

ALLES ÜBER GESINNUNGEN

AD&D Definitionen

Die Gesinnung eines Wesens und dessen Zugehörigkeit zu einem Bund/Gilde/Allianz bestimmen größtenteils die Art und Weise, wie sich andere Kreaturen Euch und Eurer Gruppe gegenüber verhalten.

Die Grundwerte und der Umgang einer Person oder eines Monsters mit der Umwelt wird als Gesinnung bezeichnet. Die Gesinnung setzt sich aus zwei Faktoren zusammen. Die Konsequenz, mit der ein Wesen handelt, wird entweder mit "Rechtschaffen" (das heißt, das Wesen folgt stets seinen Überzeugungen) oder mit "Chaotisch" (das Wesen handelt nur sporadisch gemäß seinen Überzeugungen) oder mit "Neutral" (irgendwo dazwischen - manchmal folgt es seiner Natur, manchmal nicht) bezeichnet.

Der zweite Teil der Gesinnung ist entweder "Gut" (Streben nach dem höheren Gut und Hilfsbereitschaft), "Böse" (Streben nach dem eigenen Vorteil und Selbstbereicherung, wenn gerade keiner hinschaut) oder "Neutral" (wiederum irgendwo dazwischen). Je ähnlicher die Gesinnung eines Wesens der eines anderen ist, desto wahrscheinlicher werden sie sich gut vertragen, da sie beide ähnliche Anschauungen über die Dinge des Lebens teilen.

Je unterschiedlicher die Gesinnungen sind, desto weniger hilfsbereit wird ein Wesen gegenüber dem anderen sein. Wenn die Unterschiede zu stark sind, kann dies sogar zu offener Feindseligkeit führen - nur aufgrund der Gesinnung. Verkürzt ausgedrückt kann die Gesinnung eines Wesens als dessen grundsätzliche Moral vorgestellt werden.

Rechtschaffen Gut: Charaktere mit dieser Gesinnung glauben daran, dass eine geordnete, starke Gesellschaft mit einer gut organisierten Regierung für die Mehrheit der Leute bessere Lebensbedingungen bietet. Um die Lebensqualität zu sichern, müssen Gesetze erlassen und befolgt werden. Wenn die Einzelnen die Gesetze beachten und versuchen, sich gegenseitig zu helfen, gedeiht die Gesellschaft als Ganzes. Aus diesem Grund streben rechtschaffene gute Charaktere nach den Dingen, die am meisten Vorteile für die meisten Leute bringen und am wenigsten Schaden verursachen. Ehrlichkeit hat oberste Priorität, und so halten sie sich an ihr einmal gegebenes Wort, ganz egal wie die Konsequenzen aussehen mögen, die aus diesem Eid, oder Schwur, entstehen könnten. Ein ehrlicher und hart arbeitender Leibeigener, ein gütiger und weiser König oder ein strenger aber gerechter oberster Richter sind Beispiele für rechtschaffene gute Leute.

Neutral gut: Diese Charaktere glauben, dass ein Gleichgewicht der Kräfte zwar wichtig ist, aber die Spannungen zwischen Gesetz und Chaos nicht von der Verwirklichung des Guten ablenken sollten. Da das Universum riesig ist und viele Wesen beheimatet, die nach unterschiedlichen Zielen streben, kann das entschlossene Streben nach Gutem das Gleichgewicht nicht beeinträchtigen, sondern es eher stützen. Wenn der Dienst an der guten Sache bedeutet, die organisierte Gesellschaft zu unterstützen, dann muss das getan werden. Wenn das Gute nur erreicht werden kann, wenn die vorhandene soziale Ordnung gestürzt wird, dann soll es so sein. Die soziale Struktur an sich hat für sie keinen eigenen Wert. Ein Baron, der die Befehle seines Königs mißachtet, um etwas zu zerstören, das er als böse ansieht, ist ein Beispiel eines neutral guten Charakters.

Chaotisch gut: Chaotisch gute Charaktere sind ausgeprägte Individualisten mit einem gewissen Hang zur Gutmütigkeit und Hilfsbereitschaft. Sie glauben an die Werte des Guten und Rechten, doch halten sie nicht viel von Gesetzen und Regelungen. Sie haben nichts für Leute übrig, die anderen vorschreiben wollen, was zu tun ist. Ihre Taten werden von ihrem eigenen moralischen Empfinden geleitet, das zwar gut, aber nicht immer mit den Wertvorstellungen der Gesellschaft übereinstimmt. Ein mutiger Grenzbewohner, der immer weiterzieht, wenn Siedler seinen Spuren folgen, ist ein Beispiel für einen chaotisch guten Charakter.

Rechtschaffen neutral: Ordnung und Organisation sind von höchster Wichtigkeit für Charaktere dieser Gesinnung. Sie glauben an eine starke, geordnete Regierung, unabhängig davon, ob dies eine Tyrannei oder eine wohlwollende Demokratie ist. Die Vorteile von Organisation und Regelung stehen über allen moralischen Zweifeln. Ein Inquisitor, der entschlossen ist, Verräter um jeden Preis aufzustöbern, oder ein Soldat, der niemals einen Befehl in Frage stellt, sind Beispiele für rechtschaffene neutrales Verhalten.

Absolut neutral: Diese Charaktere glauben an das übergeordnete Gleichgewicht der Kräfte und weigern sich, Taten als entweder gut oder böse einzustufen. Da die meisten Leute auf der Welt Urteile fällen, gibt es absolut neutrale Charaktere sehr selten. Sie vermeiden mit allen Mitteln sich auf die Seite des Guten oder des Bösen, des Gesetzes oder des Chaos zu schlagen. Es ist ihre Pflicht, dafür zu sorgen, dass all diese Kräfte ausgewogen bleiben. Absolut neutrale werden manchmal in recht eigentümliche Allianzen gezwungen. In den meisten Fällen werden sie auf die Seite der Unterdrückten genötigt, und wechseln sogar manchmal die Seiten, wenn der

Vermeintliche Verlierer plötzlich zum Gewinner wird. Ein absolut neutraler Druide würde sich mit dem örtlichen Baron verbünden, um einen Stamm von feindlich gesinnten Barbaren niederzuschlagen, würde dann die Seiten wechseln, wenn der Stamm an den Rand der Vernichtung gelangt. Er wird versuchen zu verhindern, dass eine der beiden Seiten zu mächtig wird.

Chaotisch neutral: Charaktere dieser Gesinnung glauben, dass nichts einer Ordnung unterliegt, auch nicht ihre eigenen Taten. Mit diesem Grundsatz neigen sie dazu, jeder Laune nachzugehen, die sie im jeweiligen Moment befällt. Gut und Böse spielen bei ihren Entscheidungen keine Rolle. Der Umgang mit chaotisch neutralen Charakteren ist sehr schwierig. Von solchen Charakteren weiß man, dass sie vergnügt und zu keinem ersichtlichen Zweck alles, was sie haben, auf eine Karte setzen und verspielen. Sie sind fast völlig unzuverlässig. Das einzig berechenbare an ihnen ist ihre Unberechenbarkeit. Diese Gesinnung ist vermutlich am schwierigsten zu spielen. Irre und Verrückte tendieren zu chaotisch neutralem Verhalten.

Rechtschaffen böse: Diese Charaktere sehen ihren Lebenssinn darin, die Gesellschaft und ihre Gesetze zum eigenen Vorteil auszunutzen. Struktur und Rangordnung erheben jene, die würdig sind zu herrschen, und bieten eine klar definierte Hierarchie zwischen Herr und Diener. Aus diesem Grund unterstützen rechtschaffen böse Charaktere Gesetze und Gesellschaften, die ihren eigenen Zwecken dienlich sind. Wenn jemand aufgrund eines Gesetzes, das ihnen dienlich ist, verletzt wird oder leidet - Pech gehabt. Rechtschaffen böse Charaktere halten Gesetze aus Angst vor Bestrafung ein. Da sie gezwungen sein könnten, einen unvorteilhaften Vertrag oder Eid einzuhalten, den sie geleistet haben, sind sie gewöhnlich sehr vorsichtig, wenn es darum geht, ihr Wort zu geben. Wenn sie einmal ihr Wort gegeben haben, brechen sie es nur, wenn dies über einen legalen Weg im Rahmen der gültigen Gesetze möglich ist. Ein mit eiserner Faust herrschender Tyrann und ein verschlagener, gieriger Kaufmann sind Beispiele für rechtschaffen böse Wesen.

Neutral böse: Neutral böse Charaktere sind zunächst mit sich selbst und ihrem eigenen Weiterkommen beschäftigt. Mit anderen zusammenzuarbeiten oder ihren Weg auch alleine zu gehen ist ihnen gleichermaßen recht. Ihr einziges Interesse gilt ihrem eigenen Erfolg. Wenn ein Gewinn auf schnelle und einfache Art erzielt werden kann, ob legal, zweifelhaft oder offensichtlich illegal, werden sie diese nutzen. Obwohl neutrale böse Charaktere nicht die Einstellung "jeder für sich" der chaotischen Charaktere teilen, haben sie keine Skrupel, ihre Freunde und Gefährten aus Eigennutz zu betrügen. Ihre Ergebenheit gilt der Macht und dem Geld, was sie sehr empfänglich für Bestechungen macht. Ein Skrupelloser Söldner, ein gemeiner Dieb und ein Informant, der doppeltes Spiel betreibt und andere denunziert, um sich selbst zu schützen und zu bevorteilen, sind typische Beispiele für neutral böse Charaktere. Diese Charaktere sind der Schrecken alles Guten und Organisierten.

Chaotisch böse Charaktere werden vom Verlangen nach persönlicher Bereicherung und Vergnügen getrieben. Sie sehen nichts falsches daran, sich mit allen Mitteln das zu nehmen, was sie wollen. Gesetze und Regierungen sind die Werkzeuge von Schwächlingen, die unfähig sind, sich selbst durchzuschlagen. Die Starken haben das Recht, sich zu nehmen, was sie wollen, und die Schwachen sind dazu da, ausgebeutet zu werden. Wenn sich chaotisch böse Charaktere zusammenschließen, dann nicht aus dem Wunsch heraus, zusammenzuarbeiten, sondern mächtigen Feinden Widerstand zu leisten. Eine solche Gruppe kann nur durch einen starken Führer zusammengehalten werden, der fähig ist, seinen Untergebenen Gehorsam aufzuzwingen. Da sein Führungsanspruch auf nackter Gewalt beruht, wird er beim ersten Anzeichen von Schwäche durch jeden anderen ersetzt, der ihm seine Position auf irgendeine Weise entreißen kann. Blutrünstige Freibeuter und Monster von geringer Intelligenz sind gute Beispiele für eine chaotisch böse Gesinnung.

Beschreibung an Hand von Regeln & Grundsätzen

Gesinnungen

Bei vielen Rollenspielen gibt es einen Wert, der mit wenigen Worten das grobe Verhalten eines Helden beschreiben soll. AD&D verwendet zum Beispiel dazu die Gesinnung, welche aus zwei Dingen besteht. Der erste Teil ist der Handlungsweg eines Helden und kann entweder rechtschaffen, neutral oder chaotisch sein. Der zweite Teil ist seine Einstellung zur Welt und ist entweder Gut, Neutral oder Böse. Doch vielen Leuten ist diese Regel und ihre Anwendung im Spiel nicht ganz klar, weshalb es nützlich wäre, für jede Gesinnung ein paar Beispiele zu haben, wie sich ein solcher Charakter verhalten **könnte**.

RECHTSCHAFFEN GUTE Charaktere werden...

Immer ihr Wort halten

Lügen vermeiden
Niemals einen unbewaffneten Feind angreifen
Nie einen Unschuldigen verletzen
Niemals jemanden foltern
Niemals aus Spaß jemanden umbringen
Immer anderen helfen
Gut in einer Gruppe arbeiten
Höhergestellte, das Gesetz und die Ehre respektieren
Niemals einen Freund betrügen

RECHTSCHAFFEN BÖSE Charaktere werden...

Immer ihr Ehrenwort halten
Nur jene belügen und betrügen, die seinem Respekt nicht würdig sind
Unter Umständen Unbewaffnete töten
Niemals Unschuldige verletzen
Niemals aus Spaß töten
Sich nicht auf Folter verlassen
Niemals aus Spaß foltern
Selbstdisziplin und die Ehre respektieren
Mit anderen zusammenarbeiten, um ihre Ziele zu erreichen
Niemals einen Freund betrügen

RECHTSCHAFFEN NEUTRALE Charaktere werden...

Immer ihr Wort halten
Lügen vermeiden
Einen Unbewaffneten nur unter Befehl töten
Keine Unschuldigen verletzen, außer es wird ihnen befohlen
Nur jemanden in Not helfen, wenn sie müssen
Niemals aus Spaß töten
Niemals jemanden foltern, außer man befiehlt es ihnen
Höhergestellte, das Gesetz und die Ehre respektieren
Niemals einen Freund betrügen
Niemals das Gesetz brechen

NEUTRAL GUTE Charaktere werden...

Ihr anderen guten Personen gegebenes Wort halten
Nur Personen mit böser Gesinnung anlügen
Niemals einen Unbewaffneten angreifen oder töten
Niemals Unschuldige verletzen
Niemals aus Spaß töten
Niemals Folterungen anwenden
Immer anderen helfen
Das Gesetz dehnen, wenn es sinnvoll erscheint
Niemals einen Freund betrügen
Gut in Gruppen zusammenarbeiten

NEUTRAL BÖSE Charaktere werden...

Ihr Wort nicht unbedingt halten
Andere belügen und betrügen
Unbewaffnete angreifen, denn diese sind leichter zu besiegen
Unschuldige verletzen oder mißbrauchen
Folterungen zum Spaß oder zum Verhör anwenden
Aus reinem Spaß töten
Nicht ohne Gegenleistung helfen
Das Gesetz brechen, wenn es sinnvoll erscheint
Freunde betrügen, wenn es ihrer Sache dient
Mit anderen zusammenarbeiten, wenn es sie ihrem Ziel näher bringt

ABSOLUT NEUTRALE Charaktere werden...

Ihr Wort halten, wenn es das Gleichgewicht nicht stört
Andere anlügen, wenn es das Gleichgewicht erfordert
Unbewaffnete unter Umständen angreifen
Niemals einen Unschuldigen angreifen oder töten
Folterungen anwenden, jedoch niemals zum Spaß
Oft anderen helfen
Niemals zum Spaß jemanden töten
Das Gesetz brechen, wenn es nötig wird
Niemals einen Freund betrügen, außer das Gleichgewicht verlangt es
Manchmal in Gruppen zusammenarbeiten

CHAOTISCH GUTE Charaktere werden...

Ihr anderen guten Personen gegebenes Wort halten
Nur böse oder neutrale Personen belügen
Niemals einen Unbewaffneten angreifen
Niemals Unschuldige verletzen
Niemals aus Spaß foltern, aber Gewalt anwenden, um an Informationen zu gelangen
Niemals zum Spaß töten
Immer anderen helfen
Versuchen innerhalb des Gesetzes zu leben
Höhergestellten und Regierenden mißtrauen
Niemals einen Freund betrügen

CHAOTISCH BÖSE Charaktere werden...

Selten ihr Wort halten
Jeden belügen und betrügen
Auf jeden Fall auch Unbewaffnete angreifen oder töten
Unschuldige mißbrauchen oder töten
Andere aus Spaß und für Informationen foltern
Aus reiner Freude töten
Nicht gut in Gruppen zusammenarbeiten
Ehre, Autorität und Selbstdisziplin verachten
Ohne zu zögern Freunde betrügen
Anderen helfen, aber nur wenn sie Nutzen daraus ziehen

CHAOTISCH NEUTRALE Charaktere sind...

So wahnsinnig unberechenbar, daß man für sie kein Schema finden kann. Wer einen solchen Charakter spielen möchte, kann tun und lassen, was immer ihm gefällt.

Die Gesinnung spiegelt die Grundeinstellung eines Charakters gegenüber der Gesellschaft und den Kräften des Universums wieder:

Rechtschaffen Gut

- Verlässlich
- Höflich
- Liebenswürdig
- Verbindlich
- Feinfühlig gegenüber den Gefühlen anderer
- Voller Skrupel
- Ehrenhaft
- Zuverlässig
- Vertrauenswürdig
- Hilfsbereit

- o Loyal
- o Respektvoll gegenüber Leben, Liebe und der Suche nach dem Glück
- o Nutzt der Gemeinschaft
- o Ideale und Rechte der Mehrheit vor dem Einzelnen

Rechtschaffen Neutral

- o Verlässlich
- o Verantwortungsbewusst
- o Wahrheitsliebend
- o Ordentlich
- o Loyal
- o Respektiert die Obrigkeit
- o Geordnetes Leben
- o Starr
- o Unbeugsam
- o Reinlich
- o Methodisch
- o Ruhig
- o Gesittet
- o Präzise
- o Gesetz und Ordnung gehen über alles
- o Das Wohl der Allgemeinheit geht über das Wohl des Einzelnen (fast immer), Gut und Böse sind nicht wichtig, solange Ordnung und Gleichgewicht im Universum gewährleistet sind (darin liegt die Hoffnung für das Überleben der Gemeinschaft) - Allerdings muss die Ordnung auch sinnvoll sein
- o Leben ohne Gesetz und Ordnung ist sinnlos

Rechtschaffen Böse

- o Grausam
- o Rachelüstern
- o Stolz
- o Gefühllos
- o Empfindungslos
- o Feindlich
- o Schweigsam
- o Böswillig
- o Berechnend
- o Intrigant
- o Gnadenlos
- o Dominant
- o Ernst
- o Geradlinig
- o Tyrannisch
- o Fordernd
- o hat sein Leben organisiert
- o respektiert Autorität und Macht
- o strebt danach, Macht über andere zu gewinnen
- o hält Ordnung für äußerst wichtig (die Starken sollten die Schwachen regieren)
- o er ist egoistisch, respektiert aber die Ziele der Mächtigen (es sei denn, der Mächtige verdient seine Stellung nicht)
- o Gesetze einer guten Gesellschaft werden als unfair angesehen
- o Das "Gute" gibt den Schwachen zuviel unverdiente Macht
- o Leben ist wertlos
- o Wer sich und sein Eigentum nicht verteidigen kann, hat Leben und Besitz nicht verdient

Chaotisch Gut

- o Unberechenbar
- o Unabhängig
- o Freigeist
- o Heiter

- o Fröhlich
- o Optimistisch
- o Lässig
- o Gutmütig
- o Sorgenlos
- o Hilfreich
- o Freundlich
- o Gnadenvoll
- o Respektiert persönliche Freiheiten
- o Anarchisch
- o Gesetzlos
- o Zügellos
- o Alle Gesetze, soziale Strukturen und Hierarchien gehören abgeschafft, wenn sie die persönliche Freiheit beschränken
- o Das Recht des Einzelnen zu tun, was er will, ist der Eckstein der Gesellschaft, aber niemand darf gezwungen werden in seiner Suche nach dem eigenen Weg
- o CG Charaktere sind häufig egoistisch, sie halten manchmal ihr Leben für wertvoller als das eines Freundes
- o Leben ist wertvoll, wenn zumindest einige persönliche Freiheiten gewährleistet sind
- o Leben und Freiheit sind das Fundament des Universum

Chaotisch Neutral

- o Unzuverlässig
- o Unabhängig
- o Gierig
- o Inkonsequent
- o Unstet
- o Unbeständig
- o Unberechenbar
- o Egoistisch
- o Unmethodisch
- o Unordentlich
- o Gesetzlos
- o Anarchisch
- o Zügellos
- o Egozentrisch
- o Verworren
- o Durcheinander
- o Ungezwungen
- o Frei
- o Bevorzugt die ultimative Freiheit des Einzelnen und eine allgemeine Unordnung ob jemand sich für die gute oder böse Seite entscheidet, ist ohne Belang
- o Ein CN muss nicht unbedingt gewalttätig sein, tendiert aber normalerweise dazu, sie ohne Zögern anzuwenden
- o Meistens wird sich ein egoistisches Ziel gesetzt und als Selbsterfüllung angesehen
- o Der Tod ist unausweichlich, deswegen ist es egal, wann jemand stirbt

Chaotisch böse

- o Gewalttätig
- o Grausam
- o Launenhaft
- o Böseartig
- o Nicht vertrauenswürdig
- o Unzuverlässig
- o Herzlos
- o Flatterhaft
- o Leichtfertig
- o Unbeständig
- o Sprunghaft
- o Gefühllos
- o Bescheißend

- o Unhöflich
- o Egoistisch
- o Geht auch über Leichen, um seine Ziele zu erreichen
- o Unvorhersehbare Reaktionen, die nicht logisch sein müssen
- o Er kann sein Benehmen auch unter Kontrolle haben, um sein Alignment zu verdecken
- o Auch wenn er gerne brennend und mordend durch die Lande ziehen würde, tut er es nicht, weil er sich der Konsequenzen bewusst ist
- o Die Leben von anderen haben keine Bedeutung

Neutral Gut

- o Selbstsicher
- o Hilfreich
- o Höflich
- o Liebenswert
- o Freundlich
- o Gefühlvoll
- o Respektvoll
- o Liebevoll
- o Gnadenvoll
- o Gütig
- o Menschlich
- o Altruistisch
- o Gebend
- o Respektiert und beschützt das Leben
- o Das Leben ist die wichtigste Sache zusammen mit dem Sichern der Rechte anderer Kreaturen
- o Gesetz und Chaos sind nur Werkzeuge, um Glück und Wohlstand für alle zu erreichen
- o Jeder soll gleich behandelt werden
- o NG vertraut sich selber mehr als irgendeiner anderen Gruppe - Sie können aber gut in einer Gruppe kooperieren

Absolut neutral

Diplomatisch
 Hohes Urteilsvermögen
 Rätselhaft
 Verschlussen
 Distanziert
 Selbstbewusst
 Vermittelnd
 Unparteiisch
 Fair
 Gleichgültig
 Unvoreingenommen
 Law, Chaos, Good und Evil sind alle nützlich (alle Kräfte sollten gleich stark werden im Kosmos)
 Ein N wird handeln, wenn das Gleichgewicht der Kräfte in Gefahr ist, wenn es ihn persönlich angeht, wenn es in seinem Interesse ist (in der Reihenfolge)
 Diplomatisches und taktvolles Handeln
 Erscheinen undurchschaubar, bis man sie näher kennt
 Die meisten tendieren im Verlauf ihres Lebens zu irgendeinem bestimmten Alignment, je nachdem gegen welche Kräfte er angeht - das Leben ist genauso wertvoll wie der Tod
 Tod ist Schicksal

Neutral Böse

- o Gefühllos
- o Unfreundlich
- o Unkooperativ, wenn es ihm nichts nützt
- o Selbstbewusst
- o Verschlagen
- o Grausam
- o Verdorben

- o Moralisch entartet
- o Korrupt
- o Hasserfüllt
- o Lasterhaft
- o Böseartig
- o Destruktiv
- o Gesetz und Chaos sind nebensächlich in der Suche nach dem reinen Bösen im Universum
- o Das Böse ist das Ziel und Verschlagenheit das Mittel
- o natürliche und von Menschen gemachte Kräfte sollten die Schwachen und Nutzlosen wegwischen aus der Gesellschaft
- o Die, die es verdienen, sollten rücksichtslos ihre eigenen Ziele verwirklichen
- o Die "Guten", die wollen, dass es allen gut geht, sind selbst Schwächlinge und fördern Drückebergerei
- o Leben ist von keinem Wert

Beispiele der Gesinnungen in verschiedenen Situationen

Index:

LG:	Lawful good	=	Gesetzestreu Gut
NG:	Neutral good	=	Neutral Gut
CG:	Chaotic good	=	Chaotisch Gut
LN:	Lawful neutral	=	Gesetzestreu Neutral
TN:	True neutral	=	Wahre Neutralität
CN:	Chaotic neutral	=	Chaotisch Neutral
LE:	Lawful evil	=	Gesetzestreu Böse
NE:	Neutral evil	=	Neutral Böse
CE:	Chaotic evil	=	Chaotisch Böse

Eine Gruppe findet einen Pokal - darauf steht "Eigentum von Hola Putnik":

LG: Wo wohnt wohl Hola Putnik? Wir müssen ihm unbedingt seinen Pokal zurückgeben, wenn wir ihn finden sollten!

NG: Braucht hier noch einer einen Pokal? Gehört allerdings einem Hola Putnik!

CG: Lasst uns anfangen den Hola Putnik zu suchen. Wir müssen ihm unbedingt finden um ihm seinen Pokal zurückzugeben!

LN: Der Pokal gehört einem Hola Putnik. Erinnerst mich mal dran, falls wir ihn treffen sollten.

TN: Den Pokal verkaufen wir am besten und teilen dann unter uns auf.

CN: Na, was haben wir denn da. Ich steck mir den Pokal mal ein, ok?!

LE: Der Pokal gehörte mal einem Hola Putnik. Aber da er nicht hier ist um ihn zu benutzen gehört er nach dem Gesetz nach jetzt mir. Oder wollt Ihr ihn etwa?

NE: Ich nehme mir mal den Pokal...

CE: Weg da! Der Pokal gehört mir!

Oder es könnte so verlaufen:

LG: Ich werde mich sofort auf die Heilige Queste begeben, Hola Putnik seinen Pokal zurückzubringen! (Sprichts, tut´s und vergisst, dass er eigentlich gerade die Welt retten wollte...)

NG: Steck den Pokal schnell weg, bevor Sammy kommt, sonst kriegt ihn Hola Putnik nie zurück!

CG: Mein Gott, Hola Putnik! So einen blöden Namen habe ich wirklich noch nie gehört...

LN: Eigentlich sollten wir den Pokal ja zurückgeben, aber wenn wir einen von den Edelsteinen rausbrechen und unter Armen verteilen geht es schon in Ordnung, wenn wir ihn behalten.

TN: Also wollen wir den Pokal Hola Putnik zurückgeben oder ihn lieber verscherbeln und aufteilen? Was meint ihr? Mir ist´s wurscht...

CN: Den Pokal behalt ich! Dafür dürft ihr den nächsten Pokal, den wir heute finden, einstecken, ok?

LE: Bringt mir einen Gefangenen, mit dessen Blut ich meinen neuen Pokal weihen kann!

NE: Oh Schreck! Der verfluchte Pokal des Putnik! Davon hab ich schon gehört! ich werd ihn mal an mich nehmen, damit ich ihn später in die Abgründe eines Vulkans werfen kann! (sagt´s und verkauft ihn später als Heiligen Gral für 5000 GS)

CE: Nimm dies, Pokal!" (BOING, SCHEPPER, KNALL...)

Oder es könnte so verlaufen:

LG: Vielleicht hat er es nötig zu stehlen, über das Urteil muss aber ein Richter entscheiden.

NG: Mal sehen ob der Mann seine Tat ordentlich begründen kann. Am besten wäre es ihn eine Zeit lang zu beobachten.

CG: Der Mann hat bestimmt einen Grund für seine Tat. Wenn er es aus Not getan hat, lassen wir ihn am besten laufen und geben ihm noch etwas zum Leben mit.

NG: Wenn der Mann uns noch einmal beklaut bringen wir ihn vors Gericht.

TN: Das mit dem Mann ist eigentlich nicht unser Problem. Wenn er uns schwört uns nie wieder zu bestehlen, lassen wir ihn gehen.

CN: Mistker! Am besten binden wir ihn an den nächsten Baum und gehen!

LE: Alles muss seine Ordnung haben. Also hackt ihm beide Hände ab und das Problem löst sich von selbst.

NE: Ein so schlechter Dieb kann uns nicht unbedingt schaden. Besser ist es aber, wenn wir ihn unschädlich machen.

CE: Ein so schlechter Dieb darf nicht am Leben bleiben. Das wäre eine Schande für die Diebe allgemein.

LG: (nachdem er dem Dieb die Hand abgehackt hat) - das tat mir mehr weh als dir, aber du musst lernen, mein und dein zu unterscheiden. Nichts für ungut, ja?"

NG: (übergibt ihn kommentarlos der nächsten Stadtwache)

CG: Wenn du mich zum lachen bringst lass ich dich laufen!

LN: Es ist nicht rechtens zu stehlen. Wähle, ob ich dir zur Strafe die Hand abhacken soll oder ob du meinem Tempel zur Sühne 500 GS spendest!"

TN: Lass mich in Frieden!

CN: (nachdem sie ihm einschließlich der Unterhose ALLES abgenommen hat) Wenn du mich mit der Diebesgilde bekannt machst vergesse ich die Sache und du kriegst wenigstens wieder deine Kleidung zurück!

LE: Soll ich ihm erst denn Hals aufschlitzen oder erst das Herz rausreißen bei der rituellen Opferung, was meint ihr?

NE: Keine Angst, ich beschütze dich... Aber dafür musst du mir sagen, wo eure Gilde ihre Beute versteckt hält! (Sobald der Dieb geredet hat, schlägt sie vor, besser mit dem Herz anzufangen, solange es noch so schön schnell pocht...)

CE: Nimm dies, Dieb! (FETZ, HACK, SCHREI...)

Nach einem Kampf - die Gruppe hat einen mächtigen Gegner besiegt und überlegt nun weitere Schritte. Einer der Gegner hat überlebt...

LG: Sie haben uns angegriffen, also haben sie dies verdient. Wir nehmen die Besitztümer der Toten an uns, übergeben sie wenn möglich den nächsten Verwandten und bringen den Überlebenden vor das Gericht, auf dass er seine gerechte Strafe erhält. Unsere Gefallenen lassen wir wiederbeleben, und zwar bezahlen wir zu gleichen Teilen die Wiedererweckung.

NG: Wir behalten von den Schätzen, was wir zur Wiederbelebung unserer Freund brauchen, den Rest geben wir zurück. Den Überlebenden lassen wir laufen, er hat seine Lektion sicher gelernt.

CG: Wir behalten alles, was wertvoll ist! Vielleicht will sich unser Ex-Gegner uns ja anschließen, da er gesehen hat was für eine gute Gruppe wir sind. Wenn nicht, lassen wir ihn verschwinden, er hat sowieso viel zu viel Angst, dass wir ihn dem Gesetz übergeben!

LN: Wir bringen sowohl die Schätze als auch den Überlebenden in die nächste Stadt, um ihn der Gerichtsbarkeit zu übergeben. Die Wiederbelebung unseres Gefallenen bezahlen wir aus dessen Besitz. Sollte dieser nicht genügen legen wir ihm die entsprechende Summe aus!

TN: Es gibt für alles einen Grund - und so hat unser Gegner gehandelt wie er musste und wir, wie wir mussten. Es steht uns nicht zu ein Urteil zu fällen. Wir teilen die gesamte Beute auf und geben dem Überlebenden zu gleichen Teilen seinen Anteil, damit er überleben kann!

CN: Wir nehmen die Schätze, scheuchen dem Kerl noch ein wenig Angst ein und sehen zu wo die nächste Kneipe ist, um uns ordentlich zu besaufen. Falls unser Freund genug Geld bei sich hat bezahlen wir seine Wiedererweckung, wenn nicht, dann nicht!

LE: Die Schätze gehören uns, da wir sie ehrlich im Kampf gewonnen haben. Den gefangenen übergeben wir der Gerichtsbarkeit, dann sind wir ihn los. Oder aber wir knüpfen ihn am nächsten Baum auf, denn das ist die gerechte Strafe für Wegelagerer... Außerdem nehmen wir uns den Besitz unseres Gefallenen Kameraden, denn wir haben nie irgend etwas von Wiedererweckung gesagt.

NE: Lasst mich nur fünf Minuten mit ihm allein, dann sind wir jegliches Problem los! Ich schlitz ihn ein wenig auf, dann haben wir Ruhe! Danach nehme ich mir von den Schätzen was mich interessiert und den Rest könnt ihr unter euch aufteilen! Den Gefallenen könnt ihr von mir aus gerne wiedererwecken lassen, aber nicht von MEINEM Geld!

CE: Wir verpassen dem Typ ein ordentliches Brandmal oder etwas ähnliches, das wird ihn lehren nicht andere Leute zu überfallen. Danach schnappen wir uns alles was wertvoll ist und hauen ab. Dass unser Freund umkam... Pech gehabt!

So könnte man die verschiedenen Gesinnungen einschätzen und beschreiben. Natürlich nur, wenn sie wirklich einmal zur Oberfläche durchbrechen. Der "Neutral Evil"-Charakter hätte wahrscheinlich in einer Gruppe niemals das oben genannte verlangt, sondern hätte einfach einen unbeobachteten Augenblick abgewartet, dem Gegner dann die Kehle aufgeschlitzt und behauptet dieser hätte ihn angegriffen und er hätte sich nur seiner Haut gewehrt...