

GUTE GÖTTER

Paladin ist der Vater des Guten und Oberhaupt des Gesetzes. Er ist der Sprecher der Götter des Guten, ein großer Führer, der sich nicht in die Geschicke seiner Untertanen einmischt, solange die Taten nicht die Gesetze der Ordnung verletzen. Paladin regiert die Kuppel der Schöpfung, die alles, was ist, umgibt. Sie ist das ätherische Land der vollkommenen Schönheit, es ist wirklich sehr groß und alle die schon in ihm wandelten, sehnen sich danach zurück.

Majere ist der Gott der Mönche, der Meditation, der Inspiration, der Eingebung, des Glaubens und der Gnade. Man sagt, er gäbe seinen Anhängern Symbole, die, wenn auf den Boden geworfen, zu Insekten werden und ihnen helfen. Er folgte seinem Freund Paladin in das große Abenteuer der Erschaffung.

Mishakal, die sagenhafte Göttin der Heilung, des Lebens, der Liebe und der Schönheit, ist in fast jeder Kultur und in fast jeder Region Krynn´s bekannt. In vergangenen Zeiten war Sie die meistverehrte Göttin und in ihrem Namen wurden viele Tempel der Heilkunst gebaut. Jetzt ist Mishakal als die Verkünderin des Lichts bekannt, weil sie es war, durch die das Wissen der wahren Götter wieder zurück in die Welt gebracht wurde. Ihre Geschenke, die Scheiben der Mishakal brachten das Wissen über Heilkräfte und wahre Kleriker zurück zu den Menschen. Mishakal ist Paladin´s Begleiterin und Ratgeberin. Sie haben zusammen Zwillinge und einen dritten Sohn namens Solinari, den Gott der guten Magie.

Kiri-Jolith ist der Gott der Schlachten, des Heldentums, der Gehorsamkeit und des Mutes. Er ist der Sohn von Paladin und Mishakal. Sein Zwillingsbruder ist Habbakuk, mit dem er und sein Vater eine Allianz bilden, die die Ritter von Solamnia unterstützt.

Habbakuk, der Gott der Großzügigkeit, der Ernte, der Herrschaft, der Leidenschaft, der Tiere und der See, hat einen besonderen Platz in den Herzen der Seeleute und Waldläufer. Er ist das Symbol ewigen Lebens nach dieser Welt und ein großer Verfechter des Naturrechts. Er ist der Zwillingsbruder von Kiri-Jolith. Mit seinem Bruder und Vater half er, die Ritter von Solamnia zu formieren.

Branchala ist der Gott des Friedens, der Wälder, der Musik, der Harmonie, der Loyalität, sowie der Kender und Elfen. Er ist der Weggefährte von Habbakuk, bevor die Welt erschaffen wurde. Er folgte seinem Freund, damit auch er bei der Erschaffung der Welten helfen konnte. Seine Musik ist die der Seelen all jener, die einmal lebten. Man sagt, seine Musik weilt in uns und alle Herzen schlagen nach seiner unbekanntem Melodie.

Solinari ist der dritte Sohn von Paladin und Mishakal und der Gott der guten Magie. Da er Krynn so liebte, gründete er den Orden der Weißen Roben, der das Land schützen sollte.

NEUTRALE GÖTTER

Gilean ist der Gott der Bücher, der wahren Namen und des Gleichgewichts. Er ist der Patriarch der neutralen Götter und besitzt ein Buch, das Tobril, welches das Wissen aller Götter enthält. Die gesamte Wahrheit ist in diesem Wälzer enthalten, aber Teile davon sind versiegelt. Am Nachthimmel residiert Gilean zwischen den Konstellationen von Paladin und der Göttin der Finsternis, als ob er sie in Position halten wolle, und sie daran hindert, sich gegenseitig zu zerstören. Sein wirkliches Heim ist aber das Versteckte Tal, ein Tal der Natur, das überall und nirgends ist. Die Wege zu diesem Tal werden manchmal für diejenigen, die seiner Weisheit folgen, geöffnet.

Reorx ist der Gott der Schmiede, der Investitionen und der Technologie. Er erschuf auch den Stein von Gargath und ist damit der Vater der Gnome, Zwerge und Kender.

Sirrion ist der Gott der Flammen, der Neuerungen, der Kunst, der Verwandlung und der Kreativität. Er ist der Wächter des neutralen Weges. Seine Gefährtin ist Shinare. Sie sind als ein sehr streitsüchtiges Paar bekannt und ihre Diskussionen sind von kosmischem Ausmaß.

Shinare ist die Göttin des Reichtums, des Geldes, der Ehrlichkeit, der Industrie und der Freiheit. Sie ist die Lieblingsgöttin der Zwerge und die Patronin der Kaufleute und Unternehmer. Ihr Gefährte ist Sirrion, dessen Vorliebe für die Natur oft gegen Shinare´s Bedürfnis nach Fortschritt geht.

Zivilyn ist der Gott des Wissens und himmlischer Baum des Lebens. Er weiß mehr über das Universum als alle anderen und ist somit der Berater von Gilean. Chislev ist seine Gefährtin und das Verhältnis zu ihr ist eine gute Mischung aus Harmonie und Verständnis.

Chislev ist die Göttin der Jahreszeiten, der Natur, der wilden Tiere und der Wiedergeburt. Die Jahreszeiten ändern sich mit den Monden und ihrer Stimmung. Ihre Sorge bringt den Herbst, ihre Verzweiflung den Winter, ihre Hoffnung den Frühling und ihre Freude den Sommer. Sie ist die Gefährtin von Zivilyn.

Lunitari ist die Tochter von Gilean und Göttin der neutralen Magie. Sie gründete den Orden der Roten Roben um die neutrale Magie zu fördern. Die meisten Magier von Krynn wählen die rote Robe, weil es ihnen erlaubt, die Magie ohne moralische Fessel anzuwenden.

BÖSE GÖTTER

Takhisis ist die Königin der Finsternis und der bösen Drachen. Sie hat viele Gesichter in all den Ländern und Kulturen und ihr Gesicht ist das des Bösen. Ihr Name ist der Ruf der Dunkelheit. Takhisis führte die Schatten aus dem Jenseits um bei der Erschaffung des Kosmos zu helfen. Seitdem sind ihre Taten ein ewiger Kampf, um ihre Herrschaft über die Schöpfung durchzusetzen.

Sargonnas ist der Gemahl der Königin der Finsternis. Er ist der Gott der Rache und nimmt an Verschwörungen für, als auch gegen seine Königin teil.

Zeboim, auch bekannt als die Königin der See, ist die Tochter von Takhisis. Ungestüm, manisch depressiv und ständig zwischen den Ecken des emotionalen Spektrums schwingend, ist sie nicht nur die temperamentvollste, sondern auch die bei weitem gefährlichste Göttin. Sie ist die Königin der Stürme und des Wetters. Die Seeleute, die sie beschwichtigen, entgehen gelegentlich ihrer Wut, aber genauso oft schaffen sie es, sie in irgendeiner Weise zu verärgern.

Morgion ist der Gott der Krankheiten, des Verfalls und der Seuchen. Er ist der einsame Krieger, der mit den anderen Göttern nichts zu tun haben will und auch seine Pläne geheim hält. Statt dessen brütet er in seinem Bronzeturm, der an den Grenzen des Abgrundes steht, um seine Gedanken geheim zu halten.

Chemosh. Als Gott der Toten und Untoten wurde Chemosh hierher gerufen um zu dienen, nachdem er vom Hohen Gott aus dem Jenseits verwiesen wurde. Takhisis erkannte seine Nützlichkeit in ihren Intrigen und rettete ihn aus dem Nichts des Chaos. Chemosh ist der Herr der falschen Erlösung, er bietet Unsterblichkeit zu einem hohen Preis. Die, die seinem Weg folgen, hoffen ewig zu leben, aber sie werden es in Körpern tun, die für immer zerstört sind. Fast alle der bösen Untoten haben zur einen oder anderen Zeit einmal einen Pakt mit Chemosh oder einem seiner Diener geschlossen.

Hiddukel macht Geschäfte mit Seelenhandel. Man sagt, dass er der Einzige ist, der mit der dunklen Königin verhandeln kann. Er kontrolliert allen unrechtmäßig erworbenen Reichtum der Welt, den er benutzt, um gierige Männer zu bestechen. Er ist der Patriarch böser Geschäftsleute. Hiddukel wird als eklig fett mit kalten Augen und einem schmierigen Grinsen beschrieben. Er ist auch ein Unruhestifter, wie seine Rolle in der Erschaffung des Grausteins zeigt.

Nuitari ist der Sohn von Takhisis und Sargonnas und Gott der schwarzen Magie. Auch er wanderte über Krynn und gründete einen Orden - den Orden der Schwarzen Roben.