


FÜR DIE EWIGKEIT

ötter – und Göttinnen – braucht **Antheria**. So könnte man diese Ausgabe von „Für die Ewigkeit“ wohl am Besten umschreiben. Zwar fanden einige Göttinnen und Götter bereits Erwähnung im „Amazonen Kurier“, aber wir haben euch diese nie offiziell vorgestellt. Das werden wir jetzt, so weit uns das bereits möglich ist, nachholen – schon alleine um all jenen, die bereits begonnen haben selbst Geschichten zu schreiben, die Arbeit daran ein wenig zu erleichtern. Darüber hinaus präsentieren wir euch den ersten Auszug aus dem **Antherianischen Kalender**.

I. Göttinnen, Götter & Vergötterte...

Die Völker **Antherias** kennen viele Götter – und jedes Volk hat seine eigenen. Und nicht selten hat ein Volk – allen voran die Menschen – verschiedene Religionen welche auch verschiedene Götter haben. In dieser Ausgabe konzentrieren wir uns in erster Linie auf Götter nach „*Andarwacher Ritus*“, welche hauptsächlich von den Bewohnern des Mittelreiches, welches sich von den „**Amazonenbergen**“ im Westen über die „**Hügelweiden**“ und die „**Friedliche Ebene**“ bis zum „**Feld der Ruhe**“ im Osten erstreckt.

Agror

(*Ackerbau und Viehzucht*)

Agror wird – in weiten Teilen **Antherias** – als Gott des Ackerbaues und der Viehzucht verehrt. Obwohl er von seinen Anhängern keine Opfer verlangt, zeigen Bauern ihren Dank für sein Wohlwollen meist dadurch, dass sie einen Teil ihrer Ernte in den Tempeln abliefern. Meist werden diese Gaben auf den regelmäßig abgehaltenen Tempelmärkten verkauft oder gratis an Bedürftige abgegeben. Zu diesem Zweck findet man an jedem Tempelzugang einen gedeckten Gabentisch, an dem sich alle bedienen dürfen ohne zu fragen oder um Hilfe bitten zu müssen. Versucht man



jedoch, sich an den Gabentischen zu bereichern, so ist einem der Zorn **Agrors** und die Verachtung der Mitmenschen gewiss. Tempel des **Agror** findet man in **Andarwacht** und in **Brückenwehr**, aber in so ziemlich jedem Dorf findet man einen Schrein, der ihm geweiht ist. Auch an seinen Schreinen werden Gaben abgelegt, welche von Bedürftigen oder Reisenden gerne angenommen werden. Natürlich gilt es auch hier als Frevel sich zu bereichern oder mehr an sich zu nehmen als man für den Tag benötigt. **Agrors** Widersacherin ist **Putrexa**, eine viergehörnte Dämonin, die als Überträger von Seuchen bei Mensch und Tier, sowie der Fäule bei Pflanzen gilt.



Fennex

(Handel und Reisen)

Fennex, der Gott des Handels und des Reisens wird in seinen Tempeln meist in der Gestalt eines Fuchses in Menschengestalt dargestellt. Sein Haupttempel steht in **Andarwacht**, kleinere Tempel findet man in **Brückenwehr** und **Rifflicht**. Ein Tempel befand sich in **Alt Torwacht**, wurde aber – wie der Rest der Stadt – beim großen Orksturm zerstört. **Fennex** gilt als ein sehr materialistischer Gott – für ihn zählt nur bare Münze als Opfergabe. Und wer durch die gefährlichen Lande **Antherias** reist, der tut gut daran den Gott der Reisen mit einer Opfergabe freundlich zu stimmen. Das gilt natürlich im doppelten Sinne für Handelsreisende, denn auch wer ein gutes Geschäft abschließen möchte, sollte den Fuchs auf seiner Seite haben. Priester und Priesterinnen des **Fennex** frönen nicht selten einem unverhältnismäßig luxuriösem Lebensstil, was dem Ansehen des Gottes auf **Antheria** in letzter Zeit ziemlich geschadet hat. Es halten sich sogar Gerüchte, dass die „Füchse“ sogar eine eigene Söldnertruppe unterhalten, die Reisende und Händler überfällt welche sich den „Schutz des Gottes“ nicht teuer erkaufte haben. Es macht auch das Gerücht die Runde, dass diese Söldner für Sabotageakte an Handelshäusern und Marktplätzen verantwortlich sein könnten.



Was vielerorts für Aufregung sorgt, ist das der Hohepriester des Haupttempels Beträge festgelegt hat, welche zu entrichten sind um in den Genuss von **Fennex** Schutz zu kommen.

Ásaida

(Wasser und Gesundheit)

Egal ob Meer, See, Fluss, Regen oder der Dorfbrunnen – es ist **Ásaida**, die dafür sorgt, dass das lebensspendende Nass nicht versiegt. Zusammen mit ihrem Zwillingsbruder **Agror** sorgt sie dafür, dass die Früchte auf den Feldern gedeihen und man sich am Blühen der Bäume und Blumen erfreuen kann. Geweihte der **Ásaida** sind gern gesehene Gäste, denn ihr Segen sorgt für frisches,



gesundes Wasser – und da **Ásaida** (fast) allgegenwärtig ist, verzichtet die Göttin auf prachtvolle Tempel. Stattdessen findet man ihre Symbole häufig auf Brunnen, Bädern und auch auf Schiffen. Zwar gilt der mehrstufige Wasserfall als das Symbol der Göttin, mitunter wird sie aber auch als Welle (häufig auf Schiffen zu finden) oder als Tropfen (meist an Brunnen) dargestellt. **Ásaida** gilt als ruhige, friedliebende Göttin, doch wehe wenn man sie erzürnt, denn ihr Element kann nicht nur Leben schenken, sondern es auch leicht wieder nehmen. Als besonderer Segen gilt es, wenn eine Geweihte oder ein Geweihter das Bad mit einem teilt – dadurch soll besonderer Schutz vor Krankheiten gegeben sein. Deshalb findet man sie mitunter als „Hofgeweihte“ in den Diensten reicher Häuser. Auch ihre Widersacherin ist die vierhörnige Dämonin **Putrexa**, die danach trachtet **Ásidas** Wasser zu vergiften und die Bewohner **Antherias** mit Seuchen heimzusuchen.



Junova

(Ehe und Geburt)

Nur wenige Götter genießen ein so hohes Ansehen wie **Junova**, die Göttin von Ehe und Geburt. Sie ist es, die Liebende mit einem untrennbaren Band vereint und dieses Bündnis häufig auch mit Kindern segnet. **Junova** wird meist als Mutter mit einem Kind auf den Armen dargestellt. Ihre Tempel, die in **Andarwacht**, **Brückenwehr** und **Quellbruch** zu finden sind, sind sehr farbenfroh gestaltet und spiegeln die Freude am Leben wider. Die Tempel der **Junova** dienen aber nicht nur als Gebetsstätten, sondern auch als Geburtshäuser, wo Frauen auch die Möglichkeit geboten wird anonym zu entbinden und das Kind in die Obhut des Ordens zu übergeben. Dies wird von vielen Bewohnern **Antherias** mit Argwohn betrachtet, aber das Beenden eines ungeborenen Lebens ist einer der größten Frevel, den man im Angesicht der Göttin begehen kann. Und dieser Frevel wäre mitunter der einzige Ausweg den junge Mütter sehen, deren Leibesfrucht einer erzwungenen Vereinigung entspringt. **Junova** erwartet keine Opfergaben von Menschen die ihren Beistand erbitten, aber natürlich werden sie in den Tempeln gerne angenommen.



Ihr Einkommen bestreiten die Tempel aus dem Verkauf von heilenden und schmerzlindernden Kräutertränken sowie der Ausbildung von Hebammen. Viele sehen ihre Bruder **Barlortos** und **Valos** (Götter des Todes) als ihre Gegenspieler, vergessen dabei allerdings meist, dass etwas vergehen muss, damit etwas Neues entstehen kann. **Junova** selbst hegt keinen Zwist mit ihren Brüdern oder anderen Göttern...



Belatos & Cassandra

(Krieg, Ehre und Kampf)

Belatos ist der Gott des Krieges und des ehrenhaften Kampfes. Vor jeder Schlacht wird er von den Kriegsparteien angerufen und um Beistand gebeten – natürlich um den Sieg im Kampf, aber auch darum, dass man sich im Kampf als ehrenhaft und würdig erweisen wird. **Belatos** verachtet Feiglinge und verwehrt ihnen seinen Segen, sollten sie im Kampf fallen – selbiges gilt für Meuchelmörder oder Kämpfer die aus dem Hinterhalt angreifen. Großes Missfallen finden in seinen Augen auch Distanzwaffen wie Bögen, Schleudern und ganz besonders Armbrüste. Um in den Augen **Belatos** Gefallen zu finden ist es nicht wichtig, dass man im Kampf siegt, sondern das man ehrenhaft kämpft und einem besiegten Gegner – sofern dieser ehrenhaft gekämpft hat – mitunter auch Gnade zuteil werden lässt. Nach dem Ende der Schlacht werden die Gefallenen, von den Priestern des **Belatos**, in einem nächtlichen Zeremoniell den Flammen übergeben um sie **Belatos** Rechtsprechung zu überstellen.



Belatos verfügt über keinen eigentlichen Tempel. jedoch wurde ihm zu Ehren in **Andarwacht** eine Arena errichtet, in der alljährlich – nach der „langen Nacht“ – Spiele in seinem Namen abgehalten werden, wo Kämpfer und Kämpferinnen aus ganz **Antheria** ihre Stärke und Können in Kämpfen unter Beweis stellen. Statt Tempelanlagen werden zu seinen Ehren Statuen errichtet von denen beinahe in jedem Ort **Antherias** eine zu finden ist. Seine Symbole sind Schwert und Schild, welche man während der **Belatossspiele** von seinen Priestern weihen lassen kann. Da der Orden keine Tempel unterhält und auch keine Opfergaben erhält, haben die Priester das verbrieftte Recht, nach einer Schlacht, Leichen und Schlachtfeld nach Sachen von Wert zu durchsuchen und im Namen des Gottes an sich zu nehmen und zu veräußern.

Da es Amazonen verboten ist männliche Götter anzubeten, verehren sie **Belatos** Tochter – **Cassandra** – der in **Torwacht** für ihre Tapferkeit ein Denkmal gesetzt wurde. Der Legende nach entsprang **Cassandra** der Vereinigung zwischen **Belatos** und einer Kriegerin, die sich geschworen hatte, sich nur einem Mann hinzugeben, der sie im Zweikampf besiegen konnte. Von ihrer Schönheit und Wildheit verzaubert, forderte **Belatos** sie zum Kampf. Nicht wissend, dass sie einem Gott gegenüberstand akzeptierte sie die Herausforderung und unterlag. Neun Monate später gebar sie eine Tochter, welche die Schönheit und Wildheit der Mutter, sowie die Göttlichkeit ihres Vater geerbt hatte. Sie war Begründerin des **Amazonenordens** und gilt als größte Heldin **Antherias**. Diesen Ruhm erlangte sie, als sie mit einem Trupp **Amazonen** die Stadt **Alt Torwacht** gegen anstürmende Orks, welche ihnen zahlenmäßig hundertfach überlegen waren, verteidigte – im Wissen, dass sie das sie



diese Schlacht nicht überleben würden. Durch ihr Opfer ermöglichten die **Amazonen** den meisten Einwohnern die Flucht. Nach Ende des Krieges wurden die sterblichen Überreste der Kriegerinnen von den Priestern des **Belatos** geborgen und rituell dem Jenseits übergeben. **Cassandras** Asche wurde in eine Urne gefüllt, welche in den Sockel ihrer Statue in **Torwacht** eingemauert wurde.

Als Widersacherin von **Belatos** und **Cassandra** gilt **Furiya**, eine Erzdämonin, die sich an ehrlosen Gemetzeln, ungezügelterm Bluttausch und Schändungen von Leib und Leben erfreut.

Barlortos & Valos

(Tod, Schlaf und Erlösung)

Obwohl die Brüder **Barlortos** und **Valos**, Götter des Todes sind, ist ersterer gefürchtet, während **Valos** hohes Ansehen genießt. Während **Barlortos** die Menschen meist unerwartet aus dem Leben reißt, gilt **Valos** als Erlöser, welcher Qualen und Schmerzen ein Ende bereitet und Alte friedlich entschlafen lässt. **Valos** kündigt seinen baldigen Besuch häufig durch einen „Totenkopffalter“ an. Setzt sich der Falter auf eine Person, so kann man davon ausgehen, dass diese in absehbarer Zeit eines natürlichen Todes sterben wird. Beide Brüder sind auch die Götter des Schlafes, welcher nicht selten als „Kind des Todes“ bezeichnet wird. Während **Valos** uns einen leichten Schlaf schenkt, der und uns bei jedem Geräusch aufwachen lässt, gleicht der Schlaf, den **Barlortos** uns schlafen lässt, beinahe einer Ohnmacht. Beiden Göttern sind Tempel und Schreine in beinahe allen menschlichen Siedlungen **Antherias** geweiht. Und selbst wenn ein Ort über keinen Tempel, Schrein oder Totenhaus verfügt, ist zumindest der Leichenacker einem oder beiden Götter geweiht, denn **Barlortos** und **Valos** sind allgegenwärtig...



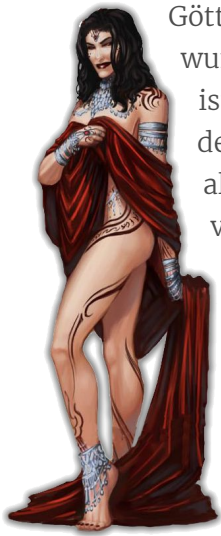
Die Tempel der Götter, welche sie sich meist teilen, sind aus schwarzem Stein erbaut. In südlichen Gegenden meist aus schwarzem Marmor, nördlich von **Andarwacht** meist aus Vulkanglas. Ihren Unterhalt verdienen die Priester durch erteilen des Totensegens und dem Ausrichten von Bestattungsritualen. Als Frevel an den Göttern gilt es, wenn man Körper an der Oberfläche verrotten lässt oder ohne ausdrücklichen Wunsch des/der Verstorbenen von Medici ausgeweidet werden.

Auch wenn man sich vor den beiden Göttern fürchten mag, so sollte man sich doch vor Augen halten, dass **Barlotos** und **Valos**. zusammen mit ihrer Schwester **Junova**, den ewigen Kreislauf des Lebens in Gang halten. So heißt es zum Abschluss des Buches der Totengötter – das Leben endet mit dem Tod, doch der Tod gebiert neues Leben.



Succubana

(Liebe, Lust und Leidenschaft)



Keiner anderen Gottheit Antherias wird so oft und mit solcher Freude geopfert wie der **Succubana**, handelt es sich bei ihr doch um die Göttin von Liebe, Lust und Leidenschaft. Und nichts erfreut die Göttin mehr als wenn sich liebende Menschen mit Leidenschaft der Lust hingeben. Wen wundert es da, das beinahe in jeder Stadt ein Tempel oder Schrein der Göttin zu finden ist. Der Haupttempel – ein beeindruckendes Gebäude aus rosafarbenem Marmor – ist in der Hauptstadt **Andarwacht** zu finden. Die Göttin selbst wird in der Öffentlichkeit meist als dunkelhaarige Schönheit dargestellt, welche ihre Blößen mit einem roten Tuch verhüllt. In den Tempelanlagen wird bei ihrer Darstellung auf jeglichen verhüllenden Stoff verzichtet. Die ersten Priesterinnen und Priester der Göttin waren der Überzeugung, dass es sich bei ihr um einen Succubus handelt, worauf auch ihr Name beruht und das sie auf einigen – meist älteren – Abbildungen als Succubus mit Hörnern und Schwanz dargestellt wird.

Die Tempel finanzieren sich in erster Linie durch Spenden, die während der Messen gesammelt werden, sowie dem Verkauf von Tränken welche den Liebesakt verlängern und Liebesdiensten. Man darf jetzt allerdings nicht dem Irrglauben verfallen, dass es sich bei den Tempeln um Bordelle handelt. Die angebotenen Dienste, beziehen sich etwa auf Unterweisung des Succubanasutra oder „Η πρώτη φορά“ (Das erste Mal). Ein Ritual, bei dem Knaben – meist aus reichen Häusern – von Priesterinnen einfühlend zu Männern gemacht werden.

Das größte Heiligtum des Ordens ist das Succubanasutra, ein Buch, in dem alle 327 gefälligen Positionen der körperlichen Vereinigung in Text und Bild erläutert werden. Das Buch wird im Haupttempel aufbewahrt und ist durch einen Zauber geschützt der es nur der höchsten Priesterin, **Nadeare Solial**, erlaubt es zu berühren. Eine Teilabschrift des Buches ist unter dem Titel „Wege der gefälligen Vereinigung“ in den Bibliotheken und Tempeln **Antherias** zu finden. Das Symbol der **Succubana** ist eine blühende rote Rose, welche Geweihte der Göttin als Hautbild an der Schulter oder an der Innenseite des Oberschenkels tragen. Um das Hautbild tragen zu dürfen, müssen die Geweihten eine umfangreiche Ausbildung absolvieren. Neben den Liebeskünsten, werden sie in Hofetikette, Geschichte und Sprachen unterrichtet, weshalb sie auch gern gesehene Gäste auf Festen in hohen Häusern sind.



Als ewige Widersacherin der Liebesgöttin gilt die dreibrüstige Dämonin **Lilith**, die es liebt Zwietracht und Hass zu säen und sich an Schmerzen – bevorzugt durch Folter – sowie sexuellen Perversionen ergötzt.



Arvenisena

(Kunst und Schönheit)

Wohl jeder Künstler und jede Künstlerin **Antherias** träumt davon zumindest einmal im Leben von **Arvenisena** geküsst oder „an der Hand genommen“ zu werden, gilt sie doch als Göttin von Kunst und Schönheit. Während ihre Berührung Künstler inspiriert soll ihr Kuss Schönheit bis ins hohe Alter verleihen. Zwar sind ihr keine Tempel geweiht, ihre bildliche Darstellung ist aber beinahe in allen Häusern **Antherias** zu finden. Und wer mit offenen Augen durch Antheria wandert, wird erkennen, dass Schönheit allgegenwärtig ist. Sei es in Form einer Magd, welche begehrlche Blicke auf sich zieht, in Form eines Schmetterlings dessen Flügel eine wunderschöne Musterung aufweisen – oder eine blühende Blume deren Anblick das Herz erfreut.



Nimmt die Göttin einen Künstler an der Hand, so ist es als würde sie seine Hand während des Schaffungsvorganges führen. Einer der größten Frevel in den Augen der Göttin ist es Kunst und Schönheit zu zerstören. **Arvenisena** ist eine der wenigen Göttinnen **Antherias** welche auch keine Geweihtenschaft unterhält und auch auf jegliche Symbolik verzichtet. Daher sind auch ihre Darstellungen sehr unterschiedlich, auch wenn sie meist als junge, spärlich bekleidete, Frau dargestellt wird. Bezeichnet sich jemand als von der Göttin gesandt, so könnt ihr euch sicher sein, dass man es nur auf eure Taler oder euer Kunstwerk abgesehen hat. Als ihre Gegenspielerin gilt **Putrexa**, welche es sich zu einem Ziel gemacht hat Schönheit und Kunst durch Krankheit und Fäulnis zu zerstören.

Paves

(Schrift, Poesie und Schauspielerei)

Ohne **Paves** gäbe es keine schriftlichen Aufzeichnungen, denn der Überlieferung nach, war er es, der den Menschen vor Äonen von Jahren die Schriftzeichen brachte, und sein Vater **Patareon** ihnen die Weisheit gab sie schreiben und lesen zu können. Doch war es wiederum **Paves**, der die Menschen mit seinem Geist erfüllte und sie berühmte Werke wie „*Rosen für meine Liebste*“ oder „*Das Opfer der Amazonen*“ niederschreiben ließ – Meisterwerke der Poesie, welche in keiner Buchsammlung oder Bibliothek **Antherias** fehlen sollten.



Auch **Paves** verzichtet auf prunkvolle Tempel und eine Priesterschaft, findet sich sein Werken doch in jedem Schriftstück **Antherias** wieder. Seine Zeichen sind Pergament und Schreibfeder, Symbole welche häufig über dem Eingang zu Schreibstuben zu finden sind, wo man gegen eine Gebühr Nachrichten diktieren oder Verträge aufsetzen lassen kann. Denn auch wenn **Paves** den Menschen die Schrift brachte, nicht alle wurden



von **Patareon** mit dem Wissen, wie man sie benutzt, gesegnet. Doch Paves inspiriert nicht nur Schreiberlinge, ihre Geschichten zu Papier zu bringen, sondern auch Schauspieler und Gaukler sie, mit ihren Darbietungen, zu erzählen. Aus diesem Grund gilt Paves auch als Gott der Schauspielerei, des Tanzes und der Gaukler. Aus diesem Grund trägt die größte Schauspielbühne **Antherias**, welche in **Andarwacht** zu finden ist, den Namen „Zu Paves Ehren“.

Patareon

(Weisheit und Forschung)



Menschen, die sich seinem Segen entzogen haben, nennen ihn auch gerne „Gott der Neugierigen“, denn **Patareon** inspiriert Menschen dazu das Unbekannte zu erforschen und sich neues Wissen anzueignen. Eine schwere Aufgabe, denn wie die meisten von uns wissen, sind viele **Antherianer** verbohrt, die sich nicht leicht zu etwas inspirieren lassen – schon gar nicht dazu, sich Wissen anzueignen. Forscher bitten ihn um seinen Beistand, damit ihre Expeditionen von Erfolg gekrönt sein mögen und nicht im Magen eines Ungeheuers oder Kannibalen enden. Auch **Patareon** nennt keine prunkvollen Tempel und Priester sein eigen – betrachtet er doch jeden Ort an dem Wissen gesammelt oder vermittelt wird als eine Art Tempel und jeden Lehrenden als Vermittler seines Glaubens. Während sein Sohn **Paves** die Menschen dazu inspiriert ihre Gefühle und Emotionen zu Papier zu bringen, veranlasst **Patareon** sie dazu, ihr Wissen für die nächsten Generationen zu bewahren.

Fulgar

(Blitz, Donner und Zerstörung)

Kein anderer Gott wird von den Menschen so gefürchtet wie **Fulgar**. Ist er es doch, der mit Blitz und Donner, Zerstörung über Natur und die Arbeit der Menschheit bringt. Manchmal hat man das Gefühl, dass es ihm Freude bereitet, den Menschen bei der Ernte zuzusehen um dann den gefüllten Erntewagen mit einem seiner Blitze in Brand zu stecken. Und es soll auch schon vorgekommen sein, dass sein Donnergrollen wertvolle Scheiben aus Glas zerbersten ließen. Trotz seines zerstörerischen Wesens verfügt **Fulgar** über eine gewisse Anhängerschaft, welche sich in erster Linie aus Magiern und Alchemisten zusammensetzt, welche versuchen sich seine Macht für ihre Zwecke zu eigen zu machen. Allerdings legte sich schon so mancher Alchemist in **Barlortos** Arme, als er versuchte **Fulgars** Blitze zu einzufangen.

Doch trotz seines Hanges zur Bosheit und zur Zerstörung, darf man nicht außer Acht lassen, dass er durch Blitz und Donner auch schon so manche Leben gerettet hat. Gilt sein Blitz doch als eine der wenigen „Waffen“ **Antherias**, die einen ausgewachsenen



Drachen mit einem Schlag töten kann, wie eine Jahrhunderte alte Zeichnung, welche im „Hort des Wissens“ in **Torwacht** besichtigt werden kann, zeigt. In Brückenwehr überlegt man, **Fulgar** einen Tempel zu errichten, in der Hoffnung, ihn dadurch ein wenig zu besänftigen.

Luperrox

(Feuer und Schmiedekunst)

Obwohl er den Menschen das Feuer schenkte um sie zu wärmen und ihnen zeigte wie man einen unförmigen Klumpen Erz zu Werkzeugen, Waffen und Rüstungen schmiedet, fürchten die Menschen ihn – haben sie während der unzähligen Schlachten und Kriege die zerstörerische Macht seines Elementes kennengelernt. Und kaum etwas anderes fürchten die Antherianer so sehr, als wenn **Fulgar** durch einen seiner Blitze das Element des **Luperrox** entfesselt..



In seiner gezähmten Form können Menschen – und auch die metallbearbeitenden Zwerge, welche **Luperrox** ebenfalls verehren – jedoch nicht auf das Feuer verzichten. Es spendet Licht, Wärme, lässt die Menschen Speisen zubereiten, schützt vor wilden Tieren und macht viele Metalle so weich, dass man sie nach Belieben verformen kann. Zum Glück sind die Zeiten vorbei in denen Menschen, als auch Zwerge, versucht haben **Luperrox** mit lebenden Opfern zu besänftigen. Während die Zwerge meist kostbare Waffen opferten und in den „**Luperrox-Schlund**“ warfen, haben Menschen mitunter Kinder als Opfer dargebracht. Dieser Frevel an unschuldigen Leben, hat **Luperrox** so erzürnt, dass er in einem Anfall von Raserei einen ganzen Landstrich **Antherias** in Schutt und Asche gelegt hat. Und damit sich das frevelhafte Volk der Menschen dort auch nie wieder ansiedeln sollte, ließ er die **Vulkanglaszacken** wachsen und machte sie zum unfruchtbarsten Landstrich **Antherias**. Mehr als drei Zeitalter sollten vergehen, bevor sich wieder jemand in diesem Gebier ansiedeln sollte. Jemand, für den die kargen, harten Lebensverhältnisse kein übergroßes Hindernis darstellen sollten – die Orks.

In Nächten an denen der Doppelmond an **Antherias** Himmel voll erstrahlt, wird das „**Luperrox-Fest**“ abgehalten. Während dieses Festes zeigen Schmiede aus ganz **Antheria** die Kunst ihres Handwerkes und dem Gott werden Opfer dargebracht – allerdings in Form von Strohfiguren welche auf Scheiterhaufen verbrannt werden. Eines der wenigen Feste, welches Menschen und Zwerge gemeinsam feiern. Da es neben Scheiterhaufen und Schmiedeessen sehr heiß ist, fließt in diesen Nächten auch das Zwergenbier in Strömen, weshalb Spötter **Luperrox** auch als Gott des Bieres und der Trunkenbolde bezeichnen. Jedoch nur hinter vorgehaltener Hand, denn auch die Spötter fürchten seinen Zorn. Dem **Luperrox** wurden keine Tempel errichtet und seine Priester sind die Schmiede **Antherias**.

