



**Creative Common Lizenz**

**Dieses Werk steht unter der Creative Commons Lizenz:**

http://i.creativecommons.org/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png **Namensnennung, nicht kommerziell, keine Bearbeitung  
3.0 Deutschland**

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Germany License. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/ or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

**Sie dürfen:** das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen

**Zu den folgenden Bedingungen:**  
Namensnennung — Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen.

Keine kommerzielle Nutzung — Dieses Werk bzw. dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.  
  
Keine Bearbeitung — Dieses Werk bzw. dieser Inhalt darf nicht bearbeitet, abgewandelt oder in anderer Weise verändert werden.

**Wobei gilt:**• **Verzichtserklärung** — Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die ausdrückliche Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.

• **Public Domain (gemeinfreie oder nicht schützbare Inhalte)** — Soweit das Werk, der Inhalt oder irgendein Teil davon zur Public Domain der jeweiligen Rechtsordnung gehört, wird dieser Status von der Lizenz in keiner Weise berührt.

• **Sonstige Rechte** — Die Lizenz hat keinerlei Einfluss auf die folgenden Rechte:  
• Die Rechte, die jedermann wegen der Schranken des Urheberrechts oder aufgrund gesetzlicher Erlaubnisse zustehen (in einigen Ländern als grundsätzliche Doktrin des fair use etabliert);  
• Das Urheberpersönlichkeitsrecht des Rechteinhabers;  
• Rechte anderer Personen, entweder am Lizenzgegenstand selber oder bezüglich seiner Verwendung, zum Beispiel Persönlichkeitsrechte abgebildeter Personen.

**• Hinweis** — Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen alle Lizenzbedingungen mitteilen, die für dieses Werk gelten. Am einfachsten ist es, an entsprechender  
Stelle einen Link auf diese Seite einzubinden.

**Impressum**

**Geschrieben & Erdacht** Patrick Georg Bock

**Grafikdesign & Layout**Patrick Georg Bock  
**XXX  
XXX  
XXX**

**Korrektur & Lektorat**XXX

**Helfende Hände**XXX  
XXX



Patrick Georg Bock, Donauschwabenstr. 13, 76669 Bad Schönborn  
e-mail: PGB@Bock-Spiele.de  
Webpage: Bock-Spiele.de

Inhaltsverzeichnis

[Vorwort 6](#_Toc396419837)

[Grundregeln: 6](#_Toc396419838)

[Vorgeschichte 6](#_Toc396419839)

[Grundregelerweiterung 7](#_Toc396419840)

[Spielfigurenerschaffung 8](#_Toc396419841)

[Spielklassen: 9](#_Toc396419842)

[Persönlichkeit der Spielfiguren 10](#_Toc396419843)

[Luftbändiger 11](#_Toc396419844)

[Beispiel Bändigungskraft 11](#_Toc396419845)

[Wasserbändiger 12](#_Toc396419846)

[Wasser 12](#_Toc396419847)

[Erdbändiger 13](#_Toc396419848)

[Erde 13](#_Toc396419849)

[Feuerbändiger 14](#_Toc396419850)

[Feuer 14](#_Toc396419851)

[Waffenmeister 15](#_Toc396419852)

[Waffentechniken 15](#_Toc396419853)

[Konstrukteur 16](#_Toc396419854)

[Konstrukte 16](#_Toc396419855)

[Patrizier 17](#_Toc396419856)

[Chi-Kenner 18](#_Toc396419857)

[Ausrüstung 19](#_Toc396419858)

[Waffen und Schilde 19](#_Toc396419859)

[Schutzausrüstung / Schutzgegenstände 19](#_Toc396419860)

[Schilde 19](#_Toc396419861)

[Rüstungen 20](#_Toc396419862)

[Mauern / Wände 20](#_Toc396419863)

[Abenteuerideen 21](#_Toc396419864)

[Der weiße Lotus 21](#_Toc396419865)

[Stadtabenteuer (Ba Sing Sei) 21](#_Toc396419866)

[Reiseabenteuer 21](#_Toc396419867)

[Sonstiges 21](#_Toc396419868)

Vorwort

Ein paar kurze einleitende Worte zu diesem Rollenspiel von Bock-Spiele. Bei diesem Rollenspiel handelt es sich um eine „FAN-Projekt“ zur TV Serie von Nikelodeon   
>>>Avatar, der letzte Luftbändiger <<< und basiert auf Beobachtungen aus Buch 1 bis 3.   
Viele der hier vorkommenden Möglichkeiten basieren auf eigenen Interpretationen zur Welt und könnten vom TV Sender ganz anders gedacht worden sein.

Die Regeln zu diesem Rollenspiel findet man im Rollenspielbuch DIE REISE. In diesem Buch werden nur Regelerweiterungen/Settingbeschreibungen beschrieben, die spezifisch für das Spielen in der Welt von Aang, dem letzten Luftbändiger sind.

Grundregeln:

Die Grundregeln für Avatar, Herr der Elemente sind im Rollenspielbuch DIE REISE von Bock-Spiele zu finden.  
Wichtige Kapitel in DIE REISE für dieses Rollenspiel sind:

* Würfeln
* Waffen
* Schadenstabelle
* Leyformen
* Fiktive Spielfigurenerschaffung
* Freaky Friday (Orbs)

Vorgeschichte

Willkommen in einer neuen Zeit. Einer Zeit, die sich 150 Jahre nach Avatar Aang und 100 Jahre nach Avatar Korra befindet. Welcher Avatar nach Korra kam ist nicht bekannt. Wenn es ihm gegeben hat, wollte er nicht in Erscheinung treten. Er wäre aus dem Erdreich gewesen, das wissen wir ganz bestimmt. Vielleicht lag es auch an dem neuen Gleichgewicht, dass einst Avatar Aang begann und von Avatar Korra im hohen Alter beendet wurde. Man könnte sagen, dass die beiden Avatar unsere Welt auf NULL setzten. Vielleicht sah sich der Erdbändiger Avatar dadurch nicht in der Lage alle Elemente zu meistern, weil es zu seiner Zeit keine gab. Oder sagen wir besser, zu seiner Zeit erst wieder damit begonnen wurde seine elementaren Kräfte wieder zu entdecken.  
Nun warten wir alle geduldig darauf, dass sich ein neuer Avatar zeigt. Doch wird es ein Erdbändiger oder einer aus der Feuernation?

Aktuell kann man nur sagen, dass überall Frieden herrscht. Die Avatare sorgten mit ihrer Gleichgewichtsneuordnung dafür, dass sich die Technologen, Waffenmeister und Politiker verstärkt hervorheben konnten und so ein neues Zeitalter einberufen werden konnte.

Es herrscht Frieden auf der Welt. Doch der Schein könnte mittlerweile trüben.

Grundregelerweiterung

**Attribute**  
Attribute sind das Grundgerüst jeder Spielfigur. Diese sind jedoch kein starres Konstrukt, sondern lassen sich im Laufe der Lebenszeit einer Spielfigur anpassen. Die Attribute einer Spielfigur können mit Orbs im Wert von 1:2 **(1% : 2Orbs)** verbessert werden.

**Fertigkeiten**  
Fertigkeiten bilden die aktiven und passiven Möglichkeiten einer Spielfigur. Zu ihnen gehören z.B. die Kampftechniken, die benötigt werden um Elemente zu bändigen oder das Wissen über die Geschichte der Welt. Je allgemeiner eine Fertigkeit beschrieben wird, desto Allgemeiner funktioniert sie.   
Die Fertigkeit einer Spielfigur mit dem Wissen Geschichte kann nie so gut sein, wie die Fertigkeit Geschichte – Französische Revolution oder Nahkampf gegen Karate. Je genauer man eine Fertigkeit für eine bestimmte Möglichkeit hat, desto besser ist man Vorbereitet.   
Eine Fertigkeit wird über den Lernwert gesteigert. Jeder dort eingesetzte Orb ist mit einem Prozent gleich zu setzen.

**Fähigkeiten**  
Wie im Regelwerkt DIE REISE beschrieben, gibt es 2 Fähigkeitsbereiche. Angeborene und gelernte Fähigkeiten.

Angeborene Fähigkeiten sind besondere Gaben oder Talente, die einer Spielfigur in die Wiege des Lebens gelegt wurden. In diesem Rollenspiel gehören zu den angeborenen Fähigkeiten z.B. die verschiedenen Kategorien der Spielklassen.

Gelernte Fähigkeiten sind den angeborenen nicht Unähnlich, können aber im Laufe des Lebens einer Spielfigur erlernt werden. Unter gelernte Fähigkeiten fallen besondere Techniken, Umgang mit… und Spezialisierungen von Fertigkeiten.

Zusätzlich gehören unter gelernte Fähigkeiten alle erlernten Kräfte der Spielklassen rein. Kräfte unterscheiden sich zu normalen gelernten Fähigkeiten darin, das sie keine Ausprägungen besitzen, sondern nach den Regeln für Leyformen gebaut werden.

**Ausdauerpunkte**  
Ausdauerpunkte sind eine Kombination aus Körperlicher und Geistiger Kraft. Diese zu Begin des Spiels erwürfelten Punkte stellen die maximale Belastung da, um Klassenkräfte einzusetzen.  
Ausdauerpunkte sind wie Fertigkeiten im laufe des Spiels steigerbar.

**Ausrüstung**  
Die Ausrüstung jeder Spielfigur ist zu Beginn des Spiels sehr speziell auf sie zugeschnitten. Im Laufe des Spiels, ist es sogar Möglich Ausrüstung zu erschaffen oder an sich zu binden, die wie Fähigkeiten Boni generieren können.

Spielfigurenerschaffung

1. Im Kapitel „Fiktive Spielfigurenerstellung“ findet man alle wichtigen Informationen zur Erstellung einer Figur.
2. **Angeborene Fähigkeiten:** Jede Spielfigur muss die erste Kategorie ihrer Spielklasse auf mindestens Leichter Ausprägung auswählen.
3. **Gelernte Fähigkeiten:** Nach Auswahl einer Kategorie, können Kräfte wie normale Fähigkeiten mit Leichter Ausprägung erworben werden.
4. Berechnen der verfügbaren Ausdauerpunkte um Kräfte zu aktivieren:  
   **Berechnungsformel:** xw6 Konsti + xw6 Will = alle Augen = Ausdauerpunkte
5. Die Schwierigkeit um eine Bändigungsform oder eine besondere Technik einzusetzen kann dem Regelwerk aus dem Kapitel Leyformen entnommen werden. Jede Ausprägung einer angeborenen Klassenkategorie verbessert die maximale Ausdauerpunktezahl, die eingesetzt werden darf.  
   **Leichte Ausprägung:** max. 6 Ausdauerpunkte (AP)  
   **Mittlere Ausprägung:** max. 12 Ausdauerpunkte (AP)  
   **Starke Ausprägung:** max. 18 Ausdauerpunkte (AP)

Verbessern einer Spielfigur

1. **Attribute:** Es werden 200% Lernerfolg benötigt um ein Attribut um einen Wert zu erhöhen.
2. **Fertigkeiten:** 100% Lernerfolg erhöhen eine Fertigkeit um +1
3. **Angeborene Fähigkeiten:** 200% Lernerfolg erhöhen die Ausprägung um 1
4. **Gelernte Fähigkeiten:** 200% Lernerfolg erhöhen die Ausprägung um +1
5. **Leyformen/Kräfte:** 100% Lernerfolg um eine neue Kraft perfekt zu beherrschen
6. **Ausdauerpunkte:** Jedes eingesetzte Orb erhöht die Ausdauerpunkte um 1%
7. **Spezielle Ausrüstung:** 50% Lernerfolg um eine Ausprägung um 1 zu erhöhen

**Die Klassenstufen**

Jede Spielfigur in Herr der Elemente besitzt mehrere verborgenen Entwicklungsstufen innerhalb ihrer Klasse.  
Jede dieser Entwicklungsstufen ist eine Kategorie für die Leyformen/Kräfte entwickelt werden können.  
Eine Spielfigur mit nur einer Kategorie ihrer Klasse ist ein Novize, ab der zweiten Kategorie erreicht sie den Rang eines Adepten und wird in die Lage versetzt eine Besonderheit ihrer Klasse zu entdecken. Erwacht die dritte Kategorie einer Spielfigur zum Leben, so erreicht sie den Rang eines Meisters. Da es 2 verschiedene Meistergrade gibt, muss sich die Spielfigur für einen dieser Wege entscheiden.  
Besonders talentierte Spielfiguren sind in der Lage die zweite Meisterschaft zu erreichen und den Status einer Legende verliehen zu bekommen. Legenden besitzen ein einzigartiges Verständnis ihrer Klasse.

**Novize:** Die Stufe Novize stellt den Anfang deiner Spielfigur dar. Auf dieser Stufe musst du bei der Spielfigurenerschaffung eine angeborene Klassenfähigkeit wählen und verfügst darüber hinaus bereits über die ersten schwachen Informationen über deine Klasse. Als Novize kennst du vielleicht den Ursprungsort deiner Klasse oder hast von einem besonderen alten Lehrmeister gehört der einst gelebt hat. Als Novize deiner Klasse stehen dir bereits Ausrüstung und Fertigkeiten zur Verfügung die sich um deine Klasse drehen und vermutlich noch nicht allzu stark ausgeprägt sind.

**Adept:** Sobald eine Klasse ihre zweite angeborene Klassenfähigkeit zu 100% gelernt hat, erreicht sie die zweite Stufe ihrer Kraft und ist fortan ein Adept, ein Fortgeschrittener in seinem Fach. Ihre Fertigkeiten haben sich vermutlich bereits auf Profi entwickelt oder sind kurz davor und ihr Wissen ob ihre Klasse ist deutlich gestiegen. Ab diesem Zeitpunkt entdeckt der Adept die **Besonderheit** seiner Klasse und kann sie als neue angeborene Fähigkeit erlernen.Als Adept muss sich die Spielfigur nun entscheiden welchen der beiden möglichen Meisterpfaden seiner Klasse er folgen möchte.

**Meister:** Nach Erreichen der dritten angeborenen Klassenfähigkeit, hat die Spielfigur alles erreicht, was sie in ihrer Klasse erreichen kann und ist nun in der Lage meisterhafte Techniken und Bändigungskräfte zu erlernen. Ihr wissen und ihre Ausrüstung haben sich dem eines Meisters würdig entwickelt und Fertigkeiten sind kurz vor dem Status eines Meisters oder einige wenige haben diesen Status bereits erreicht.

**Legende:** Wer alles gelernt hat, der wird zur Legende. Die Möglichkeit zur Legende zu werden, sollte in einer Spielgruppe sorgfältig besprochen werden. Den diese Option erlaubt es einer Spielfigur, ihre letzte verbliebene angeborenen Klassenfähigkeiten zu erlernen und ihr Wissen um ihre Klasse bis ins kleinste bisschen zu maximieren und Fertigkeiten auf den Niveau einer Legende zu besitzen.  
**Legenden sind in der Lage eine neue angeborene Fähigkeit bei sich zu entdecken. Legendenkombo. Jede Ausprägung erlaubt es 2 Kategorien mit einander zu kombinieren und somit 2 Kräfte gleichzeitig in einer Runde einzusetzen.**

**Klassen**

Bei Herr der Elemente kann man aus 8 Klassen wählen. Jede Klasse besitzt einzigartige angeborene Fähigkeiten. Bei der Spielfigurenerschaffung kann man die Kategorie 1 und 2 tauschen. Durch diese Reglung kann man z.B. 2 gleiche Klassen in einer Spielrunde haben, die sich zu Beginn des Spiels jedoch unterschiedliche Kräfte besitzen und sich erst mit dem Erreichen der Adeptenstufe ähneln würden.

In Herr der Elemente kann man theoretisch mit 16 Unterschiedlichen angeborenen Klassenfähigkeiten starten.

# 

Persönlichkeit der Spielfiguren

In Herr der Elemente ist der Weg des Gleichgewichts ein ganz wichtiges Stilmittel. Jede Klasse hat auf Grund ihres Hintergrundes und ihrer Fähigkeiten 2 Möglichkeiten eine spezielle Persönlichkeit zu entwickeln, die ihr auf bestimmte Aktionen einen Vorteil aber auch einen Nachteil bieten werden.

Die Persönlichkeit eines Spielfigur wird wie eine angeborene Fähigkeit behandelt, kann jedoch nie mit Orbs gesteigert werden. Vielmehr soll sie die Spielweise der Spielfigur festhalten. So könnte z.B. ein Luftbändiger, der seine Persönlichkeit Richtung Stürmisch entwickelt hat in Situationen, in der er die Ruhe bewahren muss einen Abzug in Höhe der Ausprägung geben aber auch wieder als Vorteil agieren, wenn er wie ein Sturm blitz schnell in Aktion treten muss oder heftig zu schlagen.

Persönlichkeiten können sich im Laufe des Spiels permanent ändern und können so einen Teil der Spielfigurenentwicklung darstellen.

Luftbändiger

**Hintergrund:**In den alten Tagen, so heißt es waren die Luftbändiger ein Volk von Nomaden, die in allen Himmelsrichtungen einen prächtigen Bergtempel bauten.   
Die heutigen Luftbändiger sind Menschen, die versuchen die alten Traditionen ihres Volkes so gut es geht wieder aufleben zu lassen. Luftbändigerstämme leben überwiegend in Luftschiffkolonien oder in den höchsten Berggipfeln. Für viele gelten Luftbändigerstämme als Arrogant oder Weltfremd, da sie sich vom Rest der Welt abzugrenzen versuchen.

Kategorie 1 – Luftbändiger  
🡪 Manipulation von Lufströmungen.

Kategorie 2 – Windbändiger  
🡪 Können die Luft nutzen um Gegenstände zu imitieren / Effekte erzeugen

Kategorie 3 – Atmosphärenbändiger   
🡪 Können (gewaltige) Luftströmungen erschaffen oder z.B. Luft verdrängen.

**Oder**

Kategorie 3 – Sturmbändiger  
🡪 Können das Wetter kontrollieren

Besonderheit: Wind fest wie Materie  
🡪Wind kann einen festen unbeweglichen Zustand einnehmen.

Mystisches Tier: Windbisonkuh

Mystisches Gestirn: Venus

Jahreszeit: Herbst

**Persönlichkeit**

abgehoben/ fantsievoll stürmisch/aufbrausend

3 – 2 – 1 – 0 – 1 – 2 - 3

Beispiel Bändigungskraft Luft

* **Windstoss – Ein kleiner Wind stösst Dinge um**
* **Windwand – Eine Wand aus Wind kann langsame Geschosse ablenken**
* **Auftrieb – sorgt für einen kleinen Auftrieb**

Wasserbändiger

**Hintergrund:**Der Stamm der Wasserbändiger ist ein Stamm voller Traditionen und alten Regeln. Die Wasserstämme existieren an beiden Polen und in den Dschungel- und Sumpfgebieten in der Welt von „Herr der Elemente.“  
Der stärkste unter den Wasserstämmen ist vermutlich der Nördliche Wasserstamm. Im Norden werden Traditionen sehr strikt gehalten. Die Kunst des Kampfes ist den Männern vorbehalten, während die Frauen für die Heilung zuständig sind.  
Im Südlichen Stamm geht man lockerer mit diesen Traditionen um. Dies könnte vielleicht im Mangel an Wasserbändigern selbst liegen oder weil man flexibel genug sein möchte. Die Tage der fast vollständigen Auslöschung sind vielen bekannt.  
Die mittleren Wasserstämme hegen eine sehr enge Bindung zur Natur und meiden die großartigen Techniken der Welt. Die Stämme der Mitte streben eher nach Einheitlichkeit und Einklang.

Kategorie 1 – Wasserbändiger  
🡪Manipulieren/Bewegen von Wasser

Kategorie 2 – Eisbändiger  
🡪 Manipulieren/Bewegen von Eis

Kategorie 3 – Pflanzenbändiger   
🡪Können das Wasser in Pflanzen kontrollieren

**oder**

Kategorie 3 – Blutbändiger  
🡪 Können das Wasser in Lebewesen manipulieren.

Besonderheit: Wasser überall finden  
🡪 Wasserbändiger kann das Wasser in allen Dingen spüren / die Anwesenheit von Wasser lokalisieren

Mystisches Tier: Löwenschildkröte

Mystisches Gestirn: Mond

Jahreszeit: Winter

**Wasser**

Einfühlsam Aufbrausend

3 – 2 – 1 – 0 – 1 – 2 - 3

Beispiel Bändigungskraft Wasser

* **Eispfeile**
* **Eiswand**
* **Eisformen**

Erdbändiger

**Hintergrund:**Im Zeitalter des Friedens erlebten die Erdnationen einen regelrechten BUMM der Technologie. Besonders als die Avatare die Kräfte der Welt auf Null zurücksetzten. Das Reich der Erdbändigernation ist eine Mischung aus alten Traditionen mit neuen Errungenschaften. Aus florierenden Städten und kleinen Dörfern und Nomadenstämmen.   
Man sagt der Erdnation ein steinhartes Gemüt nach.

Kategorie 1 – Erdbändiger  
🡪Manipulieren von Erde

Kategorie 2 – Sandbändiger  
🡪 Manipulieren von Sand

Kategorie 3 – Metallbändiger  
🡪 Manipulieren von Metall

**Oder**

Stufe 3 – Kristallbändiger  
🡪 Manipulieren von Kristallen

Besonderheit: Ohne Elementkontakt bändigen  
🡪 Der Erdbändiger kann ohne Elementarkontakt bändigen

Mystisches Tier: Dachsmaulwurf

Mystisches Gestirn: Mars

Jahreszeit: Frühling

**Erde**

Ausdauer Ruhe

3 – 2 – 1 – 0 – 1 – 2 - 3

Beispiel Bändigungskraft Erde

* **Steinwand**
* **Steinhagel**
* **Steingeschoss**

Feuerbändiger

**Hintergrund:**Nach den Tagen des Krieges begann eine ganz neue Zeit für die Nation des Feuers. Über die Jahrzehnte hinweg entwickelte sich das Reich der Feuernation zu einer Nation der Kunst und Kultur, Technologie und Tradition.   
Eine neue Art der Politik wurde im Feuerreich ersonnen. Jede Feuerinsel sendet einen Abgeordneten, der gemeinsam mit dem Kaiser über zukünftige und aktuelle Themen Diskutieren darf und soll. Viele der neusten Technologie und Kunstwerke wurden in den Akademie der Feuernation geschaffen.

Kategorie 1 – Feuerbändiger  
🡪 Manipulieren von Feuern

Kategorie 2 – Hitzebändiger  
🡪 Manipulieren von Hitze / Wärme

Kategorie 3 – Blitzbändiger  
🡪Energien erschaffen und nutzen

**Oder**

Kategorie 3 – Sonnenbändiger  
🡪 Das kontrollieren von unterschiedlichen Wärmestufen des Feuers bis zum Plasmazustand

Besonderheit: Feuer aus dem Nichts erschaffen.  
🡪 Kann die Atome so stark in Bewegung bringen das sich die Luft entzündet.

Mystisches Tier: Drache

Mystisches Gestirn: Sonne

Jahreszeit: Sommer

**Feuer**

Wut Leidenschaft

3 – 2 – 1 – 0 – 1 – 2 - 3

Beispiel Bändigungskraft Feuer

* **Feuerkugel**
* **Feueraura**
* **Wärme erhaltung**

Waffenmeister

**Hintergrund:**Als die Tage des Kampfes vorbei waren, geriet die Kunst der Waffenmeister beinahe in Vergessenheit. Nur wenige Meister lehrten 1-3 Schülern ihre Kunst, damit diese fortbestehen könne, falls die Welt erneut in Kriegszustand fällt.   
Die alten Meister sind tot. Die neuen Ehren ihre Tradition des bewaffneten Kampfes und suchen immer fortwährend nach neuen Schülern. In der Zeit, als alle Bändiger verschwunden waren, erlebten die Waffenmeister regen Zuwachs. Seit dem die Kräfte wiederkehren, scheinen sich Bändigungsbegabte Menschen wieder ihrer Bändigungskraft zuzuwenden.  
Waffenmeister gehören nur von Geburt zu einer der 4 Elementarstämme an. Von ihrem Geist her, gehören sie nur sich selbst und ihrem persönlich Kodex an.

Kategorie 1 – Waffenbeherrschung  
🡪 Beherrscht eine Waffe perfekt

Kategorie 2 – Kampfbeherrschung  
🡪 Analysiert schnell Situationen und kennt sich mit seinen Gegner aus

Kategorie 3 – Kampfsinne  
🡪 Verbessert seine Sinne

**Oder**

Kategorie 3 – Schlachtengefühl  
🡪 Ist ein wahrer Taktiker auf dem Schlachtfeld.

Besonderheit: Eins mit der Waffe  
🡪 Der Waffenmeister fertigt eine Waffe an mit der er kämpfen kann als wäre sie ein Teil von ihm.

**Kodex der Waffenmeisterschaft**

Asket Herausforderer

3 – 2 – 1 – 0 – 1 – 2 - 3

Beispiel Techniken - Waffentechniken

* Wirbelndes Schwert
* Kettenflegel der Ausstreckung
* Boomerrang Sprungwurf

Konstrukteur

**Hintergrund:**In den Tagen des Krieges waren Konstrukteure besonders in der Kriegsmaschinerie der Feuer- oder Erdnation eingebunden. Heutzutage und besonders in den Tagen des Friedens und der bändigungsfreien Zeit.  
Konstrukteure gibt es jeder Nation. Sie sind Künstler und Architekten der großen Bauten der Welt. Manchmal werden Konstrukteure Scherzhaft auch als Technikbändiger bezeichnet.

Kategorie 1 – Bastler  
🡪 Kann schnell kleine Dinge bauen

Kategorie 2 – Ingenieure  
🡪 Konstruiert mittlere bis große Dinge

Kategorie 3 – Architekt  
🡪 Kann gewaltige Konstrukte planen und bauen

**Oder**

Kategorie 3 – Künstler  
🡪 Baut seltsame und außergewöhnliche Konstrukte, bzw baut immer eine Besonderheit ein.

Besonderheit: Zahnräder klacken hören  
🡪 Hat ein sehr feines Gespür für die Mechanik eines Konstrukts

**Zahnradgefühle**

Abstrakt Perfektionist

3 – 2 – 1 – 0 – 1 – 2 - 3

Beispiel Blaupausen - Konstrukte

* Fliegends Insekt
* Zeppeline
* Muskelverstärkung

Patrizier

**Hintergrund:**  
Nach dem Krieg kam der Frieden. Nach dem Frieden die Bändigungsfreie Zeit. Jetzt kommt die Zeit des neuen Anfangs.  
Für die Patrizier hat sich nicht viel geändert. Sie tun das was sie bereits seit Jahrzehnten tun. Mit Menschen umgehen. Ihr Geschäft ist es Waren/Güter anzubieten oder einzukaufen. Wissen zu horten und Preiszugeben. Ihre Arbeit ist es die Menschen zu lenken und ihnen den „wahren“ weg zu zeigen. Ob dies immer im gleichen Land oder in der Fremde passieren muss, ist Ansichtssache.

Kategorie 1 – Handelsmann  
🡪 Hat ein Gefühl für Waren und ihren Wert. Zahlen sind im vertraut.

Kategorie 2 – Bibliothekar  
🡪 Sammler und Hüter von Schriften. Wissen der Geschichte. Mit der Kunst des Schreibens vertraut.

Kategorie 3 – Botschafter  
🡪 Kennt sich mit anderen Kulturen, ihrer Gesellschaft und Politik aus.

**Oder**

Kategorie 3 – Senator  
🡪 Begabter Redensführer. Weis wie man was angeht und kennt immer den richtigen für die Richtige Sache. „Kennt sein Volk“.

Besonderheit: Gesichtszeichen  
🡪 Hat ein gutes Auge für Gesichtsveränderungen und Verhaltensweisen.

**Beobachtergeist**

Analyt Puppenspieler

3 – 2 – 1 – 0 – 1 – 2 - 3

**Beispiel Techniken - Wissen/Redekunst**

* Das richtige Wort
* Gespür für xx Ware
* Schnellschreiber

# 

Chi-Kenner

**Hintergrund:**  
Die Kenner der Chakren und Chi Ströme im menschlichen Körper sind eines der wichtiges Bestandteile und Lebensweise – Lebensziel eines jeden Chi-Kenners. Neben den inneren Energien, beschäftigt sich der Chi-Kenner noch mit den Wundern der Natur. Er forscht an Heilverfahren, die den Körper selbst heilen und verbessern können ohne auf die inneren Energien eingehen zu müssen.  
Von allen Menschen wirken sie oft mit ihren Ansichten und Forschungen wie Wesen aus einer anderen Welt.

Kategorie 1 – Chi-Kenner  
🡪 Kennst sich mit dem Chi-Fluss in Körpern aus und kann diese Manipulieren

Kategorie 2 – Naturheiler  
🡪 Kennt sich mit Naturheilverfahren und Heilmittelchen aus

Kategorie 3 – Mystiker  
🡪 Ist in der Lage das Chi in jedem Lebewesen zu verändern oder Gegenstände mit Chi zu befüllen.

**Oder**

Kategorie 3 – Alchemist  
🡪 Kann Gase und Flüssigkeiten herstellen, die verschiedene Eigenschaften besitzen.

Besonderheit: Anatomisches Verständnis  
🡪 Mit den Augen und Händen kann die Anatomie jedes Lebewesen genaustens erkannt werden

**Geisteswissenschaftler**

Heiler Esoteriker

3 – 2 – 1 – 0 – 1 – 2 - 3

**Beipsiel Techniken - Chi-Wissen/ Heilkunst**

* Gelenk einrenken
* Kühlsalbe
* Chi-Flussverlangsamung der Arme

# Ausrüstung

In Herr der Elemente gibt es keine Ausrüstungsliste. Alles was man sich in einer vorindustriellen viktorianischen Welt vorstellen kann, ist als Ausrüstung für Spielfiguren möglich. Man sollte jedoch streng darauf achten, das bestimmte Dinge einfach die Möglichkeit einer Spielfigur überschreiten oder zu groß für eine sinnvolle Ausrüstung sind, die man mit sich führen möchte.

# Waffen und Schilde

In der Welt von Herr der Elemente, ist der Kampf gegen Feinde auf vielerlei Arten möglich. Eine dieser Arten ist der Kampf mit Waffen. **(siehe Kapitel Waffen in DIE REISE)**



**Beispiele:**  
  
Kleinwaffen = Kategorie Leicht (1-3) Dolch (2), Faust(1), Blasrohr (2), Pistole (3)

Mittelgroße Waffen = Kategorie Mittel (4-6) Schwert (5), Stab (4), Gewehr (6)

Großwaffen = Kategorie Schwer (7-9) 2Hand Axt (7), Hellebarde (8), Kanone (9)

Schutzausrüstung / Schutzgegenstände

Schilde

Kleines Holzschild 🡪 Schutz 1

Kleines Metallschild 🡪 Schutz 2

Großes Holzschild 🡪 Schutz 3

Großes Metallschild 🡪 Schutz 4

Kristallverstärkter Schild 🡪 Schutz 5

Rüstungen

Normale Kleidung 🡪 Schutz 0

Lederkleidung 🡪 Schutz 1

Dickes Leder 🡪 Schutz 2

Nietenbesetztes Leder 🡪 Schutz 3

Metallrüstung 🡪 Schutz 4

Verstärktes Metall 🡪 Schutz 5

Gehärtetes Metall 🡪 Schutz 6

Kristallverstärkte Rüstung 🡪 Schutz 7

Mauern / Wände

Holzpallisade 🡪 Schutz 7

Steinpallisade 🡪 Schutz 8

Metallpallisade 🡪 Schutz 9

Kristallverstärkte Pallisaden 🡪 Schutz 10+

**Persönliche Ausrüstung**

In Herr der Elemente können Spieler neben Attributen, Fertigkeiten und Fähigkeiten noch eine 4 Möglichkeit mit Orbs steigern – Ausrüstung.

Das steigern von Ausrüstung besteht aus 3 Komponenten. Zeit, Geld/Ressourcen und Orbs.

Anders als das Steigern von Attributen und Fertigkeiten, muss die Spielfigur immer eine gewisse Menge an Ressourcen nutzen um einen Gegenstand zu einem Persönlichen Gegenstand zu machen. Persönliche Gegenstände können wie Fähigkeiten 3 Ausprägungen besitzen. Jede Ausprägung erlaubt es der Spielfigur mit seinem Gegenstand MEHR machen zu können als es eigentlich Möglich wäre. Um darüber hinaus anzuzeigen, dass dieser Gegenstand auch wirklich ein Persönlicher Gegenstand ist, muss jedes verbessern mit Orbs bezahlt werden. Die Orbs sind sozusagen das Bindemittel zwischen Spielfigur und Gegenstand.

Anders als bei angeborenen oder gelernten Fähigkeiten, muss die Spielfigur für 2% Lernvorgang/Entstehungsvorgang 1Orbbezahlen. Solch gebundene Gegenstände besitzen die neuen Fähigkeiten nur für die Spielfigur, die diesen Gegenstand so modifiziert / personalisiert hat. Wenn 2 Spielfiguren an einem Gegenstand gearbeitet haben, muss jede Spielfigur für sich den Gegenstand an sich binden.

# 

# Abenteuerideen

Der weiße Lotus

Der weiße Lotus ist eine Organisation die im Geheimen arbeiten. Die Leute dieser Organisation haben sich zusammen getan um gegen Ungerechtigkeit, Intrigen, Politische Fehler usw. anzugehen. Die Charaktere können dieser Organaisation von Anfang des Spiels angehören oder erst im Laufe des Spiels auf sie treffen. Sollten sich die Charaktere dafür entscheiden ein Weißer Lotus zu werden, so werden sie von den Meistern der Organisation ausgebildet. Ihre Ausbildung wird immer von Missionen unterbrochen.

Die Missionen werden in 4 Kategorien eingeteilt.

A = Meister Missionen  
B = Fortgeschrittene Adept Missionen  
C = Adept Missionen  
D = Novizen Missionen

Hinter den Buchstaben verbergen sich z.B. folgende Missionen

A = Sehr Gefährliche Organisationen ausspähen  
B = Spionieren, Informationen sammeln in feindlichen Bereichen  
C = Beschützen, Aufklären, Untersuchen  
D = Kurierdienste, Begleitdienste, Spähdienste

Stadtabenteuer (Ba Sing Sei)

Reiseabenteuer

# Sonstiges

[http://de.wikipedia.org/wiki/Avatar\_%E2%80%93\_Der\_Herr\_der\_Elemente#Charaktere\_und\_Organisationen](http://de.wikipedia.org/wiki/Avatar_–_Der_Herr_der_Elemente#Charaktere_und_Organisationen)

