

INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL EINS: PERSÖNLICHKEITEN 2-12

KAPITEL ZWEI: STREET FIGHTER 13-20

KAPITEL DREI: MONSTER 21-23

KAPITEL VIER: NEUE MANÖVER 24-27

Kapitel 1:

PERSÖNLICHKEITEN

Das erste Kapitel ist Figuren aus den Tagebüchern vorbehalten. Einige sind (bzw. waren) Charaktere von Spielern. Andere wurden als NSC konzipiert. Einige von ihnen leben noch und sind inzwischen auch stärker geworden. Andere sind auf die eine oder andere Weise ums Leben gekommen.

LEGENDE

- * – Derart markierte Manöver dürfen nicht zusammen mit einer in Händen gehaltenen Waffe benutzt werden.
- 1C – Manöver kostet 1 Chi
- 1W – Manöver kostet 1 Willpower
- area – Manöver erzeugt Flächenschaden (normalerweise die Felder um den Fighter herum)
- aerial – Es handelt sich um aerial Manöver
- aerial KD – Manöver erzielt einen Knockdown gegen Gegner die zum Zeitpunkt an dem sie getroffen werden, aerial sind
- crouching – Es handelt sich um crouching Manöver
- KD – Manöver erzielt einen Knockdown
- PB – Es handelt sich um ein Pushback-Manöver
- R – Reichweite in Feldern eines Manövers, das ein Projektil verschießt (z.B. Fireball)
- SH – Manöver ist ein Sustained Hold
- straight – Bewegung während des Manövers muss in gerader Linie erfolgen

ALEXANDRE DUMAS

Er war ein Fighter von eher durchschnittlicher Begabung. Dies änderte sich, als Akuma ihn zu seinem Schüler machte. Bald waren seine Kampffähigkeiten denen anderer World Warrior ebenbürtig. Doch wurde er dadurch auch extrem arrogant, was schließlich zu seinem Sturz führte, als Akuma ihn durch seine Nachfolgerin Mei Ling Tsung hinrichten ließ.

WERTE

Stil: Shotokan-Karate / Dark Shotokan

Jab Punch	7/ 11/ 6	Health: 19	STR: 6	CHA: 4	PER: 4
Strong Punch	5/ 13/ 6	Will: 9	DEX: 5	MAN: 3	INT: 4
Fierce Punch	4/ 15/ 5	Chi: 9	STA: 6	APP: 3	WIT: 5
Short Kick	6/ 12/ 6				Punch: 6
Forward Kick	5/ 14/ 5				Kick: 6
Roundhouse Kick	3/ 16/ 5				Block: 6
Grab	5/ 12/ 1	SH			Grab: 6
Block	9/ -12/ 0				Athletics: 6
Movement	8/ 0/ 9				Focus: 5
Disarm	4/(13)/ 3				
Jump	8/ 0/ 6				
Kippup	-/ -/ -				
Hurricane Kick	5/ 11/ 5	1W, 1C, aerial			
Air Hurricane Kick	4/ 11/ 7	1W, 1C, aerial			
Back Roll Throw	4/ 16/ 1	KD			
Power Uppercut	4/ 15/ 5	aerial KD			
Dragon Punch	5/ 18/ 4	1W, aerial KD			
Fireball	5/ 11/ 0	1C			
Flying Fireball	5/ 11/ 6	1W, 1C, aerial			
Improved Fireball	6/ 13/ 0	1C			
Foot Sweep	3/ 15/ 4	crouching, KD			
Ashura Warp	9/ -/ 7	1C			

KAMPFSTIL

Alexandre kämpft sehr offensiv, allerdings nicht bis zum bitteren Ende. Er merkt früh, wenn er nicht gewinnen kann und versucht dann sich abzusetzen. Dabei nutzt er bevorzugt den Ashura Warp, um seine Gegner über unwegsames Gelände abzuschütteln.

ASHURA WARP¹

Prerequisites: Focus ●●●●, Negative Chi

Power Points: Dark Shotokan 2

This maneuver causes the fighter to sort of "phase out" for a short while, and glide along, floating a few inches above the ground, and leaving a trail of blue shadows behind them.

System: This power takes one turn to use, and allows them to move a number of hexes equal to their Chi or Willpower, whichever is higher. While moving in this manner, they cannot be affected by any attacks, and may stop using the move whenever desired. If this is used to position oneself for an attack, the next attack is carried out at +3 Speed.

Cost: 1 Chi

Speed: +2

Damage: None

Move: +1

¹ Dieses Manöver ist aus einer Web-Quelle entnommen, weswegen es hier und im Originaltext erscheint und nicht in Kapitel Vier.

AKIRA SHINGEN (DIOS' STREITER)

Als Sohn von Takeda Shingen wurde er mit dem sprichwörtlichen silbernen Löffel im Mund geboren. Obwohl es ihm an nichts fehlte, war er nie wirklich glücklich. Als er die Gelegenheit von Dios erhielt als sein Champion in dessen Spiel zu kämpfen, nahm er ohne zu zögern an, sah er doch die Chance ohne die Hilfe seines Vaters selbst etwas zu erreichen.

WERTE

Stil: Aikido

Jab Punch	6/ 7/ 4	Health: 14	STR: 4	CHA: 2	PER: 3
Strong Punch	4/ 9/ 4	Will: 5	DEX: 4	MAN: 2	INT: 3
Fierce Punch	3/ 11/ 3	Chi: 5	STA: 4	APP: 2	WIT: 3
Katana Jab	7/ 9/ 4				Punch: 4
Katana Strong	5/ 11/ 4				Block: 3
Katana Fierce	4/ 13/ 3				Athletics: 4
Katana Berserk	3/ 14/ 1	1W			Focus: 3
Block	8/ -7/ 0				Katana: 3 (+1/+3/+0)
Parry	9/ -7/ 0				Air Elemental: 4
Movement	7/ 0/ 7				
Disarm	4/ (7)/ 2				
Jump	7/ 0/ 4				
Air Smash	3/ 12/ 3				
San He	6/ -10/ -	1C			
San He	7/ -10/ -	1C, Schwerttechnik			
Wind Katana	+1/ +3/ +0	1C			

Combos:

- x Parry – Katana Strong [Speed: 9]
- x Parry – Katana Fierce [Speed: 8]

KAMPFSTIL

Akira kämpft bevorzugt mit einem Katana. Für Situationen, wo er keines bei sich hat, setzt er gerne sein Manöver Wind Katana ein, um sich eines aus Luft zu erzeugen und Gegner damit zu überraschen.

AMON ANKH RA

Nachdem Archäologen ihn unsanft aus seinem Jahrtausende währenden Schlaf geweckt hatten, fand er sich alsbald in einem ihm unbekanntem Land wieder: Sein mumifizierter Leichnam war nach Los Angeles transportiert worden, wo er in einem Museum ausgestellt werden sollte. Er tauschte darauf hin mit dem Museumsdirektor die Körper. Zwar wurde er von Richard Craven und Takeda Shingen gestellt, doch gelang ihm die Flucht.

In der Folgezeit scharte er Jünger um sich, die ihn als Gott verehrten. Erst eine andere Gruppe Street Fighter konnte ihn erledigen.

WERTE

Stil: Alt-Ägyptischer Kampfstil kombiniert mit magischen Fähigkeiten

Jab Punch	8/	9/	5	Health: 25	STR: 6	CHA: 5	PER: 7
Strong Punch	6/	11/	5	Chi: 15	DEX: 6	MAN: 5	INT: 7
Fierce Punch	5/	13/	4	Will: 10	STA: 6	APP: 6	WIT: 7
Short Kick	7/	10/	5				Punch: 5
Forward Kick	6/	12/	4				Kick: 5
Roundhouse Kick	4/	14/	4				Block: 5
Grab	6/	10/	1	SH			Grab: 5
Block	10/	10/	0				Athletics: 5
Movement	9/	0/	8				Focus: 9
Disarm	5/	10/	3				
Double Hit Kick	4/	12/	4	2x			
Hurricane Kick	6/	10/	4	1W, 1C, aerial			
Stepping Front Kick	6/	12/	6	1W, 2x			
Flying Heel Stomp	6/	12/	7	1W, aerial			
Fireball	5/	16/	0	1C			
Improved Fireball	6/	18/	0	1C			
Inferno Strike	5/	18/	0	2C			
Chi Push	4/19+X/		0	2C+X			
Stunning Shout	9/	-/	3	1C, perm Will gegen perm Will			

KAMPFSTIL

Amon lässt bevorzugt seine Jünger für sich kämpfen. Für den Fall, dass er dennoch gezwungen ist, sich selbst zu verteidigen, nutzt er gnadenlos seine Chi-Manöver. Wenn sein Chi zur Neige geht, kann er jederzeit statt einer Attacke eine beliebige Menge Chi seiner Untergebenen in maximal 10 Meter Entfernung absaugen. Dieses Chi wird entweder seinem Pool hinzugefügt oder gleich in Health umgewandelt.

AMONS ANHÄNGER

Seine Jünger sind einfach gestrickte Menschen, die mittels mentaler Beherrschung seine Sklaven geworden sind. Sie würden mit Freuden für ihn in Tod gehen.

Jab Punch	4/	3/	2	Health: 6	STR: 2	CHA: 2	PER: 2
Strong Punch	2/	5/	2	Will: 2	DEX: 2	MAN: 2	INT: 1
Fierce Punch	1/	7/	1	Chi: 1	STA: 2	APP: 2	WIT: 2
Block	6/	-3/	0				Punch: 2
Movement	5/	0/	5				Block: 1
Grab	2/	3/	1				Grab: 1
Disarm	1/	(4)/	0				Athletics: 2

ATSUKO NATSUME

Atsuko kann auf ein bewegtes Leben zurück blicken: Da sie nicht in die Struktur des Familienunternehmens Mishima Heavy Industries eingebunden werden wollte, kehrte sie nach der Schule ihrem Elternhaus den Rücken und trat als eine der ersten Frauen den Navy SEALs bei. Später wechselte sie zu Interpol und wurde parallel dazu von einem Ninja-Clan aufgenommen. Obwohl sie sich deswegen häufig mit ihrer Mutter stritt, hat jene immer über sie gewacht und ihr Potential erkannt. Deswegen kam für sie nur ihre eigene Tochter als Nachfolgerin an der Spitze von Mishima USA infrage. Atsuko nahm zähneknirschend an, wohl wissend, dass sie als CEO soviel mehr erreichen konnte, ihre Mutter aber ihren Streit letztendlich dadurch gewonnen hatte.

WERTE

Stil: Special Forces Training / Ninjitsu / Taiyo Jutsu

Jab Punch	-/	-/	-	Health: 18	STR: 5	CHA: 3	PER: 3
Strong Punch	-/	-/	-	Will: 8	DEX: 6	MAN: 2	INT: 3
Fierce Punch	-/	-/	-	Chi: 5	STA: 6	APP: 4	WIT: 4
Short Kick	7/	10/	5				Punch: 1
Forward Kick	6/	12/	4				Kick: 5
Roundhouse Kick	4/	14/	4				Block: 5
Grab	6/	6/	1	SH			Grab: 1
Block	10/	-11/	0				Athletics: 5
Movement	9/	0/	8				Focus: 4
Disarm	5/	(10)/	3				
Jump	9/	0/	5				
Back Flip Kick	6/	12/	2				
Kippup	-/	-/	-				
Foot Sweep	4/	13/	3	Crouching, KD			
Air Smash	5/	14/	4	aerial, straight			
Cannon Drill	8/	12/	7	1W			
Flying Thrust Kick	6/	16/	3	1W, aerial KD, aerial			
Meteoric Kick	6/	17/	3	1W, 1C, aerial KD, aerial			
Cartwheel Kick	5/	11-17/	7	straight, 1W			
Flying Heel Stomp	6/	11/	7	1W			
Fireball	2/	9/	0	1C, R: 8			
Psycho. Channeling	-/	+2/	-	1C			

Combos:

- x Cannon Drill – Flying Thrust Kick [Speed: 8] (dizzy)
- x Block – Foot Sweep [Speed: 8] – Air Smash [Speed: 7] (dizzy)
- x Block – Meteoric Kick [Speed: 10]

KAMPFSTIL

Atsuko hat gegen die unterschiedlichsten Gegner gekämpft und gelernt wie man sie einschätzt. Zunächst agiert sie defensiv und wartet, bis sich ihr Gegenüber eine Blöße gibt. Dabei hilft ihr auch ihre hohe Geschwindigkeit, mit der sie schon so manchen Block überwunden hat.

FRANCIS D'ANCLAUDE

In grauer Vorzeit war D'Anclaude ein echter Drache gewesen, der seine Macht dazu missbrauchte, schwache Provinzen zu erpressen. Bei einer Provinz hatte er sich jedoch verzettelt. Sie wurde nicht nur von einigen sehr starken Kämpfern beschützt, sondern besaß auch einen mächtigen Magier, der D'Anclaudes Macht in einem menschlichen Körper versiegelte.

D'Anclaude machte darauf hin das Beste aus seiner Situation und mischte sich unter die verhassten Menschen. In der Neuzeit gründete er diverse Firmen unter einer Dachorganisation namens Draco Foundation, die nach außen hin gutes tut, hinter der Fassade jedoch dafür sorgte, dass D'Anclaudes Firmen in den Gebieten Fuß fassen konnten.

Jab Punch	9/ 14/ 5	Health: 20	Strength: 8	Perception: 5
Strong Punch	7/ 16/ 5	Will: 9	Dexterity: 7	Intelligence: 5
Fierce Punch	6/ 18/ 4	Chi: 9	Stamina: 7	Wits: 5
Block	11/ -10/ 0			Punch: 7
Movement	10/ 0/ 8			Block: 5
Disarm	6/ (8)/ 3			Grab: 1
Fireball	3/ 14/ 0	1C, R: 12 Felder		Athletics: 5
Improved Fireball	4/ 16/ 0	1C, R: 12 Felder		Focus: 7
Yoga Flame	3/ 19/ 1	2C, R: 2 Felder		
Dragon Punch	5/ 21/ 3	1W, aerial, aerial KD		
Jump	10/ 0/ 5	aerial		
Power Uppercut	6/ 18/ 1	aerial KD		
Dashing Uppercut	7/ 19/ 7	1W, aerial KD		
Maka Wara	-/ 9/ -			
Kippup	-/ -/ -	-1 statt -2 nach KD		

KAMPFSTIL

D'Anclaude lässt seine Gegner zunächst von Untergebenen (z.B. seinen Drakoiden) bearbeiten. Er hält es für unter seiner Würde sich persönlich mit gewöhnlichen Menschen zu prügeln. Sollte er direkt angegriffen werden, wird er dementsprechend zornig und extrem brutal reagieren und seinen Gegner vernichten.

DRACOID

Drakoide sehen aus wie eine Mischung aus Mensch und Drache. D'Anclaude kontrolliert etwa 2 Dutzend, die ihm bedingungslos ergeben sind. Sie sind in der Lage sich als Menschen zu tarnen.

Jab Punch	7/ 6/ 4	Health: 15	Strength: 4	Perception: 3
Strong Punch	5/ 8/ 4	Will: 7	Stamina: 6	Intelligence: 2
Fierce Punch	4/ 10/ 3	Chi: 5	Dexterity: 5	Wits: 2
Claw ²	4/ 11/ 4			Punch: 3
Bite ²	6/ 10/ 3			Anim. Hybrid: 5
Tail ²	4/ 10/ 5			Block: 4
Block	9/ -10/ 0			Focus: 5
Movement	8/ 0/ 7			Athletics: 4
Wings ²	8/ 0/ 10			
Disarm	4/ (8)/ 2			
Fireball ²	0/ 9/ 0	1C, R: 6 Hexes		
Dragon's Tail ²	4/ 14/ 2	aerial KD sonst PB		
Ripping Bite ²	4/ 10/ 1	1W, -1 Str u. Dex		
Flying Tackle ²	4/ 9/ 9	+2 Speed auf nächstes Grab-Maneuver		

Combos:

x Block – Flying Tackle [Speed: 8] – Ripping Bite [Speed: 8] (Dizzy)

² Nicht anwendbar, wenn als Mensch getarnt

- x Wings – Flying Tackle [Speed: 6] – Ripping Bite [Speed: 8] (Dizzy)
- x Flying Tackle [Speed: 4] – Ripping Bite [Speed: 8] (Dizzy)

Spezial:

Attacken gegen Flügel sind um +2 erschwert (außer der Drakoid wird eingekreist). Ab 5 Schaden gegen die Flügel können die Manöver Wings und Flying Tackle nicht mehr eingesetzt werden.

MAKOTO NATSUME

Makoto ist der Sohn von Atsuko, den sie unter mysteriösen Umständen während ihrer Zeit in Jade gebahr. Da er über großes Potential verfügt, gab sie ihn eine Weile in die Obhut von Dr. Theodore Diggers, damit er lernte seine Kraft zu kontrollieren. Dennoch geriet er dank mangelnder geistiger Reife mehr als einmal in große Schwierigkeiten und es ist nur Makotos Familie zu verdanken, dass er lebendig da raus kam.

WERTE

Stil: Auramagie

Jab Punch	6/	6/	4	Health: 15	STR: 4	CHA: 5	PER: 4
Strong Punch	4/	8/	4	Chi: 10	DEX: 4	MAN: 4	INT: 6
Fierce Punch	3/	0/	3	Will: 8	STA: 4	APP: 4	WIT: 6
Block	8/	-7/	0				Punch: 4
Movement	7/	0/	7				Block: 3
Disarm	3/	(8)/	2				Athletics: 4
Jump	7/	0/	4				Focus: 6
Fireball	4/	14/	0	1C			
Flying Fireball	4/	14/	4	1C, 1W			
Aimed Fireball	4/	14/	0	2C, Gegner kann nicht dodgen			
Improved Fireball	5/	16/	0	1C			
Inferno Strike	4/	16/	0	2C			
Chi Push	3/17+X/		0	2C + X			
Light Beam	4/	1/	0	1C, r: 12 Felder, Gegner 7 Runden geblendet			
Aura Masking	-/	-/	-				
Aura Scanning	-/	-/	-				

KAMPFSTIL

Mit jugendlichem Leichtsinn stürzt er sich häufig in Kämpfe, denen er besser aus dem Weg gegangen wäre. Zudem kann er mangels Erfahrung schlecht abschätzen, wie stark ein Gegner ist.

NEXUS

Ursprünglich war Nexus nichts weiter genetisch manipulierter, hirntoter Klon, der dereinst M. Bison als neuer Körper dienen sollte. Die Wissenschaftler, die ihn geschaffen hatten unterschätzten die regenerativen Fähigkeiten, die sie ihm einpflanzten. So entwickelte sich das Gehirn und schuf ein neues Bewusstsein, das sich selbst Nexus nannte. Nexus befreite sich aus seinem Nährstofftank, um die Welt kennen zu lernen und danach zu unterwerfen.

Doch konnte er seine Freiheit nicht lange genießen, da Reisende aus der Zukunft seine „Geburt“ bereits angekündigt hatten. So wurde Nexus bereits von einer Gruppe Street Fighter erwartet, die ihn nach einem harten Kampf bezwangen.

WERTE

Stil: Ler Drit?

Jab Punch	11/ 15/ 8	Health: 40	STR: 8	CHA: 5	PER: 8
Strong Punch	9/ 17/ 8	Will: 15	DEX: 9	MAN: 5	INT: 8
Fierce Punch	8/ 19/ 7	Chi: 15	STA: 8	APP: 5	WIT: 8
Short Kick	9/ 16/ 8				Punch: 8
Forward Kick	8/ 18/ 7				Kick: 8
Roundhouse Kick	6/ 20/ 7				Block: 8
Grab	8/ 16/ 1				Grab: 8
Block	12/ -16/ 0				Athletics: 8
Movement	11/ 0/ 11				Focus: 8
Disarm	8/ (16)/ 6				
Jump	11/ 0/ 8				
Kippup	-/ -/ -				
Elbow Smash	10/ 10/ 1				
Psycho. Channeling	-/ +3/ -				1C
Psychocrusher	8/ 21/ 14				2C

KAMPFSTIL

Mangels Erfahrung kann sein Stil nur als brutal und geradlinig beschrieben werden. Er kämpft ohne Mitleid bis zum Tod seine Gegners oder seines eigenen.

SAKURA KINOMOTO

Sakura ist ein seltener, neunschwänziger Fuchsgeist. Sie ist sehr sinnlich und macht sich einen Spaß daraus Männer und Frauen, die in festen Beziehungen sind, zu verführen. Einige Zeit hat sie sich aus eine Laune heraus, als Street Fighter versucht und war sogar ziemlich erfolgreich, bis sie von Ravannah eine Abreibung erhalten hat.

WERTE

Stil: ?

Jab Punch	8/ 6/ 5	Health: 15	STR: 4	CHA: 6	PER: 5
Strong Punch	6/ 8/ 5	Will: 7	DEX: 6	MAN: 6	INT: 5
Fierce Punch	5/ 10/ 4	Chi: 10	STA: 5	APP: 6	WIT: 5
Grab	6/ 9/ 1	SH			Punch: 3
Block	10/ -10/ 0				Kick: 0
Movement	9/ 0/ 8				Block: 5
Disarm	5/ (9)/ 3				Grab: 5
Claw	5/ 11/ 5				Athletics: 5
Bite	7/ 10/ 4				Focus: 9
Head Bite	7/ 12/ 1				(Animal Hybrid: 5)
Frostball	3/ 16/ 0	1C, R:14 Hex			
Flying Frostball	3/ 16/ 5	1C, 1W,R:14 Felder, aerial			
Repeating Frostball	3/ 14/ 0	2C, R: 14 Felder, 9 Geschosse			
Jump	9/ 0/ 5	aerial			
Throw	3/ 11/ 1	KD			
Aura Masking	-/ -/ -				
Aura Scanning	-/ -/ -				
Animal Form	+0/ -/ +0	Verwandlung in einen silbernen Fuchs			

KAMPFSTIL

Sakura spielt gerne mit ihrem Gegner. Sie nutzt Aura Masking, um ihm Schwäche vorzugaukeln. Sie tarnt sich als Fuchs und versteckt sich, wenn er abgelenkt ist. Und wenn er es am wenigsten erwartet schlägt sie zu.

WOLF, DER JÄGER

Wolf entstand aus der Verbindung von zwei der bedrohlichsten Völkern auf Jade. Er ist zur Hälfte Werwolf und zur Hälfte Unsterblicher und vereint das Beste aus beiden Welten in sich. Wo andere Unsterbliche als Attentäter und Werwölfe als Kämpfer und Leibwächter eingesetzt werden, hat sich Wolf auf die Jagd nach den gefährlichsten Kreaturen auf Jade spezialisiert.

WERTE

Stil: ?

Jab Punch	7/ 6/ 5	Health: 18	STR: 5	CHA: 3	PER: 8
Strong Punch	5/ 8/ 5	Will: 7	DEX: 5	MAN: 1	INT: 3
Fierce Punch	4/ 10/ 4	Chi: 2	STA: 5	APP: 3	WIT: 5
Short Kick	6/ 7/ 5				Punch: 2
Forward Kick	5/ 9/ 4				Kick: 2
Roundhouse Kick	3/ 11/ 4				Block: 2
Sword Jab	8/ 13/ 5				Athletics: 5
Sword Strong	6/ 15/ 5				Sword: 6 (+1/+3/0)
Sword Fierce	5/ 17/ 4				
Sword Berserk	4/ 18/ 0	1W			
Parry	10/ -11/ 0				
Block	9/ -7/ 0				
Movement	8/ 0/ 8				
Disarm	5/(10)/ 3				
Jump	8/ 0/ 5				
Dragon Strike	6/ 20/ 3	2W, PB, aerial KD, Schwerttechnik			
Hurricane Strike	5/ 13/ 4	1C, 1W, PB, area, Schwerttechnik			

Combos:

- x Parry – Dragon Strike [Speed: 10] – Hurricane Strike [Speed: 7] (dizzy)
- x Jump – Sword Fierce [Speed: 7]

KAMPFSTIL

Wolf versucht seine Gegner gründlich und schnell zu besiegen.

Kapitel 2:

STREET FIGHTER

Dieses Kapitel stellt einige typische Street Fighter vor, die meiner Gruppe als Gegner dienen; meistens während eines regulären Turniers. Da es sich hierbei normalerweise um 1vs1 Kämpfe handelt, sind die nachfolgenden NSC nicht annähernd so kampfstark, sondern an die jeweiligen Spielercharaktere angepasst, deren Gegner sie im Ring waren.

Die Fighter haben zwar Namen erhalten, waren aber für die Kampagne nicht von Bedeutung, weswegen auch kein Hintergrund für sie existiert.

BRUNT

Ein hochrangiger Attentäter aus Vegas Schule, der auch als Street Fighter ein ernstzunehmender Gegner ist.

WERTE

Stil: Spanish Ninjitsu

Jab Punch	7/ 9/ 4	Health: 16	STR: 6	CHA: 2	PER: 3
Strong Punch	5/ 11/ 4	Will: 10	DEX: 5	MAN: 2	INT: 3
Fierce Punch	4/ 13/ 3	Chi: 1	STA: 5	APP: 1	WIT: 3
Knife Jab	9/ 11/ 4				Punch: 4
Knife Strong	7/ 13/ 4				Block: 4
Knife Fierce	6/ 15/ 3				Grab: 4
Knife Berserk	5/ 16/ 1				Athletics: 4
Grab*	5/ 10/ 1	SH			Knife: 5 (+2/+1/0)
Block	9/ -9/ 0				
Parry	11/ -10/ 0				
Movement	8/ 0/ 7				
Disarm	4/(11)/ 2				
Jump	8/ 0/ 4				
Kippup	-/ -/ -				
Ground Fighting	-/ -/ -	1W			
Back Roll Throw*	4/ 14/ 1	KD			
Power Uppercut	4/ 13/ 3	aerial KD			
Backflip	9/ 0/ 7	1W			
Tumbling Attack	4/ 11/ 5	1W, 1 Schadenswurf pro Feld			
Tumbling Attack	6/ 12/ 5	1W, 1 Schadenswurf pro Feld, Messertechnik			

KAMPFSTIL

Da er den Bodenkampf beherrscht zieht er gerne Gegner runter und versucht sie dort zu besiegen.

FAUST

Obwohl Revenants von sich aus schon ernstzunehmende Gegner sind, gibt es unter ihnen einige, die noch stärker sind. Sie waren einst vielversprechende Kandidaten, die es fast geschafft hätten, aber dann doch versagten und geistig zerbrochen. Dennoch sind sie in der Lage auch jetzt noch zu lernen und sich körperlich zu verbessern; wenn ihr Herr ihnen dazu Gelegenheit gibt.

WERTE

Stil: Ler Drit

Jab Punch	6/ 8/ 3	Health: 14	STR: 4	CHA: 2	PER: 3
Strong Punch	4/ 10/ 3	Will: 6	DEX: 4	MAN: 3	INT: 2
Fierce Punch	3/ 12/ 2	Chi: 4	STA: 5	APP: 3	WIT: 2
Short Kick	5/ 8/ 3				Punch: 5
Forward Kick	3/ 10/ 2				Kick: 4
Roundhouse Kick	2/ 12/ 2				Block: 4
Grab	4/ 9/ 1	SH			Grab: 3
Block	8/ -9/ 0				Athletics: 3
Movement	7/ 0/ 6				Focus: 3
Disarm	3/ (8)/ 1				
Psycho. Channeling	-/ +2/ -	1C			
Flying Punch	2/ 11/ 8	1W, halbe Stamina			
Ducking Fierce	3/ 13/ 0	crouching			
Buffalo Punch	2/ 14/ 1				
Ear Pop	3/ 5/ 2	ignoriert Stamina			
Hyper Fist	5/ 9/ 1	1W, 3x			

Combos:

- x Block – Flying Punch [Speed: 6] – Hyper Fist [Speed: 7] (Dizzy)
- x Block – Buffalo Punch [Speed: 6] – Fierce Punch mit Psycho. Channeling [Speed: 5, Damage: 14]

KAMPFSTIL

Faust kämpft normalerweise so, wie man es von ihm verlangt. Solange er dabei seine Tarnung aufrecht erhalten soll, wird er sein Psychokinetic Channeling nicht einsetzen.

MEPHISTO

Mephisto ist ein Theon, der sich von seinen körperlichen Gebrechen nicht aufhalten ließ und in der Order of Heavenly Unity Karriere machte.

WERTE

Stil: Ler Drit

Jab Punch	5/ 3/ 1	Health: 13	STR: 2	CHA: 4	PER: 2
Strong Punch	3/ 5/ 1	Will: 3	DEX: 3	MAN: 4	INT: 4
Fierce Punch	2/ 7/ 0	Chi: 8+1	STA: 3	APP: 3	WIT: 4
Block	7/ -6/ 0				Punch: 2
Movement	6/ 0/ 4				Block: 3
Disarm	2/ (4)/ 0				Athletics: 1
Psychic Vise	4/ -/ 0	1C, 1W			Focus: 5
Psychic Rage	2/ -/ 0	1C			
Mind Control	1/ -/ 0	2C			
Psycho. Channeling	-/ +2/ -	1C			
Ice Blast	2/ 12/ 0	2C, friert Gegner ein			

KAMPFSTIL

Typischerweise hat er immer mindestens einen Revenant als Leibwächter in seiner Nähe. Dazu können noch weitere niedrigere Theone kommen. Mit seinen Fähigkeiten versucht er während des Kämpfe Chaos und Verwirrung bei seinen Gegnern zu stiften.

MIHARA YAMAMOTO

Sie ist eine der wenigen Judoka, die den Sprung in die Street Fighter Liga geschafft hat und sich langsam, aber beständig nach oben kämpft.

WERTE

Stil: Judo

Grab	4/	7/	0	Health: 13	STR: 3	CHA: 3	PER: 3
Block	8/	-8/	0	Will: 6	DEX: 4	MAN: 2	INT: 3
Movement	7/	0/	7	Chi: 3	STA: 4	APP: 3	WIT: 4
Disarm	3/	(7)/	2				Grab: 4
Air Throw	3/	12/	5				Kick: 3
Grappling Defense	8/	(8)/	3				Athletics: 4
Improved Throw	3/	10/	1	KD			Block: 3
Jump	7/	0/	4				Focus: 1
Leverage	4/	5/	1	SH, both KD			
Neck Choke	3/	10/	1	SH			
Power Throw	2/	12/	1	1 Will, KD			
Sweep	3/	10/	5	KD			
Throw	2/	9/	1	KD			

Compos:

- x Jump – Improved Throw – Neck Choke
- x Block – Sweep – Leverage

KAMPFSTIL

Den Gegner werfen und greifen. Sobald er im Haltegriff ist, gibt sie ihm jederzeit die Chance sich mittels „abklopfen“ zu ergeben.

MONTAYA

Montoya erlernte zunächst das Fechten mit dem Degen. Doch erst als er anfang, Kenjutsu zu studieren, wurde er stark genug, um als Street Fighter zu bestehen.

WERTE

Stil: Fechten / Kenjutsu

Jab Punch	7/ 5/ 6	Health: 14	STR: 4	CHA: 3	PER: 3
Strong Punch	5/ 7/ 6	Will: 5	DEX: 5	MAN: 4	INT: 3
Fierce Punch	4/ 9/ 5	Chi: 5	STA: 5	APP: 4	WIT: 3
Short Kick	6/ 8/ 6				Punch: 2
Forward Kick	5/ 10/ 5				Kick: 4
Roundhouse Kick	3/ 12/ 5				Athletics: 5
Rapier Jab	9/ 9/ 7				Focus: 3
Rapier Strong	7/ 11/ 7				Rapier: 5 (+2/+1/+1)
Rapier Fierce	6/ 13/ 6				
Rapier Berserk	5/ 14/ 0	1W			
Parry	11/-10/0				
Movement	8/ 0/ 4				
Disarm	5/ (9)/ 4				
Lightfeet	-/ -/ +1				
Jump	8/ 0/ 6				
Psycho. Channeling	-/ +2/ -	1C			
Slide Kick	4/ 11/ 7				

Combos:

- x Parry – Slide Kick [Speed: 8]
- x Parry – Rapier Strong mit Psychokinetic Channeling [Speed: 11, Damage: 13]
- x Parry – Rapier Fierce mit Psychokinetic Channeling [Speed: 10, Damage: 15]

KAMPFSTIL

Montoya benutzt fast ausschließlich seine Combos, um den Kampf für sich zu entscheiden. Er hat eine Spezialform des Psychokinetic Channeling entwickelt, die er mit seiner Waffe einsetzen kann. Dafür funktioniert sie allerdings nicht mit seinen Faustschlägen oder Tritten.

ROBESPIERRE

Er ist ein Savate-Kämpfer, der viele Manöver beherrscht. Das gewisse Etwas, um in den Kreis der World Warrior aufzusteigen fehlt ihm jedoch bisher.

WERTE

Stil: Savate

Jab Punch	7/	7/	4	Health: 15	STR: 4	CHA: 2	PER: 4
Strong Punch	5/	9/	4	Will: 7	DEX: 5	MAN: 4	INT: 3
Fierce Punch	4/	11/	3	Chi: 4	STA: 5	APP: 3	WIT: 4
Short Kick	6/	9/	4				Punch: 4
Forward Kick	5/	11/	3				Kick: 5
Roundhouse Kick	3/	13/	3				Block: 4
Grab	5/	6/	1	SH			Grab: 2
Block	9/	-9/	0				Athletics: 4
Movement	8/	0/	8				
Disarm	4/	(9/)	3				
Jump	8/	0/	4				
Dashing Punch	5/	12/	6	1W			
Haymaker	3/	12/	2				
Widowmaker	2/	13/	2				
Flying Thrust Kick	5/	15/	2	1W			
Double Hit Kick	3/	10/	3	2x			
Lightning Leg	3/	10/	0	1W, 3x			
Esquives	7/	0/	2				

Combos:

- x Dashing Punch – Haymaker [Speed: 5] (dizzy)
- x Esquives – Flying Thrust Kick [Speed: 7]
- x Block – Lightning Leg [Speed: 7]
- x Block – Widowmaker [Speed: 6]

KAMPFSTIL

Dank seiner großen Auswahl an Manövern kann er seinen Gegner immer wieder überraschen.

WOLFCHILD

Von Wölfen aufgezogen und amerikanischen Ureinwohnern entdeckt, ist der junge Wolfchild kurze Zeit ein Medienstar gewesen. Jahre später hat er sich inzwischen einen Ruf als Street Fighter aufbauen können.

WERTE

Stil: Native American Wrestling

Jab Punch	6/	7/	5	Health: 12	STR: 4	CHA: 3	PER: 4
Strong Punch	4/	9/	5	Will: 5	DEX: 4	MAN: 1	INT: 2
Fierce Punch	3/	11/	4	Chi: 2	STA: 5	APP: 2	WIT: 3
Grab	4/	7/	1				Punch: 4
Block	8/	-9/	0				Block: 4
Movement	7/	0/	8				Grab: 3
Disarm	3/	(8)/	3				Athletics: 5
Claw	3/	8/	3				Fokus: 4
Jump	7/	0/	5				
Stunning Shout	4/	-/	1	1C, Will vs. Will			
Diving Hawk	4/	14/	7	1W, aerial, dodge			
Air Smash	3/	12/	3	aerial, straight line			
Thunderstrike	4/	13/	3				
Suplex	4/	9/	1	KD			
Pounce	3/	8/	8	1W, KD			
Buffalo Punch	2/	13/	1				
Bear Hug	3/	10/	1	SH			

Combos:

- x Pounce – Thunderstrike [Speed: 6] (dizzy)
- x Thunderstrike – Suplex [Speed: 6] (dizzy)
- x Block – Pounce [Speed: 7] – Diving Hawk [Speed: 6]

KAMPFSTIL

Er versucht sofort den Abstand zu seinem Gegner zu überbrücken und bleibt dann dicht an ihm dran, bis er im Staub liegt.

Kapitel 3:

MONSTER

Die meisten Antagonisten meiner Gruppe waren speziell designte Gegner, die selten gleich beim ersten Aufeinandertreffen endgültig besiegt wurden. Die gesichtslosen Handlanger ließen sich dagegen alle mit den verschiedenen Minion-Typen aus dem hinteren Teil des Grundregelwerk darstellen.

Dennoch traf meine Gruppe dann und wann auf nicht-menschliche Kontrahenten, die gefährlich wie ein Endboss waren, aber im Endeffekt nur dazu dienten sofort besiegt zu werden. Zwei davon möchte ich hier vorstellen: Eine belebte Statue aus einem indischen Tempel und den gemeinen Wolf, der im Rudel sogar noch Street Fightern gefährlich werden kann.

KALI

Sie ist eine von Priestern belebte Statue, deren Aufgabe es ist, für alle Zeiten den Tempel gegen Eindringlinge zu verteidigen und dessen Schätze zu hüten. Nicht genug, dass sie aus massivem Stein gemeißelt wurde, sie besitzt 6 Arme, von denen jeder ein (echtes) Schwert in der Hand führt.

WERTE

Sword Jab	6/ 12/ 5	Health: 20	STR: 5	CHA: 0	PER: 1
Sword Strong	4/ 14/ 5	Will: 0	DEX: 3	MAN: 0	INT: 0
Sword Fierce	3/ 16/ 4	Chi: 0	STA: 8	APP: 0	WIT: 0
Parry	8/-13/ 0				Athletics: 5
Movement	6/ 0/ 8				Sword: 5 (+1/+3/+0)

KAMPFSTIL

Kali kann pro Runde maximal 4 Attacken ausführen. Diese dürfen gegen beliebige Gegner um sie herum gerichtet sein. Die restlichen zwei Arme nutzt sie zum permanenten Parieren, wodurch sie nach der ersten Runde mit ihren Parries automatisch schneller als jeder andere ist (sie bekommt allerdings keinen Speed-Bonus auf ihre Attacken).

Durch ihren massiven Körper ist sie zudem immun gegen Knockdowns bzw. um sie umzureißen ist mehr nötig als die Attacke eines Street Fighters. Auch kann sie niemals dizzy werden. Bei Health 0 fällt sie mit ohrenbetäubenden Getöse um; ihre Magie ist verflogen.

TAKTIK

Mit brachialer Gewalt ist sie fast nicht zu besiegen, dazu ist ihre Abwehr zu stark. Der Versuch ihre Arme zu fesseln ist ebenfalls sehr schwer, da sie mit ihren Klingen die meisten Seile durchtrennen kann. Die Arme selbst abzutrennen ist kaum möglich: Es müssen mit einer Attacke 6 Punkte Schaden verursacht werden, damit ein Arm abbricht. Sollte Kali auf diese Weise beide Arme verlieren, die sie zur Parade einsetzt, wird sie einen anderen Arm dafür nehmen.

Um sie umzureißen müssen in einer Runde insgesamt 10 Erfolge bei Strength-Proben zusammen kommen (z.B. durch ein Seil, dass um ihre Beine gewickelt wurde und an dem mehrere Fighter gleichzeitig ziehen).

Effizient gegen sie sind auch abwechselnde Hitze- und Kälteangriffe (z.B. Fireball und Ice Blast). Der erste Angriff verursacht noch normalen Schaden. Die nächsten verursachen kumulativ einen Extrapunkt Schaden (bis zu einem Maximum von drei Extrapunkten), die auch gewürfelt werden dürfen, wenn die eigentliche Attacke nicht durch Kalis Verteidigung (Stamina+Parry) dringt. Folgt zweimal hintereinander die gleiche Attacke, wird der Bonus für die zweite Attacke wieder um 1 gesenkt.

WOLF

Ein typischer Vertreter der Gattung Wolf, wie man ihn in Wäldern in Nordamerika, Europa, und Eurasien, sowie dem Australischen Outback antreffen kann.

WERTE

Bite	3/ 8/ 2	Health: 11	STR: 2	CHA: 0	PER: 3
Claw	1/ 9/ 3	Will: 1	DEX: 2	MAN: 0	INT: 0
<u>Movement</u>	<u>5/ 0/ 6</u>	Chi: 1	STA: 3	APP: 0	WIT: 1
Jump	5/ 0/ 3				Athletics: 3
Pounce	1/ 9/ 7	1W			(Animal Hybrid: 5)

KAMPFSTIL

Ein einzelner Wolf wird einen Menschen normalerweise nicht angreifen, sondern sich kleinere Beute suchen. Und selbst ein Rudel wird Menschen nur in Ausnahmesituationen angreifen. Dann jedoch werden sie es jagen bis es gestellt ist.. Im Kampf versuchen sie ihr Opfer einzukreisen, um ihm sämtliche Fluchtwege zu nehmen.

TAKTIK

Da Wölfe nicht klettern können, sind Bäume oft die letzte Chance dem Tod zu entrinnen. Selbst wenn die Fighter stark sind und ein Rudel erfolgreich aufmischen, sollte ihnen bewusst sein, dass die Gefahr noch nicht zwangsläufig gebannt ist. Zum Einen haben sie wertvolle Kräfte verbraucht und stehen womöglich demselben Problem gegenüber, mit dem auch die Wölfe konfrontiert waren und sie zu dieser Verzweiflungstat trieb. Zum Anderen können Wölfe Krankheiten wie die Tollwut übertragen...

Kapitel 4:

NEUE MANÖVER

Hier werden die neuen Manöver der Fighter aus den vorherigen Kapiteln aufgelistet.

KICK

METEORIC KICK

Voraussetzung: Flying Thrust Kick, Psychokinetic Channeling

Power Points: Taiyo Jutsu 2; Any 3

Durch das Hinzufügen von Psychokinetic Energie wird der ohnehin schon gefährliche Thrust Kick noch stärker. Das Bein wird von Energie umzüngelt, die sich in einem Ausbruch entlädt, wenn der Fighter sein Ziel trifft.

Technik: Der Meteoric Kick funktioniert genauso wie der Flying Thrust Kick.

Kosten: 1 Chi, 1 Will

Speed: +0

Damage: +7

Move: -2

GRAB

IMPROVED THROW

Voraussetzung: Grab ●●, Throw

Power Points: Judo, Jiu Jitsu 1; Any 3

Verbesserte Wurftechniken, die gezielt Gewicht, Kraft oder Geschwindigkeit des Gegners gegen ihn richten.

Technik: Der Fighter muss in das Feld des Ziels. Jenes erleidet einen Knockdown solange der Fighter nicht patzt. Es kann bis Strength in Feldern in eine beliebige Richtung in gerade Linie geworfen werden.

Kosten: –

Speed: -1

Damage: +3

Move: one

LEVERAGE

Voraussetzung: Grab ●

Power Points: Judo, Sanbo 1; Any 2

Leverage sind Hebelgriffe, die zwar wenig Schaden anrichten, dafür aber sehr schmerzvoll sind und den Gegner zur Aufgabe zwingen sollen. Die Technik zählt als Haltegriff.

Technik: Der Gegner muss am Boden sein (z.B. durch einen Knockdown) und darf auch nicht schnell genug sein, um wieder aufstehen zu können. Der Gegner kann nur seine halbe Strength (aufgerundet) nutzen, um aus dem Haltegriff zu entkommen. Für jeweils vier zusammenhängende Runden im Haltegriff ist der Gegner eine Runde betäubt (dizzy), in der der Fighter seinen Gegner loslassen sollte, möchte er keinen Honor-Verlust riskieren. Nach Ende des Haltegriffs sind beide in Knockdown-Position.

Kosten: –

Speed: +0

Damage: -2

Move: one

POWER THROW

Voraussetzung: Grab ●●●, Jump, Improved Throw

Power Points: Judo 2; Kung Fu, Special Forces 3; Any 4

Der Judoka betritt das Feld seines Gegners, greift ihn und springt hoch. Von oben schleudert er den Gegner mit einem Schulterwurf zu Boden.

Technik: Da der Sprung vertikal ist, endet er im gleichen Feld. Wenn der Fighter Schaden verursacht, landet das Ziel in einem angrenzenden Feld und erleidet einen Knockdown. Das Manöver zählt nicht als aerial, da der Fighter sich nur kurze Zeit in der Luft aufhält.

Kosten: 1 Will

Speed: -2

Damage: +5

Move: one

FOCUS

AIMED FIREBALL

Voraussetzung: Focus ●●●●, Fireball

Power Points: Shotokan Karate, Wu Shu 2; Kabaddi, Kung Fu 3

Street Fighter-Veteranen haben damit begonnen, Methoden zu entwickeln, Gegner daran zu hindern über ihre Fireballs hinweg zu springen. Der Aimed Fireball kann aus der Ferne gelenkt werden, weswegen es nicht möglich ist ihm auszuweichen.

Technik: Der Aimed Fireball ist identisch zum normalen Fireball, außer dass ein Gegner ihm nicht mit Hilfe von Jump oder ähnlichen aerial Manövern ausweichen kann. Sichtlinie zum Ziel muss weiterhin vorhanden sein.

Kosten: 2 Chi

Speed: -2

Damage: +2

Move: none

Anmerkung: Dieses ist eine modifizierte Version des Flying Fireball aus dem Street Fighter Grundregelwerk.

ANIMAL FORM

Voraussetzung: Animal Hybrid ●, Focus ●●●●

Power Points: Any 3

Legenden erzählen sowohl von Menschen wie auch von anderen Wesen, die die Gestalt von Tieren annehmen können. Diese Fähigkeit gibt einem Animal Hybrid die Möglichkeit für begrenzte Zeit ganz die Form des Tieres anzunehmen, dessen Eigenschaften er besitzt. Je stärker diese Eigenschaften dabei verwurzelt sind, desto einfacher und langanhaltender ist die Verwandlung.

Technik: Je höher der Wert in Animal Hybrid ist, bessere Boni kann der Hybrid nutzen, wenn er sich verwandelt. Er ist auf die Gattung beschränkt die er bei Animal Hybrid gewählt hat, kann aber darüber hinaus die restlichen Merkmale (z.B. Fellfarbe) im Rahmen des Normalen wählen. Nach seiner ersten Verwandlung ist diese Form allerdings festgelegt und unveränderlich.

Rückverwandlung in Menschengestalt ist das selbe Manöver, kostet allerdings kein Chi. Sie kann jederzeit freiwillig gemacht werden. Wenn das Chi verbraucht ist, wird man automatisch zurück verwandelt.

Animal Hybrid	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●
Kosten	2 Chi/Runde	1 Chi/Minute	1 Chi/Stunde	1 Chi/Tag	–
Speed³	-1	+0	-2	-1	+0
Damage	–	–	–	-1	+0
Move	none	-2	-2	-1	+0

3 Animal Hybrid ● & ●●: Animal Form ist ein eigenständiges Manöver

Animal Hybrid ●●● - ●●●●●: Animal Form kann gleichzeitig mit einem anderen Manöver benutzt werden. Wird Schaden verursacht, wird er mit den Werten nach der Verwandlung ermittelt.

AURA MASKING

Voraussetzung: Focus ●●

Power Points: Kabaddi, Ler Drit 1; Any 2

Aura Masking erlaubt es einem Fighter sein Chi vor anderen zu verbergen.

Technik: Das Manöver kann zu Beginn einer Runde aktiviert werden, und hält solange an, wie der Fighter kein Fokus-Manöver einsetzt (einschließlich jenen, die kein Chi kosten). Mit aktiviertem Aura Masking wirkt man so, als ob man 0 Chi hat; nicht lebendig.

Kosten: –

Speed: –

Damage: –

Move: –

AURA SCANNING

Voraussetzung: Focus ●●●

Power Points: Kabaddi 1; Any 2

Mit Aura Scanning ist es möglich Personen und Wesen anhand ihres Chi zu lokalisieren.

Technik: Die Technik hat einen Radius von $2 \times (\text{Focus} + \text{Perception})$ Feldern. In diesem Bereich wird für jedes Lebewesen ab Katzengröße deren Chi genommen und von 10 abgezogen. Das Ergebnis ist der nötige Wert, den der Scannende bei einer Probe auf Focus + Perception erhalten muss, um es zu spüren. Mit einem Erfolg kennt er die Position des Wesens. Mit zwei Erfolgen erfährt er den permanenten Chi-Wert; mit drei Erfolgen den temporären.

Wesen mit aktiviertem Aura Masking können überhaupt nicht erspürt werden. Lässt ein Wesen sein Aura Masking allerdings fallen, muss der Spielleiter sofort prüfen, ob der Scannende das Wesen nun spüren kann (mit dem obigen Wurf).

Aura Scanning kann im Kampf benutzt werden, um Nachteile aus Blindheit und einigen Techniken (z.B. Shrouded Moon) zu negieren. In diesem Fall werden die unten stehenden Modifikatoren mit dem benutztem Manöver verrechnet.

Kosten: 1 Chi pro Runde

Speed: -1

Damage: +0

Move: -1

FLYING FIREBALL

Voraussetzung: Focus ●●●, Fireball, Jump

Power Points: Any 3

Nicht zufrieden mit dem Unvermögen, sich nicht bewegen zu können, haben Veteranen eine mobilere Version des Fireballs entwickelt.

Technik: Der Flying Fireball ist identisch zum normalen Fireball, außer dass er ein aerial Manöver ist und benutzt werden kann, um anderen Projektilen auszuweichen.

Kosten: 1 Chi, 1 Will

Speed: -2

Damage: +2

Move: +0

Anmerkung: Dieses ist eine modifizierte Version des Flying Fireball aus dem Street Fighter Grundregelwerk.

LIGHT BEAM

Voraussetzung: Focus ●●●

Power Points: Taiyo Jutsu 2; Any 3

Der Fighter schießt einen konzentrierten Lichtstrahl ab, um seinen Gegner zu blenden.

Technik: Der Strahl hat eine Reichweite von $\text{Wits} + \text{Focus}$ Feldern. Er verursacht fast gar keinen Schaden. $\text{Focus} + \text{Dexterity} - 3$ ergibt die Anzahl Runden in der das Ziel geblendet ist (auch wenn kein Schaden verursacht wurde). Während dieser Zeit kann das Opfer des Lichtstrahls nur kämpfen, wenn ihm jede Runde ein Wurf auf Blind Fighting + Perception gelingt.

Light Beam ist in Turnieren nicht verboten oder verpönt (kein Verlust von Honor oder Glory). Wenn jedoch ein Opfer eines Light Beams angegriffen wird, kostet das einen temporären Honor Punkt. Light Beam wird normalerweise eingesetzt, um Abstand zwischen sich und seinem Gegner bringen.

Kosten: 1 Chi

Speed: -2

Damage: 1

Move: none

WIND KATANA / WIND SWORD

Voraussetzung: Elemental (Air) ●●●●, Focus ●●●

Power Points: Any 3

Der Fighter erzeugt eine stabile Klinge aus hyper-beschleunigten Luftwirbeln

Technik: Der Fighter kann diese Technik zusammen mit einem Manöver einsetzen, für das man normalerweise eine lange Klinge (Schwert, Katana, Wakizashi, etc.) in der Hand benötigt. Er kann das Manöver in der laufenden Runde mit einer Klinge aus Wind ausführen, die über die selben Werte verfügt wie ein Katana (+1 Speed, +3 Damage, +0 Move).

Kosten: 1 Chi/Runde

Speed: speziell

Damage: speziell

Move: speziell

Anmerkung: Dieses Manöver ist extrem kontrovers. Einige sehen es als gleichwertig zur Flaming Fist oder Psychokinetic Channeling, während andere es als ausnutzen einer Regellücke ansehen. Ein Fighter, der diese Technik in einem Turnier anwenden möchte, sollte vorher von den Offiziellen klären lassen ob der Einsatz genehmigt ist.

CREDITS

Autor: Cédrik Duval

Versionen: 1.0 (14.12.2013)