AVATAR ELEMENT BENDING

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026





INHALT

Avatar Element Bending 3
Einleitung 3
Element Bending 4
Elemente 6

AVATAR ELEMENT BENDING

Dieses Modul basiert auf dem Zauberei Modul.

Einleitung

"Avatar the last Airbender" ist bekannt für sein unglaubliches Worldbuilding und die große Varians an Bänder Techniken und mit diesem Modul kann man genau diese Varians erleben mit einem Grundgerüst. Dieses Modul ist dafür designt das die Spieler kreativ mit den Elementen und deren Subskills umgehen können also sollten Spieleiter die mit diesem Modul Leiten den Spielern Kreativen Freiraum lassen.

Bänder Erstellen

Um einen Bänder zu Erstellen muss man erst 100 Fähigkeitspunkte für die Standard Skills/Stufe I eines bestimmten Elementes ausgegeben (dieses Element kann nicht geändert werden) jenachdem wie viel Punkte mehr man für dieses Element ausgibt desto höher die Stufe des Element. genauere Kosten der Stufen: Die Sechs Stufen .

Weisheitswert

Der Weisheitswert eines Charakters beschreibt seine allgemeine Bänder Fähigkeit. Seine Höhe entspricht der Anzahl seiner bekannten Skills x2. Ein höherer Weisheitswer tbedeutet einen höheren Bonus auf den Komplexitätswurf.

Beispiel: Ein Charakter der die Feuer Element Skills Stufe I, II und III kennt also insgesamt 3 Subskills hat also ein Weisheitswert von **6**.

Skill Anzahl	1	2	3	4	5	6
Weisheitswert	2	4	6	8	10	12
Bonus auf Komplexitätswurf	+2	+4	+6	+8	+10	+12

Beispielcharakter

Zum besseren Verständnis ist als Beispielcharakter hier ein Feuernation Soldat angegeben, der 140 seiner 400 Fertigkeitenpunkte bei der Charaktererstellung in das Feuer Element investiert hat:

Element:

ausgegebene Fertigkeitenpunkte: 140 Punkte

Weisheitswert: 6 (Subskills x2)	
Feuer	
I	Standard Skills
II	Lightning Redirecting
III	Dragon Breath

Talente:

ausgegebene Fertigkeitenpunkte: 260 Punkte

- Handeln 60+70+30; 160
- Wissen 40+20; 60
- Soziales 40; 40

Handeln: 16[1]		**Wissen: 6**		**Soziales: 4**	
Geistesblitzpunkte: 2[1]		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Klingenwaffen	60+16+**76**	Kampfstrategie	40+6=**46**	Einschüchtern	40+4=**44**
Kampfsport	70+16=**86**	Technologie	20+6=**26**		
Klettern	30+16=**46**				

[1] 16 (aus Talenten) + 14 (aus Subskills) = Handeln: 30 = Geistesblitzpunkte: 3

Element Bending

Ablauf

Reichweiten

- **Selbst:** Diese Subskills kann nur auf sich selbst und auf keinen anderen Charakter gewirkt werden.
- **Berührung:** Das Ziel muss für diesen Subskill berührt werden. Der Charakter kann diesen Subskill auch auf sich selbst wirken.
- **Entfernung:** Solche Subskillls haben eine maximale Reichweite, diese wird in Metern angegeben.
- **Sicht:** Der Wirker muss sein Ziel für diesen Subskill sehen können. Dafür reichen auch Spiegelbilder und andere Reflexionen.

Aufladbare und länger haltende Skills

Bestimmte Subskills benötigen mehrere runden zum Aufladen und andere halten länger.
Subskills die Aufladen brauchen:

- Combustion Bending
- Spirituelle Projektion
- Suffocation

Subskills die länger halten:

- Jetpack
- Stone Armor
- Tentakel Arme
- Spirituelle Projektion
- Fliegen

Außerdem gibt es noch skills wie Suffocation die konstante Konzentration brauchen also kann man ihn diesen Konzentrations Runden sich nur die Hälfte seines Movement bewegen und nicht angreifen.

Komplexitätswurf

Jeder Subskill hat einen Komplexitätswert abhänging von seiner Stufe. Um den Zauber erfolgreich zu wirken, wirft der Spieler 3w10 und addiert sein Weisheitswert. Ist der resultierende Wert über dem Komplexitätswert, ist der Skill erfolgreich.

Beispiel: Ein Charakter mit einem Weisheits Wert von 4 möchte Seismicsense nutzen. Wie alle Subskills der Stufe II hat er einen Komplexitätswert von 18+. Der Spieler wirft für den Komplexitätswurf eine 15. Er addiert sein Weisheits Wert (4) dazu und kommt so auf 19. Das nutzen des Skills gelingt also, weil der Wurf größer oder gleich dem Komplexitätswert ist.

Wird der Skill erfolgreich genutzt, entfaltet sich der entsprechende Effekt in der selben Runde auf das Ziel. Misslingt die Probe, passiert nichts.

Freie Hände und erschwerte Komplexitätswürfe

Die meisten Skills werden mittels Gesten gewirkt. Sollte ein Charakter nur eine Hand frei haben - oder seine Hände gar gefesselt sein - liegt es im Ermessen des Spielleiters den Komplexitätswurf zu erschweren. Als Faustregel gilt, dass jede Erschwernis um 1 die Erfolgschanchen um 7% sinken lässt.

Freie Hände benötigt:	***Freie Beine benötigt:***	***Mund:***	***Keine Geste:***
Standard Skills (Feuer)	Standard Skills (Feuer)	Dragon Breath	Combustion Bending
Lightning Redirecting	Jetpack	Breath of Wind	Seismicsense
Lightning Bending	Standard Skills (Erde)		Spirituelle Projektion
Standard Skills (Erde)	Stone Armor		Fliegen
Stone Armor	Earth Wave		
Metallbending	Standard Skills (Wasser)		
Lavabending	Standard Skills (Wind)		
Standard Skills (Wasser)	Air Scooter		
Heilen			
Icebending			
Plantbending			
Tentakel Arme			
Bloodbending			
Standard Skills (Wind)			
Suffocation			

Die Sechs Stufen

- **Stufe I:** Jeder Bänder des Gewählten Elements kann diese Skills.
  - **ausgegebene Fertigkeitspunkte:** *100*
- **Stufe II:** Ein großteil der Bänder können diese Skills doch sie müssen gelernt werden.
  - **ausgegebene Fertigkeitspunkte:** *120*
- **Stufe III:** Speziallisierte Techniken die meist nach Kampfstill mehr oder weniger genutzt werden.
  - **ausgegebene Fertigkeitspunkte:** *140*
- **Stufe IV:** Die meisten dieser Techniken sind nur Elite Bändern vorbehalten.
  - **ausgegebene Fertigkeitspunkte:** *160*
- **Stufe V:** Nur wahre meister ihres Elements beherschen diese Subskills.
  - **ausgegebene Fertigkeitspunkte:** *180*
- **Stufe VI:** Diese Subskills beherschen nur extrem wenige Bänder ihres Elementes.
  - **ausgegebene Fertigkeitspunkte:** *200*

Elemente

Alle Skills

	Stufe I	Stufe II	Stufe III	Stufe IV	Stufe V	Stufe VI
Punktkosten	100	120	140	160	180	200
Komplexitätswurf (3w10)	14+	16+	18+	20+	22+	24+
Feuer	Standard Skills (Feuer)	Lightning Redirecting	Dragon Breath	Jetpack	Lightning Bending	Combustion Bending
Erde	Standard Skills (Erde)	Earth Wave	Seismicsense	Stone Armor	Metallbending	Lavabending
Wasser	Standard Skills (Wasser)	Heilen	Icebending	Plantbending	Tentakel Arme	Bloodbending
Wind	Standard Skills (Wind)	Breath of Wind	Air Scooter	Spirituelle Projektion	Suffocation	Fliegen

Feuer

Standard Skills (Feuer)

Element	Reichweite	Komplexität
Feuer I	Entfernung	14

Leichte Angriffe mit Feuer die aus Fäusten oder Beinen kommt (5w10+3).
Entfernung der Angriffe: *2m + Weisheitswert*

Lightning Redirecting

Element	Reichweite	Komplexität
Feuer II	Selbst	16

Die Fähigkeit Blitz Atacken abzuwehren und auf die Gegner zurück zulenken der Schaden der Atacke bleibt dabei gleich.

Dragon Breath

Element	Reichweite	Komplexität
Feuer III	Entfernung	18

Ein starker Angriff über das ausspreien von Feuer über den Mund (6w10+5).
Entfernung der Angriffe: *5m + Weisheitswert*

Jetpack

Element	Reichweite	Komplexität
Feuer IV	Selbst	20

Die Fähigkeit Flammen die aus den Armen und Beinen kommen zunutzen um in der Luft zu schweben.
Länge des Fluges: *1w6 Runden*
Reichweite: *12m + Weisheitswert*

Lightning Bending

Element	Reichweite	Komplexität
Feuer V	Sicht	22

Starke Angriffe mit Blitzen die aus zwei Fingern kommen (8w10+10).
Entfernung der Angriffe: *10m + Weisheitswert*

Combustion Bending

Element	Reichweite	Komplexität
Feuer VI	Sicht	24

Personen die Combustion Bending beherschen wollen müssen sich erst ein Tattoo auf die Stirn Tattowieren. Combustion Attacken Benötigen Auflade Zeit.

Aus dem gennanten Tattoo können Combustion Bender gebalte Explosionen schießen (10w10 frontal, 8w10 im umkreis der Explosion).
Umkreis der Explosion: *3w10m + Weisheitswert*
Auflade Zeit: *1w4 Runden*

Erde

Standard Skills (Erde)

Element	Reichweite	Komplexität
Erde I	Sicht	14

Jede Erd Bändiger können kleinere (und größere Steine) in sicht hoch heben und herum würbeln und zum Abwehren und Angreifen nutzen.
Durchmesser der Steine: *0,6m + Weisheitswert*

Earth Wave

Element	Reichweite	Komplexität
Erde II	Berührung	16

Diese Fähigkeit erlaubt es Bändigern unter ihnen eine Steinplatte zu erheben und auf dieser zu "Surfen".
Reichweite: *12m + Weisheitswert*

Seismicsense

Element	Reichweite	Komplexität
Erde III	Berührung	18

Besonders Blinde Bänder nutzen diese Fähigkeit da sie ihnen erlaubt einen Raum durch Vibrationen zu scannen und sozusagen den Raum und ins bessondere versteckte Türen oder ähnliches zu erkennen ohne etwas zusehen.

Stone Armor

Element	Reichweite	Komplexität

Erde IV	Selbst	20

Bei diesem Skill bilden Bänder eine Rüstung aus Stein um ihren Körper um Nahkampf Angrffe stärker zu machen (+10 Schaden) und erleideten Schaden zu reduzieren (-20 Schaden).
Zeit die die Rüstung hällt: *1w10+3 Runden*

Metallbending

Element	Reichweite	Komplexität
Erde V	Sicht	22

Bestimmte Erd Bändiger können neben Steinen auch Metalle in sicht kontrollieren und zum Abwehren und Angreifen nutzen.
Durchmesser der Metall stücke: *0,2m + Weisheitswert*

Lavabending

Element	Reichweite	Komplexität
Erde VI	Sicht	24

Die wenigsten Bändiger können Stein in flüssige Lava verwandeln diese Kontrollieren und mit dieser Angreifen.

Wasser

Standard Skills (Wasser)

Element	Reichweite	Komplexität
Wasser I	Sicht	14

Die Kontrolle über kleinere (und größere) mengen an Wasser zum Angreifen und AAbwehren.
Volumen der Wasser masse: *5l x Weisheitswert*

Heilen

Element	Reichweite	Komplexität
Wasser II	Berührung	16

Die nutzung kleiner Wassermassen als Heilmittel um Wunden zu Heilen.
Geheilte Lebenspunkte: *w10 x Weisheitswert*

Icebending

Element	Reichweite	Komplexität
Wasser III	Sicht	18

Die Fähigkeit Wasser in Eis zu Verwandeln um Menschen einzufangen oder zu verletzen.
Volumen der Wasser masse: *5l x Weisheitswert*

Plantbending

Element	Reichweite	Komplexität
Wasser IV	Sicht	20

Wasser Bändiger mit dieser Fähigkeit sind in der Lage das Wasser in Pflanzen und so mit Pflanzen zu Kontrolierren.

Tentakel Arme

Element	Reichweite	Komplexität
Wasser V	Selbst	22

Mit dieser Fähigkeit könnnen Wasser Bändiger ihre Arme "Ersetzen" und stattdesen Wasser Tentakeln zu nutzen die größere Agillität und Kraft bieten (40 Erleichterung auf Handeln Proben).
Zeit die die Arme hallten: *2w6 Runden*

Bloodbending

Element	Reichweite	Komplexität
Wasser VI	Sicht	24-30

Eine der Gruseligen aber auch stärksten Subbending Techniken mit dieser ist es einem Bänder möglich das Blut und damit den Körper eines Lebenden wesens zu kontrollieren.
Diese Technik ist extrem Schwierig je nach dem um was es sich für ein Lebewesen handelt.

Lebewesen	Komplexitätswert
Klein Tier (Maus/Ratte)	24
Reptillie	26
Säugetier	28
Mensch	30

Wind

Standard Skills (Wind)

Element	Reichweite	Komplexität
Wind I	Sicht	14

Leichte Angriffe mit Wind die aus Händen oder Beinen kommen und Gegner zurück stößt.
Stoß Kraft: *1m x Weisheitswert*

Breath of Wind

Element	Reichweite	Komplexität
Wind II	Entfernung	16

Die Fähigkeit eine starke Wind Attacke aus zu Pusten.
Stoß Kraft: *2m + Weisheitswert*

Air Scooter

Element	Reichweite	Komplexität
Wind III	Selbst	18

Luft Bändiger die diesen Subskill nutzen erschaffen einen Ball aus Luft und Surfen auf diesem.
Reichweite: *12m + Weisheitswert*

Spirituelle Projektion

Element	Reichweite	Komplexität
Wind IV	Selbst	20

Bei der Spirituellen Projektion trennt der Bänder seinen Geist und seinen Körper und kann sich so als Geist frei Bewegen.
Radius des Skills: *60 ft + Weisheitswert (um den Körper)*
Auflade Zeit: *1w4 Runden*
Zeit die der Subskill Anhält: *1w6 Runden*

Suffocation

Element	Reichweite	Komplexität
Wind V	Sicht	22

Diese Fähigkeit benötigt konstante Konzentration, Auflade Zeit und machte Schaden pro Runde.

Eine der Tödlichsten und Grausamsten Bänder Fähigkeiten, bei dieser Bilden Bänder eine Luft blase um den Kopf des Gegners.
Auflade Zeit: *1w4 Runden*
Schaden pro Runde: *5w10 + Weisheitswert*

Fliegen

Element	Reichweite	Komplexität
Wind VI	Selbst	24

Diese Fähigkeit ermöglicht Bändern ohne sehbares Element Bändigen zu Fliegen.
Reichweite: *15m*

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Avatar Element Bending – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Avatar+Element+Bending&oldid=36336`