, hvis forskellen er over tre mistes to. Ingen evner eller talenter mistes i den forbindelse, kun ”krydset” og muligvis en level bonus.

Handlings Typer:

På sin tur kan du tage én af de fire følgende handlinger.

Duel: Du går hårdt mod hårdt. Dig og modstanderen skiftes til at sige hvad i gør og bagefter ruller i begge og gør skade på hinanden. Et ubegrænset antal evner kan aktiveres, men modstandren kan højest bruge så mange som du gør.

Uset Angreb: Modstanderen får intet modangreb, tilgængeld kan du højest bruge to evner.

Gruppe Angreb: Jeres hold samarbejder om et fælles angreb. Alle deltagende spillere kan kun bruge en enkel evne, men tilføjer også sine andre bonusser. Offeret modangriber med en evne per spiller, og rammer alle hvis det går igennem.

Flash-back: Sæt en scene i fortiden. Du får et level med det samme og gør automatisk én skade. Scenen kan f.eks. handle om dine motivationer, hvad der giver dig styrke, dramatiske begivenheder, speciel træning, eller din fælles baggrund med de andre karaktere.

Spilleleder har også ture, med handlings typer tilsvarende jeres.

Levels:

Sæt et kryds hver gang du får et level, gående fra venstre mod højre. Sættes der et kryds over et felt med +X, får du nu det antal ekstra terninger til alle terningerul og nyt talent på tilsvarende felter. Derudover får du en ny evne hver eneste level. Flere evner låses op efter hver kamp. Alternativt kan et level bruges på slette krydser i en evne, som ellers ikke kan bruges mere når boksene er fulde, eller man kan finde på sine egne.

Levels fås desuden i mellemscener og når en kamp vindes, med ét ekstra level for at levere dødsstødet til en fjende (et ekstra til alle for et gruppe angreb).

Wakami

Fra du var helt lille har du altid været fascineret med verdens virke. Hvorfor solen skinner, hvorfor himlen er blå, hvor lynet stammer fra, hvorfor guderne gør som de gør. Du har brugt meget tid i naturen, på at undersøge, teste og finde ud af. Målet var at blive en videnskabskvinde og det blev du, en særdeles fin en af slagsen. De svar du fandt blev dog altid efterfulgt af nye spørgsmål og det passer dig egentlig fint. Du lever for den uendelige jagt på viden. Du har selvfølgelig også studeret magi og er særdeles ferm i den kunst. I modsætning til de fleste magikere var du aldrig drevet af magt eller hæder, kun at blive bedre og lære mere.

Du er måske den sidste magiker nu, resten dræbt under gudernes invasion. Selv undslap du din kun med nød og næppe din aldrende og sårede krop. Du overførte din sjæl til den af en uforgængelig golem, to meter høj, lavet af virrende tandhjul og pansret med grøn jade. Integreret i dens pande en emerald, dit tredje øje, som hjælper dig at se gennem virkelighedens illusioner. Omend alderdommen ikke sænker dig mere, savner du din menneske krop, at se verden med dine egne øjne. Udødelighed er også kedeligt, en dag vil du velvilligt undersøge dødens mysterium. Men ikke endnu. Alt hvad du har opnået trues nu af gudernes plan om at ende verden. Du kan ikke lade det ske. Et kuriøst væsen, en Kitsune bad dig om at slutte dig til deres kamp mod Shiva, og du tøvede ikke. Livets eksperiment må og skal fortsætte. Der er så meget at lære endnu.

LEVEL	+1d6	Talent			+2d6		Talent		+3d6
				Talent	+4d6				+5d6

TALENTER

<p>Tredje Øje [1] Du kan når som helst, også uden for tur, spørge spilledere om hvor mange liv, evner, eller andre egenskaber en fjende har.</p>	<p>Forudseende [1] Én gang per kamp kan du fjerne tre af spillederes terninger, før de er rullet.</p>	<p>Held Magi [1] Én gang i spillet, sætter du terningerne præcis som du vil.</p>
---	--	---

EVNER

<p>Elementernes Mester [IX] Som enhver trolldmand har du selvfølgelig det basale på det rene: Ild, is og lyn. Påkalde en ildfugl, en is-tornado eller en lyndiskos? Barnemad.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Golemens Krop [IX] Kun få af menneskets svagheder påvirker en golems krop. Alder og træthed sløver dig ikke, et "sår" kan altid repareres og du er stærk og pansret som bare fanden.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Vidensgerrig [IX] Du brænder for viden. Du jagter halsløst universets dybeste hemmeligheder. Du ville give dit liv for bare et enkelt sekund at forstå det hele.</p> <p>[][], +2d6</p>
<p>Omnuyujutsu (Hidkaldelse) [1] Du kan påkalde væsner fra andre dimensioner ind i denne. Ofte halv-uformelige, mareridts væsner. Som er sultne.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Energi Absorption [1] Med et sekunds forberedelse kan din krop absorbere hvilken som helst form for energi der rammer dig. F.eks. kinetisk.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Naturens Fråde [1] Du kan mærke hvordan naturen, verden selv også modstår deres ende. Træerne, dyrene, måske endda fysikkens love kæmper på din side.</p> <p>[][], +2d6</p>

<p>Alt Sort Bliver Hvidt [] Universets skabelses kræft er din. Soles og planters, mørk energi. Dit eget big bang. Svær at styre, dog.</p> <p>[][][], +3d6</p>	<p>Gudedræber Maskinen [] Du smeder en sol-golem fra en galakse. Den er levende og følger dine ordre.</p> <p>[][][], +3d6</p>	<p>Ultimativ Indsigt [] Du forstår alt. Livets gåde, verdens oprindelse, alt. Du kan forudse fremtiden perfekt, og skifte til en dimension hvor tingene falder ud til din fordel.</p> <p>[][][], +3d6</p>
<p>Meteor [] Du kan styre himmellegemerne selv. F.eks. en forbipasserende komet.</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Uendelige Kroppe [] Du splitter din sjæl op, planter den i andre golems eller påkaldte væsner. Alle skal destrueres hvis du skal kunne dø.</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Fortidens Visdom [] Du ser et af de tidligere, nu forsvundne universer, så forskellig fra din. Du tager deres viden, og deres våben, med dig.</p> <p>[][], +3d6</p>
<p>Slettende Tentakler [] Ud fra din hud kan du danne flade, sorte tentakler og mange af dem. De sletter alt stof de rør fra virkeligheden og de skærer igennem alt.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Naturkraft [] Ud af den grønne jade gror planter, træer, med voldsomt hast. Hvis en mælkebøtte kan ødelægge beton...</p> <p>[], +4d6</p>	<p>Verdens Skrig [] Du overvældes af døende stjerner og verdners skrig. Deres vrede og sorg styrker dig.</p> <p>[][], +2d6</p>
<p>Præcis Telekinese [] Kværk en fjende, koncentrer kraften i et enkelt punkt og lav et skudhul, pil dem fra hinanden, på et atomart niveau.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Gigantisk Jade [] Du kan forstørre en enkel del af din golem krop midlertidigt.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Aktion uden Reaktion [] Du annullere noget der lige er sket, spoler tiden tilbage. Egentlig skete det ikke, du forudså det bare.</p> <p>[][], +2d6</p>
<p>Metal Mester [] Du kan skabe, bøje, smede og angribe med hvilket som helst metal. Også smeltet...</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Golem Hæren [] Til en krig skal bruges en hær. Du har tilfældigvis 10.000 ler golem soldater under din kommando.</p> <p>[][], +2d6</p>	<p>Fremtids Vision [] Du ser verden som den vil tage sig ud hvis i fejler. Destruktionen, alting der bliver til intet. Og cyklussen der starter forfra.</p> <p>[][], +2d6</p>
<p>Grov Telekinese [] Udsend en chok bølge der lægger dine fjender ned, kast med store, tunge ting, få dem til at slå sig selv.</p> <p>[][][], +2d6</p>	<p>Jade Næve [] Jaden lyser og ryster og din næve rotere. Med et godt slag kan du bore dig igennem hvad som helst.</p> <p>[][], +3d6</p>	<p>Din Hemmelighed Nu! [] Du kan være ret overtalende når det handler om viden. Du spørger din fjende om noget, og de svarer sandfærdigt.</p> <p>[][], +2d6</p>
<p>[][], +2d6</p>	<p>[][], +2d6</p>	<p>[][], +2d6</p>

REGELOVERSIGT

Angreb:

Der er flere forskellige slags angreb, men de fungerer ens på nogen punkter: Først fortæller du hvad din spilperson laver af fede actionstunts og følelsesladede kampråb. Derefter sætter du et kryds ved hver evne brugt, og får det angivne antal d6 terninger for hver, plus flere fra level bonusser og diverse. Terningerne rulles og hver der viser 4 eller derover er offensiv og giver én skade på modstanderen.

Når du (også) bliver angrebet, tæller hver terning med 2 eller 3 som defensiv. Har modstanderen flere offensive terninger end du har defensive, mister du et enkelt level, hvis forskellen er over tre mistes to. Ingen evner eller talenter mistes i den forbindelse, kun ”krydset” og muligvis en level bonus.

Handlings Typer:

På sin tur kan du tage én af de fire følgende handlinger.

Duel: Du går hårdt mod hårdt. Dig og modstanderen skiftes til at sige hvad i gør og bagefter ruller i begge og gør skade på hinanden. Et ubegrænset antal evner kan aktiveres, men modstandren kan højest bruge så mange som du gør.

Uset Angreb: Modstanderen får intet modangreb, tilgængeld kan du højest bruge to evner.

Gruppe Angreb: Jeres hold samarbejder om et fælles angreb. Alle deltagende spillere kan kun bruge en enkel evne, men tilføjer også sine andre bonusser. Offeret modangriber med en evne per spiller, og rammer alle hvis det går igennem.

Flash-back: Sæt en scene i fortiden. Du får et level med det samme og gør automatisk én skade. Scenen kan f.eks. handle om dine motivationer, hvad der giver dig styrke, dramatiske begivenheder, speciel træning, eller din fælles baggrund med de andre karaktere.

Spilleleder har også ture, med handlings typer tilsvarende jeres.

Levels:

Sæt et kryds hver gang du får et level, gående fra venstre mod højre. Sættes der et kryds over et felt med +X, får du nu det antal ekstra terninger til alle terningerul og nyt talent på tilsvarende felter. Derudover får du en ny evne hver eneste level. Flere evner låses op efter hver kamp. Alternativt kan et level bruges på slette krydser i en evne, som ellers ikke kan bruges mere når boksene er fulde, eller man kan finde på sine egne.

Levels fås desuden i mellemscener og når en kamp vindes, med ét ekstra level for at levere dødsstødet til en fjende (et ekstra til alle for et gruppe angreb).