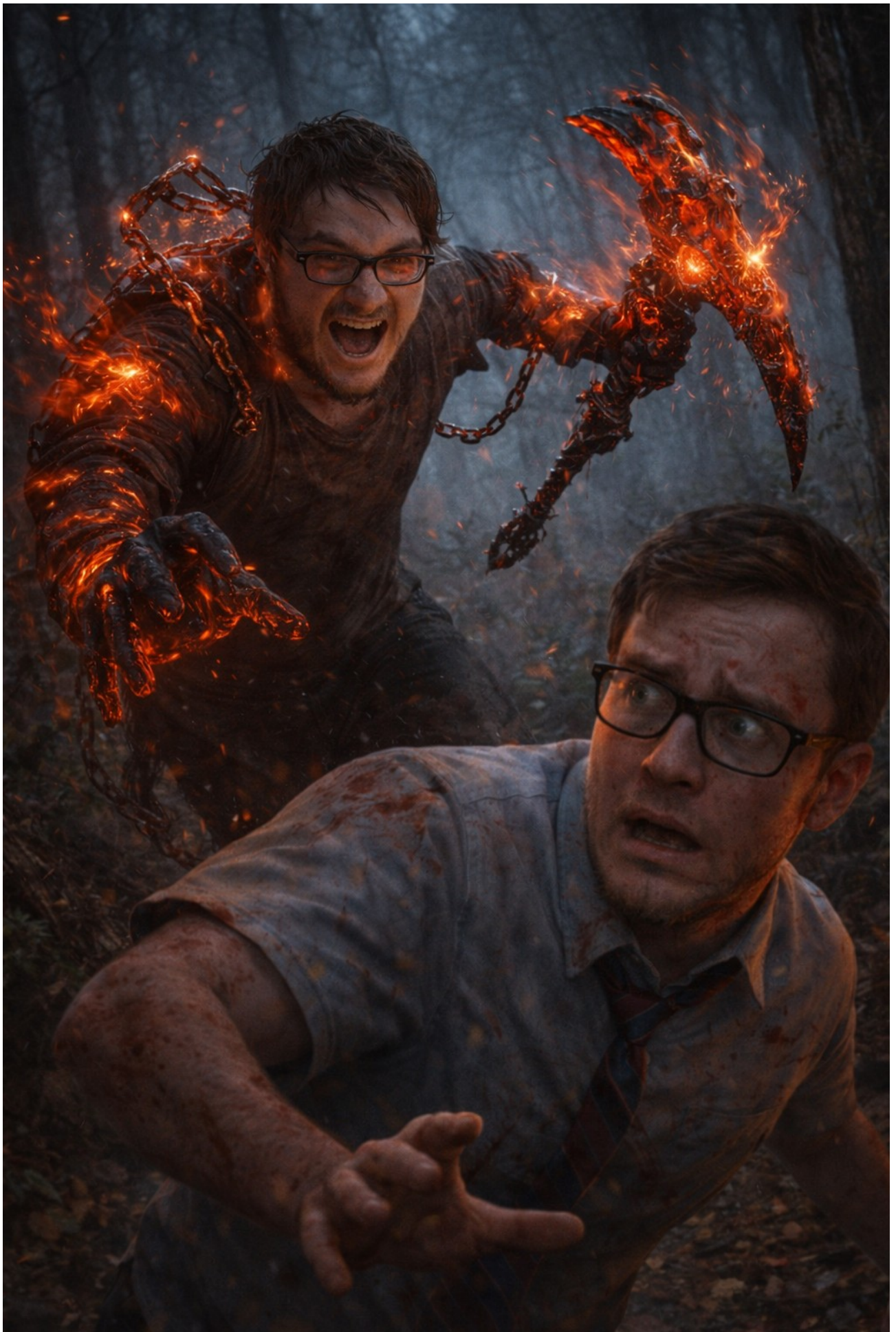




Der Killer: „*Der Glutgebundene*“

Die einzigartige Waffe: Der Aschehaken

Aussehen & Aufbau

- Die Waffe ist eine **geschmiedete, sichelartige Klinge**, die aus schwarzem, rissigem Metall besteht
- In den Rissen glüht **orange-rotes Feuer**, als wäre die Klinge von innen heraus geschmolzen
- An der Waffe hängen **verfluchte Ketten**, die sich teilweise selbstständig bewegen
- Beim Schwingen sprühen Funken und Asche, ähnlich wie bei einem überhitzten Generator

Symbolik

- Der Aschehaken steht für **Zorn, Verfolgung und Unnachgiebigkeit**
- Die Ketten symbolisieren, dass Überlebende dem Killer nicht einfach entkommen können

Standardangriff

- Normale Treffer verursachen Schaden wie bei anderen Killern
- Zusätzlich hinterlässt jeder Treffer eine **Aschespur** auf dem Überlebenden (rein visuell + Mechanik)

Die Killer-Fähigkeit: „Glutjagd“

Aktivfähigkeit (Power)

Der Killer kann für kurze Zeit die **Glutjagd** aktivieren:

Effekt:

- Der Killer überlädt seinen Körper mit glühender Energie
- Seine Adern, Augen und die Waffe beginnen hell zu leuchten
- Schritte werden lauter, aber schneller

Gameplay-Wirkung:

- Überlebende, die **rennen**, hinterlassen nicht nur Kratzspuren, sondern auch:
 - **glühende Fußabdrücke**, die länger sichtbar bleiben
- Der Killer erhält:

- Kurzzeitig **erhöhte Bewegungsgeschwindigkeit**
- Bessere Kontrolle in Verfolgungsjagden (Anti-Loop-Potenzial)

💧 **Sekundärer Effekt: „Ketten der Glut“**

Wenn ein Überlebender während *Glutjagd* getroffen wird:

- Der Überlebende wird kurzzeitig von **flammenden Ketten umschlungen**
- Effekt:
 - Kurze Verlangsamung
 - Kein sofortiger Sprint möglich
- Ideal, um:
 - Fenster
 - Paletten
 - letzte Fluchtwege zu bestrafen

🗯️ **Spielstil des Killers**

Stärken

- Sehr stark in **Chase-Situationen**
- Besonders gefährlich für:
 - nervöse Spieler
 - Dauer-Sprinter
- Erzwingt Fehler durch Druck

Schwächen

- Weniger Kartenkontrolle
- Fähigkeit hat Abklingzeit
- Gute Stealth-Spieler können ihn ausspielen

🎮 **Typisch Dead by Daylight**

Der Killer passt gut ins Spiel, weil:

- Er belohnt **aggressives, aktives Jagen**
- Er bestraft unüberlegtes Rennen
- Seine Fähigkeit ist leicht zu verstehen, aber schwer zu meistern

🔥 Der Killer: Der Glutgebundene

Ein Killer, der Jagd, Druck und Fehler erzwingt – nicht durch Teleport oder reinen Speed, sondern durch **unentrinnbare Verfolgung**.

🦴 Einzigartige Killer-Perks

❶ „Nachhall der Asche“

„Wer flieht, hinterlässt Spuren – selbst wenn er glaubt, sie seien längst erloschen.“

Effekt:

- Wenn ein Überlebender **nach einer Verfolgung** einen Sprint einsetzt, werden:
 - seine **Kratzspuren 3/4/5 Sekunden länger sichtbar**
- Nach einem Treffer:
 - erhält der Überlebende für **20 Sekunden** den Statuseffekt Erblindung

Synergie:

- Perfekt für lange Chases
- Bestraft hektisches Weitersprinten

❷ „Kettenreaktion“

„Ein Fehler zieht den nächsten nach sich.“

Effekt:

- Wird ein Überlebender verletzt:
 - erhalten **alle anderen Überlebenden im Umkreis von 16 Metern** für 6/8/10 Sekunden:
 - langsamere Vault-Geschwindigkeit
- Effekt stapelt sich nicht

Ziel:

- Anti-Loop
- Starke Kontrolle bei Fenstern & Paletten

❸ „Unausweichlich“

„Du läufst nicht weg. Du verschiebst nur das Ende.“

Effekt:

- Für jede **20/15/10 Sekunden aktive Verfolgung**:

- erhält der Killer einen Stapel (max. 3)
- Pro Stapel:
 - +2 % Bewegungsgeschwindigkeit **während Chases**
- Alle Stapel gehen verloren, wenn ein Überlebender einer Jagd entkommt

Spielgefühl:

- Belohnt **Konsequenz**
- Kein Burst – sondern wachsender Druck

Detaillierte Killer-Lore

Vor dem Nebel

Er war kein Mörder.

Er war **Jäger**.

Nicht von Tieren – sondern von Menschen, die nicht stehen blieben.

In verlassenen Industriegebieten, brennenden Werkhallen, dort, wo Maschinen niemals ganz stillstanden, verfolgte er Schuldige, Flüchtige, jene, die glaubten, schneller zu sein als das, was sie verfolgte.

Ein Feuer in einer stillgelegten Fabrik wurde sein Ende.

Oder sein Anfang.

Eingeschlossen zwischen Stahl, Ketten und glühender Hitze weigerte er sich zu sterben.

Die Flammen nahmen seinen Körper – aber nicht seinen Willen.

Der Nebel

Der Nebel fand ihn **laufend**.

Nicht schreiend.

Nicht bittend.

Nur jagend.

Die Entität erkannte:

- Seine Weigerung aufzugeben
- Seine Besessenheit vom Verfolgen
- Seine Verachtung für Flucht

Und machte ihn zu etwas Neuem.

Jetzt

Im Reich der Entität:

- brennt er nicht

- er **glüht**
- und jeder, der rennt, entfacht ihn weiter

Vergleich mit bestehenden Killern

Vergleich mit Nurse

Aspekt	Nurse	Glutgebundener
Mobilität	Teleportation	Laufbasierte Jagd
Skill-Ceiling	Extrem hoch	Hoch
Fehlerverzeihung	Gering	Mittel
Chase-Stil	Ignoriert Loops	Bestraft Loops
Spielgefühl	Kontrollierend	Bedrohlich

Kurzfassung:

- Nurse **umgeht** das Spiel
- Der Glutgebundene **zwingt dich, es perfekt zu spielen**

Vergleich mit Blight

Aspekt	Blight	Glutgebundener
Geschwindigkeit	Explosiv	Steigend
Steuerung	Sehr technisch	Taktisch
Fehler	sofort tödlich	aufbauend
Druck	Kurz & brutal	Konstant
Schwäche	Kontrolle	Reichweite

Kurzfassung:

- Blight ist ein **Sprint-Raubtier**
- Der Glutgebundene ist ein **Ausdauer-Jäger**

Einordnung im Meta

Der Glutgebundene wäre:

- **A-Tier** in erfahrenen Händen
- extrem stark gegen Solo-Queue
- fair, aber gnadenlos bei Fehlern

Er fühlt sich an wie:

„Wenn ich einmal hinter dir bin, bleibe ich es.“

Add-ons für Der Glutgebundene

Die Add-ons verstärken entweder:

- **Jagd**
- **Druck**
- **Fehlerbestrafung**

Gewöhnlich (Brown)

Verkohlte Kettenglieder

Alte Kettenreste, dauerhaft von Hitze verzogen.

- Glühende Fußabdrücke von Überlebenden bleiben **1 Sekunde länger sichtbar**
 - Sehr einsteigerfreundlich
-

Abgeplatztes Schlackenstück

Rückstand eines unvollständigen Schmelzvorgangs.

- Erhöht die Dauer von *Glutjagd* um +5 %
 - Geringer, stabiler Bonus
-

Ungewöhnlich (Yellow)

Verbrannter Arbeitshandschuh

Das Leder ist hart wie Stein, aber noch warm.

- Treffer während *Glutjagd* verursachen eine **leicht längere Verlangsamung**
 - Unterstützt Anti-Loop
-

Rostige Industriekette

Nie ganz gerissen – nur verlängert.

- Überlebende brauchen **länger**, um nach einem Treffer wieder sprinten zu können
 - Bestraft „Hit & Run“-Spielweise
-

Selten (Green)

Geschmolzene Stahlplatte

Die Hitze hat sie dauerhaft verbogen.

- Erhöht Bewegungsgeschwindigkeit **während aktiver Verfolgung**
 - Skaliert stark mit Perk *Unausweichlich*
-

Glutkern

Ein noch schlagendes Stück Hitze.

- Aktivierung von *Glutjagd* erzeugt einen **kurzen Terrorradius-Impuls**
 - Verwirrt Überlebende beim Looping
-

Sehr selten (Purple)

Asche der Letzten Flucht

Zurück blieb nur Hitze.

- Wenn ein Überlebender während *Glutjagd* einen schnellen Vault ausführt:
 - wird er **kurzzeitig blockiert** (Mini-Entitätsblock)
 - Sehr stark gegen sichere Fenster
-

Lebende Kette

Sie bewegt sich auch ohne Zug.

- Nach einem Treffer während *Glutjagd*:
 - werden **nahegelegene Paletten für kurze Zeit blockiert**
 - Extrem starker Zonen-Druck
-

ULTRA SELTEN (Iridescent)

Irideszente Schlacke

Die Entität selbst hat sie gehärtet.

Effekt:

- *Glutjagd* ist **immer aktiv**, aber:
 - stark reduzierte Dauer
 - längere Abklingzeit
- Überlebende hinterlassen **permanent glühende Spuren**, solange sie verletzt sind

Spielstil:

- Dauerhafter Jagddruck
 - Hoher Skill nötig
-

Herz der Schmiede (*Ultra Rare / Game-Changer*)

Es schlägt nicht mehr – es glüht.

Effekt:

- Wenn ein Überlebender während *Glutjagd* niedergeschlagen wird:
 - erhält der Killer **sofort erneut Glutjagd**
- Zusätzlich:
 - Erfolgreiche Chases verkürzen die Abklingzeit weiter

Gefühl:

Ein Down wird zur Kettenreaktion.



Mori: „Kein Entkommen“

1. Der Überlebende versucht wegzukriechen
2. Der Glutgebundene tritt auf den Rücken – **Ketten schießen aus seinem Arm**
3. Die Ketten wickeln sich um Brust und Arme des Überlebenden
4. Er zieht ihn langsam hoch – **Augen auf Augenhöhe**
5. Die Waffe glüht auf
6. Mit einem einzigen Hakenstoß:
 - durchbohrt er den Brustkorb
7. Glühende Risse breiten sich im Körper aus
8. Der Killer lässt los
 - Der Körper fällt als **rauchende, aschebedeckte Hülle** zu Boden

Abschluss:

- Der Glutgebundene dreht sich weg
- Zieht die Ketten ein

- Asche rieselt von seinen Händen



Gesamtfazit

Dieser Killer wäre:

- **hochgradig thematisch**
- **mechanisch fair**
- extrem befriedigend für Chase-Spieler
- gefürchtet in Solo-Queue

Der Überlebende: Elias Brenner

Rolle: Ausdauer-Überlebender / Anti-Chase / Risiko-Belohnung

Schwierigkeit: Mittel

Spielstil: Bleibt lange in Verfolgungen, unterstützt Team durch Druckumlenkung

Charakterkonzept

Aussehen & Auftreten

- Leicht abgenutzte Arbeitskleidung (Jacke, Handschuhe, robuste Stiefel)
- Brandnarben an Armen und Hals
- Ruhig, wachsam, selten panisch
- Bewegungen wirken kontrolliert – jemand, der gelernt hat, **nicht kopflos zu fliehen**

Charakterkern

„Rennen rettet dich nicht. Verstehen schon.“

Überlebenden-Lore

Vor dem Nebel

Elias Brenner arbeitete dort, wo andere kündigten.

Alte Anlagen. Verlassene Fabriken. Orte, an denen Hitze, Druck und Fehler tödlich waren.

Er lernte:

- nicht zu rennen
- nicht zu schreien
- sondern **zu beobachten**

Als das Feuer ausbrach, war er einer der wenigen, die überlebten.

Nicht, weil er schneller war – sondern weil er **blieb**, wo andere flohen.

Die Verbindung zum Killer

Er sah **ihn** noch einmal in den Flammen.

Nicht sterbend.

Nicht schreiend.

Sondern... wartend.

Der Nebel

Als der Nebel kam, erkannte Elias etwas Schreckliches:

- Das, wovon er einst floh, jagte jetzt **andere**
- Und es erinnerte sich an ihn

Im Reich der Entität ist Elias kein Held.

Aber er ist jemand, der **nicht zerbricht**, wenn der Killer näherkommt.

Einzigartige Überlebenden-Perks

„Ruhiger Puls“

„Wer die Angst kontrolliert, kontrolliert den Weg.“

Effekt:

Während der Reparatur eines Generators, ohne einen Fähigkeitscheck zu verpassen_

- Jeder Fähigkeitscheck gewährt ein Zähler (max. 5 Token)

Für jeden Zähler:

- Reduziert die **Hörreichweite von Reparationen** von dem Generator um **4/5/6%**
- Reduziert die **Menge an Funken** die der Generator abgibt **erheblich**

Fähigkeitscheck verpassen:

- Verliere 2 Zähler

Zähler bleiben erhalten bis:

- Du verlässt den Generator
- Der Generator fertiggestellt wurde

„Blick zurück“

„Manchmal reicht eine Sekunde, um alles zu ändern.“

Effekt:

- Wenn du den Killer **direkt ansiehst**, während du verletzt bist:
 - erhältst du **kurzzeitig erhöhte Vault-Geschwindigkeit**
- Löst nur alle 40/35/30 Sekunden aus

Skill-Anforderung:

- Positionierung
- Mut

- Situatives Lesen des Killers

„Letzte Reserven“

„Man behält etwas zurück. Für den Moment, indem es wirklich draufankommt.“

Effekt:

Du erhältst für jeden neuen geheilten Überlebenden einen Zähler (max. 3 Zähler)

Für jeden Zähler erhältst du:

- 5/6/7% Heilungsgeschwindigkeit

Schaltet die Fähigkeit der Selbstheilung frei:

- Verbraucht alle Zähler
- Das Perk wird für den Rest der Prüfung deaktiviert
- Funktioniert nicht mit Erste-Hilfe Kästen

Was dieses Perk belohnt:

- Aktives **Teamplay**
- Vorausschauendes Heilen
- Bewusstes Zurückhalten der Selbstheilung

Was es bewusst vermeidet:

- Keine dauerhafte Selbstheilung
- Kein frühes Match-Dominieren

BALANCE-HINWEISE

- Selbstheilung ist:
 - **einmalig**
 - langsamer als Teamheilung
- Zähler können **nicht verloren gehen**, außer durch Aktivierung
- Kein Nutzen/Missbrauch mit Erste-Hilfe Kästen und deren Addons



Voicelines – *Der Glutgebundene & Elias Brenner*

Killer-Voicelines – Der Glutgebundene

Stimme: rau, brennend, langsam – als kämen die Worte durch Hitze und Rauch

Sprache: knapp, drohend, nie hektisch

Beim Entdecken eines Überlebenden

- „Lauf... und nähre das Feuer.“
- „Ich rieche deine Angst.“
- „Schon wieder auf der Flucht?“

Während einer Verfolgung

- „Du wirst müde.“
- „Jeder Schritt... ein Fehler.“
- „Du kennst das Ende.“

Beim Treffer

- „Bleib stehen.“
- „Zu spät.“
- „Die Glut greift.“

Beim Aufheben / Tragen

- „Du kommst zurück.“
- „Keiner entkommt der Hitze.“
- „Still... es ist fast vorbei.“

Beim Mori

- „Jetzt... verbrennst du.“
 - „Kein Entkommen.“
 - *(leises, kehliges Ausatmen)*
-

♂ Überlebenden-Voicelines – Elias Brenner

Stimme: ruhig, gepresst, kontrolliert

Charakter: jemand, der Panik kennt – aber nicht zulässt

Beim ersten Terrorradius

- „Nein... nicht schon wieder.“
- „Ruhig bleiben.“
- „Das ist nicht real...“

Während der Verfolgung

- „Nicht rennen... denken!“
- „Bleib bei dir.“
- „Verdammt, er ist nah!“

Bei Verletzung

- „Ah—! Verdammt...“
- „Das brennt...“
- „Nicht fallen...“

Beim erfolgreichen Loop / Vault

- „Jetzt!“
- „Zu langsam!“
- „Geht doch!“

Am Haken

- „Ich halt das aus...“
- „Nicht nochmal...“
- „Bitte... beeilt euch.“

SPEZIELLE INTERAKTIONS-VOICELINES

(Exklusiv, wenn Killer = Glutgebundener & Überlebender = Elias Brenner)

🎯 Beim ersten Aufeinandertreffen

Killer:

„Du bist geblieben.“

Elias:

„Du hättest es auch tun sollen.“

🏃 Während einer langen Verfolgung

Killer:

„Du lernst nichts.“

Elias:

„Doch. Wie man überlebt.“

💧 Beim Niederschlagen

Killer:

„Am Ende... läufst du doch.“

Elias:

„Vielleicht. Aber nicht heute.“

💀 Beim Mori (Finale)

Killer:

„Du hast mich zurückgerufen.“

Elias:

„Dann... mach es schnell.“

Lobby-Smalltalk – Elias Brenner

Tonfall: leise, kontrolliert, leicht erschöpft

Timing: zufällig, mit Pausen, nicht dialoglastig

♂ Allgemeine Lobby-Lines (allein / neutral)

- „Der Nebel fühlt sich heute dichter an.“
 - „Man gewöhnt sich nie daran... aber man lernt.“
 - „Bleibt ruhig. Hektik tötet.“
 - „Wenn es losgeht, hört auf die Umgebung.“
 - „Jeder Fehler macht Geräusche.“
-

🧐 Beobachtend / Nachdenklich

- „Er wartet immer auf den ersten Schritt.“
 - „Das hier ist kein Zufall... nie.“
 - „Manche Orte wollen nicht verlassen werden.“
 - „Ich hasse Stille. Sie lügt.“
 - „Feuer vergisst nichts.“
-

🤝 Mit anderen Überlebenden im Blick

- „Gut, nicht allein zu sein.“
 - „Wir müssen uns nicht kennen – nur vertrauen.“
 - „Passt auf euch auf. Ich versuch dasselbe.“
 - „Wenn jemand fällt, holen wir ihn zurück.“
 - „Niemand bleibt zurück. Nicht freiwillig.“
-

😓 Ruhig, leicht erschöpft

- „Schon wieder...“
 - „Ich dachte, ich hätte genug davon gesehen.“
 - „Ein Atemzug nach dem anderen.“
 - „Das hier endet nie, oder?“
 - „Okay... los geht's.“
-

Subtiler Bezug zum Killer (nicht explizit)

- „Manche Hitze fühlt man, bevor man sie sieht.“
- „Wenn er jagt, hör auf zu rennen.“
- „Bleibt nicht dort, wo es warm wird.“
- „Er mag es, wenn man panisch wird.“
- „Kalt denken. Warm bleiben.“

Lobby Voice Lines — Der Glutgebundene

Stimme: tief, rau, gedämpft – als kämen die Worte durch Rauch und Hitze

Häufigkeit: selten, mit langen Pausen

Stil: kurze Sätze, kaum Emotion, kontrollierte Bedrohung

Allgemeine Lobby-Lines (Idle)

- „Es glüht noch.“
 - „Still...“
 - „Die Hitze bleibt.“
 - „Nicht alles verbrennt sofort.“
 - „Wartet nur.“
-

Ruhig & Bedrohlich

- „Sie rennen immer.“
 - „Fehler machen Geräusche.“
 - „Die Glut hört zu.“
 - „Bewegung nährt das Feuer.“
 - „Ich habe Zeit.“
-

Nachdenklich / Unheimlich

- „Ich blieb.“
- „Niemand lernt.“
- „Die Flammen erinnern sich.“
- „Sie kommen zurück.“



Subtile Jagd-Andeutungen

- „Ein Schritt genügt.“
 - „Lauf nicht... doch, lauf.“
 - „Du wirst müde.“
 - „Die Ketten warten.“
 - „Das Ende ist warm.“
-



Umweltbezogen (industriell, thematisch)

- „Stahl schreit, wenn er nachgibt.“
 - „Maschinen sterben langsam.“
 - „Rost ist nur Geduld.“
 - „Feuer macht alles ehrlich.“
 - „Hier ist es vertraut.“
-



Extrem seltene Special Lines (sehr niedrige Chance), Anspielung auf Elias Brenner

- „Du bist geblieben.“
- „Schon wieder.“
- „Ich erinnere mich.“
- „Nicht diesmal.“
- *(leises, brennendes Ausatmen)*