

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 | Ganerei, 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 rotgoldenen 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-schaffenen | Liebe, Verführung, Jugend | Die Geliebte | Claudia |

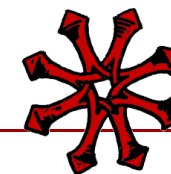
| | | | | | | |
|----------------|-------------------------------------|---------------|----------------|--|--|------------------|
| Al Imarat | Shadani | NG | Typisch | Tanz, Freude, Feiern, Musik | Tambourin | Claudia |
| Al Imarat | Shamsin | RN | Typisch | Wissen, Gerechtigkeit, Feuer, Kunst, Tod, Sonne | männlicher Elf in weiß und gelb | Claudia |
| Al Imarat | Shisha | N | Typisch | Ruhe, Rauch, Langmut, Bewusstseins-erweiterung | Shishapfeife mit bläulichem Rauch | Claudia |
| Ardag | Ardauge | 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 |
| Drachenrücken | 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 | Astraios /Astraia | CG | CG, WG, NG, SG | Freiheit, Erleuchtung, Wissen, Kunst, Pforten | Schlüssel, Sterne, Fuchs, Maske,... | Karin & Caroline |
| 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, Schmiedekunst | 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 | Loth | 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 Wildwanderer | 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 Eidechschwanz |
| 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 | Maiar | 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 | Marthamor 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, Bestienjäger | | 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, Bestienjäger | | Fabian |
| Regnum Solis - Sol | Mya | NG | Typisch | Heilung, Natur, Bestienjäger, Fruchtbarkeit | | 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 | |
|------------------------------|--|--------------------------------|------------------|-----------|
| Abenteurer | 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 |
| Bewusstseinsweiterung | 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 | 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 |
| 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 ausgelernt 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 Rechtschaffende | 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 offenem 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 Tanzanfänge 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 Rechtschaffende | 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 Rechtschaffende | 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 ausgelernt 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 | Ergünde 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 Rechtschaffen | 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 | Schreke 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 | 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 |
| Poesie | Jede ernsthafte Darbietung ist einen Applaus wert. Ohne Intention keine Aussage. Worte und Werke sollen überdauern. Unterstütze Schaffensprozesse | Keine Rechtschaffende | 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 Zwielflicht | 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 Tatzanfänge 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 Traumbene | 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 Chaoti-sche | 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 | 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 |
| 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 Ariochas, 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-ariochas/>

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 Ariochs Erben wünscht allen viel Spaß mit dem Regelwerk und begrüßt euch herzlich zu unseren Spielen!