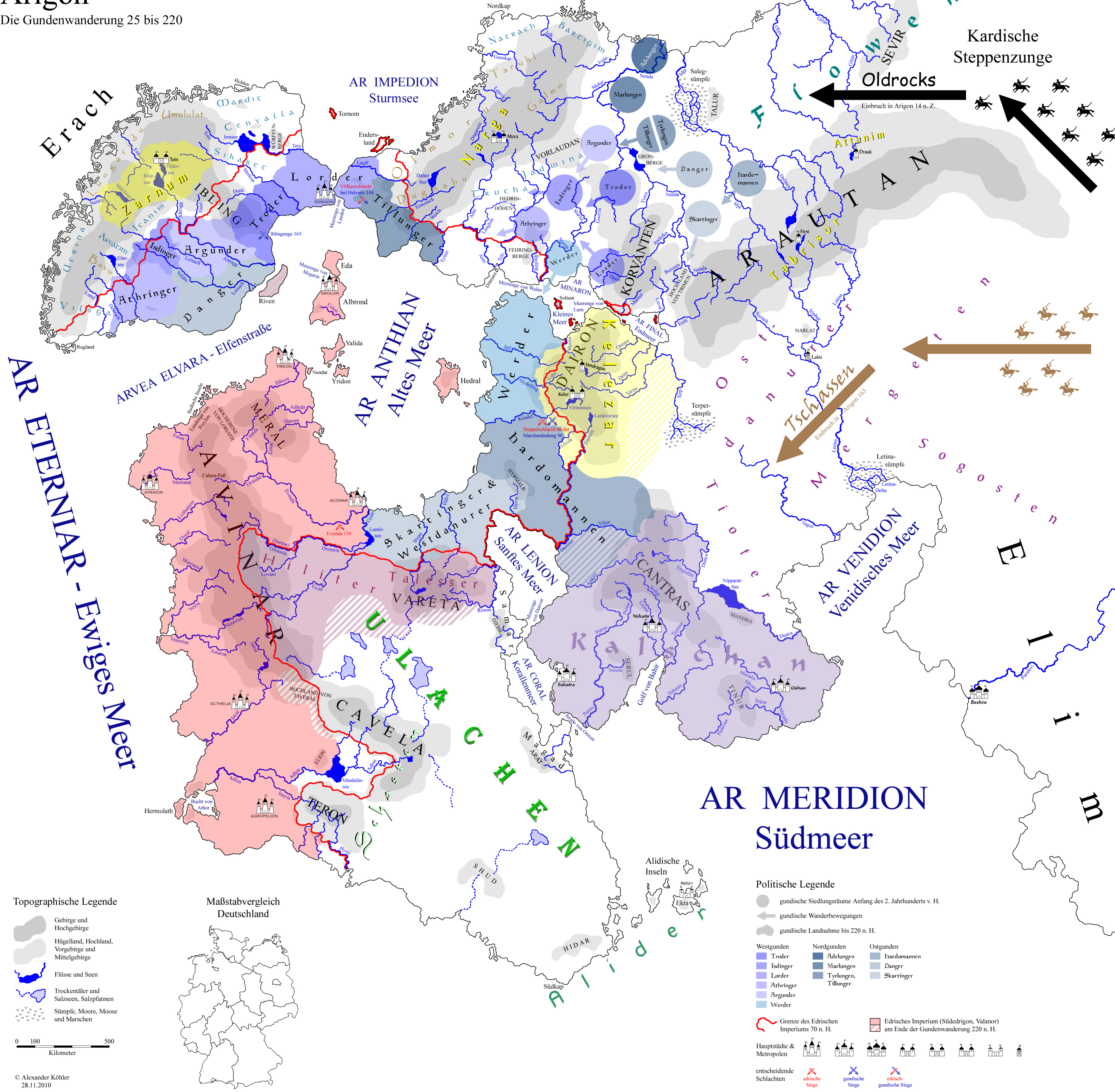


# Arigon

Die Gundenwanderung 25 bis 220

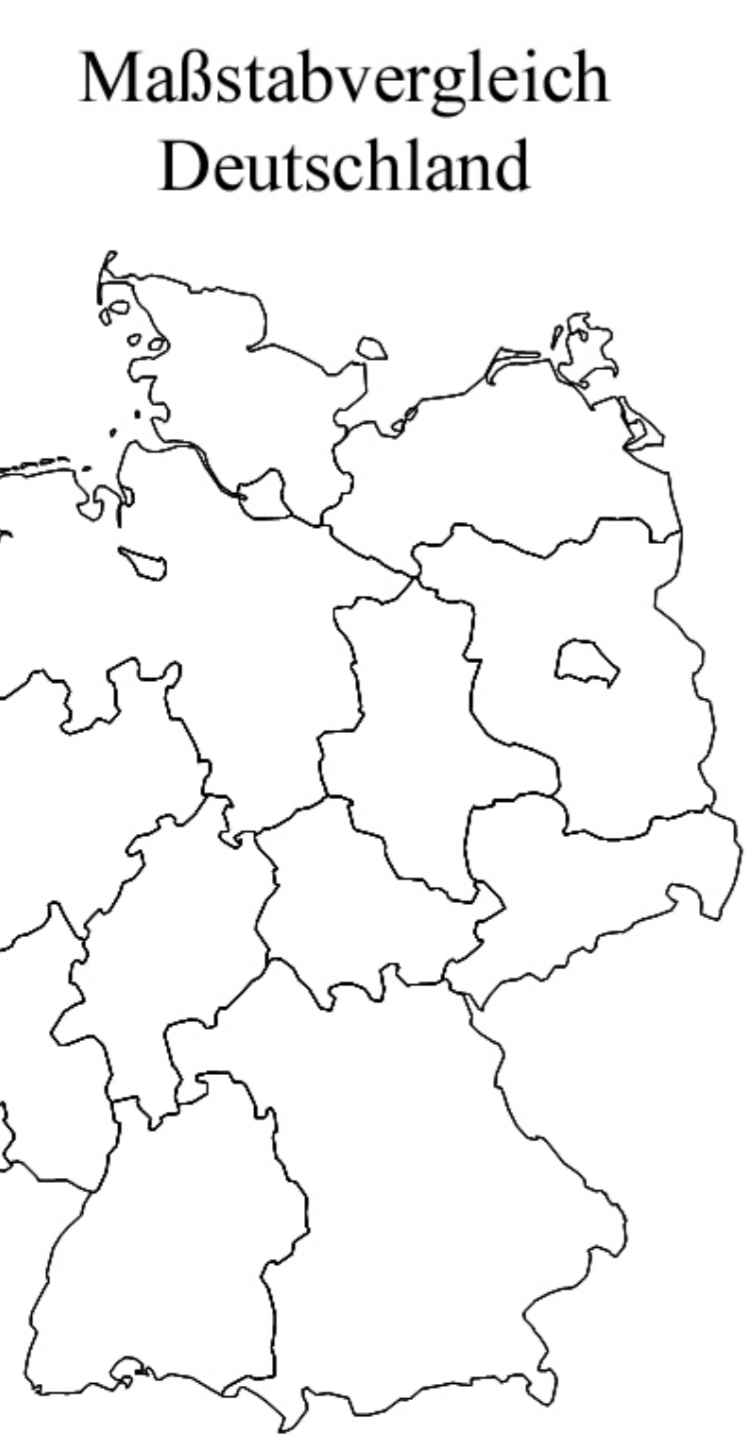
## AR NERADOR - Nordmeer



**Topographische Legende**

- Gebirge und Hochgebirge
- Hügelland, Hochland, Vorgebirge und Mittelgebirge
- Flüsse und Seen
- Trockentäler und Salzseen, Salzpflanzen
- Sümpfe, Moore, Moose und Marschen

0 100 500  
Kilometer



**Politische Legende**

- gundische Siedlungsräume Anfang des 2. Jahrhunderts v. H.
- gundische Wanderbewegungen
- gundische Landnahme bis 220 n. H.

Westgunden	Nordgunden	Ostgunden
Troder	Adelungen	Hardomannen
Isdinger	Marlungen	Danger
Lorder	Tyrlungen, Tillunger	Skartinger
Athringer		
Argunder		
Werder		

- Grenze des Edrischen Imperiums 70 n. H.
- Edrisches Imperium (Südebrigon, Valanor) am Ende der Gundenwanderung 220 n. H.

Hauptstädte & Metropolen

entscheidende Schlachten

- edrische Siege
- gundische Siege
- edrisch-gundische Siege