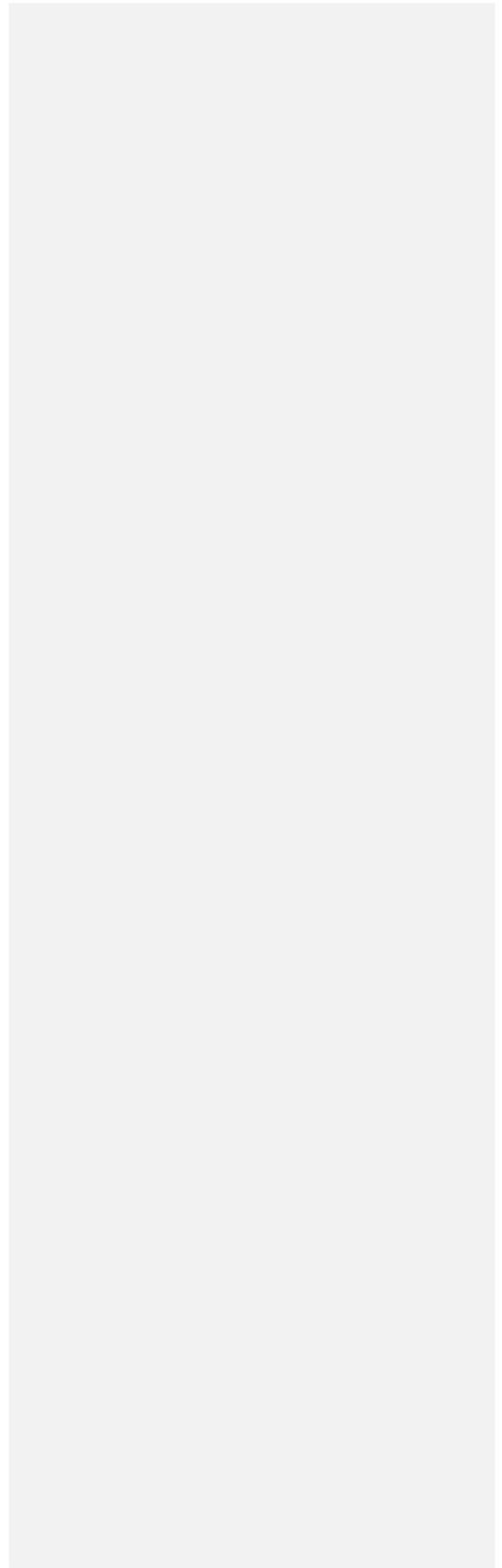


# Andurin – Geschichte





Andurin – Geschichte

## Inhaltsverzeichnis

3

5

5

5

6

7

8

9

10

10

11

11

11

11

12

12

13

13

13

14

14

14

15

16

16

16

18

18

18

18

19

19

19

20

20

20



## Andurin – Geschichte

### Zeittafel

Nach Zarradokhs Fall	Des wahren Wegs	Ereignis
		Götterdämmerung
		Die Entstehung der Welt
		Die große Wanderung der Drachen
<b>1</b>		Zarradokhs Fall während der Drachenkriege
<b>100 nZF</b>		Das Erste Hochreich
<b>3.995 nZF</b>		Die Revolte des Magier Zirkels
<b>4.000 nZF</b>		Die Dämonenkriege
<b>4.121 nZF</b>		Zeit des Eises
<b>6.200 nZF</b>		Der Frühling der Menschheit und die Eiskönige
<b>8.914 nZF</b>		Ork-Kriege
<b>10.780 nZF</b>		Die Heldenzeit
<b>10.846 nZF</b>		Blutsommer und die acht Plagen
<b>10.998 nZF</b>		Jahre des Wiederaubaus
<b>11.059 nZF</b>		Letzter König des Hauses Anstett. König Rüdiger Silberhaar Anstett von Andurin bleibt ohne Nachkommen
<b>11.090 nZF</b>		Tod des König Rüdiger Silberhaar aus dem Hause Anstett
<b>11.091 nZF</b>		Erste Erbfolgekriege
<b>11.092 nZF</b>		Ritter Hisenius Wagenrad von Trux übernimmt die Erbfolge des Königsgeschlechtes und wird zum König gekrönt
<b>11.125 nZF</b>		Leumund Wagenrad von Andurin wird zum König gekrönt
<b>11.155 nZF</b>		Rosarius Wagenrad Sohn des Leumund tritt die Nachfolge als König von Andurin an
<b>11.173 nZF</b>		Beide Söhne des Königs verschwinden auf mysteriöse Weise während der Tage des Zarradokh
<b>11.175 nZF</b>		Zweite Erbfolgekriege
<b>11.215 nZF</b>		Graf Eisenhard Demeya von Weidenau eint das Land und wird erster Schirmherr von Andurin
<b>11.225 nZF</b>		Graf Rothrist Deymeya von Weidenau wird Schirmherr von Andurin
<b>11.227 nZF</b>		Ermordung von Graf Rothrist Demeya von Weidenau. Seine Tochter Sunniva Demeya von Weidenau tritt die Nachfolge Ihres Vaters an
<b>11.228 nZF</b>		Sunniva gilt als vermisst und Sennrath Demeya von Weidenau übt die Schirmherrschaft über Andurin aus
<b>11.230 nZF</b>		Sunniva wird tot aufgefunden. Schlacht im Halbtal.
<b>11.231 nZF</b>		Die Orks fallen über den Norden her
<b>11.232 nZF</b>		Tiwa, Molak, Miran und Weidenau sind in der Hand der Orks
<b>11.233 nZF</b>		Ende der Orkkriege und Wiederaufbau des Nordens



## Andurin – Geschichte

11.234 nZF		Magische Barriere zwischen Tiwa und den Ödlanden. Der Götterschild zerbricht und Zarradokhs Drachmutter ist am erwachen
11.235 nZF		Der Schild wird wiederhergestellt und der Drache fällt wieder in seinen Schlaf
11.236 nZF		Die Kultisten schwören Rache. Tiwa und Orlok werden von Kultisten und Drow angegriffen
11.237 nZF		Der Kampf gegen die Kultisten geht weiter.
11.238 nZF		Andurin wird von Untoten angegriffen. Sennrath ruft den Glauben an die 9 aus. Tiwa und Orlok distanzieren sich vom Schirmherrn. Im Süden werden Drogen gefunden
11.239 nZF		Die Untoten werden zurückgeschlagen. Der Süden Andurins ist fast komplett Neungläubig
11.240 nZF		Es wird ein Gegenmittel gegen die "Sennrath"-Droge gefunden
11.241 nZF	1 dwW	##TODO: 2018 einfügen



Andurin – Geschichte

## Uralte Aufzeichnungen

### Götterdämmerung

Die Urgötter derer Vier, erschufen die Welt nach ihrem Gefallen. Doch nach getaner Tat, wollten sie daß auch andere teilhaben könnten an der Schönheit des Erschaffenen. Somit erschuf sich jeder der Vieren eigene Kinder zu teilen was des Teilens wert. Ein jeder zeigte auf ein Tier der erschaffenen Welt und stellte sich ein Symbol vor mit dem er sein Kind erschaffen wolle. Somit wurden die Götter geboren:

<b>Uroria</b>	<b>Fisch</b>	<b>Vollmond</b>
<b>Zoltan</b>	<b>Fledermaus</b>	<b>Weißer Rose</b>
<b>Ginaya</b>	<b>Eidechse</b>	<b>Haselnuss</b>
<b>Dergarm</b>	<b>Ochse</b>	<b>Hammer</b>
<b>Thyria</b>	<b>Löwe</b>	<b>Zwei gekreuzte Schwerter</b>
<b>Lothrien</b>	<b>Schwan</b>	<b>Leuchtender Edelstein</b>
<b>Herane</b>	<b>Schlange</b>	<b>Feder</b>
<b>Anjun</b>	<b>Hirsch</b>	<b>Baum</b>

Doch beim Neunten der Kinder waren die Ur-Götter bereits müde und unaufmerksam. Zeigen wollte der Gott auf einen Vogel und in diesem Moment huschte eine Spinne vorbei und er zeigte auf sie. Als Symbol wollte er das Ei wählen doch angesichts dieser Verwechslung kam ihm das Spinnennetz in den Sinn. Somit wurde **Zarradokh** geboren aus der **Spinne** mit dem Symbol des **Spinnennetzes**.

Die Kinder lebten in einer eigens für sie geschaffenen Stadt. Sie hatten alles was sie sich vorstellten. Allerdings ward ihnen eines verwehrt; Die Ur-Götter hatten einen Garten der Wunder geschaffen, der zu betreten den Kindern verwehret war. Doch des Müßigganges müde, wollten die Gottes-Kinder wissen was in dem geheimen Garten zu finden ward. Aller Warnungen trotzend betraten sie was ihnen zu betreten verboten. Von jedem Tier von jeder Pflanze ward hier ein Abbild geschaffen nicht in Größe der Wirklichkeit, sondern winzig und klein. So geschah es, dass die Kinder Geschöpfe und Pflanzen zertraten ohne es zu bemerken und diese somit für immer zerstörten. Wütend über dieses Verhalten, wurden die Kinder aus der Stadt der Götter verbannt. Sie sollten sühnen was sie getan. Ihre Aufgabe ward fortan zu beschützen Andurin, geschaffen aus der Götter Hand bewahrt durch ihrer Kinder Schande.

### Die große Wanderung der Drachen und die Drachenkriege

Einst lebten die Drachen gar friedlich einher mit den Menschen, Zwergen und Elfen des Landes. Es gab ihrer viele und sie waren eines Jedermann Freund.

Mit ihnen lebten die Götter auf Andurins Angesicht und erfreuten das Leben mit ihrem Sein. Doch der Gott Zarradokh strebte nach Mehr und säte Zwietracht unter den Völkern und den Drachen. Es kam zu Auseinandersetzungen, bei denen ein Drache getötet wurde. Zarradokh hatte erreicht was er wollte. Ein Teil der Drachen zog nach Norden geführt von Zarradokh. Nur die grünen und weißen Drachen glaubten an das Gute der Völker und standen diesen zur Seite. Die Götter waren nicht gewahr, dass sie von einem der Ihren verraten und ließen geschehen des furchtbaren Krieges. Nur der Drachen-Orden eine Gefolgschaft der besten Kämpen der Menschen, Zwerge und Elfen ward standhaft genug sich zusammen mit den



#### Andurin – Geschichte

getreuen Drachen der Schar des Nordens zu erwehren. Die Götter wurden um Hilfe gefleht, doch sie schenkten den Völkern keinen Glauben des Verrates einer der Ihren. Zurückgedrängt an den südlichsten Wall war der Untergang nahe. Hilfe ersuchend wanden sich nun die grünen und weißen Drachen an die Götter. Derer misstrauisch geworden, wurden sie der Wahrheit gewahr. Sie bannten die Drachen und verdamnten den Ihren so sie wurden nimmer mehr gesehen auf Andurins Angesicht. Die weißen Drachen zogen sich gering an Zahl hinter den südlichen Wall zurück, wo man gehört sie immer noch anzutreffen. Die grünen Drachen und die Götter verschwanden vom Angesicht des Landes und waren nicht mehr gesehen im Jahre 1 nach Zarradokhs Fall.

---

*Gefolgt vom Drachenzorn zugegen  
Zarradokh dem Volk entgegen,  
zu vernichten all des Lebens Sein  
verdorren soll des Mensch Gebein.  
Doch der grüne Drachen Mut  
führt herbei die Gegen Glut  
mit mächtigem Drachen-Orden Hieb,  
der Götter Hilf, sie all vertrieb.*

---

#### 100 nZF: Das Erste Hochreich

Nach dem Sturz des finsternen Gottes entsteht ein blutiges Hochreich der Menschen auf dem Kontinent. Die als Wildtiere angesehenen Orks der Wälder und Steppen werden versklavt, „domestiziert“ und über Jahrtausende wie Nutztiere gehalten. Auf den geschundenen Rücken der Grünhäute treibt dieses Hochreich seine Stollen und Gänge immer tiefer in den Fels Andurins und fördert wahre Reichtümer hervor, errichtet Palaststädte auf künstlich aufgeschütteten Bergen und verbindet diese über gewaltige Hochstrassen, die auf starken Steinpfeilern die Ebenen überspannen. Angehörige der stolzen Herrscherschicht opfern im hohen Alter ihre letzte Lebenskraft in einem geheimnisvollen Ritual, um in den „Ewigen Rat“ einzugehen und so dem Gottkönig und allen seinen Nachfolgern als unsterbliche, geisterhafte Berater dienen zu können. Vor ungefähr 6000 Jahren beginnen Anhänger des Zharradokh ein mächtiges Ritual vorzubereiten, um den Einfluss ihres Gottes zu mehren. Um die aufmerksamen „Augen und Ohren“ des Hochreiches abzulenken, beginnen sie mit den Vorbereitungen einer Intrige, welche die gesamte Insel ins Verderben reißen wird. Während sie in den Höhenzügen des Anjunkammes einen Zirkel mächtiger Magier unterstützen und stärken, lassen sie den alten Stolz und den Hass und die Blutgier der verweichlichten Orkrasse wiederaufleben. Während die Demagogen den Zarradokhkultes die Orks im Verborgenen immer stärker anstacheln, beginnt im Anjunkamm der Magierzirkel offen gegen das Hochreich vorzugehen und Territorien zu beanspruchen. Durch wieder entdeckte, mächtige Ritualmagie gelingt es den Magiern, die hochmütigen Garden des Hochreiches zu überraschen und zu vernichten.



## Andurin – Geschichte

Völlig im Schock der Erkenntnis gefangen, nicht unbesiegbar zu sein, mobilisiert das Reich alle Truppen und schickt sie gen Anjunktamm und übersieht dabei die plötzlich von den Orks ausgehende Gefahr.

Während sich die Truppen des Reiches und die Chimären der Magier gegenseitig an die Kehle gehen, revoltieren plötzlich die seit Jahrtausenden gebrochenen Orks.

Keiner kann sich erklären, woher der plötzliche Hass und die überraschend gute Ausrüstung der Grünhäute stammt – das Hochreich versinkt jedoch in Anarchie, mordend durchs Land ziehende Orkbanden verhindern jegliche Kommunikation zwischen den Städten.

Man ist auf sich allein gestellt und der mächtige Staatsapparat des Gottkönigs gerät ins Wanken...

### 4.000 nZF: Die Dämonenkriege

... und so fällt auch niemandem auf, das in einem entlegenen Landstrich Andurins die Anhänger des Zharradokh ihr finstere Ritual begonnen haben. Nach Monden der Vorbereitung zerschlagen sie die Tore in die Sphären der Dämonen und lassen diese Bestien in das Land strömen. In solchen Massen überflutet das vielleibige Chaos die Insel, dass ihm nichts widerstehen kann. Die Armeen werden hinweggefegt, Städte ausgelöscht und der unbesiegbare Gottkaiser auf seinem Thron von Schattenwesen hingerichtet.

Orks wie Menschen gleichermaßen, Anhänger des Magierzirkels genauso wie die Soldaten der Gardien werden in diesen Dämonenkriegen getötet und vom Angesicht Andurins getilgt. Die Ausgeburten der Höllen hinterlassen tiefe Wunden im Land, verheerte Landstriche, geborstene Berge, blutgefüllte Klüfte.

Heute ist unbekannt warum die Dämonen wieder verschwanden. Klar ist nur, dass hinterher alles anders war.

Der Vollständigkeit halber sollte folgende Legende jedoch nicht unerwähnt bleiben, welche mir bei meinen Nachforschungen in der Freskenbibliothek von Rotan in die Hände fiel:

Es begab sich, dass Friede herrschte auf Andurin. Ein Jedermann hatte sein Auskommen und ward zufrieden seines Besitzes. Doch gab es Zarradokhs Geweihte denen das Streben nach Macht die Sinne vernebelte.

Sie ließen sich ein der dunklen Seite des Seins, des Dunklen Unterstützung gewahr. Während der fünf Tage des Zarradokhs brachten sie derer gleich 9 Menschenopfer dar. Gar grausam wurden sie geopfert zu jeder Stunde ein einer. Ihnen nicht ward bewusst, dass sie selbst würde treffen der Dämonenfluch. Aus dem Dunklen hervor trat ein Heer von Schrecken und Tod geführt bei den Dämonen der Nacht. Aber sie zu beherrschen wie gedacht dazu fehlte ihnen die Macht. Zu schließen die Pforten ward es zu spät und sodann ewige Verdammnis die Rufenden ereilte. Die Horden der Nacht vielen ein ins Land das einst ward so fruchtbar und friedlich. Kein Heer ward imstande ihnen Einhalt zu gebieten und so drangen sie vor auch zu vernichten des Lebens Rest. Es folgten die Jahre der Finsternis und es schien keine Errettung zu geben. Doch niemanden Wissens anheim versammelten sich die Getreuen vom Licht zu stattlicher Zahl zu schmieden das magische Schwert bei den Zwergen zur Heranes Sichel. Lanatar die Herrin der hohen Elfen führte den Balg selbst zu schmieden was des Dunklen Untergang. Ein Ritter des Lichts von mächtiger Gestalt der Name bedeckt durch den Mantel der Zeit führte die Kämpen voran. Ein menschliches Gericht dem eines Gottes würdig erschlug die Horden der Dunkelheit wo immer sie zugegen. Die letzte alles entscheidende Schlacht wurde geschlagen an Rinevas See und führte herbei die verloren geglaubte Zeit des Friedens.



## Andurin – Geschichte

---

*„Es sich ergab die Vernichtung der dunklen Getreuen im Krieg,  
des Bösen Dasein beendet durch magischen Schwertes Hieb,  
geschehen beim Kämpfen vom menschlichen Gericht,  
seine Horden getrieben der Getreuen vom Licht,  
hinein in den See zu verlieren ihr Sein,  
zu erringen den Tod in ewiger Pein.  
Das Wasser sich bäumend nicht bereit zu nehmen die Brut,  
sich schäumend zu erwehren mit dampfender Glut.  
Gefangen im See verändernd die Welt,  
das Wasser sie am Grund gefangen hält.  
Kein Eis die Glut kann erkalten,  
der Grund das Böse will halten.  
Der Zeit bald sich wird zeigen,  
ob erhebt sich der grausame Reigen,  
wenn gerufen durch des Gottes Erwachen Hall,  
der gedacht als vernichtet an Zarradokhs Fall.“*

---

Die wenigen verbliebenen Menschen waren in die Wälder geflüchtet und lebten dort in tierhafter Barbarei. Im Ödland und den nördlichen Wäldern hatte einige Orks überlebt, und von hier begann ihr Widererstarken auf dem Land. Während die Menschen mühsam ums Überleben kämpften, zeigte sich hier die Überlegenheit des orkischen Körpers und ihrer angeborenen Instinkte: Zwei untereinander konkurrierende Ork-Hochreiche entstehen. Nur an einem Ort kann sich ein kleiner Rest menschlicher Zivilisation erhalten, ironischerweise Mitten im Anjunkamm, unter den überlebenden Mitgliedern des Magierzirkels.

Unter ihrer harten und blutigen Herrschaft überdauerten einige Menschen die Schrecken der Dämonenkriege und unter ihrer Herrschaft soll sich nur etwa einhundert Jahre nach Ende der Kriege ein neues Reich der Menschen erheben. Weniges ist hiervon bekannt, denn den Untergang ihrer Schreckensherrschaft viele Jahre später überstanden nur wenige Aufzeichnungen.

Man spricht aber davon, dass die Herrscherschicht dieses Reich die unsterblichen Magier seien, welche einstmals dem Hochreich selbst getrotzt hatten.

Mit der Gabe der Seelenwanderung wechselten sie kurz vor ihrem Tode in den jungen, noch formbaren Körper eines Neugeborenen und lebten in diesem Weiter. So überdauerten sie die Jahrhunderte scheinbar unsterblich.

Es muss ein unheimlicher Anblick gewesen sein, dieser Rat aus uralten Greisen, hochgewachsenen Jünglingen und nur wenige Wochen alter Säuglinge, deren kalte, uralten Augen von ihrem jahrhundertalten Wissen kündeten.

### 4121 nZF: Zeit des Eises

In den Jahrzehnten, welche den Dämonenkriegen folgten, begann es kalt zu werden. Es schien den wenigen Überlebenden, als hätte alle Lebenskraft die Insel Andurin verlassen und ihr Leichnam erkaltete unter ihren Füßen. Schneewehen türmten sich höher und höher und



## Andurin – Geschichte

wollten nur im höchsten Sommer weichen, Gletscher krochen aus den Bergen ins Tal hinab und zerpflügten die von Dämonenmacht verseuchte Erde.

Es schien, als Hülle sich Andurin in ein reinweißes Trauergewand, um die Schrecken der Dämonenkriege ungeschehen zu machen, um sie unter dutzenden Metern von Schnee und Eis zu begraben.

Die Magier im Anjunktamm zogen in tiefe, vulkanische Klüften im Gebirge in denen es noch angenehm warm war. Höhlenpilze und Flechten wurden zur Hauptnahrung ihres Reiches, nur in einer gewaltigen, zentral gelegenen Grotte konnte noch das alte Getreide durch eine künstliche Sonne angebaut werden.

Jedoch begrüßte man die Eiszeit, denn nach ihren Erkenntnissen breitete sich eine Krankheit, eine dämonische Fäule in den Gebeinen Andurins aus, und die Insel schien nun selber zu reagieren um diese Krankheit zu stoppen. In den ältesten Aufzeichnungen der Magiergilden finden sich noch heute Behauptungen, Eisige Kälte sei ein ebenso probates Mittel der Dämonenaustreibung wie reinigendes Feuer.

Während sich die Magier mit ihrem Volk unter die Erde flüchteten, hatten die anderen Überlebenden an der Oberfläche schwer zu leiden. Im eisigsten Winter war Nahrung immer knapp und viele Familien begannen, als Nomaden durch das Land zu ziehen. Nur im tiefsten Süden währte der kurze Sommer lange genug für eine zumindest geringe Ernte. Der Ork drang in dieser Zeit immer weiter gen Süden, die Kälte machte ihm scheinbar viel weniger aus als den Menschen. Seine Streifzüge führten ihn bis weit südlich des Anjunktammes, wo er Jagd auf Menschen machte um sich an fünf Jahrtausenden Unterdrückung und Sklaverei zu rächen. Die beiden Orkreiche im Norden, im tiefsten Winter, gediehen gut, doch da man sich nur über Jagd und ausgedehnte Wanderungen und nicht über Feldbau, Arbeitsteilung und Siedlungsgründung ernähren konnte, wurde ihre Kultur immer rauer, ursprünglicher und vor allem härter.

Niemals wieder erholte sich die Kultur der Grünhäutigen von dieser Eiszeit, niemals wieder verhielten sie sich so zivilisiert und gesittet wie zur Zeiten ihrer Knechtschaft. Sie wurden ein wildes Barbarenvolk, dessen Kultur allein vom Kampf ums Überleben, Härte und Blutrüten geprägt ist.

Die Menschen des Südens litten schwer, im Norden waren sie vom Ork gänzlich ausgerottet worden.

### 6.200 nZF: Der Frühling der Menschheit und die Eiskönige

Etwa im Jahre 6200 n.Z.F. wich der grimmigste Frost und die Sommer wurden langsam wieder länger.

Zeitgleich erschienen wie aus dem Nichts die Weißen Reiter, um die Menschheit zu neuer Größe zu führen.

Diese in Pelze gehüllten, stolzen Krieger durchstreiften den Süden Andurins und standen den Menschensippen bei, die sich langsam wieder anzusiedeln begannen. Unermüdlich schützten sie vor den Grünhäuten des Nordens und den Kreaturen der Wildnis.

Doch niemals errichteten sie eine feste Herrschaftsform oder ein Staatsgefüge, obwohl die Sippen der sich neu erhebenden Menschheit sich nichts sehnlicher wünschten.

Die gut gemeinten Ratschläge der Weißen Reiter wurden in vielen Gemeinden zu einer Art neuem Gesetz kodifiziert und Bewunderer begannen, ihr Verhalten nachzuahmen, bis es sich bei den Menschen in völlig idealisierte Traditionen gewandelt hatte.



## Andurin – Geschichte

Diese von der Bevölkerung als Eiskönige bezeichneten Reiter verschwanden spätestens im Jahre 6500 n. ZF., als die Eiszeit nach über Tausend Jahren endlich vorbei zu sein schien. Spuren hinterließen sie kaum. Woher sie zu Anfang kamen oder am Ende gingen ist heute unbekannt und Inspiration so manchen Dichters.

Die Lande ergrüneten erstaunlich schnell, nur im Norden und den Bergen hielt sich der Schnee. Das Land selbst war wie neu. Kaum ein Zeichen, kaum eine Ruine erinnerte mehr an das alte Hochreich, keine verdorrte Ebene an das Grauen der Dämonenkriege. Nur mündliche Überlieferungen oder Aufzeichnungen in den Kellern der wenigen Festungen, welche dem Eis trotzen konnten, kündeten von diesen vergangenen Zeiten. Den vielen überlieferten Aufzeichnungen des Magierzirkels im Anjunkamm, welcher zu dieser Zeit erstmals wieder die Oberfläche betrat, schenkt man bis heute wenig Glauben, da ihr seltsamer Kult vermutlich viele Chroniken verfälschte oder umschrieb.

Während sich im Süden also langsam kleine Königreiche mit einer ersten, grob an das heutige Feudalsystem erinnernden Kultur entwickelten, verbreiteten die Magier ihren Herrschaftsbereich vom Anjunkamm ausgehend immer weiter in die umliegenden Ebenen. Großer Krieg der Magier gegen die Orks, die Orkreiche des Nordens vergehen und die Grünhäute fliehen in die Wildnis und die fernen Ödlande. Hierbei verausgabte sich das Reich der Magier so stark, dass es einige Jahre später nach einem Streit mit dem Süden von einer großen Streitmacht der Geeinten Königreiche erobert und ausgelöscht wird. Gemeinsam dehnen die Königreiche des Südens ihren Einfluss immer weiter nach Norden aus und drängen die letzten großen Orksippen endlich in die entlegensten Winkel des Kontinents.

Doch die Einheit sollte nicht lange währen. Neid und Missgunst zerstörten die Einheit und es kam zu langen und kräftezehrenden Kriegen zwischen den Königreichen. Über die Jahrhunderte verging ein Reich nach dem Anderen, nur um von einem mächtigeren beerbt zu werden. Allianzen entstanden und vergingen, Chaos und Krieg entvölkerte ganze Landstriche, Phasen des Friedens gönnten den Menschen eine Ruhepause, in der sie sich wieder erholen konnten.

Orkheere zogen aus der Ödnis über den Kontinent, äscherten Städte und Reiche ein und unterwarfen die Menschheit. Mühsam konnten sie ein ums andere Mal wieder zurückgedrängt werden, große Menschenreiche entstanden, nur um einige hundert Jahre später wieder durch Bürgerkriege zerrissen zu werden.

### 8.914 nZF: Die Ork-Kriege

### 9.500 nZF: Gründung von Anduria

Eine Expedition der Nordleute bricht in Weidenau auf, um den Nordosten Andurins zu erkunden. Sie braucht einige Jahre, um den Schweigenden Wald und einige Gebirgszüge des Schwarzwassergebirges zu durchwandern und am Rand der Singenden Steppe entlang zu ziehen. Durch ständige Angriffe der Steppengnome stark dezimiert, erreichen sie die Küste und gründen die Stadt Anduria.

In der Zeit des Aufbaus des Fürstentums Anduria wird das neu erstreckte immer wieder zum Angriffsziel der Steppengnome. Die Gnome strömen durch das Schwarzwassertal nach Anduria hinein und plündern Städte und Dörfer.



## Andurin – Geschichte

### 10.500 nZF: Entstehung des Halbtals

Die Halblinge Balduin Bärenbeiß und Barabombur Apfelwiese erreichen mit ihren Sippen die nordöstliche Küste Andurins, nachdem sie ihre Heimat in den Mittellanden fluchtartig verlassen hatten. Sie lassen sich am Scheitelpunkt eines großen Fjords nieder und gründen dort die Siedlung Halbtal, nach der schließlich die ganze Region rund um den Fjord benannt wird. Das Jahr 10500 nZF ist für die Halblinge das Jahr 1 nach der Ankunft.

In den darauffolgenden Jahren errichten die Halblinge kleine Dörfer und Einzelhöfe und treiben Handel mit den Edelmetallen, die sie im Schwarzwassergebirge abbauen. Sie handeln insbesondere mit Anduria und teilweise auch mit Weidenau.

### 11.000 nZF: Angriff der Steppengnome auf das Halbtal

Nachdem sie jahrzehntelang immer wieder die Handelszüge der Halblinge überfallen hatten, greifen die Steppengnome nun Halbtal selbst an. Die Halblinge haben diesem Angriff nichts entgegensetzen. Die Steppengnome nehmen einige Halblinge als Sklaven und erpressen Halbtal dazu, ein jährliches Schutzgeld zu zahlen. In der Folge leben die Halblinge in einer Art Knechtschaft: einmal jährlich, manchmal auch öfter, wird Halbtal von Gesandtschaften der Gnome heimgesucht, die das Schutzgeld und neue Sklaven mitnehmen.

### 10.780 nZF: Die Heldenzeit

Erreg der Kluge verdrängte die Grünhäutigen aus dem Süden und schmiedete eine neue Allianz der Menschen, welche natürlich für Andurin typisch nur einige Jahrzehnte Bestand haben sollte.

[Trotz der gewohnt depressiven Darstellung der Geschehnisse durch Herrn Kupferfeld muss erwähnt werden, dass Diener Erregs bei der Errichtung von Befestigungen im Anjunkamm auf verborgen liegende Höhlen stießen, in denen sie so manches, teils bis heute unentschlüsseltes, aus weichem Metallblech gefertigte Schriftstück fanden. Die wenigen entzifferten Schriftstücke alleine ermöglichten den Andurinern Schmieden erstaunliche Fortschritte in der Metallurgie]

In jener Zeit entstand zudem der Begriff der Norghar-Union. Dieser beschreibt die Grenzprovinzen des Nordens, welche sich entlang der östlichen Steilküste ausbreiteten und gemeinsam den Ork ein weiteres Mal in der andurinischen Geschichte aus dem Norden vertreiben sollten.

[für weitere Informationen die Norghar-Union betreffend verweise ich auf das von Melwyn Winkelhauser zusammengestellte Scriptum: Die Norghar-Union - Gilde der Seefahrer]

### 10.846 nZF: Die Acht Plagen

Diese hoffnungsfrohe Zeit endete etwas über hundert Jahre später durch die ambitionierten Machenschaften König Erregs des Dritten.

Er versuchte nach der endgültigen Befriedung Andurins die mit großen Ländereien gesegneten Kirchen zu enteignen, um Haus Anstett eine feste Machtbasis zu verschaffen. Durch die Vormachtstellung seiner Familie, die dadurch erwachsen würde, wollte er jede Möglichkeit eines Bürgerkrieges oder ausufernder Adelsfehden verhindern.



## Andurin – Geschichte

Die hierauf folgende Revolte der andurinischen Priesterschaft wurde im Blutsommer des Jahres 10846 brutal niedergeschlagen. Es kommt in ganz Andurin zu Scharmützeln zwischen den Royalisten und den Truppen des Klerus, die meist zugunsten der Königlichen ausgehen.

Nach der fast kompletten Auslöschung der Priesterschaft erfuhren alle Bewohner des Kontinents den heiligen Zorn der Acht Götter.

Eine Zeit grausamster Plagen brach über den Kontinent herein und entvölkerte im Laufe einiger Jahre fast die gesamte Insel. Ork wie Mahouti, Nohad wie Bürger des Königreiches verendeten qualvoll in dieser dunklen Zeit.

Erst im Jahre 10854 n. ZF. erholten sich die Menschen unter der Führung einer neuen Priesterschaft langsam wieder.

Der nun durch die Geweihtenschaft des Lothariens legitimierte Adel wählte Karolus I., den Patriarchen des Hauses Targaris zum neuen König Andurins.

Von nun an sollte der Klerus immensen Einfluss auf die andurinischen Politik haben.

### 10.998 nZF: Jahre des Wiederaufbaus

Die Grenzprovinzen des Nordens, aus der Norghar-Union hervorgegangen, fühlten durch ihre heldenhafte Vergangenheit eine enge Verbundenheit zueinander und distanzieren sich in den folgenden Jahrzehnten langsam von den älteren Provinzen des Südens.

Dies gipfelt in den Unruhen des Jahres 10.998 nZF. Unter massivem politischem Druck der Nordprovinzen und der Kirchen entschließt sich die Matriarchin des Hauses Targaris, den Königstitel nicht an ihren schwachsinnigen Sohn, sondern an das wieder erstarkte Haus Anstett abzutreten, das nun eng mit der Lotharienkirche verbunden ist.

[Per Dekret verwarf die freiwillige Niederlegung der Königswürde zugleich jeglichen Anspruch zukünftiger Patriarchen des Hauses Targaris auf den Thron Andurins. Die Priesterschaft Lothariens wendet eben jeden Trick an, um größtmöglichen Einfluss auf die Wahl zukünftiger Königsgeschlechter zu haben und die Ansprüche der Hohen Häuser einzuschränken]

Haus Targaris bleibt im Süden damit ein starker Machtfaktor mit ausgedehnten Ländereien und muss nicht die Zwangsenteignung durch die Macht der Kirchen fürchten.

Unter Haus Anstett gedeiht das Königreich Andurin weiterhin und beginnt erstmals neue Siedlungen in den von den Acht Plagen entvölkerten Landstrichen zu errichten. In dieser Zeit entstehen auch, durch die Entwicklung neuer hochseetüchtiger Schiffe, erste ernsthafte Handelsbeziehungen zu den Mittlanden.

### 11.091 nZF: Der Erste Erbfolgekrieg

Wie tragisch diese Handelsbeziehungen für Andurin sein sollten zeigte sich schon weniger als ein Jahrhundert später.

Im Jahr 11.090 erreichte eine große Handelsflotte der Mittlande Andurin und bat beim König Rüdiger Silberhaar von Anstett vorzusprechen. Neues Wissen und moderne Waffentechnologien wollten die Fernhändler des Ostens dem Königreich verkaufen. Doch als die Händler einige ihrer hundert, von einem seltsamen schwarzen Pulver gefüllten Fässer im Garten der Königsfeste in Andurin-Stadt öffneten, detonierte das gesamte



## Andurin – Geschichte

Gebäude in einem gewaltigen Feuerball. Ein Großteil der andurinischen Verwaltung und die gesamte Königsfamilie wurden durch diese Explosion in Zoltans Hallen gerufen.

Das Königreich Andurin stürzte in die Erbfolgekriege, welche nach zwei Jahren im Jahre 11092 durch Haus Wagenrad von Trux entschieden werden konnten.

Dieses präsentierte dem Adel ein Kind, das urkundlich bezeugt neben dem wagenrad'schen Erbe auch anstett'sches Blut in den Adern trug. Dieses Kind, das den Namen Leumund trug, und einige erstaunliche militärische Siege brachten Isenius Wagenrad von Trux schließlich den Königstitel von Andurin ein.

Auf König Isenius folgten Leumund und schließlich Osarius Wagenrad von Trux auf den Thron.

### 11.175 nZF: Der Zweite Erbfolgekrieg

Im Jahr 11175 n. ZF tauchten aus dem Dunkel der Geschichte plötzlich Hinweise auf, welche belegten, dass Leumund mitnichten anstett'sches Blut in den Adern trug, sondern vielmehr ein Kind des Inzests war. Haus Wagenrad war schon immer sehr auf die Reinheit seines Blutes bedacht, doch diese Enthüllung erschütterte Andurin so sehr, dass ein Zweiter Erbfolgekrieg ausbrach (11175 – 11215).

Im Lauf der Jahrzehnte wechselten die Bündnisse der Parteien immer wieder, am Schluss waren es aber die Häuser Wagenrad und Targaris, die auf der Verliererseite standen. Eisenhard Demeya von Weidenau konnte durch die Unterstützung Haus Asgodts und Haus Baerreks dem Feind eine schwere Niederlage zufügen, nach welcher Friedensverhandlungen begannen.

### 11.192 nZF: Rüstung des Halbtals

Grimnir Rothgarson und seine Sippe landen an der Küste Andurins. Sie finden die Halblinge in einer jammervollen Situation vor: all deren Bemühungen richten sich darauf aus, die immer höher werdenden Schutzgeldforderungen der Gnome bezahlen zu können. Aus diesem Grund schufteten die meisten Halblinge in den Bergwerken. In ganz Halbtal gibt es kaum eine Familie, aus der nicht mindestens ein Mitglied in die Sklaverei verschleppt worden wäre. Grimnir beschließt, dies zu ändern: nachdem er den Halblingen klar machen konnte, dass kaum einer ihrer entführten Verwandten je aus der Sklaverei der Gnome zurückkehren würde, beginnt er, das Halbtal für den Aufstand gegen die Gnome zu rüsten. Als die diesjährige Gesandtschaft der Gnome Halbtal erreicht, wird diese von den Nordmännern niedergemacht. Grimnir lässt einen der Gnome am Leben und schickt ihn mit der Botschaft, die Zeit der Herrschaft der Gnome über Halbtal sei beendet, in die Singende Steppe zurück.

### 11.193 nZF: Die Befreiung des Halbtals

Ein Heer von mehreren 1000 Steppengnomen greift Halbtal an. Die Nordmänner tragen die Hauptlast des Kampfes und fügen den Gnomen schwere Verluste zu. Die Gnome sind den gerüsteten und schwer bewaffneten Nordmänner kämpferisch unterlegen. Eine Schamanin der Gnome wirkt ein mächtiges Ritual und ruft die Macht der gnomischen Kriegsgötter zu Hilfe. Dadurch wird der Anführer der Gnome von mächtigen Geistern besessen, und mächtige Erdstöße erschüttern die Region, woraufhin die meisten Bergwerke einstürzen.



## Andurin – Geschichte

Grimnir wird im Zweikampf gegen den monströsen Anführer der Gnome schwer verwundet, aber er besiegt ihn. Einigen Gnomen gelingt es, die Schatzkammern Halbtals zu plündern und mit der Beute nach Westen in die Wälder zu fliehen. Grimnir und eine Gruppe von Kriegerern verfolgen die Gnome. Keiner von ihnen wird je wiedergesehen. Dennoch haben die Nordmänner die Schlacht siegreich geschlagen und damit das Halbtal befreit.

### 11.215 nZF: Die Schirmherrschaft Andurins

Unter der Aufsicht der Kirchen wurden diese Friedensverhandlungen zu einem Abschluss gebracht, da aber auch nach intensivster Ahnenforschung kein auf das Haus Anstett zurückgehender Erbe gefunden werden konnte und man Haus Targaris als Verlierer des Krieges nicht den Königstitel verleihen konnte, entschlossen sich die Kirchen einen Schirmherrn einzusetzen. Dieser sollte von nun an anstelle des Königs über Andurin herrschen, bis ein würdiger Erbe gefunden sei.

Auf Schirmherr Eisenhard Demeya (11.215 – 11.225) folgte Rothrist Demeya (11.225 – 11.227) und darauf Sunniva Demeya (11.227).

### 11.220 nZF: Molak schließt sich der Schirmherrschaft an

Im Königreich Molak lebten Orks und Menschen lange Zeit gemeinsam friedlich einher. Jedoch begannen wilde Orkstämme sich gegen die menschliche Herrschaft aufzulehnen. Friedlichere Orkstämme litten darunter und bezahlten mit ihrem Leben. Alleine konnte das Königreich Molak unter der damaligen Herrschaft Terris' der Gefahr durch die Orkstämme nicht Herr werden. So schloss sich das Königreich der Schirmherrschaft Andurins an und bestand als Freistaat weiter. Der damalige König genoss hohes Ansehen in der Bevölkerung und erhielt daher den Herrschaftstitel des Freiherrn.

Da die Truppen Andurins nun auch in Molak agieren durften, verloren die Orks den Schutz des Taloswaldes im Grenzgebiet, wo sie sich zuvor verstecken konnten, und konnten so bis in die Ödlande verdrängt werden.

Daraufhin entstand der mächtige, hölzerne Schutzwall zwischen Molak und den Ödlanden, der von Heranes Sichel bis zu den Drachenhügeln reichte.

### 11.227 nZF: Tod Sunniva Demeyas

11.227 nZF wird Sunniva Demeya, amtierende Schirmherrin Andurins, vermisst. Aus diesem Grund übernimmt Sennrath Demeya von Weidenau, der Bruder von Sunniva, die Herrschaft Andurins als Schirmherr.

### 11.229 nZF: Der Schirmherr nimmt Tiwa ein

Im Jahre 11.229 nZF hat der Schirmherr die Freistadt Tiwa eingenommen und ihm die Aufgabe erteilt, die Grenzen im Norden zu sichern. Zugleich wurde der Gardeobermann der Andurinischen Armee, Mira Ten Trakon, in den Adelsstand zum Freiherrn von Tiwa erhoben. Kurz darauf fiel Anduria unter der Herrschaft der Nordleute unter Fürst Karolus gegen einen Verbund aus Steppengnomen und einer Streitmacht des Schirmherrn.

**Kommentiert [PS1]:** Hier fehlen Informationen – Wie kam es zur Schlacht im Halbtal zwischen den Nordleuten und der Andurinischen Armee?



## Andurin – Geschichte

### 11.230 nZF: Tod von Lady Sunniva Demeya (Schirmherrin)

Mira Ten Trakon hat Staatskassen Tiwas gefüllt, indem er Whiskey zum stärksten Export-Gut Tiwas gemacht hat.

Presco Pappewaio, der zweitgeborene Sohn des Grafen von Banthan, wurde entsandt, um Sunniva Demeya zu finden. Auf der Suche findet er die tote Schirmherrin an einem Schrein Zarradokhs und gerät dabei in einem Hinterhalt. In der Folge kommt er ums Leben.

Mira Ten Trakon erhält den Überbefehl über alle Truppen. Nach dem Befehl Miras, alle Städte des Halbtals zu zerstören, die sich widersetzen und nur Frauen und Kinder zu verschonen, ergeben sich die Nordleute nicht. Nach einer großen Schlacht mit vielen Verlusten auf beiden Seiten fällt die Autonomie des Halbtals und verliert seine Freiheit.



Andurin – Geschichte

## Aktuelle Aufzeichnungen

### 11.230 nZF

Ende des Jahres trifft die Nachhut der Sturmbrecher in Andurin ein.

### 11.231 nZF

In Orlok wird der Hafen in Bronwyn gebaut. Es handelt sich um ein großes Bauvorhaben, der erste Hafen, der direkt an einer der Steilklippen, die Andurin fast vollständig ringsum von äußeren Einflüssen abschirmen, gebaut wird. Durchgeführt wird dieses Bauvorhaben von der Norghar-Union, finanziert wird es von Orlok. Orlok erhebt Anspruch auf Zoll für alle Waren, die die Hafenstadt verlassen, mit Ausnahme von Schiffen der Norghar-Union.

Die Diamantenmine Molaks wurde überfallen. Molak verlor dadurch  $\frac{1}{4}$  seiner jährlichen Einnahmen. Die Verbrecher flohen nach Orlok. Der Mienenverwalter, der zur zur Wiederbeschaffung der Diamanten nach Orlok entsandt wurde, wurde am 19. Zoltan tot nach Molak überführt. Er kam auf der Regierungsburg Orloks zu Tode, die zu dem Zeitpunkt durch die Sturmbrecher geführt wurde. Die Grenzen zu Orlok wurden geschlossen, die Überquerung durch Orloker Bürger oder Angehörige des Ordens der Sturmbrecher wurde verboten. Die Grenzwatchen wurden verdoppelt. Drei Tage später jedoch kam es zu dem Einmarsch des großen Orkheers in Molak, welcher den Tod der gesamten Herrscherfamilie sowie die vollständige Zerstörung der Städte Molak, Turinchheim, Wehrhausen, Untermarkschlag als auch der Burg Braunfels zur Folge haben sollte.

Als ein riesiges Orkheer Monat des Zoltan im Jahre 11231 nZF in Molak einfielen, konnte sich niemand ausmalen, wie weit dies gehen würde. Die Menschen der zivilisierten Welt hätten sich nie vorstellen können, dass die Orks alle, in Sachen Kriegskunst, vorführen würden. Aber was war geschehen?

Die Orks hatten es geschafft ein riesiges Heer aufzustellen und überrannten Molak in einem Handstreich. Wer aber geglaubt hätte, dass sie sich damit zufrieden geben würden hatte sich gründlich geirrt. Der Vormarsch war nicht aufzuhalten und so überrannten die Orks Tiwa, Miran und Weidenau.

Die Menschen waren vollkommen überrascht und kaum gerüstet. Bis die ersten Truppen dagegen ziehen konnten, hatten die Orks die natürlichen Grenzen an den Gebirgszügen gesichert und waren nicht mehr so einfach zu besiegen.

Andurin war gespalten, mitten durch zog sich ein Streifen der Verwüstung. Versuche der Menschen dem Treiben ein Ende zu machen, wurden mit aller Härte und kaum vorstellbarer dunkler Magie vereitelt. Als der Schirmherr seinen Garde Obermann mit einer Flotte auf dem Seeweg nach Anduria schicken wollte, um den Feind von Norden aus anzugreifen, erzeugten die Schamanen der Orks mit Hilfe unbeschreiblich grausamer Blutmagie einen Sturm. Diesem Sturm fiel die Hälfte der Flotte zum Opfer. Viele Menschen mussten dafür ihr Leben lassen.

Während der entbehrungsreichen und gefährlichen Reise, traf der Rest der Flotte auf Langboote. Es stellte sich heraus, dass es sich um einen Nordmannstamm, die Harsumer handelte.

**Kommentiert [PS2]:** Es fehlt ein Bericht, wie die Sturmbrecher nach Orlok gelangt sind. Soweit ich weiß, geschah das, indem sie ein Portal von Mantana in den Lanatar-Wald genutzt haben?



## Andurin – Geschichte

Die Harsumer waren auf Bitten Mira Ten Trakons gekommen, um ihn im Kampf gegen die Orks zu unterstützen.

Endlich am Ziel angekommen, bereitete das Heer den Angriff auf die Orks vor. Ein Sturm auf den Pass, scheiterte.

Der Versuch, über die Steilküste anzugreifen wurde von einer Übermacht zurückgeschlagen. So blieb nichts anders übrig, als den Pass zu sichern und einen weiteren Vormarsch der Orks zu verhindern.

Mira Ten Trakon suchte immer wieder einen Weg, um nach Tiwa zu gelangen. Allerdings waren ihm alle Wege versperrt:

Die Nordleute im Halbtal hatte die verlorene Schlacht um das Halbtal nicht vergessen, aus der der Garde Obermann als Schlichter hervorging. So verwehrten sie dem Freiherrn den Weg über das Halbtal und Fre Wallor. Der Pass von Rockenheim war von den Orks gesichert. Es war schon verwunderlich, als ein diplomatisches Angebot der Orks kam. Der Garde Obermann kam dem nach und traf sich mit einem Halbork, der sich als Rotpest vorstellte. Der Ork bot an, dass eine kleinere Delegation nach Tiwa durchgelassen würde, um die Bevölkerung aus Tiwa herauszuführen. Auch wenn das Angebot so unglaublich war, dass es eine Falle sein musste, nahm Mira Ten Trakon an. Es waren wohl mehr persönliche Gründe, die ihn dazu bewogen.

Als der Freiherr in Trakonia ankam, wurde sofort damit begonnen die Bevölkerung, die Mittlerweile in der belagerten Burg und in der belagerten Stadt Tiwa eingesperrt waren, zu evakuieren. Durch uralte Fluchttunnel konnten sie aus dem Land fliehen.

Um das zu verschleiern feierte Mira Ten Trakon seine Hochzeit mit Briseis. Das erregte so viel Aufmerksamkeit, dass die Orks bald darauf mit dem Angriff begannen. Noch bevor der Angriff begann floh die Herscherfamilie in Richtung Molak. Zurück blieben 100 tiwanische Soldaten, die die Burg halten sollten.

In Molak angekommen blieb es nicht lange still. Schon bald rückten orkische Armeen zu einer Belagerung an. Zwar konnte durch gezielte Stoßangriffe der Orkenschaar großer Schaden zugefügt werden, doch riss der Strom der anrückenden Orks nicht ab. Viele Frauen und Kinder konnten aus Molak fliehen, bevor die Stadt belagert wurde, doch blieben Soldaten, einige der Bevölkerung Molaks und auch der Freiherr von Tiwa zurück. In einer mehrtägigen, erbarmungslosen Belagerung wurde die Stadt nach und nach zermürt, bis eines Nachts die Tore Molaks auf unerklärliche Weise von innen geöffnet wurden. Während die Orkmasse am Tor bekämpft wurde, flohen die Insassen in den inneren Burghof, bevor es den Orks gelang, die äußeren Burgmauern zu stürmen. Durch einen geheimen Tunnel gelang es hier, viele Menschen bis weit vor die Tore Molaks in Sicherheit zu bringen. Dem Freiherrn Mira Ten Trakon gelang die Flucht nicht mehr, sodass er gefangen genommen wurde. Soldaten und Offiziere, die zurückblieben, wurden hingerichtet.

Wie war es möglich gewesen, dass Orks mit dieser Präzision und von langer Hand vorbereitet, einen solchen Angriff planen und durchführen konnten. Das war für diese doch



## Andurin – Geschichte

eher unorganisierten Horden sehr untypisch. Es drängt sich der Verdacht auf, dass da noch jemand anderes die Finger im Spiel hat.

**Kommentiert [PS3]:** Hier fehlen Informationen darüber, wie Mira befreit wurde

### 11.232 nZF: Zurückeroberung Tiwas

Die Rückeroberung Tiwas war ein langwieriger Prozess, denn die Soldaten Tiwas waren zermürbt und in einer großen Schlacht wären sie den Orks unterlegen. Nur durch gute Führung gelang es der Tiwanischen Landesarmee, die Landstriche Tiwas nach und nach zurückzuerobern, bis die Orks aus Tiwa vertrieben waren.

### 11.233 nZF

Fre-Wallor, unter der militärischen Führung von Isarno Worrik Askirforst, wird von einer Armee Orks angegriffen. Als ehemaliger Offizier der Andurinishen Armee gelingt es ihm, die Streitmächte Fre-Wallors, die für ihre Wildheit bekannt sind, zu strukturieren, sodass die Orks, die zur Belagerung der Stadt angerückt waren, ausgelöscht werden können.

Im selben Jahr noch verlässt der allergrößte Teil der Sturmbrecher Andurin, da sie in dem Land nicht das erhoffte gesegnete Land sahen, das sie sich zu ihrer Ankunft erhofften. Nur wenige Mitglieder der Sturmbrecher, überdrüssig der Suche nach einer dauerhaften Heimat, verweilen im Land Orlok.

Aus der Ehe zwischen Mira Ten Trakon und Briseis wird ein Sohn geboren, Thyron Ten Trakon.

Nach dem Krieg gegen die Orks, den Tod des Herrschers von Molak und der Vertreibung der Orks aus dem Norden, haben Orlok und Tiwa sich den Freistaat Molak einverleibt.

### 11.234 nZF

Um die Grenze Tiwas zu den Ödlanden zu sichern vor den Orks, soll ein gewaltiger magischer Wall zwischen Heranes Sichel und den Drachenhügeln errichtet werden. Bei dem Versuch erschüttern schwere Beben ganz Andurin. Auf der Suche nach der Ursache zieht es eine Delegation Tiwas in die Drachenhügel. Tief versteckt im Gebirge und geschützt von Fallen und Hindernissen der Zwerge wird die Feste der Wachsamten entdeckt. Dort befindet sich ein magischer Schild, der einen Drachen Zarradokhs unter dem Berg in einem tiefen magischen Schlaf festhält. Dieser magische Schlaf wurde durch das hohe magische Potential, das bei der Errichtung des Walls freigesetzt wurde, gestört, der Schild wurde beschädigt und seine Teile über das Land versprengt, sodass der Drache erwacht.

Sogleich wird der Versuch, die magische Barriere zu errichten, abgebrochen und die Suche nach den Splittern beginnt.

### 11.235 nZF

Nachdem die Sturmbrecher Orlok verlassen hatten, entstand ein Machtvakuum, welches durch Magdalena von Greifenstein, rechtmäßige Herrin von Orlok, gelöst wird. Während eines geheimen Kirchenkonvents hoher Abgeordneter der Acht Kirchen tauchen unerwartet Anhänger Zarradokhs auf, die seit Jahrzehnten nicht mehr in der Öffentlichkeit aufgetreten



### Andurin – Geschichte

waren. Es kommt zum Mord an den Abgeordneten der Acht Kirchen und einem Kampf zwischen Truppen Tiwas und Andurins gegen scheinbar militärisch strukturierte Soldaten Zarradokhs.

Eine Splittergruppe der Orks, die seit den Orkkriegen durch die nördlichen Gefilde Andurins streift, erlangt durch einen Händel mit der neuen Herrscherin Orloks das Begehungs-, Handels- und Jagdrecht auf orlokschem Gebiet. Somit wird Orlok zu dem ersten Gebiet Andurins seit Jahrhunderten, das Handel mit Orks betreibt.

Tiwa gelingt es, alle Teile des zerbrochenen magischen Schilds zusammenzufügen und so den Schlaf des Drachen zu erneuern.

Magdalena von Greifenstein wird offiziell zur Freiherrin Orloks ernannt. Der Schirmherr übergab die Grafschaft Weidenau in die Führung Tiwas, sodass Tiwa zur Grafschaft und Mira Ten Trakon zum Grafen von Tiwa und Weidenau ernannt wurden. Tiwa wird zur Abrüstung der Armee auf 1.200 Soldaten aufgefordert.

#### 11.236 nZF

In den Stollen Wehrwalls in Tiwa kommt es zu einem Erdbeben, das weitere Stollen freilegt. Es wird erstmalig bekannt, dass auf Andurin Drow existieren.

#### 11.237 nZF

Horden von Untoten fallen durch Portale in die südlichen Landstriche Andurins ein. Es kommt zum Tod der Seherin der Urdoria. Viele Kirchen und Klöster werden überrannt, darunter die Kirchen in Andurin-Stadt. Die Streitkräfte des Schirmherrn können die Untoten nur schwerlich aufhalten. Die Armee Andurins wird stark dezimiert. Die größte Bibliothek Andurins in Limbor wird zerstört. Viele Schriften sind verloren, einige konnten aber in den Tempeln der Herane in Sicherheit gebracht werden.

Häufiges Auftreten von Zarradokh-Anhängern versetzen die nördlichen Regionen Andurins in Angst und Schrecken. Eine unbekannte Krankheit, die sich in Orlok und Tiwa verbreitet, tötet viele Bewohner des Landes. Durch eine Erkrankung muss sich Mira Ten Trakon zurückziehen. Die Führung Tiwas und Weidenaus übernimmt Truchsess Goran Winkler.

Durch das Auftreten der Zarradokh-Kultisten fühlt sich die Kirche der Acht Götter dazu berufen, den Glauben Andurins zu stärken. Eine Gruppierung, die Priesterschaft der Acht, wird ins Leben gerufen. Sie soll den Glauben an die Gesamtheit der Acht Götter bewahren, verbreiten und stärken.

#### 11.238 nZF

In den Mienen Wehrwalls in Tiwa kommt es zu einem Erdbeben, das einen uralten Tempel Thyrias offenbart, der aus der Zeit vor den Dämonenkriegen zu stammen scheint. Durch Fallen und magischen Hindernissen geschützt befindet sich in dem Tempel die Begräbnisstätte einer alten Gruppierung Thyrias – den Klauen Thyrias. So wurden durch Thyria fünf neue Klauen ernannt. Ein Artefakt, verschlossen in einer Truhe, die nicht zu öffnen ist, soll sich ein Artefakt befinden. Erst, wenn die Artefakte aus den acht uralten Tempeln geborgen und zusammengeführt werden, soll sich offenbaren, was in den Truhen seit Jahrtausenden verschlossen ist.



#### Andurin – Geschichte

Die Priesterschaft der Acht sieht es als ihre Aufgabe, die Suche nach den Tempeln anzuleiten und die Artefakte zu bergen, in der Hoffnung, sie würden ihnen im Kampf gegen die Kultisten des Neunten dienlich sein.

Zugleich ruft Sennrath den Glauben an die Neun aus und verlangt vom Volk, Zarradokh gleichermaßen neben den Acht Göttern zu verehren. Es kommt zu einer Spaltung Andurins – der Süden, südlich des Flusses, unterwirft sich dem Willen des Schirmherrn. Der Norden akzeptiert die Verehrung Zarradokhs nicht.

Die Untoten-Armeen werden langsam aber stetig zurückgedrängt. Nur in Rineva werden noch Untote gesichtet.

Es entsteht ein Handelsbund zwischen Trux, Banthan und Miran, der Trux zusätzliche Unterstützung bei der Sicherung der Grenzen zum Süden zusichert. Orlok und Tiwa lehnen die Herrschaft des Schirmherrn Sennrath offiziell ab.

#### 11.239 nZF

Die wenigen überlebenden Untoten werden in die Zoltanswüste verdrängt und dort ihrem Schicksal überlassen.

Auf Befehl des Schirmherrn rücken die Soldaten Andurins an der Grenze zu Trux ab. Erneute Erdbeben erschüttern Orlok. Sie sind Resultat eines Kriegs zwischen Elfen und Drow, der sich im Erdreich des Lanatar-Waldes abspielt.

Der Süden des Landes nimmt den Neunglauben ungewöhnlich schnell an. Spione des Nordens berichten von einer Droge, die den Bewohnern verabreicht wird. Diese ist der Grund für die schnelle und besonders intensive Verehrung Zarradokhs sein.

#### 11.240 nZF

Ein Alchemist, der zur Herstellung der Droge Sennraths gezwungen wurde, wird aus dem Süden befreit. Er besitzt ein Gegenmittel und erklärt sich bereit, dieses herzustellen, um dem Neunglauben ein Ende zu setzen.

#### 11.241 nZF

Der Schirmherr hält eine Rede, in der Zarradokh als Opfer der Geschichte dargestellt wird. Er erklärt, dass jene, die den Neunten als Gott ablehnen, Verrat am Land Andurin ausüben. Das Land wird zu einem Kaiserreich ernannt und Sennrath erhebt sich selbst auf den Thron des Kaisers.

In einem diplomatischen Gespräch der Länder der Regionen des Nordens wird dem Süden offiziell der Krieg erklärt.