



IMPRESSUM

Projektmanagement

Elizabeth Chaipraditkul

Chefdesign

Brendan Conway

Design

Brendan Conway, James Mendez Hodes,
Marissa Kelly, Mark Diaz Truman

Mitgestaltung

Sharang Biswas, Lee Francis IV, Sen-Foong
Lim, Yeonsoo Julian Kim, Daniel Kwan

Ergänzendes Design

Elizabeth Chaipraditkul

Entwicklung

Elizabeth Chaipraditkul, Brendan Conway,
Miguel Ángel Espinoza, Marissa Kelly,
Mark Diaz Truman

Text

Sharang Biswas, Elizabeth Chaipraditkul,
Brendan Conway, James Mendez Hodes,
Yeonsoo Julian Kim, Simon Moody,
Mark Diaz Truman

Lektorat

Monte Lin

Layout & Grafikdesign

Miguel Ángel Espinoza

Art Direction

Marissa Kelly

Illustration

Avatar Studios & Viacom International
Incorporated, Miguel Ángel Espinoza,
Abe Dieckman, Patrick Spaziante, Richard Suh

Proofreading

Katherine Fackrell

Chinesische Übersetzung

Dr. Lee Siu-Leung, Tony Lee

Kalligrafie

Dr. Lee Siu-Leung

Lizenzbeauftragter

Mark Diaz Truman

Staff Support

Kate Bullock, Derrick Kapchinsky, Adam
McEwen, Val Osbourn, Chris Samson

Mit besonderem Dank an:

Lourdes Arocho, Christi Cardenas, Emilie
Cruz, Michael Dante DiMartino, Arthur
„DJ“ Desin, Joan Hilty, Amy Jarashow, Bryan
Konietzko, Claire Posner-greco, Jessica Roufael,
James Salerno, Russ Spina, Jeff Whitman

Avatar Legends – Das Rollenspiel basiert
auf dem ursprünglich von Vincent und
Meguey Baker entwickelten Regelsystem
Powered by the Apocalypse.

INHALTSVERZEICHNIS

Über dieses Heft	3
Übersicht	3
Das Avatar-Universum	4
Bändigen & Ausbildungen	6
Der Spielverlauf	7
Spielzüge und Würfel	8
Die Grundelemente	9
Die Spielzüge	11
Die Grundzüge	11
Gleichgewichtszüge	15
Kampfabtausche	18
Der Abtausch, Schritt für Schritt	20
Status	21
Die Grundtechniken	24
Charakterentwicklung	27
Fortgeschrittene Techniken	29
Die Leitung des Spiels	30
Spielleitungszüge	32
NSC	33
Kampfscenen	35
Spielen mit den Schnellstartregeln	36
Abenteuer Rang & Namen	37
Der Aufbau dieses Abenteuers	38
Zusammenfassung	39
Einleitung	42
Wichtige Charaktere und Gruppen	44
Wichtige Örtlichkeiten	46
Tipps für die Spielleitung	48
Vorgefertigte Charaktere	50



IMPRESSUM DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung

Weronika Alicja Frajkur, Dennis Peteranderl,
Manfred Sanders mit Milena Fuchs

Lektorat

Laura Jung, Selina Kalms

Korrektur

Milena Fuchs, Selina Kalms

Layout

Bettina Hanisch & Christian Hanisch

Satzkontrolle

Milena Fuchs

Deutsche Chefredaktion

Selina Kalms

Art.-Nr. PRO848 | ISBN 978-3-96928-117-8

www.avatar-legends.de | www.pegasus.de | www.pegasusdigital.de

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Viacom International Inc.

Avatar Legends: The Roleplaying Game Text und Design © 2024 Magpie Games. Alle Rechte vorbehalten.
© 2024 Viacom International Inc. All rights reserved. Nickelodeon, Avatar Legends and all related
titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc. | #1258237

ÜBER DIESES HEFT

Dieses Heft ist zweigeteilt. Der erste Teil dient zugleich als Leitfaden und als Einführung in die Regeln von **Avatar Legends – Das Rollenspiel**. Hier findet ihr alle Hinweise und Werkzeuge, die ihr benötigt, um einige Episoden zu spielen; falls ihr euer Spiel jedoch erweitern wollt, solltet ihr euch das **Grundregelwerk** zulegen. Das Ziel dieses Abschnittes besteht darin, dass ihr so schnell wie möglich losspielen könnt!

Diese Regeln mögen besonders diejenigen Spielenden ansprechen, die bereits mit der *Powered by the Apocalypse*-Regelphilosophie vertraut sind, aber sie wurden dafür entwickelt, von *allen* genutzt werden zu können. Falls ihr Fragen oder Feedback haben solltet, schreibt uns gerne im Pegasus Spiele Discord-Forum: discord.pegasus.de

Der zweite Teil enthält ein Abenteuerszenario, mit dem ihr direkt ins Spiel einsteigen könnt. Dieses bietet euch eine Rahmenhandlung, Nichtspielcharaktere, einige Hinweise, was während des Spiels passieren und was die Spielleitung tun kann sowie fünf vorgefertigte Charaktere für die Spielenden. Lest euch am besten zunächst den ersten Teil dieses Heftes durch, um sicherzustellen, dass ihr mit den Spielregeln und der Welt vertraut seid, ehe ihr euch dem Abenteuer widmet.

ÜBERSICHT

Falls ihr noch nie ein Pen & Paper-Rollenspiel gespielt habt: herzlich willkommen! Ein neues Hobby anzufangen, kann manchmal entmutigend sein, aber dieses Heft enthält alles, was ihr benötigt, um es zu meistern – unter anderem wie man eigene Held*innen erschafft und fantastische Geschichten im Avatar-Universum erzählt. Habt keine Angst davor, euch einfach hineinzustürzen und loszulegen; der beste Weg, das Rollenspiel zu erlernen, ist, es einfach auszuprobieren!

Avatar Legends – Das Rollenspiel ist ein Spiel um heroische Abenteuer in der Welt von *Avatar – Der Herr der Elemente* und *Die Legende von Korra*. Diese von asiatischen und nordamerikanischen indigenen Kulturen inspirierte Fantasywelt birgt eine Szenerie atemberaubender Landschaften, majestätische hybride Kreaturen und einzigartige Wunder der Technologie und Industrie. Zugleich ist sie voller Konflikte, in denen es keine absolut böse oder vollständig heldenhafte Seite gibt, sondern nur Menschen mit komplexen Motiven, die mit anderen in Konflikt geraten bei ihrem Versuch, die (aus ihrer Sicht) beste Zukunft zu gestalten.

In diesem Spiel erzählt ihr gemeinsam eine Geschichte über ein Team junger Held*innen, die sich zusammenschließen, um in einer komplexen Welt für das Gute zu kämpfen. Eine Person aus der Spielrunde übernimmt dabei die Rolle der Spielleitung (SL) und damit die Aufgabe, die Probleme, mit denen das Team es zu tun bekommt, und die Personen, denen es auf seinem Weg begegnet, zu beschreiben; die anderen schlüpfen in die Rollen einzelner Spielcharaktere (SC), deren Ziel es ist, das Avatar-Universum zu einem besseren Ort zu machen.

Dieses Spiel konzentriert sich auf Abenteuergeschichten und den Weg der Held*innen durch die verschiedenen Herausforderungen in ihrem Leben. Wenn ihr schon immer davon geträumt habt, in das Avatar-Universum einzutauchen und zusammen mit euren Freund*innen eigene Abenteuer zu erschaffen, dann seid ihr bei **Avatar Legends – Das Rollenspiel** genau richtig!

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Ein Pen & Paper-Rollenspiel (oder kurz: Rollenspiel) ist ein Erzählspiel für drei bis sechs Personen, das mit Stiften, Papier und Würfeln an einem Tisch (oder online) gespielt wird. Man kann es sich so vorstellen, dass alle gemeinsam eine Geschichte erzählen. Im Laufe weniger Stunden entwickelt und verändert sich diese gemeinsame Geschichte und nimmt neue und unerwartete Verläufe, die durch die Handlungen der Charaktere bestimmt werden.

Die meisten Mitspielenden übernehmen die Rolle eines Charakters in der Spielwelt, eines sogenannten Spielcharakters (in diesem Regelwerk wird auf sie häufig als „Held*innen“ oder „das Team“ Bezug genommen). Gemeinsam beschreiben sie, wie ihre Charaktere sich verhalten und was sie tun. Die Spielenden sagen, was ihre Charaktere sagen, indem sie entweder ihre Worte beschreiben („Ich sage etwas Einschüchterndes und finkle den Wachmann böse an.“) oder sie wörtlich aussprechen („Ich sage: Ich werde der Feuernation niemals vergeben!“). Man überlegt sich, wie der eigene Charakter denkt und fühlt, und lenkt sämtliche seiner Handlungen.

Eine*r von euch übernimmt eine besondere Rolle: die Rolle der Spielleitung. Die Spielleitung (SL) verkörpert den Rest der Welt, einschließlich aller anderen Charaktere. Sie beschreibt, was diese anderen Charaktere tun oder sagen und füllt eventuelle Lücken in der Spielwelt, damit alle am Tisch die gleiche imaginäre Welt vor Augen haben. Bei einem Rollenspiel, das wie **Avatar Legends – Das Rollenspiel** auf einem bestehenden Konzept basiert, hilft die SL außerdem, bereits vorhandene Elemente wie wichtige Hauptfiguren oder Geschehnisse aus früheren Geschichten in das Spiel einzubauen.

Die Spielleitung spielt nicht gegen die anderen Spielenden.

Ihre Aufgabe ist es, den Spielenden die Welt getreulich zu präsentieren und interessante Konflikte auszuarbeiten – ihnen zu sagen, was geschieht und wie die Welt aussieht, und zwar auf eine Weise, dass die fiktionale Welt Sinn ergibt.

EURE HELD*INNEN

In **Avatar Legends – Das Rollenspiel** verkörpert ihr eine*n der vielen Held*innen der Vier Nationen. Eure Ziel ist es, die Welt vor Schaden zu bewahren und all jene zu beschützen, denen die Macht fehlt, für sich selbst einzustehen. Ihr kämpft auf der Seite des Guten und Gerechten, auch wenn das oft der schwierigste Weg ist, den man einschlagen kann, und ihr wisst, dass für die Erlangung und Wahrung des Friedens alle Dinge im Gleichgewicht sein müssen.

Anhand des Grundregelwerks erschaffen sich die Mitspielenden Held*innen mithilfe eines **Rollenbuchs**, einer Art Helden-Archetyp – das ist ein bestimmter Satz von Fähigkeiten, Details und Hintergründen, die dabei helfen sollen, einen möglichst coolen Charakter zu erschaffen. Die Held*innen werden als **Spielcharaktere (SC)** bezeichnet, im Gegensatz zu den **Nichtspielcharakteren (NSC)**, die alle Figuren umfassen, die von der Spielleitung gespielt werden.

Diese **Schnellstartregeln** enthalten vorgefertigte Charaktere, mit denen ihr euch direkt ins Spiel und in die Action stürzen könnt. Sie bieten einige vorab ausgewählte Eigenschaften, aber ebenso viel Raum für eure eigenen Vorstellungen. Während ihr sie spielt, könnt ihr sie euch ganz zu eigen machen!

Eure Charaktere sind die Hauptfiguren der Geschichte; eure Entscheidungen bestimmen den Verlauf eurer gemeinsamen Erzählung. Während des Spiels konfrontiert die SL die SC mit Örtlichkeiten, Situationen und Personen, aus denen sich neue und interessante Entscheidungen und Ereignisse ergeben. Ihr entscheidet, wie eure Charaktere sich verhalten, um auf die Situation zu reagieren!

DIE REGELN

Die meiste Zeit **läuft eine Rollenspielrunde wie eine Unterhaltung ab** – ihr redet abwechselnd, beschreibt, was eure Charaktere unternehmen oder sagen, reagiert aufeinander und wechselt zwischen Äußerungen eurer Charaktere und Äußerungen **über** eure Charaktere hin und her. Aber diese Unterhaltung führt immer wieder auf Momente der Ungewissheit hin, in denen niemand weiß, was als Nächstes geschieht. Wenn eine Heldin versucht, sich mit einem Sprung von einem brennenden Gebäude auf ein benachbartes in Sicherheit zu bringen – über eine drei Meter breite Kluft –, dann weiß niemand mit Sicherheit, wie die Sache ausgeht: Schafft sie den Sprung oder stürzt sie ab?

In solchen Momenten greift man auf die Regeln des Spiels zurück; sie helfen zu entscheiden, was in Momenten **spannungsvoller Ungewissheit** geschieht, und lenken die Unterhaltung zu neuen, interessanten und überraschenden Ergebnissen.

Darüber hinaus fungiert die SL auch als eine Art Schiedsstelle, die der Spielrunde bei der Entscheidung hilft, wann die Regeln zum Einsatz kommen. Wenn es Zweifel gibt, ob eine Regel gilt oder nicht, obliegt der SL die letzte Entscheidung. Wenn ein SC von einem brennenden Gebäude springt, kann die SL sich die Regeln ansehen und die Situationen, für die sie vorgesehen sind, und entscheiden: *Ja, hier herrscht definitiv Ungewissheit. Zeit für die Regeln!*

Wenn der SC jedoch von einem Gebäude zu einem anderen springt und es nirgendwo brennt und die beiden Gebäude praktisch aneinander angrenzen, kann die SL sich die Regeln und die Situationen, für die sie gelten, ansehen und entscheiden: Nein, hier ist eigentlich nichts ungewiss. Es besteht keine Spannung. Der SC springt einfach.

Wenn die Regeln zum Einsatz kommen, zeigen sie euch an, was als Nächstes geschehen wird. Die SL wird ebenfalls dabei helfen, die Ergebnisse zu interpretieren, um sicherzustellen, dass sie zu eurem Spiel und eurer Geschichte passen. Mit diesem System werden die Regeln für spannende und überraschende Wendungen für alle Beteiligten sorgen!

DIE GESCHICHTE

Gemeinsam eine Geschichte durch Rollenspiel zu erzählen, unterscheidet sich vom Verfassen eines Drehbuchs, bei dem eine **einzelne** Person die vollständige Kontrolle über die **Handlung** hat. Stattdessen konfrontiert die SL die Spielenden mit Problemen, die sie lösen müssen, während sie ihnen gleichzeitig Raum lässt, sie mit ihren Reaktionen zu überraschen. Die Spielenden **andererseits** entscheiden, wie ihre Charaktere handeln, reagieren aufeinander und finden gemeinsam heraus, was weiter geschieht.

Auf diese Weise ist jede **einzelne Geschichte von Avatar Legends – Das Rollenspiel** wie eine **Episode** eurer eigenen Fernsehserie – die Charaktere werden mit Problemen konfrontiert, überlegen sich, was sie tun wollen, unternehmen etwas und erleben dann, ob und wie diese Probleme durch ihre Entscheidungen gelöst werden. Doch **anders als** in einer Fernsehserie ist nichts von alledem vorher festgelegt, und die Spielenden spielen, um herauszufinden, was geschieht!

Ihr könnt eine **einzelne Episode** spielen, die mit aufregenden Konflikten und spannenden Momenten angereichert ist, fast wie ein Film. Ebenso könnt ihr eine fortlaufende Reihe von Episoden, eine **Kampagne**, spielen, und so langwierigere Geschichten und Charakterentwicklungen erleben. In beiden Fällen müsst ihr jedoch das Spiel spielen, um herauszufinden, was passiert, sodass alle am Spieltisch überrascht und aufgeregt über die neuesten Entwicklungen sein können!

DAS AVATAR-UNIVERSUM

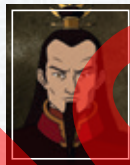
Im **Avatar Legends – Das Rollenspiel** Grundregelwerk beginnt ihr das Spiel damit, dass ihr euch für eine Ära als historischen Hintergrund entscheidet. Jede Ära ist mit dem Lebenszyklus eines Avatars verbunden – mit Ausnahme der Ära des Hundertjährigen Krieges, in der Avatar Aang eingefroren war – und konzentriert sich auf bestimmte Themen und Motive, die die Art des Spiels festlegen. Die fünf Ären, die das Grundregelwerk beinhaltet, sind:



Die Ära Kyoshi umfasst die Ereignisse direkt nach dem Roman *Der Schatten von Kyoshi*. Spielt in der Ära Kyoshi, wenn ihr Schlachten gegen Bösewichte und Banditenbanden führt und gegen staatliche Korruption kämpfen wollt, während die Nationen noch ihre Grenzen festlegen.



Die Ära Roku umfasst die Zeit zwischen Feuerlord Zosins Thronbesteigung und Avatar Rokus Hochzeit. Spielt in dieser Ära, wenn ihr euch mit Spannungen zwischen den verschiedenen Nationen und den Schwierigkeiten, einen unsicheren Frieden aufrechtzuerhalten, auseinandersetzen wollt.



Die Ära des Hundertjährigen Krieges konzentriert sich auf die Zeit kurz vor Avatar Aangs Erwachen zu Beginn der Serie *Avatar – Der Herr der Elemente*. Spielt in dieser Ära, wenn ihr gegen ungerechte Herrschaft rebellieren, die Schwachen beschützen und gegen Tyrannei aufbegehren wollt.



Die Ära Aang liegt zeitlich unmittelbar nach den Ereignissen der Comic-Trilogie *Ungleichgewicht*, einige Zeit nach dem Ende von *Avatar – Der Herr der Elemente*. Spielt in der Ära Aang, wenn ihr die Welt von ihren Wunden heilen und dazu beitragen wollt, sie in eine bessere Zukunft zu führen.



Die Ära Korra umfasst einen Zeitraum nach den Ereignissen der Comic-Trilogie *Die Ruinen des Imperiums*, einige Zeit nach dem Ende von *Die Legende von Korra*. Spielt in der Ära Korra, wenn ihr euch mit den Nachwirkungen des Imperialismus auseinandersetzen und in einem moderneren Zeitalter spielen wollt.

Informationen zur jeweiligen Ära, die für eure Geschichte relevant ist, findet ihr im **Abenteuer**.

DIE VIER NATIONEN

Über Jahrhunderte war die Welt aufgeteilt in vier getrennte Nationen mit ihren eigenen Kulturen und Gebräuchen. Während einzelne Personen aus unterschiedlichen Nationen oft lebenslange Bünde der Freundschaft und Liebe schließen, stehen die Nationen selbst häufig im Konflikt miteinander.

Nicht jede Nation oder jedes Volk wird in jeder Episode des Spiels auftreten; dennoch findet ihr hier eine kurze Zusammenfassung zu allen Vier Nationen, ihrer Geschichte und einigen der wichtigsten Themen, die für diese eine Rolle spielen, um ein Gefühl für die Schauplätze zu bekommen.

DAS ERDKÖNIGREICH

Die größte der Vier Nationen ist schon seit frühester Zeit eine Monarchie. Typisch für das Erdkönigreich ist die gewaltige Größe und Vielfalt sowohl seiner Geographie als auch der Bevölkerung. Trotz einer langen Geschichte der Mühsal und Armut in den von der Regierung vernachlässigten ländlichen Regionen sind die Menschen im Erdkönigreich bekannt für ihre Kraft, Widerstandsfähigkeit und Unbeugsamkeit. Sie können ebenso gut einstecken wie austeilen. Ihre Stärke beziehen sie aus der unsterblichen Erde und den unerschütterlichen Bergen.

DIE FEUERNATION

Die Feuernation umfasst eine Reihe von Inseln westlich des Erdkönigreiches. Sie verfügt über ein beeindruckendes Militär und ihre Flotte ist eine nicht zu unterschätzende Macht, was zum größten Teil darauf basiert, dass Fortbewegung über das Wasser auf den Inseln eine Lebensnotwendigkeit ist. Abgesehen von ihrem Militär ist die Feuernation auch für ihre stabile Wirtschaft und industrielle Errungenschaften bekannt. Die Bevölkerung der Feuernation schätzt Innovation, Technologie, Disziplin und jede Art von Stärke.

DIE LUFTNOMADEN

Entschlossen, sich auf ein spirituelles Leben abseits der Welt zu konzentrieren, durchstreiften die Luftnomaden die Welt, ausgehend von vier Lufttempeln an nahezu unzugänglichen Orten. Zu Beginn des Hundertjährigen Krieges befahl Feuerlord Zosin dem Militär der Feuernation, alle Luftnomaden zu töten; Avatar Aang war der einzige Überlebende. Über ein Jahrhundert später entwickelten zahlreiche Menschen während der Harmonischen Konvergenz Luftbändigungskräfte und gründeten eine neue Luftnation unter der Führung von Aangs Sohn Tenzin.

DIE WASSERSTÄMME

Die hauptsächlich in den Polarregionen lebenden Wasserstämme sind unterteilt in den Südlichen Wasserstamm und den Nördlichen Wasserstamm (sowie eine kleinere Gruppe, die im Nebligen Sumpf lebt). Sie sind hervorragende Seeleute und sehr geschickt darin, sich in schwierigem Terrain zurechtzufinden. Allerdings gibt es eine lange Tradition der Spannungen zwischen den beiden Stämmen und der Südliche Wasserstamm musste häufig um sein Überleben kämpfen, während sein nördliches Gegenstück florierte. Die Angehörigen beider Stämme sind bekannt für ihre unerschütterliche Treue und unerbittliche Beharrlichkeit, wie die Wellen des Meeres, die an die Küsten ihrer Länder branden.

BÄNDIGEN & AUSBILDUNGEN

Im Avatar-Universum gibt es viele Menschen mit unglaublichen Fähigkeiten. Am Bekanntesten sind wohl die verschiedenen Formen des Bändigens, einer Art Manipulation der Elemente, die auf Bewegungen und spiritueller Ausrichtung basiert. Jede Person, die das Bändigen beherrscht (außer dem Avatar), kann nur ein einzelnes Element bändigen, wobei spezialisierte Formen des Bändigens ein Element bis an seine Grenzen ausloten können. Die vier Elemente sind: Wasser, Erde, Feuer und Luft.

Aber das Bändigen ist bei weitem nicht die einzige Ausbildung, die den Held*innen des Avatar-Universums zur Verfügung steht. Viele von ihnen sind Koryphäen der Kampfkünste und führen Waffen mit unglaublichem Geschick, während andere als technologische Genies laufend neue Gerätschaften erfinden, die Probleme lösen können, bei denen selbst das Bändigen an seine Grenzen stößt.



WASSERBÄNDIGEN

Wasser ist Bewegung, Veränderung und Anmut. Das Element kann nicht zerbrochen werden und hat selbst in seinen starren Formen die Fähigkeit, zu schmelzen und sich umzuformen. Es ist ein dynamisches Element, subtil, aber mächtig. Vorbild des Wasserbändigens ist die Kampfkunst *Tai-Chi* unserer wirklichen Welt. Fließende Bewegungen ermöglichen Wasserbändiger*innen, ihr Element defensiv einzusetzen, um den Angriff einer gegnerischen Partei umzulenken, oder offensiv in der Form von Wasserpeitschen, Eisangriffen oder großen Wellen. Manche können sogar Energiebahnen im Körper umlenken, um Verletzungen zu heilen.



LUFTBÄNDIGEN

Luft ist flexibel und verspielt, aber dennoch mächtig. Das Element geht, wohin es will, und dehnt sich aus oder zieht sich zusammen, um sich seiner Umgebung anzupassen. Luft ist ein offenes Element, das den Freiheitswillen und einen unabhängigen Geist fördert. Das Luftbändigen basiert lose auf dem *Baguazhang* unserer wirklichen Welt. Die kreisförmigen Bewegungen dieser Kampfkunst und die Beinarbeit ermöglichen es einer Einzelperson, sich gegen mehrere Gegner*innen zu verteidigen. Luftbändiger*innen sind schnell und geschickt und nutzen ihre Fertigkeiten, um sich gegen Angriffe zu verteidigen und ihnen auszuweichen. Sie können auf Kugeln aus wirbelnder Luft reiten, Wirbelstürme bezwingen und selbst die schwersten Gegenstände gewichtslos machen.



ERDBÄNDIGEN

Erde ist stark, stabil und beständig. Das Element überdauert die Zeiten; es ist ein standhaftes Element, kräftig und unnachgiebig. Das Erdbändigen folgt dem Vorbild des *Hung Kuen* oder *Hung Gar* unserer wirklichen Welt, das sich durch stabile Stände und stumpfe Schläge auszeichnet, wobei die Fäuste verschiedene Formen bilden und durch Schlagübungen gestählt werden. Erdbändiger*innen können sich die formende Energie der Erde zunutze machen, Felsbrocken schleudern und auf steinernen Plattformen in unvorstellbare Höhen aufsteigen.



WAFFEN

Waffen sind präzise, einschüchternd und brutal. Sie erfordern Handwerkskunst, um sie herzustellen, und Disziplin, um sie zu meistern. In den richtigen Händen kann eine Waffe Chancengleichheit zwischen Bändiger*innen und Nichtbändiger*innen herstellen. In der Benutzung von Waffen ausgebildete Kämpfer*innen können allen Nationen angehören. Ihre bevorzugte Kampftechnik entstammt sehr wahrscheinlich ihrer Geburtsnation, mit einer Waffe und einem Kampfstil, wie sie für ihre Heimatregion typisch sind, aber es kann auch eine waffenlose Technik wie das Chi-Blocken sein. Die Waffen des Avatar-Universums sind inspiriert von den Waffen realer asiatischer und indigener Kulturen, wie etwa dem chinesischen *Dao* (Säbel) oder anderen traditionellen Waffen.



FEUERBÄNDIGEN

Feuer ist reine Energie, Zerstörung und Regeneration. Das Element kann entweder alles in seiner unmittelbaren Umgebung in einer gewaltigen Flamme verschlingen oder es mit einer strahlenden Intensität erhitzen, die unmöglich zu ignorieren ist. Feuer ist ein energetisches Element, grell und mächtig. Vorbild des Feuerbändigens ist der *Nördliche Stil des Shaolin Kung Fu* unserer wirklichen Welt, wie er im Shaolin-Kloster gelehrt wird. Das Feuerbändigen benutzt schnelle, athletische Bewegungen, zu denen auch Sprünge und Drehungen gehören, und lange gerade Stände, die ihre Kraft aus der Atmung beziehen. Feuerbändiger*innen können Feuer ausatmen, Flammen wie Dolche handhaben und eine kleine Flamme zu einem tosenden Feuer entfachen.



TECHNOLOGIE

Technologie ist Brillanz, Energie und Innovation. Sie verändert, was möglich ist, und verschiebt die Grenzen der etablierten Normen. Sie ist kompliziert, aber mächtig. Technologische Innovation ist überall in den Vier Nationen zu finden; Held*innen, die Technologie verwenden, gibt es überall auf der Welt. Natürlich unterscheiden sich fortgeschrittene Technologien je nach Ära – Technolog*innen des Erdkönigreichs in der Ära Roku setzen vielleicht Rauchbomben und mechanische Fallen ein, während die technisch Versierten der Ära Korra eher elektrische Schockstäbe oder gepanzerte Fahrzeuge verwenden!



DER SPIELVERLAUF

Dieser Abschnitt beinhaltet die Grundlagen des Spiels, einschließlich einer Erläuterung der Grundgedanken des Spiels als Ganzes, zum Beispiel was es bedeutet zu spielen, um herauszufinden, was passiert!

SPIELEN, UM ZU SEHEN, WAS PASSIERT

Avatar Legends – Das Rollenspiel basiert auf einer simplen, aber entscheidenden Kernidee: **Spielen, um zu sehen, was passiert.**

Es wird Momente während der Geschichte geben, wenn man ganz genau zu wissen glaubt, was als Nächstes passieren sollte, wenn der Verlauf der Geschichte, die man erzählt, klar ist und man das Gefühl hat, ganz sicher zu sein, welchen Weg das Spiel nehmen sollte.

Aber wie Onkel Iroh schon sagte: „Das mit der Bestimmung, das ist so eine Sache. Man weiß nie, wie die Dinge sich entwickeln werden.“ Ein Teil des Spaßes bei diesem Spiel ist es, nicht zu wissen, wie die Geschichte weitergeht. Versucht nicht, die Handlung kontrollieren zu wollen, und spielt, um herauszufinden, was passiert! Plant eure Geschichte nicht im Voraus, sondern lasst euch vom Spielverlauf zu unerwarteten, originellen Ergebnissen führen, basierend auf den Konflikten, die sich aus den Entscheidungen ergeben, die ihr während des Spiels trefft.

Das hier enthaltene Abenteuer stellt euch vor komplexe Situationen und verschiedene mögliche Richtungen, es sich entwickeln kann, ohne einen bestimmten Pfad oder Resultate vorauszusetzen. Das Abenteuer durchzuspielen wird jedes Mal zu ganz unterschiedlichen Geschichten führen, die darauf basieren, wie die SC sich verhalten und für welche Handlungen sie sich entscheiden!

SICHERHEITSTECHNIKEN

Avatar Legends – Das Rollenspiel ist ein familientaugliches Spiel. Aber wenn man dem Spiel folgt, wohin es einen führt, kann die Geschichte einen manchmal in recht unbehagliche Regionen führen, vor allem im Umkreis der dunkleren Themen der *Avatar Legends*-Geschichten.

Im Allgemeinen ist es immer hilfreich, über das Spiel zu sprechen. Redet darüber, bevor ihr anfangt, redet während des Spiels darüber, redet hinterher darüber. Tauscht euch immer wieder mit euren Mitspielenden aus und vergewissert euch, dass alle Spaß haben und sich wohlfühlen. Geht reif und verständnisvoll miteinander um, wenn ihr darüber redet, wie ihr euch beim Spielen fühlt oder gefühlt habt, und sprecht über Situationen, in denen ihr unterschiedlicher Meinung darüber wart, was geschehen sollte oder wie es sich für euch anfühlt.

Neben dem Reden gibt es eine Reihe von Hilfsmitteln, um dafür zu sorgen, dass das Spiel für alle angenehm und unbeschwert bleibt. Besonders empfohlen werden die *X-Karte* von John Stavropoulos sowie die *Grenzen und Schleier* („Lines and Veils“) von Robert Ian Shepard.

DIE UNTERHALTUNG

Wenn ihr euch daran erinnert, wie ihr als Kinder gespielt habt, werdet ihr schnell erkennen, dass die Art von Unterhaltung, aus der ein Rollenspiel besteht, nicht viel anders ist; ihr stellt euch vor, bestimmte Charaktere zu sein, unterhaltet euch über die interessanten Dinge, die eure Charaktere erleben, besteht Abenteuer und reagiert auf das, was die anderen sagen und wie sie handeln. Wenn nötig, erfindet ihr spontan neue Charaktere, aber ihr könnt auch immer wieder den gleichen Charakter in einer fortlaufenden Reihe von Abenteuern spielen.

Bei einem Spiel wie **Avatar Legends – Das Rollenspiel** verhält es sich ähnlich – ihr benutzt lediglich andere Hilfsmittel, um die Unterhaltung anzuleiten! Die Hilfsmittel in diesem Spiel sollen eure Fantasie nicht eingrenzen; sie sollen Ausgangspunkte und Strukturen sein, die euch anregen, die Handlung in interessante Richtungen weiterzuführen.