

DAS GÖTTER-ABC

Fanwerk für das freie Rollenspiel **Dungeonslayers** © Christian Kennig

Erstellt von **Zauberlehrling**, Lektorat **Dzaarion**

Veröffentlicht unter der Lizenz **CC BY-NC-SA 3.0 DE**

Für alle die es noch nicht ahnen eine Warnung: Was ab hier folgt ist purer Fluff! Viel Spaß damit und frohe Weihnachten!

DAS ALPHABETH-PANTHEON

APEHZE, DER KOSMOS UND DIE ZEIT

Und aus dem Nichts ward APEHZE, die Allmutter, das Licht und der Schatten, Erde, Feuer, Luft, Wasser, Kraft, Liebe und Leben, das Schicksal und die Vergänglichkeit. Aus all ihren Aspekten gebar die Allmutter ihre Kinder, jedes nach Teilen ihrer Art. Und als das geschehen war schmolz sie selbst dahin und wurde eins mit dem Kosmos. Sie ist, wie, wo und was alles ist. Die Zeit selbst stellt den Widerhall ihres Herzschlags dar, im Takt APEHZE's Herzens schlägt der Kosmos, klingen die Sphären.

DIE KINDER DER ALLMUTTER

Sieben Kinder gebar die Allmutter, jedes davon einzigartig und jedem von ihnen gab sie einen Teil ihrer Aspekte. Diese sieben Götterfürsten halten die Macht über die grundlegenden Prinzipien auf denen der Kosmos basiert.

OLARA UND QORA - KÖNIGINNEN DES LIGHTS UND DER DUNKELHEIT

Die erstgeborenen Zwillingsschwestern teilen sich die Macht über alles. Dies wird für alle anderen gekennzeichnet durch den den Kreislauf des Lichts. Immer diejenige wacht über die Existenz, deren Aspekt gerade heller ist. Wobei die Dunkelheit nur für sterbliche Augen wahrlich dunkel ist, in Wirklichkeit stellt diese eine andere Form des Lichts dar. Olara und Qora sind immer konkurrierend um die Vorherrschaft, trotz allem kann die eine niemals ohne die andere sein. Jede der Schwestern wacht alle Zeit eifersüchtig über die andere, selbst in dunkelster Nacht strahlen einige wenige Lichter am Himmel und auch im hellsten Sonnenschein finden sich irgendwo Schatten und Dunkelheit.

AQIT - FÜRST DES WASSERS UND DER KRAFT

Der stolze und ehrenhafte Herr über das Wasser stellt eine unbändige Naturgewalt dar. Er ist der Fluss und die reine Kraft. Ihm obliegt die Macht über die flüssigen Elemente und er strebt oft danach ein Gleichgewicht wieder herzustellen. Er ist auch der Schirmherr über jeden ehrenhaften Wettstreit. Dies mag der Grund sein, dass sein Zorn über jeglichen Verrat oder List grenzenlos sein kann.

GULARAT - FÜRST DER ERDE UND DES LEBENS

Der ruhige Fürst der Erde und des Lebens ist zu aller Zeit verzweifelt auf der Suche nach Anerkennung und Bestätigung. Das Erschaffen und Sammeln verschiedenster Dinge liegt in seinem Wesen, ebenso die Vorliebe zur Kunst und Festen mit kunstvollem Gesang und Tanz.

PYRSINTA - FÜRSTIN DES FEUERS UND DER LIEBE

Die sprunghafte und stets euphorische Herrscherin über die allumfassende Macht der Liebe und des Feuers. Wie die Liebe kann das Feuer gleichzeitig Neuanfang und Zerstörung sein, aber immer unberechenbar und wechselhaft. Trotz ihres ungestümen Wesens tritt Pysrinta oft als Vermittlerin bei Konflikten ihrer Geschwister auf.

ETHORIA - FÜRSTIN DER LUFT UND DER MAGIE

Sie ist die Geheimnisvolle und Undurchschaubare der sieben Götterfürsten. Sie gebietet über alles Magische, ihr Wissen ist unerreicht und die Wahrheit ist ihr ein Anliegen. Sie ist es auch, in deren Zuständigkeit Lüfte und auch das Wetter fallen.

ZAJOTNAR - FÜRST DES SCHICKSALS UND DER VERGÄNGLICHKEIT

Der zornigste und ehrgeizigste der Sieben. Er bestimmt über den Lauf des Schicksals und das Vergehen allen Seins. Er ist die Vergänglichkeit und der Herr des Schlafes. Doch seine stille Wut und sein Neid haben bereits einmal beinahe zu Vernichtung aller geführt.

DER KINDER DER SIEBEN UND DIE GÖTTERSCHLACHT

Lange herrschte Gleichgewicht und Harmonie doch Zajotnar und Qora waren unzufrieden, sie strebten nach allem. Ihrem Bruder Gularat versprachen sie Herrscher über die Elemente zu werden (Erde, Wasser, Feuer, Luft) und so war er verblendet und unterstützte sie.

Geboren in den dunkelsten Stunden der Nacht, wenn das Licht am schwächsten ist und die Götter unaufmerksam, sollten die drei großen Übel Cymel, Yat und Xonek das Gleichgewicht zerstören und Qora, Zajotnar und Gularat zur Macht verhelfen. Doch Olara erfuhr vom Verrat ihrer Geschwister und erschuf mit Ethoria und Aqit zum Ausgleich Illiria und Uruth, um das Gleichgewicht wieder herzustellen.

Doch Qora und Zajotnar wollten sich noch nicht geschlagen geben. Und so kam es zum großen Krieg der Götter. Uruth rang Zajotnar nieder und als Ethoria diesen in einen magischen Schlaf gezwungen hatte begann die Jagd nach der flüchtenden Cymel. Olara und Qora rangen lange um die Macht bis das Licht über die Dunkelheit siegte. Aqit und Illaria standen Yat, Xonek und Gularat gegenüber und wäre nicht Pyrsinta im letzten Augenblick der Seite des Lichts beigestanden, dann wäre die Dunkelheit siegreich aus dieser Schlacht hervorgegangen.

Nachdem der Staub sich gelegt hatte, beschlossen man die Richterin Nunaria über die Dunkelheit und das Schicksal und deren Kinder richten zu lassen. Und die Gerechte, fällt ihre Urteile. Zajotnar wurde in einen ewigen Schlaf gezwungen und Qora ein Teil ihrer Macht genommen, außerdem wurde sie unter ständige Beobachtung und Bewachung gestellt. Gularat wurde von seinen Geschwistern gebunden. Allerdings erkannte Nunaria, dass er verblendet worden war, deswegen darf Gularat am Tisch der Götter speisen, ist allerdings von ihrem hohen Rat weiterhin ausgeschlossen. Yat und Xonek wurden Teile ihrer Macht genommen und die flüchtige Cymel wurde in ihrer Abwesenheit ebenso zu ewigem Schlaf verurteilt.

CYMEL - DIE ZERSTÖRERIN

Und Cymel brachte unglaubliche Zerstörung über alles. Wo sie auftritt bersten Berge und zerspringt die Welt. Unglaubliche Wunden riss sie alleine durch die Kraft ihrer Gedanken. Sie konnte bis heute nicht gefasst werden doch trachtet sie immer noch mit all ihrer Hingabe nach Zerstörung und Qual.

YAT - DIE BOTIN

Erschaffen als Herold und Botin für die Heerscharen der Dunkelheit, war sie es, die als erstes das Blut der hellen Seite vergoss. Sie war es, die die Kriegserklärung überbrachte und bei ihrem Rückzug dem umgestümen Aqit die Hand abschlug. Das Gift ihrer Klinge brachte Krankheit und Verderben. Sie ist die Beschützerin alles Ungeziefers.

XONEK - DER HERR DER TOTEN

Er sollte das Heer der Zerstörung anführen und im Sturme der Zerstörung für Ordnung sorgen. Im Reich des Toten sitzt er nun Gericht über die Seelen und wacht mit harter Hand über die Ahnen.

ILLIRIA - DIE HEILENDE

Illiria, die Sanftmütige, erschaffen um die Wunden aller zu heilen. Sie ist es, der es nach der Götterschlacht gelang die furchtbaren Verletzungen aller zu lindern. Sie ist es deren Sanftmut auf alle anderen strahlt und die Frieden auch in die dunkelsten Seelen zu bringen vermag.

URUTH - DER KRIEGER

Geschaffen um der Zerstörung Einhalt zu gebieten ist Uruth ein Krieger wie kein anderer. In der Götterschlacht rang er mit Zajotnar selbst und folgte danach unermüdlich der fliehenden Zerstörung. Doch obwohl Uruth ruhelos mit Hilfe der anderen Jagd auf sie macht, konnte Cymel bis heute nicht Einhalt geboten werden.

DIE JUNGEN GÖTTER

Nach und nach wurden weitere Götter erschaffen um spezielle Aufgaben der Götter zu übernehmen oder andere Bedürfnisse zu erfüllen.

BETOR - DER SCHMIED

Als Schutzherr der Schmiede sorgt Betor für Kreativität bei jenen, die neues Erschaffen wollen. Er gilt als kräftiger Bewahrer und Beschützer des Heimes. Seine dunklere Seite zeigt sich in seiner Vergnügungssucht und oft ausschweifenden Art.

DALOI - DER WÄCHTER

Geschaffen um Olara zu unterstützen Qora zu kontrollieren und zu bewachen. Dalois hellstes Auge ist selbst in dunkelster Nacht am Himmel zu sehen. Die Sterblichen beten zu ihm unter anderem um Schutz für die Familie und dass er über sie auch im Schlaf wacht.

FEFERIA - DIE STRATEGIN

Planung und Ordnung sind Feferias wahre Natur, der sie sich mit Hingabe in Kriegskunst und Diplomatie widmet. Eroberungen wurden in ihrem Namen gemacht, die eine oder andere List ist ihr aber auch nicht fremd.

HETURY - DIE ZAUBERIN

Die Zauberin erhielt die Aufgabe von Ethoria über die magischen Kräfte, die arkanen Linien aber auch die Pflanzenwelt zu wachen. Ihr gelang es als Erste einen Zauber in einen Gegenstand (ihren Stab) einzubetten und sie versucht zu aller Zeit magische Artefakte und Kunstgegenstände zu schaffen.

JOTUR - DER WANDERER

Der ewig Reisende, zieht durch die Welten und erscheint oft als einsamer Wanderer in unterschiedlichen Formen und Verkleidungen: als alter Mann, als kampferprobte Kriegerin oder als Händler. Immer bringt er die neuesten Nachrichten. Er gilt als mutiger Jäger und Beschützer der Friedvollen und der Natur.

KAFF - DER DIEB

Gewitzter Dieb und Schelm. Er war es, der den Völkern das Wissen um Magie und Schmiedekunst brachte damit diese erstmals gewaltige Reiche schaffen konnten. Dies gelang ihm mit List und Tücke, da er einzelne Haare Heturys aus deren Kamm stahl und damit die arkanen Linien schuf. Einige dieser Haare tauschte er dann auch mit Betor gegen das Wissen der Schmiedekunst.

LAMMET - DER SCHLÄCHTER

Qora gelang es Rache zu nehmen, als sie in einem unbeachteten Moment Lammet gebar. Seitdem erfüllt dieses blutrünstige und ewig hungrige Monster die Herzen aller mit Schrecken. Dunkle Prophezeiungen besagen, dass Lammet dereinst den Mond verschlingen wird und damit das Ende der Welt beginnt.

MELIDA - DIE HÄNDLERIN

Silberzüngige, listige Melida - Schutzpatronin und Beschützerin der Händler und Reisenden. Sie belohnt jene, die gewissenhaft Planen und Verhandeln. Bei Wüstenvölkern und Karawanenhändlern ist Melida eine der am häufigsten angebeteten Gottheiten.

NUNARIA - DIE RICHTERIN

Nachdem die gewaltige Götterschlacht geschlagen war beriet die siegreiche Seite über das Schicksal der Besiegten. Und sie erschufen Nunaria, die Richterin. Sie sollte als einzige über die Strafen der Götter entscheiden. Und so geschah es. Sie gilt als gnädige und gerechte Wächterin der Wahrheit und Zivilisation.

RESHARI - DIE WEISE

Als Beraterin der Götter wird Reshari auch von den Sterblichen angerufen. Ihr wird die Gabe der Prophezeiung zugesprochen, ebenso das Wissen über Wahres und Erfundenes. Ihr Wissen wird ihr vom Wind und von den Vögeln zugetragen. Ihre durchgehend schwarzen Augen, mit denen sie alles beobachtet, erinnern manchen an die Perlen, welche in den Tiefen der See geborgen werden können.

SHIN - DIE JÄGERIN

Unermüdlich hilft die flinke Jägerin Shin dem Krieger Uruth auf seiner ewigen Jagd nach Cymel. Auf ihren Reisen durch die Natur wird sie begleitet von ihren Gefährten aus der Tierwelt. Sie wird angerufen wenn für gutes Reisewetter gebeten wird.

TAWIRA - DIE WANKELMÜTIGE

Tawira, die Verführerin - die Wankelmütige. So manch einer ruft diese Göttin an, bevor die Würfel geworfen werden, oder die Karte gespielt. So schnell man in ihrer Gunst steigt, so schnell sinkt man wieder. Sie ist manisch in ihrer Freude und untröstbar in ihrer Trauer. Eine Macht, die das Schicksal selbst darstellt.

VERANOS - DER ERNEUERER

Erschaffung und Zerstörung in einem, das stellt Veranos am besten dar. Gemeinsam mit Wakros stellt dieses untrennbare Paar Blitz und Donner dar - die gewaltigen Kräfte des Gewitters und Wetters. Er ist der einzige, der den unzählbaren Wakros beizeiten in seine Schranken weisen kann. Als Erneuerer hat er ein Herz für erfindungsreiche Schöpfungen und kunstvoll gefertigte Artefakte.

WAKROS - DER UNZÄHMBARE

Wakros' unzählbare Wut knistert in jedem Gewitter und bringt Verderben und Veränderung. Er stellt die pure Kraft der Natur dar, den ewigen Wandel und das unzählbar Unheimliche. Auch der plötzliche Ausbruch von Krankheiten wird ihm zugesprochen und die pure, sich wie eine Krankheit äußernde, Rachsucht. Sein Gefährte Veranos ist der einzige, der es vermag ihn zu zähmen.

ÜBER DIE ENTSTEHUNG DER VÖLKER

Als die Wunden der Götterschlacht langsam verheilen trat eine Phase des Friedens und Harmonie ein. Durch Zajotnars Schlaf konnten die Götter erstmals Dinge erschaffen, welche nicht im selben Augenblick wieder vergingen. Und so erschufen die Götter nach und nach die Welt und die Sphären. Und sie bevölkerten sie mit Tieren und Pflanzen. Doch sie sahen alle, dass der Welt etwas fehlte. Sie alle wollten Völker nach ihrem Abbild erschaffen.

In dieser Zeit fanden Pysinta und Gularat zueinander und waren die ersten, die ein Volk mit freiem Willen erschufen. Die Kinder dieser Verbindung kennt man als das kleine Volk, aus dem später Zwerge, Halblinge und auch Gnome hervorgingen. Auch Aqit und Ethoria erschufen gemeinsam ein Volk. Aus ihrem Samen wurde das magische Volk, welches heute noch in Elfen und Feen weiterlebt.

Das alles sah Qora, grün vor Neid und Missgunst. Als Daloi in seiner Wacht kurz unachtsam war, schlich sie sich zu Gularat und vernebelte seine Sinne. Und so wurde das grüne Volk erschaffen und seitdem sind Goblins, Orks und Oger die Geißel der Völker.

Als Olara davon erfuhr war es beinahe zu spät - das grüne Volk hatte bereits Leid und Zerstörung über die Schöpfung gebracht und war daran die anderen Völker vernichtend zu schlagen. Und so schufen Olara und Aqit das letzte, das "junge" Volk, die Menschen. Gemeinsam gelang es diesem Volk mit all den anderen die grünen Horden zurückzudrängen. Seitdem herrscht ein unsicheres Gleichgewicht und die Götter sind wachsamer als jemals zuvor.

RESHARIS TRAUM

Wenn der Mond verschlungen ist, dann setzt der Mutter Herzschlag aus. Der Schläfer erwacht und die Dunkelheit sprengt ihre Ketten. Das dunkle Paar bringt Angst und Qual über alle Welten und alles verdirbt und vergeht. Die Zerstörung kehrt zurück und stellt sich dem Krieger zum Kampf. Die Schlacht ist gewaltig und die Welten bluten. Alles ist zerstört, die Götter fallen und das Leben vergeht. So enden alle Welten.

HELLE UND DUNKLE GÖTTER

Schon während der eigentlichen Konfrontation zwischen den Kräften des Lichts und der Dunkelheit, gab es einige Götter, welche nicht vollkommen von der "einen" Seite und deren Ansichten überzeugt waren. Nach dem Ende der Götterschlacht waren es verstärkt diese Götter, die verkündeten, dass ein "Miteinander" möglich ist. Von manch anderen Göttern werden sie als Feiglinge und Drückeberger verhöhnt, allerdings war sicherlich auch ihr Bestreben mit allen anderen auszukommen ausschlaggebend für den seither bestehenden Frieden, so brüchig er beizeiten auch ist.

ORDNUNG UND CHAOS

Gegensätze gibt es in der Götterwelt nicht nur durch die Trennung zwischen hellen und dunklen Göttern, sondern auch im Unterschied zwischen ordnungsliebenden und chaotischen Gottheiten. Prinzipiell sind beide Prinzipien bei den hellen und den dunklen Göttern gleichermaßen vertreten. Die Zuordnung zu Ordnung oder Chaos ermöglicht keine weitere "Wertung", sondern beschreibt einzig die grundlegenden Natur eines Gottes. Einige wenige Götter sind keiner der beiden Ausrichtungen zuzuordnen.

ANMERKUNGEN UND DANKSAGUNG

Die Idee für dieses Fanwerk entstand in einem Diskussionsthread im Dungeonslayer-Board und basiert darauf, dass jeder Buchstabe des Alphabets mit einem Gott besetzt wird. Mein zusätzlicher Anspruch war, dass ich ein Götterpantheon erschaffen wollte, das an diverse Fantasy-Settings angedockt werden kann.

An dieser Stelle muss ich speziell **Bruder Grimm** danken, da nicht wenige der hier verarbeiteten Ideen direkt von ihm stammen! Danke also für alle Ideen, die ich einfach frech gestohlen habe.

Auch danken muss ich **Dzaarion** für Hilfe, Tipps, Anregungen und Unterstützung während des langen Entstehungsprozesses!



Tabelle 1: Übersicht über alle Götter des ABC-Pantheons

Name	Titel	Seite	Prinzip	Element	Symbol	Attribute				
Olara	Königin des Lichts	Hell	Ordnung	Licht/Gold	Sonne	Kraft	Macht	Tag	Sonne	Hitze
Qora	Königin der Nacht	Dunkel	Chaos	Dunkelheit	Maske	Macht	Kraft	Nacht	List/Tücke	Kälte
Aqit	Fürst des Wassers	Hell	Ordnung	Wasser	Tropfen	Kraft	Ehre	Heilung	Wettstreit	Gleichgewicht
Gularat	Fürst der Erde	Dunkel	Ordnung	Erde	Stein	Leben	Kunst	Feste	Ruhe	Reichtum
Pysinta	Fürstin der Flammen	-	Chaos	Feuer	Flamme	Liebe	Freude	Ekstase	Vergnügen	Wandel
Ethoria	Fürstin der Lüfte	Hell	Chaos	Luft	Traumfänger	Magie	Wahrheit	Weisheit	Wissen	Sprache
Zajotnar	Fürst des Schicksals	Dunkel	Ordnung	Schicksal	Auge	Schlaf	Tod	Vergänglichkeit	Macht	Neid
Cymel	Die Zerstörererin	Dunkel	Chaos	Eis	Dreizack	Qual	Angst	Krieg	Hingabe	Ekstase
Yat	Die Botin	-	Chaos	Nebel	Fledermaus	Träume	Nachrichten	Jagd	Zwietracht	Krankheit
Xonek	Der Totenherr	-	Ordnung	Knochen	Schädel	Tod	Recht	Strafen	Macht	Stolz
Illiria	Die Heilende	-	Ordnung	Blutstein	Hand	Heilung	Kinder	Sanftmut	Pflanzen	Erholung
Uruth	Der Krieger	Hell	-	Eisen	Schwert	Krieg	Kraft	Ehre	Stolz	Kriegskunst
Betor	Der Schmied	Dunkel	-	Stahl	Amboss	Erfindung	Heim	Kreativität	Kraft	Vergnügen
Daloi	Der Wächter	Hell	-	Mondstein	Rundschild	Familie	Schutz	Heim(at)	Schlaf	Pflicht
Feferia	Die Strategin	-	Ordnung	Magnet	Globus	Kriegskunst	Planung	Diplomatie	Eroberung	List
Hetury	Die Zauberin	-	Chaos	Kristall	Zauberstab	Magie	Pflanzen	Kunst	Wandel	Erhaltung
Jotur	Der Wanderer	-	Ordnung	Holz	Hirtenstab	Reise	Nachrichten	Frieden	Mut	Jagd
Kaff	Der Dieb	-	-	Feuerstein	Schlüssel	Zivilisation	Schelmentum	Diebstahl/Lüge	List/Tücke	Handel
Lammet	Der Schlächter	Dunkel	Chaos	Leder	Axt	Zorn/Wut	Mord	Schmerz	Qual	Tod
Melida	Die Händlerin	-	-	Silber	Münze	Handel	Reichtum	List/Tücke	Planung	Wüste
Nunaria	Die Richterin	-	Ordnung	Glas	Spiegel	Gerechtigkeit	Bestrafung	Zivilisation	Erbarmen	Vergebung
Reshari	Die Weise	Hell	Ordnung	Perlen	Feder	Weisheit	Wissen	Prophezeihung	Wahrheit	Gerüchte
Shin	Die Jägerin	Hell	Chaos	Horn	Lotus	Jagd	Natur	Reisen	Tiere	Wetter
Tawira	Die Wankelmütige	-	Chaos	Narregold	Würfel	Schicksal	Schelmentum	Glück(spiel)	Freude	Trauer
Veranos	Der Erneuerer	Hell	Chaos	Donner	Wolke	Erschaffung	Zerstörung	Wetter	Kunst	Erfindung
Wakros	Der Unzählbare	Dunkel	Chaos	Elektrizität	Blitz	Natur	Wandel	Wetter	Krankheit	Kraft

DIE GÖTTERWIEGE

Und nun? Fehlt doch eine Gott, der sowohl Glücksspiel als auch Waffenkunst auf sich vereint? Oder eine Göttin für Pflanzen und Schmiedekunst? Dafür gibt es zwei Würfeltabellen zur Erschaffung einzigartiger Gottheiten. Die erste Würfeltabelle beinhaltet oben 100 und unten 400 Silben - würfle mit 2 mal 2W20 und schon hast du 2 Silben für einen Götternamen (Achtung: bei dieser silbenbasierten Vorgangsweise sollte man immer etwas nachbessern, damit es

wirklich gut klingt, möglicherweise die Reihenfolge oder Buchstaben tauschen). Die zweite Würfeltabelle beinhaltet 400 verschiedene Bereiche, Aspekte oder Ähnliches. Würfle auf dieser 2 bis 3 mal mit 2W20. Fertig ist das Grundgerüst einer neuen Gottheit! Ein paar Beispiele gefällig?

- XEDUH - Reichtum, Gnome und Flotten - Götze eines Stammes von Piraten-Gnomen
- ZOMAT - Tag, Leben und Wälder - Naturgottheit
- COBOV - Geister, Reisen und Rache - Schutzgottheit vor Rachegeistern, die die Reise ins Jenseits noch nicht angetreten haben.

Tabelle 2: Würfeltabelle für Götternamen

2W20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1-4	BA	CA	DE	FE	GI	HI	JO	KO	LO	MO	NO	PO	QO	RU	SU	TU	VU	WU	XU	ZA
5-8	BE	CE	DI	FO	GO	HO	JU	KU	LU	MU	NU	PU	RA	SA	TA	VA	WA	XA	YA	ZE
9-12	BI	CO	DO	FU	GU	HU	KA	LA	MA	NA	PA	QA	RE	SE	TE	VE	WE	XE	YE	ZI
13-16	BO	CU	DU	GA	HA	JA	KE	LE	ME	NE	PE	QE	RI	SI	TI	VI	WI	XI	YO	ZO
17-20	BU	DA	FA	GE	HE	JE	KI	LI	MI	NI	PI	QI	RO	SO	TO	VO	WO	XO	YU	ZU
2W20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	BAL	BUS	DAD	FEC	HEV	JAR	KIW	LIM	MEB	MUV	NIX	PUV	RIC	SAY	SUT	TOL	VET	VUC	WER	YER
2	BAN	BUY	DAL	FED	HEW	JED	KIZ	LIS	MEK	NAK	NOC	PUZ	RIF	SED	SUV	TOS	VEV	VUH	WEV	YES
3	BAS	CAB	DAN	FEL	HIG	JEG	KOK	LIT	MEN	NAL	NOH	QAS	RIL	SEH	SUW	VAB	VEW	VUN	WEY	YIM
4	BAV	CAF	DAT	FEV	HIH	JEQ	KOT	LIY	MEP	NAP	NOL	QEN	RIN	SEK	SUX	VAC	VIC	VUR	WEZ	YOR
5	BAZ	CAG	DAW	FIG	HIN	JEY	KOX	LOK	MEV	NAQ	NOQ	QIQ	RIX	SEM	SUY	VAD	VID	VUV	WIB	YOW
6	BEC	CAS	DEG	FIS	HIS	JID	KUR	LOV	MIL	NAS	NOZ	QIV	ROC	SEN	TAP	VAF	VIF	VUW	WIL	YOZ
7	BEM	CAW	DEN	FOM	HIV	JIP	KUT	LOZ	MIM	NAV	NUJ	QOR	ROL	SER	TAW	VAH	VIH	VUZ	WIR	ZAL
8	BEY	CES	DER	FOR	HOF	JOJ	LAF	LUH	MIS	NEG	NUL	QOV	ROS	SIJ	TAZ	VAJ	VIS	WAB	WIZ	ZAM
9	BIH	CIL	DIH	FOV	HOM	JOQ	LAK	LUJ	MIT	NEH	NUM	QUG	ROV	SIR	TEC	VAM	VIT	WAC	WOK	ZAN
10	BIL	CIM	DIM	FUN	HOR	JOS	LAL	LUM	MIV	NEJ	NUP	RAB	ROZ	SIS	TEH	VAN	VIV	WAH	WON	ZEP
11	BIP	CIN	DIX	GEV	HOT	JUC	LAM	LUN	MIZ	NEM	NUS	RAL	RUG	SIV	TEJ	VAR	VIW	WAN	WOV	ZIC
12	BIQ	COB	DOG	GIN	HOV	JUK	LAP	LUR	MOH	NEN	NUT	RAN	RUL	SIY	TEN	VAS	VIY	WAT	WUB	ZIH
13	BIS	COL	DOS	GOY	HOW	KAK	LAQ	LUS	MON	NES	NUY	RAQ	RUM	SOF	TEV	VAT	VOC	WAV	WUH	ZIQ
14	BOL	COP	DOT	HAF	HUB	KAW	LAV	LUY	MOV	NEV	NUZ	RAV	RUN	SOM	TEY	VAW	VOF	WAX	WUN	ZOP
15	BOS	CUH	DUC	HAH	HUF	KEC	LAZ	MAF	MOW	NEW	PAW	REC	RUV	SON	TIC	VAX	VOH	WAZ	WUV	ZOV
16	BOV	CUM	DUH	HAV	HUH	KEP	LED	MAJ	MOY	NIB	PIF	REN	SAR	SOZ	TIL	VAZ	VOK	WEB	XOD	ZUC
17	BOW	CUN	DUM	HEJ	HUR	KER	LEL	MAL	MOZ	NIH	POS	RER	SAS	SUJ	TIQ	VED	VOV	WEC	XOH	ZUF
18	BUB	CUR	DUQ	HEM	HUT	KES	LER	MAM	MUH	NIL	PUB	REV	SAT	SUM	TIR	VEH	VOW	WEL	XOV	ZUN
19	BUD	CUT	FAV	HES	HUV	KIN	LEV	MAP	MUN	NIR	PUJ	REX	SAV	SUP	TIW	VEL	VOY	WEM	YEH	ZUR
20	BUN	DAC	FEB	HET	JAD	KIV	LID	MAT	MUT	NIW	PUN	REY	SAW	SUS	TOF	VEM	VOZ	WEN	YEM	ZUW

Tabelle 3: Würfeltabelle für Götterattribute

2W20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Eis	Gras	Mond	Bäume	Huren	Moore	Tücke	Echsen	Knaben	Schild
2	Met	Hüte	Mord	Berge	Irren	Musik	Türen	Erfolg	Kochen	Schlaf
3	Mut	Hand	Orks	Chaos	Jäger	Nacht	Tiere	Felder	Kupfer	Schnee
4	Rad	Hanf	Qual	Demut	Kälte	Natur	Traum	Fische	Lämmer	Schutz
5	Sex	Hass	Rast	Diebe	Köche	Nebel	Vögel	Flüsse	Länder	Seelen
6	Tag	Haus	Ruhe	Eisen	Kampf	Opfer	Vater	Flamme	Lachen	Silber
7	Tod	Haut	Ruhm	Elfen	Krieg	Perle	Wärme	Freude	Laster	Sorgen
8	Ton	Heim	Samt	Enkel	Kunst	Pferd	Waage	Gärten	Mörder	Speere
9	Wut	Herd	Seen	Ernte	Leben	Rache	Zunge	Gefahr	Magnet	Stärke
10	Äxte	Herz	Töne	Farne	Leder	Recht	Amboss	Gesang	Marmor	Sterne
11	Bier	Holz	Tanz	Feder	Leere	Regen	Arbeit	Gewebe	Mauern	Stille
12	Blut	Jagd	Wege	Feste	Licht	Söhne	Bücher	Globus	Metall	Stoffe
13	Brot	Käse	Wein	Feuer	Liebe	Sühne	Bauern	Gräber	Mutter	Strafe
14	Burg	Lärm	Wind	Glück	Lotus	Sonne	Betrug	Granit	Pilger	Streit
15	Ehre	Lüge	Zeit	Gnome	Münze	Sport	Bienen	Handel	Platin	Teiche
16	Erde	Lava	Zorn	Hagel	Macht	Stahl	Bilder	Heimat	Poesie	Tränen
17	Feen	Lehm	Ahnen	Heere	Magie	Stein	Blitze	Himmel	Ratten	Vulkan
18	Gift	List	Alten	Hilfe	Meere	Stolz	Briefe	Könige	Reisen	Wälder
19	Glas	Luft	Angst	Hitze	Milch	Täler	Dächer	Küsten	Riesen	Würfel
20	Gold	Lust	Armut	Honig	Minne	Täter	Donner	Kinder	Sümpfe	Wüsten
2W20	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Waffen	Geister	Planung	Zufall	Lagerung	Alpträume	Narrentum	Dunkelheit	Zwietracht	Heilpflanzen
2	Wandel	Goblins	Richter	Zukunft	Menschen	Bestatter	Nutztiere	Feuerstein	Beschwörung	Heimlichkeit
3	Wasser	Grenzen	Schädel	Ackerbau	Pflanzen	Bewahrung	Porzellan	Fledermaus	Erschaffung	Kriegszauber
4	Wellen	Händler	Schätze	Adeligen	Reichtum	Buchdruck	Schönheit	Flora/Fauna	Feindschaft	Landschaften
5	Wetter	Heilung	Schiffe	Alchemie	Sanftmut	Diebstahl	Schicksal	Gefallene	Geheimnisse	Verwandlung
6	Wiesen	Hexerei	Schmerz	Bergwerk	Schatten	Edelstein	Schlösser	Glückspiel	Information	Wissenschaft
7	Wissen	Hingabe	Schmuck	Dichtung	Schlange	Eintracht	Schlüssel	Herrschaft	Kartenspiel	Zivilisation
8	Wolken	Intrige	Schrift	Dreizack	Schmiede	Eisfelder	Schnellen	Holzfüller	Kreativität	Fruchtbarkeit
9	Wunder	Kämpfer	Schwert	Elektrum	Schwäche	Entdecker	Schrecken	Jungfrauen	Kriegskunst	Gerechtigkeit
10	Zwerge	Knochen	Spiegel	Elemente	Schweine	Erfindung	Sklaverei	Narregold	Meeresbrise	Gleichgewicht
11	Blätter	Kräuter	Sprache	Erbarmen	Seefahrt	Eroberung	Trickster	Navigation	Meerestiere	Landstreicher
12	Brücken	Kranken	Sterben	Erholung	Soldaten	Explosion	Unordnung	Sterbenden	Nachrichten	Prostituierte
13	Diamant	Laterne	Töchter	Faulheit	Straßen	Fuhrwerke	Verehrung	Ungeziefer	Nekromantie	Rastlosigkeit
14	Drachen	Mädchen	Tarnung	Freiheit	Tischler	Gastwirte	Vergebung	Verrückten	Taugenichts	Schelmenspiel
15	Ekstase	Malerei	Taverne	Gedanken	Wachstum	Gefangene	Vergnügen	Wanderstab	Traumdeutung	Vergangenheit
16	Familie	Medizin	Technik	Gerüchte	Wahrheit	Halblinge	Veteranen	Weinstöcke	Traurigkeit	Enthaltbarkeit
17	Flotten	Nahrung	Tropfen	Getreide	Weisheit	Heldentum	Viehzeit	Weissagung	Dienerchaft	Sesshaftigkeit
18	Früchte	Objekte	Unkraut	Insekten	Zauberei	Krankheit	Wehrlosen	Wettstreit	Elektrizität	Messerschleifer
19	Freunde	Ordnung	Unzucht	Kleidung	Übergänge	Langsamen	Astronomie	Zauberstab	Empfindungen	Prophezeihungen
20	Frieden	Pflicht	Warnung	Kristall	Abenteuer	Lasttiere	Bierbrauer	Zerstörung	Freundschaft	Opferbereitschaft