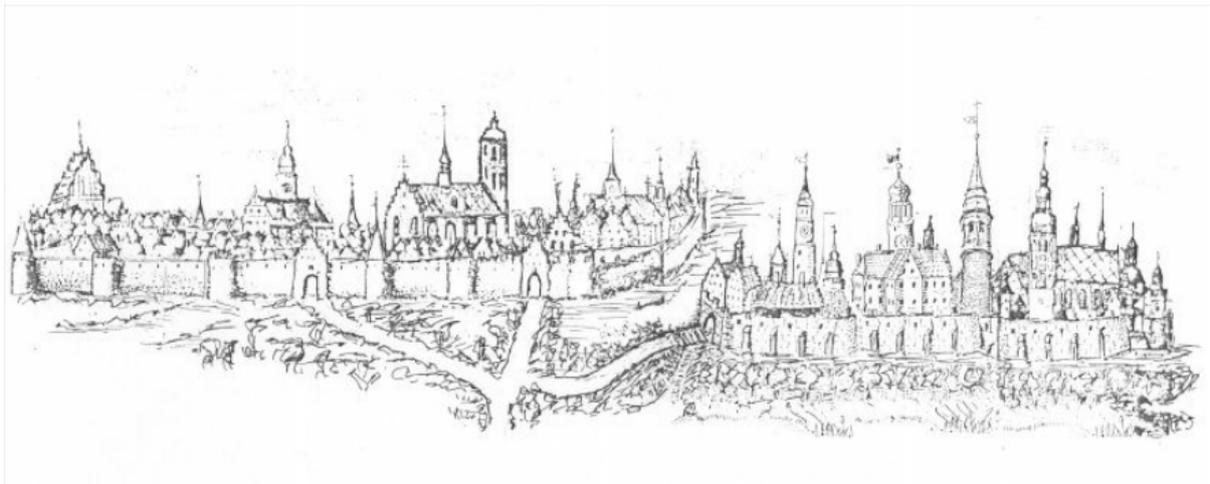


Reisebericht von Gerald Hohenstein

Abschrift zu Teilen der „Rolle des Landes“ aus den Gewölben des Wissens zu Andurin vom Tagebuch von Gerald Hohenstein von Trux zu Limbor

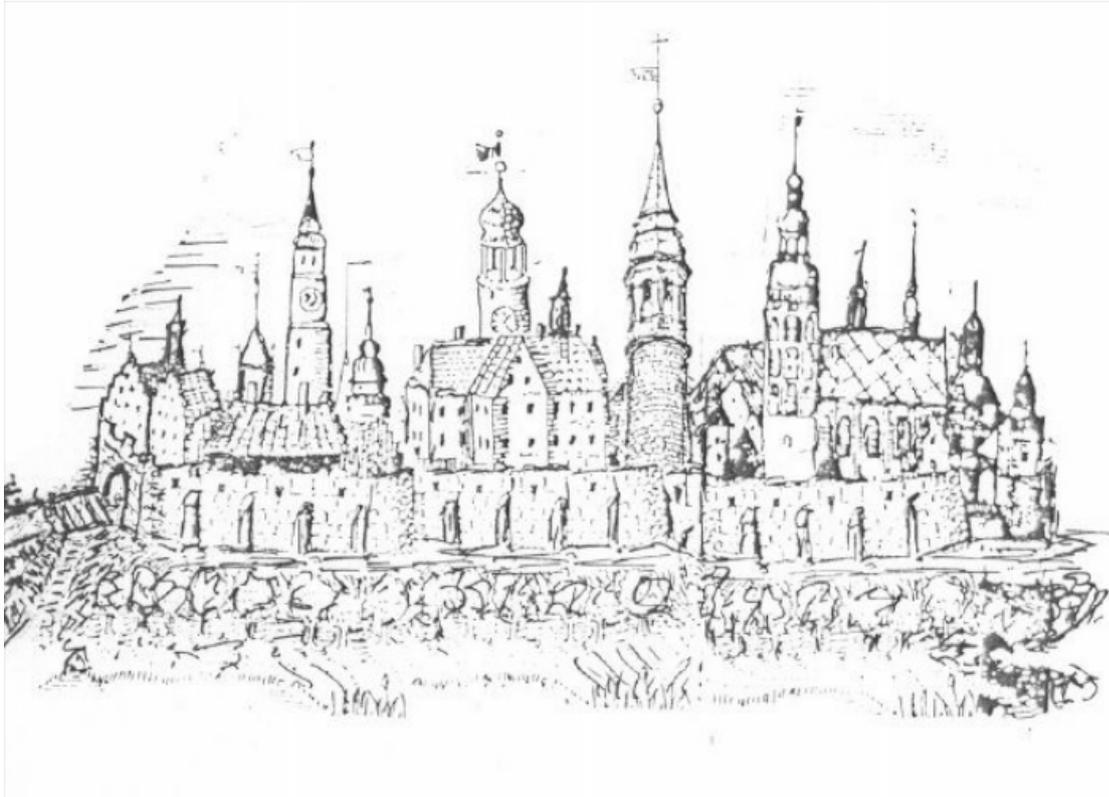
Aus den Jahren 11126 nach Zarradokhs Fall bis 11133 n.Z.F.durch Auftrag seiner Majestät König Leumund Wagenrad von Andurin bei Magister Thero Gerion von Steinberg Torna im Jahre 11227 nach Zarradokhs Fall im Auftrage der Schirmherrin Sunniva Demeya von Weidenau

Wir schreiben das Frühjahr 11126 nach Zarradokhs Fall. Heute hat mich König Leumund zu sich gebeten um mir einen Auftrag zu erteilen, der nicht nur mein Leben verändern, sondern auch zukünftig bestimmen sollte. Da keine Aufzeichnungen über Andurin existieren soll ich Gerald Hohenstein, ganz Andurin bereisen und alles niederschreiben, um zu bekunden und zugänglich zu machen für Jedermann des Lesens kundig auf was er zu achten habe auf seinen Reisen.





Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein
Andurin Burg



Ich beginne besagte Reise auf Burg Andurin. Die Königslinie des Geschlechtes Wagenrad von Trux beginnt im Jahre 11092 n.Z.F. im Jahre 2 nach Anstett. Nach einem Jahr der Erbfolgekriege gelingt es dem Hause Trux die Königswürde zu erlangen.

Die Burg Andurin, welche gelegen direkt am Eingang zur Hauptstadt mit dem selbigen Namen mit ihren 12 Türmen und ihrem weißen Sandstein ist in der Ebene weithin zu sehen und beherbergt die Truppen des Reiches zu 1.380 Mann und Ross.

Weitere Truppen in Zahl von 5.000 Mann und Ross sind über das Reich in Garnisonen verteilt. Weitere 1.000 Soldaten stehen ständig unter Waffen zur Sicherung der Hauptstraßen.

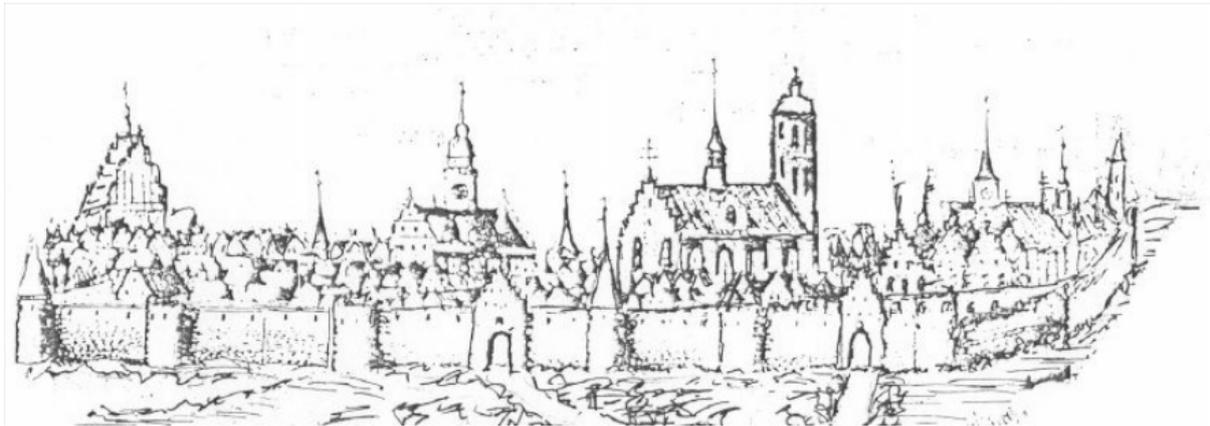
Die Garde des Königs selbst zählt 282 Ritter und Krieger gestellt aus den besten Kämpfern des Reiches.

Die Burg besitzt einen eigenen Waffenschmied und Magister der arkanen Künste hohen Vertrauens.



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

Andurin Stadt



Der Fluss Andur umfließt die Stadt fast vollständig.

Nur ein schmaler Zugang von 1 Meile lässt den Reisenden die Stadt erreichen. Zuvor passiert er die alles überragende Burg, bis er erreicht die Stadtmauer mit ihren zwei Toren.

Wenn nicht gesehen bei sich selbst, man würde die Größe Lüge strafen. Nicht weniger als 18 Gasthäuser mit Unterkünften, 6 Schmiede, 4 Wagner, 7 Sattler, 11 Schneider und 9 Schlachter verüben ihr Handwerk mit weithin bekannter Sorgfalt. Auch findet der Reisende einen Tempel eines jeden Gottes zur Ehrerbringung. Wollte man alle Tempel bereisen würde dies an zwei Tagen nicht zu schaffen sein, dies zu sehen wie groß die Stadt in sich.

Direkt hinter dem großen Westtor findet der Reisende das Gasthaus „Rotariens Stier“ mit Unterkunft zu beherbergen 200 Reisende. Doch nie gesehen und nicht geglaubt findet der Reisende eine Meile weiter der Hauptstraße entlang den „Grünen Drachen“ (Der Name ist seit Anbeginn derselbig doch der Ursprung nicht beliefert). Dieses Gasthaus ist von einer eigenen Mauer umgeben und beinhaltet 12 Häuser mit einer eigenen Schlachtereie zu beherbergen nicht minder, denn 900 Gäste.

Oberer Andur



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein



Entlang des oberen Andurs zur Ostküste durchstreifen wir grüne Wiesen und Auen, Felder bestellt mit jedweder Art von Getreide, Gemüse und Obst, riesige Bauernhöfe und kleine Rasthöfe für den Reisenden. Die Straße ist reg bereist und sicher durch Posten des Reiches all 30 Meilen, hier auch zu entrichten der Wegzoll. Jeder Posten ist beherbergt bei einem Gasthaus mit Unterkunft (Dies ist für alle Hauptstraßen des Reiches das Selbige).

Herauszustellen ist der „Goldene Eber“. Die Wildsauen im Feuer mit Geschmack vom wilden Rostamin bewirbt mit würzigem Met der Tannen ist gerühmt im ganzen Lande.



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein Hafenstadt Kanaa



Die grösste Hafenstadt des Reiches. Flußschiffer des Andur bringen ihre Waren auf und ab des Flusses in reger Zahl.

Zu meiden die „Spelunken“ des Hafens zur See in später Stunde. Manch ein Reisender sich auf einer Galeere der „Inseln“ wieder fand und nicht mehr gesehen ward von nun an. Auch Fremde jenseits des „Großen Meeres“ sind hier anzutreffen. Geschichten wahr oder unwahr in beachtlicher Zahl. Auch findet hier das Recht des Reiches wenig Anwendung, sondern wohl mehr das Recht der Münze und des Schwertes. Sei gewarnt Reisender, bleib hier so lange des Handelns um des Handelns willen, doch nicht länger als deines Lebens zuträglich. Zur geschützten Nächtigung zählt wohl nur der „Eiserne Schild“. Ein Gasthaus mit Wehrmauer am Rande der Stadt. Die Preise so hoch, dass nur wer gut gehandelt, hier zahlen kann die Zeche.

Wir nutzen den Hafen, um auf die Inseln reisen zu können. Es ist hier deutlich einfacher einen Kapitän zu finden, der uns zu den Inseln bringt. In der Hafenstadt „Sola“ im Norden ist es fast unmöglich wegen der vorgelagerten Riffe. Direkt hinter den Riffen ist eine Nebelwand zu sehen, die als ständiger Begleiter zu Andurin wie ein lebendes Wesen, durch ihre Präsenz selten fremde Besucher nach „Sola“ bringt.

Die meisten erleiden Schiffbruch und werden als Gäste des Königs nach Andurin gebracht. Dort sie haben die Zeit einer Woche sich zu entscheiden, ob als Bürger auf Andurin zu bleiben oder in die südliche Hafenstadt „Mesiem“ gebracht zu werden, von wo aus sie versuchen auf einem der Schiffe anzuheuern, um ihre Heimat wieder zu sehen. „Kana“ ist des Lebens gefährdend doch bester Ausgangspunkt die Inseln zu sehen.



Die Insel Mantana



Eine Woche dauert die Überfahrt zur Insel Mantana. Hier gibt es drei Städte „Mantana“, „Suni“ und „Kila“.

Alle verteilt an der Küste. Das Landesinnere ist bedeckt von dichtem Dschungel. Über die Bewohner des Dschungels die „Mahuti“ ist nicht viel zu erfahren. Sie haben eine grün schimmernde Haut und sind im Dickicht nur schwerlich zu erkennen. Ihre Bewaffnung ist das Blasrohr mit vergifteten Pfeilen und ein gekrümmtes Knochenschwert. Es wird behauptet, dass die Schwerter aus Menschenknochen gefertigt von den besiegten Feinden der „Mahuti“.

Die Städte treiben regen Handel mit den „Mahuti“, da hier auf der Insel Substanzen existieren die nirgends auf Andurin zu finden ward. Verschiedene Blütenextrakte die als Geruchsmittel bei den Damen des Hofes beliebt, sowie verschiedene Gewürze und eine zähe Substanz, die aus dem Saft eines Baumes gewonnen wird, sehr elastisch und doch fest ist genannt „Gammin“. Für den Schiffsbau und zum abdichten verschiedener Gefäße ein unverzichtbares Handelsgut. Im Gegenzug hierzu erhalten die „Mahuti“ alle möglichen Artikel aus Eisen und Bronze, da sie selbst dieser Bearbeitung nicht mächtig sind. Auch Wein, Met und Ale sind beliebte Tauschmittel.

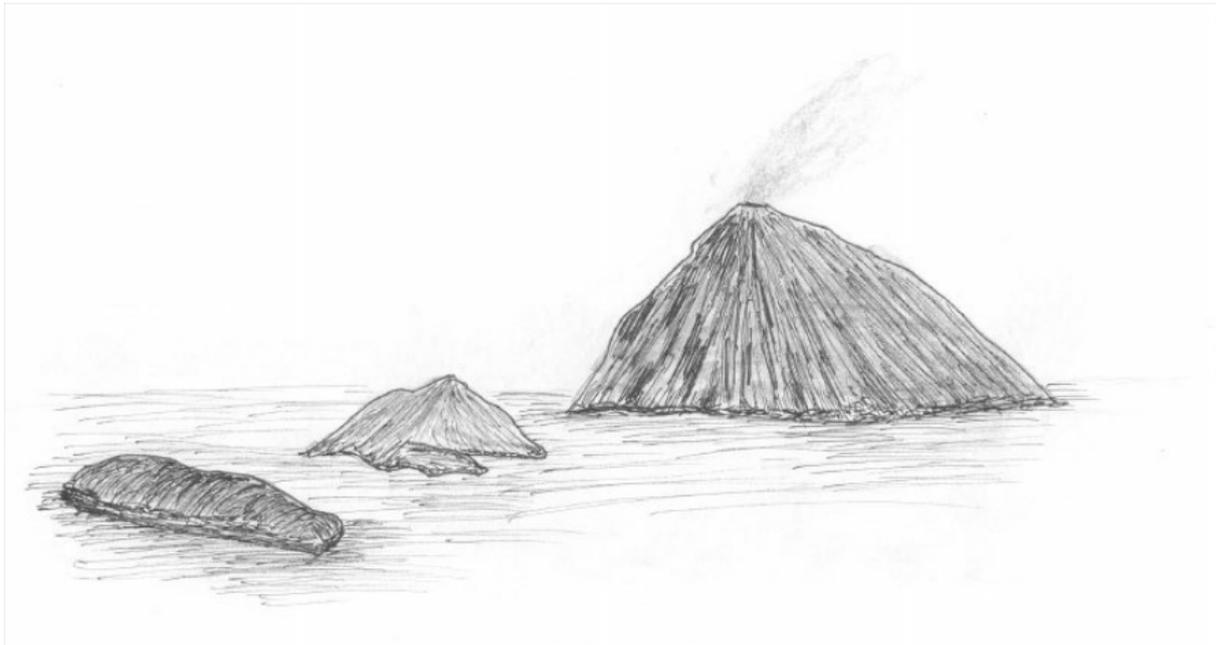
Insel Rowa

Die Insel „Rowa“ ist ebenfalls eine Insel von dichtem Dschungel bewachsen. Auch hier leben „Mahutis“. Allerdings ist die Hautfarbe dieser „Mahutis“ eher ins bräunliche gehend und sie auch kleiner sind von Gestalt als ihre Verwandten auf Mantana. Es gibt hier nur eine Stadt „Rowa“, um die Handelsbeziehung zu den „Mahutis“ aufrechtzuerhalten.



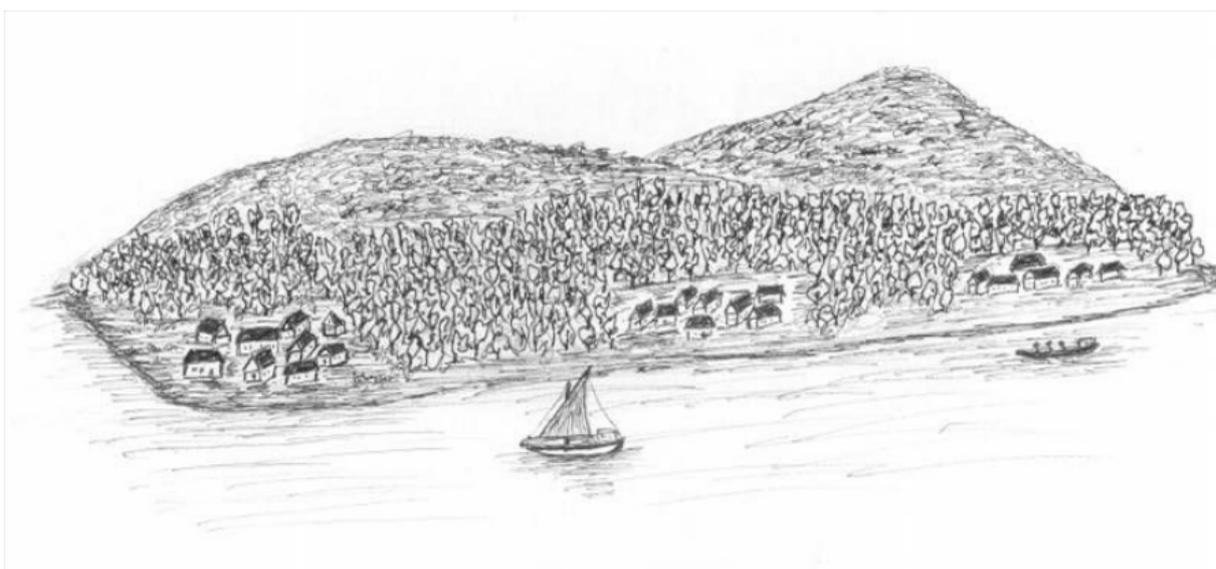
Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

Vulkaninseln



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

Kleine Inseln





Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

Es gibt vorgelagert den Vulkaninseln gen Westen viele kleine Inseln die nicht besiedelt und die wohl als Unterschlupf für Piraten dienen könnten. Kein Handelsschiff kommt ihnen zu nahe, da ein manches schon nicht zurückgekehrt.

Mesium



Zur Rückfahrt lassen wir uns von unserem Kapitän direkt an der Südküste in der Hafenstadt „Mesium“ an der Mündung des unteren Andur absetzen. Hier des Gesindels weniger als in „Kana“. Die Gasthäuser von sauberer Art und bezahlbar. Man ist gewahr der ständigen Präsenz der Truppen des Königs, die vor allem die kostbaren Waren der Inseln beschützen.

Die Hafenstadt besitzt eine kleine Garnison von ständig 250 Mann und Ross unter Waffen. Die grössten Handelshäuser des Landes haben hier ihren Sitz. der Reisende findet dasselbe Angebot an Waren wie in Andurin zu einem um ein Drittel des Ganzen geringerer Preis. Wir halten uns noch eine Woche in Mesium auf, bevor wir weiter westwärts aufbrechen. Nur hier tief im Süden und bei „Kanaa“ ist es Schiffen ohne Gefahr möglich an die Küste zu gelangen. Sonst ist die Gefahr durch Riffe und Steilküsten immer gewähr.

Andurin selbst besitzt nur eine kleine Kriegsflotte von 25 Schiffen, da das gesamte Land mit Ausnahme der Südküste mehr oder weniger gegen die See durch ihre Klippen geschützt ist. Die Kriegsschiffe schützen die Handelsschiffahrt zwischen den Inseln und Andurin gegen Übergriffe der Piraten. Trotzdem gelingt es immer wieder einem Piratenschiff eines der Handelsschiffe zu kapern und die Ladung zu stehlen. Auf unserem Weg nach Westen durchqueren wir eine der fruchtbarsten Gegenden Andurins.

Da es hier keinen richtigen Winter gibt kann zweimal im Jahr geerntet werden, dementsprechend groß sind die Felder und vermögend die Bauern. Die Städte Batu und Laan, jeweils gelegen an den Ufern eines Flusses, bieten dem Reisenden Rast und Erholung.



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

Nach 1 Woche sehen wir bereits in der Ferne die Gipfel eines riesigen Gebirgszuges aufragen, auf den wir uns stetig zubewegen.

Zoltans Wall



Nun erragt sich vor uns die gesehene mächtige Bergkette. Es gibt kein Erklimmen. Schroff und gefährlich ragen die Wände vor uns auf. Wir rasten am Fuße des Walles. In der Nacht hören wir Geräusche die noch nie zuvor gehört. Das Schlagen großer Flügel. Ein Pfeifen schmerzlich der Ohren und manchmal ein Grollen wie von einem herannahenden Gewitter.

Die Nächte am Fuße dieses Gebirges sind keine Erholung und eine Bedrohung stetig gewahrt. Manchmal sehen wir des nächstens einen roten Schimmer über den Wipfeln der Berge. Was immer dahinter wir müssen es sehen und niederschreiben.

Wir kommen nur langsam voran, da wir immer wieder nach einem Aufstieg zu sehen gedenken. Sonne um Sonne und Mond um Mond vergehen, ohne auch nur den Anhalt einer Möglichkeit zu erkennen. Am sechzehnten Tage gewahren wir einen Spalt, nicht zu benutzen für Ross und Wagen doch ein Mensch es wagen kann sich hindurchzuzwängen. Wir errichten unser Lager und wählen eine Schar von Wagemutigen zur Erkundung. Das Lager solle drei



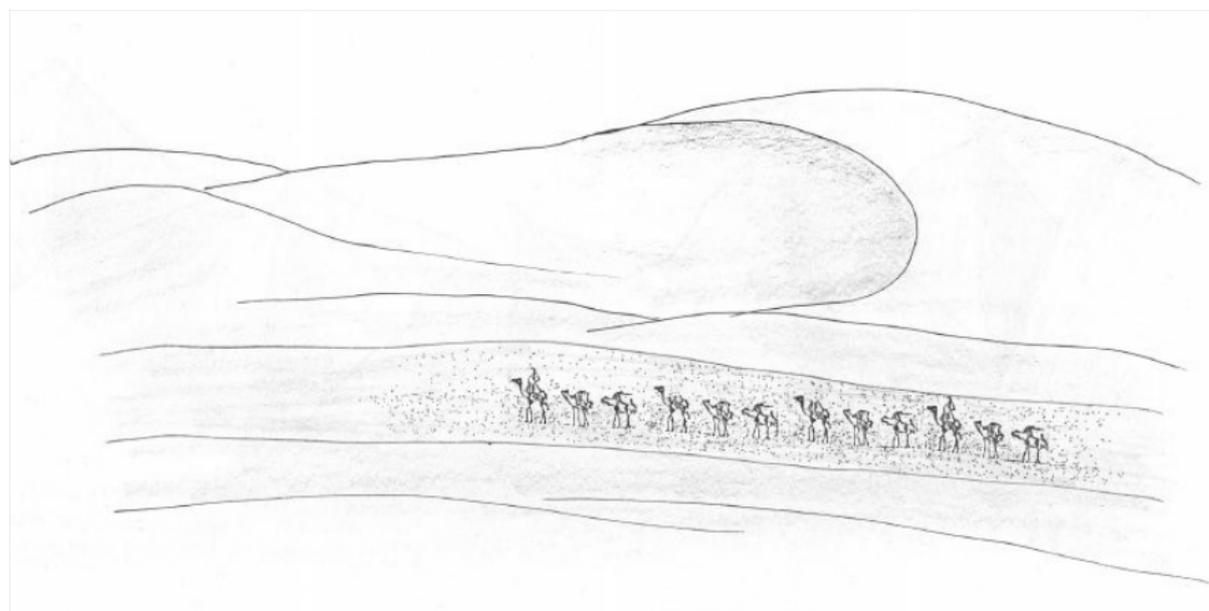
Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

Monat stehen, so wir nicht kehren zurück bis dahin, die Reise als gescheitert zu sehen. 12 der Unsrigen brechen auf ins Unbekannte, hindurch durch den Spalt hinein ins Dunkel der Hänge. Der Weg steigt immer steiler hinein ins Unbekannte. Doch es scheint wirklich ein Weg manchmal gewahr einer Bearbeitung von Werkzeug, doch wer immer es gewesen, die Verwitterung zeigt ein Alter von nicht zu glaubender Ferne. Älter als alles bis jetzt Gekannte des Reiches. Der Aufstieg ist mühsam und zehrend der Kräfte.

Wir haben noch kein Wasser gefunden und die Vorräte neigen sich zunehmend. Wir erreichen einen Überhang zu nächtigen geeignet. Wir gewahren ein feines Geräusch von tropfendem Wasser. Welch ein Glück in dieser Unwirtlichkeit. Doch Glück und Unglück eng beieinander und nicht vorhersehbar. Wir erwachen eines Flügelschlages und schrillen Schreiens den Ohren schmerzend.

Über uns Schatten der Größe eines Fasses, herabstoßend und Fänge nach uns greifend. Wir setzen uns zur Wehr so gut es geht, verlieren aber 3 unserer Begleiter an diese Bestien, die nichts anderes als tödliche Harpyien sind. Wir können uns in eine Höhle retten und die Wunden versorgen. Mit den ersten Strahlen der Sonne verschwinden auch die Harpyien wieder. Von nun an suchen wir zur Nächtigung Schutz in Höhlen, um uns gegen diese Geschöpfe zu schützen.

Zoltans Wüste



Am siebenten Tage erreichen wir einen Gipfel des Walles und blicken hinab auf eine Wüste weiter als die Augen ersehen. In der Ferne gen Osten rauchende Wipfel von Vulkanen. Dies war der nächtliche Schein wir gewahrten der ersten Nächte. Tief unter uns gen Westen ein Band dunkler Farbe sich windend innerhalb des Sandes und der Dünen. Auch der Abstieg des windenden Pfades abverlangt uns weitere 7 Tage. Doch immer wieder können wir unsere Wasserschläuche an kleinen Rinnsalen füllen. Die Nahrung ist sehr spärlich und uns gegeben nichts als Moose und Wurzeln. Das dunkle Band rückt mit jedem Tag des Abstieges näher und



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

wird immer mächtiger. Eines Abends suchen wir erneut den Schutz einer Höhle. Im Innern sind Fäden aufgehängt der Dicke eines jungen Baumes. Einer unserer Gefährten kommt diesen Fäden zu nahe und verfängt sich darin. Plötzlich gewahren wir eines Schabens und Scharrens.

Von der Decke herablassend ersehen wir eine Spinne gefährlicher und mächtiger als alles bisher Gesehene. Wir versuchen uns zur Wehr zu setzen doch gegen dieses Monster haben wir eine Chance nicht. Zwei unserer Gefährten werden auf der Stelle getötet. Wir fliehen hinein in die Nacht. Die Harpyien sind von geringerer Gefahr, denn dieses Monster dem wir den Namen „Zarramok“ geben.

Am Abend des 7ten Tages erreichen wir den Fuß des Walles auf der anderen Seite des Gebirgszuges. In dieser Nacht schlafen wir das erste Mal, ohne von den Harpyien angegriffen zu werden. Sie scheinen sich nur im Gebirge selbst aufzuhalten ebenso wie die riesigen „Zarramoks“. Wir machen uns auf den Weg zu dem gesehenen Band und stehen nach Tagen der da sind zwei vor einem riesigen ausgetrockneten Flussbett. Hier am Fuße des Walles gibt es immer wieder kleine Quellen, deren Wasser aber sofort im Sand versickert. Soweit das Auge reicht, nur das ausgetrocknete Flussbett und Sand.

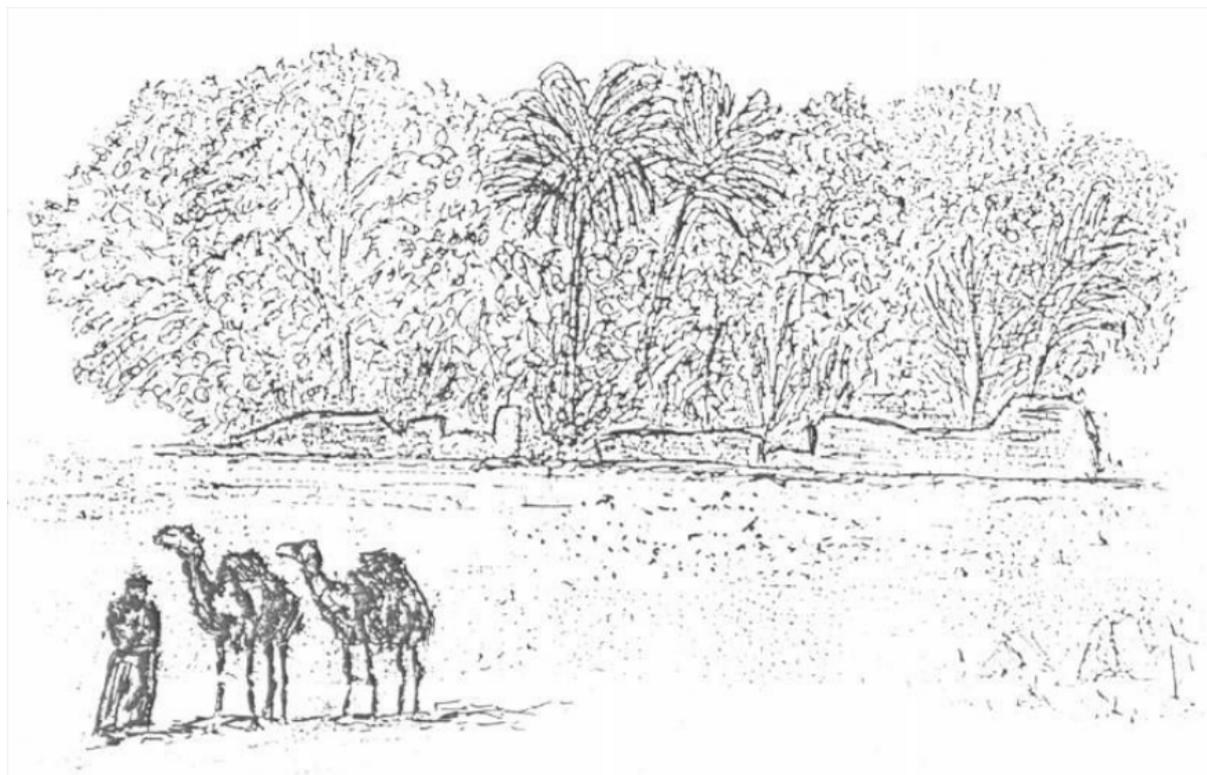
Wir füllen unsere Wasserschläuche und dringen entlang des Flussbettes weiter in die Wüste vor. Nach nochmal zwei Tagen endlosem Sand erreichen wir plötzlich ein paar Ruinen. Wir können die Gebäude nicht nachempfinden zu seltsam. Auch das Alter kann nicht gedeutet werden. Wir haben von Seefahrern gehört, dass an der Südküste ein dunkles Band ins Meer führe und daneben zerfallene Gebäude zu sehen seien. Es scheint, dass die Seefahrer diesmal wohl die Wahrheit sagten und es sich um dieses ausgetrocknete Flussbett handelt, das bis zur Südküste führt. Wir können dem Flussbett nicht weiter folgen, unser Wasser sich zur Neige führt.

Die Temperaturen sind mörderisch wir müssen umkehren. In dieser Nacht überrascht uns ein Sandsturm. Der Sand fegt uns die Haut vom Körper. Sollten dies meine letzten Worte sein, so sei es...



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

Nohad



Ich erwache mit einem Brennen auf meiner Haut wie von tausend Nadeln geführt. Ich liege in einem Zelt eingehüllt von Tüchern und von einer weißen Salbe der Haut bezogen. Neben mir ein Wesen steht verhüllt von Tüchern blickend aus dunklen Augen auf mich herab. Es wickelt sich die Tücher aus dem Gesicht und vor mir steht ein Mensch. Sein Name ist „Muharek el Schadir“ vom Volke der „Nohad“ ein Nomaden Wüstenvolk. Man hat sich viele Geschichten über merkwürdig gekleidete Menschen des Südens erzählt. Diese Geschichten aber als nur Geschichten geglaubt. „Muharek“ erzählt mir es gäbe noch weitere Stämme des Südens, die Nomaden seines Stammes „el Schadir“ sowie die „el Matur“, „el Hassad“ und die „el Rahhan“. Weiterhin gibt es auch ansässige Stämme in den großen Oasen, hier seien die „el Rhasud“, „el Hamir“ und „el Ballain“ genannt. Allerdings seien es alles Stämme kleiner Zahl, der Größte wohl der „el Rhasud“ mit Kriegern an die 50. Als ich ihn nach den Oasen frage ein Lächeln sein Gesicht erfährt und er als Antwort gibt, dass es nur wenig Große aber unzählig viel Kleine gäbe. Niemand kenne sie Alle und viele bergen Geheimnisse gute wie schlechte. Diese Südländer sind freundliche Menschen und die Salbe sorgt dafür, dass das Brennen innerhalb eines Tages aufhört. Die „el Schadir“ bringen uns in eine der großen Oasen, zur Oase des Scheichs „Hanir al Hazar el Rhasud“ ganz in der Nähe des Flussbettes. Diese Oase liegt nur zwei oder drei Tagesmärsche von unserem Durchgang durch den „Zoltans Wall“ entfernt. Auch hier werden wir aufgenommen in Freundlichkeit und uns zu Ehren sogar ein Fest gefeiert. Die Südländer wollen alles von unserer Welt hinter dem Wall erfahren und wir geben auch bereit Auskunft. Im Gegenzug hierzu erfahren wir viel von der Welt der Wüste. Es hier gibt riesige Sanddrachen, doch wenig an Zahl, deren Aufmerksamkeit es durch Verharren vermeiden zu gilt. Es sich handelt um „Rahschirad“ den großen Sanddrachen. Es gibt hier viele Echsen und Schlangen, auch ein merkwürdiges Tier, das aussieht wie ein Pferd aber mit einem Höcker direkt auf seinem Rücken. Dieses Tier wird von den Südländern als Reittier verwendet wie bei uns die



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

Pferde. Der Name dieses Tieres ist „Drohhamar“. Man kann es auch essen und es schmeckt ähnlich unseren Rindern. Über die Ruinen wissen die Südländer viele Geschichten zu berichten und sie seien schon immer da gewesen. Eine Geschichte hört man immer wieder als Dieselbige: „Am Anbeginn der Zeiten erschuf der Gott „Halama“ die Wüste Sana. Sie sollte nur den heiligen Drachen beherbergen. Gleich daneben schuf er das „Grünland“. Dort hinein gab er das Volk der „Sheritaan“. Ein mächtiger Fluss trug das Leben in sich und trennte die Wüste und das Grünland. Die rechte Seite gehörte den „Sheritaan“ und die linke Seite war zum Gefallen von „Halama“ tabu für die „Sheritaan“. Doch die Zeit ergab, daß die „Sheritaan“ immer unzufriedener wurden, da sie die linke Seite nicht betreten durften. Als eines Tages die Wildtiere des Grünlandes immer weniger wurden, zogen die „Sheritaan“ ungeachtet der Warnungen auf die linke Seite in die Wüste „Sana“ zur Jagd. Sie töteten den „Rahschirad“ den heiligen Sanddrachen der Wüste. Daraufhin wurde „Halama“ so wütend, daß er die Hauptstadt der „Sheritaan“ durch Feuer vernichtete (man kann heute noch die Vulkane nachts leuchten sehen an der die grosse Stadt der „Sheritaan“ stand). Danach liess er das Wasser des grossen Flusses versiegen und befahl den Sanddrachen hinüberzugehen auf die rechte Seite und den Sand mit sich zu tragen sowie alle „Sheritaan“ zu vernichten. So geschah es und nur einige Nachkommen überlebten, die die heutigen Stämme bilden und von nun an den Drachen achten und verehren seither nennen sie sich „Nohads“ die den Drachen ehren. Solange kein Drache durch die Hand eines Südländers zu schaden komme, werde „Halama“ die Überlebenden dulden, aber sie haben nun alle mit dem Sand der Wüste zu leben und zu sühnen ihrer Vorfahren Handeln.“

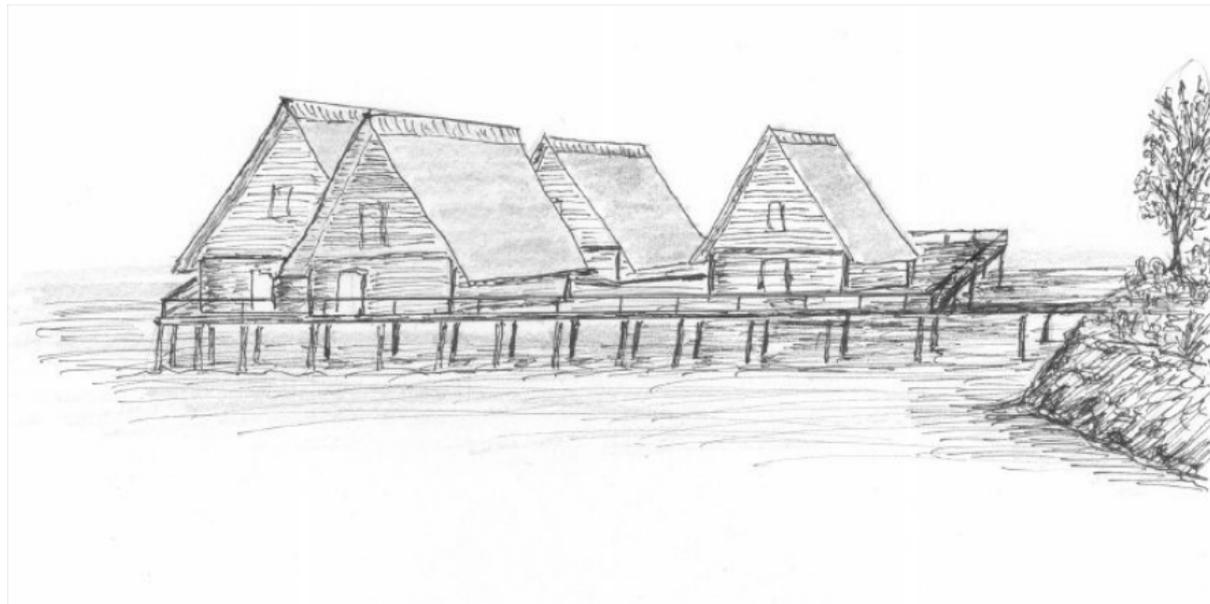
Wir halten uns noch zwei weitere Wochen in der Oase „Rhasud“ auf, bevor wir wieder aufbrechen um zu unseren Begleitern auf der anderen Seite des Walles wartend, zurückzukehren. Einige Krieger der „el Rhasud“ begleiten uns führend das ausgetrocknete Flussbett hinauf dem Walle entgegen. Hier ist ein viel größerer Durchbruch zu erkennen als der Weg den wir zu nehmen getan. Die Südländer können uns allerdings nichts sagen über des Durchganges Ende, da sie die Wüste noch nie verlassen haben, um sich nicht zuziehend noch einmal den Zorn „Halamas“. Wir beschließen es zu versuchen mit dem neuen Weg aufbrechend gleich am nächsten Morgen nach freundlicher Verabschiedung den „Rhasuds“ zu Dank. Die Wahl zu nehmen diesen Weg ist eine gute Entscheidung.

Der Durchbruch führt uns durch Schluchten und Geröll direkt und schneller als zuvor auf die andere Seite, die wir bereits nach 3 Tagen Fußmarsch erreichen. Keine Harpyien und auch keine Zarramoks zu sehen sind. Diese Wesen scheinen sich nur in den oberen Regionen des Gebirges aufzuhalten. Wir wenden uns nach Süden und stoßen aber erst nach 8 Tagen auf unsere Begleiter. Der Wall hier einen Ausfall macht, den es zu umgehen gilt. Einen Wald wir durchqueren und gewahren unserer Begleiter alsbald dahinter. Wir berichten unseres Erlebten und ziehen nach verdienter Zeit des Ruhens weiter.

Der grosse See



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein



Im Norden stoßen wir auf „Rineva“ direkt am großen See gelegen. Die Grafschaft lebt hauptsächlich vom Fang der Fische. Auch sind viele Häuser von kleinen Fischerdörfern direkt am Seeufer gebaut auf Stelzen ihre Fischerboote gelegen direkt darunter. Von den Fischern wir erfahren nicht gefragt, dass Ungeheuer des Sees jedes Schiff verschlingen das es wagt sich erdreisten den See zu queren. Wir haben allerdings nicht vor mit einem Schiff zu queren den See, sondern wollen dem Ufer folgend zuerst gen Westen, biegend nach Norden, wenn möglich als bald.

Die Tage gegen die Nacht sich verkürzen und die Nacht lässt erköhlen die Luft mehr und mehr. Es ist das Herannahen des Winters, zu gefährlich doch noch aufzubrechen. Wir der Einigung gefunden gemeinsam zu bleiben bis der Kälte Nacht gewichen der Wärme Tag. Graf Harm Lakoggen von Rineva uns gewährt als seine Gäste über des Winters Zeit. Den See kein Eis erlangt trotz tiefer Kälte des Winters eigen. Nebel und Schatten kein Boot es wagt hinauszufahren zu oft nicht wiederkehrt. Geschichten des Sees zu zahlreich aufzuschreiben.

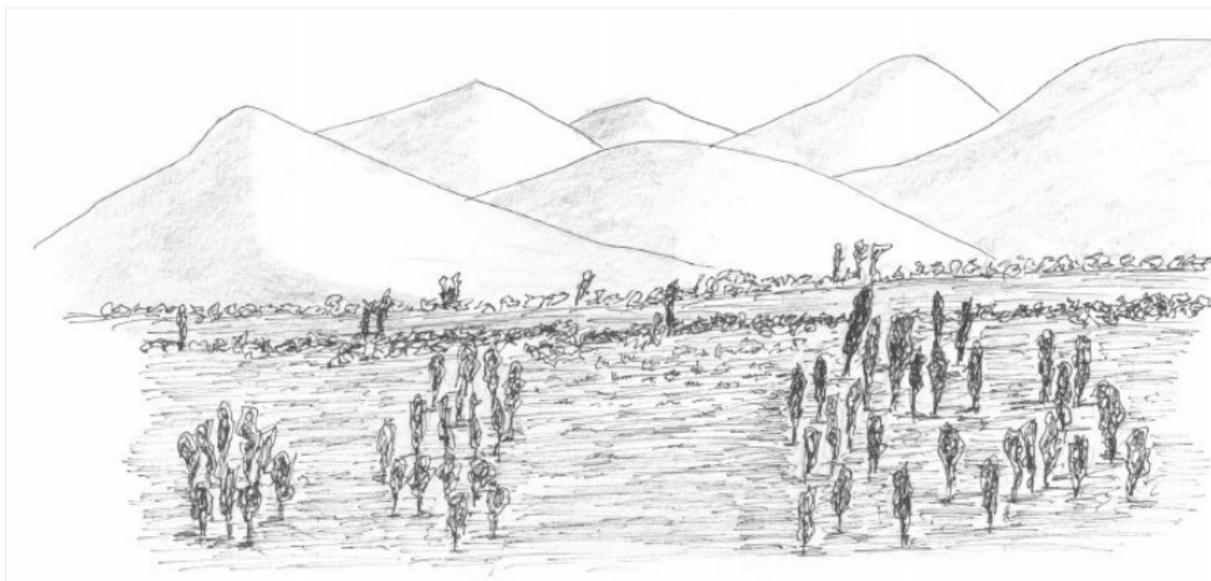
Wahrheit oder nicht gilt es herauszufinden bei eigener Betrachtung. Doch nicht verwehren will ich dem des Lesens Kundigen dies Gedicht:

„Es sich ergab die Vernichtung der dunklen Getreuen im Krieg,
des Bösen Dasein beendet durch magischen Schwertes Hieb,
geschehen beim Kämpfen vom menschlichen Gericht,
seine Horden getrieben der Getreuen des Lichts,
hinein in den See zu verlieren ihr Sein,
zu erringen den Tod in ewiger Pein.“



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein
Das Wasser sich bäumend nicht bereit zu nehmen die Brut,
sich schäumend zu erwehren mit dampfender Glut.
Gefangen im See verändernd die Welt,
das Wasser sie am Grund gefangen hält.
Kein Eis die Glut kann erkalten,
der Grund das Böse will halten.
Der Zeit bald sich wird zeigen,
ob erhebt sich der grausame Reigen,
wenn gerufen durch des Gottes Erwachen Hall,
der gedacht, als vernichtet an Zarradokhs Fall.“

Lanatar Wall



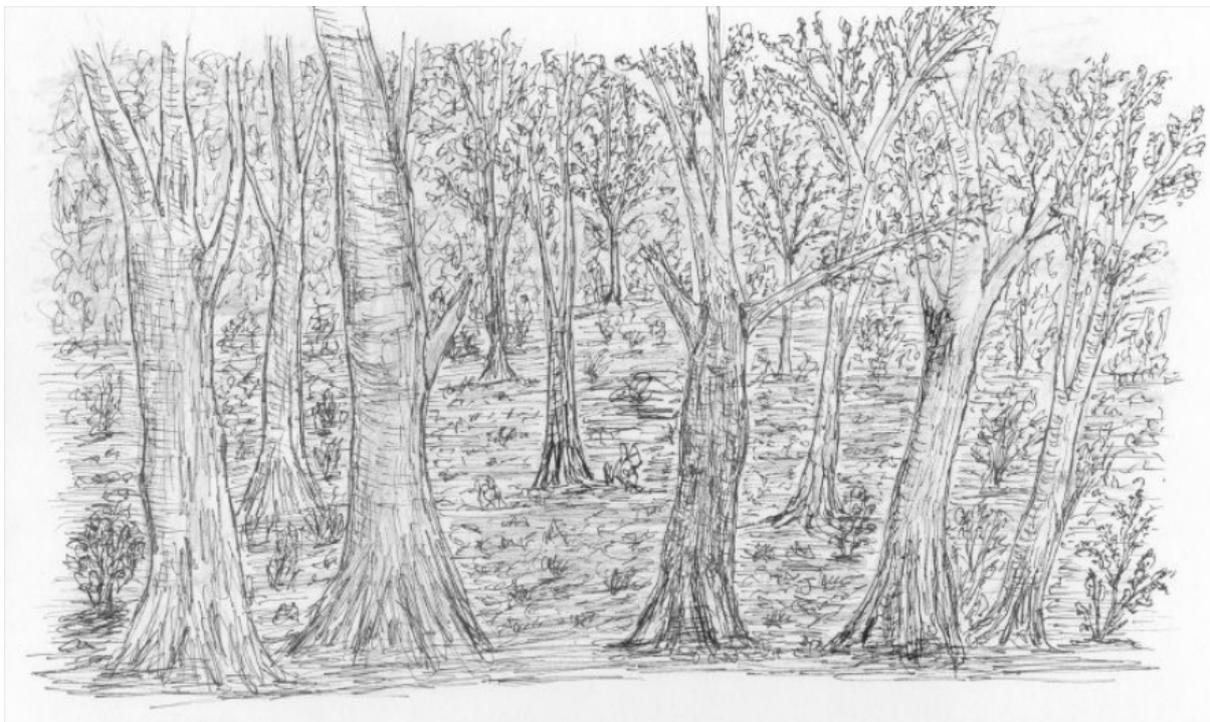
Mit den ersten Strahlen der Sonne des Frühlings setzen wir unseren Weg des Nordens fort. Den Klippen der Westküste folgend stoßen wir immer weiter nach Norden vor. Vor uns sehen



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

wir ein Gebirge, das sich von der Küste nach Osten erstreckt. Am Fuße des Gebirges angelangt, beschließen wir uns mehrere Tage hinzugeben der Ruh. Hier gibt es Wasser und auch Wild so diese Tage der Ruhe uns wird guttun. Eines Tages kehren unsere Jäger mit schreckgebleichten Gesichtern von der Jagd zurück. Sie berichten uns, dass sie etwa eine halbe Meile ins Gebirge eingedrungen, um Gämsen zu erjagen als ihnen plötzlich im Angesicht ein riesiger Bär gewahrte. Als er sich aufrichtete überragte er unsere Jäger um Manneslänge und sein Gebrüll das Blut in den Adern gefrieren ließ. Heute gibt es also kein Fleisch und wir taufen diesen Bären „Felsenbär“.

Lanatar Wald



Wir brechen auf und wenden uns am Fuße des Gebirgszuges nach Osten. Am Horizont erblicken wir tiefes Grün. Es scheint sich um ein Waldgebiet riesigen Ausmaßes zu handeln. Näherkommend unsere Annahme sich als richtig erweist. Ich habe schon viele Wälder gesehen, aber dieser sich erstreckt bis zum Horizont in einem so tiefen grün als nicht er wäre natürlichen Ursprungs. Wir beschließen mit einer kleineren Gruppe in den Wald zu dringen vor um zu erkunden seine Geheimnisse. Wir wollen in 4 Wochen wieder sein zurück, gemeinsam den Wald zu umrunden und weiter des Nordens zu ziehen.

Der Waldboden ist merkwürdig weich und elastisch, hier gesehen Pflanzen und Blumen, wie noch nie zuvor. Düfte die ich noch nie gerochen und Laute die ich noch nie gehört. Der Wald immer dichter und das Vorankommen langsamer wird. Wir wurden schon zweimal angegriffen eines Tieres gewahr, welches lebt in den Bäumen und sich von Ast zu Ast schwingt dabei seinen Schwanz um die Äste gewickelt. Es hat die Größe eines Bären der Steppen doch Wunder kein Fell, sondern Schuppen derer statt; wir nennen es „Baumechse“, der Name es



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

wohl am besten trifft. Sobald wir uns einige Meter weiterbewegen, stellt das Tier die Angriffe ein. Es scheint, als wolle es verteidigen nur sein „Nest“.

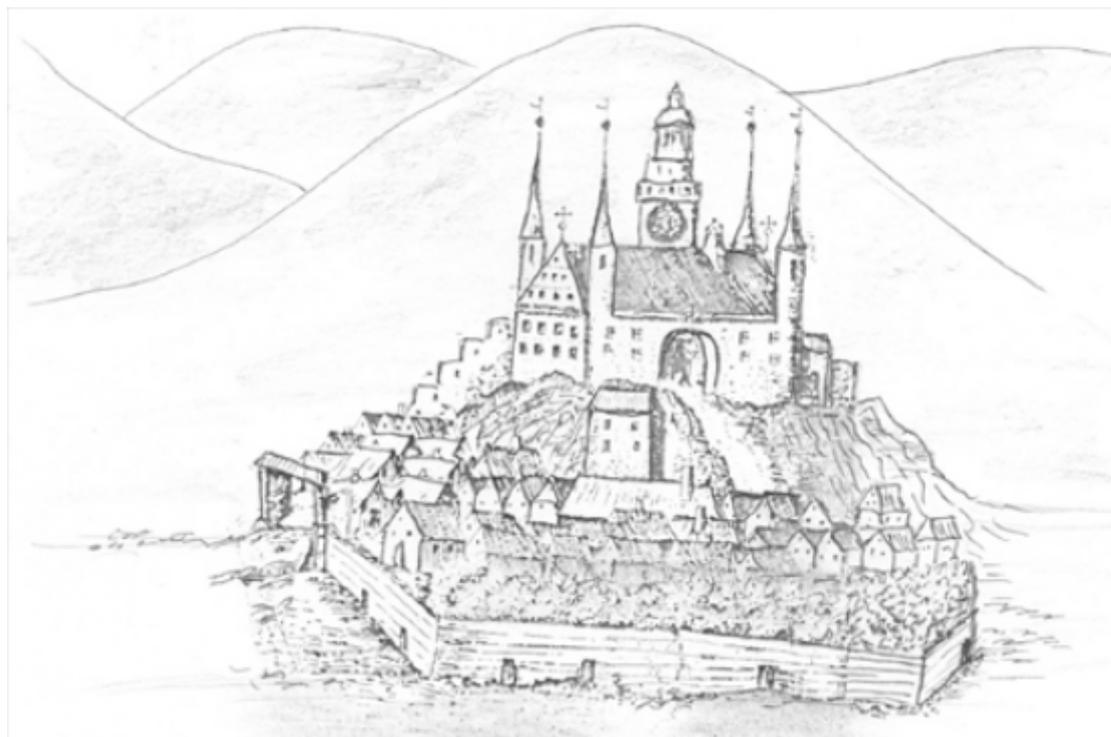
Nach einer Woche des grünen Weges erreichen wir eine kleine Anhöhe, aus der eine Quelle entspringt, stürzend hinein eines kleinen Sees, Wohlgefallen anzusehen und schön. Der Wald und das Ufer sehen aus wie gewollt bereitet einen Garten. Wir hier zu lagern gedenken. Das Wasser köstlich und weich, die Früchte süßer als jemals gekostet. Idyllisch gefangen der Schlaf uns bemannt. Ein Traum überkommt einen Jeden von uns: „Nebel zieht auf, umschließt den See und das Ufer. Aus dem Nebel entsteigen zwei geflügelte Einhörner, auf ihnen sitzen zwei schlanke Gestalten, sie sehen aus wie Elfen aber ihre Haut ist fast weiß und Ihre Augen sind von einem so hellen Grün, als würden Smaragde darin leuchten. Ihre Kleidung besteht aus wallenden Umhängen Gold leuchtend und schimmernd. Als sie zu sprechen beginnen bewegen sich ihre Lippen nicht: „Ihr seid an den Heiligen See gekommen und habt die Ruhe der „Sinnan Dubh“ gestört, die Herrin des Waldes „Lanatar“ hat über Euch gerichtet, von nun an sollt ihr des Waldes verbannt sein. Keiner von Euch wird je wieder einen Fuß in unsere Heimat setzen. Der grüne Pfeil als Zeichen der Verbannung möge Euch daran erinnern.“ Beide ziehen ein schlankes Schwert getragen unter dem Umhang und richten es auf uns. Daraus sprüht ein grüner Funke der uns direkt ins Herz trifft, Schwärze.....“.

Wir erwachen alle gleichzeitig und finden uns am Rand des großen Waldes wieder. Der Traum hallt in unseren Gedanken, die linke Brust schmerzt in qualvoller Pein. Einer meiner Begleiter reißt sich das Hemd vom Leibe und voller Entsetzen wir sehen eine eingebrannte Pfeilspitze gewahr seiner linken Brusthälfte glühend und grün. Es war also kein Traum, aber was wir getan ? Wir alle haben das selbige Zeichen gebrannt in der Nähe des Herzens. Je mehr wir uns dem Wald nähern, je stärker beginnt die Pfeilspitze zu glühen und je unerträglicher die Pein. Erst als wir uns eine Meile vom Wald entfernt halten, beginnt das Glühen und der Schmerz zu sinken auf ein Maß der Erträglichkeit.

Wir kehren zu unserem Gefolge zurück und gezwungen der Schmach zu umgehen den Wald in einer Meile Abstand. Nach 100 Meilen ungefähr wir können uns wenden nach Norden erneut. Wir benennen das Gebirge „Lanatar Wall“ und den Forst „Lanatar Wald“ mehr wir können nicht tun als Sühne des Vergehens wir uns unwissend ergaben.



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein
Heranes Sichel



Weiter nach Norden ziehend, kommen wir an die „Heranes Sichel“ die Heimat der Zwerge. Man nicht begegnet ihnen oft auf Andurin, sie es bevorzugen zu bleiben unter sich. Somit Niemand weiß wieviel es von ihnen gibt, wie sie leben oder wie alt sie wirklich werden. Erstaunlich ist, dass seit Anbeginn ein Clan der Zwerge immer den Waffenschmied von Weidenau gestellt. Es ranken sich Geschichten aus der Zeit der Dämonen, in denen sich der Graf von Weidenau zusammen mit den Zwergen verbündete, um die „Dämonen der Dunkelheit mit ihren dunklen Horden“ zu bekämpfen und seither eine enge Verbundenheit bestehe.

Doch wann die Zeit der Dämonenkriege gewesen sein soll, ist nur geschätzt, es ist wohl mehr als 7.000 Jahre seither verstrichen. Die Sichel sich 100 Meilen erstreckt. Wir wenden uns gen Westen zu Umgehen die Felsen. Die Stadt „Orlok“ gelegen zu Fuße der Sichel letzte Reichsstadt, bevor ein ödes Land beginnt. Hier begegnen wir auch einigen Zwergen die gekommen zu handeln. Ihre Kunst des Schmiedens unübertroffen, die Baukunst nie erreicht, sind sie gern gesehene Händler unter den Augen von „Orlok“. Das Ale in Orlok ist von einer sinnverschleiern Kraft wie sonst nirgends im Land. Das Volk der Zwerge dem Gebräu zugetan wie wir dem leichten Bräu des Südens. Uns Fremden dagegen sind sie nicht gesprächig und mitteilksam.

Über ihr geschicktes Werken und Kunst der Schmiede erfahren wir nur von den Bewohnern „Orloks“. Die Statur der Zwerge ist von kleiner Gestalt, doch Kraft innewohnend wie der des Bären. Wallende Bärte und ein muffig strenger Geruch lässt sie unverkennbar gewahr werden ihrer Anwesenheit. Nicht zu verlieren die Zeit des Sommers brechen wir schon wieder aufzuziehen weiter des Nordens.



Das Ödland



Schon seit Wochen durchstreifend eine öde Steppenlandschaft. Vereinzelte Bäume so dick wie ein Wachturm, Pflanzen mit Stacheln bewehrt wie Ritter und Tiere so groß wie ein Haus begegnen uns hier. Raubtiere mit Zähnen wie Schwerter und Schlangen die mit ihrem Biss in Sekunden töten. Wir haben nun bereits 4 Begleiter verloren. Diese Öde kein Ende zu nehmen scheint. In der Ferne erkennen zu glauben wir braune Gestalten seit Tagen uns folgend. Wir kommen an eine kleine Quelle und lassen uns niederzuruhen einig Tage. Am nächsten Morgen stehen die Gestalten, die uns gefolgt nicht gesehen im Lager. Es sind braune Wesen mit Eckzähnen, gegerbtem Gesicht sowie Knochenwülsten am Schädel. Wir haben bereits von diesen Wesen gehört man sie als „Orks“ bezeichnet, aber wir bisher noch nie einen gesehen.

Diese Wesen sind schwer zu verstehen aber scheinen doch einige Worte der unsrigen Sprache mächtig. Dies lässt uns erahnen, dass sie bereits Kontakt zu Menschen gehabt. Sie erscheinen furchterregend und wild, aber auch primitiv. Sie tauschen Felle gegen wertlosen Plunder von uns wie Küchenmesser, Töpfe und bunte Stoffe und ziehen ihres Weges. Wir hören sie noch eine lange Zeit röchelnd und lachend bevor sie verschwunden wie gekommen. Am nächsten Morgen Geklirr von Schwertern und das Gebrüll von wilden Tieren.

Auf uns zu rasen riesige Hunde ihr Aussehen wie Wölfe nur doppelt an Größe. Auf ihrem Rücken diese „Orks“ sie uns beschießen mit Pfeilen. In kürzester Zeit die Hälfte unserer Begleiter gefallen sind und wir überwältigt. Wir werden gefesselt und an die „Reitwölfe“ gebunden. Man schleppt uns mehrere Tage hinter sich her. Halb tot mehr als lebendig wir erreichen Höhlen zu sein ein Bergwerk geglaubt. Wir werden angekettet und geführt mehr gestoßen hinein in die Höhlen. Mit Werkzeug ausgestattet wir müssen Eisenerz aus dem Gestein der Höhlenwandungen schlagen. Dies ist wohl das Ende der Reise.....

Sie haben heute mein Tagebuch gesehen, es mir aber wieder gegeben..... wir bekommen kaum etwas zu essen.....Ich weiß nicht wie lange wir nun schon hier

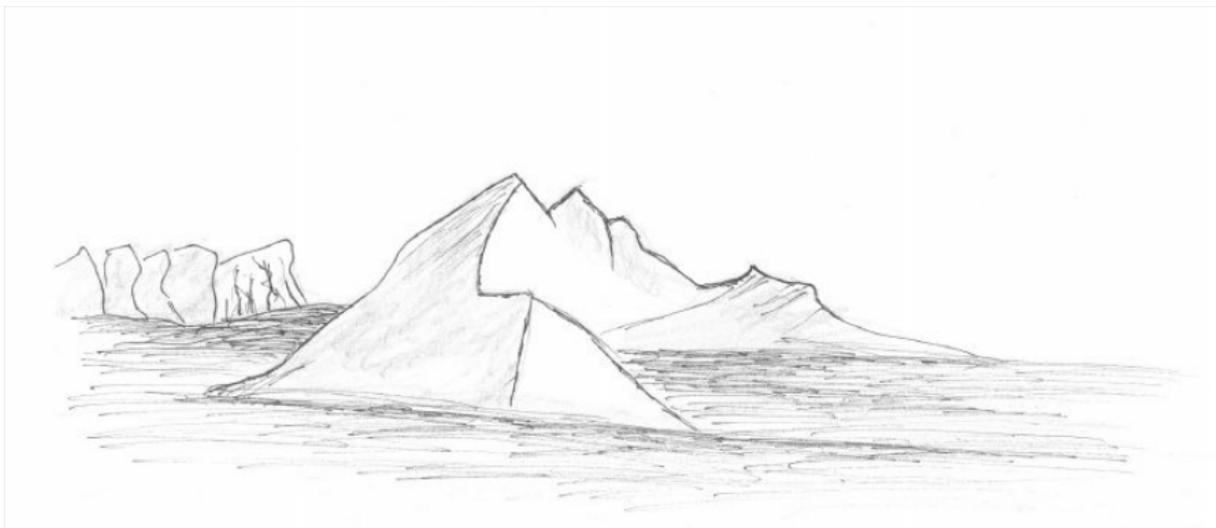


Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

sind.....Kampflärm....die Wachen verlassen uns.....wir schlagen unsere Ketten durch.....fliehen aus den Höhlen.....draußen tote und kämpfende Orks.....wir entkommen ins Ödland.....Bei Thyria wir sind noch 8 aus einem Gefolge von 50.

An einem kleinen Gewässer wir langsam erlangen zurück die Kraft die uns gefehlt. Es muss wieder Frühling oder Sommer sein, wir wissen es nicht. Wir wollen nicht noch einmal in die Hände der Orks fallen und besser damit zu wenden sich gen Norden.

Eiswüste





Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

Es wird immer kälter, doch ist die Zeit des Winters noch nicht angebrochen. Die Landschaft verändert sich. Am Horizont man kann erkennen dichter Nebel darunter Schnee oder Eis. Heute Nacht hat es geschneit, es ist bitterkalt. Am Horizont man kann ersehen Gipfel aus Eis und Schnee. Wir wollen versuchen einen der Gipfel zu erreichen und hinaufzuklettern. Das Atmen fällt uns schwer. Wir haben einen kleineren Gipfel erreicht und beginnen den Aufstieg. Kleine pelzige Wesen springen an uns vorbei, sie sehen aus wie Hasen. Wir entdecken eine Spur eines Wesens mit drei Zehen. Der Abdruck hat die Größe unserer Pfannen und die Zehen so lang wie Dolche. Wir haben kein Interesse zu begegnen diesen Wesen. Wir brauchen einen Tag, um auf den Gipfel zu gelangen. Dahinter Schnee, Eis und noch höhere Berge. Dazwischen Nebel. Wir einigen derselben Meinung so schnell wie möglich sich von hier zu entkommen zu groß die Gefahr zu erfrieren und alles hier enden zu lassen. So weit im Norden soll es noch eine Stadt geben „Molak“. Wir versuchen sie noch vor dem Wintereinbruch zu erreichen.

Molak



Völlig erschöpft und heruntergekommen erreichen wir „Molak“. Wir schreiben das Jahr 11131 n.Z.F.. Bei Herane wir sind nun seit 5 Jahren unterwegs. „Molak“ ist die am weitest nördlich uns gelegene Stadt des Reiches. Es möge noch andere Ansiedlungen geben aber diese nicht bekannt des Reiches und wir zu schwach zu finden derer. Da wir nicht einmal mehr ein Kupfer



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

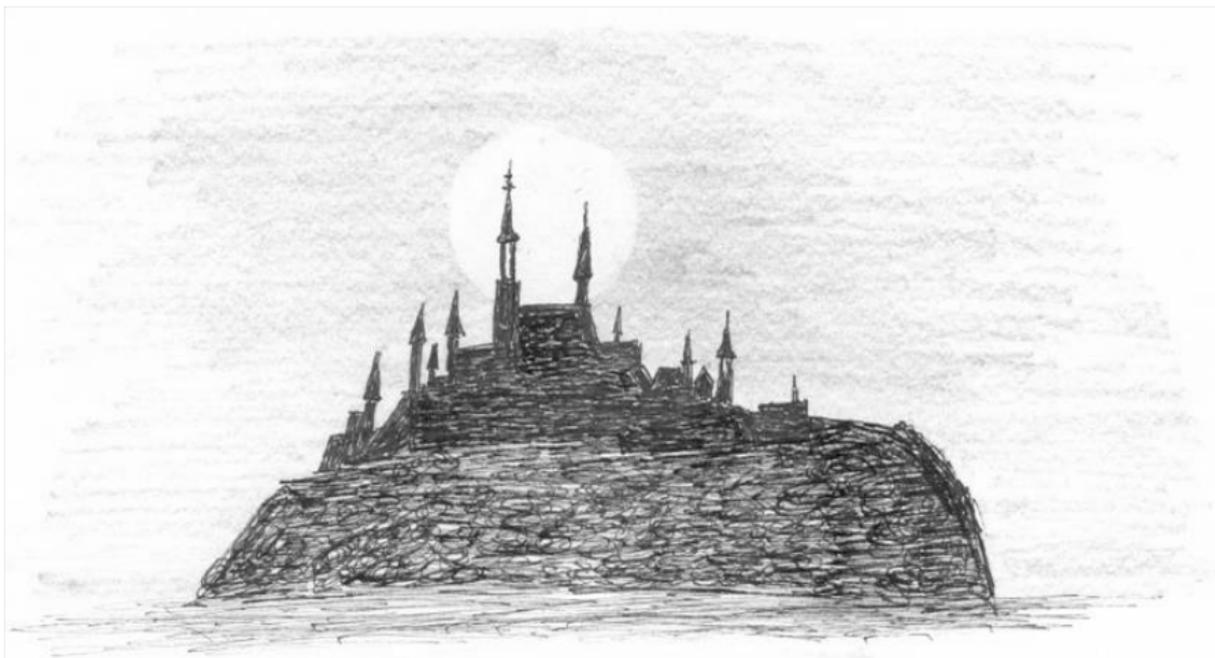
besitzen, es uns auch nicht stört, zu geben nur einen Gasthof hier, der Name keine guten Erinnerungen wachruft in uns „Zum braunen Ork“.

Wir finden Arbeit auf einem nahegelegenen Bauernhof. Bis zur Einkehr des

Frühlings können wir bleiben. Hier in „Molak“ gibt es auch Orks, die hier unbehelligt anscheinend zum Bild der Stadt gehörend sind. Auf unsere Fragen, man uns erklärt, dass es unzählige Orkstämme im Ödland gebe. Viele sind Räuber und Mörder, aber es gäbe auch anständige unter ihnen, die nur handeln wollen und das sind diejenigen, die man in der Stadt anträfe.

Wir senden eine Botschaft nach „Andurin“ um uns mit Geldmitteln und weiteren Gefolgsleuten zu versorgen, damit wir zum Gefallen des Königs im Frühjahr erneut zu weiteren Entdeckungen aufbrechen können. Es ist Sommer geworden, bis alles soweit eingetroffen um uns die Reise fortsetzen zu lassen. Wir verlassen unser Winterquartier und marschieren nun endlich der Strapazen vergessend weiter nach Osten.

Drachenhügel





Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

Niemand weiß, woher sie ihren Namen erhielten und niemand hat diese Gegend je bereist. Zumindest noch nicht berichtet von Jemandem der es getan. Man nimmt an, dass der Name mit den Drachenkriegen zu tun haben muss die vor unzähligen Zeiten einst wüteten. Die ersten Hügel erreichend in den wärmenden Strahlen eines Tages des Herbstes. Der Untergrund lässt uns gewähren dieses Mal zusammen des gesamten Gefolges mit den Wagen weiterzuziehen. Hier gibt es unzählige Höhlen, viele kleine Grotten und Seen.

Ein merkwürdiger Geruch uns in die Nase steigt von Verwesung und Schwefel allgegenwärtig über dem Lande liegend. Kein Vogel und kein anderes Tier zu sehen ist. Die Pflanzen sind merkwürdig anzuschauen braun ohne jegliche Farbe eher tot als lebend. Die Gegend scheint weniger Leben in sich als die Wüste des Südens. Seit Wochen ziehen wir durch das Land und keine Veränderung. Heute wollen wir eine der großen Höhlen näher untersuchen. Wir brechen bei Morgengrauen des Tages auf und nehmen Fackeln und Seile so viel es uns zu tragen erlaubt. Auch nach mehreren Stunden ist kein Ende der Höhle in Sicht. Es scheint, als seien diese Höhlen alle miteinander verbunden.

Es zweigen ständig Gänge und kreuzen sich selbst, uns zur Irre geleitend. Am Ende des Tages erreichen wir einen Ausgang, in einem Hügel gelegen der gut 10 Meilen von dem Hügel entfernt, der uns zum Eingang der Höhle geleitete. Wir beschließen noch einen weiteren Tag die Höhlen der Erforschung zu widmen und dann abubrechen.

Ein Gang sich führt steil in die Tiefe dem wir folgend steigen hinab. Nach zwei weiteren Stunden führt der Gang noch immer zur Tiefe hinab, die Luft beginnt zu werden stickig und schwer. Der Schwefelgeruch umwebt uns in zunehmendem Maß. Kurz bevor wir umkehren wollen, erreichen wir eine Felsenhalle gigantischer Größe, zu beschreiben, ohne zu sehen nicht möglich. In der Mitte der Halle gewahren wir einen See mit einer gelblich roten Flüssigkeit gefüllt, bestialischer Gestank uns in die Nasen steigt. Dämpfe steigen auf, es ist warm. Ein heißer Luftzug streift uns, der Boden vibriert, die Dämpfe werden dichter, wir können kaum noch atmen.

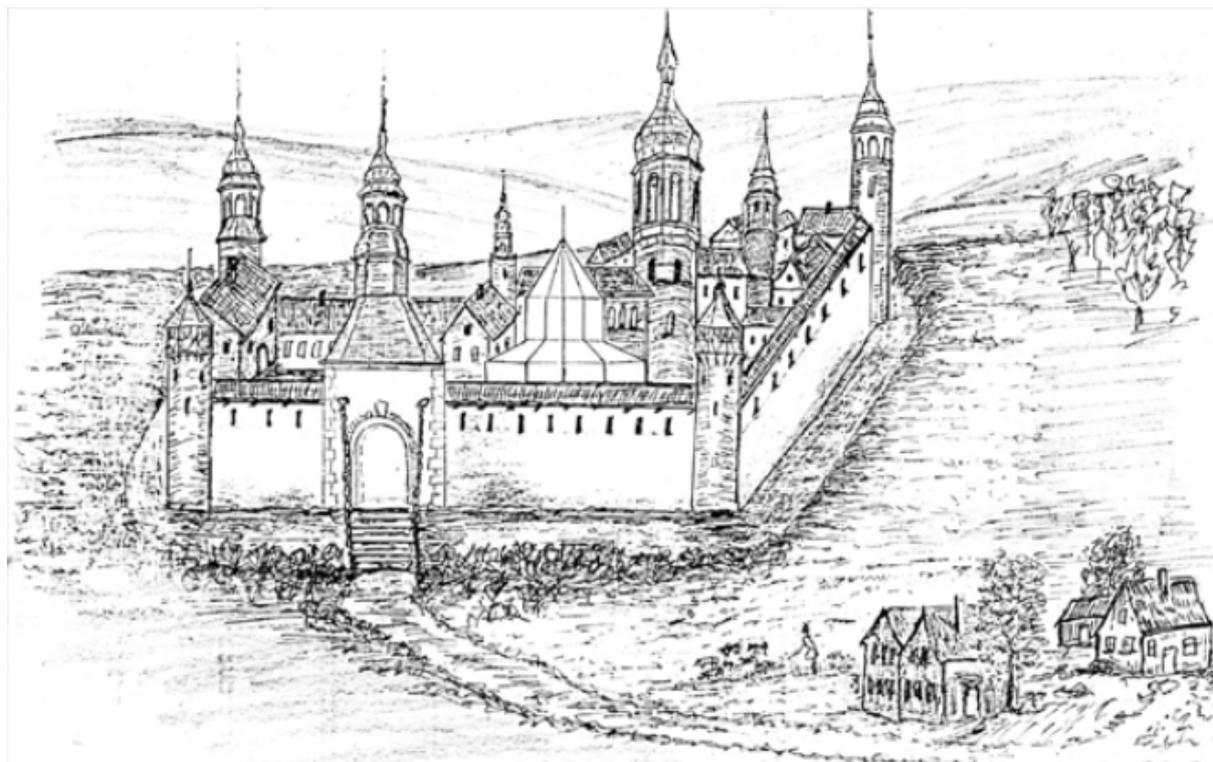
Der Mut uns verlässt, wir fliehennur heraus hier....was immer es ist, es ist nicht für unsere Augen bestimmt. Weiter des Nordens die Hügel weiter ansteigend. Die Luft zu atmen kaum mehr möglich.

Am nördlichen Horizont sehen wir eine Art Burg oder Ruine, doch diese zu erreichen uns nicht möglich ist, da die Luft zu atmen fehlt. Froh zu kehren den Rücken diesen Hügeln wir zuerst gen Süden und dann gen Osten ziehen.



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

Weidenau



Die Grafschaft Weidenau liegt am Rande einer Seenplatte. Grüne Wälder und Wiesen sind hier genauso zu finden wie ertragreiche Felder. Die Grafen von Weidenau führten ihre Grafschaft von jeher zum Nutzen jeder gesellschaftlichen Schicht, hier herrscht eine Einigkeit und Zusammengehörigkeit zu finden sonst nirgends auf Andurin.

Hier zu finden keine Armut oder Ungerechtigkeit jeder ist für den anderen da. Hier stehen auch nur 350 Mann und Ross ständig unter Waffen. Aber Jedermann besitzt ein Schwert oder einen Bogen um im Falle der Einberufung zu sein bereit. Es finden auch jährlich Tage der Ertüchtigung statt, bei denen der Waffengang geübt zu werden gebührt und im Feste des Herbstes und der Ernte endet. In Weidenau findet sich auch die Akademie des „Lichtscheins Lothariens“.

Aus dieser Akademie gehen auch die Magister der arkanen Künste zu Andurin hervor. Ein ewiges Bündnis verbindet die Grafschaft „Weidenau“ mit der Grafschaft „Miran“ gelegen beidseitig der Seen. Drei weitere große Städte gelegen zu Weidenau als da sind Panathee, Ral und Luman. In Panathee selbst leben auch Elfen, die man sonst nur in den Wäldern oder Auen antrifft, da sie Städte normalerweise meiden. Burg Weidenau selbst umgeben der Mauer bei 20 Fuß hoch mit Gänge zu wehre, in Prächtigkeit kaum „Andurin“ nachstehend doch kleiner in sich. Die Stadt selbst auch umgeben bei einer Mauer. Zu Tore, zu betreten in einer jeden Himmelsrichtung. Der Lotharien Tempel wohl prächtig anzusehen und bekannt im Land. Graf Randalf Demeya von Weidenau ein stattlicher Kämpe, Lotharien zur Ehr. Gar friedlich fein zu leben hier, wie Gedichte es beschreiben wohl:



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

Weidenau du Wohl der Seel,

mit deinem Met und Mehl

ist mir der Tod nun einerlei,

bringst Glück du mir herbei.

Gar fröhlich Zwitschern und Gesang

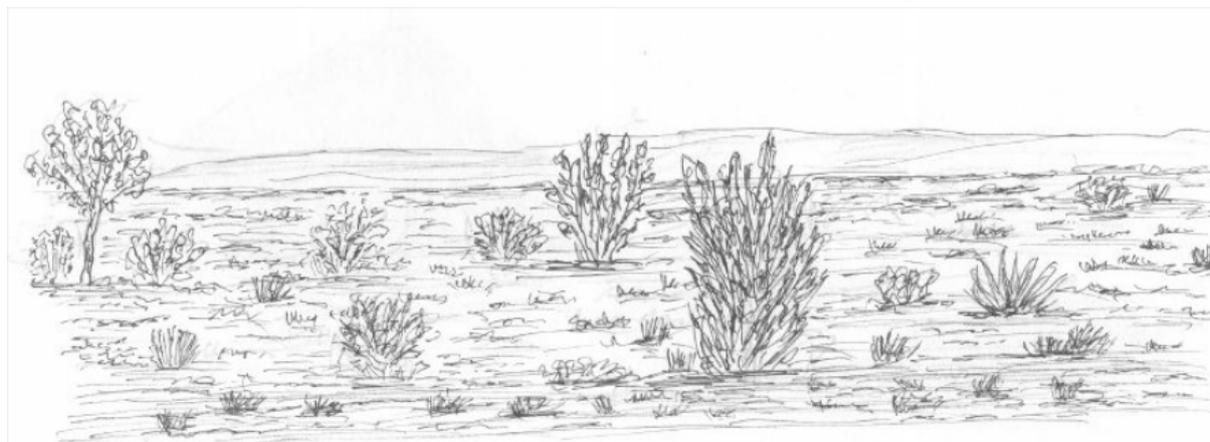
ward mir noch niemals Angst und Bang.

Hier meines Vaters und Mutters Ruh

bist und bleibst mein Weidenau nur Du!



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein
Die Todessümpfe



Nordwestlich von Weidenau gelegen der „Todessumpf“. Hier soll es Wesen geben, die keine Menschen sind aber gehen auf zwei Beinen, sich derweil aber im Wasser wie an Land gleich geschickt bewegen. Wir lagern am Rande des Moores, da es viel zu gefährlich sich hier ungesichert zu bewegen. Am nächsten Morgen von uns gewagt zu begehen den Sumpf, doch hierzu angeseilt zu sichern einen jeden der dabei. Immer wieder versinkt einer der Unseren im Sumpfe und nur gerettet werden kann durch die Voraussicht des Anseilens. Des Abends beginnen Lichter zu schwirren gleitend über das trügerische Nass. Es wird immer gefährlicher und der Sumpf uns zwingt zur Umkehr. Wir hören Stimmen wie Gesänge und das Gebrüll wilder Tiere. Plötzlich der Boden unter unseren Füßen entschwindet wir alle versinken.

Es gibt keine Rettung.....Der Sumpf schlägt seine Klauen über meinem Kopf zusammen, das Ende ist nah! Etwas packt mich am Fuß und zerret mich nach unten. Ich verliere das Bewusstsein.

Als ich erwache, liege ich in einer feuchten Höhle gebettet auf Bambus. Um mich herum meine Gefährten gerettet wie meiner Selbst und dazwischen Wesen das Aussehen wie Eidechsen laufend wie Menschen mit Dreizack und Schuppenhaut. Dies sind wohl die Echsenwesen, von denen wir hörten. Sie haben uns gerettet aus dunkler Not.

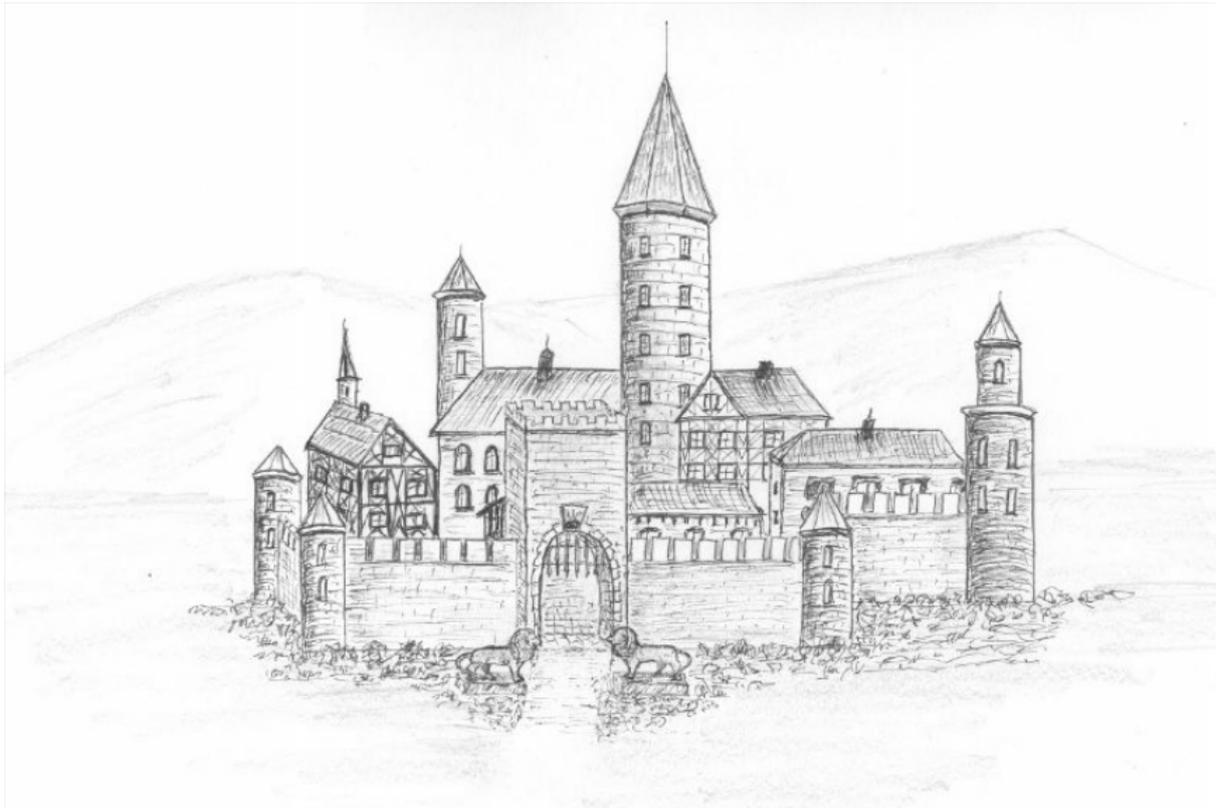
Sie bringen uns Wasser und frischen Fisch, allerdings so frisch, dass diese noch zappeln. Um sie nicht zu beleidigen und Fehler zu begehen, wie es geschehen war bei den „Sinnan Dubh“ , essen wir trotzdem und ernten hierfür zufriedenes zwischen der Echsen.

Wir nennen sie wegen ihrer Sprache die „Ziisch“. Nachdem wir uns erholt haben, bedeuten sie uns wieder hinein ins Wasser zu steigen. Gefolgt von jeweils einem „Ziisch“ kommen wir der Aufforderung ungetrübt der Abneigung nach. Diese Wesen packen uns und tauchen hinab in eine bizarre Welt aus Licht und Schatten. Kurz bevor wir erneut das Bewusstsein verlieren, durchstossen wir die Oberfläche und werden gelegt auf festem Boden darnieder. Die „Ziisch“ sind verschwunden, aber sei ihnen auf ewig für unsere Rettung gedankt.



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

Miran



In der Nachbarschaft von Weidenau gelegen die kleine Grafschaft „Miran“. Sie ist berühmt für ihre Braukunst. Mais und Gerste sowie Hopfen bilden den Haupt-Ernteertrag der Grafschaft. Auch sind in ganz Andurin kaum zu finden diese Zahl an Gasthäusern. Gerade das Miraner-Feuer und der Sata-Dunkel-Tropfen sind weit gerühmt sogar auf den Inseln bekannt und begehrt.

Im Gasthaus „Der lachende Hopfen“ zu Miran gibt es eine Spezialität, die jeder Reisende einmal gekostet zu haben hat. Es handelt sich hierbei um Hammelleber gelegt in Miraner-Feuer dazu gekochter Mais und gestampfter Wildsaumagen mit gerösteten Hopfen Dauben. Dazu serviert vom Wirt zu eigen gar köstlich Schwarzschaum Ale vom Allerfeinsten. Als Dessert darauf eine gebackene Rehherzenpastete mit Wildbeeren.

Dieses Gericht auch wird einmal des Jahres in der Burg zu Andurin zum Geburtstag des Königs vom Wirt selbste zubereitet.



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

Anjun-Kamm



Um zu gelangen nach „Banthan“ oder „Trux“ muss der Anjun-Kamm begangen sein. „Sata“ auf der Unseren und „Berim“ auf der anderen Seite des Kammes. Verbunden die Städte bei bewehrter Straße des Reiches sicher und gut zu queren. Doch meist nicht bekannt den Reisenden die Gegend der Berge da nur gegangen den gegebenen Weg. Ich wünsche zu sehen mehr des Gesteins, zu sehen den Quell der Seen und gehe den Weg des Flusses, zu queren die Berge dort selbst. Mein Gefolge zu nutzen die Straße und ich mit Dreien zu suchen den Quell.

Kein schwierig unterfangen uns erwartet da licht und fest der Stein. Nett Blumenduft und zart anzusehen die Blüten. Die höchsten Gipfel hier gewahrt unsre Schätzung wohl 5.000 Fuß. Nichts nennenswert zu sagen. Der Quell unscheinbar und klar, entspringt dem Kamm bei 2.000 Fuß, fließt herab und gründet ein Später die Seen von Weidenau. Doch schroffer nun wird der Aufstieg nur langsam wir kommen voran.

Wir gewahren eine dünne Rauchfahne eines Feuers und schleichen uns heran. Gemeinsam mit grünhäutigen Orks sitzen am Feuer Gestalten düster und drohend. Immer wieder wurde von Überfällen im Anjun-Kamm berichtet, weshalb diese Straße nun auch von 100 Soldaten des Reiches gesichert.

Wir ziehen uns unbemerkt zurück und mit der Verspätung einer Sonne und eines Mondes erreichen auch wir unbefangen „Berim“.



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein

Riwo



Ueber Rendaa, Trux und Limbor ziehen wir weiter nach Riwo. Gelegen am Großen Fluss der den Großen See mit dem Meer verbindet. Riwo selbst besitzt einen kleinen Hafen, in dem die Flussschiffer ihre Ladung von Rineva löschen. Von hier werden die Waren auf dem Landweg nach Trux, Rosaris und Andurin transportiert. Riwo selbst besitzt auch eine Garnison von 200 Mann und Ross. zu sichern den Fluss. Es wird immer wieder von Überfällen durch Wegelagerer und auch Orks berichtet, die ihren Unterschlupf in der weiten Ebene nördlich des großen Flusses haben sollen.



Andurin – Reisebericht von Gerald Hohenstein
Chenwo und Chenwo Wald



Chenwo liegt am dunklen Chenwo Wald. Außerhalb der Stadt gibt es auch viele Ansiedlungen von Au-Elfen, die sich hier niedergelassen haben. Der Chenwo Wald selbst ist dunkel und düster. Hier leben den Geschichten glaubend die seltsamsten Wesen. Käfer mit Scheeren der Größe eines Zweihänders, Ameisen mit Zangen zu durchtrennen eines Mannes Rumpf.

Auch soll es hier Wesen geben den Harpyien ähnlich mit Flügeln und schwarzen Körpern. In den Tagen von Zarradokh getraut sich niemand vor die Türe, da sich diese Wesen dann alle holen die draußen anzutreffen sind. Man warnt uns nicht in diesen Wald zu gehen, da noch niemand zuvor daraus zurückgekehrt. Ich habe mir eine Entzündung zugezogen und kann leider nicht an dem Trupp zur Erforschung des Waldes teilnehmen.

Am Morgen des 5ten Dergam des Jahres 11133 n.Z.F. brechen unsere Gefährten auf, 7 an der Zahl. Seither hat man sie nicht wieder gesehen. Wir warten bis zum 2ten des Thyria bis wir unsere Gefährten als endgültig verloren glauben und brechen auf zur Hauptstraße auf die wir kurz vor Rosaris treffen.

Nach 7 Jahren der Wanderung treffen wir wieder in Andurin am 33ten Thyria des Jahres 11133 n.Z.F. ein.

Die Niederschrift des Erlebten ist zu finden in der Rolle des Landes in den Gewölben des Wissens zu Andurin. Ein Jedermann des Lesens und Schreibens kundig möge das Recht erhalten sich eine Abschrift zu fertigen, wann immer es ihm beliebt.

Gerald Hohenstein von Trux zu Limbor