

Stil:

# TAIYO JUTSU

Basierend auf ihrer Ausbildung bei den Navy Seals und in traditionellem Ninjutsu hat Atsuko Natsume einen eigenen Stil entwickelt und ihn mit psychokinetischen Fähigkeiten verstärkt. Anders als in Bisons Ler Drit nährt sich diese Psycho-Energie nicht aus dem Wunsch anderen Leid und Schmerz zuzufügen sondern Vertrauen und Hoffnung zu schenken.

**Schulen:** Aktuell wird dieser Stil nur von Atsuko gelehrt und sie gibt ihn momentan nur an eine einzige Schülerin weiter, da der Stil noch in der Entwicklung ist.

**Mitglieder:** Durch seine Exklusivität wird der Stil wohl nie eine große Verbreitung finden. Wahrscheinlich bleibt er sogar auf Mitglieder der Taiyo Foundation beschränkt.

**Konzept:** Widerstandskämpfer, Hoffnungsträger

**Anfängliches Chi:** 3

**Anfängliche Willpower:** 4

**Typische Waffen:** Ninjato, Wurfstern

**Zitat:** *Einen Kerze brennt am hellsten, kurz bevor sie verlöscht.*

## NEUE MANÖVER

### 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 Wits + Focus Feldern. Er verursacht fast gar keinen Schaden. Focus + 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

## Taiyo Jutsu

### Punch

### Kick

- Backflip Kick 2
- Cartwheel Kick 2
- Foot Sweep 1
- Flying Thrust Kick 4
- Meteoric Kick (Nagareboshi Kikku) 2
- Spinning Foot Sweep 1

### Block

### Grab

### Athletics

- Air Smash 1
- Cannon Drill 4
- Flying Heel Stomp (Mountain Sunrise) 3

### Focus

- Fireball (Taiyo Ken) 4
- Improved Fireball 5
- Light Beam 2
- Psychokinetic Channeling 4

**METEORIC KICK**

**Voraussetzung:** Flying Thrust Kick, Psychokinetic Channeling

**Power Points:** Taiyo Jutsu 2; Any 3

Durch das Hinzufügen von Psychokinetischer 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