

ARIOCHS ERBEN PRÄSENTIEREN

CODEx III

Regelwerkerweiterung
für Fantasygötter & -religionen

VERSION ARIOCHIA 25.1



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 2025

© mit dem Recht der Nutzung & Änderung übertragen auf Ariochs Erben 2025

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 2025

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT & ALLG. ERKLÄRUNGEN.....	1
GESINNUNGEN	2
GÖTTER AUS ARIOCHIA.....	4
GÖTTER AUS ANDEREN WELTEN	8
GLAUBENSASPEKTE	18
KONTAKT & WEITERE INFOS	30



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!

GESINNUNGEN



Götter haben Gesinnungen und daher geben sie Klerikern nur dann ihre Kräfte wenn sie kompatibel sind.

Typisch wäre eine Abweichung von 2 Feldern horizontal und vertikal oder 1 Feld diagonal.

Ausnahmen werden extra beschrieben.

Verlässt ein Kleriker den Weg seiner Gottheit verliert er **MINDESTENS** die Fähigkeit Wunder zu wirken!

Bsp. 1

Selune ist eine Chaotisch-Gute +Gottheit.

Kleriker, welche ihr folgen, können also Neutral-Gut, Widerspenstig-Gut, Chaotisch-Gut, Chaotisch-Moralisch, Chaotisch-Neutral oder Widerspenstig-Moralisch sein.

		NG	WG	CG
			WM	CM
				CN

Bsp. 2

Asmodeus ist eine Rechtschaffen-Neutrale Gottheit.

Kleriker, welche ihm folgen, können also Rechtschaffen-Gut, Rechtschaffen-Moralisch, Rechtschaffen-Neutral, Rechtschaffen-Verdorben, Rechtschaffen-Böse, Sozial-Moralisch, Sozial-Neutral, Sozial-Verdorben und Vollkommen-Neutral sein.

RN				
RM	SM			
RN	SN	N		
RV	SV			
RB				

Bsp. 3

Horeia ist eine Vollkommen-Neutrale Gottheit.

Kleriker, welche ihr folgen, können also Neutral-Gut, Neutral-Moralisch, Vollkommen-Neutral, Neutral-Verdorben, Neutral-Böse, Widerspenstig-Neutral, Chaotisch-Neutral, Sozial-Neutral, Rechtschaffen-Neutral, Sozial-Verdorben, Widerspenstig-Verdorben, Sozial-Moralisch, Widerspenstig-Moralisch sein.

		NG		
„	SM	NM	WM	
RN	SN	N	WN	CN
	SV	NV	WV	
		NB		

GÖTTER AUS ARIOCHIA



Pantheon	Gott	Gesinnung Gott- heit	Gesinnung Priester	Aspekte	Symboliken	Zuständigkeit
Al Imarat	Djamal	NG	Typisch	Fruchtbarkeit, Lust, Schönheit	Schöner Jüngling, Kaninchen	Claudia
Al Imarat	Hapi	N	Typisch	Fruchtbarkeit (des Bodens), Ernte, Wasser	Der gleichnamige Fluss; ein langer, sich schlängelnder, Drache mit Kiemen und Flossen	Claudia
Al Imarat	Horeia	N	Typisch	Seelen, Schutz, Übergang/Übertritt	Rauch, Barke, stilles Gewässer, Weg in karger Landschaft, in grau gehüllte/verschleierte Frau	Claudia
Al Imarat	Lir`is	RB	Typisch	Gaunerei, Glück, Dunkelheit/Nacht, Geheimnis, Ehre/Treue, Lüge/Verschleierung, Chaos, Feuer	Schwarzer Panther mit blauen Augen, schwarz verhüllte Frau mit Pantherkopf und blauen Augen	Claudia
Al Imarat	Maht`in	RG	Typisch	Mond, Rechtsprechung, Eid/Schwur/Versprechen, Schicksal, Wahrheit, Zeit, Gezeiten	blasse Frau mit blauschwarzen Haaren, Nachtkäuzchen, Marder	Claudia
Al Imarat	Masah, der Abendstern	N	Typisch	Schönheit, Freude, Jugend,	Die schönste Frau	Claudia
Al Imarat	Mawqida	CG	Typisch	Gastfreundschaft, Herdfeuer, Hausherrin, Köchin	Eine Frau, die auf einem Teppich sitzt, Schüssel mit Taboulé	Claudia
Al Imarat	Naran	CN	Typisch	Schmiedekunst, Glasbläser, Esse, Glut, Streit, Krieg	Schmied mit rotgoldenem Haar, fünf flammiges Feuer	Claudia
Al Imarat	Nuqa-Yid	CB	Typisch	Wettstreit, Handel, Kampf, Konflikt	Mensch mit 2 Köpfen, 4 Armen und 4 Beinen	Claudia
Al Imarat	Om`Shann	unbekannt	Typisch	Schutz, Himmel, Ewigkeit, Kreislauf, Geburt	menschliche Frau in hellblau und weiß, mit weißen Haaren	Claudia
Al Imarat	Rami	NG	Typisch	Jagd, Bogenschütze, Wildtiere	Bogenschütze, Gepard	Claudia
Al Imarat	Rastullah-samandar	NG	Typisch	Mond, Heilung, Liebe	Salamander	Reini
Al Imarat	Rastullah – scrob	NG	Typisch	Sonne, Wahrheit, Reise	Skorpion	Reini
Al Imarat	Sabah, der Morgenstern	CN	Keine recht-schaffen	Liebe, Verführung, Jugend	Die Geliebte	Claudia

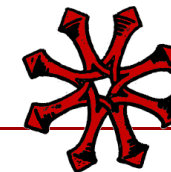
Al Imarat	Shadani	NG	Typisch	Tanz, Freude, Feiern, Musik	Tambourin	Claudia
Al Imarat	Shamsin	RN	Typisch	Wissen, Gerechtigkeit, Feuer, Kunst, Tod, Sonne	männlicher Elf in weiß und gelb	Claudia
Al Imarat	Shisha	N	Typisch	Ruhe, Rauch, Langmut, Bewusstseinserweiterung	Shishapfeife mit bläulichem Rauch	Claudia
Ardag	Ardaug	NG	Typisch	Frühling, Sommer, Herbst, Winter, Wiedergeburt, Magie	Auge, Spiralförmiges Muster mit Pfeil nach unten	Julia & Valentin
Dalriada	Bel	RG	Typisch	Sonne, Vieh, Ernte, Fruchtbarkeit, Feuer, Heilung, Reinigung, Wissenschaft, Erfolg	Triskele	Jogi
Dalriada	Brigid	Egal	Egal	Ackerbau, Feuer, Heilung, Inspiration, Lernen, Weissagung, Poesie, Schmiedekunst	Triskele	Jogi
Dalriada	Dagda	Egal	Egal	Kunst, Wissen, Magie, Reichtum	Triskele	Jogi
Dalriada	Danu	Egal	Egal	Alles	Triskele	Jogi
Dalriada	Lugh	Egal	Egal	3 beliebige, KEIN WASSER!	Triskele	Jogi
Dalriada	Macha	Egal	Egal	Luft, Heilung, Prophezeiung	Triskele	Jogi
Dalriada	Maeve	Egal	Egal	Tod, Wasser, Blut	Triskele	Jogi
Dalriada	Morrigan	Egal	Egal	Krieg, Rache	Triskele	Jogi
Dalriada	Ogma	Egal	Egal	Wissen, Magie	Triskele	Jogi
Dalriada	White Lady	Egal	Egal	Tod, Zerstörung	Triskele	Jogi
Drachenrück- cken	Sheyani	NG	Typisch	Leben, Tod, Geburt, Kreislauf, Gleichgewicht, Freiheit	Zwei Fische, einer Lebendig, einer als Skelett	Peter
Estrán	Seelenwirbel	NG	Typisch	Frühling, Sommer, Herbst, Winter, Tod, Magie	keines	Julia & Valentin
Estrán	Yaotl	N	Alle	Feuer, Blut, Sonne, Schicksal	geflügelte Schlange	Julia & Valentin
Groß-Yüan	Kami (Japanische Mythologie)	verschiedenes	verschiedenes	verschiedenes	verschiedenes	Lukas
Imperium Aurum	Asmodeus	RN	Typisch	Recht, Ehrgeiz, Gesetze, Anwälte	Rune des Gesetzes §	Karin & Jogi
Imperium Aurum	Bellorum	NB	Typisch	Krieg & Schlachten, Söldner, Landsknechte, Soldaten	Zwei gekreuzte Waffen	Karin & Jogi
Imperium Aurum	Casinoria	CN	Typisch	Glück, Glücksspiel	Hasenpfote, Kleeblatt bzw. 2 „6er“ zeigende Würfel	Karin & Jogi
Imperium Aurum	Dahovar	N	Typisch	Unglück, Missgeschicke, Sündenbock	Albatros bzw. 2 „Schlangenaugen“ zeigende Würfel	Karin & Jogi

Imperium Aurum	Discordia	CB	Typisch	Zwietracht, Verwirrung, Zerstörung, Erneuerung, Veränderung	goldener Apfel	Karin & Jogi
Imperium Aurum	Duuna	CN	Typisch	Emotion, Liebe, Beziehung, Kunst, Barden	Singende Elfe, in einem Blumengarten	Karin & Jogi
Imperium Aurum	Helios	CG	Typisch	Sonne, Licht, Heilung, Wahrsagerei	Flammenzüngiges Sonnenrad	Arthur
Imperium Aurum	Innoval	N	Typisch	Bildung, Lesen & Schreiben, Wissen	Schreibfeder	Karin & Jogi
Imperium Aurum	Janus	N	Typisch	Pforten, (Tür)-Schwellen, Entscheidungen	Doppelkopf	Karin & Jogi
Imperium Aurum	Mirciron	CN	Typisch	Neugier, Tratschen, Einmischung		Karin & Jogi
Imperium Aurum	Nethunus	N	Typisch	Meer, Wasser, Wetter, Reise	Dreizack	Kathi
Imperium Aurum	Nocturnis	RB	Typisch	Täuschung, Diebe, Nacht, Spione	Fuchskopf, Sichelmond	Karin & Jogi
Imperium Aurum	Platea	N	Typisch	Wege & Straßen, Boten, Reisen	Wagenrad, Wandersmann, Stiefel & Stock	Karin & Jogi
Imperium Aurum	Valescor	NG	Typisch	Handwerk, Stärke, Schutz, Feuer	Werkzeuge, Hammer und Amboss auf Schild	Karin & Jogi
Innes Erin	„Kamasha“	N	Typisch	Winter, Fruchtbarkeit, Kampf, Schutz		Keine – im Nebel verschwunden
Sturmlande	Eisener Patriarch	RB	Typisch	Tyrannie, Metall (Erde), Krieg		Seppi
Sturmlande	Sturm-gott	RN	Typisch	Herrschaft, Luft, Kampf		Seppi
Tundara	Erdgöttin	NG	Typisch	Schöpfung, Natur		Kathi
Unbekannt	Eshal	RN	Alle außer Chaotisch	Ordnung, Wissen, Kraft	Fünfeck in einem Dreieck über einem Kreis	Benji
Unbekannt	Iljina	RN	Typisch	Krieg, Ordnung, Tod, Schicksal	Weißer Rabe, roter Faden	Nelli
Unbekannt	Nechoshuet	RG	RG/RM/SG	Handwerk, Elemente, Wissen, Ordnung	Hammer, Amboss, Kessel, Feuer	Hörnchen
Vendoc	Aurore	NG	Typisch	Geburt, Fruchtbarkeit, Wohlstand, Handel	halbe Sonne über Weinkelch	Babsi
Vendoc	L'Artiste	unbekannt	Alle außer CB	Kreativität, Kunst, Kampf, Erschaffen, Bauen	Lyra, hellblau, weiß, silber,	Babsi
Vendoc	La Sauvage	CG	Typisch	Natur, Tiere, Wetter, Wildnis	Blitz in einem Blatt, dunkelgrün, gelb-gold	Babsi
Vendoc	Mortis	RG	Typisch	Tod, Schlaf, Heilung	Sichelkreuz, weinrot, anthrazit, Eisen	Babsi

Vendoc	Sybarite	CG	Typisch	Genuss, Rausch, Sinnesfreude, Liebe	Herz, in schwarz-rot senkrecht geteilt	Babsi
Vendoc	Wynanne	CG	Typisch	Natur, Elemente, Magie, Feiern	Nicht vorhandeln	Babsi
Zakkharum	Gott-Pharao	RN	Typisch	Tot, Untot, Ewigkeit	Zwei Dreiecke (Spitzen nach außen)	David

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 Gott- heit	Gesinnung Priester	Aspekte	Symboliken	Zuständigkeit
Aus den Nebeln	Lydea	N	Typisch	Bildung, Taktik und Stahl	Gesicht einer schreienden Person	
Aventurien	Aves	N	Typisch	Abenteuer, Reise	Paradiesvogel	
Aventurien	Boron	RG	Typisch	Tod, Schlaf, Träume	Boronsrad	
Aventurien	Efferd	CG	Typisch	Meer, Wasser, Luft	Dreizack	
Aventurien	Firun	RN	Typisch	Winter, Jagd	Eisbär	
Aventurien	Hesinde	RN	Typisch	Wissen, Kunst	Schlange	
Aventurien	Ifirn	N	Typisch	Winter, Jagd	Schwan	
Aventurien	Ingerimm	N	Typisch	Schmiedekunst, Handwerk	Ambos	
Aventurien	Kor	N	Typisch	Kampf, Krieg, Blut	Panther	
Aventurien	Marbo	CN	Typisch	Tod, Wahnsinn, Visionen	Weißer Rabe	
Aventurien	Nandus	N	Typisch	Geheimnisse, Wissen, List	Einhorn	
Aventurien	Peraine	RN	Typisch	Landwirtschaft, Heilung, Leben	Ährenbündel	
Aventurien	Phex	NG	Typisch	List, Handel, Gaunerei	Fuchs	
Aventurien	Praios	RN	Typisch	Sonne, Gerechtigkeit	Sonne, Greif	
Aventurien	Rahja	CG	Typisch	Liebe, Gaumenfreuden	Rose, Weinreben	
Aventurien	Rondra	RG	Typisch	Krieg, Sturm	Löwin	
Aventurien	Swafnir	N	Typisch	Meer, Kampf	Wal	
Aventurien	Travia	RG	Typisch	Familie, Treue	Gans	
Aventurien	Tsa	CG	Typisch	Anfang, Fruchtbarkeit, Leben, Frieden	Regenbogen, Eidechse	

Ayvorra	Odimine	RG	Typisch	Gerechtigkeit, Gesetzte, Recht, Vergeltung, Versprechen, Heilung, Familie, Soldat	Schwert & Waage	Elisabeth
Ayvorra	Te'Masâth	CG	Typisch	Feuer, Wandel, Veränderung	Brennende Frau mit roten Haaren	Elisabeth
Faerûn – Drow	Eilistraee	CG	Typisch	Kunst, Mond	Tanzende weibliche Drow-Silhouette mit einem Schwert vor dem Vollmond	
Faerûn – Drow	Kiaransalee,	CB	Typisch	Magie, Tod	Weibliche Drow-Hand, die viele Silber- ringe trägt	
Faerûn – Drow	Lolth	CB	Typisch	List, Dunkelheit, Nacht	Spinne	
Faerûn – Drow	Selvetarm	CB	Typisch	Krieg, Dunkelheit, Nacht	Spinne über gekreuztem Schwert und Streitkolben	
Faerûn – Drow	Vhaeraun	CB	Typisch	List, Diebstahl	Schwarze Maske mit blauen Glaslinsen über den Augen	
Faerûn - Elfen	Aerdrie Faenya	CG	Typisch	Sturm, List, Himmel	Vogelumriss vor einer Wolke	
Faerûn - Elfen	Angharradh	CG	Typisch	Wissen, Leben, Schutz	Dreieck mit drei verschränkten Kreisen im Inneren	
Faerûn - Elfen	Corellon Larethian	CG	Typisch	Magie, Licht, Kunst	Sichelmond	
Faerûn - Elfen	Erevan Ilesere	CN	Typisch	List, Freude	Asymmetrischer achtzackiger Stern	
Faerûn - Elfen	Fenmarel Mestarine	CN	Typisch	List, Anderswelt, Reise	Zwei spähende elfische Augen	
Faerûn - Elfen	Hanali Celanil	CG	Typisch	Leben, Liebe, Schönheit	Goldenes Herz	
Faerûn - Elfen	Labelas Enoreth	CG	Typisch	Magie, Wissen, Zeit	Untergehende Sonne	
Faerûn - Elfen	Rillifane Rallathil	CG	Typisch	Natur	Eiche	
Faerûn - Elfen	Sehanine Mombogen,	CG	Typisch	Traum, Reise, Tod	Vollmond unter einem Mondbogen	
Faerûn - Elfen	Shevarash	CN	Typisch	Krieg, Rache	Gebrochener Pfeil über einer Träne	
Faerûn - Elfen	Solonor Thelandira	CG	Typisch	Krieg, Jagd	Silberner Pfeil mit grüner Befiederung	
Faerûn - Elfen	Tiefer Sashelas	CG	Typisch	Natur, Sturm, Meer	Delphin	

Faerûn – Gnome	Baervan Wildwandler	NG	Typisch	Natur	Gesicht eines Waschbären
Faerûn – Gnome	Baravar Mantelschatten	NG	Typisch	Magie, List	Dolch vor einem Kapuzenumhang
Faerûn – Gnome	Callarduran Sanfthände	N	Typisch	Wissen, Natur, Handwerk	Goldener Siegelring mit sechszackigem Stern
Faerûn – Gnome	Flandal Stahlhaut	NG	Typisch	Wissen, Handwerk	Brennender Hammer
Faerûn – Gnome	Gaerdal Eisenhand	RG	Typisch	Krieg, Schutz	Eisernes Band
Faerûn – Gnome	Garl Glitzer-gold	RG	Typisch	List, Reichtum	Goldklumpen
Faerûn – Gnome	Nebelun	CG	Typisch	List, Wissenschaft, Glück	Blasebalg und ein Eidechsen-schwanz
Faerûn – Gnome	Segojan Erdrufer	NG	Typisch	Erde, Tod	leuchtender Edelstein
Faerûn – Gnome	Urdlen	CB	Typisch	Tod, Krieg, Mord	Weißer Klauenmaulwurf, der aus dem Boden kommt
Faerûn – Halblinge	Arvoreen	RG	Typisch	Krieg, Wachsamkeit	Gekreuzte Kurzschwerter
Faerûn – Halblinge	Brandobaris	N	Typisch	List, Diebstahl, Abenteuer	Halblingsfußabdruck
Faerûn – Halblinge	Cyrrollalee	RG	Typisch	Leben, Zivilisation	Eine offene Tür
Faerûn – Halblinge	Sheela Peryroyl	N	Typisch	Natur, Fruchtbarkeit, Wetter	Blume
Faerûn – Halblinge	Urogalan	RN	Typisch	Tod, Erde	Silhouette eines Hundekopfs
Faerûn – Halblinge	Yondalla	RG	Typisch	Leben, Fruchtbarkeit	Füllhorn auf einem Schild
Faerûn - Menschen	Akadi	N	Typisch	Sturm, Luft	Wolke
Faerûn - Menschen	Amaunator,	RN	Typisch	Leben, Licht, Sonne	Goldene Sonne
Faerûn - Menschen	Asmodeus	RB	Typisch	Wissen, List, Genuss	Drei umgedrehte Dreiecke um ein langes Dreieck
Faerûn - Menschen	Auril	NB	Typisch	Natur, Sturm, Winter	Sechszackige Schneeflocke

Faerûn - Menschen	Azuth	RN	Typisch	Magie, Wissen	Linke Hand, die nach oben zeigt, von Feuer umgeben
Faerûn - Menschen	Beshaba	CB	Typisch	List, Unglück	Schwarzes Geweih
Faerûn - Menschen	Bhaal	NB	Typisch	Tod, Mord	Schädel umgeben von einem Ring aus Blutstropfen
Faerûn - Menschen	Chauntea	NG	Typisch	Leben, Fruchtbarkeit, Landwirtschaft	Getreidegarbe oder blühende Rose über Getreide
Faerûn - Menschen	Cyric	CB	Typisch	List, Lüge	Weißer Schädel ohne Kiefer auf schwarzer oder violetter Sonne
Faerûn - Menschen	Deneir	NG	Typisch	Magie, Wissen, Wissenschaft	Entzündete Kerze über einem offenen Auge
Faerûn - Menschen	Die Rote Ritterin	RN	Typisch	Krieg, Kampf, Strategie	Rote Lanzenbrett-Figur des Ritters mit Sternen als Augen
Faerûn - Menschen	Eldath	NG	Typisch	Leben, Natur, Frieden	Wasserfall, der in einen ruhigen Weiher fällt
Faerûn - Menschen	Gond	N	Typisch	Wissen, Handwerk, Schmiedekunst	Zahnrad mit vier Speichen
Faerûn - Menschen	Grumbar	N	Typisch	Wissen, Erde	Berg
Faerûn - Menschen	Gwaeron Windstrom	NG	Typisch	Wissen, Natur, Jagd	Pfotenabdruck mit fünfzackigem Stern in der Mitte
Faerûn - Menschen	Helm	RN	Typisch	Leben, Licht, Wachsamkeit	Starrendes Auge auf einem aufrechten linken Panzerhandschuh
Faerûn - Menschen	Hoar	RN	Typisch	Krieg, Rache	Eine Münze mit einem zweigesichtigen Kopf
Faerûn - Menschen	Jergal	RN	Typisch	Wissen, Tod, Geheimnisse	Ein Schädel, der eine Schriftrolle beißt
Faerûn - Menschen	Kelemvor	RN	Typisch	Tod	Aufrechter Skelettarm, der Waagschalen im Gleichgewicht hält
Faerûn - Menschen	Kossuth	N	Typisch	Licht, Feuer	Flamme
Faerûn - Menschen	Lathander	NG	Typisch	Leben, Licht, Erneuerung	Straße, die in den Sonnenaufgang führt
Faerûn - Menschen	Leira	CN	Typisch	List, Illusion	Nach unten zeigendes Dreieck voller wirbelndem Nebel
Faerûn - Menschen	Lliira	CG	Typisch	Leben, Freude	Dreieck aus drei sechszackigen Sternen
Faerûn - Menschen	Ilmater	RG	Typisch	Leben, Ausdauer	Hände, an den Handgelenken mit einer roten Kordel gebunden

Faerûn - Menschen	Loviatar	RB	Typisch	Tod, Schmerz	Neunschwänzige Geißel mit Widerhaken	
Faerûn - Menschen	Istishia	N	Typisch	Sturm, Wasser	Welle	
Faerûn - Menschen	Maia	CB	Typisch	Natur, Jagd	Klauenbewehrte Pranke	
Faerûn - Menschen	Mask	CN	Typisch	List, Diebstahl	Schwarze Maske	
Faerûn - Menschen	Mielikki	NG	Typisch	Natur, Wald, Tiere	Einhornkopf	
Faerûn - Menschen	Milil	NG	Typisch	Licht, Kunst	Harfe aus Blättern mit fünf Saiten	
Faerûn - Menschen	Myrkul	NB	Typisch	Tod	Weißer menschlicher Schädel	
Faerûn - Menschen	Mystra	NG	Typisch	Magie	Kreis aus sieben Sternen, neun Sterne, die fließenden roten Nebel umgeben oder ein einzelner Stern	
Faerûn - Menschen	Oghma	N	Typisch	Wissen	Leere Schriftrolle	
Faerûn - Menschen	Savras	RN	Typisch	Magie, Wissen, Schicksal	Kristallkugel voller vieler verschiedener Arten von Augen	
Faerûn - Menschen	Selune	CG	Typisch	Nacht, Mond, Reise, Abenteuer, Wandel	Ein Augenpaar umgeben von sieben Sternen	Jogi
Faerûn - Menschen	Shar	NB	Typisch	Tod, List, Dunkelheit, Vergessen	Schwarze Scheibe umgeben von einem violetten Rand	Jogi
Faerûn - Menschen	Silvanus	N	Typisch	Natur	Eichenblatt	
Faerûn - Menschen	Sune	CG	Typisch	Liebe, Schönheit, Leben	Gesicht einer wunderschönen rothaarigen Frau	
Faerûn - Menschen	Talona	CB	Typisch	Tod, Gift, Krankheit	Drei Tränen in einem Dreieck	
Faerûn - Menschen	Talos	CB	Typisch	Sturm	Drei Blitzschläge, die von einem Punkt ausgehen	
Faerûn - Menschen	Tempus	N	Typisch	Krieg	Aufrechtes brennendes Schwert	
Faerûn - Menschen	Tiamat	NB	Typisch	Tyrannie, Macht, Reichtum	Chromatischer Drache	
Faerûn - Menschen	Torm,	RG	Typisch	Krieg, Ehre	Weißer rechter Panzerhandschuh	
Faerûn - Menschen	Tymora	CG	Typisch	List, Glück	Münze, Kopfseite nach oben	

Faerûn - Menschen	Tyr	RG	Typisch	Krieg, Gerechtigkeit	Waagschalen im Gleichgewicht, ruhend auf einem Streithammer
Faerûn - Menschen	Tyrannos	RB	Typisch	Krieg, Tyrannei	Aufrechte schwarze Hand, Daumen und Finger zusammen
Faerûn - Menschen	Umberlee	CB	Typisch	Sturm, Meer	Welle, die links und rechts eingedreht ist
Faerûn - Menschen	Valkur	CG	Typisch	Sturm, Krieg, Meer	Eine Wolke und drei Blitze
Faerûn - Menschen	Waukeen	N	Typisch	Wissen, List, Handel	Aufrechte Münze mit Waukeens Profil, das nach links blickt
Faerûn - Ork	Bahgtru	RB	Typisch	Krieg, Macht	Gebrochener Oberschenkelknochen
Faerûn - Ork	Gruumsh	CB	Typisch	Sturm, Krieg	Nicht blinzelndes Auge
Faerûn - Ork	Ilneval	RB	Typisch	Krieg, Strategie	Aufrechtes blutbespritztes Schwert
Faerûn - Ork	Luthic	RB	Typisch	Leben, Fruchtbarkeit, Heilung	Orkische Rune, die „Höhleneingang“ bedeutet
Faerûn - Ork	Shargaas	NB	Typisch	List, Dunkelheit	Roter Sichelmond mit einem Schädel zwischen den Hörnern des Mondes
Faerûn - Ork	Yurtrus	NB	Typisch	Tod, Krankheit	Weißer Hand, Handfläche nach außen
Faerûn - Zwerge	Abbathor	NB	Typisch	List, Gier	Juwelenverzierter Dolch, Spitze nach unten
Faerûn - Zwerge	Berronar Wahrsilber	RG	Typisch	Leben, Licht, Zivilisation	Ineinandergreifende silberne Ringe
Faerûn - Zwerge	Clangeddin Silberbart	RG	Typisch	Krieg	Gekreuzte silberne Streitäxte
Faerûn - Zwerge	Dugmaren Hellmantel	CG	Typisch	Wissen, Reise	Offenes Buch
Faerûn - Zwerge	Dumathoin	N	Typisch	Tod, Wissen, Geheimnis	Bergumriss mit einem Edelstein in der Mitte
Faerûn - Zwerge	Gorm Gulthyn	RG	Typisch	Krieg, Wachsamkeit	Bronzene Halbmaske
Faerûn - Zwerge	Haela Leuchtaxt	CG	Typisch	Krieg, Glück	Aufrechtes Schwert, dessen Klinge von spiralförmigen Flammen umgeben ist.
Faerûn - Zwerge	Laduguer	RB	Typisch	Magie, Tod, Tyrannei	Gebrochener Pfeil
Faerûn - Zwerge	Martham-mor Duin	NG	Typisch	Natur, List, Reise	Aufrechter Streitkolben vor einem großen Stiefel

Faerûn - Zwerge	Moradin	RG	Typisch	Wissen, Anfang, Schöpfung	Hammer und Amboss	
Faerûn - Zwerge	Sharindlar	CG	Typisch	Leben, Heilung	Brennende Nadel	
Faerûn - Zwerge	Tiefe Duerra	RB	Typisch	Magie, Krieg	Gedankenschinderschädel	
Faerûn - Zwerge	Vergadain	N	Typisch	List, Glück, Reichtum	Goldmünze mit dem Antlitz eines Zwergs	
Lischau	Lischa	N	Alle	Anfang, Ende, Leben, Tot, Schöpfung	halbierter Kreis in schwarz und weiß, Waage	Martin
Lorit	Gereane	CG	Typisch	Heilung, Luft, Herdfeuer, Reise	Eine Kerze im Fenster	Lorenz
Lorit	Isana	NG	Typisch	Wissen, Macht, Wasser, Liebe	Eule	Lorenz
Lorit	Sofres	RN	Typisch	Feuer, Sonne, Ordnung, Leben, Schutz	Brennende Sonne	Lorenz
Lorit	Toran	N	Alle	Tod, Erde, Gesundheit, Ende	Sanduhr, Spaten	Lorenz
Regnum Solis - Sol	Sol	RG	Typisch	Ordnung, Leben, Sonne		Fabian
Regnum Solis - Sol	Selena	RG	Typisch	Mond, Schutz, Herdfeuer		Fabian
Regnum Solis - Sol	Nerus	NG	Typisch	Erde, Schwur, Armee, Bestienjäger		Fabian
Regnum Solis - Sol	Laverna	CG	Typisch	Feuer, Gerechter Zorn, List		Fabian
Regnum Solis - Sol	Quirin	N	Typisch	Ehrgeiz, Schwur, Wachsamkeit, Besti- enjäger		Fabian
Regnum Solis - Sol	Kadir	NG	Typisch	Wissen, Zeit, Wissenschaft, Licht		Fabian
Regnum Solis - Sol	Marca	RG	Typisch	Winter, Gleichgewicht, Strategie, Meer		Fabian
Regnum Solis - Sol	Vico	NG	Typisch	Magie, Wissenschaft, Lehren, Besti- enjäger		Fabian
Regnum Solis - Sol	Mya	NG	Typisch	Heilung, Natur, Bestienjäger, Frucht- barkeit		Fabian
Regnum Solis - Sol	Tierra	RG	Typisch	Hoffnung, Seele, Licht, Bestienjäger		Fabian
Regnum Solis - Sol	Ellysa	RG	Typisch	Eid, Weisheit, Recht, Ehre		Fabian

Regnum Solis - Obscuritas	Obscuritas	CB	Typisch	Chaos, Zerstörung, Unendlichkeit, Seele	Fabian
Regnum Solis - Obscuritas	Diritas	NB	Typisch	Tyrannie, Macht, Furcht	Fabian
Regnum Solis - Obscuritas	Exos	N	Typisch	Dunkelheit, Hass, Schwur	Fabian
Regnum Solis - Obscuritas	Vexar & Caterva	CB	Typisch	Zerstörung, Plagen, Rache	Fabian
Regnum Solis - Obscuritas	Poena & Tortor	RB	Typisch	Folter, Schmerz, Wachsamkeit, Angst	Fabian
Regnum Solis - Obscuritas	Grex	RB	Typisch	Krieg, Kampf, Ende	Fabian
Regnum Solis - Obscuritas	Morbus	CB	Typisch	Krankheit, Plagen, Lüge	Fabian
Regnum Solis - Obscuritas	Pellax	NB	Typisch	Furcht, Illusion, Rausch, Lust	Fabian
Regnum Solis - Obscuritas	Calvor, Dolus & Vanum	RB	Typisch	Täuschung, Taktik, Illusion	Fabian
Regnum Solis - Obscuritas	Scordalus	CB	Typisch	Zwietracht, Verschleierung, Lust, Hass	Fabian
Regnum Solis - Obscuritas	Anxifer	CB	Typisch	Angst, Ausdauer, Unglück	Fabian
Regnum Solis - Obscuritas	Despera	RB	Typisch	Seele, Tod, Ruhe	Fabian

Regnum Solis - Obscuritas	Oblivio	NB	Typisch	Vergessen, Mysterien, Macht		Fabian
Regnum Solis - Obscuritas	Amentia & Vesania	CB	Typisch	Wahnsinn, Verwirrung, Täuschung, Schönheit		Fabian
unbekannt	Accida	CN	Typisch	Geheimnisse, Dunkelheit, Egoismus	Die Buchstaben des Namens als Oval tripiert	Elisabeth
unbekannt	Dar'Zhiv	RB	Typisch	Kraft, Mysterien, Totalitarismus	Nicht bekannt	Benji
unbekannt	Tarjan	CN	Typisch	Chaos, Veränderung, Abenteuer	Linienmuster	Jogi
Whenua	Cyrsine	NG	Typisch	Leben, Licht, Wasser		Alex
Whenua	Muel'sa	RB	Typisch	Untot, Tot, Leben	Totenkopf	
Whenua	Novara	CG	Typisch	Emotion, Freiheit, gerechter Zorn	Herz, Schwert, Flügel	Seppi & Sandra
Whenua	S'Zun la K'Zuszul	N	Alle	Magie, Wissen, Handwerk	Pentagramm	
Whenua	Ser'Ahja	NG	Typisch	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	
Abenteuer	sei neugierig. Lehne kein Abenteuer ab. Finde Neues, probiere aus.	Alle	ERK & ILL	KAM & HIN
Ackerbau	ehre Dinge, die wachsen, achte die Natur, respektiere ehrliche arbeit	Keine Böse	ALL	NAT & ELE
Alter	Nur keine Eile, nichts überstürzen. Bewahre Würde, zeig Weisheit. Entscheide.	Alle	ERK & ILL	NEK & CHR
Anderswelt	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
Anfang	Kinder sind unsere Zukunft, Wachstum gilt es zu fördern, Neues zu erschaffen und entstehen zu sehen gehört gefeiert	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG
Angst	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
Anwalt	Recht und Ordnung ist der einzige Weg, das Gesetz ist unumstößlich, Individualität führt in den Abgrund	Rechtschaffen	BEH & VER	ERK & ILL
Armee	Folge Befehlen, führe an oder folge, haltet zusammen, gemeinsam ist man stark	Keine chaotische	KAM & HIN	SCH & GEG
Ausdauer	Gib niemals auf, höre nie auf dich verbessern zu wollen, der schnelle Weg ist selten der bessere	Alle	NEK & CHR	SCH & GEG
Barden	Jede ernsthafte Darbietung ist einen Applaus wert. Ohne Intention keine Aussage. Worte und Werke sollen überdauern. Unterstütze Schaffensprozesse	Keine Rechtschaffende	ALL	ERK & ILL
bauen	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
Beharrlichkeit	Gib niemals auf, Beharrlichkeit heißt auch Holzwege zu Ende zu gehen, höre nie auf dich verbessern zu wollen	Alle	NEK & CHR	SCH & GEG
Bestienjäger	Kämpfe gegen Bestien, wo immer du sie siehst, schütze andere vor ihnen, erlöse die, die sich nicht widersetzen konnten	Keine Bösen, keine chaotischen	DÄM & HEX	ERK & ILL
Bewusstseinserweiterung	Probiere alles, genieße den Moment, entfliehe der Realität	Keine Rechtschaffende	ERK & ILL	NAT & ELE
Beziehung	So prüfe wer sich ewig bindet, baue Kontakte auf und pflege sie, sei deinen Beziehungen treu	Alle	ERK & ILL	SCH & GEG

Bildung	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
Blumen	Ehre und fördere Dinge die wachen, verweile und genieße was die Natur dir bieten kann, trage bunte Kleidung	Keine Böse	NAT & ELE	SCH & GEG
Blut	Schätze den Lebenssaft, fördere den Fluss der Säfte, schrecke nicht davor zurück die Macht des Blutes zu nutzen	Keine Gute	ALL	NEK & CHR
Bogenschütze	Fernkampf ist die einzige würdige Art zu kämpfen, hab immer ein Ziel vor Augen und verlier es nicht	Alle	KAM & HIN	NAT & ELE
Boten	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
Chaos	Sei unvorhersehbar und originell. Schaffe Neues, zerstöre Altes, rühr um	Chaotisch	BEH & VER	KAM & HIN
Diebe, Diebstahl	Mein-Dein... Das sind doch bürgerliche Kategorien, nimm und nichts wieder zurück, du sollst dich nicht erwischen lassen	Keine Rechtschaffende	BEH & VER	ERK & ILL
Dunkelheit	Meide helles Licht und Farben. Erfreue dich an Konstellationen, Astrologie, Zyklen. Gewähre jenen Schutz, die ihn im Dunkel suchen.	Alle	ALL	ERK & ILL
Egoismus	Stelle deine Eigenen Bedürfnisse immer über die Bedürfnisse der Anderen, versuche deinen Wünschen und Verlangen nachzugeben und sie mit (fast) allen Mitteln zu Verwirklichen	Keine Guten	BEH & VER	SCH & GEG
Ehre	Halte Wort. Treu über den Tod hinaus. Ehre den Gegner, Gefallene & Ahnen	Rechtschaffen	KAM & HIN	SCH & GEG
Ehrgeiz	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
Eid	Halte dich an Verträge, stehe zu deinem Wort, wähle deine Worte weise	Keine Chaotische	BEH & VER	DÄM & HEX
Einmischung	Deine Angelegenheit ist meine Angelegenheit	Keine Gute	BEH & VER	ERK & ILL
Elemente	Ehre die Elemente, das Gleichgewicht ist wichtig, Halte dich an den Elementaren Codex	Alle	ALL	NAT & ELE
Emotion	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	
Ende	Alles muss einmal Enden, nichts soll ewig Leben, jeder, der sich gegen das Ende stellt ist ein Feind	Keine Chaotischen	KAM & HIN	NEK & CHR
Entscheidungen	Stehe zu deinen Entscheidungen, sie sind endgültig, wenn kein anderer eine Entscheidung trifft, triffst du sie	Alle	BEH & VER	ERK & ILL
Erde	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

Erfolg	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
Erleuchtung	Das Leben ist Lernen, du hast niemals ausgelernet egal wie alt du wirst, schau hin und lerne	Alle	ALL	ERK & ILL
Erneuerung	Nichts endet endgültig, greife alte Dinge auf und gestalte sie neu	Alle	NAT & ELE	NEK & CHR
Ernte	ehre Dinge, die wachsen, achte die Natur, respektiere ehrliche arbeit	Keine Böse	ALL	NAT & ELE
Erschaffen	Fördere alle was entsteht und neu beginnt, Neues ist immer besser als Altes	Gut	ALL	NAT & ELE
Esse	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
Ewigkeit	Nichts stirbt endgültig, verschwende nichts und lasse alles wieder neue Verwendung finden, Ehre alle, welche nach der Ewigkeit streben	Alle	ERK & ILL	NEK & CHR
Familie	Ehre die Familie und Gemeinschaft, Vermeide es allein zu sein, vergrößere deine Familie und deinen Freundeskreis	Gut	ALL	SCH & GEG
Feier, feiern	Feiere nie allein, gib mal einen aus, Lebe im Moment	Keine Böse	ALL	BEH & VER
Feuer	Sei impulsiv Hege die Flamme & Herd, sei stets aktiv, lösche kein Feuer ohne Dank. Bekämpfe Kälte & Düsternis	Keine Recht-schaffende	KAM & HIN	NAT & ELE
Fluss, Flüsse	Bleib in Bewegung, Stillstand ist der Tod, steter Tropfen höhlt den Stein	Alle	ALL	NAT & ELE
Folter	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
Freiheit	Beherrschung jeglicher Form ist abzulehnen, Versklavung ist nicht zu akzeptieren, jeder hat das Recht frei zu Entscheiden	Keine Recht-schaffende	ALL	ERK & ILL
Fremdwelten	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
Freude	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
Frieden	Kampf ist keine Lösung, Harmonie soll herrschen, halte andere ab zu kämpfen	Gut	ALL	SCH & GEG
Fruchtbarkeit	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
Frühling	Feiere das Ende des Winters, jeder neue Anfang ist wertvoll, trage grün	Keine Böse	ERK & ILL	NAT & ELE

Furcht	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
Gastfreundschaft	Begrüße jeden mit offenen Armen, ehre das Gastrecht, betritt fremdes Eigentum nie unaufgefordert	Keine Böse	ALL	SCH & GEG
Gaumenfreude	Hilf bei der Vorbereitung, genieße mit allen Sinnen, Preise das Programm hilf beim Aufräumen.	Alle	ALL	ERK & ILL
Gaunerei	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
Geburt	Neues Leben ist kostbar, ungeborenes Leben muss geschützt werden, sei eine Hebamme	Keine Böse	ALL	SCH & GEG
Geheimnis	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
Genuss	Hilf bei der Vorbereitung, genieße mit allen Sinnen, Preise das Programm hilf beim Aufräumen.	Alle	ALL	ERK & ILL
Gerechter Zorn	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 Rechtschaffende	DÄM & HEX	KAM & HIN
Gerechtigkeit	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
Gesetz	Recht und Ordnung ist der einzige Weg, das Gesetz ist unumstößlich, Individualität führt in den Abgrund	Rechtschaffen	BEH & VER	ERK & ILL
Gesundheit	Bewahre Leben und Preise Geburten. Unterstütze jene, die ein Überleben fördern, oder es verteidigen	Keine Böse	ALL	NEK & CHR
Gezeiten	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
Gier	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
Gift	Sammele giftige Substanzen, die Dosis macht das Gift, immunisiere deinen Körper	Keine Gute	ERK & ILL	NEK & CHR
Glasbläser	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
Gleichgewicht	Sorge für ein Gleichgewicht in der Welt, gehe den Weg der Mitte, reagiere auf die Taten anderer	Neutral	BEH & VER	KAM & HIN
Glück	Vertraue dem Glück. Lehne kein Spiel ab. Geh Risiken ein. Hilf den Unglücklichen.	Keine Böse	BEH & VER	SCH & GEG
Glücksspiel	Vertraue dem Glück. Lehne kein Spiel ab. Geh Risiken ein.	Alle	BEH & VER	ERK & ILL

Glut	Sei impulsiv Hege die Flamme & Herd, sei stets aktiv, lösche kein Feuer ohne Dank. Bekämpfe Kälte & Düsternis	Keine Recht-schaffende	KAM & HIN	NAT & ELE
Handel	Alles hat einen Wert, etwas zu verschenken ist nicht ehrenvoll, erkenne den wahren Wert einer Person im Feilschen	Alle	BEH & VER	ERK & ILL
Handwerk	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
Hass	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
Hausherrin	Halte dein Haus stets in Ordnung, Sorge dafür, dass deine Regeln eingehalten werden	Alle	BEH & VER	SCH & GEG
Heilung	Bewahre Leben und Preise Geburten. Unterstütze jene, die ein Überleben fördern, oder es verteidigen	Alle	ALL	NEK & CHR
Herbst	Feiere das Ende des Sommers, trage rot- und brauntöne, bereite dich und die Natur auf den kommenden Winter vor	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG
Herdfeuer	Hege die Flamme & Herd, lösche kein Feuer ohne Dank. Bekämpfe Kälte & Düsternis	Keine Böse	ALL	SCH & GEG
Herrschaft	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	SCH & GEG
Himmel	Suche die Antwort in den Wolken und den Sternen, schlafe unter offenen Himmel, es gibt kein schlechtes Wetter	Alle	ERK & ILL	NAT & ELE
Hoffnung	Gib niemals auf, spende Hoffnung an andere, sei ein Optimist	Gut	BEH & VER	SCH & GEG
Illusion	Zeige nie dein wahres Ich, führe andere in die Irre, baue dir deine eigene Realität	Keine Gute	BEH & VER	ERK & ILL
Inspiration	Suche dir eine Muse, gehe deinem Instinkt nach, lasse dich treiben	Alle	ERK & ILL	NAT & ELE
Jagd	Hab immer ein Ziel vor Augen und verlier es nicht, ehre die Natur und dein Jagt Gut, sammle Trophäen	Alle	KAM & HIN	NAT & ELE
Jugend	Lebe mit jugendlichem Übermut. Erst handeln, dann denken. Spontane Tanzanfälle oder Raufereien bereichern jede Situation...	Alle	KAM & HIN	NAT & ELE
Kampf	Ein guter Kampf ist Gold wert, Trainiere und verbessere dich stetig, unterdrücke niemals deinen Zorn	Alle	KAM & HIN	SCH & GEG
Köchin	Halte deinen Arbeitsplatz stets in Ordnung, Sorge dafür, dass deine Regeln eingehalten werden	Alle	BEH & VER	SCH & GEG
Konflikt	Schüre den Konflikt anderer, sei ein Agitator, genieße Zwietracht	Böse	BEH & VER	KAM & HIN

Kraft	Studiere die Energien des Multiversums und lerne sie zu manipulieren. Strebe Kontrolle über Objekte und Stätten der Kraft an. Sichte jene, die von Kraft erfüllt sind und wähle diejenigen, die es wert sind, deiner Gottheit zu dienen.	Alle	ALL	NEK & CHR
Krankheit	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
Kreativität	Jede ernsthafte Darbietung ist einen Applaus wert. Ohne Intention keine Aussage. Worte und Werke sollen überdauern. Unterstütze Schaffensprozesse	Keine Recht-schaffende	ALL	ERK & ILL
Kreislauf	Anfang und Ende sind Illusionen, nichts vergeht endgültig, die Ewigkeit gilt es zu schützen und zu ehren, verschwende nichts	Alle	NAT & ELE	NEK & CHR
Krieg	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
Kunst	Jede ernsthafte Darbietung ist einen Applaus wert. Ohne Intention keine Aussage. Worte und Werke sollen überdauern. Unterstütze Schaffensprozesse	Keine Recht-schaffende	ALL	ERK & ILL
Landsknechte	Deine Dienste gibt es nicht umsonst, wer dein Schwert hat, hat dein Leben, halte dich an deinen Vertrag	Alle	KAM & HIN	SCH & GEG
Landwirtschaft	ehre Dinge, die wachsen, achte die Natur, respektiere ehrliche Arbeit	Keine Böse	ALL	NAT & ELE
Langmut	Triff keine übereilte Entscheidung, denke nach bevor du entscheidest, mach Pausen, erhebe nicht die Stimme	Alle	ALL	BEH & VER
Leben	Bewahre Leben und Preise Geburten. Unterstütze jene, die ein Überleben fördern, oder es verteidigen	Keine Böse	ALL	SCH & GEG
Lehren	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
Lernen	Strebe nach neuem Wissen, die Feder ist mächtiger als das Schwert, schütze Wissende, zerstöre kein Wissen	Alle	ERK & ILL	SCH & GEG
Lesen & Schreiben	Das Leben ist Lernen, du hast niemals ausgelernet egal wie alt du wirst, schau hin und lerne	Alle	ALL	ERK & ILL
Licht	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
Liebe	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
List	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
Luft	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
Lüge	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

Lust	Gib dich deinen Bedürfnissen hin, verurteile niemanden aufgrund seines Verlangens, Befriedige deine Lust	Alle	BEH & VER	NAT & ELE
Macht	Strebe immer nach mehr, übe Kontrolle über andere, lieber um Verzeihung bitten, als um Erlaubnis zu fragen	Keine Gute	DÄM & HEX	NEK & CHR
Magie	Ehre die Zauberkunst in allen Spielarten. Bewahre magische Orte und Phänomen. Nutze Magie mit Intelligenz & Sinn. Bewahre sie vor Dilettanten.	Alle	eine Beliebige	
Meer	Seefahrer sind gesegnet, halte das Wasser rein, Ertrinken ist wie nach Hause kommen	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG
Metall	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
Missgeschick	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
Mond	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
Mord	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
Mysterien	Ergründe Geheimnisse und Rätsel. Gib sie selbst nie ohne Grund preis. Verschwöre Dich mit Wissenden, reglementiere die Weitergabe (Bilde Logen)	Keine Gute	ERK & ILL	SCH & GEG
Nacht	Meide helles Licht und Farben. Erfreue dich an Konstellationen, Astrologie, Zyklen. Gewähre jenen Schutz, die ihn im Dunkel suchen.	Alle	ALL	ERK & ILL
Natur	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
Neugier	Entdecke neues, zwei Wege boten sich mir dar und ich ging den der weniger betreten war, lasse dich nicht abhalten	Nicht Recht-schaffend	DÄM & HEX	ERK & ILL
Ordnung	Lebe nach Recht und Gesetz, Sitten und Moral. Hilf die bestehende Ordnung zu schützen. Bekämpfe Chaos und Anarchie	Rechtschaffen	KAM & HIN	SCH & GEG
Ozean	Seefahrer sind gesegnet, halte das Wasser rein, Ertrinken ist wie nach Hause kommen	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG
Pflanzen	Ehre und fördere Dinge die wachen, verweile und genieße was die Natur dir bieten kann, trage grüne Kleidung	Alle	KAM & HIN	NAT & ELE
Pforten	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
Plagen	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
Poesie	Jede ernsthafte Darbietung ist einen Applaus wert. Ohne Intention keine Aussage. Worte und Werke sollen überdauern. Unterstütze Schaffensprozesse	Keine Recht-schaffende	ALL	ERK & ILL

Prophezeiung	Suche die Wahrheit in jeder Prophezeiung und Sorge für ihre Erfüllung, Medien haben Macht, vertraue ihnen	Alle	ERK & ILL	NAT & ELE
Rache	Sei Nachtragen, vergiss eine Schmähung, lasse deine Gegner leiden	Böse	DÄM & HEX	NEK & CHR
Rauch	Hege die Flamme & Herd, Rauch kommt nur zu guten Menschen, Erkenne die Wahrheit im Rauch	Alle	ERK & ILL	NAT & ELE
Rausch	Probiere alles, genieße den Moment, entfliehe der Realität	Keine Rechtschaffende	ERK & ILL	NAT & ELE
Recht, Rechtsprechung	Recht und Ordnung ist der einzige Weg, das Gesetz ist unumstößlich, Individualität führt in den Abgrund	Rechtschaffen	BEH & VER	ERK & ILL
Reichtum	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
Reinigung	Zuerst das Gerät dann der Mann, pflege dich ausgiebig, Sorge für Sauberkeit in der Umgebung	Keine Chaotische	ALL	NEK & CHR
Reise	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
Ruhe	Triff keine übereilte Entscheidung, denke nach bevor du entscheidest, mach Pausen, erhebe nicht die Stimme	Alle	ALL	BEH & VER
Sauberkeit	Zuerst das Gerät dann der Mann, pflege dich ausgiebig, Sorge für Sauberkeit in der Umgebung	Keine Chaotische	ALL	NEK & CHR
Schatten	Meide helles Licht und Farben. Gewähre jenen Schutz, die ihn im Dunkel suchen. Wandle im Zwielight	Alle	ALL	ERK & ILL
Schicksal	Es gibt keinen Zufall, jeder Weg ist vorgegeben, erfülle dein Schicksal	Alle	eine Beliebige	
Schlacht	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
Schlaf, schlafen	Schlafe wenn du kannst, zelebriere die Zeit vor dem Zubettgehen, 8 Stunden Schlaf sind gerade genug	Alle	BEH & VER	SCH & GEG
Schmerz	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
Schmiedekunst	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
Schönheit	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
Schöpfung	Fördere alle was entsteht und neu beginnt, Neues ist immer besser als Altes	Gut	ALL	NAT & ELE

Schuld	Wir alle tragen Schuld in uns, suche und finde den Schuldigen oder nimm die Schuld auf dich.	Keine Böse	ERK & ILL	SCH & GEG
Schutz	Verteidige alle die deinen Schutz bedürfen, verstecke dich nicht, biete deinen Schutz ohne Gegenleistung an	Keine Böse	DÄM & HEX	SCH & GEG
Schwellen	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
Schwur	Halte dich an Verträge, stehe zu deinem Wort, wähle deine Worte weise	Keine Chaotische	BEH & VER	DÄM & HEX
Seele, Seelen	Seelen sind wertvoll, lasse sie nicht unbewacht, jede Seele hat ein Ziel	Alle	NAT & ELE	NEK & CHR
Sinnesfreude	Hilf bei der Vorbereitung, genieße mit allen Sinnen, Preise das Programm hilf beim Aufräumen	Alle	ALL	ERK & ILL
Soldat	Folge Befehlen, führe an oder folge, haltet zusammen, gemeinsam ist man stark	Keine chaotische	KAM & HIN	SCH & GEG
Söldner	Deine Dienste gibt es nicht umsonst, wer dein Schwert hat, hat dein Leben, halte dich an deinen Vertrag	Alle	KAM & HIN	SCH & GEG
Sommer	Feiere das Ende des Frühlings, genieße Wärme und Sonnenstrahlen,	Keine Böse	KAM & HIN	NAT & ELE
Sonne	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
Spione	Beobachte und werde dabei nicht beobachtet, lege die Identitäten zu, trage Informationen zusammen	Alle	BEH & VER	ERK & ILL
Stahl	Beginnt und beendet jede Auseinandersetzung. Sei der leibhaftige gerechte Zorn.	Alle	ALL	KAM & HIN
Stärke	Zeige keine Schwäche, trainiere deine Schwächen weg, messe dich mit anderen	Alle	DÄM & HEX	KAM & HIN
Sterne	Genieße den Sternenhimmel, lies in den Sternen, Die Zukunft liegt am Himmelszelt	Alle	ERK & ILL	NAT & ELE
Straßen	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
Strategie	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
Streit	Schüre den Konflikt anderer, sei ein Agitator, genieße Zwietracht	Böse	BEH & VER	KAM & HIN
Sturm	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

Sündenbock	Wir alle tragen Schuld in uns, suche und finde den Schuldigen oder nimm die Schuld auf dich.	Keine Böse	ERK & ILL	SCH & GEG
Tag	Das Licht bringt Leben. Beleuchte immer alles von 2 Seiten. Meide Schatten. Trage immer eine Lichtquelle bei dir. Cape Diem.	Alle	ALL	NAT & ELE
Taktik	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
Tanz	Bewege dich und steh nicht still, finde Ästhetik im Rhythmus, lausche der Musik der Welt	Nicht Böse	ALL	BEH & VER
Tatendrang	Lebe mit jugendlichem Übermut. Erst handeln, dann denken. Spontane Tanzanfälle oder Raufereien bereichern jede Situation	Alle	KAM & HIN	NAT & ELE
Täuschung	Zeige nie dein wahres Ich, führe andere in die Irre, baue dir deine eigene Realität	Keine Gute	BEH & VER	ERK & ILL
Tiere	Tiere sind Freunde kein Futter, Jedes Tier ist wertvoll, lerne Tiere besser kennen, verurteile Tiere nicht wegen ihrer Natur	Alle	ALL	NAT & ELE
Tod	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
Totalitarismus	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	SCH & GEG
Tratschen, Tratsch	Sei offen und rede offen, es gibt nichts besseres als ein spannendes Gespräch, übe dich in der Redekunst	Alle	ALL	BEH & VER
Traum, Träume	Im Schlaf findet man nicht nur Ruhe sondern auch Wahrheit, bestrafe jeden, der sich bösartig an den Träumen anderer zu schaffen macht, sei ein Wächter der Traumebene	Alle	BEH & VER	SCH & GEG
Treue	Halte Wort. Treu über den Tod hinaus. Ehre den Gegner, Gefallene & Ahnen	Rechtschaffen	KAM & HIN	SCH & GEG
Tür, Tor	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
Tyrannie	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
Überfluss	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
Übergang, Übertritt	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
Unendlichkeit	Nichts stirbt endgültig, verschwende nichts und lasse alles wieder neue Verwendung finden, Ehre alle, welche nach der Ewigkeit streben	Alle	ERK & ILL	NEK & CHR
Unglück	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

Untot	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
Veränderung	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
Verführung	Verlockungen sind zu süß, um zu widerstehen, die Gelegenheit, jemanden zu verführen, kostbar. Was für ein Triumph, wenn es gelungen ist, im Gegenüber einen unwiderstehlichen Wunsch zu wecken, der davor noch nicht da war oder sich einem solchen hinzugeben. Erkenne die Konsequenzen, zahle den Preis und meide Verführungen, die ins Verderben führen.	Keine Recht-schaffen/ nicht CB	BEH & VER	ERK & ILL
Vergebung	Lasse Gnade vor Recht ergehen. Vergeben und Vergessen haben nicht dieselbe Bedeutung, Gibt jedem Wesen die Chance wahrhaftig zu Bereuen	Keine Böse	ALL	SCH & GEG
Vergessen	Drücke dich nie Klar aus, vergessen ist befreiend, lasse andere vergessen um deine Tagen ungeschehen zu machen	Keine Gute	BEH & VER	ERK & ILL
Verschleierung	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
Versprechen	Halte dich an Verträge, stehe zu deinem Wort, wähle deine Worte weise	Keine Chaotische	BEH & VER	DÄM & HEX
Verwirrung	Drücke dich nie klar aus, Wiederholungen sind zu vermeiden, es ist gut unterschätzt zu werden	Alle	BEH & VER	ERK & ILL
Vieh/Viehzucht	In einer Herde ist man stark, Tiere müssen gut behandelt werden, achte auf deine Herde	Keine Böse	NAT & ELE	SCH & GEG
Visionen	Suche die Wahrheit in jeder Prophezeiung und Sorge für ihre Erfüllung, Medien haben Macht, vertraue ihnen	Alle	ERK & ILL	NAT & ELE
Vorsicht	Nur keine Eile, nichts überstürzen. Hinterfrage Entscheidungen passe auf dich und andere auf	Alle	ERK & ILL	SCH & GEG
Wachsamkeit	Halte immer die Augen offen, achte auf deine Umgebung dein Vertrauen muss man sich verdienen	Alle	ERK & ILL	SCH & GEG
Wahnsinn	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
Wahrheit	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
Wahrsagerei	Suche die Wahrheit in jeder Prophezeiung und Sorge für ihre Erfüllung, Medien haben Macht, vertraue ihnen	Alle	ERK & ILL	NAT & ELE
Wald	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
Wandel	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

Wasser	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
Wege	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
Weisheit	Strebe immer danach eine bessere Version deiner selbst zu werden, Weisheit und Wissen sind nicht dasselbe, lerne den Unterschied	Alle	ERK & ILL	NEK & CHR
Weissagung	Suche die Wahrheit in jeder Prophezeiung und Sorge für ihre Erfüllung, Medien haben Macht, vertraue ihnen	Alle	ERK & ILL	NAT & ELE
Wetter	Es gibt kein schlechtes Wetter, nur schlechte Ausrüstung, jedes Wetter kann ein Omen sein	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG
Wettstreit	Messe dich mit anderen, Wettschulden sind Ehrensulden, besser ein guter Verlierer als ein schlechter Gewinner	Alle	KAM & HIN	SCH & GEG
Wiedergeburt	Das Ende ist erst der Anfang, dein Leben gibt dein nächstes vor, jedes Leben hat einen Zweck	Alle	ERK & ILL	NEK & CHR
Wildnis	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
Wildtiere	Tiere sind Freunde kein Futter, Jedes Tier ist wertvoll, lerne Tiere besser kennen, verurteile Tiere nicht wegen ihrer Natur	Alle	ALL	NAT & ELE
Winter	Feiere das Ende der Herbst, genieße die Kälte und den Schnee, schweige und höre die Geräusche des Winters	Alle	NAT & ELE	SCH & GEG
Wissen	Das Leben ist Lernen, du hast niemals ausgelernet egal wie alt du wirst, schau hin und lerne	Alle	ALL	ERK & ILL
Wissenschaft	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
Wohlstand	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
Zeit	Alles ist der Zeit unterworfen, Koste jeden Moment aus, lasse nicht zu, das Unwissende mit der Zeit spielen	Alle	ALL	NEK & CHR
Zerstörung	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
Zivilisation	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
Zwietracht	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 Spezien, 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

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