

# GÖTTER

## Abbathor

Der zwergische Gott der Gier, Abbathor (*Ab-ba-thor*), ist neutral böse. Zu seinen Titeln gehören Der Großmeister der Gier, Der Herr des Hortes und Der Habsüchtige. Er ist ein äußerst gieriger Gott und begehrt neidvoll die Reichtümer anderer. Er und seine Anhänger glauben an das Anhäufen und Horten von Geld und anderen Werten, wobei der Zweck jegliche Mittel heiligt. Seine Beziehungen zu den anderen Göttern der Zwerge sind gespannt, aber er ist nicht aus dem Pantheon verbannt worden. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Böses, Glück, Handel, Tricks und Zwerge. Seine bevorzugte Waffe ist der Dolch.

## Aerdrie faenya

Aerdrie Faenya (*Ab-er-dri-je Fab-en-ja*), die elfische Göttin der Luft, des Wetters und der Vögel, ist chaotisch gut. Sie wird auch Die

**D**as neue KAMPAGNEN-SET: VERGESSENE REICHE enthält grundlegende Informationen zu allen Göttern Faerûns und detaillierte Angaben zu dreißig von ihnen. Hier findest du Beschreibungen aller weiteren im KAMPAGNEN-SET: VERGESSENE REICHE genannten Götter, ähnlich den Einträgen zu den Göttern im D&D SPIELER-SET.

## mitwirkende

*Das Layout beginnt absichtlich auf Seite 2. Es gibt keine Seite 1.*

**Redaktion und Web-Produktion:** Julia Martin

**Web-Entwicklung:** Mark Jindra

**Grafisches Design:** Robert Campbell, Robert Raper

**Redaktion der deutschen Ausgabe:** Carsten Brombach und Bjørn Meyer

**Satz:** Barbara Spelger

**Aus dem Amerikanischen übertragen von:** Michaela Klomp

Dieses Material enthält keinen Open Game Content. Kein Bestandteil oder Inhalt dieses Materials darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung in irgendeiner Form reproduziert werden. Nähere Informationen zur Open Gaming License und der D20 System License finden Sie unter [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

Dieses Material basiert auf den Originalregeln DUNGEONS&DRAGONS von E. Gary Gygax und Dave Arneson und der neuen DUNGEONS&DRAGONS Edition von Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker und Peter Adkison.

Dungeons & Dragons, Forgotten Realms, Vergessene Reiche, das Firmenzeichen von Wizards of the Coast, das d20-Logo, das D&D-Logo, das Forgotten Realms-Logo, alle Wizards-Charaktere, ihre Namen und prägenden Wesenszüge sind in den Vereinigten Staaten von Amerika und anderen Ländern Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc., einer Tochtergesellschaft von Hasbro, Inc. Der Gebrauch der Warenzeichen durch AMIGO Spiel + Freizeit GmbH erfolgt unter Lizenz von Wizards of the Coast, Inc. Dieses Material unterliegt den Copyright-Bestimmungen der Bundesrepublik Deutschland. Jegliche Vervielfältigung oder nicht autorisierte Verwendung des enthaltenen Materials bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung von Wizards of the Coast, Inc.

© 2001, 2003 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Die Inhalte dieses Spiels sind frei erfunden. Ähnlichkeiten mit lebenden Personen, Verstorbenen, Organisationen, Orten oder Geschehnissen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

**Besucht unsere Homepage:** [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de)

Geflügelte Mutter und Die Herrin der Lüfte und der Winde genannt. Man erzählt sich, dass sie in früheren Zeiten vom legendären geflügelten Elfenvolk der Avariel verehrt wurde. Heutzutage wird sie hauptsächlich von jenen Elfen angebetet, die ein Interesse am Wetter haben, vor allem Druiden und Waldläufern, aber auch von jenen Elfen, die geflügelte Reittiere besitzen oder Freundschaft mit geflügelten Kreaturen geschlossen haben. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Chaos, Elfen, Gutes, Luft, Tiere und Sturm; ihre bevorzugte Waffe ist der Kampfstab.

## Akadi

Akadi (*A-kab-di*), die Göttin des Elementes Luft, der Geschwindigkeit und der fliegenden Kreaturen, ist neutral. Zu ihren Titeln gehören Die Königin der Lüfte und Die Herrin der Winde. Wie die anderen Elementargottheiten ist auch sie eine fremdartige und unnahbare Gottheit. Als Göttin der Freiheit und der Reisen lehrt sie ihre Anhänger, sowohl ihren Aufenthaltsort als auch ihre Beschäftigung so oft wie möglich zu wechseln. Sie und ihre Verehrer sind Grumbar und seinen Anhängern genau entgegengesetzt. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Illusion, Luft, Reisen und Tricks, und ihre bevorzugte Waffe ist der Schwere Streitflegel.

## Angharradh

Die elfische Göttin der Fruchtbarkeit, der Geburt und der Weisheit, Angharradh (*An-gar-rath*), ist chaotisch gut. Sie ist als Die Königin Arvadors und Die Dreieinige Göttin bekannt, denn sie vereint in sich die Aspekte dreier elfischer Göttinnen: Aerdrie Faenya, Hanali Celanil und Sehanine Mondbogen. Dennoch ist sie eine eigenständige Gottheit, wie auch jene von ihr losgelöste Wesenheiten sind. Sie wird fast ausschließlich von Mondelfen und Halb-Mondelfen verehrt, welche glauben, dass sie die Gemahlin Corellon Lerethians sei. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Chaos, Elfen, Erneuerung, Gutes, Pflanzen, Schutz und Wissen. Ihre bevorzugten Waffen sind der Langspeer und der Kurzspeer.

## Anhur

Anhur (*Ann-hur*), der mulhorandische Gott des Krieges, der kämpferischen Heldentaten und der Stürme, ist chaotisch gut. Zu seinen Titeln gehören Der General der Götter und Der Kriegsfalke. Er ist ein Gott sowohl der Strategie als auch des Heldennutts in der Schlacht, und er ruft seine Anhänger dazu auf, Mulhorand zu verteidigen und die Feinde dieses Volkes zu bekämpfen, vor allem Tay. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Chaos, Gutes, Krieg, Stärke und Sturm, und seine bevorzugte Waffe ist das Krummschwert.

## Arvoreen

Arvoreen (*Ar-wo-rihn*), der Halblinggott des Krieges, der Verteidigung und der Wachsamkeit, ist rechtschaffen gut. Er ist auch als Der Verteidiger und Der Wachsame Beschützer bekannt. Fürsorglich wacht er über das Volk der Halblinge und seine Siedlungen und verlangt von seinen Anhängern, die Heimstätten der Halblinge zu verteidigen und sich durch die Teilnahme an regelmäßigen Drills, Waffenübungen und Planungen stets gegen feindliche Einfälle jeder Art zu wappnen. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Gutes, Halblinge, Krieg, Ordnung und Schutz, seine bevorzugte Waffe ist das Kurzschwert.

## Auril

Auril (*Au-rill*), die Göttin der Kälte und des Winters, ist neutral böse. Zu ihren Titeln gehören Die Frostmaid und Die Kalte Göttin. Sie ist, wen wundert es, eine kalte und herzlose Göttin, die nichts lieber täte, als das Antlitz Torils mit ewigem Winter zu überziehen. Der Glaube an sie ist im winterlichen Norden Faerûns am stärksten; dort gebietet sie ihren Anhängern, jegliche Wärme auszulöschen und in der Kälte zu schwelgen. Sie sollen die Bäume fällen, die den Winterwind abhalten, und Löcher in die Häuserwände schlagen, damit alle den eisigen Atem der Göttin fühlen können. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Böses, Luft, Sturm und Wasser, und ihre bevorzugte Waffe ist die Streitaxt.

## Baervan wildwanderer

Baervan (*Ba-er-wan*) Wildwanderer, der gnomische Gott des Waldes, der Reisen und der Natur, ist neutral gut. Einer seiner Titel ist Das Maskierte Blatt. Er liebt den Wald und die Tiere und wird stets von seinem Gefährten begleitet, dem intelligenten Riesenwaschbären Chiktikka Flinkpfote, dessen impulsives Wesen die beiden schon in manch eine missliche Situation gebracht hat. Wie alle Gnome ist er gutmütig und liebt Streiche. Zu seinen Anhängern gehören viele Gnome, die in der Wildnis leben oder sie schützen, sowie solche, die oft auf lange Reisen gehen. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Gnome, Gutes, Pflanzen, Reisen und Tiere, und seine bevorzugte Waffe ist der Halbspeer.

## Bahgtru

Bahgtru (*Bag-tru*), der orkische Gott der Stärke, der Loyalität und der Dummheit, ist chaotisch böse. Er ist der Sohn von Gruumsh und Luthic. Er ist sowohl für seine Ehrfurcht gebietende Stärke als auch für seine unglaubliche Dummheit bekannt. Er und seine Anhänger lieben nichts so sehr wie sinnlose Kämpfe, und sie zetteln diese an, wann immer es ihnen möglich ist. Er lehrt seine Anhänger, ihren Führern gegenüber so lange loyal zu sein, wie die Aussicht auf regelmäßige, blutige Schlachten besteht. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Böses, Chaos, Orks und Stärke, und seine bevorzugte Waffe ist der Stachelhandschuh.

## Baravar schattenmantel

Baravar (*Ba-ra-wahr*) Schattenmantel, der gnomische Gott der Illusion, der Täuschung und der Fallen, ist neutral gut. Er ist auch als Der Gerissene, Der Meister der Illusionen und Der Getarnte Herr bekannt. Seine Aufgabe ist der Schutz des gnomischen Volks, und er und seine Anhänger bedienen sich Illusionen, Fallen und Tricks, um das Vergessene Volk zu schützen. Er und seine Anhänger sind Fremden gegenüber eher misstrauisch und agieren oft in den Schatten oder hinter dem Schleier von Illusionen. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Gnome, Gutes, Illusionen, Schutz und Tricks, und seine bevorzugte Waffe ist der Dolch.

## Berronar Reinsilber

Die rechtschaffenen gute Berronar (*Ber-ro-nar*) Reinsilber ist die zwerghische Beschützerin des Heims, der Familie und der Ehe. Sie ist die Gemahlin Moradins und auch als Verehrte Mutter und Matrone von Heim und Herd bekannt. Sie ist eine gütige und fürsorgliche Göttin, die Mitgefühl und Treue schätzt. Sie gebietet ihren Anhängern, Mitgefühl zu zeigen und die Kranken zu heilen, aber auch, all denjenigen wachsam entgegenzutreten, welche die Familien und die Kinder der Zwerge bedrohen. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Familie, Gutes, Heilung, Ordnung, Schutz und Zwerge, und ihre bevorzugte Waffe ist der Schwere Streitkolben.

## Beshaba

Die chaotisch böse Göttin Beshaba (*Be-scha-ba*) ist die Gottheit des Pechs, des Unglücks und des zufälligen Missgeschicks. Zu ihren Titeln gehören Die Maid des Unheils, Die Dame des Untergangs und Tyches Unfreundliche Tochter. Sie und ihre Schwester Tymora entsprangen der Hülle der ehemaligen Göttin des Glücks, und die beiden Schwestern und ihre Anhänger bekämpfen sich seither ohne Unterlass. Sie lehrt, dass zu viel Glück ungerecht sei und dass die vom Glück Begünstigten zum Ausgleich etwas Pech haben sollten. Sie gebietet ihren Anhängern, Unglück zu verbreiten, damit man zu ihr betet, um solches Pech abzuwenden. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Böses, Chaos, Glück, Schicksal und Tricks, und ihre bevorzugte Waffe ist die Geißel.

## Brandobaris

Brandobaris (*Bran-do-ba-ri*), ein neutraler Gott, ist im Pantheon der Halblinge die Gottheit der Heimlichkeit, der Abenteuer und des Diebstahls. Zu seinen Titeln gehören Der Meister der Heimlichkeit, Der Trickreiche und Der Unbändige Schalk. Der berühmte, risikofreudige Abenteurer steckte bereits unzählige Male in der Klemme, schaffte es aber irgendwie immer, als Sieger daraus hervorzugehen. Er ist sehr gut mit Tymora befreundet. Brandobaris will, dass seine Anhänger sich auf die Suche nach aufregenden Abenteuern begeben. Sie sollten stets alles daran setzen, sich durch solche Abenteuer zu bereichern, aber nicht in maßlose Gier verfallen. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Glück, Halblinge, Reisen und Tricks, und seine bevorzugte Waffe ist der Dolch.

## callarduran glatthand

Callarduran (*Kal-lar-du-ran*) Glatthand, eine neutrale Gottheit, ist der gnomische Gott des Gesteins, des Unterreichs und des Bergbaus. Zu seinen Titeln gehören Der Tiefe Bruder und Der Herr des Gesteins. Er und seine Anhänger erfreuen sich an der Entdeckung und am Abbau von Rubinen und anderen Edelsteinen. Er ist der Schutzherr der Svirfnebli und wird daher von den meisten Angehörigen dieses Volks verehrt. Er und seine Anhänger führen einen entschlossenen Kampf gegen diejenigen, welche die Tiefengnome vernichten wollen: böse Untergundvölker wie die Drow, Kuo-Toas und Illithiden. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Erde, Gnome, Handwerk und Höhlen, und seine bevorzugte Waffe ist die Streitaxt.

## clangeddin silberbart

Clangeddin (*Klan-ge-din*) Silberbart, der zwerghische Gott der Schlachten, des Krieges und der Tapferkeit, ist rechtschaffen gut. Zu seinen Titeln gehören Der Vater Aller Schlachten und Der Herr der Zwillingsäxte. Schlachten bereiten ihm große Freude, obwohl er weder Verrat noch Betrug duldet und dies auch von seinen Anhängern erwartet. Er und seine Anhänger hassen Riesen und haben die Zwerge in speziellen Kampftechniken gegen dieses Volk ausgebildet. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Gutes, Krieg, Ordnung, Stärke und Zwerge, und seine bevorzugte Waffe ist die Streitaxt.

## Cyrrollalee

Cyrrollalee (*Sier-oh-la-lie*), die Halblinggöttin des Vertrauens, der Freundschaft und des Heims, ist rechtschaffen gut. Zu ihren Titeln gehören Die Hand der Kameradschaft und Die Hüterin des Herdes. Ihre Sorge gilt dem Schutz und der Verteidigung der Heime und Familien der Halblinge, sowie der Freundschaft und Gastlichkeit der Halblinge untereinander. Viele ihrer Anhänger lernen Techniken des waffenlosen Kampfes. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Gutes, Familie, Halblinge und Ordnung, und ihre bevorzugte Waffe ist die Keule.

## Deneir

Deneir (*De-nai-er*), der Gott der Glyphen, Bilder und Schreiber, ist neutral gut. Zu seinen Titeln gehören Der Herr der Glyphen und Bilder und Der Schreiber Oghmas. Er widmet sich der sorgfältigen Wiedergabe von Schrift und Bild und unterstützt die Verbreitung des Lesens und Schreibens, der Kartographie und der Kunst. Er weist seine Anhänger an, antike und lang verschollene Schriften zu entdecken und zu archivieren und denjenigen, die des Lesens und Schreibens unkundig sind, als Schreiber und Lehrer zu dienen. Zu seinen Anhängern gehören viele, die an der Aufzeichnung von Wissen und der Entdeckung von Neuem interessiert sind, vor allem Gelehrte. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Gutes, Runen, Schutz und Wissen, und seine bevorzugte Waffe ist der Dolch.

## Duerra die Tiefe

Duerra (*Dwer-ra*) die Tiefe, die Duergargöttin der Psi-Kräfte, der Eroberungen und der Ausdehnung, ist eine rechtschaffenen böse Gottheit. Einer ihrer Titel ist Die Königin der Unsichtbaren Kunst. Sie lehrt, dass Grauzwerge die ihnen innewohnenden geistigen Kräfte ausbauen und den anderen Völkern so viel wie möglich vom Unterreich abspenstig machen sollten. Viele Grauzwerge verehren sie, vor allem jene, die zu Aggressivität neigen. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Böses, Krieg, Mentalismus, Ordnung und Zwerge, und ihre bevorzugte Waffe ist die Streitaxt.

## Dugmaren Leuchtmantel

Der zwerghische Gott der Gelehrsamkeit, der Erfindungen und der Entdeckungen, Dugmaren (*Dug-ma-ren*) Leuchtmantel, ist chaotisch gut. Unter den zwerghischen Gottheiten bildet er eher eine Ausnahme, denn er ignoriert die Traditionen seines Volkes und seines

Pantheons und sucht stattdessen nach neuen Ideen und Handlungsweisen. Aus diesem Grund verehren ihn vor allem jene Zwerge, die sich Klassen und Berufen zugewendet haben, welche die meisten Zwerge als nicht traditionsgemäß ansähen. Er lehrt seine Anhänger, weit zu reisen, so viel wie möglich zu lernen und neue Gerätschaften oder Herangehensweisen zur Erfüllung ihrer Aufgaben auszuprobieren. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Chaos, Gutes, Handwerk, Runen, Wissen und Zwerge, und seine bevorzugte Waffe ist das Kurzschwert.

## Dumathoin

Dumathoin (*Du-ma-thoin*), der zwergische Gott der vergrabenen Schätze, der Erze, Edelsteine und des Bergbaus, ist neutral. Er ist als Der Wahrer der Geheimnisse unter dem Berg bekannt. Er war es, so erzählen die Zwerge, der die Höhlen weit unter der Erdoberfläche schuf, damit die Zwerge darin wohnen könnten, und er war es auch, der die Edelsteine und wertvollen Erze einsetzte, damit die Zwerge sie bewundern und schließlich abbauen würden. Er ist der Schutzherr der Schildzwerge und wird von vielen dieses Volkes verehrt. Seine Anhänger lieben es, die Tiefen der Erde zu erkunden und ihre Reichtümer abzubauen, ohne ihre Schönheit zu zerstören. Außerdem bewachen sie die Gräber der Toten der Zwerge. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Erde, Handwerk, Höhlen, Metall, Schutz, Wissen und Zwerge, und seine bevorzugte Waffe ist der Schlegel.

## Eldath

Eldath (*El-dath*), die Göttin des Friedens, der ruhigen Orte, der Stille, der Teiche und der Quellen, ist neutral gut. Zu ihren Titeln gehören Die Göttin der Singenden Wasser, Die Ruhige und Die Mutter der Gewässer. Sie lehrt, dass das Streben nach Frieden von höchster Wichtigkeit und die Stille eines friedlichen Hains oder Teichs die vollkommene Schönheit ist. Ihre Anhänger verbringen viel Zeit in Andacht und Meditation an solchen Orten, und sie greifen nur dann auf Gewalt zurück, wenn sie notwendig ist, um sich selbst, Verwandte oder Freunde, oder aber Teiche und Haine zu verteidigen. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Gutes, Familie, Pflanzen, Schutz und Wasser, und ihre bevorzugte Waffe ist das Netz.

## Erewan Ilesere

Der elfische Gott des Unfugs und der Schurken, Erewan Ilesere (*Er-re-wan I-le-se-re*), ist chaotisch neutral. Zu seinen Titeln gehören Der Trickreiche und Das Chamäleon. Er ist ein sich stets wandelnder Gott und immer auf der Suche nach einem aufregenden Abenteuer oder anderem Unfug, um sich die Zeit zu vertreiben. Seine Auffassung von Spaß und seine Vorliebe für Streiche führen zu einer eher gespannten Beziehung zu den anderen elfischen Gottheiten, daher verbringt er die meiste Zeit mit Gottheiten, welche die Dinge ebenfalls auf die leichte Schulter nehmen. Seine Anhänger, berühmte Abenteurer und Scherzbolde, sind stets auf der Suche nach neuen, aufregenden Erfahrungen. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Chaos, Elfen, Glück und Tricks, und seine bevorzugte Waffe ist das Kurzschwert.

## Fenmarel Mestarine

Fenmarel Mestarine (*Fen-ma-rel Mess-ta-rihn*), der elfische Gott der Ausgestoßenen und der Isolation, ist chaotisch neutral. Ihn verehren jene, die freiwillig oder unfreiwillig die traditionelle elfische Gesellschaft verlassen haben, sowie Elfen, die sich von der Außen-

welt isolieren wollen. Er ist der Schutzherr der Wildelfen und wird von den meisten Angehörigen dieses Volks verehrt, aber auch von ausgestoßenen Elfen aller Unterarten. Er lehrt seine Anhänger, unabhängig zu sein, ihren eigenen Weg zu gehen und die Künste der Tarnung und Täuschung zu pflegen. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Chaos, Elfen, Pflanzen, Reisen und Tiere, und seine bevorzugte Waffe ist der Dolch.

## Finder Lindwurmsporn

Finder Lindwurmsporn, der Gott des Lebenskreislaufs und der Umwandlung der Künste, ist chaotisch neutral. Er ist auch als Der Namenlose Barde bekannt; diesen Titel erhielt er während einer langjährigen Zeit des Exils, als er noch sterblich war. Er ist eine neue Gottheit und hat erst vor ein paar Jahren die Göttlichkeit errungen. Er lehrt, dass etwas nur dann gedeihen kann, wenn es sich wandelt und wächst, was besonders für die Kunst gilt. Obwohl er bisher nur wenige Anhänger hat, wird er von Barden und Kunsthandwerkern verehrt, welche sich gerne auf nicht traditionelle Weise ausdrücken möchten, sowie von den Saurianern (einem zivilisierten Echsenvolk von einer anderen Ebene) aus den Wüstenschlundbergen. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Bezauberung, Chaos, Erneuerung und Schuppenartige, und seine bevorzugte Waffe ist das Bastardschwert.

## Flandal Stahlhaut

Flandal (*Flan-dahl*) Stahlhaut, der gnomische Gott des Bergbaus, der körperlichen Leistungsfähigkeit, der Schmiede- und Metallarbeiten, ist neutral gut. Zu seinen Titeln gehören Der Meister des Metalls, Der Herr der Schmiede und Der Großartige Stahlschmied. Er ist vor allem als Schutzherr der gnomischen Bergleute und Schmiede bekannt; außerdem wird er von jenen verehrt, die auf die Erzeugnisse von Schmieden (wie Rüstungen und Waffen) angewiesen sind, wie auch von jenen, für deren Wohlergehen ihre eigene Stärke unabdingbar ist. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Gnome, Gutes, Handwerk und Metall, und seine bevorzugte Waffe ist der Streithammer.

## Gaerdal Eisenhand

Gaerdal (*Ga-er-dahl*) Eisenhand, der gnomische Gott der Wachsamkeit und des Kampfes, ist rechtschaffen gut. Er ist als Der Gestrenge und Der Schild der Goldenen Hügel bekannt. Er und seine Anhänger verteidigen Gnome und ihre Siedlungen vor feindlich gesinnten Fremden und trainieren unentwegt ihre Fertigkeiten, damit sie ihr Heimatland vor Gefahren schützen können. Er und seine Anhänger sind ziemlich streng und mürrisch, ganz den Künsten des Krieges und der Verteidigung verschrieben, und somit eine deutliche Ausnahme unter den Spaß liebenden Gnomen. Die mit Gaerdal verbundenen Domänen sind Gnome, Gutes, Krieg, Ordnung und Schutz, und seine bevorzugte Waffe ist der Streithammer.

## Garagos

Garagos (*Ga-ra-gos*), der Gott des Krieges und der Plünderung, ist chaotisch neutral. Zu seinen Titeln gehören Der Plünderer und Der Meister aller Waffen. Er ist eine ältere Gottheit, und seine Stellung wurde mehr oder weniger von seinem jüngeren Rivalen Tempus übernommen. Garagos ist eher für die Zerstörungskraft und die Plünderungen zuständig, die der Krieg mit sich bringt, als für Stra-

ategie und Taktik, und er und seine Anhänger attackieren jegliche Rivalen, die ihnen im Weg stehen, und vernichten sie. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Chaos, Krieg, Stärke und Zerstörung, und seine bevorzugte Waffe ist das Langschwert.

## Gargauth

Gargauth (*Gar-goth*), der Gott des Verrats und der politischen Korruption, ist rechtschaffen böse. Zu seinen Titeln gehören Der Ausgestoßene und Der Verborgene Fürst. Man munkelt, er sei ursprünglich ein mächtiger Teufel gewesen und aus den Neun Höllen (Baator) verstoßen worden, nachdem er sich mit den dortigen finsternen Mächten angelegt habe; seither zieht er durch die Materielle Ebene und sucht nach Seelen, die er verderben kann. Nachdem er Baator verlassen hatte, erlangte er genügend Macht, um in den Rang eines Gottes aufzusteigen. Er verleiht seinen Anhängern große Macht, doch jene, die sich auf einen Handel mit ihm einlassen, zahlen letztendlich ausnahmslos einen schrecklichen Preis. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Bezauberung, Böses, Ordnung und Tricks, und seine bevorzugten Waffen sind der Dolch und der Wurf dolch.

## Geb

Der mulhorandische Gott der Erde und der Bergleute, Geb (*Geb*), ist neutral. Zu seinen Titeln gehören Fürst der Erde und Der König der Reichtümer unter der Erde. Er ist eine alte, ausgeglichene Gottheit, deren Hauptsorge dem Schutz der Erde und aller Dinge unter ihrer Oberfläche gilt. Er ist der Vater von Osiris, Isis, Nephthys und Set. Die Bergleute Mulhorands verehren ihn, obwohl auch all jene, die Zeit unter der Erde verbringen müssen, beispielsweise Abenteurer, ihm Ehrerbietung erweisen. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Erde, Handwerk, Höhlen und Schutz, und seine bevorzugte Waffe ist der Kampfstab.

## Ghaunadaur

Ghaunadaur (*Gau-na-duhr*), die Gottheit der Schlicke, Schleime und unterirdischer Dinge, gehört zum Pantheon der Drow und ist chaotisch böse. Es ist auch als Das Lauernde und Das Alte Auge bekannt. Es ist eine abscheuliche, Ekel erregende Gottheit, die gerne mit hirnlosen Schlickern und Schleimen sowie den ihr dienenden Seilern herumtollt. Ghaunadaur lehrt, dass nur die stärksten Wesen das Recht haben zu überleben und alle niederen Wesen (womit es all jene meint, die es nicht verehren) vernichtet werden müssen. Es wird von einigen Drow verehrt, die unzufrieden mit der Macht des Klerus Lolths sind, sowie von bösen und degenerierten Menschen. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Böses, Chaos, Drow, Hass, Höhlen und Schleim, und seine bevorzugte Waffe ist der Streithammer.

## Gorm Gulthyn

Gorm Gulthyn (*Gorm Gull-thin*), der zwergische Gott der Wächter, der Verteidigung und der Wachsamkeit, ist rechtschaffen gut. Zu seinen Titeln gehören Feuereuge, Der Goldene Beschützer und Der Wächter. Er ist der Schutzherr all jener, welche die Heimatländer der Zwerge vor feindlich gesinnten Mächten verteidigen. Er befiehlt all seinen Anhängern, stets wachsam und auf der Hut zu sein, damit sie oder jene, für die sie Sorge tragen, nicht überrascht und überwältigt werden. Viele Angehörige des zwergischen Militärs verehren ihn. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Gutes, Krieg, Ordnung, Schutz und Zwerge, und seine bevorzugte Waffe ist die Streitaxt.

## Grumbar

Der Elementargott der Erde, Grumbar (*Grum-bar*), ist neutral. Zu seinen Titeln gehören König der Länder unter den Wurzeln und Der Erdfürst. Er verkörpert die Erde und die Beständigkeit und Widerstandsfähigkeit gegenüber Wandel, welche dieses Element repräsentiert. Wie alle Elementargottheiten ist er eher zurückhaltend und unnahbar. Jene, die unter der Erde leben oder arbeiten, ehren ihn – aber auch jene, die sich gegen Veränderungen sträuben. Zu seinen Anhängern gehören viele Abenteurer, die sich unter die Erde wagen, sowie einige Angehörige der unterirdisch lebenden Völker wie beispielsweise Zwerge und Tiefengnome. Er und seine Anhänger sind Akadi genau entgegengesetzt. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Erde, Höhlen, Metall und Zeit, und seine bevorzugte Waffe ist der Streithammer.

## Gwaeron Windstrom

Gwaeron (*Gwa-e-ron*) Windstrom, der Gott des Spurenlesens und der Waldläufer, ist neutral gut. Einer seiner Titel ist Der Meister des Spurenlesens. Er war einst ein sterblicher Waldläufer des Nordens und wurde durch die Fürsprache Miellikkis vor langer Zeit zum Gott erhoben. Im Spurenlesen ist er ein Meister, und kein Zweiter vermag so gut wie er, Wochen alte Pfade oder verborgene Hinweise im Wald zu entdecken. Er ist ein Feind Malars, und er und seine Anhänger führen einen schonungslosen Kampf gegen die Machenschaften dieses Gottes. Seine Anhänger vervollkommen unentwegt ihre Fertigkeiten im Spurenlesen und in der Naturkunde. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Gutes, Pflanzen, Reisen, Tiere und Wissen, und seine bevorzugte Waffe ist der Zweihänder.

## Haela Leuchtaxt

Die chaotisch gute Haela (*Ha-eh-la*) Leuchtaxt ist die Schutzgottheit all jener Zwerge, denen es besonders viel Spaß macht, zu kämpfen und Monster zu töten, und die sich daher auf Abenteuer begeben. Zu ihren Titeln gehören Die Herrin des Schlachtgetümmels und Die Glücksmid. Sie und ihre Anhänger finden großes Vergnügen am Kampf und sind stets auf der Suche nach Gefechten und neuen Feinden, die sie bekämpfen können. Ihren Anhängern befiehlt sie, jene zu schonen, die Gnade verdienen, die Bösen und Verräter aber unbarmherzig niederzustrecken. Sie und ihre Anhänger arbeiten oft eng mit Clangeddin Silberbart und Marthammor Duin beziehungsweise deren Kirchen zusammen. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Chaos, Glück, Gutes, Krieg und Zwerge, und ihre bevorzugte Waffe ist der Zweihänder.

## Hanali celanil

Die elfische Göttin der Liebe, der Schönheit und der Kunst, Hanali Celanil (*Han-na-li Sell-a-nil*), ist chaotisch gut. Zu ihren Titeln gehören Das Goldene Herz und Fürstin Goldherz. Sie ist eine fröhliche Göttin und erfreut sich besonders an der Schöpfung schöner Dinge und der Stärke junger Liebe. Sie ruft ihre Anhänger dazu auf, Liebe, Glück und Schönheit zu verbreiten und gegen jene zu verteidigen, die diese Dinge zerstören wollen. Sie versteht sich sehr gut mit Sharin und Sune, mit denen sie freundschaftliche Streitgespräche über die Vorzüge elfischer Schönheit gegenüber der menschlichen führt. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Bezauberung, Chaos, Elfen, Gutes, Magie und Schutz; ihre bevorzugte Waffe ist der Dolch.

## Hathor

Hathor (*Ha-thor*), die mulhorandische Göttin der Mutterschaft, der volkstümlichen Musik, des Mondes und des Schicksals, ist neutral gut. Man nennt sie auch Die Nährende Mutter, Die Stille oder Die Tänzerin des Geschicks. Zwar ist sie vor allem als Göttin der Mutterschaft bekannt, aber ihr mitfühlendes Wesen macht sie auch zur Schutzherrin der niederen und unterdrückten Gesellschaftsschichten Mulhorands. Sie erwartet von ihren Anhängern, dass sie den Bedürftigen helfen, niemanden abweisen, der um Hilfe bittet, und nach Möglichkeit jederzeit liebevoll, mitfühlend und fröhlich sind. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Familie, Glück, Gutes und Mond, und ihre bevorzugte Waffe ist das Kurzschwert.

## Hoar

Hoar (Hoor), der Gott der Rache, der Vergeltung und der poetischen Gerechtigkeit, ist rechtschaffen neutral. Er ist als Unheilsbringer und Der Herr der Drei Donner bekannt. Ursprünglich wurde er im alten Unther verehrt, aber nachdem er von den alteingesessenen Göttern jenes Reiches vertrieben wurde, schaute er sich in anderen Ländern Faerúns nach Anhängern um. Er ist ein launischer Gott, der lehrt, dass Rache und Vergeltung gerecht sind, wengleich man darauf achten muss, nicht dahin zu gelangen, dass man Böses um des Bösen willen tut. Besonders süß ist Rache dann, wenn die Vergeltungsmaßnahmen eine gewisse Ironie in sich bergen, so dass den Übeltätern die sprichwörtliche poetische Gerechtigkeit widerfährt. Die mit Hoar verbundenen Domänen sind Glück, Ordnung, Reisen und Vergeltung; seine bevorzugte Waffe ist der Wurfspeer.

## Horus-Re

Horus-Re (*Ho-rus Re*), ist der höchste unter den mulhorandischen Götter und in diesem Pantheon der Sonnengott, der Gott der Herrschaft und des Lebens. Er ist rechtschaffen gut. Zu seinen Titeln gehören Herr der Sonne und Pharao der Götter. Er vereint in sich den Gott Re, der vor langer Zeit durch den Orkgott Gruumsh tödlich verwundet wurde, und den jüngeren Gott Horus, dem der sterbende Re seine Macht verliet. Er glaubt, dass Ordnung und Unveränderlichkeit nicht nur Mulhorand, sondern sogar dem gesamten Universum zum Besten dienen. Seine Anhänger müssen Führungsqualitäten an den Tag legen und als ehrenhafte und leuchtende Beispiele für die mulhorandische Bevölkerung hervortreten. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Adel, Gutes, Ordnung, Sonne und Vergeltung, und seine bevorzugte Waffe ist das Khopesh.

## Ilneval

Ilneval (*Il-ne-wal*), der orkische Gott des Krieges, des Kampfes und der Strategie, ist neutral böse. Im Gegensatz zu Bahgtru, der unter den einfachen orkischen Soldaten eine große Anhängerschaft hat, ist Ilneval der Gott der orkischen Kriegsführer. Er ist der loyale Leutnant Gruumshs, obwohl er geheime Ränke schmiedet, um seinen Herrn zu entmachten. Er und seine Anhänger gehen strategischer vor als Bahgtru und seine Anhängerschaft, erfreuen sich aber ebenso wie jene an blutrünstigen Kämpfen. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Böses, Krieg, Orks, Planung und Zerstörung, und seine bevorzugte Waffe ist das Langschwert.

## Isis

Isis (*I-sis*), die mulhorandische Göttin des Wetters, der Landwirtschaft, der Ehe und der guten Magie, ist neutral gut. Zu ihren Titeln gehören Die Freigiebige Herrin, Die Herrin aller Liebe und Die Meisterin der Verzauberung. Sie ist hoheitsvoll, ausgeglichen und sehr um jene, die sie verehren, und das Land Mulhorand besorgt. Sie hat viele Aspekte; sie ist gleichermaßen weise Frau, pflichtbewusste Gemahlin, glückliche Geliebte, Kindsmutter, nährender Regenguss und jene, die Babys wie auch Ernten wachsen und gedeihen lässt. Sie und ihre Anhänger sind stets offen für neue Ansätze und fördern die Entwicklung segensreicher Zauber und magischer Gegenstände. Wo auch immer sie sind, setzen sie sich für Liebe, Ehen und das Glück ein. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Familie, Gutes, Magie, Sturm und Wasser, und ihre bevorzugte Waffe ist der Stoßdolch.

## Istishia

Der Elementargott des Wassers, Istishia (*Is-tish-i-ja*), ist neutral. Einer seiner Titel ist Der Herr des Wassers. Während andere Götter, wie Uंबरlee und Eldath, über unterschiedliche Aspekte des Wassers herrschen, verkörpert Istishia das Wasser in all seinen Formen. Er und seine Anhänger halten nichts davon, immer und überall Gewalt einzusetzen; sie ziehen es vor, ihre Gegner langsam aber sicher zu ermüden – so wie das Wasser den Stein höhlt – und dem Weg des geringsten Widerstandes zu folgen wie das Wasser auf seinem Weg zum Meer. Er und seine Anhänger sind Todfeinde Kossuths. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Meer, Reisen, Sturm, Wasser und Zerstörung, und seine bevorzugte Waffe ist der Streithammer.

## Jergal

Jergal (*Dscher-gal*), der Gott des Fatalismus und der ordentlichen Bestattung, ist rechtschaffen neutral. Er ist auch als Der Herr des Endes Aller Dinge und Der Schreiber der Verdammten bekannt. Er ist eine alte und kaum bekannte Gottheit und war früher einmal der Herr der Toten. Später trat er von dieser Stellung zurück und fungiert seither als Seneschall im Reich der verschiedenen Herren der Toten, die seine Nachfolge antraten. Er verzeichnet die Namen der Toten auf seiner Schriftrolle, wenn ihre Seelen in das Jenseits eintreten. Er und seine Anhänger glauben, dass der Zeitpunkt des Todes vorherbestimmt ist, und sie streben nach einem möglichst geordneten Ablauf dieses Ereignisses. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Glück, Leid, Ordnung, Runen und Tod, und seine bevorzugte Waffe ist die Sense.

## Kiaransalee

Kiaransalee (*Ki-a-ran-sa-lih*), die Drowgottheit der Untoten und der Rache, ist chaotisch böse. Sie ist unter anderem als Die Fürstin der Toten und Die Rachsüchtige Todesfee bekannt. Sie war einst sterblich, eine mächtige Nekromantin und Königin der Drow, die zur Göttin aufstieg, nachdem sie aus Rache ihr Königreich mit Hilfe einer unvorstellbar gigantischen Armee von Untoten vernichtet hatte. Sie ist schon lange dem Wahnsinn verfallen, verzehrt von ihren eigenen rachedurstigen Ränken, aber ihre verschlagene Gerissenheit hat sie sich erhalten. Sie und ihre Anhänger schmieden unentwegt Ränke, um sich an jenen zu rächen, von denen sie beleidigt wurden. Sie erwecken Armeen von Untoten, die ihren Befehlen folgen und ihnen helfen, Vergeltung zu üben. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Böses, Chaos, Drow, Untote und Vergeltung, und ihre bevorzugte Waffe ist der Dolch.

## Labelas Enoreth

Der elfische Gott der Zeit und der Langlebigkeit, Labelas Enoreth (*La-be-las Eb-no-reth*), ist chaotisch gut. Zu seinen Titeln zählen Der Spender des Lebens und Der Gelehrte im Sonnenuntergang. Er war es, der den Elfen den Segen ihrer Langlebigkeit, ihrer scheinbar ewigen Jugend und ihrer Weisheit verlieh. Er ist ein Lehrer, Historiker und Gelehrter, und wird auch von Angehörigen dieser Berufe verehrt. Er und seine Anhänger verfolgen den Lauf der Zeit und der Geschichte. Sie vergessen die Kränkungen der Vergangenheit nicht, und oft beheben sie ein Unrecht, welches kurzlebige Völker längst vergessen haben. Die mit Labelas verbundenen Domänen sind Chaos, Elfen, Gutes, Wissen und Zeit, als bevorzugte Waffe hat er den Kampfstab gewählt.

## Laduguer

Laduguer (*La-du-gwer*), der griesgrämige Gott der Grauzwerge, ihrer Magie und ihres Handwerks, ist rechtschaffen böse. Er wird Der Verbannte, Der Graue Beschützer und Der Lehrmeister genannt. Er ist vor langer Zeit aus dem Pantheon der Zwerge verbannt worden, und er und die anderen zwergischen Gottheiten hassen sich seither leidenschaftlich. Er ist der Schutzherr der Duergar. Diese verehren ihn zwar, lieben ihn aber nicht, denn er ist ein strenger Lehrmeister. Sie befolgen jedoch klaglos seine Befehle, denn sie glauben, dass nur die Starken und Gehorsamen es wert sind zu überleben, und als Gegenleistung hat er ihnen beigebracht, magische Gegenstände anzufertigen. Seine Anhänger verteidigen die Siedlungen der Grauzwerge gegen die Gefahren des Unterreichs, da sie glauben, dass sie dadurch stärker werden und sich seiner würdig erweisen. Die mit Laduguer verbundenen Domänen sind Böses, Handwerk, Magie, Metall, Ordnung, Schutz und Zwerge, und seine bevorzugte Waffe ist der Streithammer.

## Lliira

Lliira (*Lib-ra*), die Göttin der Freude, der Fröhlichkeit, des Tanzes, der Festlichkeiten und der Freiheit, ist chaotisch gut. Zu ihren Titeln gehören Unsere Dame des Vergnügens, Die Freudenbringerin und die Herrin der Feiern. Sie ist ein Wesen voller Fröhlichkeit, das vergnügt durch das Leben tanzt. Sie und ihre Anhänger versuchen, so vielen Leuten so viel Vergnügen und Freude zu bereiten, wie sie nur können, und die Kirche tritt als Geldgeber für unzählige Feiern und Festivals auf, um die Herzen der Unglücklichen und Unterdrückten zu erheitern. Ihre Verehrer verrichten täglich Dutzende kleiner guter Taten, um irgendwelchen Leuten das Leben zu verschönern, und sie kümmern sich darum, dass kein fröhliches Spektakel gestört wird. Viele ihrer Anhänger lernen, ihre Tanzkunst als eine Art waffenlosen Kampf einzusetzen, der wunderschön anzusehen ist. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Bezauberung, Chaos, Familie, Gutes und Reisen, und ihre bevorzugte Waffe ist der Shuriken.

## Loviatar

Loviatar (*Loh-vi-a-tar*), die Göttin des Schmerzes, des Leidens und der Folter, ist rechtschaffen böse. Sie wird Die Maid der Schmerzen, Die Bereitwillige Peitsche und Die Schutzherrin der Folterer genannt. Sie ist eine grausame und sadistische Gottheit; nichts bereitet ihr mehr Genuss als die schmerzgefüllten Schreie derer, die sie quält. Folterknechte und jene, die perverse Freude daran empfinden, anderen Schmerzen zuzufügen, verehren sie. Ihre Anhänger glauben, dass im Schmerz die letzte Wahrheit und das größte Vergnügen verborgen liegen – sowohl für den,

der ihn verursacht, als auch für denjenigen, der ihn empfindet. Sie und ihre Anhänger verachten Ilmater und seine Verehrer, und ihr Hass wird dadurch gesteigert, dass diese sich weigern, ihnen durch Schmerzensschreie Befriedigung zu verschaffen, wenn sie gefoltert werden. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Böses, Leid, Ordnung, Stärke und Vergeltung, und ihre bevorzugte Waffe ist die Geißel.

## Lurue

Lurue (*Lu-ru-eh*), die Göttin der intelligenten und sprechenden Bestien, ist chaotisch gut. Sie ist als Das Einhorn, Die Königin der Einhörner und Die Königin der Sprechenden Bestien bekannt. Sie lehrt, dass das Leben aktiv gelebt werden muss, und dass man es mit Elan und Flair bestreiten sollte. Abenteuer und Questen sollten aus der Laune heraus begonnen werden, und das Leben von Spaß und Heiterkeit erfüllt sein. Sie wird von vielen Einhörnern, Pegasi und anderen intelligenten, nicht humanoiden Kreaturen verehrt, aber auch von romantischen und verwegenen Abenteurern. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Chaos, Gutes, Heilung und Tiere, und ihre bevorzugte Waffe ist der Kurzspeer.

## Luthic

Luthic (*Lu-thick*), die orkische Göttin der Fruchtbarkeit, der Heilung, der Höhlen und der Frauen, ist neutral böse. Man nennt sie auch Die Höhlenmutter. Sie ist die Gemahlin Gruumshs und Bahgrus Mutter. Luthic ist die Schutzherrin der Orkfrauen und der weiblichen Fruchtbarkeit, und die Wächterin der Höhlen, in denen ein Großteil der Orks wohnt. Ihre Anhänger sind die Beschützer orkischer Heimstätten, welche sie mit wilder Entschlossenheit verteidigen, und sie sind Meister der Heilkunst. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Böses, Erde, Familie, Heilung, Höhlen und Orks, und ihre bevorzugte Waffe ist die Klauen-Armschiene.

## Marthammor Duin

Marthammor Duin (*Mar-tham-mor Du-in*), der zwergische Gott der Führer, Kundschafter und Reisenden, ist neutral gut. Einige seiner Titel sind Der Pfadfinder, Der Behüter der Wandernden, Das Wachsame Auge und Der Wanderer. Er ist der Schutzherr jener Zwerge, die weitab ihrer Heimat leben oder reisen, und wird daher von vielen zwergischen Abenteurern verehrt. Er und seine Anhänger sind in ihren Herzen voller Wanderlust und stehen neuen Ideen und fremden Kulturen sehr viel offener gegenüber als die meisten ihres Volkes. Viele seiner Anhänger arbeiten als Führer oder Kundschafter, und sie machen ihre sesshafteren Verwandten oft auf nahende oder verborgene Gefahren aufmerksam, wenn sie nicht gar die Dinge gleich selbst in die Hand nehmen. Die mit Marthammor Duin verbundenen Domänen sind Gutes, Reisen, Schutz und Zwerge, und seine bevorzugte Waffe ist der Schwere Streitkolben.

## Milil

Milil (*Mih-ill*), der Gott der Dichtkunst und des Gesangs, ist neutral gut. Er wird Der Herr aller Lieder und Der Beschützer der Sänger und Troubadoure genannt. Er ist charismatisch, geistreich und charmant, sieht gut aus, hat eine melodische Stimme und ein unerschöpfliches Repertoire an Liedern und Geschichten. Außerdem ist er ein wenig eitel und egozentrisch. Er und seine Anhänger ersinnen ununterbrochen neue Lieder und Erzählungen, die ihnen dazu dienen, Wissen in ganz Faerûn zu verbreiten. Er ist mit anderen Gott-

heiten des Wissens verbündet und versteht sich ausgezeichnet mit vielen anderen Göttern, wie beispielsweise mit Lliira und dem elfischen Pantheon. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Adel, Bezauberung, Gutes und Wissen, und seine bevorzugte Waffe ist das Papier.

## Nephthys

Nephthys (*Neff-tis*), die mulhorandische Göttin des Reichtums, des Handels und des Schutzes der Kinder und der Toten, ist chaotisch gut. Sie ist bekannt als Die Hüterin von Reichtum und Handel und Die Beschützerin der Toten. Sie war einst mit ihrem Bruder Set vermählt, verließ ihn aber nach seinem hinterhältigen Mord an Osiris. Sie und ihre Anhänger sorgen vor allem dafür, dass Mulhorands Wirtschaft weiter blüht. Sie sind die unerschrockenen Feinde des Landes Tay (dessen Magier vor Jahren viele Nephthysverehrer töteten) und der Kirche Sets. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Chaos, Gutes, Handel und Schutz, und ihre bevorzugte Waffe ist die Peitsche.

## Nobanion

Nobanion (*No-ban-jon*), der Gott der Löwen, Wemiks, katzenartigen Bestien und der Königshäuser, ist rechtschaffen gut. Er ist als Fürst Feuermähne, Der König der Bestien und Der Löwenkönig bekannt. Er ist eine edle und hoheitsvolle Kreatur und lehrt, dass man mit Toleranz, Mäßigung und Würde handeln muss, wenn man in Harmonie mit anderen und mit der Natur leben will. Regenten, Führer und jene, die diesen Prinzipien entgegenwirken, müssen beseitigt werden, falls sie wahrhaft gefährlich sind. Er ist ein Verbündeter und enger Freund sowohl Lurues als auch von Sharin. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Adel, Gutes, Ordnung und Tiere, und seine bevorzugte Waffe ist die Schwere Kriegshacke.

## Osiris

Osiris (*O-si-ris*), der mulhorandische Gott der Vegetation, des Todes, der Gerechtigkeit und der Ernte, ist rechtschaffen gut. Er ist als Der Herr der Natur und Der Richter der Toten bekannt. Er wurde vor langer Zeit von seinem Bruder Set brutal ermordet. Seine Frau Isis und ihre Schwester Nephthys holten ihn ins Leben zurück, und seither ist er der mulhorandische Gott der Toten. Er und seine Anhänger kümmern sich vor allem um die Balsamierung und das Begräbnis der Toten, außerdem walten sie über das Einbringen der Ernte. Seine Anhänger dienen als Mulhorands Richter und sind bekannt für ihre Gerechtigkeit und Unparteilichkeit. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Gutes, Ordnung, Pflanzen, Tod und Vergeltung, und seine bevorzugten Waffen sind der Leichte und der Schwere Streitflegel.

## Rillifane Rallathil

Rillifane Rallathil (*Rill-ih-fah-ne Ral-la-thil*), der elfische Gott der Wälder, der Natur und der Waldelfen, ist chaotisch gut. Zu seinen Titeln gehören Der Blattherr, Der Wilde und Die Große Eiche. Er wird oft als eine riesige, ätherische Eiche dargestellt, deren Wurzeln und Äste jede lebende Pflanze berühren und die allem Lebendigen zur Seite steht und es nährt. Er und seine Anhänger glauben, dass es allen Dingen ermöglicht werden sollte, so zu leben, wie es ihrer Natur entspricht, daher gilt ihre Leidenschaft dem Schutz unberührter Plätze – vor allem der großen Wälder und der darin lebenden Kreaturen – vor all jenen, die diese ausbeuten wollen. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Chaos, Elfen, Gutes, Pflanzen und Schutz, und seine bevorzugte Waffe ist der Kampfstab.

## Die Rote Ritterin

Die Rote Ritterin, die Göttin der Strategie und der Planung, ist rechtschaffen neutral. Sie ist auch als Die Herrin der Strategie bekannt. Sie ist eine aufstrebende Macht, deren Anhängerschaft gewachsen ist, seitdem die Kriegsführung und Strategien komplexer geworden sind. Sie und ihre Anhänger glauben, dass der Schlüssel zum Sieg eine gute Vorbereitung und eine ordentliche Strategie und Taktik sind, und nur wenige lassen sich auf einen Kampf ein, ohne sich vorher mit Hilfe ihres Wissens und ihrer Erfahrung einen Plan zurechtgelegt zu haben. Sie haben stets einen Trumpf in der Hinterhand und einen Notfallplan für den Fall, dass sie vom Lauf der Dinge überrascht werden sollten. Sie ist mit Tempus verbündet und mit Torm gut befreundet. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Adel, Krieg, Ordnung und Planung, und ihre bevorzugte Waffe ist das Langschwert.

## sashelas der tiefe

Sashelas (*Sa-sche-las*) der Tiefe, der elfische Gott der Ozeane und der Seeelfen, ist chaotisch gut. Zu seinen Titeln gehören Der Herr der Tiefsee und Der Prinz der Delphine. Er ist der Schutzpatron der Meerelfen, und allen nicht bösen Meeresbewohnern und ihren Gottheiten freundlich gesonnen. Er und seine Anhänger pflegen eine außerordentlich gute Beziehung zu Delphinen. Er lehrt seine Anhänger, die Heimatländer der Seeelfen und ihrer Verbündeten gegen jene Unterseevölker zu verteidigen, die nach ihrer Vernichtung trachten, sowie die friedvolle und einzigartige Schönheit, die man nur unter Wasser findet, zu schützen und zu genießen. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Chaos, Elfen, Gutes, Meere, Wasser und Wissen, und seine bevorzugte Waffe ist der Dreizack.

## Savras

Savras (*Sav-rass*), der Gott der Erkenntniszauber, des Schicksals und der Wahrheit, ist rechtschaffen neutral. Er ist bekannt als Der Allsehende, Er Mit Dem Dritten Auge und Der Wahrsager. Er ist ein alter Gott der Magie und wurde vor langer Zeit von dem damals sterblichen Azuth besiegt und mit Hilfe von Magie gefangen gehalten. Vor ein paar Jahren wurde er aus seiner Gefangenschaft befreit und dient nun Mystra und Azuth als Gott der Erkenntnismagie. Er und seine Anhänger streben danach, die (manchmal verborgene) Wahrheit in allen Dingen zu erkennen, und sie denken über zukünftige Mysterien nach. Sie wollen Verborgenes aufdecken und herausfinden, wo sich Verlorenes befindet. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Magie, Ordnung, Schicksal, Wissen und Zauber, und seine bevorzugte Waffe ist der Dolch.

## sebek

Sebek (*Se-beck*), der mulhorandische Gott der Gefahren der Flüsse, der Krokodile und der Feuchtgebiete, ist neutral böse. Er ist bekannt als Der Herr der Krokodile und Der Lächelnde Tod. Er ist eine schwache und kaum bekannte Gottheit, die von allen anderen Angehörigen ihres Pantheons verachtet wird, sogar von Set. Er ist körperlich stark und auch grausam, aber aufgrund seines geringen Ansehens im Pantheon auf seltsame Weise unsicher. Er wird hauptsächlich von den wenigen in Mulhorand und Schachenta lebenden Werkrokodilen verehrt. Seinen Anhängern befiehlt er, jeden Eindringling in ihrem jeweiligen Feuchtgebiet zu töten und die hilflosen Einwohner zu terrorisieren, damit sie sich Sebek zuwenden und ihm Opfer darbringen. Die mit ihm verbundenen Domänen



sind Böses, Schuppenartige, Tiere und Wasser, und seine bevorzugte Waffe ist der Speer (alle Typen).

## segojan erdrufer

Segojan (*Seb-go-jan*) Erdrufer, der gnomische Gott der Erde, der Natur und der Toten, ist neutral gut. Zu seinen Titeln gehören Der Erdfreund, Der Herr der Baue und Der Höhlengräber. Er ist der Schutzpatron des Volkes der Felsengnome und wird daher von vielen Angehörigen dieses Volkes verehrt. Er widmet sich dem Bereich dicht unter der Erdoberfläche und kümmert sich um die Pflanzen, Kreaturen und die Gnome, die dort leben und arbeiten. Seine Anhänger beschützen die Höhlen der Gnome vor möglichen Eindringlingen und führen oft jene an, die an der Erweiterung der gnomischen Höhlenkomplexe arbeiten. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Erde, Gnome, Gutes und Höhlen, und seine bevorzugte Waffe ist der Schwere Streitkolben.

## sehanine mondbogen

Sehanine (*Se-ha-nih-ne*) Mondbogen, die elfische Göttin der Mystik, der Träume, des Todes, der Reisen und des Mondes, ist chaotisch gut. Zu ihren Titeln gehören Die Tochter des Nachthimmels, Die Göttin des Mondlichts und Die Herrin der Träume. Man sagt, dass die Tränen dieser stillen und geheimnisvollen Göttin, vermischt mit Corellons Blut, dem Volk der Elfen einst das Leben verliehen. Sie wacht über die Träume der Elfen und schützt diejenigen, die lange Reisen unternehmen, wozu auch die allerletzte Reise gehört – der Tod. Sie ist die Göttin der subtilen Magie, beispielsweise Erkenntniszauber und Illusionen, und sie wird wegen ihrer Verbindung zum Mondlicht von den Mondelfen besonders geliebt. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Chaos, Elfen, Gutes, Illusionen, Mond, Reisen und Wissen, und ihre bevorzugte Waffe ist der Kampfstab.

## selvetarm

Selvetarm (*Sel-we-tarm*), der Gott der Drowkrieger, ist chaotisch böse. Er ist als Der Vorkämpfer Lolths, Die Wartende Spinne und Der Spinnendämon bekannt. Selvetarm ist Vhaerauns Sohn und war nicht immer ein böser Gott, doch Lolth täuschte ihn und brachte ihn dazu, die Essenz eines Dämonenprinzen in sich aufzunehmen, der einer ihrer Rivalen war. Auf diese Weise wandte Selvetarm sich dem Bösen zu und wurde in die betrügerischen Netze seiner Großmutter verstrickt. Heute ist er ein grausamer und bösartiger Gott, der wie seine Anhänger allein den Kampf und die Zerstörung liebt. Seine Verehrer sind in verschiedenen Kampfstilen geschult, und jeder von ihnen wendet viele hinterhältige Tricks und Kniffe an. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Böses, Chaos, Drow, Krieg und Spinnen, seine bevorzugte Waffe ist der Schwere Streitkolben.

## seth

Seth (*Sebt*), der mulhorandische Gott der Wüste, der Zerstörung, der Schlangen, der bösen Magie und des Verrats, ist rechtschaffen böse. Zu seinen Titeln gehören Der Herr des Bösen, Der Schänder der Toten und Der Bruder der Schlangen. Er ist die Hauptmacht des Bösen im mulhorandischen Pantheon, und er wurde verbannt, nachdem er durch die hinterhältige Ermordung Osiris' versuchte, die Kontrolle über das Pantheon zu erlangen. Nun wird er hauptsächlich

von jenen verehrt, die seine dunkle und böse Magie und die Macht begehren, die diese verleiht, sowie auch von denjenigen, die Wüsten durchqueren müssen. Er und seine Anhänger planen insgeheim, die Regierung und das Pantheon Mulhorands zu stürzen und selbst diese Machtpositionen zu besetzen. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Böses, Dunkelheit, Hass, Luft, Magie, Ordnung und Schuppenartige, und seine bevorzugte Waffe ist der Speer (alle Typen).

## sharin

Sharin (*Schab-rin*), die Göttin des Hedonismus, der sinnlichen Erfüllung, der Freudenhäuser und der Katzen, ist chaotisch gut. Zu ihren Titeln gehören Die Goldbraune Versucherin, Die Katze der Glückseligkeit und Die Tanzende Herrin. Ursprünglich war sie die mulhorandische Göttin Bast, doch sie zog vor langer Zeit aus, um Faerûn zu erkunden, und nachdem sie mit der Essenz einer niederen elfischen Göttin verschmolzen war, wurde sie als Sharin bekannt. Sie geriet später unter Shars Einfluss, doch während der Zeit der Sorgen wurde sie von Sune befreit. Sie und ihre Anhänger folgen dem hedonistischen Prinzip, vor allem die eigene Sinneslust anzustreben, und schwelgen im Genuss sinnlicher Erfüllung. Viele ihrer Anhänger betreiben Freudenhäuser, andere wiederum reisen umher, auf der Suche nach immer neuen Sinneseindrücken, sowohl guten als auch schlechten, die sie genießen können. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Bezauberung, Chaos, Gutes, Reisen und Tricks, und ihre bevorzugte Waffe ist die Klauen-Armschiene.

## shargaas

Shargaas (*Schar-gas*), der orkische Gott der Dunkelheit, des Diebstahls und der Verstoßenheit, ist chaotisch böse. Er ist auch als Der Fürst der Nacht bekannt. Er ist im wahrsten Sinne des Wortes eine finstere Gottheit, und er und seine Anhänger lieben die Dunkelheit, die ihre üblen aber gerissenen Taten verdeckt. Er und seine Verehrer wissen den Schutz der Schatten und der Nacht meisterhaft zu nutzen – für ihre Morde, Meuchelungen, Diebstähle, Hinterhalte und andere Schandtaten. Seine Anhänger werden von den anderen Orks für ihr Geschick und ihre Kühnheit sowohl bewundert als auch gefürchtet. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Böses, Chaos, Dunkelheit, Orks und Tricks, und seine bevorzugte Waffe ist das Kurzschwert.

## sharindlar

Die zwergische Göttin der Heilung, der romantischen Liebe und der Fruchtbarkeit, Sharindlar (*Scha-rin-dlar*), ist chaotisch gut. Sie ist als Die Herrin des Lebens und Die Strahlende Tänzerin bekannt. Die fröhliche Göttin fängt oftmals spontan an zu singen, zu tanzen oder zu lachen. Sie und ihre Anhänger werden es nicht müde, sich als Ehestifter zu betätigen, und halten stets Ausschau nach geeigneten Partnern für unverheiratete Zwerge. Ihre Verehrer trifft man oft auf dem Schlachtfeld an, wo sie die Verwundeten heilen, und in ihren Tempeln sind die Kranken, Verletzten und von Liebeskummer Geplagten jederzeit willkommen. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Bezauberung, Chaos, Gutes, Heilung, Mond und Zwerge, und ihre bevorzugte Waffe ist die Peitsche.

## sheela peryroyl

Sheela Peryroyl (*Schie-la Per-ri-roil*), die Halblinggöttin der Natur, der Landwirtschaft, der Schönheit und der romantischen Liebe, ist neutral. Zu ihren Titeln gehören Die Grüne Schwester und Die Wachsame Mutter. Sie und ihre Verehrer achten auf eine Balance

zwischen unberührter Natur einer- und Kulturlandschaft andererseits. Sie schützen die Schönheit der Natur und wilde, ungezähmte Regionen, aber sie fördern auch die Fruchtbarkeit der bestellten, kultivierten Flächen, so dass das Volk der Halblinge sich ernähren und gedeihen kann. Sie und ihre Anhänger richten auch Feste und Feierlichkeiten aus und sorgen für Romantik und allgemeine Ausgelassenheit. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Bezauberung, Halblinge, Luft und Pflanzen, und ihre bevorzugte Waffe ist die Sichel.

## shevarash

Shevarash (*Sche-va-rasch*), der elfische Gott der Rache, des Verlustes und des Hasses auf die Drow, ist chaotisch neutral. Zu seinen Titeln gehören Der Schwarze Schütze und Der Nachtjäger. Er war einst ein sterblicher Elf, dessen Familie und Freunde während eines Überfalls der Drow brutal getötet wurden. Er schwor Rache und verbrachte den Rest seines Lebens damit, Drow zu jagen und ihre Städte zu überfallen. Dies tat er mit einer solchen Hingabe, dass er nach seinem Tode zum Gott erhoben wurde. Seine Anhänger treten in seine Fußstapfen; sie geloben, die verhassten Drow zu vernichten und verfolgen sie furchtlos sogar bis vor die Tore ihrer eigenen Städte. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Chaos, Elfen, Krieg und Vergeltung, und seine bevorzugte Waffe ist der Langbogen.

## shiallia

Shiallia (*Schie-al-lie-a*), die Göttin der Fruchtbarkeit der Wälder, der Waldlichtungen und der Wälder des Nordens, ist neutral gut. Zu ihren Titeln gehören Die Tänzerin Auf Den Lichtungen, Die Tochter des Hochwaldes und Die Herrin der Wälder. Ihr unterliegen Vermehrung, Geburt und Wachstum der Pflanzen und Kreaturen des Waldes, und sie kümmert sich besonders um trüchtige Waldtiere. Sie ist eine fröhliche Göttin, die man oft auf Waldwiesen tanzen sehen kann und die es liebt, mit den im Wald lebenden Tieren umherzutollen und zu spielen. Sie und ihre Anhänger schützen die Wälder und die in ihnen lebenden Kreaturen und sichern deren fortwährende Fruchtbarkeit und Überleben. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Erneuerung, Gutes, Pflanzen und Tiere, und ihre bevorzugte Waffe ist der Kampfstab.

## siamorphe

Siamorphe (*Ssei-a-morf*), die Göttin der Edelleute und Königshäuser, ist rechtschaffen neutral. Sie lehrt, dass der Adelstand ein Anrecht auf die Herrschaft hat, dies aber dadurch ausgleichen muss, dass er gerecht, ehrlich und nach bestem Vermögen über seine Untertanen herrscht. Ihre Anhänger lehren, dass Adligen von Geburt an beigebracht werden muss, weise zu herrschen und Gerechtigkeit walten zu lassen. Ihre Tempel erstellen ausführliche Genealogien der Herrscherhäuser, so dass über die Erbfolge keinerlei Unstimmigkeiten aufkommen können. Besonders verbreitet ist ihre Verehrung unter den Adligen in Tiefwasser und Tethyr. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Adel, Ordnung, Planung und Wissen, und ihre bevorzugte Waffe ist der Leichte Streitkolben.

## solonor Thelandira

Der elfische Gott des Bogenschießens, der Jagd und des Überlebens in der Wildnis, Solonor Thelandira (*So-lo-nor Te-lan-di-ra*), ist chaotisch gut. Zu seinen Titeln gehören Das Scharfe Auge, Der Große

Schütze und Der Jäger des Waldes. Sein Aufgabengebiet sind die Künste des Bogenschießens, der Jagd und des unbemerkten Heranpirschens an die Beute. Seinen Anhängern gebietet er, die Natur zu respektieren, nur so viel Wild zu jagen, wie sie benötigen, und die Wälder vor jenen zu schützen, die sie ausbeuten wollen. Er und seine Anhänger sind vollendete Bogenschützen und vermögen Schüsse von erstaunlicher Zielgenauigkeit und unglaublichem Geschick auszuführen. Die mit Solonor verbundenen Domänen sind Chaos, Elfen, Gutes, Krieg und Pflanzen, und seine bevorzugte Waffe ist der Langbogen.

## Talona

Talona (*Ta-lo-na*), die Göttin der Krankheit und des Giftes, ist chaotisch böse. Zu ihren Titeln gehören Die Giftfürstin und Die Herrin der Krankheiten. Sie ist eine verderbte und abstoßende Gottheit, die neue Seuchen unter das Volk bringt, damit Sterbliche in Todesangst zu ihr beten und ihrer Kirche spenden, in der Hoffnung, von ihr verschont zu werden. Zu diesem Zweck verbreiten ihre Priester Krankheiten und bereichern sich zusätzlich durch den Verkauf von Giften und Gegengiften auf dem Schwarzmarkt. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Böses, Chaos, Leiden und Zerstörung, und ihre bevorzugte Waffe ist der waffenlose Schlag.

## Thard Harr

Thard Harr (*Tard Har*), der zwergische Gott des Überlebens im Dschungel und der Jagd, ist chaotisch gut. Einer seiner Titel ist Der Herr des Tiefen Dschungels. Er ist die Schutzgottheit der Wildzwerge: er wacht über sie und ist darum bemüht, ihr Überleben zu sichern. Seine Anhänger ehren die Dschungel, in denen sie leben, und sind bestrebt, in Harmonie mit ihrer Umwelt zu leben und die Dschungel (und sich selbst) vor Fremden zu schützen, die ihnen Böses wollen. Seine Anhänger neigen zu Misstrauen gegenüber Fremden und lassen sich nur sehr selten freiwillig mit ihnen ein; im Allgemeinen leben sie sehr isoliert. Nur diejenigen, die sich über einen langen Zeitraum hindurch bewährt haben, können ihr Vertrauen gewinnen. Die mit Thard Harr verbundenen Domänen sind Chaos, Gutes, Pflanzen, Tiere und Zwerge, und seine bevorzugte Waffe ist der Stachelhandschuh.

## Thoth

Thoth (*Toth*), der mulhorandische Gott der neutralen Magie, der Schreiber und des Wissens, ist neutral. Zu seinen Titeln gehören Der Herr der Magie, Der Schreiber der Götter und Der Bewahrer des Wissens. Er ist der Schutzgott der neutralen Magier in Mulhorand und auch der mulhorandische Gott des Studiums der Magie an sich, sowie der Gott der Erforschung neuer Zauber. Er und seine Anhänger sind bestrebt Magie, Wissen und Weisheit zu verbreiten, und ihre Forschungen haben neue Technologien und einzigartige magische Gegenstände hervorgebracht. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Handwerk, Magie, Runen, Wissen und Zauber, und seine bevorzugte Waffe ist der Kampfstab.

## Tiamat

Tiamat (*Tie-a-mat*), die Göttin der bösen Drachen und der Gier, ist rechtschaffen böse. Sie ist als Die Drachenkönigin, Der Chromatische Drache und Die Dunkle Herrin bekannt. Ursprünglich war sie eine Gottheit des alten Unther, doch nun ist sie ein vollwertiges Mitglied des faerünischen Pantheons. Sie erscheint als riesiger, fünfköp-

figer Drache, wobei jeder der Köpfe für einen der Haupttypen der bösen chromatischen Drachen steht. Sie verlangt von ihren Verehrern, ihren Befehlen ohne Zögern zu folgen und in ihrem Namen Macht und Schätze anzuhäufen, damit sie diese für ihren Plan nutzen kann, die anderen Götter Faerûns zu entmachten und sich selbst als oberste Herrscherin einzusetzen. Besonders stark wird sie in Schachenta verehrt, denn sie hat heimlich die Essenzen des Gründers dieser Nation, eines Drachen, in sich aufgenommen. Die mit ihr verbundenen Domänen sind Böses, Ordnung, Schuppenartige und Tyrannei, und ihre bevorzugte Waffe ist die Schwere Kriegshacke.

## ubtao

Utao (*Ub-ta-o*), der Gott der Dschungel, Chults und der Dinosaurier, ist neutral. Er wird Der Erschaffer Chults und Der Vater der Dinosaurier genannt. Vor langer Zeit traf er ein Abkommen mit den anderen Göttern Faerûns, demzufolge er Chult als sein exklusives Hoheitsgebiet erhielt. Im Gegenzug verpflichtete er sich, die Flammengipfel zu bewachen – ein Gebirge, von dem prophezeit ist, dass von dort einst Torils Verderben ausgehen wird. Die meisten Bewohner der Halbinsel Chult verehren ihn als den Erschaffer ihres Heimatlandes, seiner Dschungel und der dort heimischen, mächtigen Dinosaurier. Seine Anhänger glauben, dass die Reise durch das Leben wie ein Labyrinth ist, welches sie durchqueren müssen, ehe sie sich nach ihrem Tod Utao anschließen werden. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Pflanzen, Planung, Schuppenartige und Schutz, und seine bevorzugte Waffe ist die Schwere Kriegshacke.

## ulutiu

Ulutiu (*U-lu-ti-uh*), der schlummernde Gott der Gletscher, der Polargebiete und der Bewohner arktischer Landstriche, ist rechtschaffen neutral. Zu seinen Titeln gehören Der Fürst des Eises und Der Ewige Schläfer. Vor Urzeiten entdeckte Annam, oberster Gott im Pantheon der Riesen, dass Ulutiu eine Affäre mit seiner Frau hatte. Um sie vor Annams Zorn zu bewahren, ging Ulutiu freiwillig ins Exil und tauchte tief im kalten Meer im Norden Faerûns unter. Seine verzauberte Halskette ließ das Wasser zu einer sich immer weiter ausdehnenden Eismasse gefrieren, welche den Großen Gletscher bildete. Obwohl er sich von der Welt fast gänzlich zurückgezogen hat, verehren ihn die Bewohner des Großen Gletschers und anderer arktischer Länder immer noch. Oft sind sie die Anführer ihrer Stämme, und sie geben die angesammelten Geschichten ihres Volkes von Generation zu Generation weiter. Die mit Ulutiu verbundenen Domänen sind Meer, Ordnung, Schutz, Stärke und Tiere, und seine bevorzugte Waffe ist entweder der Langspeer oder der Kurzspeer.

## urdlen

Urdlen (*Urd-len*), die gnomische Gottheit der Gier, der Blutlust und des Hasses, ist chaotisch böse. Sie ist als Das Unten Kriechende bekannt. Urdlen ist ein bleiches und geschlechtsloses Wesen, das oft als ein riesiger Maulwurf ohne Fell und mit bedrohlich scharfen Klauen dargestellt wird. Es symbolisiert den meist verschwiegenen Hang zum Bösen, der sich tief in den Herzen mancher Gnome verbirgt. Deren harmlose Tricks und Späße werden dann zu üblen Streichen und Intrigen, die mehr Schaden anrichten, als der Betroffene lustig finden könnte. Urdlens Anhänger sind Gnome, die der Gier, dem Blutdurst und dem Hass verfallen sind, und sie ehren ihre Gottheit, indem sie Pläne schmieden, um die Macht zu ergreifen, und durch blutgetränkte Opfergaben. Die mit Urdlen verbundenen Domänen sind Böses, Chaos, Erde, Gnome und Hass, und seine bevorzugte Waffe ist die Klauen-Armschiene.

## urogalan

Urogalan (*U-ro-ga-lan*), der Halblinggott des Todes und der Erde, ist rechtschaffen neutral. Zu seinen Titeln gehören Er Der Sein Muss und Der Herr in der Erde. Er wird von Halbblingen als die Inkarnation der fruchtbareren Erde und als Beschützer der Körper und Seelen der Toten verehrt. Obwohl die lebenslustigen Halbblinge den Tod nicht übermäßig fürchten, schauern sie doch oft beim Klang seines Namens oder dem Anblick seines Symbols. Seine Anhänger bewachen die Gräber der Toten und schützen die Siedlungen der Halbblinge vor den unterirdisch lauenden Gefahren. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Erde, Halbblinge, Ordnung, Schutz und Tod, und seine bevorzugte Waffe ist der Streitflegel (alle Typen).

## valkur

Valkur (*Wall-kur*), der Gott der Seeleute und Schiffe, ist chaotisch gut. Er ist als Der Mächtige und Der Kapitän der Wellen bekannt. Valkur ist der Beschützer all jener, die zur See fahren, und er bemüht sich stets, seine Verehrer vor den Launen Umlerlees und Talos' zu schützen, die seine Todfeinde sind. Er ist ein Gott, der das Leben an Bord und das Abenteuer des Erkundens und Entdeckens genießt. Er fordert seine Anhänger auf, ihr Leben mit voller Kraft zu leben und allem zu trotzen, was die Gottheiten der Wut ihnen entgegenstellen mögen. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Chaos, Gutes, Luft, Meer und Schutz, und seine bevorzugte Waffe ist das Entermesser.

## velsharoon

Velsharoon (*Wel-scha-ruhn*), der Gott der Nekromantie, der Leichname und des Untodes, ist neutral böse. Zu seinen Titeln gehören Der Hochgerühmte, Erzmagier der Nekromantie und Der Herr der Vergessenen Krypta. Er ist eine neue Macht, denn er wurde erst vor ein paar Jahren zum Gott erhoben. Obwohl ihm Talos bei seinem Aufstieg geholfen hat, hat er sich kürzlich von seinem wenig vertrauenswürdigen Förderer abgewandt und sich stattdessen mit Azuth und Mystra verbündet. Viele Nekromanten und intelligente untote Kreaturen verehren ihn, und er befiehlt seinen Anhängern, die Zahl der Untoten zu erhöhen und das Studium der Kunst der Nekromantie voranzutreiben. Die mit Velsharoon verbundenen Domänen sind Böses, Magie, Tod und Untod, und seine bevorzugte Waffe ist der Kampfstab.

## vergadain

Vergadain (*Wer-ga-dain*), der zwergische Gott des Reichtums, des Glücks, der Tricks und der Verhandlungen, ist neutral. Zu seinen Titeln gehören Der Gott der Wohlstands und des Glücks, Der Händlerkönig und Der Lachende Zwerg. Er ist die Schutzgottheit der zwergischen Händler und wird von den meisten nicht bösen zwergischen Schurken verehrt. Seine Anhänger sind stets auf der Suche nach den besten Geschäften und sehr geschickt im Verhandeln. Sie sind für gewöhnlich schlau und haben eine schnelle Auffassungsgabe. Obwohl ihr Gott ihnen oft in ihren Bestrebungen Glück gewährt, sind es genauso oft ihre Weisheit und ihre Listigkeit, die ihnen die Gelegenheit zu Geschäften verschaffen. Die mit Vergadain verbundenen Domänen sind Glück, Handel, Tricks und Zwerge, und seine bevorzugte Waffe ist das Langschwert.

## vhaeraun

Vhaeraun (*Wa-e-raun*), der Drowgott des Diebstahls und der männlichen Drow, ist chaotisch böse. Er ist als Der Maskierte Fürst und Der Schatten bekannt. Vhaeraun ist Lolths einziger Sohn, doch er ärgert sich über die Dominanz seiner Mutter und hasst ihre Bevorzugung der weiblichen Drow. Er ist zum Schutzherren der männlichen Drow geworden und hat vielen von ihnen die Künste der Schurken beigebracht, so dass sie der großen Macht der von Lolth auserwählten weiblichen Drow nicht hilflos gegenüber stehen. Viele seiner Anhänger lehren, dass man sich gegen das tief in der Gesellschaft der Drow verwurzelte Matriarchat auflehnen sollte; andere predigen, dass die Drow ihren Einfluss und ihre Macht über der Erde ausbauen sollten. Die mit Vhaeraun verbundenen Domänen sind Böses, Chaos, Drow, Reisen und Tricks, und seine bevorzugte Waffe ist das Kurzschwert.

## yurtrus

Yurtrus (*Fur-truss*), der orkische Gott des Todes und der Krankheit, ist neutral böse. Er ist als Die Weißen Hände bekannt. Yurtrus ist eine abstoßende Kreatur, die keinen Mund besitzt und deren kranke Haut (außer auf seinen kreidebleichen Händen) schuppt und abfaut. Er wird von den Orks mehr gefürchtet als verehrt; sie leben in Angst sowohl vor den Seuchen, die er von Zeit zu Zeit schickt, um sie zu plagen, als auch vor der düsteren Endgültigkeit des Todes, den er letztendlich selbst den allermächtigsten schickt. Seine Verehrer sind jene, die den Tod bringen, ihn verehren oder von ihm profitieren, vor allem Assassinen. Die mit ihm verbundenen Domänen sind Böses, Leiden, Orks, Tod und Zerstörung, und seine bevorzugte Waffe ist der waffenlose Schlag.