

Andurin – Kampagne





Andurin – Kampagne

Vorwort

Das Andurin Kampagnen-Buch ist ein wachsendes Dokument, das das Kampagnen-Setting der LARP-Spielwelt Andurin beschreibt. Angelehnt an Kampagnen-Bücher gängiger Pen'n'Paper-Regelwerke werden in diesem Buch Religion, spielbare Charakter-Abstammungen, Orte und Landstriche sowie Flora, Fauna und auch wichtige Persönlichkeiten auf Andurin beschrieben.

Das Buch soll dabei unterstützen, LARP-Cons auf Andurin vorzubereiten und LARP-Charaktere zu erstellen. Damit Ausarbeitungen konsistent bleiben, unterstützt die Andurin-Orga (siehe Homepage > Kontakte) gerne!

Das Kampagnen-Buch wird stetig erweitert und neuer Inhalt wird hinzugefügt. Es stellt den IST-Zustand Andurins dar, stellt aber keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Neue Ausarbeitungen sind stets willkommen und können ebenfalls mit der Andurin-Orga besprochen werden.

Nicht alles, was dieses Buch enthält, ist Allgemeinwissen, das jeder Charakter Andurins kennen muss. Generell muss bei der Erstellung eines neuen Charakters individuell abgewogen werden, welches Wissen der neue Charakter besitzt.

Und jetzt viel Spaß beim Stöbern.



Andurin – Kampagne

Inhaltsverzeichnis

VORWORT	2
RELIGION	7
ACHT-GLAUBE	7
AHNENGLAUBE DER ORKS	15
VIERGLAUBE DER STURMBRECHER	16
KAARLIK-GLAUBE DER ZWERGE	16
NEUN-GLAUBE	16
GLAUBE DER AMAZONEN	17
SEFYUR-GLAUBE	17
ABSTAMMUNGEN	18
MENSCHEN	18
ELFEN	18
ZWERGE	18
ORKS	19
GOBLINS	19
GOBBOS	19
(STEPHEN-)GNOME	20
HALBLINGE	20
ALBAE / DROW	20
ORTE	22
ÖDLANDE	22
SINGENDE STEPPE	22
EISLANDE	22
ZOLTANSWÜSTE	22
HALBTAL	23
SLYGONS-FJORD	23
GRIMNIRS WALD	23
SCHWARZWASSERGEBIRGE	23
TIWA	24
TIWA DIE GRAFSCHAFT	24
TIWA-STADT	24
TRAKONIA	24
WEHRWALL	25
DRACHENHÜGEL	25
TALOSWALD	25
TODESSUMPF	25
LUMAN	25
WEIDENAU	25
MOLAK	26
ÖD-WALL	26



Andurin – Kampagne

SCHWEIGENDER WALD.....	26
DIAMANTENMINE ZU MOLAK	26
MIRAN	26
DIE GRAFSCHAFT MIRAN	26
MIRAN-STADT	28
ORLOK.....	28
DIE GRAFSCHAFT ORLOK	28
ORLOK-STADT	29
AEPPELHEEM.....	29
RITTERGUT BRAKE	29
ORDENSFESTE DES BLAUEN BANDES.....	29
ANDURIA.....	29
DAS FÜRSTENTUM ANDURIA	29
SCHWARZWASSER	30
SCHWARZE FESTE	30
STILLE STEPPE.....	30
ROCKENHEIMBERGE.....	30
BANTHAN	30
DIE GRAFSCHAFT BANTHAN	30
BANTHAN-STADT	30
BERIM	31
KLEIN-TIWA UND KLEIN-TRAKONIA	31
TRUX.....	31
DIE GRAFSCHAFT TRUX	31
DIE STADT TRUX	32
LIMBOR	32
RINEVA	33
DIE GRAFSCHAFT RINEVA.....	33
DER GROßE SEE	33
SIINAN	33
ROSARIS.....	35
CHENWO-WALD	36
ROTAN.....	37
ANDURIN	39
KÖNIGS-WALL	41
HAFENSTADT KANAA	41
LANATARWALD.....	41
LANATARWALL.....	41
HERANES SICHEL	41
ANJUN-KAMM	42
ZOLTANS-WALL	42
INSELN	42
ROWA.....	42
MANTANA	42
VULKANINSEL	42
INSELN DER DREI SCHWESTERN	42
GRUPPIERUNGEN.....	44
AMAZONEN DES LANATAR-WALDES	44



Andurin – Kampagne

RUTAN'OK	44
NORDLEUTE	44
BLAUES BAND	45
NORGHAR-UNION	45
RÄNGE IN DER NORGHAR-UNION	46
GILDEN / ZÜNFTEN	46
ZUNFT VON HASELNUSS UND HAMMER	46
ZWERGE	48

FLORA TODO ALLES **51**

ZOLTANS-MOOS	52
ZOLTANS-WURZ	52
RINEVA-FARN	52
LANATAR-KNOLLE	52
HERANES KRAUT	53
RIESEN-BAUM	53
STACHELWURZ	53
EIS-FARN	54
SUMPF-WURZ	54
ANJUN-TULPE	54
ANJUN-WURZ	55
CHENWO-BLATT	55
CHENWO-KNOLLE	55
ZOLTANS-FLECHTE	56
MOLAKINISCHE ÖLPFLANZE	56
GRANITPILZE	56
TROGPILZE	57
NIPBOHNE ALIAS „ZWERGISCHE KÖSTLICHKEIT“	57

FAUNA, KREATUREN UND WESEN **58**

ZIISCH	58
WESEN ZARRADOKHS	58
ZARRKEN	58
DÄMONEN	58
SCHERGEN ZARRADOKHS	58
VAMPIRE	59
ZARRAMOK	59
HARPYIEN	59
DUNKLE HARPYIE	59
DRACHEN	60
WÜSTENDRACHE	60
EISDRACHE	60
BAUMECHSEN	60
REITWOLF	61
SÄBELZAHNTIGER	61
MAMMUT	61
ZWEIHANDKÄFER	61
FELSENBÄR	61



Andurin – Kampagne

MOLAKPFERDE	62
MINENRATTE	62
PLATTENECHSE	62
ROSTMADE	63
WANDERSCHLEIM „TROLLROTZ“	63

ANHANG **64**

ANREDE DES ADELS	64
DAS HOFZEREMONIELL	64
DER HOFSTAAT ODER DAS GEFOLGE DES ADELS	65
DIE GEFOLGSCHAFT DES ADELS	66
GEBIRGSHÖHEN	66
KALENDER UND FEIERTAGE	67
MAßEINHEITEN	68
MAßE UND GEWICHTE	68
PERSÖNLICHKEITEN	69
KIND GINAYAS	69
„ER“	69
BESONDERE GEGENSTÄNDE	69
KELCH DES LEBENS	69
TRUPPENRÄNGE	69

STICHWORTVERZEICHNIS **70**



Andurin – Kampagne

Religion

Auf Andurin gibt es keinen einheitlichen Glauben. Menschen, Orks, Elfen und viele andere Völker haben ihre eigenen Vorstellungen von Göttern und Überwesen.

Da jedoch Andurin überwiegend von Menschen bewohnt wird, ist überall der dominierende Glaube an die Neun Gottheiten bekannt.

Durch die Ausrufung des Neun-Glaubens durch den Kaiser Andurins kam es zu einem Glaubenskrieg, der Nord- und Süd-Andurin entlang des großen Flusses teilt. Im Norden herrscht unter den Menschen der Acht-Glaube, im Süden der Neun-Glaube.

Acht-Glaube

Der Acht-Glaube umfasst die Verehrung der Acht Gottheiten Urdoria, Zoltan, Ginaya, Dergarm, Thyria, Lotharien, Herane und Anjun. Der Neunte Gott Zarradokh wird verachtet. Es ist anerkannt, dass es zusätzlich vier Urgötter gibt, die Götter der Elemente, die die Acht Götter erschaffen haben sollen.

Es gibt Legenden über Artefakte der Götter. Diese sind im Buch „Historica Andurinica“ im Abschnitt „Sagen und Legenden“ zu entnehmen.

Urdoria

Urdoria steckt in jedem Beginn, Neuanfang und Wandel. Sie ist der Funken Mut, den man aufbringt, um neue Wege zu gehen und alte, sture Gewohnheiten abzulegen. Das Kribbeln in den Fingern oder der Drang, in die Welt hinaus zu schreiten, oder die Stimme im Kopf, die sagt, dass ein anderer Weg vielleicht besser ist. Das alles ist Urdoria, die in den Menschen einen Wandel anstoßen möchte. Alles was ist, kam durch Urdoria!

Durch den Fisch symbolisiert die Kirche den ständigen und unaufhaltbaren Wandel und der Mond steht für den wiederkehrenden Neubeginn. Die Farben Blau und Silber verdeutlichen den Drang nach Freiheit und die Reinheit des Geistes.

Der bedeutsamste Beginn eines Lebens ist die Geburt. Eine Geburt ist ein Neuanfang in so vielen Ebenen, dass die Präsenz von Urdoria sehr stark ist. Daher ist dieses Ereignis von unsagbarer Bedeutung für Urdoriaangehörige und genießt bei ihnen einen hohen Stellenwert.

Die Kirche Urdorias ist im Vergleich zu den anderen Kirchen eher klein. Die interne Struktur und Hierarchie sind flach und einheitlich. Mit jungen Jahren übergibt man sein Leben dem stetigen Wandel Urdorias und lernt in den Klöstern. Jene, die Begabung für die Magie aufweisen, kehren in Akademien ein und studieren dort. Um den Rang des Priesters zu erreichen, halten nichtmagische Schüler ein Ritual ab, magische Schüler steigen in den Akademien in den Rang des Magiers auf.

Der Rat der Urdoria besteht aus elf Mitgliedern und wird von dem großen Seher geleitet. Dieser Rat wählt sich etwa alle elf Jahre in einem spirituellen Treffen neu.

Von Ihrer kleinen Schwester Herane hat Urdoria die Verantwortung erhalten, das Geschenk der Magie mit der Geburt zu vergeben. So ist es die Aufgabe der Priester im Geburtsfall spirituelle Hilfe zu leisten. Die hohe Anzahl an Magiebegabten ist aber nicht das einzige, was die Anhängerschaft Urdorias auszeichnet. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Priester in Trance Einblicke in die Zukunft erlangen. Diese wichtigen Informationen sammelt der Rat, um sie zu deuten.

Zu den Aufgaben der Priester gehört die Segnung des Morgens bei Sonnenaufgang und die Taufe von Gläubigen.

Scheidet ein Mitglied der Gemeinde dahin, so wird es als Vogel auf den großen Weidenbaum



Andurin – Kampagne

Urdorias einkehren und die Ewigkeit dort im Seelenfrieden verbringen.

Um der Göttin zu huldigen, opfert man Tränke und Salze in gesegnetem Wasser.

Beginn, Neuanfang und Wandel sind nur ein Teil der Aspekte, die Urdoria vertritt. Die Göttin ist ebenfalls sehr beliebt bei Seefahrern und Wanderern, da sie die Freiheit und das Fernweh verkörpert. Jeder Seefahrer, der neue Wege geht und unentdecktes Land sucht, der wird von Urdoria begleitet und gesegnet.

Nicht zu vergessen sind die heimatlosen Zigeuner, die ebenfalls an Urdoria glauben, diese aber als Trasira anbeten. Viele ihrer ältesten haben die Gabe der Hellsicht und Lehren ihren jüngeren Mitgliedern das Wissen über Trasira und Ihrer Gabe.

Die Zigeuner haben eine ganz eigene Kultur, wie sie mit Trasira umgehen. Der Aufstieg in ihrer flachen Hierarchie wird durch ein festliches Ritual im Rahmen der Gemeinde vollzogen. Obwohl sie den Urdoriagläubigen nicht abgeneigt sind, bleiben die Zigeuner hauptsächlich unter sich und beteiligen sich zum Beispiel auch nicht an Tätigkeiten des Rates.

Zoltan

Zoltan, der Gott des Endes und des Todes, wird symbolisiert durch die Fledermaus, welche sieht, wo es anderen nicht vergönnt ist, und die weiße Rose, die die Vergänglichkeit des Seins darstellt. Schwarz, wie die Asche der Verstorbenen, und braun, wie die Erde, in der sie begraben werden, sind die Farben, die ihn zeichnen.

Seine Anhänger sorgen für die letzte Ruhe der Verstorbenen und spenden Trost den Hinterbliebenen. Sie wachen über das Totenreich, auf dass kein Toter mehr wiederkehrt.

Wer dem Gott des Todes sein Opfer darbringen will, um die Verstorbenen zu ehren und um Einlass in die Hallen Zoltans zu erbitten, spendet Brandopfer und die Asche dessen.

Wer in die Kirche des Zoltan aufgenommen werden mag, der wende sich an einen Priester der nahen Tempel. Der Novize unterstützt zumeist die Bestatter, indem er den Sarg oder den in Tücher eingewickelten Leichnam der Toten trägt, und bei Beerdigungen hilft. Er beginnt, geringe Mengen der Zoltans-Flechte einzunehmen. Sie muss mit Vorsicht genossen werden und die Menge darf nur allmählich erhöht werden. Dank der Zoltans-Flechte gelingt es den Gläubigen, die Verbundenheit zu ihrem Gott zu stärken und dennoch im Leben zu verweilen. Hat der Novize die Verbundenheit mit Zoltan genügend gestärkt, so steigt er in den Rang des Totengräbers auf. Nun obliegt es ihm, die Friedhöfe zu pflegen und das Bett der Ewigkeit auszuheben.

Die Bestatter Zoltans sprechen die letzten Worte und leitet das Ritual der Bestattung an.

Die Priester spenden mit Hilfe Zoltans Trost und haben immer ein offenes Ohr für die Verbliebenen. Haben Außenstehende Fragen, so ist es seine Aufgabe, sein Wissen über seinen Gott und den Tod zu lehren. Außerdem obliegt es ihm, die Aufgaben des Bestatters für Adelige zu übernehmen.

Die höchste Ebene der Existenz in Zoltans Reihen ist die der Sucher. Es gibt nur wenige Sucher, ihre Verbundenheit zu Zoltan ist unbeschreiblich stark, sodass sie in einen Zustand des Dämmer schlafs gleiten und lediglich zu wichtigen Anlässen von den Priestern daraus geweckt werden. Man sagt, Zoltan soll ihnen sogar Einblicke in seine Hallen gewähren, was sonst nur den Toten vorbehalten ist.

Ginaya

Ginaya, entstanden aus der Eidechse und der Haselnuss, ist die Göttin der Heilung, der Familie und der Fruchtbarkeit. Die Erde ist das Fundament auf dem Haus und Hof stehen und Wasser ist die Grundlage allen Lebens.



Andurin – Kampagne

Sie gebietet die Achtung und die Erhaltung allen Lebens. Anhänger Ginayas sind daher häufig Heiler, Bader oder Hebammen. Priester dürfen Hochzeiten abhalten und Kinder taufen.

Die Ordensstruktur ist gemäß dem Wunsch der Göttin äußerst flach. In der Kirche steigt jeder Gläubige als Novize ein.

Zur Ausbildung neuer Priester kommt es meist, sobald der derzeitige Priester des Dorfes sich als zu schwach erachtet, um seinen Aufgaben noch viel länger nachzugehen.

Um Priester zu werden, muss jeder Novize gemäß der Auflage des prüfenden Priesters ein persönliches Opfer darbringen, um den neuen Anfang einzuläuten.

Das höchste Mitglied der Anhängerschaft Ginayas ist das ehrwürdige Kind Ginayas.

Dergarm

Der Gott des Handwerks und der Arbeit wird durch den Stier dargestellt und durch Hammer und Amboss symbolisiert. Grau und Orange stehen für Staub und dem Gemisch aus Blut und Schweiß, welches bei dem Erschaffen von dergarmswürdiger Handwerkskunst vergossen wird. Der Granit spiegelt die Härte und das Durchhaltevermögen Dergarms wider.

Dergarm steht für die Schaffenskraft, die Arbeit, die Präzision, aber auch für Ausdauer und Glück. Um Dergarm zu huldigen, arbeitet man hart und vergießt viel Schweiß.

Ein Kind, was regelmäßig bei Gottesdiensten der Dergarmkirche hilft, trägt den Rang des Ritualdieners. Ist das Kind mit sieben Jahren schon grob in ein Handwerk eingeführt worden, erhält es von nun an regelmäßig dergarmgefälligen Unterricht. Da das Kind in dieser Zeit den Eltern weder beim Handwerk noch bei Arbeiten auf dem Feld helfen kann, bezahlt die Kirche den Familien eine Entschädigung. Beginnt das Kind im Laufe der Zeit mit einer Handwerkslehre, trägt es von nun an den Rang Lehrling des Dergarm.

Hat ein Lehrling des Dergarm die Grundzüge seiner Lehre genossen, wird dieser als Aspirant aus dem Kloster in das Land geschickt. Aspiranten wandern umher und setzen ihre gelernten Fähigkeiten zum Wohle der Gesellschaft ein.

Mit dem Erreichen des sechzehnten Lebensjahres hat ein Aspirant die Möglichkeit die Prüfung zum Handwerker des Dergarm anzutreten. Hierfür muss der Prüfling eine Tat seines Handwerks dergarmwürdig durchführen. Ein Rat aus Meistern, Gesellen und Handwerkern prüft das Ergebnis.

Als Handwerker des Dergarm ist man ein offizielles Mitglied der Dergarmkirche und genießt alle Vorteile. Mitglieder der Dergarmkirche ist es zum Beispiel gestattet einen eigenen Handwerksbetrieb zu führen und Lehrlinge auszubilden.

Wer sein Handwerk meistert, kann in den Rang des Meister Handwerker des Dergarm aufsteigen.

Wer einen Betrieb führt, trägt den Rang des Geselle des Dergarm.

Wer einen Betrieb führt und sein Handwerk meistert, der kann den Rang des Meister Geselle des Dergarm erreichen.

Natürlich gibt es auch jene, die einen spirituellen Weg einschlagen. Als Handwerker des Dergarm kann man nach lagen Studien der Kriche auch ein Priester werden, welcher als Werkzeug des Dergarm bezeichnet wird. Ein Werkzeug des Dergarm steigt zu einem Meister Werkzeug des Dergarms auf, wenn er die Tätigkeiten eines Tempelvorstehers übernimmt. Der Rat der Dergarmkirche besteht aus Hohen Mitgliedern des dergarmgefälligen Handwerkerrates. Dieser Rat wählt nur ein neues Mitglied, falls ein bestehendes Mitglied verstirbt.

Der große Opifex steht dem Rat vor.

Der Kirche gestattet bis zum Rang eines Werkzeugs des Dergarm die Zugehörigkeit zu einer anderen Kirche. So kann ein Heiler ein Handwerker des Dergarm sein aber auch ein Priester



Andurin – Kampagne

der Ginaya. Zu beachten ist aber, dass folgende Zugehörigkeiten jedoch nicht gestattet sind: Thyria, Lotharien, Herane.

Die Zwerge auf Andurin beten ebenfalls Dergarm an, nennen diesen aber Kaarlik.

Thyria

Die erhabene Göttin Thyria, erschaffen aus dem König aller Tiere, dem Löwen, und dem blutroten Rubin, repräsentiert Kampf, Ehre, Tapferkeit und auch Taktik und Strategie. Daher stellt ihr heiliges Symbol auch zwei gekreuzte Schwerter dar. Ihre Farben Rot und Silber symbolisieren das durch das Schwert vergossene Blut ihrer Feinde.

So kommt es, dass die Thyria Gläubigen überwiegend Kämpfer sind und sie darum bitten, ihnen im Kampf beizustehen und ihnen Kraft, Stärke und Geschick zu verleihen. Ein jeder, der diesen Weg bis zur Vollendung gehen möchte und seinen Geist sowie seinen Körper zur Perfektion zu schulen erwägt, sollte der Kirche Thyrias als **Novize** beitreten. Von dort an beginnt die Ausbildung zu einem Priester. Ein sehr hartes Training für Körper und Geist folgt in den darauffolgenden Jahren. Das körperliche Geschick und die Kraft werden maximiert, sodass der Novize schon bald äußerst schnell und wenig sich zu bewegen vermag. In dieser Zeit lernt er die Kampfeskunst mit der Waffe, mit der sein ausbildender Priester damals auch begonnen hat. Zeitgleich wird er im Nahkampf sowie im Kampf mit dem Dolch unterrichtet. Doch in einem perfekten Körper muss auch ein angemessener Geist wohnen. Daher werden alle Novizen ausgiebig in Kampfstrategien sowie in Kriegstaktiken unterrichtet. Wenn der Ausbilder davon überzeugt ist, dass der Novize bereit ist, dann lässt er ihn zur Priesterprüfung antreten.

Ein **Priester** Thyrias ist ein perfekt ausgebildeter Kämpfer und Taktiker. Er wird niemals aus tumber Gewalt handeln oder ungehalten in einen Kampf nur um des Blutes Willen stürmen. Ein Gebot Thyrias besagt ``Taktik ist der halbe Kampf''. Daher wird ein Priester der Thyria immer bedacht und mit List vorgehen, um sich letztendlich mit dem Anführer und dem stärksten seiner Feinde in einem ehrenvollen Kampf zu messen. Das tägliche Training oder der tägliche Kampf, welches ebenfalls ein Gebot Thyrias ist, und Meditation sowie Taktikschulungen bestimmen das Leben eines Thyria Priesters. In einer Gruppe die nicht ausschließlich aus Priestern der Thyria besteht, wird er immer in militärischen Fragen zu Rate gezogen werden, wird aber nicht unbedingt das Kommando übernehmen wollen. Ein Priester der Waffen wird nur ernannt, wenn ein anderer ersetzt werden muss, was durch Tod oder Degradierung der Fall sein könnte, oder ein neues Kloster erbaut wird. Es müssen mindestens 2 Anwärter für den Posten existieren, damit ein Wettkampf veranstaltet werden kann, an dem alle Anwärter gleichzeitig teilnehmen. Das wichtigste bei diesem Wettkampf ist jedoch, dass es ausschließlich um die Eignung der Anwärter zum Priester der Waffen geht. Daher dürfen die Anwärter sich unter keinen Umständen gegenseitig das Leben nehmen. Neben vielen anderen Eigenschaften wird in dieser Prüfung vor allem die Führungsqualitäten der Anwärter getestet, denn Priester der Waffen soll schlussendlich ein Kloster der Thyria führen.

Muss ein neuer **Hohepriester der Waffen** gewählt werden, erwählen die verbliebenen Hohe Priester der Waffen zwei oder drei Priester der Waffen, die die Prüfung zu bewältigen haben. Diese werden in ein Gebiet ohne andere Menschen geschickt und müssen binnen eines Mondes mit einem wilden Tier zurückkommen, auf dessen Rücken sie reiten. Je gefährlicher das Tier und je besser es abgerichtet ist, entscheidet darüber wer zum Hohe Priester der Waffen ernannt wird. Vier Hohe Priester der Waffen bilden gemeinsam mit dem Meister des Kampfes den Rat der Hohe Priester der Waffen, der die Kirche Thyrias leitet und führt. Dieser Rat trifft sich nur sehr selten im Jahr. Sonst sind Hohe Priester der Waffen völlig



Andurin – Kampagne

darin frei, wie sie der Löwin dienen.

Das Oberhaupt der Kirche Thyrias ist der **Meister des Kampfes**. Falls ein neuer Meister der Waffen gefunden werden muss, erwählen die Hohe Priester der Waffen einen aus. Dieser begibt sich auf eine Reise ohne Waffen. Irgendwann setzt er sich hin und fängt an zu meditieren, solange bis eine Löwin oder ein Löwe erscheint, die er mit bloßen Händen im Zweikampf besiegen in ihrem Blut baden muss. Er muss ihr das Fell als Beweis für seine Tat abziehen und dieses Fell während seiner ganzen Zeit als Meister der Waffen tragen. Um Thyria zu ehren, werden oftmals die im Kampf erbeuteten Waffen der Feinde, deren Blut oder das eigene Blut ihr als Opfer dargeboten, denn diese repräsentieren das Feuer, das in einem Kampf lodert, und die Luft, die im Kampf zu einem Sturm wird. Diese sind die Elemente Thyrias. So lehrt Thyria, dass sich nur der starke und listenreiche im Leben durchsetzen wird. Daher muss der Mensch stets wachsam und bemüht sein, besser zu werden. Daher sind die Leitsätze Thyrias:

Kampf, Ehre, Mut und Taktik

Die Leitsätze Thyrias:

Nutze keine vergifteten Waffen!

Taktik ist der halbe Kampf!

Ein sinnloser Tod ist ein vergeudeter Tod!

Es darf kein Tag ohne Kampf vergehen!

Pflege deine Waffe!

Kämpfe nur dann gegen Schwächere, wenn sie ausdrücklich danach verlangen!

Achte deine Vorgesetzten!

Wer diese Leitsätze lebt, der wird am Ende seines Kampfes im Tode an die Tafelrunde Thyrias kehren und gemeinsam mit den größten Meistern der Geschichte und Thyria selbst speisen und von ihr lernen.

Lotharien

Der Gott des Lichts und seine Anhänger lehren vom Recht und der Gerechtigkeit. Sein heiliges Tier, der Schwan, welcher für die Reinheit und die Treue zum Glauben steht, sein heiliges Symbol, der leuchtendste aller Edelsteine, welcher für die Brillanz seines Lichts und die strahlende Gerechtigkeit Lothariens steht, waren es, die ihn und sein stets rechtes Wort schufen.

Gold und Silber sind die Farben, die seine Herrlichkeit in ihrem Glanz widerspiegeln. Der Diamant, nur ein Abbild seines heiligen Symbols, soll den Menschen die Reinheit des Herzens vermitteln.

Ein jedes Kind, welches von dessen Eltern zur Kirche des Lothariens geschickt wird, beginnt dort als **Kind Lothariens**. Kinder Lothariens lernen die Strukturen der Kirchen, der Gesetze und der Herrschaft Andurins kennen.

Hat das Kind das Alter von elf Lenzen erreicht, so werden ihm die wichtigsten Fähigkeiten gelehrt, die ein jeder Diener Lothariens verinnerlicht haben muss.

Hat sich ein Kind Lothariens während seiner Jahre verdient gemacht, so steigt es in den Rang eines **Schreibers des Lothariens** auf. Sie übernehmen dann die ehrenwerte Aufgabe, Schriftführer der Obrigkeit und der höheren Priester zu sein.



Andurin – Kampagne

Kinder Lothariens können auch in den Rang eines **Lichtbringers Lothariens** aufsteigen. Lichtbringer haben die hoch angesehene Aufgabe, die Städte und Straßen bei Nacht zu erleuchten. Der ehrenwerte und stets gebrauchte Lichtbringer steigt im Rang nur sehr selten weiter auf.

Trifft einen Schreiber Lothariens die Gunst der Götter, so steigt er schon bald in den Stand des **Dieners Lothariens** auf. Dem Diener Lothariens obliegt es, den Kindern das Schreiben und Rechnen zu lehren. Selbst dürfen sie sich nun der Magie widmen. Desweiteren bereiten sie sich auf die Aufgaben eines Priesters oder Inquisitors vor.

Nach einem langen Dienst im Alter von fünfundvierzig Lenzen kann ein Diener Lothariens zum Richter ernannt werden. Entscheidet sich ein Diener dazu, Inquisitor zu werden, wird er einem Inquisitor zugewiesen, um ihn zu begleiten und in seinen Aufgaben zu unterstützen, bis dieser seinen Schützling schließlich für bereit dazu hält, die Aufgaben eines Inquisitors selbst zu übernehmen. Ein Diener kann auch zum Priester ernannt werden, sofern der alte Priester des Tempels stirbt, oder der Diener zur Gründung eines neuen Tempels in die Welt geschickt wird.

Priester Lothariens sind daher zumeist Tempelvorsteher, die die Gottesdienste abhalten und der Bevölkerung mit Rat und Tat zur Seite stehen. Sucht ein feiner Bürger Andurins Rechtsbeistand, so steht ein Priester diesem stets mit Rat und Tat zur Seite. Er darf vor dem Gericht als Verteidiger und Ankläger sprechen. Auch Priester haben nach langem Dienst vor dem Gericht die Möglichkeit, in den Rang des Richters erhoben zu werden.

Inquisitoren sind im Gegensatz zu den Priestern stets auf Wanderschaft. Sie verfolgen gezielt zumeist göttliche Straftaten und Gotteshlästerungen. Ein Inquisitor kann nur von einem Groß-Inquisitor gerichtet werden und untersteht keinen Weisungen der Obrigkeit.

Nur durch besondere Leistungen als Inquisitor kann dieser in den Rang des **Groß-Inquisitors** aufsteigen. Diesem obliegt es, größere Vergehen und Vorfälle bei der Obrigkeit zu verfolgen. Die Aufgaben eines **Richters** sollten jedem vertraut sein. Er berät gemeinsam mit dem Adel über Vergehen und segnet Entscheidungen der Obrigkeit ab. So hat das Volk die Gewissheit, dass Entscheidungen des Adels stets vor den Göttern legitimiert sind.

Falls nach mehrfachen Unterredungen des Adels mit dem Richter keine Entscheidung getroffen werden kann, so wird der **Rat der Gerechten** zurate gezogen. Er besteht stets aus fünf Mitgliedern aus den Reihen der Richter. Sie beschäftigen sich stets mit den Gesetzen, mit Recht und mit der Ordnung der Welt. Ihre Aufgabe ist es auch, Landesherrn bei der Formulierung neuer Gesetze zu unterstützen.

Der oberste Inquisitor der Kirchenstruktur ist der **Imputator Inquisitor**. Er steht in direktem Kontakt mit Lotharien, wer ihn anzweifelt, zweifelt das Wort der Götter an. Wo er erscheint, merzt er Unrecht und Freveltaten aus und nur der Wille Lothariens bleibt bestehen. Nach Abtreten des Imputator Inquisitors entscheiden die Groß-Inquisitoren über einen Nachfolger.

Um Lotharien zu huldigen, werden zumeist Rauch- und Feueropfer vollzogen, denn die Elemente, denen Lotharien am nächsten ist, sind das Feuer und die Erde.

Im Leben eines Menschen sollte es stets darum gehen, das Recht und das Gesetz zu wahren

Glaube, Recht und Ordnung stehen über allem.

So sollte niemals daran gezweifelt werden, dass Gerechtigkeit und Gesetz immer miteinander einher gehen. So soll das Wort des Adels und der Priesterschaft jederzeit geschätzt und geachtet werden. Auch sollte ein jeder Ordnung halten, nicht nur im Hause,



Andurin – Kampagne

sondern auch in Körper und Geist, damit die eigene Seele nicht ins Dunkel wandert und letzten Endes in die lichte Halle Lothariens einziehen kann, um Ruhe im Lichtschein Lothariens zu finden.

Wer den Gesetzen der Götter und der Obrigkeit nicht folgt, zudem den Worten der Priesterschaft keinen Glauben schenkt, der wird von Lotharien gerichtet werden. Das Chaos, Dämonen und schwarze, unkontrollierte Magie sind die Werkzeuge des Neunten und müssen bekämpft werden.

Herane

Die Göttin des Wissens, der Weisheit und der Magie, geschaffen aus dem Tier der Schlange und dem Symbol der Feder. Die Schlange verkörpert die Mystik der Magie, die Feder symbolisiert die Konservierung von Wissen in der Schriftform.

Die Farben Blau und Rot symbolisieren die Treue zum heiligen Geist, den Intellekt eines jeden Menschen.

Luft und Wasser, die Elemente, die schier unendlich scheinen, verdeutlichen die unendliche Vielfalt des Wissens.

Der Glaube an Herane ist es, der die Menschen zum ewigen Wissensdurst und ihrer natürlichen Neugierde treibt. So soll jeder Gläubige sein Wissen um die Welt stets mehren und teilen. Die Feder, die Macht des Wortes, ist im Glauben der Herane immerzu mächtiger als die Waffengewalt und kein Anhänger des Glaubens sollte je eine Waffe erheben. Die Konservierung des Wissensguts der Kirche hat oberste Priorität.

Die Ausbildung eines Herane Gläubigen beginnt mit dem Alter von fünf Jahren. Er wird in die Ordensstruktur eingeführt und lernt Regeln und Verhaltensweisen. An seinem sechsten Geburtstag legt er eine mündliche Prüfung ab. Mit bestandener Prüfung steigt der Neuling in den Rang des Schülers auf. Er wird nun von morgens bis abends in Lesen, Schreiben, Rhetorik, Geschichte, Mathematik, Sport, Naturkunde unterrichtet. Am elften Geburtstag legt ein jeder Schüler eine Prüfung ab, die wieder aus einem mündlichen und einem schriftlichen Teil besteht.

Besteht er die Prüfung nicht, entscheiden die Prüfer, ob er der Schule verwiesen wird oder sie im nächsten Jahr wiederholen kann.

Mit bestandener Prüfung steigt der Schüler in den Rang des Oberschülers auf.

Als Oberschüler genießt man nun weitere Unterrichtsfächer: Alchimie, Magietheorie und Kampfkunst. Der unbeaufsichtigte Aufenthalt in der Bibliothek ist nun gestattet. Im Alter von sechzehn Jahren stellt sich ein Oberschüler der nächsten Prüfung.

Mit bestandener Prüfung steigt der Oberschüler in den Rang des Novizen auf.

Als Novize steht man vor der Wahl seines Fachgebietes. Zur Wahl stehen Geschichte, Rhetorik, Magie oder Alchimie. Novizen dürfen Neulinge und Schüler unterrichten. Im Alter von achtzehn Jahren stellt sich der Novize seiner nächsten Prüfung.

Mit bestandener Prüfung steigt der Novize in den Rang des Lehrers auf.

Nur wer den Rang des Lehrers erreicht hat, darf außerhalb der Akademie Magie wirken.

Lehrer dürfen Neulinge bis Oberschüler unterrichten. Nach ausreichenden Studien hat ein Lehrer die Möglichkeit, sein Wissen in einer weiteren Prüfung unter Beweis zu stellen.

Mit bestandener Prüfung steigt der Lehrer in den Rang des Priesters auf.

Ein Priester wird für mindestens 2 Jahre auf Reisen geschickt, um die Welt zu erfahren, erforschen und neues Wissen zu Sammeln. Nach Wiedereinkunft in das Kloster entscheidet ein Priester, ob er als Tempelvorsteher arbeitet oder unterrichten wird. Treibt die Neugier den Priester wieder auf Wanderschaft, hat er die Möglichkeit unbekanntes Wissen zu erlangen und dieses an Akademien zu lehren.



Andurin – Kampagne

Lehrt ein Priester ein bisher unbekanntes Wissen, so wird er in den Rang des Lehrer der Weisen erhoben.

Als Lehrer der Weisen erhält man das Recht eigene Zaubersprüche zu publizieren. Darüber hinaus dürfen sie auch Lehrbücher schreiben. Sie dürfen bis zum Rang eines Priesters unterrichten. Zum Hüter des Wissens steigen sie auf, wenn einer dahinscheidet. Nun wird in einer zwei Tage andauernden Diskussion mit dem Prüfling und den Hütern des Wissens der Akademie entschieden, ob er dessen würdig ist.

Anjun

Anjun, Herr der Natur sowie der Jagd, wird symbolisiert durch den Hirsch und den Baum. Das Grün des Waldes und das Braun der Erde sind es, verdanken ihm ihre Farben. Der Bernstein, aus dem Harz der Natur über Jahrhunderte erschaffen, in ihm das Leben konserviert, verdeutlicht seine Kraft und Ausdauer.

Der Orden Anjuns ist wie ein Baum aufgebaut. Die Frischlinge und Eber bilden mit den meisten Vertretern den Stamm. Dieser hat weitere Äste:

Die Sammler geben den Auftraggebern Informationen. Diese filtern sie und geben die Informationen weiter an die Beschließer. Diese beschließen, was getan werden muss und geben es weiter an die Auftraggeber. Diese verständigen die Sammler. Diese koordinieren die Exekutive.

Den Ast des Adlers, er ist für die Beobachtung zuständig,

den der Biene, er ist für Organisation und Arbeit zuständig

und den des Wolfs, er ist für kämpferische Aufgaben zuständig.

Aus den drei ästen wachsen jeweils wieder zwei, an denen Früchte wachsen. Jeder der drei Hauptäste hat andere Früchte.

Die Falken übernehmen in wichtigen Fällen die aktive Informationsbeschaffung und Verteilung. In weniger wichtigen Fällen übergeben sie diese Aufgaben den Adlern.

Die Eulen übernehmen in wichtigen Fällen die Aufgabe der stummen Beobachtung. In weniger wichtigen Fällen übergeben sie diese Aufgabe den Adlern.

Die Ameisen erledigen wichtige Aufgaben des Ordens und übergeben Gruppenarbeiten den Bienen.

Die Käfer erledigen wichtige Aufgaben des Ordens und übergeben Einzelarbeiten den Bienen.

Der Luchs führt kämpferische Tätigkeiten im Stillen aus und delegiert unwichtigere Aufgaben an die Wölfe.

Der Bär führt gröbere kämpferische Tätigkeiten aus und delegiert unwichtigere Aufgaben an die Wölfe

Der Königsadler ist der Auftraggeber der Falken und Eulen.

Die Bienenkönigin weist die Ameisen und Käfer an.

Der Leitwolf leitet die Luchse und Bären.

Alle drei bilden als Auftraggeber das Bindeglied zwischen den Sammlern und den Beschließern, dem Rat der Bäume.

Der Rat der Bäume, bestehend aus zwanzig bis vierzig Ratsmitgliedern, sorgt dafür, dass die Ordnung der Natur beibehalten und die Vielfalt geschützt bleiben. Der Stamm der Ruhe dient der Vermittlung zwischen den Ratsmitgliedern und sorgt für Harmonie während der Ratssitzungen.

Die Anzahl der Ratsmitglieder wird durch den Baum des Anjun bestimmt: So viele Blätter wie er im Frühling trägt, so viele Mitglieder hat der Rat.

Die Anzahl an Früchten, die der Baum des Anjuns trägt, bestimmt die Anzahl der



Andurin – Kampagne

Auftraggeber.

Der Aufstieg in einen Höheren Rang ab dem Eber ist meist sehr mysteriös und von höchst klerikaler Natur.

Da der Glaube an Anjun vielerorts unterschiedlich praktiziert wird, abhängig von der Region, erweisen sich die Prüfungen vom Frischling zum Eber als ebenso vielfältig.

Bibliothekar ist ein Rang, der nur an einen einzigen Lehrer des Weisen vergeben wird. Dieser behält ihn inne, bis er dahinscheidet. Er ist der Herr über die Bibliothek und eines der angesehensten Ämter in der Akademie.

Die Hüter des Wissens, acht an der Zahl, bilden den Rat, der der Akademie vorsteht. Die Hüter des Wissens sind befugt Artefakte herzustellen. Der Rat wird von dem Weisen angeleitet.

Die Hüter der heiligen Schriftrolle der Herane stehen dem Orden vor. Sie entscheiden welche Zaubersprüche, Artefakte oder Verhaltensweisen Herane gefällig sind.

Der Leser ist einzig damit beschäftigt, die heilige Schriftrolle Heranes zu lesen. Ein Priester bemüht sich täglich ihn zu überzeugen, sich zumindest für das Essen und die Waschung etwas Zeit zunehmen.

Die Vier Urgötter

Die Vier Urgötter entsprechen den Vier Elementen Feuer, Wasser, Erde und Luft. Sie sind nicht namentlich bekannt. Je zwei Götter sollen ein Tier und ein Symbol gewählt haben, um einen der Acht Götter zu erschaffen. Sie sollen die Neun Götter aus dem Garten der Schöpfung verbannt und als göttliche Wesen nach Andurin, bzw. auf die sterbliche Welt, verbannt haben. So kommt es, dass jedem Gott auch zwei Elemente zugeordnet sind.

Ahnenglaube der Orks

Die Orks glauben an keine Götter oder schöpfende Wesen. In ihrem Glauben ziehen verstorbene Vorfahren, ihre Ahnen, in ein Jenseits ein. Dieses Jenseits sieht in der Vorstellung verschiedener Stämme unterschiedlich aus. Dieser Ahnenglaube kommt dem Schamanismus gleich. Die Schamanen, also die Magier der Orks, stehen mit den Ahnen im Jenseits in Kontakt. Sie sollen aus den Stimmen ihrer verstorbenen Vorfahren ihre Magie schöpfen. Einige Schamanen behaupten sogar, die Geister kürzlich Verstorbener sehen oder erahnen zu können.

Schöpfungsgeschichte der Orks

Über die Entstehung der Orks ist nichts bekannt. Diese unterscheidet sich von Ork zu Ork.

Großer Scheißhaufen

Einige Orks, üblicherweise jene Alten, die an diesen Ort auch als Jenseitsvorstellung glauben, denken, dass die Orks wie Maden aus dem großen Scheißhaufen entkommen sind – und eines Tages wieder dorthin zurück gehen.

Kuruls Eiterblasen

Einige Orks, insbesondere jene, die auch an Kuruls Grube glauben, behaupten, die Orks seien den Eiterblasen des großen Dämonen Kurul entschlüpft.

Jenseitsvorstellung der Orks

Ewige Jagdgründe

An die ewigen Jagdgründe glauben die Kriegerhaftesten der Orks. Kehrt ein Ork dort ein, kann er seinen Lieblingsbeschäftigungen nachgehen: Jagen und Essen. In den ewigen Jagdgründen leben große Jagdtiere, zum Beispiel Mammuts, nur um von den Orks gejagt zu werden.



Andurin – Kampagne

Großer Scheißhaufen

Resignierte, alte Orks, die des Lebens überdrüssig sind, glauben an den großen Scheißhaufen. Sie haben alles erlebt und können sich nur noch die Sieche vorstellen, die nach dem Leben bleibt. Es ist nicht bekannt, wessen Scheißhaufen dies ist. Manche Orks behaupten, es sei Kuruls Scheißhaufen.

Kuruls Grube

Als der große Dämon Kurul den Wanst des Dämonen Torga aufgeschlitzt hat, sollen die giftigen und ätzenden Eingeweide Torgas sich in die Erde gefressen und so Kuruls Grube geschaffen haben. Dies ist für jene Orks, die daran glauben, die Umschreibung für einen Ort, aus dem man nie wieder herauskommt und somit der Ort, zu dem man im Tode geht.

Vierglaube der Sturmbrecher

Als die Sturmbrecher das Land Andurin bereist und wenige Jahre Orlok bevölkerten, brachten sie ihren Glauben ins Land. Nach der Abreise der Sturmbrecher blieben nur wenige ehemalige Sturmbrecher in Orlok zurück, die ihrem Glauben weiterhin nachgehen. Diese erhalten den Glauben in einer kleinen Enklave in Orlok für sich, betreiben aber keine Missionierungsarbeit.

Braxos ist der Gott des Feuers und des Kampfes. Er steht für Stärke, Mut, Krieg und den Tod.

Histraos ist der Gott der Luft und des Wissens. Er steht für Intelligenz und Musik und beherrscht Wind und Donner.

Soohrus ist der Gott des Wassers und der Sinne. Er steht für Illusion, Täuschung und alle Gefühle außer der Liebe.

Arkyra ist die Göttin der Erde und des Lebens. Sie steht für Liebe und Fruchtbarkeit. Als einzige Göttin wird sie meist mit Braxos als Paar dargestellt.

Kaarlik-Glaube der Zwerge

Unter den Zwergen ist der Glaube an Kaarlik weit verbreitet. Dieser Glaube entstand vor tausenden Jahren, als Menschen auf die Zwerge stießen. Die Menschen brachten den Zwergen den Glauben an Dergarm. Kaarlik ist das altzwerghische Wort für „Zwerg“.

Neun-Glaube

Der Neun-Glaube umfasst die Verehrung der Neun Gottheiten Urdoria, Zoltan, Ginaya, Dergarm, Thyria, Lotharien, Herane, Anjun und Zarradokh. Dazu ist anerkannt, dass es zusätzlich vier Urgötter gibt, die Götter der Elemente, die die Neun Götter geschaffen haben sollen.

Im Gegensatz zum Acht-Glauben wird der neunte Gott Zarradokh ebenfalls geehrt und angebetet.

Der Weg der Wahrheit

Der ausgeübte Neun-Glaube im Kaiserreich Andurin wird als „der Weg der Wahrheit“ bezeichnet. In dieser Glaubensausrichtung wird jedem der neun Götter auch negative Aspekte zugeordnet, was ihnen die Unfehlbarkeit aberkennt. Der Neun-Glaube geht davon aus, dass der Acht-Glaube auf einer Lüge basiert, die Zarradokh als böse darstellt.

Als die Acht-Götter den verbotenen Garten beschädigten, stellte sich Zarradokh schützend vor seine Geschwister, obgleich ihn keine Schuld traf. Zarradokh schlug den Urgöttern vor, die negativen Aspekte der anderen Götter auf ihn zu übertragen. Obwohl Zarradokh nun die



Andurin – Kampagne

Sünde und Fehlbarkeit seiner Geschwister auf seinen Schultern trägt, erfuhr er nur Ablehnung und Hass durch die anderen Götter. Als sich Zarradokh gegen die Ablehnung und den Hass seiner Geschwister auflehnte, wurde er von der Überzahl überwältigt und verbannt. Die Urgötter jedoch brachten Zarradokh zurück nach Andurin und befreiten ihn von der Last seiner Geschwister. Nun herrschen die neun Götter mit ihren positiven und negativen Aspekten in Harmonie über Andurin.

Das Oberhaupt der Religion ist der Kaiser Sennrath Demeya von Weidenau, welcher von den Göttern selbst zum Herrscher ernannt wurde

Glaube der Amazonen

Die Amazonen glauben an den Zyklus der drei Göttinnen Thyria, Herane und Ginaya, sowie der Urgöttin. Wenn sie sterben, werden sie ins Ahnenreich über gehen. Der Glaube wurde von Mutter zur Tochter mündlich, durch Lieder und Geschichten überliefert und kann von Stamm zu Stamm variieren. Benötigen die Amazonen den Beistand der Göttinnen, so wenden sie sich z.B. für eine erfolgreiche Jagd an Thyria, *die junge Jägerin*; sie steht ebenso für den Kampf.

Herane, *die alte Weise*, wird verehrt für Wissen und Weisheit und wird von den Schamaninnen oft angerufen; sie steht auch für den Tod.

Ginaya, *die Mutter*, steht für die Familie, Geburt, Heilung und Nahrung.

Darüber steht die Urgöttin, die meist aber nicht angerufen wird.

Einige Schamaninnen können darüber hinaus noch mit ihren Ahnen in Kontakt treten und kürzlich verstorbene, die noch nicht ins Ahnenreich übergegangen sind, sehen.

Seeyur-Glaube

Seeyurgläubige sind eine sehr loyale Bruderschaft, die einzig die Göttin Seeyur verehren. Obwohl neben ihr noch 8 weitere Götter in ihrem Glauben existieren, welche einst von den Uhrgöttern erschaffen wurden.

In ihrer Lebensart ist es Brauch, dass man eine Gottheit auswählt und diese dann als einzige verehrt.

Seeyur ist die Tochter Linas, die Göttin der Gerechtigkeit und dem unbekanntem Göttervater des Unheils, welcher Linas einst verführte, so Seeyur zeugte und Linas wieder verließ und in Trauer zurückließ. Seeyur hegt somit Hass gegen ihren Vater und all seine dämonischen Kreaturen. In ihrem kindlichen Zorn widmete sie sich dem Krieg. Seit da an steht sie für die Vergeltung, den gerechten Zorn und den Krieg und nur die verlorensten Seelen rufen sie um Hilfe an.

Ihre Gunst und ihr Segen sind ein zweischneidiges Schwert. Verleiht sie ihren Anhängern oft immense Kräfte oder nimmt sogar von ihnen Besitz an, so zehrt dies einen Sterblichen schnell aus und lässt ihn alle Vorsicht vergessen. Anhänger Seeyurs müssen also nicht lange um ihre Gunst beten, sondern eher darum flehen nicht zu viel davon zu bekommen. Auch werden die Seeyurgläubigen mit der Zeit im Wesen ihrer Göttin immer ähnlicher, was nicht immer von Vorteil ist.



Andurin – Kampagne

Abstammungen

Menschen

Die Menschen sind die vorherrschende Rasse auf Andurin. Im Laufe der Geschichte haben sie den größten Teil des andurinischen Festlandes besiedelt und unter sich aufgeteilt. Hierbei leben sie in verschiedenen Herrschaftsgebieten.

Aufgrund der Verteilung und Historie haben sich verschiedene Kulturen wie die Amazonen, Nohad und Walloraner gebildet. Mit neuen Kulturen zeichneten sich oft auch eigene Götterbilder ab, welche die zugehörigen Menschen anbeten.

Menschen sind vereinzelt potenziell magisch begabt – das bedeutet, dass manche die Voraussetzung besitzen Magie zu wirken, sich diese aber erarbeiten müssen. Der große Rest kann keine magischen Fähigkeiten erlangen.

Der gemeine Anduriner spricht die Handelssprache.

Elfen

Die Elfen sind eine drahtig gewachsene Rasse mit spitzen Ohren. Sie bevölkern die Wälder Andurins. Vereinzelt leben Elfen auch bei Menschen in Dörfern und Städten. Zumeist meiden die Elfen jedoch den Kontakt mit anderen Rassen und bleiben unter sich. Oftmals sehen sich die Elfen als eine höhere Rasse an, welche über den anderen Rassen steht und sich dementsprechend auch nicht mit ihnen abgeben muss. So interessieren die Belange der anderen Rassen sie wenig bis gar nicht. In den letzten Jahren jedoch haben sich die Elfen den anderen Rassen geöffnet aufgrund der nahenden Bedrohung durch den Süden und dem Kaiser Sennrath.

Elfen sind grundlegend magisch begabte Wesen, wobei auch sie sich in der Kunst der Magie bilden müssen.

Die Elfen haben eine lange Lebenserwartung von mehreren hundert Jahren, die genaue Lebenserwartung ist jedoch nicht bekannt. Mit ihrer langen Lebenserwartung ist jedoch auch ihre Fortpflanzung sehr langsam, dass beschränkt die Anzahl an Elfen im Gegensatz zu Menschen auf ein Kleines.

Zwerge

Die Zwerge sind ein Volk von Handwerkern, das in unterirdischen Bauten in der Heranesichel lebt. Sie sind von kleinem Wuchs, kräftig und tragen volle, lange Bärte. Im Allgemeinen gelten Zwerge als tüchtig. Sie verfügen über eine hoch entwickelte Schmiedekunst und sind hervorragende Steinmetze, die prachtvolle Höhlenstädte errichteten und Straßen anlegten. Zwerge gelten ebenso als tapfere und starke Krieger, sowie als zuverlässige Verbündete, wenngleich sie sehr eigensinnig, aufdringlich und bisweilen habgierig sind. Zuletzt kennt sich auch niemand besser damit aus Stollen zu graben und wertvolle Rohstoffe abzubauen. Sie lieben alles Schöne, solange es aus Metall, Kristall oder Gestein besteht.

Die Zwerge leben in fünf Stämmen, die von jeweils einem König geführt werden. Über allen steht der Hochkönig der Zwerge.

Die Zwerge glauben an den Gott Kaarlik, welcher für das Handwerk steht und die Kunst, welche sie aus Metall oder Gestein schaffen.

Zwerge sind im Gegensatz zu anderen Rassen zumeist gar nicht magisch begabt. Pro Generation gibt es etwa zwischen einen und drei Zwergenmagier, welche sich der Runenmagie bemächtigen.



Andurin – Kampagne

Die Zwerge sprechen Handelssprache, nutzen aber Runen als Schriftzeichen. Die Lebenserwartung der Zwerge liegt bei etwa 600 bis 700 Jahren.

Orks

Die Orks sind eine große, bullige Rasse. Sie zeichnen sich durch ihre spitzen Ohren und die dunkle Haut aus, die schwarz, braun und grünlich sein kann. Sie sind sehr rabiast und beherrschen rudimentäre Verarbeitungstechniken von Naturmaterialien. So ist auch die Kleidung der Orks mehr praktisch gehalten und ist zumeist zusammengebastelt aus Stoffetzen, Fellen, Leder und Rüstungsteilen, welche sie anderen abgenommen oder gefunden haben.

Im Jahr 11.231 n.Z.F. wurden die Orks geeint und fielen, geleitet von Zarradokhs Macht, in Grafschaften wie Tiwa und Weidenau ein. Nach zwei Jahren des Krieges und der Plünderung wurden die Orks dann in einer vernichtenden Niederlage zurück in die Ödlande vertrieben. Dort sammelten sich die verbleibenden Überlebenden und organisierten sich in neuen Stämmen.

Die Stämme sind uneinig und bekriegen sich von Zeit zu Zeit. Jeder Stamm hat ein Stammesoberhaupt, den sogenannten Obrok, wobei dieser von Stamm zu Stamm unterschiedlich „ernannt“ werden kann. Ihr Verhalten wird oft als schlicht und gewaltvoll wahrgenommen, wobei die Orks aber ein sehr starkes Ehrgefühl haben.

Die Orks sprechen eine gebrochene Form der Handelssprache.

Die Orks glauben an die Ahnen und handeln ihnen gerecht. Die Lebenserwartung eines Orks liegt bei etwa 50 Jahren.

Goblins

Goblins sind grün-, braun oder schwarzhäutige Wesen, welche etwas kleiner als Menschen sind und spitze Ohren besitzen. Sie leben in Stämmen in den Ödlanden und leben in einem Matriarchat. Sie sind daher geprägt durch das Oberhaupt der Mutter/Brutmutter. Zuweilen schließen sich Goblin-Stämme auch Ork-Stämmen an, wo sie sich oftmals erniedrigen lassen müssen, aber dadurch auch den Schutz durch die Orks genießen. Nicht selten kommt es auch vor, dass die Brutmutter versucht die Orks zu lenken, um ihre eigenen Ziele zu erreichen. Denn Goblins sind zwar nicht die stärkste Rasse auf Andurin, aber sicherlich eine der Gerissensten – und wenn sie ihre Chance auf einen Vorteil sehen, dann nutzen sie diese auch aus.

Goblins versuchen sich so häufig wie möglich zu vermehren, da sie schwächlich sind und mehr durch ihre schiere Masse zu einer großen Bedrohung werden können.

Sie glauben an die Ahnen, welche sie leiten und mit denen sie durch Schamanen bzw. Weise oder Ältesten Rat erhalten können. Die genaue Lebenserwartung eines Goblins ist jedoch nicht bekannt, da sie oftmals früh eines unnatürlichen Todes sterben.

Jeder Goblin pflanzt sich mit den verschiedenen Brutmüttern des Stammes fort. Eine feste Bindung gehen sie nicht ein.

Gobbos

Gobbos sind im Allgemeinen auch einfach nur Goblins, welche sich den Orks völlig unterwerfen. Sie sind schwächliche Wesen, welche sich in einer demütigen Rolle wiederfinden. Der Begriff „Gobbo“ ist dabei eine Beleidigung für Goblins, um sie in ihre unterwürfige Rolle zu drücken. Mit den Erniedrigungen der Orks kann es jedoch durchaus



Andurin – Kampagne

passieren, dass der Groll im Gobbo wächst und er sich an einzelnen Orks rächen möchte. Gobbos verlassen sich dabei oftmals auf Hinterlist, um ihren Feind in eine Falle zu locken oder in den Rücken zu fallen.

(Steppen-)Gnome

Gnome sind kleine, grünhäutige Wesen, welche hauptsächlich in der singenden Steppe und den Ödlanden anzutreffen sind. Sie haben lange, spitze Ohren und sind oftmals behangen mit Fellen und gegebenenfalls Rüstungsteilen, welche sie aufgesammelt haben. Gnome sind nicht sonderlich intelligent und alles was glänzt erscheint ihnen als wertvoll. Darüber hinaus sind Gnome auch kleptomatisch veranlagt. Über die gesellschaftlichen Strukturen der Gnome ist nichts bekannt, jedoch können sie für jeden Gegner oder auch Reisenden durch ihre schier riesige Anzahl zu einer Gefahr werden.

Die Gnome bemächtigen sich auch einer rituellen Magie, bei der oftmals rituelle Gegenstände verwendet werden, um mächtige Geister zur Hilfe zu holen. Dabei ist es nicht ungewöhnlich das Opfer gebracht werden, um ihre Götter gütig zu stimmen. Ausgeführt werden diese Rituale von Schamanen. Es sind hier einige Parallelen zu Zarradokh zu erkennen.

Über die Lebenserwartung und Fortpflanzung der Gnome ist nichts bekannt.

Halblinge

Halblinge sind eine körperlich kleine Rasse. Sie besitzen spitze Ohren wie Elfen und Orks. Die Halblinge besiedeln das Halbtal im Norden Andurins. Das Gemüt der Halblinge ist friedfertig und neugierig. Sie leben in kleinen Dörfern und Städten zusammen, welche von einem Bürgermeister geleitet werden. Durch ihre Friedfertigkeit sehen sie auch keine Relevanz für die Ausbildung von Kämpfern oder dem Besitzen von Waffen.

Sie gehen einfachen Arbeiten nach, um das Zusammenleben für alle möglich zu machen. Kinder übernehmen oftmals die Berufe ihrer Eltern und es ist sehr selten, dass sich Halblinge für längere Zeit aus dem Halbtal begeben. Sie waren bis zum Jahr 11.000 nach Zarradokhs Fall ein reiches Volk, welches viel Geld mit den Edelsteinen verdiente, welche sie in ihren Stollen abbauten. In diesem Jahr wurden die Halblinge jedoch von Steppengnomen angegriffen. Ihre Stollen wurden bei der Schlacht zugeschüttet und die Halblinge wurden ab da als Sklaven gehalten. Nachdem die Halblinge im Jahr 11.193 nach Zarradokhs Fall bei der großen Schlacht ums Halbtal aus der Unterjochung der Gnome befreit wurden, waren diese vorerst ihres ganzen Besitzes beraubt. Sie öffneten daraufhin ihre Stollen wieder und begannen erneut ihre Wirtschaft aufzubauen und Handel mit den umliegenden. Die Halblinge sprechen die Handelssprache und haben eine Lebenserwartung von etwa 70 Jahren.

Albae / Drow

Albae sind Dunkelelfen, welche in Höhlen unter der Oberfläche hausen. Sie haben schwarze Haut, spitze Ohren und silberne Haare. Sie sind in der Regel magisch begabte Wesen, welche sich oftmals auch dunkler, arkaner Magie bedienen, um sich Macht zu verschaffen. Gerne verzaubern sie auch einfache Menschen, um für sie zu kämpfen. Die Albae führen grundlegend Blutfehden gegen die Elfen und die Zwerge. Die Gesellschaft der Albae ist geprägt durch ein Matriarchat, was den weiblichen Albae die Machtpositionen innehalten lässt.



Andurin – Kampagne

Albae beten eine Spinnengöttin an, welche ihr Leben prägt, das sie im Grunde für ihre Göttin leben.

Albae sollen eine Lebensspanne ähnlich der der Elfen haben. Über die Fortpflanzung der Albae ist nichts bekannt.



Andurin – Kampagne

Orte

Ödlande

Die Ödlande sind ein großer Landstrich Andurins.

Wie der Name bereits vermuten lässt, dominiert hier eine steppenartige und recht kalte Ödnis. Sie erstrecken sich vom Nord-Westen bis weit in den Nord-Osten, wo der als die Singende Steppe genannte Teil an die Grenzen des Halbtals reicht. Ein weiterer großer Teil wird im Norden von dem so genannten Drachenhügel eingenommen. Im Süden trennt das Gebirge „Heranes Sichel“ die Ödlande Und Orlok. Die Grenzen zu Tiwa sind stark befestigt und auch die passierbaren Bereiche zu Orlok stehen unter Bewachung. Tief im Herzen der Ödlande gibt es den verborgen Haupttempel des Zarradokhs.

Bewohnt werden sie von Ork- und Barbaren-Stämmen, die nomadisch umherstreifen und Jagd auf die meist gefährlichen Tiere wie Mamuts, Bisons aber auch Säbelzahn tiger und Eisbären machen. So ziemlich jedes Tier und jede Pflanze ist hier gefährlich, zäh und fast ungenießbar. Daher gibt es nur wenige Feste Ortschaften. Dazu gibt es allerhand Monströses und Dämonisches, was umherstreift und Unheil bringt. Es gibt keine allein herrschende Macht oder vorherrschende Religion. Dafür viele Geheimnisse die noch auf ihre Entdeckung warten.

Singende Steppe

Der Name stammt wohl von dem kühlen Nordwind, der hier unablässig weht und durch das hüfthohe Gras wogt und dabei, mit etwas Phantasie, einen leisen, singenden Ton erzeugt. Im Westen begrenzt sie die Drachenhügel, im Süden liegt sie an der Grenze zu Tiwa und im Osten endet sie am Schwarzwasser-Gebirge. In dieser Graslandschaft leben unter anderem die Steppenmammut, auf die das nomadischen Volk der Steppengnome häufig Jagd macht, die hier seit ihrer Vertreibung aus dem Halbtal durch die Nordleute ihr Unwesen treiben.

Eislande

Weit, weit im Norden, wo der Atem gefriert, noch hinter den Ödlanden, beginnen die Eislande. Nebel verhangene Täler wechseln sich mit Eis und Schnee bedeckten Bergen ab, die teilweise so hoch aufragen, dass ihre Spitzen in den Wolken verschwinden. Die Ausmaße sind nicht im Ganzen bekannt und auch über die Tier und Pflanzenwelt ist so gut wie nichts bekannt. Wenn es Bewohner oder sogar Siedlungen gibt, so hat die Zeit und die Abgeschiedenheit dieses Landstriches alles im eisigen Nebel der Geschichte verschluckt.

Zoltanswüste

Tief im Süd-Westen eingegrenzt vom Zoltanswall liegt Die Zoltanswüste.

Es ist ein heißer Ort. Riesige Dünenfelder werden nur selten von kahl gefegten Flächen unterbrochen. Die einzigen Orte, an denen Pflanzen gedeihen, sind die Oasen. In den größeren dieser Quellen des Lebens trifft man die Stämme der Nohad. Durch ihre Religion und Geschichte auf ewig mit dieser Wüste verbunden, bewohnen diese Beduinen Zoltanswüste schon seit Zeitaltern.

Markant zieht sich das dunkle Band eines lang ausgetrockneten, einst mächtigen Flusses quer durch die Wüste bis zur Südlichen Küste. Gesäumt ist er von uralten Ruinen. Ein weiterer außergewöhnlicher Ort in dieser Wüste ist das vulkanische Massiv weit im Osten. Nachts sind die feuerspeienden Berge über die ganze Wüste zu sehen. Jeder Ort hat hier eine Geschichte oder ein Geheimnis, welche man nur erfährt, wenn man den Geschichten



Andurin – Kampagne

der Einheimischen lauscht. Eine dieser Geschichten dreht dich darum, dass in der Wüste immer noch Weiße Drachen leben sollen.

Halbtal

Das Halbtal oder Havdalen genannt, die Heimat der Nordleute, liegt im Nordosten Andurins, am Fluss Slygons Fjord. Der Fjord bildet eine natürliche Grenze zum Fürstentum Andurias und mündet nördlich ins Meer. Eigentlich war das Halbtal die Heimat der Halblinge. Durch die Unterstützung der Nordleute bekämpften diese erfolgreich die Steppen-Gnome und den Nordleuten wurde erlaubt, ihre Stadt hier zu errichten. Die Geschichte des Halbtals ist im Historica Andurinica zu finden. Weitere Orte wie Havadun und Havaport entstanden später.

Slygons-Fjord

Der Slygons-fjord erstreckt sich wie eine lange Zunge von der nord-östlichen Küste Andurins etwa 80km in das Landesinnere und ist etwa 20km breit. Er bildet so eine natürliche Grenze zwischen dem Halbtal und dem Fürstentum Anduria. Am südlichsten Ende des Fjords liegt die Stadt Havdalen.

Die Gewässer des Slygons-Fjords sind äußerst flach. Schiffe mit Tiefgang können über ihn nicht in das Landesinnere gelangen. Nur die Langboote der Nordleute können diese Gewässer passieren. Der Eingang des Fjords ist von hohen Steilklippen gesäumt, welche ins Land hinein kleiner werden. Mit sinkender Klippenhöhe nimmt die Dichte des Nebels, der den Fjord dauerhaft bedeckt, schnell zu. Dadurch gelingt es den Nordleuten, die Region auch mit wenig Mannstärke sehr erfolgreich zu sichern.

Den Slygons-Fjord taufte die Nordleute etwa 11.232 nZF zu Ehren eines ruhmreichen Kriegers der Nordleute.

In den Klippen des Fjords sind Eisen-Erze und Silber zu finden, weshalb die Halblinge dort in Minen die Edelmetalle abbauen.

Grimnirs Wald

Grimnirs Wald befindet sich im Nord-Osten Andurins. Das Schwarzwasser-Gebirge im gesamten Westen und Süden bis zum Süd-Osten, zusammen mit den Steilklippen zum Meer im Norden und dem Slygons-Fjord im Osten schließen Grimnirs Wald vollständig ein.

Grimnir, welcher einst die Nordleute führte, die sich auf Andurin niederließen, versuchte, den Wald mit einem Trupp zu durchqueren, auf der Jagd nach plündernden Steppengnomen, die einen großen Schatz der Halblinge stahlen. Der Schatz tauchte nie wieder auf, die Steppengnome und auch die Nordleute, die den Wald betraten, verließen ihn nicht mehr. Seitdem ist den Nordleuten und Halblingen des Halbtals der Zutritt verboten.

Schwarzwassergebirge

Das Schwarzwassergebirge befindet sich im Nordosten Andurins. Es umschließt ringförmig Grimnirs Wald mit einer Höhe von bis zu 1300 Metern. Innerhalb des Gebirges befindet sich das Dorf Fre Wallor. Das Schwarzwassergebirge hat nur wenige passierbare Stellen. Die bestpassierbare Stelle liegt bei Fre-Wallor und verbindet die Singende Steppe mit dem Halbtal.



Andurin – Kampagne

Tiwa

Tiwa die Grafschaft



Lange Zeit war Tiwa eine Freistadt, doch nach den 2. Orkkriegen wurde es einer Grafschaft. Geografisch liegt Tiwa im Norden. Es erstreckt sich von Orlok im Westen bis zum Schwarzwassergebirge im Osten. Und von den Drachenhügeln im Norden bis zur Küste im Südwesten. Die Geländeform erstreckt sich über weite Felder, Steppen, Wälder, Sümpfen und auch Bergen. Zugehörig zur Grafschaft ist der Drachenhügel, der Taloswald, der Todessumpf, Luman und Weidenau.

Weitere wichtige Orte sind Trakonia und Wehrwall sowie die Hauptstadt Tiwa-Stadt. Beliebte Tavernen mit Herbergen sind der „Öde Tropfen“, die „Blaue Maid“, „Dinkler Zapfen“ und der „Röhrende Hirsch“.

Die Grafschaft wird von einem Truchsess verwaltet, nachdem die Grafschaft Ten Trakon ausgewandert ist.

Einzig der Glaube der Acht findet hier Beachtung. Andere Rassen werden maximal geduldet, außer Orks, diese werden abgrundtief verachtet. Militärisch ist Tiwa gut aufgestellt.

Tiwa ist weit über seine Grenzen hinaus bekannt für seine Whiskey-Destillen.

Tiwa-Stadt

Nach den 2. Orkkriegen war die Stadt völlig zerstört. Über mehrere Jahre wurde sie mit dem Meister-Architekten Zhuge Liangh wiederaufgebaut. Die Mitte der Stadt schmückt ein Tempel zu Ehren aller acht Götter.

Trakonia

Der Hauptsitz der Grafschaft Mira Ten Trakon.

Die Burg Trakonia sitzt erhöht auf einem Hügel, umgeben von Wasser; den Drachenhügel in seinem Rücken. Die Burganlage selbst ist fast einen halben Kilometer lang und einen viertel Kilometer breit. Die Burgmauern sind stellenweise über 3 Schritt breit und begehbar. Am Fuße liegt die Unterburg mit vielen Häusern und Handwerkern aller Art. Auf der Oberburg befindet sich ein Tempel zu Ehren der Acht und ein Schlossgarten. Im Hügel sind Höhlen und ein Tunnelsystem, das nur der Graf selbst genau kennt.



Andurin – Kampagne

Eine der größten Kaserne der Tiwanischen Landesarmee befindet sich in der Unterburg. Die Verteidigungswaffen der Burg umfassen von Steinkippen, Ballisten, Schleudern und ebenso vorgelagerte Pechgruben. Die Feste hielt den 2. Orkkriegen fast unbeschadet stand.

Wehrwall

Ein kleineres Anwesen mit Burg, die von Heinrich und Johanna von Berkstein bewirtschaftet wird. Hauptaufgabe ist die Sicherung der Grenze zu Orlok und zum Taloswald. Ein Stollen, der den Drows den Zugang an die Oberwelt ermöglichte, wurde versiegelt.

Drachenhügel

Der Drachenhügel ist ein massives Felsgestein bis zu 3000m hoch und liegt im Norden. Das Gebirge mit seinen unzähligen Höhlen und Grotten erstreckt sich an der nördlichen Küste entlang. Schwefel und Verwesungsdunst umgibt das Gebirge. Der Wuchs der Pflanzen ist spärlich bis gar nicht vorhanden. Am Fuß des Felsmassivs schläft ein Drache. Versteckt im Felsen wurde eine Burg herausgehauen. Die Burg wurde von Freiherr Dragan Ten Trakon in Besitz genommen.

Taloswald

Der Taloswald befindet sich unterhalb Trakonias und erstreckt sich vom Anjun-Kamm bis zum Todessumpf. Der Wald ist von Waldelfen besiedelt, welche über diesen Wald wachen.

Todessumpf

Unterhalb von Tiwa-Stadt, nordwestlich von Weidenau gelegen befindet sich der „Todessumpf“. Der Name sagt alles.

Luman

Ein Landstrich, süd-östlich von Tiwa-Stadt, unterhalb von Weidenau, mit Hafen an der Steilküste. Seine Grenze verläuft hinter dem Schweigenden Wald im Osten. Um den Hafen zu nutzen, wurden Ladekräne erbaut. Der Landstrich wurde nach den zweiten Orkkriegen als Lehen an fremdländische Nordleute vergeben, die sich um den Ausbau kümmern.

Weidenau

Ein Landstrich mit Seen oberhalb von Luman und süd-östlich von Tiwa-Stadt. Die Grafschaft wurde nach den zweiten Orkkriegen an die Grafschaft Tiwa angeschlossen. Zuvor wurde die Grafschaft vom Adelsgeschlecht der Demeyas verwaltet. Weidenau ist der Geburtsort von Sennrath Demeya.

Die Grenze Weidenaus verläuft hinter dem Schweigenden Wald im Osten. Grüne Wälder und Wiesen sind hier genauso zu finden wie ertragreiche Felder.

In Weidenau ist der Haupttempel mit Akademie Lothariens mit Namen „Lichtschein Lothariens“.

Aus dieser Akademie gehen auch die Magister der arkanen Künste zu Andurin hervor. Sie beherbergt eine gewaltige Bibliothek, in dem aber nur Lotharien-Gläubige Zutritt haben. Die Burg Weidenau selbst ist umgeben mit einer Mauer, 20 Fuß hoch mit Gängen zu Wehren. Die Stadt selbst ist auch umgeben mit einer Mauer und Tore, zu betreten in jede Himmelsrichtung.



Andurin – Kampagne

Molak

Der Freistaat Molak befand sich im Norden Andurins am Rande der Ödlande zwischen Tiwa und Orlok und verlief vom westlichen Grenzposten bei Gansenweiler bis zum Grenzposten vor der Herberge „Öder Tropfen“. Im Süden grenzte Molak an den Taloswald. Nach den Orkkriegen im Jahre 11.131 nZF. wurde das von den Orks überrannte Land in Ermangelung eines Herrschers dem damaligen Freiherrn Mira Ten Trakon von Tiwa übertragen. Der Freiherr teilte das Land gemeinsam mit Orlok, wobei die damalige Hauptstadt als auch die Diamantenmine Molaks auf Tiwanischem Grund bleiben sollte. Das Land war bekannt für die Pferdezucht der Molakpferde sowie das Öl der Molakinischen Ölpflanze. Die Stadt Molak befindet sich seit den Orkkriegen im Wiederaufbau.

Das Land rund um die Stadt herum bis in den Süden zum Taloswald und dem nördlichsten Zipfel des Anjun-Kamms besitzt kaum Flüsse oder Seen. Die Wasserversorgung ist aber durch viele Brunnen sichergestellt. Die ländliche Bevölkerung lebt ihr von Ackerbau und natürlich der Molakpferdezucht.

Öd-Wall

Eine Feste im Norden. Sie dient der Sicherung der Grenze zu den Ödlanden.

Schweigender Wald

Der Schweigende Wald ist ein undurchdringlicher, dichter Wald, der sich im Nordosten Andurins befindet und zur Grafshaft Weidenau gehört. Er bildet die Grenze zum Fürstentum Anduria.

Diamantenmine zu Molak

Nördlich des Anjunkamms befindet sich eine lukrative Diamantenmine. Die Diamantenmine war zuvor Eigentum des ehemaligen Freistaats Molak, welche die molakinische Armee sowie die Schutzzahlungen an den damaligen Schirmherrn gegen die Orks finanzierte. 11231 nZF. kam es zu einem schweren Überfall auf die Mine, wodurch Molak $\frac{1}{4}$ seiner Einnahmen eines Jahres verlor, kurz bevor es ohnehin von den Orks überfallen wurde. Nach den Orkkriegen fiel das Land rund um die Mine Tiwa zu, das sie weiter betreibt.

Miran

Die Grafschaft Miran

Miran liegt mittig bis nord-östlich in Andurin. Miran befindet sich in einem Kessel, südlich des Talos-Waldes und östlich des Gebirges „Anjun-Kamm“. Im Süden Mirans befinden sich größtenteils Steilkuppen zum Meer, bis auf eine Bucht, wo sich der Hafen Sonnensund befindet. Im Osten grenzt Miran an Weidenau.

Durch Miran fließen mehrere Flüsse, die den Anjun-Kamm verlassen und erst in Weidenau in größere Seen verlaufen. Eher südlich findet sich ein größerer Wald. Das restliche Land ist eher flach mit vielen Weiden und Feldern.

Größere Städte in Miran sind die Hauptstadt Miran-Stadt, Jutee nahe der Grenze zu Weidenau sowie Sata, welche sich nahe dem Anjun-Kamm befindet.

Als Miran in den 11.230er Jahren von den Franken annektiert wurde, wurde das alte Herrschergeschlecht größtenteils getötet. Nach Abzug der Franken blieb das Land ohne Führung zurück. Es gab keinen Adel mehr, der dort das Land beherrschen konnte, wodurch

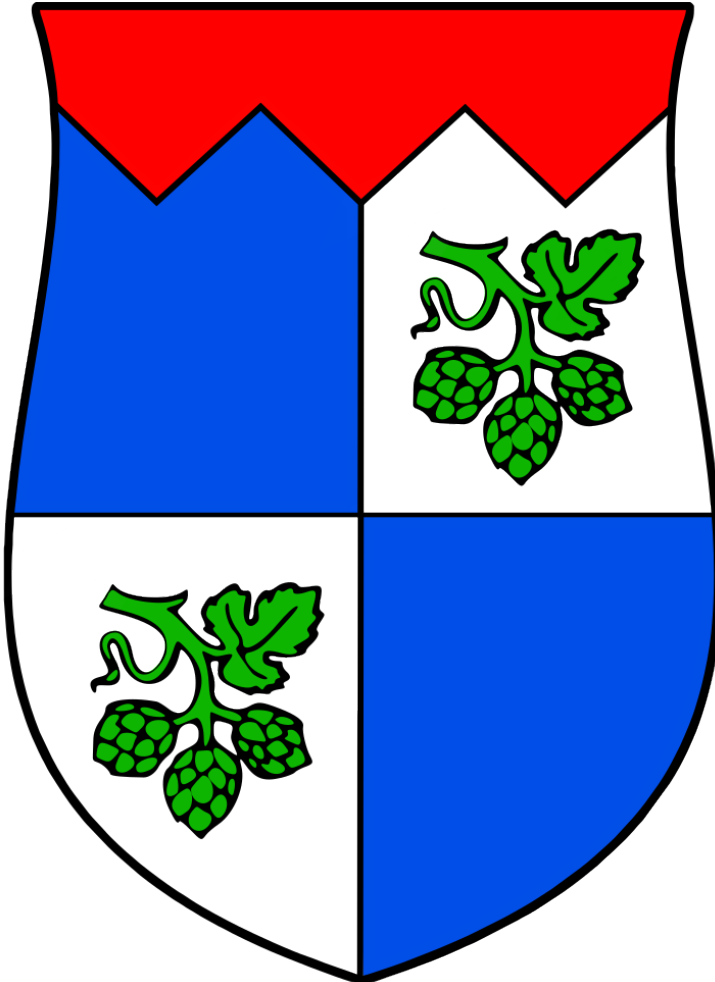


Andurin – Kampagne

sich aus der bürgerlichen Schicht ein Senat bildete, der das Land wieder stabilisierte. Er erwählt einen Konsul, der dem Senat als Führungsebene vorsteht. Miran befindet sich immer noch im Wiederaufbau.

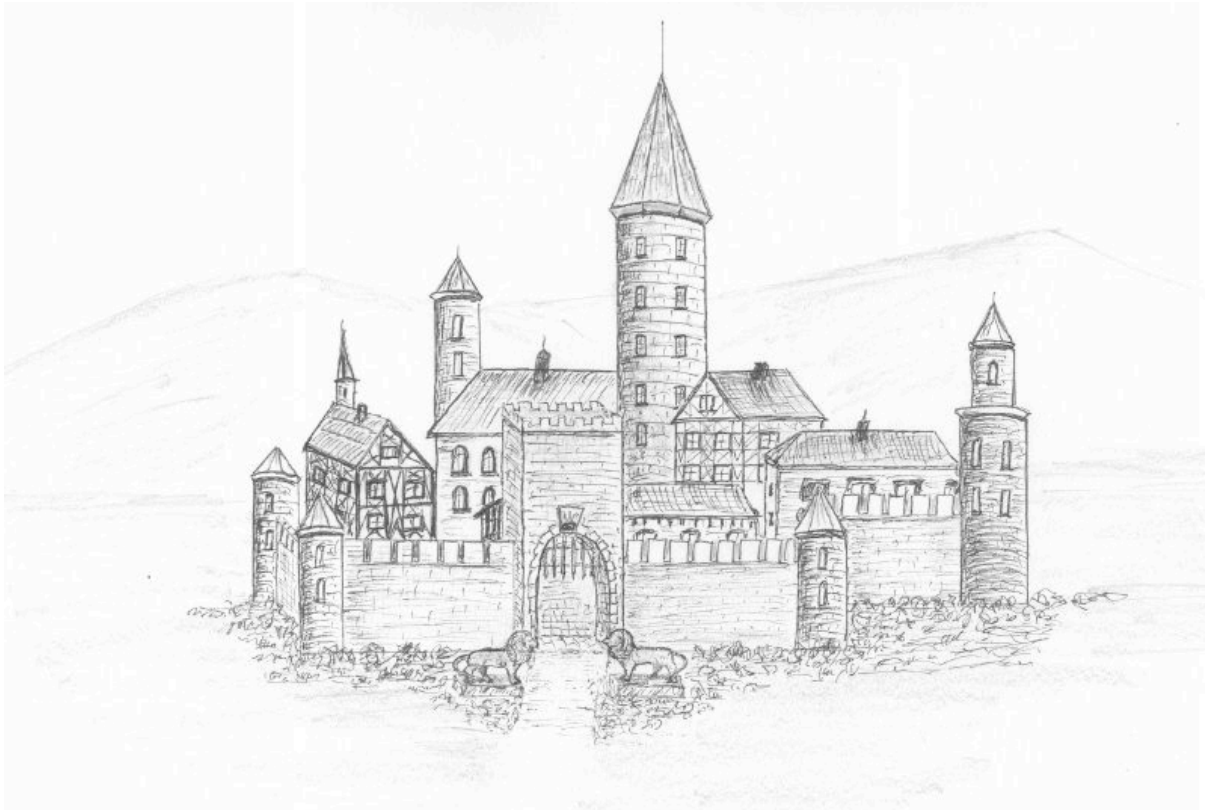
Die Miraner Bevölkerung ist in politischer sowie religiöser Hinsicht friedfertig und weltoffen. Wichtigstes Export-Gut ist das in Miran gebraute Bier.

Das Miraner Wappen trägt historisch bedingt die Farben der Franken, oben links und unten rechts blaue Rechtecke und oben rechts und unten links weiße Rechtecke. Auf den weißen Flächen ist der Hopfen abgebildet. Das Wappen schließt oben mit roten Zacken ab.





Andurin – Kampagne Miran-Stadt



Die Hauptstadt Mirans befindet sich im Norden der Grafschaft Miran. Mit dem Haupttempel Dergarms ist dies ein großer Anlaufpunkt für Handwerker jedes Berufs. Dort findet man von bester Schmiedekunst über hochwertige Holzarbeiten bis zu Töpferwerken alles, was von Menschenhand geschaffen werden kann.

Orlok

Die Grafschaft Orlok

Orlok ist eine Grafschaft auf Andurin, welche von der Freiherrin Magdalena Wilhelmia von Greifenfels geleitet wird.

Orlok liegt mittig im Westen Andurins und wird nördlich durch die Ödlande begrenzt und südlich durch den Lanatarwald. Zumeist bietet Orlok flaches Land und Wiesen, sowie vereinzelt kleine Wälder. Die Grenzen von Orlok verlaufen zudem an verschiedenen Gebirgsketten entlang. Im Norden ist die Grenze zu den Ödlanden teils durch „Herane Sichel“ abgegrenzt, im Süden, westlich vom Lanatarwald, liegt der Lanatarwall, welcher die Grafschaft von Rineva abgrenzt. Im Westen der Grafschaft wird das Land vom Meer durch eine weitere Gebirgskette getrennt.

Die Hauptstadt der Grafschaft ist Orlok-Stadt. Zudem gibt es ein kleines Dorf Aeppelheim und das Rittergut Brake. Das blaue Band ist in Orlok mit seiner Ordensfeste vertreten. Weiterhin liegt im Westen der Grafschaft noch ein einziger Hafen. Weitere große Städte in Orlok sind Kragenfurt im Norden Orloks, Fyrnstein im Westen und Adlersbucht im Süd-Osten.

Eine Besonderheit in Orlok ist das Abkommen der Freiherrin mit einem Stamm der Orks namens Rutan'Ok. Diese dürfen im Herrschaftsgebiet von Orlok jagen und handeln. Dafür jagen die Orks eine Gruppe namens „Die Gerechten“, welche eine extremistische Gruppe der Lotharien-Kirche bilden.



Andurin – Kampagne

In Orlok gibt es außerdem zum Achtglauben auch noch ein paar wenige, welche den Vierglauben predigen. Zudem predigen die Ordensbrüder des blauen Bandes den Seeyur-Glauben.

Orlok-Stadt

Orlok-Stadt liegt im Zentrum der Grafschaft. Hier hat die Freiherrin ihren Sitz, sowie auch ihr Rat, welcher die regierende Verwaltung bildet. Orlok-Stadt ist eine prächtige und traditionsreiche Stadt, welche auch gleichzeitig das Handelszentrum der Grafschaft bildet. Deswegen findet man dort auch sehr viele Zünfte und Gilden, welche immer noch ihre Traditionen aus alten Tagen der Geschichte Orloks ausleben.

Aepfelheem

Das Dorf Aepfelheem in Orlok ist in Händen des Apfelweinhändlers und Heerführer von Orlok D. von Finatus. Hier begründet dieser sein Monopol im Ernten von Äpfeln bis hin zur Weiterverarbeitung des Apfelweins, welchen er als Einziger Händler anbieten kann.

Rittergut Brake

Das Rittergut Brake wurde Ritter Torgir von der Freiherrin von Orlok überreicht. In diesem Rittergut liegen die Rüstungsschmieden der Grafschaft Orlok, welche ihre ganze Miliz mit Waffen und Rüstungen ausstatten.

Ordensfeste des blauen Bandes

Der Hauptmann des Blauen Bandes vereinbarte ein Abkommen mit der Freiherrin von Orlok sich ihr unterzuordnen. Dafür übergab die Freiherrin dem Blauen Band eine Burgruine aus den Orkriegen, welche sie sich als neue Ordensfeste aufbauen durften. Hier sammelt Hauptmann Markus alle seine Soldaten, welche auf Andurin verteilt wurden und bildet zudem seine neuen Rekruten aus. Auch nicht Soldaten schlossen sich im an und kamen auf die Feste. Beim Wiederaufbau ging es weniger darum eine Ordentliche Burg zu bauen, mehr wurde daraus eine sichere, befestigte und mächtige Feste. Die schnell expandierte und verstärkt wurde.

Anduria

Das Fürstentum Anduria

Anduria ist das einzige Fürstentum Andurins im Nord-Osten des Kontinents.

Anduria zeichnet sich durch viel ländliche Region aus, welche von vielen kleinen Siedlungen überlagert ist. Im Süden ist die Grafschaft durch Ausläufer des Schwarzwasser-Gebirges getrennt, welches den Rest der Grafschaft von der Stillen Steppe trennt. An sich ist die Grafschaft nur am Flusslauf des Schwarzwasserbaches entlang gut zu erreichen, da sie das Tal zwischen dem Schwarzwasser-Gebirge bildet.

Die drei größten Städte in Anduria sind Anduria-Stadt als Hauptstadt der Grafschaft, Schwarzwasser und Rockenheim. Zudem gibt es im Tal zwischen dem Schwarzwasser-Gebirge die Schwarze Feste.

Anduria wurde gegründet aus einer Expedition von Weidenau. Unter anderem sind immer wieder Steppengnome im Tal anzutreffen, welche versuchen Anduria und dessen Bewohner, oder auch Reisende, zu überfallen. Des Weiteren ist die Norga-Union aus einem Zusammenschluss mehrerer Personen aus kleinen Fischerdörfern in Anduria entsprungen.



Andurin – Kampagne

Außer ein paar Baronen und Rittern ist das Land sehr ländlich verankert und die meisten Menschen leben als Bauern und Handwerker.

Schwarzwasser

Schwarzwasser bildet die einzige große Hafenstadt in Anduria, welche nahe am offenen Meer gelegen ist. Da sie an der einzigen Meer-Öffnung der Grafschaft liegt, gibt es hier regen Handel und Austausch allerlei Waren und natürlich ein Zentrum für die ortsgelegene Fischerei.

Schwarze Feste

Die Schwarze Feste ist im Tal des Schwarzwasser-Gebirges gelegen, welche den einzigen passablen Durchgang nach Anduria bildet. Der Weg führt am Schwarzwasserbach entlang und so ist die Schwarze Feste an einem strategisch wertvollen Punkt errichtet, um alle Feinde der Grafschaft an der Durchreise zu behindern. Die Schwarze Feste wurde vor allem gebaut, um die Überfälle von den Steppengnommen zu stoppen, welche gerne durch diesen Weg in die Grafschaft gelangen.

Stille Steppe

Die Stille Steppe befindet sich im Nordosten Andurins im Fürstentum Anduria. Sie liegt in einer Senke zwischen den Rockenheimbergen und dem Schweigenden Wald.

Rockenheimberge

Die Rockenheimberge sind ein Gebirgszug im Nordosten Andurins im Fürstentum Anduria. Er zieht sich knapp unterhalb des Schwarzwassergebirges nach dem Fluss bis zur Ostküste mit Höhen zwischen 1300-1900 Metern.

Banthan

Die Grafschaft Banthan

Banthan ist eine alte, konservative, selbstbewusste Grafschaft.

Banthan grenzt nordöstlich an Orlok und südlich an Trux an. Nordöstlich befindet sich der Anjun-Kamm, hinter welchen Reisende ausschließlich über einen Weg nach Miran gelangen können.

Der Boden Banthans ist fruchtbar und mit wenigen Bergen versehen. Nördlich in Banthan befindet sich der Presco-Wald.

Die Banthaner sind überwiegend achtgläubig. Durch die geografische Lage, fließt der meiste andurinische Handel durch Banthan, wodurch es sehr wohlhabend ist. Dieser Wohlstand prägt sich vor Allem in Berim und Banthan-Stadt aus. Durch ihren Wohlstand hat das Grafengeschlecht Banthans großen Einfluss auf Andurin und eine starke, gut ausgerüstete Armee.

Wichtige Städte: Banthan-Stadt, Berim

Weitere Städte: Klein-Trakonia, Klein-Tiwa

Banthan-Stadt

Banthan-Stadt ist die Hauptstadt Banthans, welche südlich des Presco-Waldes liegt. Sie ist sehr handelsreich und besitzt eine große Kaserne. In Banthan-Stadt liegt der Haupttempel Ginayas, sowie ein Dergarm-Tempel.



Andurin – Kampagne

Berim

Berim ist die Haupthandelsstadt Andurins und liegt im Osten Banthans. Sie ist im gesamten Handel Andurins Dreh- und Angelpunkt, da sämtliche Waren zwischen Süd- und Nord-Andurin sie passieren.

Klein-Tiwa und Klein-Trakonia

In den zweiten Ork-Kriegen errichtete Tiwa, nachdem das Land von Orks überrannt wurde, die beiden Dörfer Klein-Tiwa und Klein-Trakonia, auf einem unbesiedeltem Stück Land, westlich von Banthan. Dieses Diente zur Zuflucht der Tiwaner. Einige Jahre später, wurde das Land an Banthan verkauft und gehört seitdem zu Banthan. Die Bevölkerung hier ist ärmer, als in den anderen Dörfern Banthans, da die Bauern einen größeren Anteil an Fronarbeit verrichten müssen.

Trux

Die Grafschaft Trux

Die Grafschaft Trux befindet sich in der Mitte Andurins. Die westlichste Im Osten nimmt Trux einen bedeutenden Platz an der Küste Andurins ein. Die westliche Spitze grenzt an den Lanatar-Wald. Im Süden endet der Einflussbereich Trux am großen Fluss, im Norden teilt sich Trux die eine Grenze mit Banthan. Die Landschaft von Trux ist flach und es gibt dort viele Felder.

Vor dem Krieg gegen den Süden gab es in Limbor die „Gewölbe des Wissens“, der größten Bibliothek Andurins. Die Bibliothek wurde zerstört. Außerhalb Andurins ist die Hafenstadt Sola die bekannteste Handelsstadt Andurins. In der Hauptstadt Trux befindet sich ein Haupttempel der Herane.

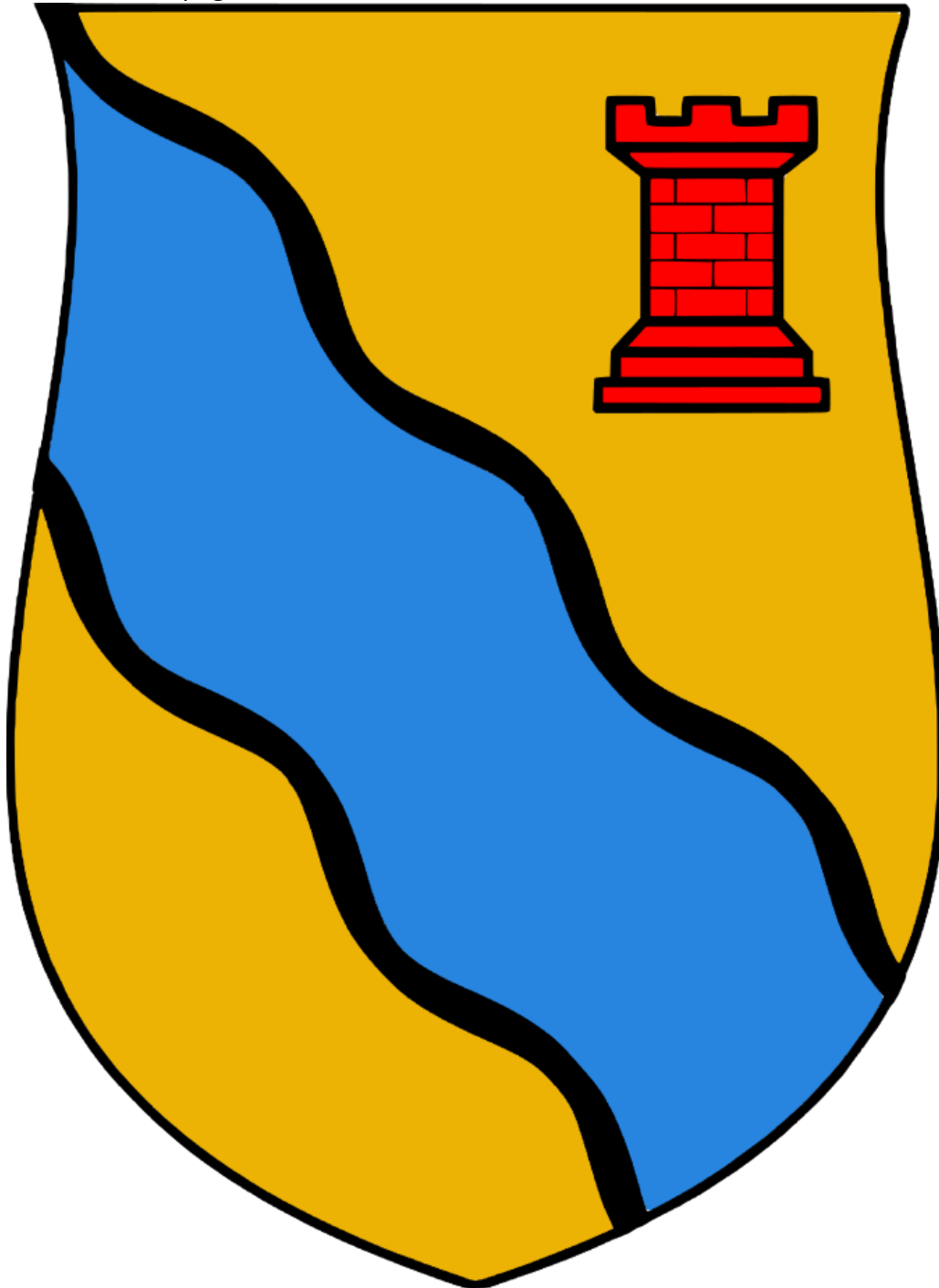
Die bekannteste Persönlichkeit aus Trux ist Gerald Hohenstein, der Verfasser eines umfangreichen Reiseberichts durch Andurin.

Trux befindet sich in einem Militärbündnis mit Banthan, um die südlichen Grenzen zu sichern. Auch werden einige Truppen von Trux in Banthan ausgebildet.

Das Wappen von Trux ist Gelb-Gold und wird von einem blauen Fluss von oben links nach unten rechts getrennt, da Trux bis zum Krieg einige Kilometer über den Fluss hinaus in den Süden reichte. In der oberen rechten Ecke befindet sich ein roter Turm.



Andurin – Kampagne



Die Stadt Trux

Die Stadt Trux ist die Hauptstadt von Trux. Hier befindet sich ein Haupttempel der Herane.

Limbor

Limbor ist bekannt für die „Gewölbe des Wissens“, der größten Bibliothek auf Andurin. Darum haben sich dort viele Schreibstuben gebildet, durch die sich die Stadt finanziert.

Gewölbe des Wissens

Das Gewölbe des Wissens war die größte Bibliothek, die auf Andurin je existierte. Die Bibliothek wurde zu Beginn des Krieges gegen den Süden niedergebrannt und viele wertvolle



Andurin – Kampagne

Schriften, die von den Herane-Priestern über Jahrhunderte gesammelt wurden, wurden zerstört.

Rineva

Die Grafschaft Rineva

Rineva liegt südlich des Lanatarwaldes und direkt am berühmten großen See. Die von Rineva aus nach Rosaris im Osten führende Handelsstraße markiert die zweitdichtest besiedelte Gegend der Provinz.

Da diese Straße mitten durch die Ausläufer der südlichen Graslande führt, dominiert hier die Rinder- und Pferdezucht und Landwirtschaft findet in kleinerem Maßstab statt. Wo der Süden Rinevas und das Leben seiner Bewohner von den Ausläufern dieser Graslande dominiert wird, bedeckt lockeres Wald- und Auenland das Gebiet nördlich des Großen Sees. So manche Dörfer und Waldbauernhöfe liegen in dem wilden und urtümlichen Landstrich, der den Rest der Grafschaft mit dem dringend benötigten Holz versorgt. Größere Siedlungen finden sich hier keine. Gütig und volksnah regiert vom Haus Targaris herrscht hier ein starker Glaube an die Acht. Einnahmequellen und Handelsgüter sind vorrangig Landwirtschaft, Fischfang sowie die vielen Pilger, welche den See und die Tempel besuchen.

Der Große See

Der Große See liegt im Westen Andurins und an seinem Ufer befindet sich die Stadt Rineva. Sein einfacher Name täuscht über seine geschichtsträchtige Vergangenheit hinweg. Schon vor Zeitaltern war er Schauplatz von geschichtsträchtigen Ereignissen. So soll einst Tyria noch in den ersten Ork-Kriegen persönlich aus Zorn auf die Orks ein ganzes Heer dieser Bestien mit einem Prankenschlag ausgelöscht haben. Dadurch soll der See entstanden sein. Angeblich sollen die Seelen der Orks noch immer dort gefangen sein und mit ihrer Wildheit und ihrem Zorn die Tiere und Pflanzen des Sees vergiften. Das würde auch erklären warum immer wieder Fischer, die auf den See hinausfahren, nicht zurückkehren. Vielleicht liegt das aber auch an der monströsen Seeschlange, die dieses Gewässer bewohnen soll.

Doch gibt es noch die Sage aus den Dämonenkriegen, dass jene Dämonen gegen Ende der Kriege von den Mächtigen Helden in diesen See getrieben wurden, um sie dort auf ewig zu bannen. So oder so verehren die Anhänger Tyrias diesen Ort und haben zu diesem Zweck viele Schreine und Tempel errichtet.

Siinan

Wappen TODO

Was jeder wissen kann ...

Siinan ist eine sehr alte Grafschaft im Süden Andurins.

Der Zoltanswall trennt die Grafschaft von der westlich gelegenen Wüste. Dadurch hat das Land eine vielfältige Fauna und Flora, welche vom stellenweise kargen Land bis zu Subtropen reicht.

Im Osten befindet sich die Grafschaft Andurin mit der Hauptstadt des Kaiserreichs.

Schon immer war Siinan wohlhabend. Der Wohlstand basiert nicht nur an der Tatsache, dass sich im Zoltanswall reiche Erz- und Edelsteinminen befinden und dass sich in Siinan der größte Hafen des Anduriner Südens befindet, sondern auch daran, dass in Siinan die meiste Arbeit durch Sklaven erbracht wird.

Minenarbeit, Schmuckherstellung, Hausdiener, Gladiatoren,



Andurin – Kampagne

Bevölkerung lässt es sich gut gehen. Alle harte Arbeit wird von Sklaven verrichtet.

Grafchaftsblatt TODO

Was Gebietsbewohner wissen sollten ...

Tatsächlich ist Siinan gerne und freiwillig dem Kaiserreich beigetreten, denn der Kaiser hat Siinan diverse Vergünstigungen zugesichert. Hierzu gehörte unter anderem das Privileg der Sklavenhaltung.

Geschichte (Kurzfassung)

Siinan hat eine lange Tradition und sie ist eine der ältesten Grafchaften. Gerüchten zufolge lässt sich die Geschichte Siinans bis zu dem Hochreich zurück zu führen. Schon immer verstand es Siinan seine Stellung zu bewahren.

Wichtige Personen TODO

Besondere Orte

Die nicht sehr große, aber reiche und architektonisch schöne Hauptstadt Siinan.

Zoltanswall als Abgrenzung zur Wüste

Die reiche Hafenstadt Laan sowie die Grenzstadt Batu.

Gesetze und Regeln

Siinan hat grundsätzlich zwei Gesetzesarten. Die einen etwas humaneren, für die Bürger und die strikteren für die Sklaven.

Grundsätzlich gilt aber die Gesetzesgebung als eine der härtesten auf Andurin.

Umgang mit dem Adel

Hierarchie war und wird in Siinan immer einen große Bedeutung haben.

Im Gegensatz zu anderen Grafchaften, in welchen die Sklavenhaltung nicht genehmigt ist, kommen unter dem einfachen Bürger noch diverse Ränge an Sklaven. Somit steht der einfache Bürger in der Landeshierarchie nicht im unteren Rang, sondern ist eher in der Mitte der Gesellschaft anzutreffen.

Glaube

Der Glaube in Siinan war traditionell vielfältig, wobei Lotharien stets der meistangebetete Gott war. Die herrschenden Bewohner haben in Lothariens Wort die Legitimation für die Sklavenhaltung gefunden und Verfehlungen gegen das System wurden mit harter Hand bestraft. Trotz dieser Überzeugung gibt es in Siinan keinen Haupttempel der Götter. Seit dem Beitritt an das Kaiserreich wird in Siinan auch der Neunglaube praktiziert.

Armeestruktur

Die Armee Siinans ist relativ zu der Bürgeranzahl groß. Die Macht gegenüber den Sklaven wird zum Teil mit harter Hand durchgesetzt. Insofern sind Armeeangehörige überall aus Siinan anzutreffen.

Allerdings lässt sich die Armee von den reichen Bürgern für diese Dienste gut bezahlen

Sonstiges Wissenswertes



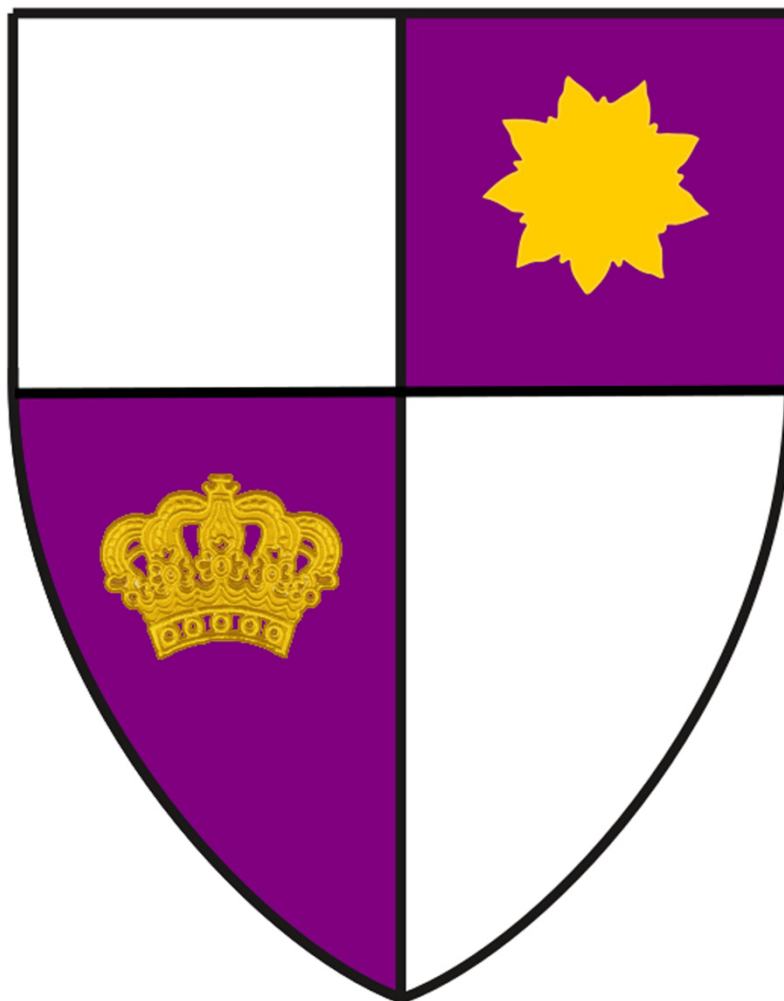
Andurin – Kampagne

Die Bürger Siinans haben durch Sklavenarbeit viel Zeit, sich den geistigen Künsten zu widmen. Theater und Dichtkunst kommen in Siinan mehr als in jedem anderen Gebiet Andurins zur Geltung. Neben vielen Theatern gibt es auch Arenen, in welchen Gladiatorenkämpfe ausgetragen werden.

Die Krone des Kaisers wurde von den besten Goldschmieden, mit dem reinsten Gold und den kostbarsten Edelsteinen in Siinan gefertigt.

Die Bewohner Siinans sind in der Regel Menschen. Fremdrassen werden entweder ausgewiesen oder in die Sklaverei überführt. Nur selten sind Menschen als Sklaven anzutreffen.

Rosaris



Was jeder wissen kann ...

Rosaris wurde bis zum großen Fluss erweitert und bewacht die Brücke über den großen Fluss

Grafschaftsblatt TODO

Was Gebietsbewohner wissen sollten ...

Neun-Glaube ist Staatsreligion. Das Kaiserreich steht über allem

Geschichte (Kurzfassung)



Andurin – Kampagne

Teil des Kaiserreiches Andurin. Die Herrscherfamilie Haus Asgodt waren aber schon von jeher enge Verbündete des Hauses Demeya und somit von Sennrath, dem Sie ihren Aufstieg im Machtgefüge verdanken. Entsprechend sind sie glühende Anhänger des Kaiserreichs.

Wichtige Personen TODO

Besondere Orte

Chenwo-Gebirge und Chenwo-Wald wo es einen kleinen Elfenstamm gibt
Dergamsschrein in Chenwo
Zoltanstempel in Rosaris Stadt

Gesetze und Regeln

Die Kaiserlichen Gesetze werden sehr streng umgesetzt

Umgang mit dem Adel

Unterwürfig

Glaube

Neun-Glaube

Armeestruktur

Voll eingebunden in die Kaiserliche Armee. Sonst gibt es ein Wachregiment, dass sich um die innere Sicherheit kümmert.

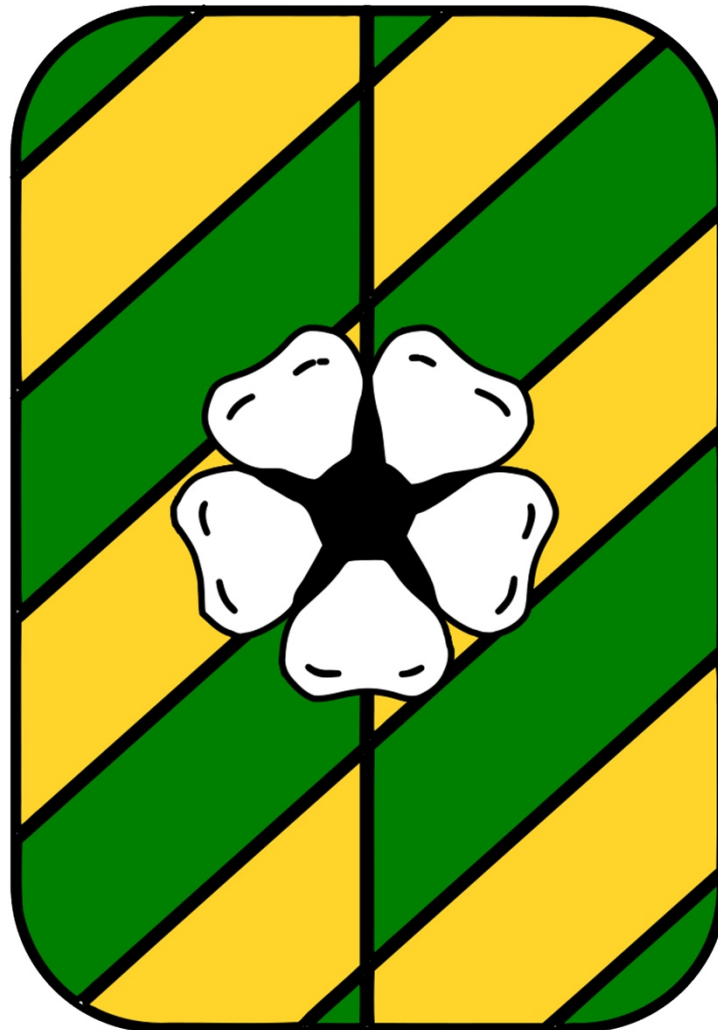
Sonstiges Wissenswertes TODO

Chenwo-Wald

Der Chenwo-Wald befindet sich etwa 30km südlich des großen Flusses in der Mitte des Kontinents. Um den Wald gibt es einige Legenden, die häufig den Halluzinationen geschuldet sind, die durch dortige Gewächse hervorgerufen werden. Es gibt dort vereinzelt Elfen-Kolonien, die im Gegensatz zu den Lanatar- und Taloswald-Elfen weltoffener sind und auch Handel mit der angrenzenden Stadt Chenwo treiben. Im Chenwo-Wald wachsen besondere Pflanzen, die sonst im Rest Andurins selten bis gar nicht auftauchen. Zum Beispiel die Chenwo-Knolle oder das Chenwo-Blatt. Auch die Chenwo-Ameise ist nur dort heimisch.



Andurin – Kampagne Rotan



Was jeder wissen kann ...

Rotan liegt im Süd-Osten Andurins. Der größte Teil der Küstenlandschaft ist Steilküste und somit nicht wirtschaftlich nutzbar. Des Weiteren ist nicht bekannt, dass es in Rotan Edelstein- oder Erzvorkommen gibt.

Allerdings besitzt das Land eine vielfältige Fauna und Flora. Obwohl die Böden nicht mit Wiesen übersät sind, ja manchmal sogar staubig erscheinen, so sind sie sehr fruchtbar. Obsthaine, Baumwollfelder, Schaf- und Ziegenzucht sind überall anzutreffen.

Das Land ist nicht sehr reich, aber dafür bunt. In vielen Dörfern werden in kleinen Manufakturen Stoffe und Farben hergestellt und nicht umsonst zählt Rotan als Stoff und Farbkammer Andurins.

In Rotan herrscht ein Kastensystem, wobei der Schirmherr bzw. Herrscher Andurins traditionell als Herrscher anerkannt wird

Die unterschiedlichen Kasten sorgen für einen hierarchischen Gesellschaftsaufbau. Je höher die Kastenzugehörigkeit ist, desto mehr hat die einzelne Person zu sagen und umso wohlhabender ist diese. Durch die Klassengesellschaft weiß jeder Bürger, wohin er gehört. Das Volk gilt als unterwürfig gegenüber höheren Kastenmitgliedern und sehr friedfertig.

Grafschaftsblatt TODO



Andurin – Kampagne

Was Gebietsbewohner wissen sollten ...

Tatsächlich ist Rotan gerne und freiwillig dem Kaiserreich beigetreten. Traditionsgemäß zählte sich Rotan schon immer dem Herrscher Andurins zugehörig.

Das Land ist sehr traditionell, aber pragmatisch.

Fremden gegenüber ist man jedoch skeptisch (auch weil unklar ist, welcher "Kaste" diese angehören). Dies kommt unter anderem daher, dass jeder Rotaner am Kleidungsstil und Prunk die Kastenzugehörigkeit erkennen kann.

Geschichte (Kurzfassung)

Rotan hatte in der politischen Vergangenheit Andurins kaum eine bedeutende Rolle gespielt. Durch die geringe wirtschaftliche Macht, die geographische Lage und die Lebensweise der Menschen hatte Rotan stets einen engen Kontakt zur Grafschaft Andurin, wodurch sich die gefühlte und gelebte Zugehörigkeit zum Kaiserreich erklärt.

Wichtige Personen TODO

Besondere Orte

Besondere Orte sind in Rotan selten anzutreffen.

Gesetze und Regeln

Das Volk gilt nicht unbegründet als friedfertig. Im Land sind kaum Verbrechen zu verzeichnen. Dementsprechend ist auch die Gesetzgebung. Sehr alte Gesetze, welche einst als unbarmherzig galten, werden heute kaum noch angewendet, da hierzu kein Bedarf mehr besteht.

Rotan zählt als das Land mit den wenigsten Gesetzesüberschreitungen.

Umgang mit dem Adel

Adel ansich bzw. Titel, welche einen Adel definieren sind in Rotan kaum vorhanden, dafür sind die Bürger in Kasten unterteilt, welche einer hierarchischen Position entsprechen. Das Kastensystem ist seit Jahrhunderten Bestandteil der Lebens- und Gesellschaftskultur und wird als gegeben anerkannt und nicht hinterfragt.

Desto geringer die Kastenzugehörigkeit, umso unterwürfiger ist der Bürger.

Glaube

In Rotan überwiegt der Glaube an Dergarm denn das Handwerk wie z.B. die Färberei, Feldarbeit und Viehzucht sind überall anzutreffen. Neben Dergarm wurden bis zum Beitritt zum Kaiserreich auch die weiteren sieben Götter angebetet.

Seit dem Beitritt an das Kaiserreich wird in Rotan auch der Neunglaube praktiziert.

Armeestruktur

Die Armee Rotans ist klein und eher unbedeutend.

Sonstiges Wissenswertes

In Rotan wird wenig Wert an Baustil oder architektonische Auffälligkeiten gelegt, sondern viel mehr auf das persönliche Erscheinungsbild, an welchem auch die Zugehörigkeit erkannt wird. Umso edler die Stoffe und mehr Prunk, desto höher die Kaste, welcher man zugehört.

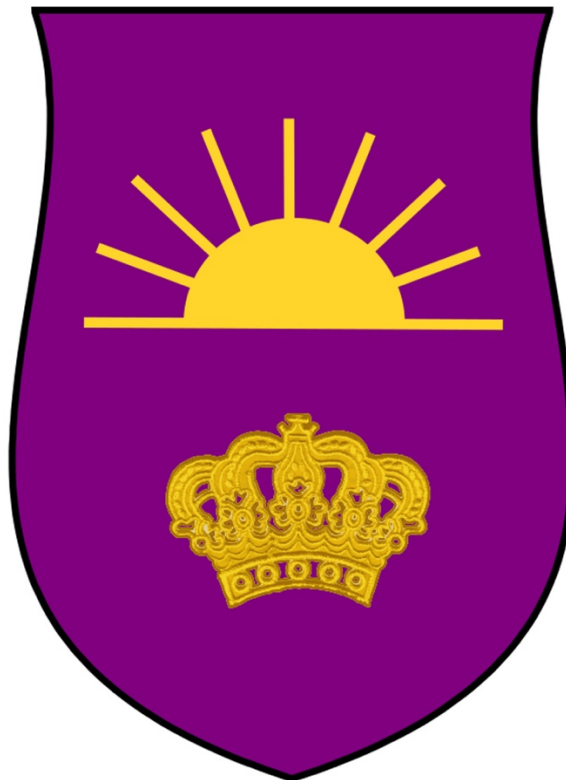


Andurin – Kampagne

Die Kultur ist gespalten. Die Oberschicht frönt sämtlichen Kunstformen, doch Theater oder Arenen sind in Rotan sehr selten anzutreffen.

Die Mitglieder unterer Kasten können oftmals nicht lesen und suchen Zerstreuung in Gesängen und Tänzen.

Andurin



Was jeder wissen kann ...

Es ist zu unterscheiden zwischen Andurin Stadt, der Grafschaft Andurin und dem Land Andurin.

Hier reden wir von der Grafschaft Andurin.

Sie ist in der Mitte des Südlichen Teils des Landes Andurin. Zentral gelegen, am Fuße des Königswalls liegt in der Grafschaft Andurin Stadt. Dem wirtschaftlichen, kulturellen und theologischen Zentrum des Kaiserreichs.

Die Bewohner sind stolz, denn nicht jeder hat das Privileg Einwohner des Kaiserreichs zu sein. Die Bewohner schätzen ihren Kaiser und erkennen ihn als solchen an, weil er ihnen den wahren Glauben offenbart und ihnen zu Wohlstand verholfen hat. Neungläubig. Alle Neun Götter des Pantheons werden verehrt. Da Zarradokh in seiner Verehrung lange vernachlässigt wurde, muss das natürlich aufgewogen werden

Grafschaftsblatt TODO

Was Gebietsbewohner wissen sollten ...

Sennrath-treue sind in der Regel glücklich und haben nichts zu befürchten.



Andurin – Kampagne

Dennoch herrscht ein gewisser, Druck, denn die Menschen in Andurin haben das Gefühl, die Treue zum Kaiserreich dauernd unter Beweis stellen zu müssen. Weiterhin wird der Glaube an die Neun (Götter) vorausgesetzt.

Auffällig war, dass kurz nach dem Entstehen des Kaiserreiches einige Adelshäuser von der Landfläche verschwunden sind.

Geschichte (Kurzfassung)

Die Stadt spielte bereits mehrmals eine große politische Rolle in der Geschichte Andurins.

Insofern wurde Andurin Stadt bereits mehrmals zerstört und wieder aufgebaut.

Schon vor der Gründung des Kaiserreiches war die Grafschaft Andurin sehr mächtig und seit der Gründung des Kaiserreiches erst recht.

Wichtige Personen

Sennrath Demeter von Weidenau – Kaiser Andurins von der Götter Gnaden

Besondere Orte

Andurin Stadt – Dies ist die größte Stadt des Landes und Sitz des Kaiserreiches. Die Märkte bieten alles, was auf Andurin zu finden ist. Andurin Stadt ist auch das aktuelle wirtschaftliche Zentrum Andurins.

Die Kanalisation unter Andurin Stadt (Gerüchten zufolge leben in den tiefen Tiefen der Kanalisation Echsenwesen namens Ziisch).

Tempelzentrum mit allen neu erbauten Haupttempeln der Götter. Hervorzuheben ist, dass der Tempel des Zarradokh etwas größer als die anderen ist. Dies wird begründet mit der Aussage, dass der Neunte zu lange nicht Teil des Pantheons war.

Gesetze und Regeln

Das Einhalten der Gesetze ist sehr stingent.

Überwachung und Durchsetzung der Gesetze erfolgt durch die stark vertretenen Wachen.

Darüber hinaus scheint es viele inoffizielle Mitarbeiter der Volksüberwachung zu geben, welche durch Denunzianten unterstützt werden.

Gesetzesbrecher und Verräter des Kaiserreiches haben harte Strafen zu befürchten.

Umgang mit dem Adel

Da Andurin der Mittelpunkt des Kaiserreiches ist, ist der Adel erhaben und sich seiner Stellung mehr als bewusst. Viele andurinische Adlige stellen den Großteil des Kaiserhofes.

Der Adel stellt sich dementsprechend als prunkvoll und mächtig dar.

Daher achtet das Volk darauf, dem Adel mit gebührender Achtung und Respekt gegenüberzutreten.

Glaube

Die Grafschaft Andurin ist das Zentrum des Neunglaubens.

Es werden seit der Einführung des Neunglaubens alle 9 Götter des Pantheons angebetet, wobei dem Neunten aufgrund der Jahrtausende andauernden Missgunst nun besonders gehuldigt wird.



Andurin – Kampagne

Andere Glaubensrichtungen werden bei Gästen und Besuchern geduldet, aber es wird versucht diese Gläubigen mit sanftem Druck in Richtung des Neuglaubens zu bewegen.

Armeestruktur

Die Armee der Grafschaft Andurin ist zurzeit die stärkste Einzelarmee, und kann somit es sogar gleichzeitig mit mehreren Armeen des Nordbundes aufnehmen.

Sonstiges Wissenswertes

Das Handelshaus van der Vaal hat den Ursprung in der Grafschaft. Nach der Gründung des Kaiserreiches wurden die Handelsbeziehungen unterbrochen.

Königs-Wall

Der Königs-Wall ist ein kleineres Gebirge im Süden von Andurin oberhalb Andurin-Stadt. An der höchsten Stelle erreicht er 1400 Meter.

Hafenstadt Kanaa

Nördlich des Gebirges Königswall befinden sich die Ruinen des uralten Tempels der Ginaya.

Lanatarwald

Der Lanatarwald ist keiner Grafschaft angehörig, sondern unterliegt dem Schutz der Hochelfen, sowie der Amazonen. Er liegt im Westen Andurins und ist der größte Wald auf Andurin. Uralte Bäume, weiches Moos, ein undurchdringliches Dickicht und ein tiefes Grün zeichnen ihn aus. Einzig die Hochelfen und die Amazonen, welche in verschiedensten Clans im Wald wohnen, wandern unbeschadet hindurch. Der Wald hat den Anschein, als ob er überall Augen und Ohren hätte. Frauen und Kinder finden in ihrer Not Zuflucht in diesem Wald, während Männer einen sehr wichtigen Grund haben sollten, diesen Wald betreten zu wollen.

Seltene Pflanzen, Beeren, Früchte und Kräuter sind hier zu finden. Sowie viele Vogelarten und Walddiere wie Rehe, Bären, Hasen, Eichhörnchen, Füchse, Wölfe, Baumechsen usw. leben in diesem Wald.

Lanatarwall

Der Wall ist eigentlich ein massives Felsgebirge und liegt im Westen Andurins. Er schmiegt sich an den Lanatarwald an. Die höchsten Gipfel betragen 3100m. Im Westen fällt er steil ins Meer ab. Im Norden grenzt er an Orlok, im Süden an Rineva.

Div. Vogelarten, Gemen und Bären leben hier. Ein schmaler Pass, teils mit in den Felsen gehauenen Stufen, durchläuft den Wall wie durch ein Nadelöhr von Orlok nach Rineva. Eine Quelle entspringt dem Wall und füllt den Großen See in Rineva.

Heranes Sichel

Heranes Sichel ist ein Gebirgszug im Nordwesten Andurins. Er zieht sich über etwa 130km sichelförmig oberhalb Orloks und grenzt die Ödlanden ab. Der Gebirgszug hat eine Höhe von 1100-1600 Metern.



Andurin – Kampagne

Anjun-Kamm

Der Anjun-Kamm ist eine Gebirgskette, die etwa 2400 - 3800 Meter hoch, 250km lang und 30 – 45km breit ist. Er grenzt Banthan von Miran ab und verläuft von Nord-Westen nach Süd-Osten bis zum Meer. Es gibt einige mehr oder weniger schwer passierbare Wanderpfade und eine besser ausgebaute Handelsstraße, die Berim in Banthan mit Sata und Miran in der Grafschaft Miran verbindet.

Zoltans-Wall

Tief im Süden liegt ein Mächtiges Gebirge genannt Zoltanswall.

Trocken ist es dort und fungiert als Barriere zwischen der Zoltanswüste und dem restlichen Teil von Andurin. Es ist schon fast ein unmögliches Unterfangen, dieses Massiv zu überqueren, was aber durch die dort lebenden Harpyien und Riesenspinnen noch schwieriger wird. Es gibt nur eine sichere Passage durch den Zoltanswall, doch diese ist ein gut gehütetes Geheimnis der Nohad.

Inseln

Rowa

Die Insel Rowa ist eine Insel im Süden und von dichtem Urwald bewachsen. Der Urwald beherbergt vielerlei Tiere wie Affen, Lemuren, Vögel, kleine Raubkatzen, Streifenhörnchen, Iltis, Eidechsen, Mungos, Frösche, Schlangen und viele Insekten. Am Strand kommen regelmäßig Schildkröten. Auf der Insel leben die Mahutis mit ihrem Fürsten und eine Sippe, die sich Avanata nennt. Es gibt hier nur eine Stadt Namens Rowa.

Sie haben ihre eigenen Gesetze, aber den Acht-Glauben Andurins.

Handelswaren sind getrocknetes Fleisch, Korbwaren, Teppiche, Kräuter und Heilpflanzen sowie Schnitzwerk aus Holz.

Mantana

Eine Woche dauert die Überfahrt zur Insel Mantana, die im Süden Andurins liegt. Hier gibt es drei Städte: Mantana, Sani und Kila, die an der Küste verteilt, liegen. Die Bewohner des Dschungels sind die Mahuti, die von einem Fürsten angeführt werden.

Das Landesinnere ist bedeckt von dichtem Dschungel.

Sie haben ihre eigenen Gesetze aber den Glauben Andurins.

Handelswaren sind Gewürze, Öle und Gammin.

In Mantana gibt es eine Schiffswerft, die andurinweit bekannt ist.

Vulkaninsel

Die Vulkaninseln im Süden Andurins sind dem ständigen Wandel unterzogen. Es sollen merkwürdige Feuerwesen auf ihnen leben, aber niemand würde sich freiwillig auf diese Inseln begeben, um dies zu überprüfen.

Inseln der drei Schwestern

Die Inseln der drei Schwestern liegen nord-östlich des Kontinents Andurin.

Andurin – Kampagne





Andurin – Kampagne

Gruppierungen

Amazonen des Lanatar-Waldes

Bei den Amazonen handelt es sich ausschließlich um Frauen und Mädchen. Knaben müssen im Alter von 8 Jahren den Wald verlassen. Amazonen sind kriegerisch und stehen Männern feindselig gegenüber. Sie versorgen sich selbst durch Bewirtschaften von Feldern, der Jagd und der Viehzucht. Was sie nicht selbst herstellen können, tauschen sie mit anderen Stämmen des Waldes oder Bauern, die in der Nähe des Waldes wohnen. Prinzipiell halten sie sich aus der Weltpolitik heraus, allerdings verteidigen sie ihre Heimat mit allen Mitteln, wofür sie sich unter Umständen auch mit „Außerwäldlern“ verbünden. Sie leben einen anderen Glauben als der „gemeine“ Anduriner. Die Amazonen leben in verschiedenen Stämmen zusammen, deren Oberhäupter *Rosh* genannt werden. Die Rosh wird meist über ein Duell bestimmt. Die Gesetze des Stammes bestimmt die jeweilige Rosh des Stammes. Bekannte Stämme sind die *K'Worisana* und die *K'Lanatar*.

Gesetze der Amazonen

- Schütze und gehorche deiner Rosh.
- Schütze und ehre den Wald mitsamt seinen Bewohnern.
- Trage zur Gemeinschaft bei.
- Töte nicht mehr Getier, als du brauchst.
- Ehre die drei Göttinnen.
- Vertreibe die Fremdlinge und das Mannsvolk aus dem Wald. Es sei denn, er ist dir dienlich.

Rutan'Ok

Die Rutan'Ok sind ein Stamm der Orks. Der Stamm setzt sich aus Jägern, Kriegerern und Schamanen. Sie sind überzeugt davon, dass sie sehr musikalisch sind. Es fließen in diesem Stamm alle Glaubensrichtungen der Orks zusammen. Ihr Obrok wird bei Ihnen jeden Tag, oder bei Uneinigkeiten auch häufiger, neu bestimmt. Während es bei anderen Stämmen üblich ist, menschliche Sklaven zu halten, wird diese selten bei den Rutan'Ok getan, um stattdessen bestimmte Menschengruppen als ihre Verbündeten zu betrachten. Die Rutan'Ok sind weder gut noch böse. Sie handeln pragmatisch, um ihre Ziele zu erreichen. Mittlerweile sind sie in Orlok und Rineva bereits wieder geduldet und haben dort Jagd- und Handelsrecht.

Nordleute

- angeführt von Askir Grimmirson (Hetmann)
- kamen 11.192 nZF nach Andurin
- Hetmann lebt in Hochmotte in Havdalen
- Haben sich im Halbtal in den Städten Havdalen, Havaport und Havadun angesiedelt
- Überfallen gelegentlich Dörfer Andurias (noch aktuell?)
- Verstehen sich sehr gut mit den Halblingen, die auch das Halbtal bevölkern
- Schützen die Halblinge vor den Steppengnommen
 - o Befreiten bei Ankunft in Andurin die Halblinge aus der Sklaverei der Gnome und befreiten so das Halbtal von den Gnomen



Andurin – Kampagne

Blaues Band

Das blaue Band ist ein Kriegerorden, welcher nicht von Andurin stammt und dort erst seit wenigen Jahren beheimatet ist. Durch eine fatale Verkettung der Ereignisse wurden sie aus ihrer alten Welt entrissen und über ganz Andurin verteilt.

Seitdem arbeitet der Orden in enger Kooperation mit Orlok und Tiwa. Dem blauen Band wurde von Orlok dafür eine alte, verfallene Feste übergeben, welche dieser wieder aufbaut und neu befestigt.

Ihr Glaube weicht von dem der hier Ansässigen stark ab, denn sie gestehen zwar ein, dass es viele Götter gibt, selbst huldigen sie aber nur ihrer Göttin Seeyur. Auch sind ihre Taten das ein oder andere Mal von fragwürdiger Natur, stehen sie doch zu ihrem Leitfaden „Mit allen Mitteln!“.

Zurzeit gehören dem Orden etwa 700 Personen an, wobei diese zu unterteilen sind in:

- 250 Rekruten
- 200 Brüder und Schwestern (voll ausgebildete Kämpfer)
- 50 Spione
- 10 Vollwertige Ordensbrüder und –Schwestern
- 10 Vollwertige Ordensbrüder und –Schwestern aus der alten Heimat (Elitekrieger)
- Zwei Kampfpriester
- Zehn Heiler
- Ein Apotheker
- Fünf Schmiede
- Der restliche Tross, welcher die Kampfeinheiten versorgt

Zudem hat das blaue Band 300 Söldner in seinen Dienst gestellt.

Norghar-Union

Ursprünglich entsprang die Union kleinen Fischerdörfern in Anduria, die zu Zeiten der Heldenzeit entstanden, als ihre Vorfahren die Orks aus dem Nordosten Andurins vertrieben. Sie verbinden Heimatstolz und religiöse Aspekte und bekommen dadurch zunehmend Zuspruch in der Bevölkerung. Ihr Bestreben ist es, zu neuer Größe aufzusteigen. Die vom Leben enttäuschten oder Hass auf die reiche Oberschicht verspürenden Anhänger der Gilde ersehnen eine neue Heldenzeit, in der sie zu den großen Helden Andurins aufsteigen. Viele Handelsherren, Stadtmagnaten und Adelige sympathisieren offen mit der Norghar-Union und unterstützen sie mit Geld und Schiffen, wodurch die Union erstmals als Seefahrgilde unter Seefahrer, Navigatoren und Fernhändler an Macht gewann. Seitdem diese Union der Machtgierigen und ihrer willigen Helfer als Geldgeber für verschuldete Haushalte oder Adlige auftritt, hat sie auch auf dem Festland an Bedeutung gewonnen und beeinflusst das Leben vieler Anduriner.

Eine große Anzahl hochgestellter Persönlichkeiten ist der „Gilde“ mittlerweile den ein oder anderen Gefallen schuldig und man erachtet ihren Navigatoren und Kapitänen oftmals ähnlich viel Respekt wie so manchem Adligen.

Auch den Kirchen gegenüber tritt die Union mittlerweile immer selbstbewusster auf. Da die Norghar-Union auch heidnischen Wassergöttern nicht abgeneigt ist, versucht die Kirche Lothariens gelegentlich, gegen sie vorzugehen.



Andurin – Kampagne

Ränge in der Norghar-Union

Gildenoberhaupt

Das Gildenoberhaupt bestimmt die Kursrichtung der gesamten Union und erwählt Navigatoren, die in seinem Sinne handeln.

Navigatoren

Der Navigator bezeichnet innerhalb der Norghar-Union weniger den Offiziersgrad auf einem Schiff, sondern hohen Rang in der Gilde. Er sollte etwas Verständnis von Navigation, Kartenkunde und Seefahrt haben. Dieses Gebot wird in letzter Zeit jedoch immer öfter ignoriert, da sich die Norghar-Union stärker und stärker an Land zu etablieren beginnt. Navigatoren erschließen neue Handelsruten und Handelspartner für die Union. Sie haben genug Mittel von der Union zur Verfügung, um als Beschützer kleiner Gildemitglieder aufzutreten und Söldlinge anzuheuern, um den Willen der Gilde durchzusetzen. Außerdem sehen sich einige auch als Priester der Meere, da sie die launischen Meeresgeister kennen und sie mit Opfern zu besänftigen wissen. Navigatoren werden vom Gildenoberhaupt auserwählt und sind der Norghar-Union treu und loyal ergeben.

Die Kleidung eines Navigators der Norghar-Union soll zumindest symbolhaft an die Uniform eines Seeoffiziers erinnern. Beliebt sind Anhänger in Sextanten-Form, eine Kapitänsjacke oder etwa ein Kompass.

Gilden / Zünfte

Zunft von Haselnuss und Hammer

Die Zunft von Haselnuss und Hammer ist die Ärzte- und Heiler-Zunft der Ginaya- und Dergarm-Kirche. Sie führt im Sinne des Glaubens an Ginaya und Dergarm die Ausbildung von Heilern und Ärzten durch.

Ausbildungsstufen

Die Ausbildung zum Arzt durchläuft mehrere Stufen, gemäß der Hierarchien in der Kirche des Dergarm. Die Kirche Dergarms befürwortet einen Wechsel des Lehrherrn nach jeder erfolgreichen Abschlussprüfung, was aber nicht zwangsläufig geschehen muss. Jedes Mitglied der Zunft ist an einem Rangabzeichen zu erkennen, das er auf Kleidung oder Heilertasche trägt.

<i>Rang</i>	<i>Abzeichen</i>
<i>Lehrling</i>	Umriss eines Hammers, dazu ein Zweig mit einer Haselnuss
<i>Handwerker</i>	Umriss eines Hammers, dazu ein Zweig mit 2 Haselnüssen
<i>Meister-Handwerker</i>	Umriss eines Hammers, dazu ein Zweig mit 3 Haselnüssen
<i>Geselle</i>	Ein kompletter Hammer, dazu ein Zweig mit 4 Haselnüssen
<i>Meister-Geselle</i>	Ein kompletter Hammer, dazu ein Zweig mit 5 Haselnüssen

Ein Lernender beginnt als **Lehrling**, dieser darf nur unter Aufsicht seines für ihn verantwortlichen Lehrherrn arbeiten. Der Lehrling eines Arztes muss zum Abschluss dieses Teils seiner Ausbildung eine Prüfung vor seinem Lehrherrn ablegen. Häufig ist auch ein Priester Dergarms oder Ginayas anwesend und die Prüfung wird in einem Tempel abgelegt, ist aber keine Vorschrift. Nach erfolgreich abgelegter Prüfung steigt der Lehrling in den Rang des Handwerkers auf.

Als **Handwerker** kann ein Lernender mit Zustimmung seines Lehrherrn nun eigenständige Hilfsarbeiten ausführen. Er darf keine eigenen Patienten übernehmen, sie



Andurin – Kampagne

eigenverantwortlich versorgen oder gar als Arzt bezeichnen. Auf eine Prüfung durch seinen Lehrherrn, bei der ein Priester des Dergarm oder der Ginaya anwesend sein muss, folgt der Rang des Meister-Handwerkers.

Der **Meister-Handwerker** darf eigenständig arbeiten, doch liegt die Verantwortung für sein Tun weiterhin bei seinem Lehrherrn. Diesem darf er gegebenenfalls auch bei der Ausbildung der Lehrlinge behilflich sein. Die folgende Prüfung durch seinen Lehrherrn und einem Dergarm- oder Ginaya-Priester muss in einem Tempel der genannten Götter stattfinden. Nach dieser Prüfung darf er sich Geselle und auch ausgebildeter Arzt nennen.

Der **Geselle** darf eigenverantwortlich arbeiten, auch wenn er sich keinen weiteren Lehrherrn sucht. So es die Kirchen von Dergarm und Ginaya erlauben, kann er ansässig werden und selbst Lehrlinge und Handwerker als Lehrmeister ausbilden. Die Arbeit und das Wohl seiner Lehrlinge liegen dann in seiner Verantwortung.

Sucht er sich einen weiteren Lehrherrn, so kann er nach angemessener Zeit eine weitere Prüfung ablegen. Bei dieser Prüfung müssen sowohl ein Dergarm- als auch ein Ginaya-Priester anwesend sein und jeweils in einem Tempel beider Götter abgehalten werden. Auf diese Prüfung folgt die Stufe des Meister-Gesellen.

Als **Meister-Geselle** darf er Meister-Handwerker und Gesellen ausbilden. Dies ist die höchste Stufe in der Ausbildung der Zunft von Haselnuss und Hammer. Wer weiter auf dem Weg des Dergarm-Glaubens gehen will, muss um Aufnahme in die Priesterschaft bitten.

Die Prüfungen

Die Prüfungen bestehen aus einem theoretischen Teil, in dem Priester und Lehrherr Fragen zum erlernten Fachwissen stellen, wie auch in einem praktischen Teil, in dem die Behandlung eines Kranken oder Verwundeten beobachtet und die Fähigkeiten des Prüflings daran eingeschätzt werden. Sollte dem Lehrherrn die Reise zu den Tempeln nicht möglich sein, sei es, weil er dazu bereits körperlich nicht mehr in der Lage ist, sei es, weil er seine Patienten nicht so lange alleine lassen kann, so spricht der Prüfling beim Tempel vor, legt ein Empfehlungsschreiben seines Lehrherrn vor und muss sein Wissen vor Antritt zur Prüfung unter einem anderen Arzt oder entsprechend gebildeten Priester bei praktischer Arbeit unter Beweis stellen.

Der Schwur von Haselnuss und Hammer

Der Schwur von Haselnuss und Hammer dient dem Zweck, dass Patienten auf die Diskretion ihres Arztes oder Heilers vertrauen können. Der Arzt oder Heiler wird durch den Schwur verpflichtet, sein Wissen über den Patienten einzig zur Heilung dessen zu verwenden und nicht weiterzugeben, außer an einen nachfolgend behandelnden Arzt oder Heiler. Nur, wer diesen Schwur leistet, darf das Rangabzeichen der Zunft tragen.

„Ich schwöre und rufe Dergarm, den Gott des Handwerks, und Ginaya, Göttin von Geburt und Heilung, und alle Götter und Göttinnen zu Zeugen an, dass ich diesen Schwur nach meiner Fähigkeit und nach meiner Einsicht erfüllen werde.“

Ich werde den, der mich diese Kunst gelehrt hat, gleich meinen Eltern achten, ihm, wenn er in Not gerät, von dem Meinigen abgeben, und die, die er vor und nach mir gelehrt hat, gleich meinen Brüdern und Schwestern halten.“



Andurin – Kampagne

Ich werde an Behandlung meiner Patienten die nach der ärztlichen Sitte bei Dergarm und Ginaya vereidigten Schüler teilnehmen lassen, sonst aber niemanden.

Ärztliche Verordnungen werde ich treffen zum Nutzen der Kranken nach meiner Fähigkeit und meinem Urteil, hüten aber werde ich mich davor, sie zum Schaden und in unrechter Weise anzuwenden.

Auch werde ich niemandem ein tödliches Gift geben, auch nicht, wenn ich darum gebeten werde, und ich werde auch niemanden dabei beraten; auch ungeborenes Leben werde ich schützen, so gut ich kann.

Rein und fromm werde ich mein Leben und meine Kunst bewahren.

In alle Häuser, in die ich komme, werde ich zum Nutzen der Kranken hineingehen, frei von jedem bewussten Unrecht und jeder Übeltat.

Was ich bei der Behandlung oder auch außerhalb meiner Praxis im Umgang mit Menschen sehe und höre, das man nicht weitersagen darf, werde ich verschweigen und als Geheimnis bewahren.

Wenn ich diesen Eid erfülle und nicht breche, so sei mir beschieden, in meinem Leben und in meiner Kunst voranzukommen, indem ich Ansehen bei allen Menschen für alle Zeit gewinne, wenn ich ihn aber übertrete und breche, so sollen mich meine Brüder und Schwestern diesen Schwures, wie auch Dergarm und Ginaya selbst, meinem gerechten Urteil zuführen.“

Zwerge

Die Zwerge leben zurückgezogen in den verschiedenen Gebirgen Andurins. Schon seit Jahrtausenden leben die Zwerge in ihren fünf Clans, welche sich durch ihre speziellen Begabungen voneinander abheben:

- Clan der Hammerschlag
- Clan der Steinhaft
- Clan der Klingenbeisser
- Clan der Tiefschürfer
- Clan der Fassschläger

Der Clan der Hammerschlag zeichnet sich durch seine außerordentlichen Schmiedekünste aus, welche Jungzwerge schon in frühen Tagen angelernt bekommen.

Der Clan der Steinhaft konstruiert die prächtigsten Hallen und ist für seinen Umgang mit Marmor, Basalt und weiteren Gesteinen bekannt.

Die Klingenbeisser sind talentierte Krieger, welche die Stollen vor jeder Gefahr beschützen können und sehr behände mit dem Schwert.

Die Tiefschürfer haben einen guten Riecher für Erzvorkommen und seltene Edelsteine, welche sich tief im Berg verstecken.

Und zuletzt der Clan der Fassschläger ist für sein exquisites Gebräu bekannt, welches selbst den stärksten Zwerg aus seinen Stiefeln holen kann.



Andurin – Kampagne

Da Zwerge ein Volk starker Traditionen sind, herrscht in ihrer Gesellschaft auch seit jeher eine starre, hierarchische Ordnung.

Über jedem Clan steht ein Clanführer, welcher als Obheim bezeichnet wird, oder auch als Vater des Clans, welchem er vorsteht. Er wird beraten durch drei Clanälteste, welche ihm mit ihrem Wissen und ihrer Weisheit zur Seite stehen.

Unter jedem Clan versammeln sich zwischen zehn und 20 Familien, welche ihrem jeweiligen Familienoberhaupt folgen. Hierbei muss beachtet werden, dass Frauen und Männer in der zwergischen Kultur gleichgestellt sind.

Die einzige Person, welche über den einzelnen Clanführern stehen kann, ist der Hochkönig der Zwerge. Dieser wird nur in Krisensituationen oder einem Kriegsfall gewählt, um eine starke Führung zu garantieren. Einem Antrag zum Verabschieden eines Hochkönigs müssen drei der fünf Clans zustimmen und der Hochkönig kann nur mit der Zustimmung von vier der fünf Clans gewählt werden.

Weiterhin spielen Gilden eine große Rolle in der Gesellschaft. Dazu ist anzumerken, dass innerfamiliär zumeist der Beruf der Vorfahren ergriffen wird und das entsprechende Handwerk fortgeführt wird.

Es wird zwischen Großgilden unterschieden, also Gilden, welche in mehreren Clans zu finden sind und entsprechend eine größere Gefolgschaft besitzen. Hierunter zählen zum Beispiel die Krieger, die Steinhauer oder auch die Schmiede.

Kleinere Gilden sind dann meistens nur in einem der Clans vertreten, wie zum Beispiel Gemmenschneider oder Bibliothekare.

Zuletzt gibt es dann noch gildenlose Tätigkeiten, welche wenige Spezialisten ausführen, worunter bei den Zwergen auch religiöse und magische Tätigkeiten fallen.

Es ist zum Beispiel normal, dass es pro Generation einen bis maximal drei Runenmagier gibt. Es ist eine alte Magie, die auf dem Lesen von Zwergenrunen basiert. Streng methodisch wie auch die Zwerge, wird dabei in den meisten Fällen Ritualmagie gewirkt.

Anwendungsgebiete sind:

- Heilung
- Schutz
- Elementbeherrschung
- Seelenheilung
- Bannzauber
- Schmiedezauber

Die Kirche der Zwerge folgt auch einer strikten Tradition zur Verehrung des Gottes Kaarlik, welcher bei den Menschen Dergarm genannt wird.

Es sind immer genau 21, welche über die Clans hinweg gleichmäßig aufgeteilt sind:

- Ein Hohepriester, welcher „der Schmied“ genannt wird
- Fünf Oberste Priester der einzelnen Clans, welche „Gehilfen“ genannt werden
- Fünfzehn Jungpriester (drei pro Clan), welche den Namen „Werkzeuge“ tragen

Es gibt zwei heilige Orte, welche die Zwerge verehren:

- Eine Kristallhöhle, welche mit meterhohen, scharfkantigen Kristallen durchzogen sind.
- Die Kaarlik-Schmiede, welcher auch den Haupttempel der Zwerge ist. Dort fließt ein Lavastrom, welcher von interessanten und imposanten Gesteinsformationen umgeben wird.

Es gibt ungefähr 1.200 Zwerge, welche recht gleichmäßig auf die fünf Clans aufgeteilt leben. Die meisten Zwerge sind im Kampf erprobt, wobei circa 250 Zwerge explizit als Krieger



Andurin – Kampagne

ausgebildet wurden. Die Zwerge möchten unter sich bleiben, wobei sie Handel mit anderen Völkern betreiben. Zum Beispiel haben sie einen Außenhandel in Braunwasser aufgebaut und verkaufen ihre Waren am Eingang zu ihren Stollen. Sie verkaufen Stein, Erze und selten auch Edelerze. Zuletzt auch Schwefel, Salz, Pilze, Bier und Zwergenbrot. Selten verkaufen Zwerge auch etwas von ihrem Mithril oder anderen wertvollen Ressourcen, aber hierfür muss schon ein sehr profitables Geschäft vorgeschlagen werden.

Andurin – Kampagne
Flora TODO ALLES





Andurin – Kampagne

Zoltans-Moos

grünlich braun mit bitterem Geschmack. Nicht höher als ein Finger.
Gekocht oder roh, sehr vitaminreich.



Zoltans-Wurzel

kleine blassgelbe Blüten an der Oberfläche. Unter der Erde eine
essbare Wurzel, saftig, aber etwas salzig im Geschmack. Roh oder
gekocht.



Rineva-Farn

Ältere Pflanzen besitzen eine schädelgroße Knolle.



Lanatar-Knolle





Andurin – Kampagne

Heranes Kraut



Riesen-Baum



Stachelwurz





Andurin – Kampagne

Eis-Farn



Sumpf-Wurz



Anjun-Tulpe





Andurin – Kampagne

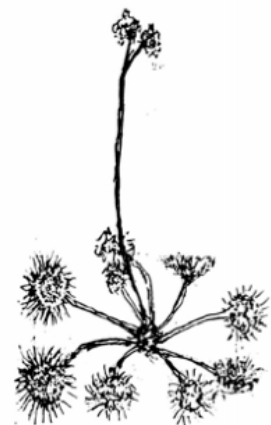
Anjun-Wurz



Chenwo-Blatt



Chenwo-Knolle





Andurin – Kampagne

Zoltans-Flechte

Standort: Vorkommen außerhalb Andurins unbekannt. Anbau hauptsächlich bei den Tempeln Zoltans, wächst an schattigen Plätzen, pflegeleicht.

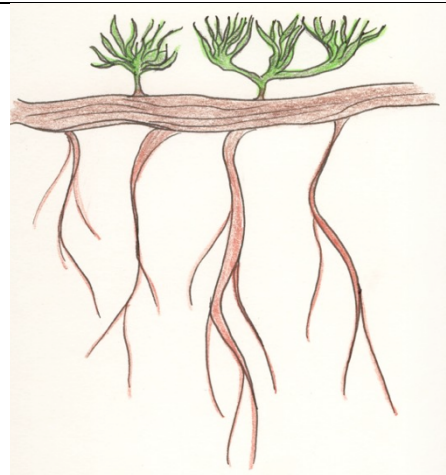
Beschreibung: An einer langen, holzigen Wurzel, die knapp unterhalb der Erdoberfläche wächst, entspringt in Abständen feines, gräulich-grünes Blattwerk.

Erntezeit: Ganzjährig möglich, höchste Wirkkraft jedoch bei Ernte nach der Wachstumsphase.

Allgemeine Schmerzen und Schockzustände: Von der getrockneten Wurzel eines kleinen Löffel mit heißem Wasser übergießen und 5 Minuten ziehen lassen,

abseihen, langsam einnehmen, möglichst niedrig dosieren und nicht länger als nötig nutzen.

Achtung, giftig! Verwendung nur ratsam, wenn keine sonstigen Mittel zur Verfügung stehen. In zu hoher Dosis tödlich. Die Geweihten des Zoltan nutzen die Pflanze, um unter dem Einfluss der Droge Zoltan nahe zu sein. Regelmäßige Einnahmen kleiner Mengen haben Nebenwirkungen, die da sind, stärker werdende Verfärbungen der Haut, Blutarmut bis hin zu Lähmungserscheinungen.



Molakinische Ölpflanze

Standort: Vorkommend auf dem flachen Land rund um die Stadt Molak. Sie wächst in flachen Regionen und kommt mit wenig Wasser aus.

Name: Sie trägt ihren Namen durch das einstige Königreich und den daraus entstandenen Freistaat Molaks in Andurin.

Beschreibung: Das Öl, das aus der Ölpflanze gewonnen wird, ist besonders nahrhaft und hat einen angenehmen Eigengeschmack. Es eignet sich hervorragend für viele Arten von Speisen. Es besitzt außerdem sehr gute Brenneigenschaften, sodass es oft als Lampenöl Verwendung findet.

Granitpilze

Lebensraum: Granitpilze kommen auf natürlicher Basis überall vor, wo es für eine Zeitspanne eines Jahres Wasser gab.

Wachstum: Wenn Granitpilzsporen mit Wasser in Berührung kommen, verbinden sie sich mit dem Mineral um sich. Dieser Prozess lässt eine Pilzknolle entstehen und dauert ca. 1 Jahr. Danach kann der Steinpilz auch lange Zeit ohne Wasser existieren und wird erst wieder aktiv wachsen, wenn neues Wasser greifbar ist. Das Wachstum des Pilzes hört theoretisch nicht auf - bisher war der größte Pilz "Old Awful" drei Schritt hoch und stützte sich bereits an der Decke. Allerdings kann ein massiver Pilz aufgrund der Größe und des Gewichts beim Austrocknen in sich zusammenbrechen. Dies ist gut für die Verbreitung des Pilzes, der durch die entstehende Wolke seine Sporen verteilen kann.

Nährstoffe: Ein lebender Pilz kann gut für die Verdauung sein. Er ist ungefähr so zäh wie Dörrfleisch, enthält aber sehr viele Mineralien. Getrocknet kann er zerbrochen werden. Die Stücke können dann gelutscht oder in einer Suppe lecker zubereitet werden.



Andurin – Kampagne

Trogpilze

Lebensraum: Trogpilze können auf allen erdartigen Böden wachsen. Anders als Granitpilze ist der blanke Stein ungeeignet. Zusätzlich benötigen sie eine dauerhafte Wasserversorgung. Deswegen werden sie von den Zwergen oft Nahe der Oberfläche angebaut, wo Regenwasser ihren Nährboden versorgt.

Wachstum: Der Trogpilz ist ein weicher Pilz, der selbst die Form eines Trogs annimmt. In dieser Form speichert er Wasser, welches sich mit der Zeit bräunlich verfärbt. Bei guten Verhältnissen kann er innerhalb von wenigen Monaten heranreifen. Seine volle Größe entspricht ungefähr 20cm.

Nährstoffe: Der Trogpilz bietet einen guten Nahrungsausgleich, ähnlich dem Brot. Daher werden Zwergenkinder häufig mit einer Trogpilz-Stulle zufrieden gestellt. Für die Stulle muss nur das Wasser abgeschüttet werden, der Pilz innen mit Käse und Fleisch belegt und zusammengedrückt. Fertig ist die Stulle!

Nipbohne alias „Zwergische Köstlichkeit“

Lebensraum: Nipbohnen sind seltene Gewächse, wenn man von der Zucht absieht. Sie ähneln Bohnen, auch wenn ihr Inhalt andersartig ist. Sie benötigen Gärstoffe, als auch Wasser. Ein Samen kann daher lange inaktiv lagern. Er entfaltet sich erst, wenn ein anderes Gewächs verendet und dessen Überreste und Nährstoffe mithilfe von Wasser an den Samen herangetragen werden. Die Zwerge bauen diese Pflanze allerdings nun schon lange an und haben ein eigenes Vorgehen entwickelt, welches zur Kultivierung der zwergischen Köstlichkeit geführt hat.

Wachstum: Nipbohnen liegen als Samen meist lange Zeit unerkant im Boden. Sie beginnen allerdings bei Wasserzufuhr in freier Wildbahn schnell heranzureifen. Dies ist, wie bei vielen anderen unterirdischen Pflanzen, dem knappen Wasserangebot zuzuschreiben. Im Anbau wird eine kleine Kuhle ausgehoben, in welcher ein Samen gegeben wird. Dieser wird mit einem großen Maß Starkbier übergossen, das den Nährboden vorbereitet. Bereits nach 2 Wochen zeigt sich dann das erste kleine Pflänzlein, welches mit weiterem Starkbier gegossen werden muss. Nach einem Monat ist dann eine erste Bohnenstaude gewachsen, in der die Früchte heranreifen.

Nährstoffe: Die Frucht der Nipbohne, die Nippille, ist eine allseits beliebte Süßigkeit. Allerdings schmeckt diese, in der freien Wildbahn geerntet, oft sauer, während die gezüchteten Früchte oft sehr süß sind. Sie haben eine steife Schale, welche man jedoch leicht zerkauen kann. Ist der Kern hart, kann er als neuer Samen genutzt werden. Häufig werden die Pillen allerdings vor dem Erreichen der Reife geerntet, da der Kern dann noch weich und innen flüssig ist. Obacht sollte hier gegeben werden, da je nach Hersteller der Frucht, auch das gehaltvolle Starkbier sich in der Frucht hält. Manch ein Mensch ist nach dem Genuss weniger Süßigkeiten bereits getaumelt. Für Zwergenknaben und Zwergendamen besteht jedoch keine Gefahr.



Andurin – Kampagne

Fauna, Kreaturen und Wesen

Ziisch

Die Ziisch sind ein Echsenvolk, welches unter Andurin lebt. Die größte Stadt der Ziisch liegt hierbei direkt unter Andurin-Stadt, wo sie in den Kanälen der Menschen leben. Ihre Struktur und Gesellschaftsformen sind völlig unbekannt.

Sie sind generell etwas kleiner als Menschen, was vermutlich daraus resultiert ist, dass in den unterirdischen Kanälen nicht so viel Platz ist. Sie gehen auf zwei Beinen und ihr Körper ist bedeckt von schuppiger, grüner Haut. Der Kopf ähnelt dem einer Echse stark und ihr Mund ist mit Reiszähnen besetzt. Sie sind entweder gar nicht bekleidet oder haben sich aus Stoffetzen oder Rattenfellen rudimentäre Kleidung geschneidert.

Die Ziisch leben unter sich und beten ein Abbild Zarradhoks an, wobei sie statt des Zeichens der Spinne das Zeichen einer Echse verehren.

Die Lebenserwartung und Fortpflanzung der Ziisch sind unbekannt.

Wesen Zarradokhs

Über die Wesen Zarradokhs ist unter den Sterblichen nichts genaues bekannt. Lediglich ausgewählte Mitglieder der Anhängerschaft Zarradokhs können dieses Wissen erlangen. Folgende Wesen sind im Spiel mit Bedacht einzusetzen und dienen vor allem als Anhaltspunkte für Orgas.

Zarrken

Zarrken sind die Acht Augen Zarradokhs (Spinnen haben 8 Augen) die er auf der Erde gelassen hat. Sie verfügen, wenn sie erstmal in einem Körper sind, über gewaltige Mächte, setzten diese jedoch nur mit Bedacht ein, da diese Acht es geschafft haben, sich in höheren politischen Kreisen aufzuhalten. Jedoch muss das erwählte Opfer, in das sie fahren, ein Gläubiger Zarradokhs sein. Stirbt einer, wirft Zarradokh sein Auge wieder auf die Erde, damit es sich einen neuen Wirt suchen kann. Dies ist allerdings nur zu den Tagen Zarradokhs möglich.

Dämonen

Dämonen sind die Gifftropfen Zarradokhs auf der Erde. Sie vergiften alles und jeden, der sich ihnen in den Weg stellt. Es gibt unzählige Dämonen verschiedener Größe, Macht, Fähigkeiten und Absichten. Sie unterscheiden sich von den Zarrken darin, dass sie von Lebewesen auf die Erden gerufen werden müssen, und nicht wie die Zarrken von Zarradokh allein auf die Erde gebracht werden. Dämonen können auf zwei verschiedene weisen beschworen werden.

Sie können durch Opferungen und Anbetung von Zarradokh- Geweihten gebeten werden zu erscheinen. Wenn dies der Fall ist, dann sind sie gewillt, einen Handel einzugehen. Der Geweihte ist sicher vor dem Dämon, solange er sich an den Pakt hält.

Ein Dämon kann auch mittels Magie beschworen werden. Dann ist er Knecht des Magiers und muss dessen Befehle ausführen. Er kann sich aber aus der Knechtschaft befreien oder gar schon bei der Beschwörung frei sein, wenn der Magier nicht genug Kraft investiert. Dann wird das kurze Leben des Magiers sehr qualvoll sein und der Dämon ist frei. Dies wird er auch meist, wenn man den Magier tötet, in dessen Knechtschaft er ist.

Schergen Zarradokhs

Schergen sind die Diener der Dämonen. Manche Dämonen sind in der Lage, sie herbei zu rufen. Sie bewegen sich mit einer unvorstellbaren Geschwindigkeit. Wenn sie jemanden



Andurin – Kampagne

verletzen, so wird er selbst zum Schergen und damit zum Diener Zarradokhs. Sie sind nicht mit normalen Waffen zu verletzen. Oft werden sie auch als niedere Dämonen bezeichnet, da sie auch von Menschen beschworen werden können.

Vampire

Vampire zählen nicht zu den Wesen Zarradokhs, da sie einen eigenen Willen haben und eigentlich Geschöpfe Zoltans sind (nachzulesen bei Zoltan, siehe hier auch „ER“), die jedoch einen Bund mit Zarradokh eingegangen sind, um dem der Macht Zoltans zu entgehen. Zarradokh schenkte ihnen die Existenz, dafür gab er ihnen den Blutdurst, den das eigentliche Wesen Zoltans nicht hatte. Aufgrund ihres eigenen Willens, ihrer großen körperlichen Stärke und ihrem Durst nach Blut wurden sie in die Ordensstruktur eingegliedert. Aber nur jene, die auch intelligente Lebewesen töten. Tut ein Vampir dies nicht, sondern er für die anderen Vampire einen sehr unangenehmen Geruch aus und gilt höchstens als Zarradokh-Gläubiger. Für Priester ist er zu erkennen, da er nie die Stärke eines richtigen Vampirs erlangen wird.

Zarramok

Zarramok sind Riesenspinnen von der Größe eines Wagens im Zoltans-Wall. Selten kommt sie auch in Höhlen im Landesinneren vor. Sie besitzen riesige Zangen und einen Stachel so groß wie ein Zweihänder.

Harpyien

Die Harpyie besitzt die Gestalt eines großen Vogels mit menschlichem Kopf. Es soll auch Exemplare mit Schnabel



Exemplare mit Schnabel

geben. Sie ist groß wie ein Fass und hat Klauen wie Dolche. Sie sind zu finden im Anjun-Kamm. Wanderer sollten stets auf den Himmel achten und das Unterholz aufsuchen, wenn sie diese Gestalt erblicken.

Dunkle Harpyie

Die Dunkle Harpyie ist eine Mutation der gewöhnlichen Harpyie. Sie besitzt einen menschlichen Oberkörper und Kopf, mit langen Vogel-Schwüngen und den Beinen eines Greifvogels. Sie sind böseartig und jagen nicht nur zum Überleben. Hier ist äußerste Vorsicht geboten.





Andurin – Kampagne

Drachen

Wüstendrache

Der Wüstendrache ist ein heller, fast weißer Drache und wird deshalb auch als weißer Drache bezeichnet. Bei den Nohad ist er als „Rahschirad“ bekannt.



Eisdrache



Baumechsen

Die Baumechse ist im Lanatar Wald zu finden. Wie eine gewöhnliche Echse hat sie eine schuppige Haut, Klauen an Füßen und Händen, eine lange Schnauze und einen Schwanz, der zum Schwingen von Ast zu Ast benutzt wird.

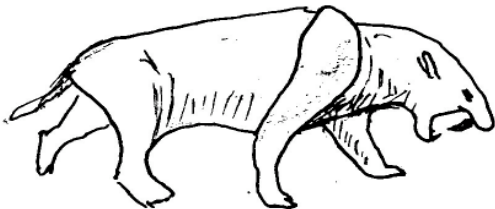




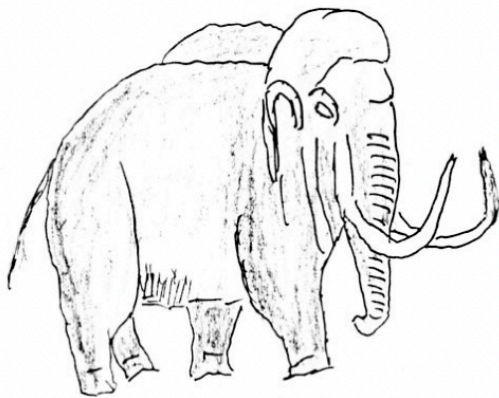
Andurin – Kampagne
Reitwolf



Säbelzahntiger



Mammut



Zweihandkäfer



Felsenbär

Zwei Manneslängen groß. Im Gebiet des Lanatar Walles.





Andurin – Kampagne

Molakpferde

Molakpferde sind etwas kleiner, aber stämmiger als übliche Reitpferde. Sie zeichnen sich durch ihre besondere Wendigkeit, Zähigkeit und Belastbarkeit aus. Die Pferde werden in Molak gezüchtet und teilweise im Ackerbau eingesetzt, wenn es an Ackergäulen oder Bullen mangelt. Öfter allerdings werden sie aufgrund ihrer Eigenschaften als Kriegspferde eingesetzt.

Minenratte

Kurzbeschreibung: Die gemeine Minenratte ist das Ungeziefer in den Stollen.

Größe: Die Größe kann zwischen einem Schritt bis zu drei Schritt in der Länge betragen, während ihre Höhe ca. einen halben bis zu einem Schritt entspricht.

Lebensraum: Anzutreffen ist sie überall dort, wo ihr genug Nahrung und Wasser zur Verfügung steht. Dies ist oft nah an der Oberfläche, aber sie wurde auch schon in tiefen Stollen entdeckt. An die Oberfläche geht sie selten, da sie sich dort nicht gut verstecken kann und Ihre Augen für die Dunkelheit gemacht sind.

Sie leben oft in großen Gruppen (bis zu 20 Tieren). Es gibt dort eine Brutmutter, welche als Patriarchin herrscht.

Ernährung: Ernähren tut sich die Minenratte von allem, was in den Stollen zu finden ist. Aufgrund ihrer harten Schneidezähne kann sie auch unter der Steinoberfläche befindliches erreichen. Sie isst alles Organische, was sie finden kann.

Gefahr: Grundsätzlich ist die Minenratte gefährlich. Da sie auch Fleisch verspeist, greift sie andere Lebewesen an, wenn sie sich in der Übermacht sieht. Auch kann die Nähe zu einer Brutstätte, als auch die fehlende Möglichkeit zur Flucht, einen Angriff herausfordern. Eine ausgewachsene Minenratte ist für einen ungepanzerten Zwerg eine ernstzunehmende Bedrohung, da sie sich oft erst kurz vor dem Angriff zu erkennen gibt. Auch soll sie zahllose Krankheiten übertragen.

Wo immer Zwerge diese entdecken, wird versucht, ihr Nest zu zerstören.

Plattenechse

Kurzbeschreibung: Die Plattenechse ist ein gefürchteter Jäger in den Tiefen. (krokodilartig)

Größe: Die Plattenechse beginnt bei einer Körpergröße von einem Schritt. Sie wird ca. 100 Jahre alt und erreicht dabei eine Länge von 5 Schritt.

Lebensraum: Je tiefer man gräbt, desto wärmer wird es - das weiß ein jedes Zwergenkind. Durch diese Wärme fühlen sich in den Tiefen auch Reptilien wohl. Sie sind Einzelgänger, welche sich in natürlichen Höhlen und Gängen wohlfühlen. Ihre plattenartige Haut besteht aus festem Gestein, welche sie ausbilden.

Sie besitzen meist eigene Reviere und durch Ihr Leben dort passt die Farbe der Platten oft zu dem Gestein, was für eine natürliche Tarnung sorgt. Es gibt sogar Mythen über silberne Plattenechsen.

Ernährung: Plattenechsen ernähren sich von allem, was lebt oder noch vor kurzem gelebt hat. So gehören auch Minenratten zu Ihrer Nahrung. Sie lecken mit ihren rauen Zungen auch den Stein ab. Dabei wird gemutmaßt, dass sie die Mineralien aufnehmen, um Ihre Platten anzureichern.

Sie greifen auch größere Opfer an, da ihr natürlicher Panzer sie vor vielen Gefahren der Tiefe schützt.



Andurin – Kampagne

Rostmade

Kurzbeschreibung: Die Rostmade gehört zum Ungeziefer.

Größe: Die Rostmade erscheint wie ein bis zu 10cm langer Wurm. Ihre Farbe wird durch das umhüllende Metall wiedergegeben.

Lebensraum: Der ursprüngliche Name "Rostmade" bezieht sich auch auf den Ort ihres Vorkommens. Sie leben dort, wo Metall und Wasser zusammenkommen. Mit kleinen Beißwerkzeugen durchwandern sie dabei das Gestein und bilden ein Netzwerk von Tunneln, die allerdings mit ihren Ausscheidungen wieder gefüllt werden.

Ihr Auftreten zeigt dem kundigen Zwerg, dass dort wertvolle Metallvorkommen sind.

Ernährung: Die Rostmade ernährt sich von Wasser, Metall und Stein. Dabei filtert sie diese in Ihren Körper, sodass nur noch eine Paste ausgeschieden wird. Durch das gefressene Eisen werden sie Rotbraun. Andere Metalle können allerdings von weiteren Arten verzerrt werden! Wenn sie ausgewachsen sind, verpuppen sie sich im Gestein und verwandeln sich in den Rostkäfer. Dieser Vorgang ist allerdings sehr langwierig und träge.

Wanderschleim „Trollrotz“

Kurzbeschreibung: Der Wanderschleim, auch "Trollrotz" genannt, wird von den meisten Zwergen der Welt der Tiere zugeteilt, auch wenn es sich dabei um eine Art Pilz handelt. Er wird für tierisch gehalten, da er sich bewegt und reagiert.

Größe: Ein Wanderschleim ist eine glibberartige Masse, welche sich in Höhlen finden lässt. die Größe variiert dabei von einem Fuß bis zu mehreren Schritt. Wird er größer teilt er sich in viele kleine Flecken auf.

Lebensraum: Der Wanderschleim lebt in allen Ritzen und Höhlen, in die er passt - bevorzugt in feuchten Ecken. Trocknen sie aus hinterlassen einen sanften Film, welcher jedoch bei Kontakt mit Wasser wieder zum Leben zurückkehren kann. Sie bewegen sich bis zu 20 Schritt in der Stunde.

Sie sind keine wirkliche Gefahr, doch ein unbedachter Tritt in einen Wanderschleim kann unangenehm sein.

Wie alt diese Wesen werden, ist unbekannt. Es mag sein, dass aller existierender Schleim von einem Urschleim abstammt. Dadurch wäre dieser theoretisch unsterblich, da er sich nur immer wieder geteilt hat.

Ernährung: Er sondert ein leicht ätzendes Sekret ab, welches Mineralien aus dem Stein löst. Dieser Vorgang ist aber recht langsam. Sollten sie über Aas stolpern werden sie dies bevorzugen, und komplett auflösen. Dabei kann sich die Größe radikal erhöhen.

Zum Kochen kann man den Schleim auch nutzen. Dabei ähnelt Ihr Eigengeschmack nach dem Abkochen Zitronensäure oder auch Essig.



Andurin – Kampagne

Anhang

Anrede des Adels

Adel Andurins	Anrede	Anrede der Nachkommen
<i>Hochadel</i>		
Schirmherr	Euer Majestät	Euer Majestät
Herzog	Euer Durchlaucht	Prinz/ Prinzessin
<i>Landadel</i>		
Fürst/ Fürstin	Euer Fürstliche Gnaden	Erbprinz/ Erbprinzessin
Graf/ Gräfin	Euer Gräfliche Hoheit	Erbgraf/ Erbgräfin
Freiherr/ Freifrau	Euer Gnaden	Freiherr/ Freifräulein
<i>Kleinadel</i>		
Baron/ Baronesse	Euer Hochwohlgeboren	Baron/ Baronesse
Reichsritter/ Edeldame	Edler Herr/ Edle Dame	Edler Herr/ Edles Fräulein
Ritter/ Dame	Herr/ Dame	Herr/ Fräulein
Gutsherr/ Gutsfrau	Erhabener/ Erhabene	Gutsherr/ Gutsfräulein

Das Hofzeremoniell

Zum Hofzeremoniell, auch Hofetikette genannt, gehört die Anordnung der verschiedenartigen Hofeierlichkeiten und überhaupt aller am Hofe vor sich gehenden Handlungen; es regelt die Vorgänge bei Vermählungen, Begräbnissen, Huldigungen, Audienzen und dergleichen, bestimmt Tracht, Rang, Titel, Handlungen der einzelnen Mitglieder des Hofes und ist nicht selten sehr umfangreich und kompliziert. Die Leitung desselben hat der Oberhofmarschall oder Zeremonienmeister.

Wenn Damen zugegen sind:

Auf höfische Gepflogenheiten ist in Besonderem zu achten, so eine Dame anwesend sei. Es gilt als unschicklich sie alleine flanieren zu sehen. Ein Herr oder eine ältere Vertraute solle sie geleiten. Ist eine Adelige zugegen, so ist immer der höchstrangige Herr für ihre Sicherheit und Bequemlichkeit zuständig. Nach der Vorstellung durch eine dritte Person, so wie dem höflichen Austausch der Förmlichkeiten und der Höflichkeitsbekundungen, beginnt die Pflicht des Herrn.

Eine Dame führe der Herr, indem er ihr entweder seine Armbeuge reiche oder aber sein Handgelenk. Die Dame habe darauf ihre Hand auf jene zu legen und eine intime Berührung zu vermeiden. Zu jeder Zeit muss der Anstand gewahrt sein! So ist es einer unverheirateten Frau nicht erlaubt in Begleitung eines stattlichen Mannes allein zu verweilen. Es muss der Vater, ein Bruder, eine Verwandte oder eine Anstandsperson der Dame zugegen sein.

Bei Tische:

In Beisein von Damen ist auf anrühige Gesprächsthemen zu verzichten. Es sei außerdem nicht gestattet sich zu kratzen, zu spucken, zu schnäuzen oder unschickliche Geräusche von sich zu geben. Sollte Husten oder Niesen nicht vermeidbar sein, so wende dich seitlich oder nach hinten ab.



Andurin – Kampagne

Auf das übermäßige, hastige Schlingen ist zu verzichten, ebenso auf das Essen von zu großen Stücken, sonst gelte er als Fresser.

Auf das übermäßige, ungebührliche Trinken ist zu verzichten, ebenso auf das hastige Trinken großer Schlucke, sonst gelte er als Säufer. Gesprochen wird nicht mit gefülltem Munde!

Bevor man sich zu Tische setze, sollen die Hände gewaschen und deine Fingernägel gekürzt sein. Ebenso ist der Mund mit einer Serviette zu säubern, bevor man zum Becher greife. Die Zähne seien abseits des Tisches zu säubern und keinesfalls in der Öffentlichkeit.

Ellenbogen gehören nicht auf den Tisch, sondern nur das Handgelenk. Sitze aufrecht und erhaben.

Dem Adel steht der beste Bissen zu. Der hohe Herr offeriert das beste Stück des Fleisches der höchsten Dame, anschließend nehme er sich selbst. Ist ein Diener anwesend, so übernehme er das Kredenzen.

Der Hofstaat oder das Gefolge des Adels

Titel	Aufgaben
<i>In hoher Stellung</i>	
Truchsess	Verwalter und Oberaufsicht des gesamten Hofstaates. Vertritt den Lehnsherrn/ Lehnsdame bei dessen Abwesenheit.
Kämmerer/ Schatzmeisterin	Schatzmeister und verantwortlich für die Garderobe und Einrichtung bei Hofe. Vertritt den Truchsess bei dessen Abwesenheit.
Hof-Arzt	Gesundheitliche Betreuung nur der Adelsfamilie und des Hofstaates.
Herold	Zuständig für alle Bekanntmachungen und das Identifizieren des Adelsgeschlechts. Er/ sie führt eine Wappenrolle und ist für die Ausrichtung von Turnieren verantwortlich.
Stallmeister/-in	Verantwortlich für die gesamte Ausrüstung der Truppen, inklusive Waffen, Rüstungen, Pferde und Verteidigungsanlagen. Er ist ebenfalls dafür zuständig, dass alle benötigten Handwerker an Hofe vertreten sind bzw. für Aufträge zur Verfügung stehen.
Zeremonienmeister/-in	Für das Ausrichten aller gesellschaftlichen Belange zuständig. Nimmt Gäste in Empfang und stellt sie dem Gastgeber vor.
Mundschenk	Der Mundschenk ist zugleich Küchenmeister und ist für alle Getränke und Speisen zuständig, Er verwaltet die Weinberge und ist zuständig für die Jagd und das Wild im Lande.
<i>In niederer Stellung</i>	
Persevant	Heroldsgehilfe
Kammerdiener/ Hofdienerin	Das Recht mit direktem Zutritt ohne Ankündigung. Dient unmittelbar dem Herrn/ der Herrin. Empfang von Privataudienzen und Übermittler/-in der Anordnungen Ihrer/ Seiner Herrschaften. Sorgt für den ordnungsgemäßen Zustand der Privatgemächer. Sehr oft übernehmen sie die



Andurin – Kampagne

	Aufgaben der Zofe bzw. des Junkers. Sind mehrere Zofen/ Junker angestellt führen sie die Oberaufsicht derselben.
Zofe/ Junker	Oft fungiert er/ sie als Vermittler/-in oder Überbringer/-in von Botschaften und teilweise war/ ist ihm/ ihr auch das Verhandeln mit Händlern und Kaufleuten gestattet. Er/ Sie ist Gesellschaft bei Ausritten und auf der Jagd. Er/ Sie ist Begleitung bei Festlichkeiten und auf Reisen. Die jungen adeligen Frauen lernen auf diese Weise Haushaltsführung und Wirtschaften, die Zofe ist die persönliche Vertraute des weiblichen Adels. Das männliche Pendant ist der Junker.
Hof-Schreiber/-in	Erstellen von Bekanntmachungen, Einladungen und Urkunden.
Bote/-in	Überbringer/-in von mündlichen und schriftlichen Nachrichten.
Mägde/-Knechte	Bei jeder Stellung anzutreffen und zuständig für die Ausführung der gegebenen Anordnungen. Die Anzahl richtet sich nach der Größe des Hofes.

Die Gefolgschaft des Adels

Adel Andurins	Gefolgschaft bei Reisen (Minimum)
<i>Hochadel</i>	
Schirmherr	1*Herold, 1*Kämmerer, 1*Bannerträger, 4*Soldaten
Herzog	2*Diener/ Zofe, 4*Wächter, 2*Ritter
<i>Landadel</i>	
Fürst/ Fürstin	1*Diener/ Zofe, 2*Wächter, 1*Ritter
Graf/ Gräfin	1*Diener/ Zofe, 2*Wächter, 2*Ritter
Freiherr/ Freifrau	1*Diener/ Zofe, 2*Wächter
<i>Kleinadel</i>	
Baron/ Baronesse	1*Diener/ Zofe
Gutsherr/ Gutsfrau	1*Diener/ Zofe
Reichritter/ Edeldame	1*Knappe/ Zofe
Ritter/ Dame	Keine nötig, kann 1-2*Knappe/ Zofe
Knappe	Keine

Gebirgshöhen

Berg	Höhe in Meter
Königs-Wall	1400
Zoltanswall	4200 – 6700
Lanatarwall	3100
Anjunkamm	2400 – 3800
Heranes Sichel	1100 – 1600
Drachenhügel	1500 - 3000
Schwarzwasserberge	1300
Rockenheimberge	1300 – 1900



Andurin – Kampagne

Kalender und Feiertage

Monat	Anzahl Tage	Feiertags-Datum	Feiertags-Name
Urdoria	45 Tage	<u>1.</u> Urdoria	„Beginn des Seins“; „Neujahr“
Zoltan	45 Tage		
Ginaya	45 Tage	<u>1.</u> Ginaya	„Beginn der warmen Zeit“; „Fest der Geburt“
		<u>45.</u> Ginaya	„Tag der Geburt“
Dergarm	45 Tage		
Thyria	45 Tage	<u>5.</u> Thyria	„Der Tag der Erscheinung“
Lotharien	45 Tage	<u>45.</u> Lotharien	„Fest der Ernte“
Herane	45 Tage		
Anjun	45 Tage	<u>1.</u> Anjun	„Beginn der kalten Zeit“; „Fest des Todes“
Zarradokh	5 Tage		Ende des Jahres

Januar																														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Urdoria																														
<u>1</u>	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Februar																														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28			
Urdoria														Zoltan																
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			
März																														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Zoltan																														
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
April																														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Ginaya																														
<u>1</u>	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Mai																														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Ginaya														Dergarm																
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	<u>45</u>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Juni																														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Dergarm																														
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	1	
Juli																														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Thyria																														
2	3	4	<u>5</u>	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
August																														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Thyria													Lotharien																	
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
September																														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Lotharien																												Herane		



Andurin – Kampagne

19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	1	2	3	
Oktober																														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Herane																														
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
November																														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Herane											Anjun																			
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
Dezember																														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Anjun																										Zarradokh				
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	1	2	3	4	5

Maßeinheiten

Maße und Gewichte

Andurin	Übersetzt	Bemerkung
Längenmaße:		
1 Haar	1 mm	
1 Finger	2 cm	
1 Spann	20 cm	Ausgestreckte Hand, vom Daumen zum kleinen Finger
1 Fuß	33,3 cm	
1 Schritt	1 m	3 Fuß
1 Leine	10 m	30 Fuß
1 Meile	1 km	30 Leinen
Zählmaße:		
1 Paar	2 Stück	
1 Hand	5 Stück	
1 Dutzend	12 Stück	
1 Schock	60 Stück	5 Dutzend
1 Groß	144 Stück	12 dutzend
Flächenmaße:		
1 Blatt	33,3 cm x 33,3 cm	Ein Quadratfuß
1 Hof	10 m x 10 m	Ein Ar
1 Königshof	100 m x 100 m	Ein Hektar
1 Morgen	1,5 km x 1,5 km	1,5 Meilen x 1,5 Meilen
Hohlmaße:		
1 Schluck	0,1 l	
1 Humpen	0,5 l	
1 Schaff/ Doppelhumpen	1 l	
1 Eimer	10 l	Milchmenge einer Kuh beim morgendlichen Melken



Andurin – Kampagne

1 Fass	400 l	
1 Fuder	800 l	
Gewichte:		
1 Prise	2-3 Gramm	
1 Unze	30 Gramm	
1 Pfund	500 Gramm	
1 Scheffel	1 kg	
1 Sack	24 kg	2 Dutzend Scheffel
1 Fuhre	576 kg	2 Dutzend Sack
1 Lore	1 Tonne	Vom Bergbau: 1*Wagenladung Erz/ Sand/ Bruchstein

Persönlichkeiten

Kind Ginayas

Das Kind Ginayas ist eine von der Göttin Ginaya berührte Person und wird von der Kirche Ginayas als oberstes Mitglied angesehen. Es altert niemals und pilgert unerkannt durch das ganze Land. Durch herkömmliche Waffen ist es nicht zu verletzen und es ist immun gegen Gifte. Das Kind trägt stets den Kelch des Lebens bei sich, der Lebewesen mit dem Willen Ginayas trinkt.

Zu jeder Sonnenfinsternis endet die Aufgabe des Erwählten und Ginaya sucht sich einen ihrer Anhänger aus, welcher sich dieser heiligen Aufgabe annimmt. Dazu pilgern Ginayas Anhänger an den Quell des Lebens. Der neue Auserwählte legt seine alte Gestalt, Wesen und Erinnerungen ab und wird das neue Kind Ginayas.

„ER“

In Zeiten der größten Not für die Kirche Zoltans greift ER als Vertreter Zoltans auf Andurin ein. ER ist das perfekte Geschöpf Zoltans, der erste Vampir, tot und im Leben zugleich.

Besondere Gegenstände

Kelch des Lebens

Der Kelch des Lebens ist ein Gefäß, das vom Kind Ginayas getragen wird. Es ranken sich viele Sagen und Legenden um diesen Kelch. Es wurde beobachtet, dass jene, die vom Kind Ginayas aus dem Kelch zu trinken bekamen, schneller geheilt wurden und wenn der Kelch verloren ging, breitete sich eine Welle der Trauer aus, bis das Kind den Kelch wiederhatte.

Truppenränge

Andurinische Armee	Land-Armee
<i>Schirmherr</i>	<i>Lehensherr</i>
Hauptmann	Heermeister
Garde-Obermann	
Obermann	Schwert- und Schützenmeister
Garde-Leutnant	Wächter-Kommandant



Andurin – Kampagne

Leutnant	Banner-Sergeant
Garde-Truppführer	Wächter
Truppführer	Sergeant
Garde Soldat	
Soldat	Soldat

Stichwortverzeichnis

Keine Indexeinträge gefunden.