

Stil:

DRUIDIC TRADITION

Druiden sind Magier, die die Kräfte der Natur benutzen. Sie stehen den Elementaren nahe, da auch jene die Natur schützen, doch unterscheiden sie sich in wesentlichen Faktoren von ihnen. So sind die Kräfte der Druiden nur zum Teil angeboren und müssen mühsam erlernt werden. Einfache Fähigkeiten können mit Geduld und der richtigen Schulung sogar von jederman erlernt werden. Außerdem haben sich die Druiden dem Erhalt der Natur als ganzes verschrieben. Diesen Vorsatz befolgen zwar auch viele Elementals, aber eben nicht alle. Zudem beschützen die meisten vor allem ihr eigenes Element.

Schulen: Ein Druide hat normalerweise nur wenige Schüler und dann immer nur einen zur Zeit. Deswegen ist ihre Zahl seit je her recht gering.

Mitglieder: Vor allem bei den indigenen Völkern gibt es immer noch vergleichsweise viele Druiden, die dort auch Medizinmänner oder Schamanen genannt werden. Doch auch in Europa nimmt die Zahl der Druiden wieder zu, da immer mehr Menschen sich von der Konsumgesellschaft abwenden und zurück zur Natur finden.

Konzept: Aussteiger, Survival-Spezialist, Einsiedler

Anfängliches Chi: 5

Anfängliche Willpower: 2

Typische Waffen: Kampfstab, Dolch

Zitat: *Vertraue der Natur, denn du bist ein Teil von ihr.*

BACKGROUND „DRUIDIC TRADITION“

Unter gewissen Umständen können Bonuswürfel in Höhe des Background-Werts auf folgende Proben addiert werden:

- x Alertness – nur wenn sich der Charakter draußen in freier Natur aufhält
- x Searching – nur wenn sich der Charakter draußen in freier Natur aufhält
- x Stealth – nur wenn sich der Charakter draußen in freier Natur aufhält
- x Survival – nur wenn sich der Charakter draußen in freier Natur aufhält
- x Mysteries – nur auf das Druidentum bezogene Mythen und Geheimnisse

Ein Street Fighter, der während der Charaktererschaffung Punkte in den Background Druidic Tradition investiert, darf mit maximal 3 Punkten beginnen. Quereinsteiger müssen dagegen zunächst 1 Jahr unter einem anderen Druiden lernen, bevor sie ihren ersten Punkt in dem

Druidic Tradition

Punch

Buffalo Punch 1
Haymaker 1
Heart Punch 2
Shockwave 3

Kick

Block

San He (Roots) 3

Grab

Bear Hug 2
Iron Claw (Bear Claw) 4

Athletics

Ground Fighting 4
Light Feet 4
Pounce 2
Thunderstrike 2

Focus

Acid Breath 3
Beast Senses 3
Chi Kung Healing 2
Cobra Charm 3
Create Totem 2
Elemental Skin: Earth (Bark Skin) 4
Elemental Stride (Tree Stride) 5
Ghost Form (Spirit of the Forest) 5
Regeneration 2
Sense Element (all) 1
Toughskin (Bear's Hide) 2

Quarter staff

Triple Strike (3x Waffentechnik würfeln,
2 besten zählen) 3
Foot Sweep (Staff Sweep) 1

Dagger

Knife Hand Strike (Piercing Strike) 3

Background einsetzen dürfen. Für alle Druiden gilt, dass zwischen zwei Steigerungen des Hintergrunds mindestens 1 Jahr vergehen muss. Das jeweilige Steigern des Backgrounds sollte mit einem kleinen Szenario ausgespielt werden.

Da Druidic Tradition ein eigener Stil ist (genau wie im Ninjutsu), kann der Druide nur diejenigen Druidenmanöver lernen, die keine höheren Power Point-Kosten haben, als er Punkte in dem Background besitzt. Ein Charakter, der er erst später Druidic Tradition erhält, kann zudem in seinem alten Kampfstil nur noch Manöver lernen, deren Power Point-Kosten nicht größer als 5 minus Druidic Tradition sind.

NEUE MANÖVER

BEAST SENSES

Voraussetzung: Druidic Tradition ●●●●, Perception ●●●, Focus ●●●

Power Points: Druidic Tradition 3

Mittels eine kurzen Rituals kann der Druide seine Sinne derart verbessern, dass ihm fast nichts mehr entgeht.

Technik: Der Druide kauert sich nieder und konzentriert sich auf den Fluss der Lebens um ihn herum. Er darf für die nächsten 1W10+5 Minuten nicht gestört werden. Danach wird für sämtliche Perception-, Blind Fight- und Investigation-Proben die Schwierigkeit, um einen Erfolg zu erzielen, um 2 gesenkt. (Proben gegen 6 benötigen nun eine 4). Proben, die von vorneherein unmöglich wären können nach Maßgabe des Spielleiters in der Zeitspanne eine Schwierigkeit von 10 erhalten. Für jeweils 1 Chi kann der Druide diese Fähigkeit für jeweils 10 weitere Minuten aufrecht erhalten.

Wird der Druide während der Konzentrationsphase gestört, verliert er auf jeden Fall einen Chi-Punkt.

Kosten: 1 Chi initial + 1Chi/10 Minuten

Anmerkung: Zwar kann diese Fähigkeit theoretisch überall angewandt werden, praktisch sollte sie aber nicht in der Stadt oder allgemein Orten mit störenden Einflüssen ausgeführt werden (z.B. Lärm, schnelle Lichtwechsel, extreme Gerüche). Auch sind extrem schnelle Änderungen eines Sinneseindrucks sehr verwirrend. Der Druide muss bei etwas derartigem eine Stamina-Probe ablegen oder er ist für eine Runde verwirrt (dizzy).

CREATE TOTEM

Voraussetzung: Druidic Tradition ●●●, Focus ●●

Power Points: Druiden 2

Mit diesem Ritual kann der Druide einen Gegenstand mit Chi aufladen, dass sich bei Bedarf abrufen lässt.

Technik: Der Druide benötigt für das Ritual insgesamt 5-6 Stunden, in der er nicht gestört werden sollte. In dieser Zeit konzentriert er sich auf seinen Totem und lässt seine Lebenskraft in ihn fließen. Wenn das Ritual abgeschlossen ist, enthält der Totem nun bis zum nächsten Vollmond eine Anzahl Chi-Punkte, die gleich der Summe aus Focus plus Druidic Tradition ist. Ist das maximale Chi des Druiden geringer als dieser Wert, wird stattdessen jener genommen.

Wird der Druide während des Rituals unterbrochen, muss er eine Probe auf Focus plus Druidic Tradition gegen 10 würfeln. Die Anzahl Erfolge gibt an, wie viele Chi-Punkte nun maximal im in dem Gegenstand gespeichert sind (natürlich darf auch hier nicht mehr als das maximale Chi des Druiden im Totem gespeichert werden).

Das Chi kann jederzeit abgerufen werden. Jederzeit (auch im Kampf) kann pro Runde eine maximale Menge gleich dem Focus-Wert des Druiden abgerufen werden, solange der Druide sein Totem bei sich trägt.

In einem Kampf wird allerdings der Speed des in der Runde verwendeten Manövers um 1 gesenkt. In einem offiziellen Street Fight kostet es Druiden zusätzlich für jeden auf diese Weise regenerierten Chi-Punkt ein temporäres Honor.

Das Ritual kann nur in einer Vollmondnacht durchgeführt werden. Außerdem kann ein Druide immer nur einen Gegenstand zu seinem Totem machen.

Kosten: Der Druide hat nach dem Ritual 0 Chi, das sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Chi/Std. regeneriert.