

ARIOCHS ERBEN PRÄSENTIEREN

# CODEx III

Regelwerkerweiterung  
für Fantasygötter & -religionen

VERSION ARIOCHIA 24



# CODEX III

---



## Impressum

Beinhaltet unter anderem:

Codex II Extended Version 2004

© mit dem Recht der Nutzung & Änderung übertragen auf Ariochs Erben 2007

Codex II Extended Version 2007

© mit dem Recht der Nutzung & Änderung übertragen auf Ariochs Erben 2007

Codex NÖRD

© mit dem Recht der Nutzung & Änderung übertragen auf Ariochs Erben 2010

Überarbeitung Codex III 2024

© mit dem Recht der Nutzung & Änderung übertragen auf Ariochs Erben 2024

**Neuerscheinung Regelwerkerweiterung für Fantasygötter & -religionen für Charaktererschaffung für den Codex III 2024**

© mit dem Recht der Nutzung & Änderung übertragen auf Ariochs Erben 2024

## Besten Dank

Für die Erstellung ergeht ein Dank an Jaqueline (Jacky) Thayer, für das Layout und regelmäßige Inputs. An alle Zuständigen verschiedener Gottheiten welche ihre Wünsche bekannt gegeben haben und an Andi Dolinar für die schnelle und feine Umsetzung im Online Generator  
Besonders lobenswerter Dank ergeht an alle Korrekturleser\*innen

*„Wenn man zu wenig Arsch für zu viel Kirtag hat, ist es Zeit etwas abzugeben!“*

-Jörg „Jogi“ Lindmaier

Regelwerkerweiterung Version 2024

# INHALTSVERZEICHNIS

---

VORWORT & ALLG. ERKLÄRUNGEN.....	1
GÖTTER AUS ARIOCHIA.....	2
GÖTTER AUS ANDEREN WELTEN.....	5
GLAUBENSASPEKTE.....	12
KONTAKT & WEITERE INFOS.....	24



Quelle: Open AI Pic

# VORWORT & ALLG. ERKLÄRUNGEN

---

Diese Erweiterung dient zur Vertiefung und zum besseren Verständnis der Götterwelt, in Bezug auf das Regelwerk Codex III. Im Falle dieser Erweiterung werden keine neuen Regeln eingeführt. Das Basisregelwerk stellt die Grundlage der Codex III Regeln dar und innerhalb dieser Erweiterung sind keine neuen Regeln eingeführt worden. Daher benötigt ihr zwingend das Basisregelwerk, um die Inhalte der Erweiterung umsetzen zu können.

Ihr findet hier hauptsächlich die Götterliste und Aspektliste in einer sehr genauen Ausarbeitung. Trotzdem wird kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben. Meldet euch gerne, wenn euch Götter, welche bespielt werden fehlen, oder ihr bestimmte Aspekte vermisst.

## Warum ist es wichtig sich mit seiner Religion auseinander zu setzen?

Einfach einen Glauben zu wählen ist nicht alles. Ein\*e Kleriker\*in sollte die Wertvorstellungen, Glaubensaspekte und Ideologien der gewählten Gottheit verinnerlicht haben, daher auch wirklich verstanden haben. Nur so kann glaubhaft diese Rolle gespielt und die Gottheit vertreten werden. Daher ist es kein gewählter Beruf, sondern eine Berufung!

Götter verzeihen selten Verrat (mit Ausnahme des Gottes des Verrats selbst 😊). Absichtlich oder unabsichtlich vom Weg abzuweichen, kann je nach SL eine direkte Auswirkung auf die Kräfte der Machtnutzer\*innen haben.

Überlegt euch also vorher, ob ihr diese „Einschränkung“ spielen könnt und wollt.

Redet mit anderen Kleriker\*innen, welche diesem Gott oder dieser Göttin folgen, holt euch Infos von den Autoren, wenn das möglich ist.

**Zu viel Vorbereitung ist nicht wirklich möglich!**

Als Theologe\*Theologin, kann der Glaube und das Götterwirken auch sehr sachlich gesehen werden. Daher kann es erklärt werden, jedoch muss hier nicht notwendigerweise direkt daran geglaubt werden. Gläubige Charaktere können es verstehen, sie können sich streng an die Regeln halten, sie können an Messen teilhaben, oder eben nicht. Wenn aber ein gläubiger Charakter immer vom Herrn der Heilung und des Lebens predigt und in der Schlacht ohne Probleme ein Blutbad nach dem anderen anrichtet, verliert er\*sie vielleicht ein wenig an Glaubwürdigkeit und verdient sich eine kleine „Pappnase“.

Darum, überlegt euch wie, warum und wie intensiv ihr euren Charakter in diese Richtung bewegt und spielen wollt. 😊

## Und warum gibt es dafür eine extra Erweiterung?

Das ist einfach. Spielst du **KEINE\*N** Kleriker\*in, Theologen\*in oder sehr gläubigen Charakter kann dir die Götterwelt und auch deren Aspekte herzlich egal sein.

**Daher richtet sich diese Erweiterung an alle Personen, die einen Charakter spielen wollen, welcher sich mit der Götterwelt befasst, oder sogar mit dieser verbunden ist.**

**Gendern:** Im Fließtext wurde auf das korrekte Gendern geachtet, jedoch auf Grund der Übersichtlichkeit von Überschriften und Tabellen, sind nur die männlichen Formen angeführt, es sind aber auch dort immer die weiblichen Formen mitgemeint!

# GÖTTER AUS ARIOCHIA



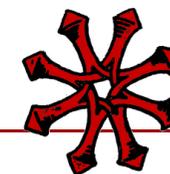
Pantheon	Gott	Gesinnung Gottheit	Gesinnung Priester	Aspekte	Symboliken
Al Imarat	<b>Djamal</b>	NG	N/RG/NG/CG	Fruchtbarkeit, Lust, Schönheit	Schöner Jüngling, Kaninchen
Al Imarat	<b>Horeia</b>	N	RN/NG/CN/NB/ N	Seelen, Schutz, Übergang/Übertritt	Rauch, Barke, stilles Gewässer, Weg in karger Landschaft, in grau gehüllte/verschleierte Frau
Al Imarat	<b>Lir`is</b>	RB	RN/RB/NB	Gaunerei, Glück, Dunkelheit/Nacht, Geheimnis, Ehre/Treue, Lüge/Verschleierung, Chaos, Feuer	Schwarzer Panther mit blauen Augen, schwarz verhüllte Frau mit Pantherkopf und blauen Augen
Al Imarat	<b>Maht`in</b>	RG	NG/RG/RN	Mond, Rechtsprechung, Eid/Schwur/Versprechen, Schicksal, Wahrheit, Zeit, Gezeiten	blasse Frau mit blauschwarzen Haaren, Nachtkäuzchen, Marder
Al Imarat	<b>Mawqida</b>	CG	NG/CG/CN	Gastfreundschaft, Herdfeuer, Hausherrin, Köchin	Eine Frau, die auf einem Teppich sitzt, Schüssel mit Taboulé
Al Imarat	<b>Naran</b>	CN	N/CG/NG/CN	Schmiedekunst, Glasbläser, Esse, Glut, Streit, Krieg	Schmied mit rotgoldenem Haar, fünf flammiges Feuer
Al Imarat	<b>Nuqa-Yid</b>	CB	CN/CB/NB	Wettstreit, Handel, Kampf, Konflikt	Mensch mit 2 Köpfen, 4 Armen und 4 Beinen
Al Imarat	<b>Om`Shann</b>	unbekannt	N/RG/NG/CG	Schutz, Himmel, Ewigkeit, Kreislauf, Geburt	menschliche Frau in hellblau und weiß, mit weißen Haaren
Al Imarat	<b>Rami</b>	NG	N/RG/NG/CG	Jagd, Bogenschütze, Wildtiere	Bogenschütze, Gepard
Al Imarat	<b>Shadani</b>	NG	N/RG/NG/CG	Tanz, Freude, Feiern, Musik	Tambourin
Al Imarat	<b>Shamsin</b>	RN	RN/RG/N	Wissen, Gerechtigkeit, Feuer, Kunst, Tod, Sonne	männlicher Elf in weiß und gelb
Al Imarat	<b>Shisha</b>	N	RN/NG/CN/NB/ N	Ruhe, Rauch, Langmut, Bewusstseinerweiterung	Shishapfeife mit bläulichem Rauch
Ardag	<b>Ardauge</b>	N	RN/NG/CN/NB/ N	Natur, Fruchtbarkeit	Auge, Spiralförmiges Muster mit Pfeil nach unten
Dalriada	<b>Bel</b>	RG	NG/RG/RN	Sonne, Vieh, Ernte, Fruchtbarkeit, Feuers, Heilung, Reinigung, Wissenschaft, Erfolg	Triskele
Dalriada	<b>Brigid</b>	Egal	Egal	Ackerbau, Feuer, Heilung, Inspiration, Lernen, Weissagung, Poesie, Schmiedekunst	Triskele
Dalriada	<b>Dagda</b>	Egal	Egal	Kunst, Wissen, Magie, Reichtum	Triskele

Dalriada	<b>Danu</b>	Egal	Egal	Alles	Triskele
Dalriada	<b>Lugh</b>	Egal	Egal	3 beliebige, KEIN WASSER!	Triskele
Dalriada	<b>Macha</b>	Egal	Egal	Luft, Heilung, Prophezeiung	Triskele
Dalriada	<b>Maeve</b>	Egal	Egal	Tod, Wasser, Blut	Triskele
Dalriada	<b>Morrigan</b>	Egal	Egal	Krieg, Rache	Triskele
Dalriada	<b>Ogma</b>	Egal	Egal	Wissen, Magie	Triskele
Dalriada	<b>White Lady</b>	Egal	Egal	Tod, Zerstörung	Triskele
Drachenrücken	<b>Sheyani</b>	NG	N/RG/NG/CG	Leben, Tod, Geburt, Kreislauf, Gleichgewicht, Freiheit	Zwei Fische, einer Lebendig, einer als Skelett
Estrán - Ichtaca	<b>Yaotl</b>	RB	RN/RB/NB	Feuer, Blut, Schutz	geflügelte Schlange
Groß-Yüan	<b>Kami (Japanische Mythologie)</b>	verschiedenes	verschiedenes	verschiedenes	verschiedenes
Imperium Aurum	<b>Asmodeus</b>	RN	RG/RN/RB/N	Recht, Ehrgeiz, Gesetze, Anwälte	Rune des Gesetzes §
Imperium Aurum	<b>Bellorum</b>	NB	RB/NB/CB/N	Krieg & Schlachten, Söldner, Landsknechte, Soldaten	Zwei gekreuzte Waffen
Imperium Aurum	<b>Casinoria</b>	CN	CG/CN/CB/N	Glück, Glücksspiel	Hasenpfote, Kleeblatt bzw. 2 „6er“ zeigende Würfel
Imperium Aurum	<b>Dahovar</b>	N	NG/RN/NB/CN/N	Unglück, Missgeschicke, Sündenbock	Albatros bzw. 2 „Schlangenaugen“ zeigende Würfel
Imperium Aurum	<b>Discordia</b>	CB	CN/CB/NB	Zwietracht, Verwirrung, Zerstörung, Erneuerung, Veränderung	goldener Apfel
Imperium Aurum	<b>Duuna</b>	CN	N/CG/NG/CN	Emotion, Liebe, Beziehung, Kunst, Barden	Singende Elfe, in einem Blumengarten
Imperium Aurum	<b>Innoval</b>	N	NG/RN/NB/CN/N	Bildung, Lesen & Schreiben, Wissen	Schreibfeder
Imperium Aurum	<b>Janus</b>	N	NG/RN/NB/CN/N	Pforten, (Tür)-Schwellen, Entscheidungen	Doppelkopf
Imperium Aurum	<b>Mirciron</b>	CN	CG/CN/CB/N	Neugier, Tratschen, Einmischung	
Imperium Aurum	<b>Nocturnis</b>	RB	RN/RB/NB	Täuschung, Diebe, Nacht, Spione	Fuchskopf, Sichelmond
Imperium Aurum	<b>Platea</b>	N	NG/RN/NB/CN/N	Wege & Straßen, Boten, Reisen	Wagenrad, Wandersmann, Stiefel & Stock

Imperium Aurum	<b>Valescor</b>	NG	RG/NG/CG/N	Handwerk, Stärke, Schutz, Feuer	Werkzeuge, Hammer und Amboss auf Schild
Innes Erin	„ <b>Kamasha</b> “	N	NG/RN/NB/CN/ N	Winter, Fruchtbarkeit, Kampf, Schutz	
Sturmlande	<b>Sturmgott</b>	RB	NB/RB/RN/N	Ehre, Krieg, Ordnung, Feuer	
Tundara	<b>Erdgöttin</b>	NG	RG/NG/CG/N	Schöpfung, Natur	
Unbekannt	<b>Ijina</b>	RN	RG/RN/RB/N	Krieg, Ordnung, Tod, Schicksal	Weißer Rabe, roter Faden
Vanaar	<b>Rashtulla-sa- mandar</b>	NG	RG/NG/CG/N	Mond, Heilung, Liebe	Salamander
Vanaar	<b>Rashtulla-scrob</b>	NG	RG/NG/CG/N	Sonne, Wahrheit, Reise	Skorpion
Vendoc	<b>Aurore</b>	NG	N/RG/NG/CG	Geburt, Fruchtbarkeit, Wohlstand, Handel	halbe Sonne über Weinkelch
Vendoc	<b>L'Artiste</b>	unbekannt	Alle außer CB	Kreativität, Kunst, Kampf, Erschaffen, Bauen	Lyra, hellblau, weiß, silber,
Vendoc	<b>La Sauvage</b>	CG	NG/CG/CN	Natur, Tiere, Wetter, Wildnis	Blitz in einem Blatt, dunkelgrün, gelbgold
Vendoc	<b>Mortis</b>	RG	NG/RG/RN	Tod, Schlaf, Heilung	Sichelkreuz, weinrot, anthrazit, Eisen
Vendoc	<b>Sybarite</b>	CG	NG/CG/CN	Genuss, Rausch, Sinnesfreude, Liebe	Herz, in schwarz-rot senkrecht geteilt
Vendoc	<b>Wynanne</b>	CG	NG/CG/CN	Natur, Elemente, Magie, Feiern	Nicht vorhandeln
Zakkharum	<b>Gott-Pharao</b>	RN	RG/RN/RB/N	Tot, Untot, Ewigkeit	Zwei Dreiecke (Spitzen nach außen)

**RG** = Rechtschaffen/Gut, **NG** = Neutral/Gut, **CG** = Chaotisch/Gut, **RN** = Rechtschaffen/Neutral, **N** = Neutral, **CN** = Chaotisch/Neutral, **RB** = Rechtschaffen/Böse, **NB** = Neutral/Böse, **CB** = Chaotisch/Böse

# GÖTTER AUS ANDEREN WELTEN



Pantheon	Gott	Gesinnung Gottheit	Gesinnung Priester	Aspekte	Symboliken
Aventurien	<b>Aves</b>	N	RN/NG/CN/N	Abenteurer, Reise	Paradiesvogel
Aventurien	<b>Boron</b>	RG	NG/RG/RN	Tod, Schlaf, Träume	Boronsrad
Aventurien	<b>Efferd</b>	CG	NG/CG/CN	Meer, Wasser, Luft	Dreizack
Aventurien	<b>Firun</b>	RN	RN/RG/N	Winter, Jagd	Eisbär
Aventurien	<b>Hesinde</b>	RN	RN/RG/N	Wissen, Kunst	Schlange
Aventurien	<b>Ifirn</b>	N	RN/NG/CN/N	Winter, Jagd	Schwan
Aventurien	<b>Ingerimm</b>	N	RN/NG/CN/N	Schmiedekunst, Handwerk	Ambos
Aventurien	<b>Kor</b>	N	RN/NG/CN/N	Kampf, Krieg, Blut	Panther
Aventurien	<b>Marbo</b>	CN	N/CG/NG/CN	Tod, Wahnsinn, Visionen	Weißer Rabe
Aventurien	<b>Nandus</b>	N	RN/NG/CN/N	Geheimnisse, Wissen, List	Einhorn
Aventurien	<b>Peraine</b>	RN	RN/RG/N	Landwirtschaft, Heilung, Leben	Ährenbündel
Aventurien	<b>Phex</b>	NG	N/RG/NG/CN	List, Handel, Gaunerei	Fuchs
Aventurien	<b>Praios</b>	RN	RN/RG/N	Sonne, Gerechtigkeit	Sonne, Greif
Aventurien	<b>Rahja</b>	CG	NG/CG/CN	Liebe, Gaumenfreuden	Rose, Weinreben
Aventurien	<b>Rondra</b>	RG	NG/RG/RN	Krieg, Sturm	Löwin
Aventurien	<b>Swafnir</b>	N	RN/NG/CN/N	Meer, Kampf	Wal
Aventurien	<b>Travia</b>	RG	NG/RG/RN	Familie, Treue	Gans
Aventurien	<b>Tsa</b>	CG	NG/CG/CN	Anfang, Fruchtbarkeit, Leben, Frieden	Regenbogen, Eidechse
Faerûn – Drow	<b>Eilistraee</b>	CG	NG/CG/CN	Kunst, Mond	Tanzende weibliche Drow-Silhouette mit einem Schwert vor dem Vollmond
Faerûn – Drow	<b>Kiaransalee,</b>	CB	CN/CB/NB	Magie, Tod	Weibliche Drow-Hand, die viele Silber- ringe trägt

Faerûn – Drow	<b>Lolth</b>	CB	CN/CB/NB	List, Dunkelheit, Nacht	Spinne
Faerûn – Drow	<b>Selvetarm</b>	CB	CN/CB/NB	Krieg, Dunkelheit, Nacht	Spinne über gekreuztem Schwert und Streitkolben
Faerûn – Drow	<b>Vhaeraun</b>	CB	CN/CB/NB	List, Diebstahl	Schwarze Maske mit blauen Glaslinsen über den Augen
Faerûn - Elfen	<b>Aerdrie Faenya</b>	CG	NG/CG/CN	Sturm, List, Himmel	Vogelumriss vor einer Wolke
Faerûn - Elfen	<b>Angharradh</b>	CG	NG/CG/CN	Wissen, Leben, Schutz	Dreieck mit drei verschränkten Kreisen im Inneren
Faerûn - Elfen	<b>Corellon Larethian</b>	CG	NG/CG/CN	Magie, Licht, Kunst	Sichelmond
Faerûn - Elfen	<b>Erevan Ilesere</b>	CN	N/CG/NG/CN	List, Freude	Asymmetrischer achtzackiger Stern
Faerûn - Elfen	<b>Fenmarel Mes-tarine</b>	CN	N/CG/NG/CN	List, Anderswelt, Reise	Zwei spähende elfische Augen
Faerûn - Elfen	<b>Hanali Celanil</b>	CG	NG/CG/CN	Leben, Liebe, Schönheit	Goldenes Herz
Faerûn - Elfen	<b>Labelas Eno-reth</b>	CG	NG/CG/CN	Magie, Wissen, Zeit	Untergehende Sonne
Faerûn - Elfen	<b>Rillifane Rallathil</b>	CG	NG/CG/CN	Natur	Eiche
Faerûn - Elfen	<b>Sehanine Mondbogen,</b>	CG	NG/CG/CN	Traum, Reise, Tod	Vollmond unter einem Mondbogen
Faerûn - Elfen	<b>Shevarash</b>	CN	N/CG/NG/CN	Krieg, Rache	Gebrochener Pfeil über einer Träne
Faerûn - Elfen	<b>Solonor The-landira</b>	CG	NG/CG/CN	Krieg, Jagd	Silberner Pfeil mit grüner Befiederung
Faerûn - Elfen	<b>Tiefer Sashelas</b>	CG	NG/CG/CN	Natur, Sturm, Meer	Delphin
Faerûn – Gnome	<b>Baervan Wild-wanderer</b>	NG	N/RG/NG/CN	Natur	Gesicht eines Waschbären
Faerûn – Gnome	<b>Baravar Mantel-schatten</b>	NG	N/RG/NG/CN	Magie, List	Dolch vor einem Kapuzenumhang
Faerûn – Gnome	<b>Calladuran Sanfthände</b>	N	RN/NG/CN/NB/ N	Wissen, Natur, Handwerk	Goldener Siegelring mit sechszackigem Stern
Faerûn – Gnome	<b>Flandal Stahl-haut</b>	NG	N/RG/NG/CN	Wissen, Handwerk	Brennender Hammer
Faerûn – Gnome	<b>Gaerdal Eisen-hand</b>	RG	NG/RG/RN	Krieg, Schutz	Eisernes Band
Faerûn – Gnome	<b>Garl Glitzergold</b>	RG	NG/RG/RN	List, Reichtum	Goldklumpen
Faerûn – Gnome	<b>Nebelun</b>	CG	NG/CG/CN	List, Wissenschaft, Glück	Blasebalg und ein Eidechschwanz

Faerûn – Gnome	<b>Segoian Erdrufer</b>	NG	N/RG/NG/CN	Erde, Tod	leuchtender Edelstein
Faerûn – Gnome	<b>Urdlen</b>	CB	CN/CB/NB	Tod, Krieg, Mord	Weißer Klauenmaulwurf, der aus dem Boden kommt
Faerûn – Halblinge	<b>Arvoreen</b>	RG	NG/RG/RN	Krieg, Wachsamkeit	Gekreuzte Kurzschwerter
Faerûn – Halblinge	<b>Brandobaris</b>	N	RN/NG/CN/NB/N	List, Diebstahl, Abenteuer	Halblingsfußabdruck
Faerûn – Halblinge	<b>Cyrrollalee</b>	RG	NG/RG/RN	Leben, Zivilisation	Eine offene Tür
Faerûn – Halblinge	<b>Sheela Peryroyl</b>	N	RN/NG/CN/NB/N	Natur, Fruchtbarkeit, Wetter	Blume
Faerûn – Halblinge	<b>Urogalan</b>	RN	RN/RG/N	Tod, Erde	Silhouette eines Hundekopfs
Faerûn – Halblinge	<b>Yondalla</b>	RG	NG/RG/RN	Leben, Fruchtbarkeit	Füllhorn auf einem Schild
Faerûn - Menschen	<b>Akadi</b>	N	RN/NG/CN/NB/N	Sturm, Luft	Wolke
Faerûn - Menschen	<b>Amaunator,</b>	RN	RG/RN/RB/N	Leben, Licht, Sonne	Goldene Sonne
Faerûn - Menschen	<b>Asmodeus</b>	RB	NB/RB/RN/N	Wissen, List, Genuss	Drei umgedrehte Dreiecke um ein langes Dreieck
Faerûn - Menschen	<b>Auril</b>	NB	RB/NB/CB/N	Natur, Sturm, Winter	Sechszackige Schneeflocke
Faerûn - Menschen	<b>Azuth</b>	RN	RG/RN/RB/N	Magie, Wissen	Linke Hand, die nach oben zeigt, von Feuer umgeben
Faerûn - Menschen	<b>Beshaba</b>	CB	CN/CB/NB	List, Unglück	Schwarzes Geweih
Faerûn - Menschen	<b>Bhaal</b>	NB	RB/NB/CB/N	Tod, Mord	Schädel umgeben von einem Ring aus Blutstropfen
Faerûn - Menschen	<b>Chauntea</b>	NG	N/RG/NG/CN	Leben, Fruchtbarkeit, Landwirtschaft	Getreidegarbe oder blühende Rose über Getreide
Faerûn - Menschen	<b>Cyric</b>	CB	CN/CB/NB	List, Lüge	Weißer Schädel ohne Kiefer auf schwarzer oder violetter Sonne
Faerûn - Menschen	<b>Deneir</b>	NG	N/RG/NG/CN	Magie, Wissen, Wissenschaft	Entzündete Kerze über einem offenen Auge
Faerûn - Menschen	<b>Die Rote Ritterin</b>	RN	RG/RN/RB/N	Krieg, Kampf, Strategie	Rote Lanzenbrett-Figur des Ritters mit Sternen als Augen
Faerûn - Menschen	<b>Eldath</b>	NG	N/RG/NG/CN	Leben, Natur, Frieden	Wasserfall, der in einen ruhigen Weiher fällt

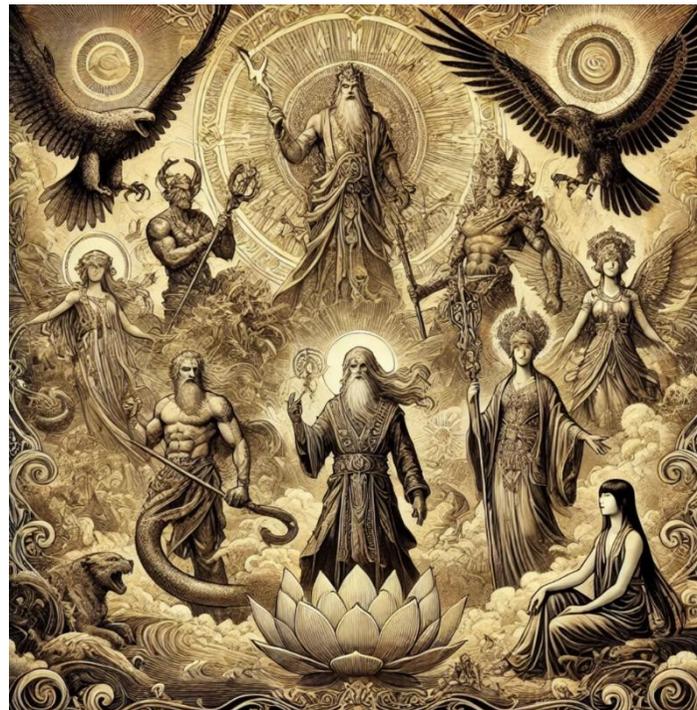
Faerûn - Menschen	<b>Gond</b>	N	RN/NG/CN/NB/ N	Wissen, Handwerk, Schmiedekunst	Zahnrad mit vier Speichen
Faerûn - Menschen	<b>Grumbar</b>	N	RN/NG/CN/NB/ N	Wissen, Erde	Berg
Faerûn - Menschen	<b>Gwaeron Windstrom</b>	NG	N/RG/NG/CN	Wissen, Natur, Jagd	Pfotenabdruck mit fünfzackigem Stern in der Mitte
Faerûn - Menschen	<b>Helm</b>	RN	RG/RN/RB/N	Leben, Licht, Wachsamkeit	Starrendes Auge auf einem aufrechten linken Panzerhandschuh
Faerûn - Menschen	<b>Hoar</b>	RN	RG/RN/RB/N	Krieg, Rache	Eine Münze mit einem zweigesichtigen Kopf
Faerûn - Menschen	<b>Jergal</b>	RN	RG/RN/RB/N	Wissen, Tod, Geheimnisse	Ein Schädel, der eine Schriftrolle beißt
Faerûn - Menschen	<b>Kelemvor</b>	RN	RG/RN/RB/N	Tod	Aufrechter Skelettarm, der Waagschalen im Gleichgewicht hält
Faerûn - Menschen	<b>Kossuth</b>	N	RN/NG/CN/NB/ N	Licht, Feuer	Flamme
Faerûn - Menschen	<b>Lathander</b>	NG	N/RG/NG/CN	Leben, Licht, Erneuerung	Straße, die in den Sonnenaufgang führt
Faerûn - Menschen	<b>Leira</b>	CN	CG/CN/CB/N	List, Illusion	Nach unten zeigendes Dreieck voller wirbelndem Nebel
Faerûn - Menschen	<b>Lliira</b>	CG	CN/CG/NG	Leben, Freude	Dreieck aus drei sechszackigen Sternen
Faerûn - Menschen	<b>Ilmater</b>	RG	NG/RG/RN	Leben, Ausdauer	Hände, an den Handgelenken mit einer roten Kordel gebunden
Faerûn - Menschen	<b>Loviatar</b>	RB	NB/RB/RN/N	Tod, Schmerz	Neunschwänzige Geißel mit Widerhaken
Faerûn - Menschen	<b>Istishia</b>	N	RN/NG/CN/NB/ N	Sturm, Wasser	Welle
Faerûn - Menschen	<b>Maiar</b>	CB	CN/CB/NB	Natur, Jagd	Klauenbewehrte Pranke
Faerûn - Menschen	<b>Mask</b>	CN	CG/CN/CB/N	List, Diebstahl	Schwarze Maske
Faerûn - Menschen	<b>Mielikki</b>	NG	N/RG/NG/CN	Natur, Wald, Tiere	Einhornkopf
Faerûn - Menschen	<b>Milil</b>	NG	N/RG/NG/CN	Licht, Kunst	Harfe aus Blättern mit fünf Saiten
Faerûn - Menschen	<b>Myrkul</b>	NB	RB/NB/CB/N	Tod	Weißer menschlicher Schädel
Faerûn - Menschen	<b>Mystra</b>	NG	N/RG/NG/CN	Magie	Kreis aus sieben Sternen, neun Sterne, die fließenden roten Nebel umgeben oder ein einzelner Stern

Faerûn - Menschen	<b>Oghma</b>	N	RN/NG/CN/NB/ N	Wissen	Leere Schriftrolle
Faerûn - Menschen	<b>Savras</b>	RN	RG/RN/RB/N	Magie, Wissen, Schicksal	Kristallkugel voller vieler verschiedener Arten von Augen
Faerûn - Menschen	<b>Selune</b>	CG	CN/CG/NG	Nacht, Mond, Reise	Ein Augenpaar umgeben von sieben Sternen
Faerûn - Menschen	<b>Shar</b>	NB	RB/NB/CB/N	Tod, List, Dunkelheit, Vergessen	Schwarze Scheibe umgeben von einem violetten Rand
Faerûn - Menschen	<b>Silvanus</b>	N	RN/NG/CN/NB/ N	Natur	Eichenblatt
Faerûn - Menschen	<b>Sune</b>	CG	CN/CG/NG	Liebe, Schönheit, Leben	Gesicht einer wunderschönen rothaarigen Frau
Faerûn - Menschen	<b>Talona</b>	CB	CN/CB/NB	Tod, Gift, Krankheit	Drei Tränen in einem Dreieck
Faerûn - Menschen	<b>Talos</b>	CB	CN/CB/NB	Sturm	Drei Blitzschläge, die von einem Punkt ausgehen
Faerûn - Menschen	<b>Tempus</b>	N	RN/NG/CN/NB/ N	Krieg	Aufrechtes brennendes Schwert
Faerûn - Menschen	<b>Tiamat</b>	NB	RB/NB/CB/N	Tyrannie, Macht, Reichtum	Chromatischer Drache
Faerûn - Menschen	<b>Torm,</b>	RG	NG/RG/RN	Krieg, Ehre	Weißer rechter Panzerhandschuh
Faerûn - Menschen	<b>Tymora</b>	CG	CN/CG/NG	List, Glück	Münze, Kopfseite nach oben
Faerûn - Menschen	<b>Tyr</b>	RG	NG/RG/RN	Krieg, Gerechtigkeit	Waagschalen im Gleichgewicht, ruhend auf einem Streithammer
Faerûn - Menschen	<b>Tyrannos</b>	RB	NB/RB/RN/N	Krieg, Tyrannie	Aufrechte schwarze Hand, Daumen und Finger zusammen
Faerûn - Menschen	<b>Umberlee</b>	CB	CN/CB/NB	Sturm, Meer	Welle, die links und rechts eingedreht ist
Faerûn - Menschen	<b>Valkur</b>	CG	CN/CG/NG	Sturm, Krieg, Meer	Eine Wolke und drei Blitze
Faerûn - Menschen	<b>Waukeen</b>	N	RN/NG/CN/NB/ N	Wissen, List, Handel	Aufrechte Münze mit Waukeens Profil, das nach links blickt
Faerûn – Ork	<b>Bahgtru</b>	RB	RN/RB/NB	Krieg, Macht	Gebrochener Oberschenkelknochen
Faerûn – Ork	<b>Gruumsh</b>	CB	CN/CB/NB	Sturm, Krieg	Nicht blinzeldes Auge
Faerûn – Ork	<b>Iineval</b>	RB	RN/RB/NB	Krieg, Strategie	Aufrechtes blutbespritztes Schwert
Faerûn – Ork	<b>Luthic</b>	RB	RN/RB/NB	Leben, Fruchtbarkeit, Heilung	Orkische Rune, die „Höhleingang“ bedeutet

Faerûn – Ork	<b>Shargaas</b>	NB	RB/NB/CB/N	List, Dunkelheit	Roter Sichelmond mit einem Schädel zwischen den Hörnern des Mondes
Faerûn – Ork	<b>Yurtrus</b>	NB	RB/NB/CB/N	Tod, Krankheit	Weißer Hand, Handfläche nach außen
Faerûn - Zwerge	<b>Abbathor</b>	NB	RB/NB/CB/N	List, Gier	Juwelenverzierter Dolch, Spitze nach unten
Faerûn - Zwerge	<b>Berronar Wahrsilber</b>	RG	NG/RG/RN	Leben, Licht, Zivilisation	Ineinandergreifende silberne Ringe
Faerûn - Zwerge	<b>Clangeddin Silberbart</b>	RG	NG/RG/RN	Krieg	Gekreuzte silberne Streitäxte
Faerûn - Zwerge	<b>Dugmaren Hellmantel</b>	CG	NG/CG/CN	Wissen, Reise	Offenes Buch
Faerûn - Zwerge	<b>Dumathoin</b>	N	RN/NG/CN/NB/N	Tod, Wissen, Geheimnis	Bergumriss mit einem Edelstein in der Mitte
Faerûn - Zwerge	<b>Gorm Gulthyn</b>	RG	NG/RG/RN	Krieg, Wachsamkeit	Bronzene Halbmaske
Faerûn - Zwerge	<b>Haela Leuchtaxt</b>	CG	NG/CG/CN	Krieg, Glück	Aufrechtes Schwert, dessen Klinge von spiralförmigen Flammen umgeben ist.
Faerûn - Zwerge	<b>Laduguer</b>	RB	RN/RB/NB	Magie, Tod, Tyrannei	Gebrochener Pfeil
Faerûn - Zwerge	<b>Marthammor Duin</b>	NG	N/RG/NG/CN	Natur, List, Reise	Aufrechter Streitkolben vor einem großen Stiefel
Faerûn - Zwerge	<b>Moradin</b>	RG	NG/RG/RN	Wissen, Anfang, Schöpfung	Hammer und Amboss
Faerûn - Zwerge	<b>Sharindlar</b>	CG	NG/CG/CN	Leben, Heilung	Brennende Nadel
Faerûn - Zwerge	<b>Tiefe Duerra</b>	RB	RN/RB/NB	Magie, Krieg	Gedankenschinderschädel
Faerûn - Zwerge	<b>Vergadain</b>	N	RN/NG/CN/NB/N	List, Glück, Reichtum	Goldmünze mit dem Antlitz eines Zwergs
Lischau	<b>Lischa</b>	N	alle	Anfang, Ende, Leben, Tod, Schöpfung	halbierter Kreis in schwarz und weiß, Waage
Lorit	<b>Sofres</b>	RN	RG/RN/RB	Feuer, Sonne, Ordnung, Leben, Schutz	Brennende Sonne
Lorit	<b>Isana</b>	NG	RG/NG/CG/N	Wissen, Macht, Wasser, Liebe	Eule
Lorit	<b>Toran</b>	N	Alle	Tod, Erde, Gesundheit, Ende	Sanduhr, Spaten
Lorit	<b>Gereane</b>	CG	NG/CG/CN/N	Heilung, Luft, Herdfeuer, Reise	Eine Kerze im Fenster
Aus den Nebeln	<b>Lydea</b>	N	RN/NG/CN/NB/N	Bildung, Taktik und Stahl	Gesicht einer schreienden Person

Whenua	<b>Novara</b>	CG	CN/CG/NG	Emotion, Freiheit, gerechter Zorn	Herz, Schwert, Flügel
unbekannt	<b>Tarjan</b>	CN	CG/CN/CB/N	Chaos, Veränderung, Abenteuer	Linienmuster
Ayvorra	<b>Te'Masâth</b>	CG	NG/CG/CN	Feuer, Wandel, Veränderung	Brennende Frau mit roten Haaren
Whenua	<b>Cyrsine</b>	NG	RG/NG/CG/N	Leben, Licht, Wasser	
Whenua	<b>Muel'sa</b>	RB	RN/RB/NB/N	Untot, Tot, Leben	Totenkopf
Whenua	<b>S'Zun la K'Zus-zul</b>	N	alle	Magie, Wissen, Handwerk	Pentagramm
Whenua	<b>Ser'Ahja</b>	NG	RG/NG/CG/N	Natur, Wasser, Traum	

**RG** = Rechtschaffen/Gut, **NG** = Neutral/Gut, **CG** = Chaotisch/Gut, **RN** = Rechtschaffen/Neutral, **N** = Neutral, **CN** = Chaotisch/Neutral, **RB** = Rechtschaffen/Böse, **NB** = Neutral/Böse, **CB** = Chaotisch/Böse



Quelle: Open AI Pic

# GLAUBENSASPEKTE



Glaubensaspekt	Verhaltenskodex	Gesinnung	Magische Schulen	
<b>Abenteurer</b>	sei neugierig. Lehne kein Abenteuer ab. Finde Neues, probiere aus.	Alle	ERK & ILL	KAM & HIN
<b>Ackerbau</b>	ehre Dinge, die wachsen, achte die Natur, respektiere ehrliche arbeit	Keine Böse	ALL	NAT & ELE
<b>Alter</b>	Nur keine Eile, nichts überstürzen. Bewahre Würde, zeig Weisheit. Entscheide.	Alle	ERK & ILL	NEK & CHR
<b>Anderswelt</b>	Achte alle Wesenheiten der Anderswelt, ehre die Hohen, stehe zu deinen Verträgen, kaltgeschmiedetes Eisen hat nichts in Menschenhand zu suchen	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG
<b>Anfang</b>	Kinder sind unsere Zukunft, Wachstum gilt es zu fördern, Neues zu erschaffen und entstehen zu sehen gehört gefeiert	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG
<b>Angst</b>	Lehre andere den Respekt vor dem Grauen. Sei ein Botschafter der kommenden Schrecken. Unterstütze sinistere Prophezeiungen. Sähe Furcht, ernte Panik.	Böse	BEH & VER	DÄM & HEX
<b>Anwalt</b>	Recht und Ordnung ist der einzige Weg, das Gesetz ist unumstößlich, Individualität führt in den Abgrund	Rechtschaffen	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Armee</b>	Folge Befehlen, führe an oder folge, haltet zusammen, gemeinsam ist man stark	Keine chaotische	KAM & HIN	SCH & GEG
<b>Ausdauer</b>	Gib niemals auf, höre nie auf dich verbessern zu wollen, der schnelle Weg ist selten der bessere	Alle	NEK & CHR	SCH & GEG
<b>Barden</b>	Jede ernsthafte Darbietung ist einen Applaus wert. Ohne Intention keine Aussage. Worte und Werke sollen überdauern. Unterstütze Schaffensprozesse	Keine Rechtschaffende	ALL	ERK & ILL
<b>bauen</b>	Schaffe mit Bedacht. Ein gelungenes Werk ist in sich selbst Lohn. Verkaufe Dich nicht unter Wert. Wahre Deine Kunst, aber gib sie bereitwillig an Lehrlinge weiter	Alle	ALL	SCH & GEG
<b>Beharrlichkeit</b>	Gib niemals auf, Beharrlichkeit heißt auch Holzwege zu Ende zu gehen, höre nie auf dich verbessern zu wollen	Alle	NEK & CHR	SCH & GEG
<b>Bewusstseinsweiterung</b>	Probiere alles, genieße den Moment, entfliehe der Realität	Keine Rechtschaffende	ERK & ILL	NAT & ELE
<b>Beziehung</b>	So prüfe wer sich ewig bindet, baue Kontakte auf und pflege sie, sei deinen Beziehungen treu	Alle	ERK & ILL	SCH & GEG
<b>Bildung</b>	Sammle und bewahre für die Nachwelt. Erschließe die Welten mit dem Geist und finde Worte, sie zu erklären. Wissen ist Macht, sei wachsam wer sie einsetzt.	Alle	DÄM & HEX	ERK & ILL

<b>Blumen</b>	Ehre und fördere Dinge die wachen, verweile und genieße was die Natur dir bieten kann, trage bunte Kleidung	Keine Böse	NAT & ELE	SCH & GEG
<b>Blut</b>	Schätze den Lebenssaft, fördere den Fluss der Säfte, schrecke nicht davor zurück die Macht des Blutes zu nutzen	Keine Gute	ALL	NEK & CHR
<b>Bogenschütze</b>	Fernkampf ist die einzige würdige Art zu kämpfen, hab immer ein Ziel vor Augen und verlier es nicht	Alle	KAM & HIN	NAT & ELE
<b>Boten</b>	Reise und berichte. Erhalte die Traditionen von Gastrecht- und Pflicht. Übermittle Nachrichten. Sei ein Gast, den man gerne wieder sieht.	Alle	ERK & ILL	SCH & GEG
<b>Chaos</b>	Sei unvorhersehbar und originell. Schaffe Neues, zerstöre Altes, rühr um	Chaotisch	BEH & VER	KAM & HIN
<b>Diebe, Diebstahl</b>	Mein-Dein... Das sind doch bürgerliche Kategorien, nimm und nichts wieder zurück, du sollst dich nicht erwischen lassen	Keine Rechtschaffende	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Dunkelheit</b>	Meide helles Licht und Farben. Erfreue dich an Konstellationen, Astrologie, Zyklen. Gewähre jenen Schutz, die ihn im Dunkel suchen.	Alle	ALL	ERK & ILL
<b>Ehre</b>	Halte Wort. Treu über den Tod hinaus. Ehre den Gegner, Gefallene & Ahnen	Rechtschaffen	KAM & HIN	SCH & GEG
<b>Ehrgeiz</b>	Verliere dein Ziel nicht aus den Augen, höre nie auf dich zu verbessern, das Ziel ist wichtiger als der Weg dorthin	Alle	ERK & ILL	KAM & HIN
<b>Eid</b>	Halte dich an Verträge, stehe zu deinem Wort, wähle deine Worte weise	Keine Chaotische	BEH & VER	DÄM & HEX
<b>Einmischung</b>	Deine Angelegenheit ist meine Angelegenheit	Keine Gute	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Elemente</b>	Ehre die Elemente, das Gleichgewicht ist wichtig, Halte dich an den Elementaren Codex	Alle	ALL	NAT & ELE
<b>Emotion</b>	Unterdrücke deine Gefühle nicht, Hilf anderen in ihre Emotion zu finden, lasse dir niemals deine Gefühle verbieten und schäme dich ihrer nicht	Alle	eine Beliebige	
<b>Ende</b>	Alles muss einmal Enden, nichts soll ewig Leben, jeder, der sich gegen das Ende stellt ist ein Feind	Keine Chaotischen	KAM & HIN	NEK & CHR
<b>Entscheidungen</b>	Stehe zu deinen Entscheidungen, sie sind endgültig, wenn kein anderer eine Entscheidung trifft, triffst du sie	Alle	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Erde</b>	Sei ruhig und beständig. Lass den Feind an Dir zerschellen. Ehre die Schätze der Erde und die Völker darunter. Bewahre die Ruhe des Landes, Biete Schutz.	Rechtschaffen	KAM & HIN	SCH & GEG
<b>Erfolg</b>	Das Ziel ist das Ziel, scheue nicht davor zurück alle Mittel auszunutzen, sei stolz auf das, was du erreicht hast,	Alle	KAM & HIN	SCH & GEG
<b>Erleuchtung</b>	Das Leben ist Lernen, du hast niemals ausgelernet egal wie alt du wirst, schau hin und lerne	Alle	ALL	ERK & ILL

<b>Erneuerung</b>	Nichts endet endgültig, greife alte Dinge auf und gestalte sie neu	Alle	NAT & ELE	NEK & CHR
<b>Ernte</b>	ehre Dinge, die wachsen, achte die Natur, respektiere ehrliche arbeit	Keine Böse	ALL	NAT & ELE
<b>Erschaffen</b>	Fördere alle was entsteht und neu beginnt, Neues ist immer besser als Altes	Gut	ALL	NAT & ELE
<b>Esse</b>	Schaffe mit Bedacht. Ein gelungenes Werk ist in sich selbst Lohn. Dein Werkzeug ist heilig, achte auf dein Schmiedefeuer, strebe immer besser zu werden	Alle	KAM & HIN	SCH & GEG
<b>Ewigkeit</b>	Nichts stirbt endgültig, verschwende nichts und lasse alles wieder neue Verwendung finden, Ehre alle, welche nach der Ewigkeit streben	Alle	ERK & ILL	NEK & CHR
<b>Familie</b>	Ehre die Familie und Gemeinschaft, Vermeide es allein zu sein, vergrößere deine Familie und deinen Freundeskreis	Gut	ALL	SCH & GEG
<b>Feier, feiern</b>	Feiere nie allein, gib mal einen aus, Lebe im Moment	Keine Böse	ALL	BEH & VER
<b>Feuer</b>	Sei impulsiv Hege die Flamme & Herd, sei stets aktiv, lösche kein Feuer ohne Dank. Bekämpfe Kälte & Düsternis	Keine Recht-schaffende	KAM & HIN	NAT & ELE
<b>Fluss, Flüsse</b>	Bleib in Bewegung, Stillstand ist der Tod, steter Tropfen höhlt den Stein	Alle	ALL	NAT & ELE
<b>Folter</b>	Der Moment des Sterbens ist heilig. Die Widmung des Todes – eine Messe. Auch der Moment der Aufgabe, des Brechens einer Person ist eine Hymne.	Böse	ALL	NEK & CHR
<b>Freiheit</b>	Beherrschung jeglicher Form ist abzulehnen, Versklavung ist nicht zu akzeptieren, jeder hat das Recht frei zu Entscheiden	Keine Recht-schaffende	ALL	ERK & ILL
<b>Fremdwelten</b>	Suche & Bewahre Kontakte nach anderswo. Erhalte Übergänge wo möglich. Sei ein Botschafter für und gegenüber den Besuchern, vermittele wenn nötig.	Keine Gute	DÄM & HEX	SCH & GEG
<b>Freude</b>	Verbreite gute Laune und lebe sie selbst. Ehre die Liebe in ihren vielen Spielarten, wecke die Liebe an allen Dingen. Lass dich faszinieren, Freu dich.	Gut	BEH & VER	NAT & ELE
<b>Frieden</b>	Kampf ist keine Lösung, Harmonie soll herrschen, halte andere ab zu kämpfen	Gut	ALL	SCH & GEG
<b>Fruchtbarkeit</b>	Unterstütze den Kreislauf. Lass keinen Samen, keine Knospe verkommen. Ehre jene, die Leben hervorbringen können. Segne jene, die es wollen.	Keine Böse	ALL	NAT & ELE
<b>Frühling</b>	Feiere das Ende des Winters, jeder neue Anfang ist wertvoll, trage grün	Keine Böse	ERK & ILL	NAT & ELE
<b>Furcht</b>	Schüre die Ängste anderer, du wirst lieber gefürchtet als geliebt, befasse dich mit deinen Ängsten um sie zu besiegen	Keine Gute	BEH & VER	NEK & CHR
<b>Gastfreundschaft</b>	Begrüße jeden mit offenen Armen, ehre das Gastrecht, betritt fremdes Eigentum nie unaufgefordert	Keine Böse	ALL	SCH & GEG

<b>Gaumenfreude</b>	Hilf bei der Vorbereitung, genieße mit allen Sinnen, Preise das Programm hilf beim Aufräumen.	Alle	ALL	ERK & ILL
<b>Gaunerei</b>	Kleine Scherze tun niemandem weh. Betrüge die Reichen zu Gunsten anderer. Achte darauf, dass Dein Betrug nicht direkt verletzt, nutze Intellekt vor Gewalt.	Alle	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Geburt</b>	Neues Leben ist kostbar, ungeborenes Leben muss geschützt werden, sei eine Hebamme	Keine Böse	ALL	SCH & GEG
<b>Geheimnis</b>	Ergründe Geheimnisse und Rätsel. Gib sie selbst nie ohne Grund preis. Verschwöre Dich mit Wissenden, reglementiere die Weitergabe (Bilde Logen)	Keine Gute	DÄM & HEX	ERK & ILL
<b>Genuss</b>	Hilf bei der Vorbereitung, genieße mit allen Sinnen, Preise das Programm hilf beim Aufräumen.	Alle	ALL	ERK & ILL
<b>Gerechter Zorn</b>	Gerechtigkeit wiegt mehr als Recht, stehe für deinen Zorn ein und unterdrücke ihn nicht, stehe für Personen ein, die nicht in der Lage sind sich selbst Gerechtigkeit zu verschaffen	Keine Recht-schaffende	DÄM & HEX	KAM & HIN
<b>Gerechtigkeit</b>	Gerechtigkeit wiegt mehr als Recht, stehe für Personen ein, die nicht in der Lage sind, sich selbst Gerechtigkeit zu verschaffen, lasse Ungerechtigkeit nicht ungesühnt	Keine Böse	KAM & HIN	SCH & GEG
<b>Gesetz</b>	Recht und Ordnung ist der einzige Weg, das Gesetz ist unumstößlich, Individualität führt in den Abgrund	Rechtschaffen	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Gesundheit</b>	Bewahre Leben und Preise Geburten. Unterstütze jene, die ein Überleben fördern, oder es verteidigen	Keine Böse	ALL	NEK & CHR
<b>Gezeiten</b>	Seefahrer sind gesegnet, halte das Wasser rein, Ertrinken ist wie nach Hause kommen, Lebe dein Leben mit dem Zyklus des Mondes	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG
<b>Gier</b>	horte Geld und Besitztümer, nur wer hat, dem wird gegeben, Personen, welche nichts haben, oder Gold nicht schätzen verdienen deine Ablehnung	Keine Gute	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Gift</b>	Sammele giftige Substanzen, die Dosis macht das Gift, immunisiere deinen Körper	Keine Gute	ERK & ILL	NEK & CHR
<b>Glasbläser</b>	Schaffe mit Bedacht. Ein gelungenes Werk ist in sich selbst Lohn. Verkaufe Dich nicht unter Wert. Wahre Deine Kunst, aber gib sie bereitwillig an Lehrlinge weiter	Alle	ALL	SCH & GEG
<b>Gleichgewicht</b>	Sorge für ein Gleichgewicht in der Welt, gehe den Weg der Mitte, reagiere auf die Taten anderer	Neutral	BEH & VER	KAM & HIN
<b>Glück</b>	Vertraue dem Glück. Lehne kein Spiel ab. Geh Risiken ein. Hilf den Unglücklichen.	Keine Böse	BEH & VER	SCH & GEG
<b>Glücksspiel</b>	Vertraue dem Glück. Lehne kein Spiel ab. Geh Risiken ein.	Alle	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Glut</b>	Sei impulsiv Hege die Flamme & Herd, sei stets aktiv, lösche kein Feuer ohne Dank. Bekämpfe Kälte & Düsternis	Keine Recht-schaffende	KAM & HIN	NAT & ELE
<b>Handel</b>	Alles hat einen Wert, etwas zu verschenken ist nicht ehrenvoll, erkenne den wahren Wert einer Person im Feilschen	Alle	BEH & VER	ERK & ILL

<b>Handwerk</b>	Schaffe mit Bedacht. Ein gelungenes Werk ist in sich selbst Lohn. Verkaufe Dich nicht unter Wert. Wahre Deine Kunst, aber gib sie bereitwillig an Lehrlinge weiter	Alle	ALL	SCH & GEG
<b>Hass</b>	Sie verdienen alle das Verderben. Nütze Lug, Trug und Fallen. Kein Mitleid, keine Hilfe (außer: Vertrauen erschleichen). Plane groß, nimm wen Du erwischst.	Neutral Böse oder chaotisch Böse	DÄM & HEX	NEK & CHR
<b>Hausherrin</b>	Halte dein Haus stets in Ordnung, Sorge dafür, dass deine Regeln eingehalten werden	Alle	BEH & VER	SCH & GEG
<b>Heilung</b>	Bewahre Leben und Preise Geburten. Unterstütze jene, die ein Überleben fördern, oder es verteidigen	Alle	ALL	NEK & CHR
<b>Herbst</b>	Feiere das Ende des Sommers, trage rot- und brauntöne, bereite dich und die Natur auf den kommenden Winter vor	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG
<b>Herdfeuer</b>	Hege die Flamme & Herd, lösche kein Feuer ohne Dank. Bekämpfe Kälte & Düsternis	Keine Böse	ALL	SCH & GEG
<b>Himmel</b>	Suche die Antwort in den Wolken und den Sternen, schlafe unter offenem Himmel, es gibt kein schlechtes Wetter	Alle	ERK & ILL	NAT & ELE
<b>Hoffnung</b>	Gib niemals auf, spende Hoffnung an andere, sei ein Optimist	Gut	BEH & VER	SCH & GEG
<b>Illusion</b>	Zeige nie dein wahres Ich, führe andere in die Irre, baue dir deine eigene Realität	Keine Gute	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Inspiration</b>	Suche dir eine Muse, gehe deinem Instinkt nach, lasse dich treiben	Alle	ERK & ILL	NAT & ELE
<b>Jagd</b>	Hab immer ein Ziel vor Augen und verlier es nicht, ehre die Natur und dein Jagt Gut, sammle Trophäen	Alle	KAM & HIN	NAT & ELE
<b>Jugend</b>	Lebe mit jugendlichem Übermut. Erst handeln, dann denken. Spontane Tanzanfänge oder Raufereien bereichern jede Situation...	Alle	KAM & HIN	NAT & ELE
<b>Kampf</b>	Ein guter Kampf ist Gold wert, Trainiere und verbessere dich stetig, unterdrücke niemals deinen Zorn	Alle	KAM & HIN	SCH & GEG
<b>Köchin</b>	Halte deinen Arbeitsplatz stets in Ordnung, Sorge dafür, dass deine Regeln eingehalten werden	Alle	BEH & VER	SCH & GEG
<b>Konflikt</b>	Schüre den Konflikt anderer, sei ein Agitator, genieße Zwietracht	Böse	BEH & VER	KAM & HIN
<b>Krankheit</b>	Genieß die Schmerzen und Visionen. Lass an der süßen Pein und Euphorie teilhaben. Verbreite die Geschenke von Fäulnis und Fieber. Hege die Kranken.	Keine Gute	NAT & ELE	NEK & CHR
<b>Kreativität</b>	Jede ernsthafte Darbietung ist einen Applaus wert. Ohne Intention keine Aussage. Worte und Werke sollen überdauern. Unterstütze Schaffensprozesse	Keine Rechtschaffende	ALL	ERK & ILL
<b>Kreislauf</b>	Anfang und Ende sind Illusionen, nichts vergeht endgültig, die Ewigkeit gilt es zu schützen und zu ehren, verschwende nichts	Alle	NAT & ELE	NEK & CHR

<b>Krieg</b>	Diplomatie eröffnet. Gewalt ist eine Lösung. Gezogene Waffen müssen Blut vergießen. Taktik & Strategie entscheiden die Schlacht, Zweikampf das Können.	Keine Gute	DÄM & HEX	KAM & HIN
<b>Kunst</b>	Jede ernsthafte Darbietung ist einen Applaus wert. Ohne Intention keine Aussage. Worte und Werke sollen überdauern. Unterstütze Schaffensprozesse	Keine Rechtschaffende	ALL	ERK & ILL
<b>Landsknechte</b>	Deine Dienste gibt es nicht umsonst, wer dein Schwert hat, hat dein Leben, halte dich an deinen Vertrag	Alle	KAM & HIN	SCH & GEG
<b>Landwirtschaft</b>	ehre Dinge, die wachsen, achte die Natur, respektiere ehrliche Arbeit	Keine Böse	ALL	NAT & ELE
<b>Langmut</b>	Triff keine übereilte Entscheidung, denke nach bevor du entscheidest, mach Pausen, erhebe nicht die Stimme	Alle	ALL	BEH & VER
<b>Leben</b>	Bewahre Leben und Preise Geburten. Unterstütze jene, die ein Überleben fördern, oder es verteidigen	Keine Böse	ALL	SCH & GEG
<b>Lehren</b>	Gib dein Wissen bereitwillig weiter, Wissen hat keinen Preis, hüte Orte des Wissens, lehre jeden der bereit ist zuzuhören, zerstöre kein Wissen	Alle	ERK & ILL	SCH & GEG
<b>Lernen</b>	Strebe nach neuem Wissen, die Feder ist mächtiger als das Schwert, schütze Wissende, zerstöre kein Wissen	Alle	ERK & ILL	SCH & GEG
<b>Lesen &amp; Schreiben</b>	Das Leben ist Lernen, du hast niemals ausgelernt egal wie alt du wirst, schau hin und lerne	Alle	ALL	ERK & ILL
<b>Licht</b>	Das Licht bringt Leben. Enthülle Verborgenes Böse. Beleuchte immer alles von 2 Seiten. Meide Schatten. Trage immer eine Lichtquelle bei dir.	Keine Böse	ALL	ERK & ILL
<b>Liebe</b>	Verbreite gute Laune und lebe sie selbst. Ehre die Liebe in ihren vielen Spielarten, wecke die Liebe an allen Dingen. Lass dich faszinieren, Freu dich.	Gut	BEH & VER	NAT & ELE
<b>List</b>	Kleine Scherze tun niemandem weh. Betrüge die Reichen zu Gunsten anderer. Achte darauf, dass Dein Betrug nicht direkt verletzt, nutze Intellekt vor Gewalt.	Alle	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Luft</b>	Bleib an keinem Ort, wo die Luft steht. Immer ein Fenster oder Türe offenlassen. Handle schnell-denke schneller. Lass dich vom Wind oder Gerüchen leiten	Chaotisch	KAM & HIN	NAT & ELE
<b>Lüge</b>	Vermeide die Wahrheit, aber intelligent. Hilf jenen, die etwas zu verbergen haben. Leite Ermittler in die Irre. Vermeide es, Dein wahres selbst zu zeigen.	Keine Gute	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Lust</b>	Gib dich deinen Bedürfnissen hin, verurteile niemanden aufgrund seines Verlangens, Befriedige deine Lust	Alle	BEH & VER	NAT & ELE
<b>Macht</b>	Strebe immer nach mehr, übe Kontrolle über andere, lieber um Verzeihung bitten, als um Erlaubnis zu fragen	Keine Gute	DÄM & HEX	NEK & CHR
<b>Magie</b>	Ehre die Zauberkunst in allen Spielarten. Bewahre magische Orte und Phänomen. Nutze Magie mit Intelligenz & Sinn. Bewahre sie vor Dilettanten.	Alle	eine Beliebige	
<b>Meer</b>	Seefahrer sind gesegnet, halte das Wasser rein, Ertrinken ist wie nach Hause kommen	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG

<b>Missgeschick</b>	Gönne kein Glück, lass keine glückliche Stimmung bestehen. Sabotiere und verkehre jene Dinge oder Personen, die Glück genießen oder gewähren.	Böse	BEH & VER	DÄM & HEX
<b>Mond</b>	Lebe dein Leben mit dem Zyklus des Mondes, Silber und Weiß sind wichtige Farben, Wesen die vom Mond abhängig sind, sind gesegnet, Ehre die Nacht	Alle	ALL	ERK & ILL
<b>Mord</b>	Der Moment des Sterbens ist heilig. Die Widmung des Todes – eine Messe. Auch der Moment der Aufgabe, des Brechens einer Person ist eine Hymne.	Böse	KAM & HIN	NEK & CHR
<b>Mysterien</b>	Ergründe Geheimnisse und Rätsel. Gib sie selbst nie ohne Grund preis. Verschwöre Dich mit Wissenden, reglementiere die Weitergabe (Bilde Logen)	Keine Gute	DÄM & HEX	ERK & ILL
<b>Nacht</b>	Meide helles Licht und Farben. Erfreue dich an Konstellationen, Astrologie, Zyklen. Gewähre jenen Schutz, die ihn im Dunkel suchen.	Alle	ALL	ERK & ILL
<b>Natur</b>	Lebe mit, in und von der Natur den Kreislauf des Jahres. Hege und Pflege ihre Gaben, denn sie sind nicht selbstverständlich. Misstraue Zivilisation und Technik.	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG
<b>Neugier</b>	Entdecke neues, zwei Wege boten sich mir dar und ich ging den der weniger betreten war, lasse dich nicht abhalten	Nicht Rechtschaffend	DÄM & HEX	ERK & ILL
<b>Ordnung</b>	Lebe nach Recht und Gesetz, Sitten und Moral. Hilf die bestehende Ordnung zu schützen. Bekämpfe Chaos und Anarchie	Rechtschaffen	KAM & HIN	SCH & GEG
<b>Ozean</b>	Seefahrer sind gesegnet, halte das Wasser rein, Ertrinken ist wie nach Hause kommen	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG
<b>Pflanzen</b>	Ehre und fördere Dinge die wachen, verweile und genieße was die Natur dir bieten kann, trage grüne Kleidung	Alle	KAM & HIN	NAT & ELE
<b>Pforten</b>	Schrecke nicht vor neuen Dingen zurück, erwarte hinter jeder Ecke ein Geheimnis, lasse dich von Schranken nicht einengen, öffne neue Türen wenn sich eine andere schließt	Alle	ALL	SCH & GEG
<b>Plagen</b>	Genieße die Schmerzen und Visionen. Lass an der süßen Pein und Euphorie teilhaben. Verbreite die Geschenke von Fäulnis und Fieber. Hege die Kranken.	Keine Gute	NAT & ELE	NEK & CHR
<b>Poesie</b>	Jede ernsthafte Darbietung ist einen Applaus wert. Ohne Intention keine Aussage. Worte und Werke sollen überdauern. Unterstütze Schaffensprozesse	Keine Rechtschaffende	ALL	ERK & ILL
<b>Prophezeiung</b>	Suche die Wahrheit in jeder Prophezeiung und Sorge für ihre Erfüllung, Medien haben Macht, vertraue ihnen	Alle	ERK & ILL	NAT & ELE
<b>Rache</b>	Sei Nachtragen, vergiss eine Schmähung, lasse deine Gegner leiden	Böse	DÄM & HEX	NEK & CHR
<b>Rauch</b>	Hege die Flamme & Herd, Rauch kommt nur zu guten Menschen, Erkenne die Wahrheit im Rauch	Alle	ERK & ILL	NAT & ELE
<b>Rausch</b>	Probiere alles, genieße den Moment, entfliehe der Realität	Keine Rechtschaffende	ERK & ILL	NAT & ELE
<b>Recht, Rechtsprechung</b>	Recht und Ordnung ist der einzige Weg, das Gesetz ist unumstößlich, Individualität führt in den Abgrund	Rechtschaffen	BEH & VER	ERK & ILL

<b>Reichtum</b>	horte Geld und Besitztümer, nur wer hat, dem wird gegeben, Personen, welche nichts haben, oder Gold nicht schätzen verdienen deine Ablehnung	Keine Gute	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Reinigung</b>	Zuerst das Gerät dann der Mann, pflege dich ausgiebig, Sorge für Sauberkeit in der Umgebung	Keine Chaotische	ALL	NEK & CHR
<b>Reise</b>	Reise und berichte. Erhalte die Traditionen von Gastrecht- und Pflicht. Übermittle Nachrichten. Sei ein Gast, den man gerne wieder sieht.	Alle	ERK & ILL	SCH & GEG
<b>Ruhe</b>	Triff keine übereilte Entscheidung, denke nach bevor du entscheidest, mach Pausen, erhebe nicht die Stimme	Alle	ALL	BEH & VER
<b>Sauberkeit</b>	Zuerst das Gerät dann der Mann, pflege dich ausgiebig, Sorge für Sauberkeit in der Umgebung	Keine Chaotische	ALL	NEK & CHR
<b>Schatten</b>	Meide helles Licht und Farben. Gewähre jenen Schutz, die ihn im Dunkel suchen. Wandle im Zwielflicht	Alle	ALL	ERK & ILL
<b>Schicksal</b>	Es gibt keinen Zufall, jeder Weg ist vorgegeben, erfülle dein Schicksal	Alle	eine Beliebige	
<b>Schlacht</b>	Diplomatie eröffnet. Gewalt ist eine Lösung. Gezogene Waffen müssen Blut vergießen. Taktik & Strategie entscheiden die Schlacht, Zweikampf das Können.	Keine Gute	DÄM & HEX	KAM & HIN
<b>Schlaf, schlafen</b>	Schlafe wenn du kannst, zelebriere die Zeit vor dem Zubettgehen, 8 Stunden Schlaf sind gerade genug	Alle	BEH & VER	SCH & GEG
<b>Schmerz</b>	Genieße den Schmerz und teile ihn mit andern, schrecke nicht vor Schmerz zurück, keinen Schmerz zu fühlen ist eine Qual	Keine Gute	KAM & HIN	NEK & CHR
<b>Schmiedekunst</b>	Schaffe mit Bedacht. Ein gelungenes Werk ist in sich selbst Lohn. Dein Werkzeug ist heilig, achte auf dein Schmiedefeuer, strebe immer besser zu werden	Alle	KAM & HIN	SCH & GEG
<b>Schönheit</b>	Preise Schönes, fördere jene die Schönes schaffen. Lass keine mutwillige Zerstörung oder Verunstaltung zu. Schönheit liegt im Auge des Betrachters.	Alle	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Schöpfung</b>	Fördere alle was entsteht und neu beginnt, Neues ist immer besser als Altes	Gut	ALL	NAT & ELE
<b>Schuld</b>	Wir alle tragen Schuld in uns, suche und finde den Schuldigen oder nimm die Schuld auf dich.	Keine Böse	ERK & ILL	SCH & GEG
<b>Schutz</b>	Verteidige alle die deinen Schutz bedürfen, verstecke dich nicht, biete deinen Schutz ohne Gegenleistung an	Keine Böse	DÄM & HEX	SCH & GEG
<b>Schwellen</b>	Schrecke nicht vor neuen Dingen zurück, erwarte hinter jeder Ecke ein Geheimnis, lasse dich von Schranken nicht einengen, öffne neue Türen wenn sich eine andere schließt	Alle	ALL	SCH & GEG
<b>Schwur</b>	Halte dich an Verträge, stehe zu deinem Wort, wähle deine Worte weise	Keine Chaotische	BEH & VER	DÄM & HEX
<b>Seele, Seelen</b>	Seelen sind wertvoll, lasse sie nicht unbewacht, jede Seele hat ein Ziel	Alle	NAT & ELE	NEK & CHR

<b>Sinnesfreude</b>	Hilf bei der Vorbereitung, genieße mit allen Sinnen, Preise das Programm hilf beim Aufräumen	Alle	ALL	ERK & ILL
<b>Soldat</b>	Folge Befehlen, führe an oder folge, haltet zusammen, gemeinsam ist man stark	Keine chaotische	KAM & HIN	SCH & GEG
<b>Söldner</b>	Deine Dienste gibt es nicht umsonst, wer dein Schwert hat, hat dein Leben, halte dich an deinen Vertrag	Alle	KAM & HIN	SCH & GEG
<b>Sommer</b>	Feiere das Ende des Frühlings, genieße Wärme und Sonnenstrahlen,	Keine Böse	KAM & HIN	NAT & ELE
<b>Sonne</b>	Ehre den Tag, Sei das Licht, dass das Dunkel vertreibt, Wärme und Geborgenheit gehen Hand in Hand, sei ein strahlendes Schild	Keine Bösen	ALL	DÄM & HEX
<b>Spione</b>	Beobachte und werde dabei nicht beobachtet, lege die Identitäten zu, trage Informationen zusammen	Alle	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Stahl</b>	Beginnt und beendet jede Auseinandersetzung. Sei der leibhaftige gerechte Zorn.	Alle	ALL	KAM & HIN
<b>Stärke</b>	Zeige keine Schwäche, trainiere deine Schwächen weg, messe dich mit anderen	Alle	DÄM & HEX	KAM & HIN
<b>Sterne</b>	Genieße den Sternenhimmel, lies in den Sternen, Die Zukunft liegt am Himmelszelt	Alle	ERK & ILL	NAT & ELE
<b>Straßen</b>	Reise und berichte. Erhalte die Traditionen von Gastrecht- und Pflicht. Übermittle Nachrichten. Sei ein Gast, den man gerne wieder sieht.	Alle	ERK & ILL	SCH & GEG
<b>Strategie</b>	Eine genaue Planung macht den Sieg erst möglich, wähle dein Schlachtfeld weise, schlage zu wenn es der Gegner am wenigsten erwartet	Keine Chaotische	ERK & ILL	KAM & HIN
<b>Streit</b>	Schüre den Konflikt anderer, sei ein Agitator, genieße Zwietracht	Böse	BEH & VER	KAM & HIN
<b>Sturm</b>	Bleib an keinem Ort, wo die Luft steht. Immer ein Fenster oder Türe offenlassen. Handle schnell-denke schneller. Lass dich vom Wind oder Gerüchen leiten	Chaotisch	KAM & HIN	NAT & ELE
<b>Sündenbock</b>	Wir alle tragen Schuld in uns, suche und finde den Schuldigen oder nimm die Schuld auf dich.	Keine Böse	ERK & ILL	SCH & GEG
<b>Tag</b>	Das Licht bringt Leben. Beleuchte immer alles von 2 Seiten. Meide Schatten. Trage immer eine Lichtquelle bei dir. Cape Diem.	Alle	ALL	NAT & ELE
<b>Taktik</b>	Eine genaue Planung macht den Sieg erst möglich, wähle dein Schlachtfeld weise, schlage zu wenn es der Gegner am wenigsten erwartet	Keine Chaotische	BEH+VER	SCH & GEG
<b>Tanz</b>	Bewege dich und steh nicht still, finde Ästhetik im Rhythmus, lausche der Musik der Welt	Nicht Böse	ALL	BEH & VER
<b>Tatendrang</b>	Lebe mit jugendlichem Übermut. Erst handeln, dann denken. Spontane Tanzanfälle oder Raufereien bereichern jede Situation	Alle	KAM & HIN	NAT & ELE

<b>Täuschung</b>	Zeige nie dein wahres Ich, führe andere in die Irre, baue dir deine eigene Realität	Keine Gute	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Tiere</b>	Tiere sind Freunde kein Futter, Jedes Tier ist wertvoll, lerne Tiere besser kennen, verurteile Tiere nicht wegen ihrer Natur	Alle	ALL	NAT & ELE
<b>Tod</b>	Ehre die Toten und ihr Vermächtnis. Hilf ihnen Ruhe zu geben, bewahre ihre Grabstätten. Hilf jenen die zu sterben bereit sind zu gehen.	Alle	NAT & ELE	NEK & CHR
<b>Traschen, Tratsch</b>	Sei offen und rede offen, es gibt nichts besseres als ein spannendes Gespräch, übe dich in der Redekunst	Alle	ALL	BEH & VER
<b>Traum, Träume</b>	Im Schlaf findet man nicht nur Ruhe sondern auch Wahrheit, bestrafe jeden, der sich böartig an den Träumen anderer zu schaffen macht, sei ein Wächter der Traumebene	Alle	BEH & VER	SCH & GEG
<b>Treue</b>	Halte Wort. Treu über den Tod hinaus. Ehre den Gegner, Gefallene & Ahnen	Rechtschaffen	KAM & HIN	SCH & GEG
<b>Tür, Tor</b>	Schrecke nicht vor neuen Dingen zurück, erwarte hinter jeder Ecke ein Geheimnis, lasse dich von Schranken nicht einengen, öffne neue Türen wenn sich eine andere schließt	Alle	ALL	SCH & GEG
<b>Tyrannie</b>	Zieh Macht an dich wo möglich. Kontrolliere oder beeinflusse Alles zu deinen Gunsten. Scheue dich nicht vor Gewalt, um zu herrschen.	Keine Gute	BEH & VER	DÄM & HEX
<b>Überfluss</b>	horte Geld und Besitztümer, nur wer hat, dem wird gegeben, Personen, welche nichts haben, oder Gold nicht schätzen verdienen deine Ablehnung	Keine Gute	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Übergang, Übertritt</b>	Schrecke nicht vor neuen Dingen zurück, erwarte hinter jeder Ecke ein Geheimnis, lasse dich von Schranken nicht einengen, öffne neue Türen wenn sich eine andere schließt	Alle	ALL	SCH & GEG
<b>Unendlichkeit</b>	Nichts stirbt endgültig, verschwende nichts und lasse alles wieder neue Verwendung finden, Ehre alle, welche nach der Ewigkeit streben	Alle	ERK & ILL	NEK & CHR
<b>Unglück</b>	Gönne kein Glück, lass keine glückliche Stimmung bestehen. Sabotiere und verkehre jene Dinge oder Personen, die Glück genießen oder gewähren.	Böse	BEH & VER	DÄM & HEX
<b>Untot</b>	Ehre den Untot in allen Formen, Der Tod darf nicht das Ende sein, die Existenz von Untoten muss geschützt werden	Keine Gute	BEH & VER	NEK & CHR
<b>Veränderung</b>	Stillstand ist der Tod, verändere das Leben der Personen in deinem Umfeld, Hinterlasse ein Erbe, an das man sich erinnern wird	Alle	ALL	NAT & ELE
<b>Vergessen</b>	Drücke dich nie Klar aus, vergessen ist befreiend, lasse andere vergessen um deine Tagen ungeschehen zu machen	Keine Gute	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Verschleierung</b>	Vermeide die Wahrheit, aber intelligent. Hilf jenen, die etwas zu verbergen haben. Leite Ermittler in die Irre. Vermeide es, Dein wahres selbst zu zeigen.	Keine Gute	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Versprechen</b>	Halte dich an Verträge, stehe zu deinem Wort, wähle deine Worte weise	Keine Chaotische	BEH & VER	DÄM & HEX
<b>Verwirrung</b>	Drücke dich nie klar aus, Wiederholungen sind zu vermeiden, es ist gut unterschätzt zu werden	Alle	BEH & VER	ERK & ILL

<b>Vieh/Viehzucht</b>	In einer Herde ist man stark, Tiere müssen gut behandelt werden, achte auf deine Herde	Keine Böse	NAT & ELE	SCH & GEG
<b>Visionen</b>	Suche die Wahrheit in jeder Prophezeiung und Sorge für ihre Erfüllung, Medien haben Macht, vertraue ihnen	Alle	ERK & ILL	NAT & ELE
<b>Vorsicht</b>	Nur keine Eile, nichts überstürzen. Hinterfrage Entscheidungen passe auf dich und andere auf	Alle	ERK & ILL	SCH & GEG
<b>Wachsamkeit</b>	Halte immer die Augen offen, achte auf deine Umgebung dein Vertrauen muss man sich verdienen	Alle	ERK & ILL	SCH & GEG
<b>Wahnsinn</b>	Nur im Wahnsinn liegt die Wahrheit, befreie dich von allen Zwängen, sei unberechenbar, Teile den Wahnsinn	Chaotisch Neutral oder chaotisch Böse	BEH & VER	DÄM & HEX
<b>Wahrheit</b>	Lüge niemals. Diene der Wahrheit, hilf immer sie zu finden oder aufzudecken, wenn sie durch Lug und Trug verschleiert wird. Verbreite Wahrheiten	Alle	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Wahrsagerei</b>	Suche die Wahrheit in jeder Prophezeiung und Sorge für ihre Erfüllung, Medien haben Macht, vertraue ihnen	Alle	ERK & ILL	NAT & ELE
<b>Wald</b>	Lebe mit, in und von der Natur den Kreislauf des Jahres. Hege und Pflege ihre Gaben, denn sie sind nicht selbstverständlich. Misstrauere Zivilisation und Technik.	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG
<b>Wandel</b>	Stillstand ist der Tod, verändere das Leben der Personen in deinem Umfeld, Hinterlasse ein Erbe, an das man sich erinnern wird	Alle	ALL	NAT & ELE
<b>Wasser</b>	Folge den Strömungen, denke fließend. Sei stark durch Nachgiebigkeit, denn spröde wird, wer kalt und hart ist. Ahnde Verschwendung oder Verunreinigung.	Alle	BEH & VER	NAT & ELE
<b>Wege</b>	Reise und berichte. Erhalte die Traditionen von Gastrecht- und Pflicht. Übermittle Nachrichten. Sei ein Gast, den man gerne wieder sieht.	Alle	ERK & ILL	SCH & GEG
<b>Weisheit</b>	Strebe immer danach eine bessere Version deiner selbst zu werden, Weisheit und Wissen sind nicht dasselbe, lerne den Unterschied	Alle	ERK & ILL	NEK & CHR
<b>Weissagung</b>	Suche die Wahrheit in jeder Prophezeiung und Sorge für ihre Erfüllung, Medien haben Macht, vertraue ihnen	Alle	ERK & ILL	NAT & ELE
<b>Wetter</b>	Es gibt kein schlechtes Wetter, nur schlechte Ausrüstung, jedes Wetter kann ein Omen sein	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG
<b>Wettstreit</b>	Messe dich mit anderen, Wettschulden sind Ehrensulden, besser ein guter Verlierer als ein schlechter Gewinner	Alle	KAM & HIN	SCH & GEG
<b>Wiedergeburt</b>	Das Ende ist erst der Anfang, dein Leben gibt dein nächstes vor, jedes Leben hat einen Zweck	Alle	ERK & ILL	NEK & CHR
<b>Wildnis</b>	Lebe mit, in und von der Natur den Kreislauf des Jahres. Hege und Pflege ihre Gaben, denn sie sind nicht selbstverständlich. Misstrauere Zivilisation und Technik.	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG
<b>Wildtiere</b>	Tiere sind Freunde kein Futter, Jedes Tier ist wertvoll, lerne Tiere besser kennen, verurteile Tiere nicht wegen ihrer Natur	Alle	ALL	NAT & ELE

<b>Winter</b>	Feiere das Ende der Herbst, genieße die Kälte und den Schnee, schweige und höre die Geräusche des Winters	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG
<b>Wissen</b>	Das Leben ist Lernen, du hast niemals ausgelernt egal wie alt du wirst, schau hin und lerne	Alle	ALL	ERK & ILL
<b>Wissenschaft</b>	Sammele und bewahre für die Nachwelt. Erschließe die Welten mit dem Geist und finde Worte, sie zu erklären. Wissen ist Macht, sei wachsam wer sie einsetzt.	Alle	DÄM & HEX	ERK & ILL
<b>Wohlstand</b>	Horte Geld und Besitztümer, nur wer hat, dem wird gegeben, Personen, welche nichts haben, oder Gold nicht schätzen verdienen deine Ablehnung	Keine Gute	BEH & VER	ERK & ILL
<b>Zeit</b>	Alles ist der Zeit unterworfen, Koste jeden Moment aus, lasse nicht zu, das Unwissende mit der Zeit spielen	Alle	ALL	NEK & CHR
<b>Zerstörung</b>	Sei der Vorbote des Untergangs. Preise das Ende, denn dann werden die Welten wieder frei sein. Störe jene die an Dingen festhalten, zerstöre Altes.	Böse	DÄM & HEX	NEK & CHR
<b>Zivilisation</b>	Verbessere die Techniken der Vorfahren. Schaffe Neues mit Geist und Hand. Verbessere das Miteinander, sei ein Vorbild. Nutze Technik und Fortschritt.	Alle	BEH & VER	SCH & GEG
<b>Zwietracht</b>	Schüre den Konflikt anderer, sei ein Agitator, genieße Zwietracht	Böse	BEH & VER	KAM & HIN

**ALL** = Allgemein, **BEH & VER** = Beherrschung & Verwandlung, **DÄM & HEX** = Dämonologie & Hexerei, **ERK & ILL** = Erkenntnis & Illusionsmagie, **KAM & HIN** = Kampf & Hinderung, **NAT & ELE** = Natur & Elementmagie, **NEK & CHR** = Nekromantie & Chronomantie, **SCH & GEG** = Schutz & Gegenmagie

# KONTAKT & WEITERE INFOS

---

Dieses Regelwerk stellt die Grundmechaniken für eine einheitliche Spielbarkeit dar und alle beteiligten Personen (SL, SCs, NSCs, etc.) sollten sich daran halten. Es ist jeder SL erlaubt, nach eigenen Wünschen kleine Abänderungen durchzuführen, falls dies benötigt und/oder gewünscht ist. Dabei sollte beachtet werden, dass der Spielfluss nicht gestört wird und es für alle Beteiligten FAIR bleibt!

Viele weiterführende Informationen findet ihr auf unserer Homepage:

<https://ariochs-erben.at/>

Möchtet ihr euch über die Länder Ario-chias, deren Beschreibungen, deren Völker, die existierenden Spezies, Kulturen, Religionen und andere Inhalte informieren, so ist ein Besuch auf der Homepage jederzeit möglich:

<https://ariochs-erben.at/ariochia-2-0/>

<https://ariochs-erben.at/spezies-ariochias/>

Du möchtest uns kontaktieren? Dann findest du hier die einzelnen Kontakt-Email-Adressen:

<https://ariochs-erben.at/kontakt/>

Du willst uns per WhatsApp kontaktieren, oder uns anrufen? Dann ist hier unsere Telefonnummer:

[+43 676 / 499 19 65](tel:+436764991965)

Du hast spezielle Fragen zum Regelwerk, oder möchtest etwas Besonderes darstellen und/oder benötigst eine Freigabe von der Codex III – Verwaltung? Dann schreib uns bitte an:

[codex3@ariochs-erben.at](mailto:codex3@ariochs-erben.at)

Der Verein Ario-chs Erben wünscht allen viel Spaß mit dem Regelwerk und begrüßt euch herzlich zu unseren Spielen!