

Runenritsen

Atlantis in ~~30~~ 31 dagen

Een reisverslag

M.C. van Roon

Runenritsen

Atlantis in ~~30~~ 31 dagen, een reisverslag

Andere titels van Runenritsen:

Het geheim van Rune
Het teken van de wolf
Het breken van steen

In voorbereiding:

Het geven van leven

Met dank aan:

Ilse, Marcia, Karin, Toñi, Deshny,
Anneke, Willeke, Annemarie en Truus
voor hun aanmoediging en enthousiasme

Schrijver en illustraties: M.C. van Roon

Coverontwerp: Willeke Vrij Vormgeving

Fotografie: M. Willems-Breen

ISBN: 9789403683584

© M.C. van Roon 2025

Uitgever: Bookmundo

Elke gelijkenis met bestaande personen of gebeurtenissen berust
op louter toeval

De ochtend van de 17^e juni 2023

Tot mijn grote verrassing vond ik vanmorgen een brief op mijn nachtkastje. Hoe die brief daar is gekomen, weet ik niet. Het moet haast wel met magie zijn gedaan.

De brief bevatte vier vellen papier. Eén daarvan was een uitnodiging van heer Frederik van den Beukenhorst om een maan lang zijn gast te zijn in zijn huis in Lemuria. De andere drie vellen waren een reisprogramma. Volgens dat programma zal ik in 30 dagen en nachten allerlei plekken door heel Atlantis heen bezoeken. Natuurlijk laat ik zo'n kans niet voorbij gaan.

Vanavond vertrek ik dus naar Atlantis voor een vakantie van een maan, oftewel vier weken (en een dag).

Ik ben van plan om een dagboek bij te houden van alles, wat ik daar zal gaan zien en beleven, want ik wil deze herinneringen voor altijd bewaren. Het is een éénmalige kans en een groot privilege. Een geheel verzorgde rondreis door alle landen van Atlantis. Wat een voorrecht. Ik begin in de regeringsstad Lemuria, waar ik verblijf in het stadshuis van de familie van den Beukenhorst. Dit huis zal tevens dienen als de uitvalsbasis van de reis. Aangezien het reizen per poort zal gaan, zal ik vrijwel iedere avond hier terugkeren om te slapen. Heer Frederik van den Beukenhorst die mij, op verzoek van de Anjana, heeft uitgenodigd, heeft er voor gezorgd, dat er permanent een gids tot mijn beschikking staat. Hieronder vind je mijn volledige reisprogramma. Aangezien Atlantis, voor het grootste deel van de mensheid, een onbekend werelddeel is, zal ik, waarschijnlijk elke dag, ook wat algemene informatie over het bezochte land of de bezochte plaats geven. Op de kaartjes is te zien waar ik mij die dag bevond.

Uitnodiging

Middels dit schrijven heb ik, op voorspraak van De Anjana van Atlantis, de eer u uit te nodigen voor een verblijf van een maan in mijn stadshuis te Lemuria. Mijn gezet, Hubbel, zal ervoor zorgen dat het u, gedurende uw verblijf, aan niets zal ontbreken. Ik heb ervoor gezorgd dat u meerdere excursies en bezoeken door heel Atlantis gaat afleggen teneinde Atlantis en haar bewoners door en door te leren kennen. Er zal permanent een gids tot uw beschikking staan. Uw verblijf zal, met uw goedkeuring, aanvangen op de eerste nacht van de bloemaan (avond van 17 juni) door middel van een poort vanuit uw huis en duren tot en met de laatste dag van de bloemaan (17 juli)

Met vriendelijke groeten

Hopend op een welwillend antwoord

Uw dienstwillige dienaar



Frederik van den Beukenhorst

Bijlage: Reisprogramma

Het reisprogramma

Aankomst de avond van 17 juni, de eerste nacht van de bloemaan

- *Dag 1. (18 juni) Een bezoekt aan de stad Lemuria.*
- *Dag 2. (19 juni) Een bezoekt aan het eiland Klein Lemuria met een excursie naar de mijn-grotten van Mu.*
- *Dag 3. (20 juni) Boottocht op de rivier de Argel vanaf Loch Mu, richting Argelton. Avondexcursie naar de baadplaats van de Gorgelaars van Landdjini.*
- *Dag 4. (21 juni) Bezoek aan de enclave Morrigan van Badcatha.
Met in de avond de viering van Litha, de langste dag oftewel de zomerwende.*
- *Dag 5. (22 juni) In de ochtend bezoekt aan de enclave Emrys van Badcatha. In de middag bezoekt aan de enclave Myrdalin van Badcatha.*
- *Dag 6. (23 juni) Bezoek aan Loch Lyell en de elfenstad Ereamon.*
- *Dag 7. (24 juni) Bezoek aan de ijsgrotten van Yodali.*
- *Dag 8. (25 juni) Excursie in het oerbos van Faraoise met behulp van de exels van de berg.*
- *Dag 9. (26 juni) Bezoek aan de hoofdstad Tirsa van Tyritrea, gevolgd door een boottocht over Loch Titica.*
- *Dag 10. (27 juni) Excursie naar de heuvels van Serigali, de vaste verblijfplaats van de weerwolfnatie.*

- *Dag 11. (28 juni) bezoekt aan de havenstad Tyrea van Tyritrea en de eilanden van Tyritrea, Ficina, Kolbe, Hamy en Geodesi. Gevolgd door een avondbezoek aan Lamia en de Antrumgrotten, de hoofdstad en verblijfplaatsen van de vampiernatie.*
- *Dag 12. (29 juni) Bezoek aan Eumolos en de krochten der vergetelheid (Turwapaikka), de boomgrotten waar de elfen zich in terugtrekken als zij, tijdelijk of voor altijd, niet meer in de wereld willen lopen.*
- *Dag 13. (30 juni) Bezoek aan Eumolon. Bezoek aan het onderwaterrijk, de Pecinagrotten van het waterolk*
- *Dag 14. (1 juli) Excursie naar de vulkaan Mount Aikerush*
- *Dag 15. (2 juli) Een dag in Istrigh Talamb met een bezoek aan een dodofarm.*
- *Dag 16. (3 juli) Roeitocht over het Loch Nika*
- *Dag 17. (4 juli) Een bezoek aan de Nordriwaterwal en een overnachting in het Roatammoeras.*
- *Dag 18. (5 juli) Rustdag in het stadshuis van den Beukenhorst in Lemuria.*
- *Dag 19. (6 juli) Bezoek aan Dwartka Noord en Zuid, de dwergsteden Westri en Sudri en de Urvatgrotten.*
- *Dag 20. (7 juli) Bezoek aan Frem, het land van de trollen, de Kuvagrotten en het Kormalgebergte.*

- *Dag 21. (8 juli) Boottocht langs de fjorden van de draken*
- *Dag 22. (9 juli) Beroek aan het eiland van de Draak met rondleiding door de vierde dependance van het instrumentalis.*
- *Dag 23. (10 juli) Voortzetting van de boottocht langs de fjorden van de draken en overtocht over de Drakenzee naar de kliffen van Ramar Aljir, beklimming van Tjapakarpatil naar de hoogvlakte van Karpa.*
- *Dag 24. (11 juli) Boottocht over de Lassippus met richt op Fir na nOg naar Lemuria in het Loch Mu.*
- *Dag 25. (12 juli) Beroek aan het instrumentalis van Atlantis in Lemuria.*
- *Dag 26. (13 juli) Beroek aan Freyanara op uitnodiging van de Triade der elfen om het samenkomen van de clans mee te vieren.*
- *Dag 27. (14 juli) Verrassing. met s avonds een afscheidsfeest ter ere van het beroek aan Atlantis.*
- *Dag 28. (15 juli) Rustdag*
- *Dag 29. (16 juli) Winkelen in Lemuria.*
- *Dag 30. (17 juli) Laatste dag in Atlantis.*

Ik zal eerst even wat algemene informatie geven over Atlantis.

Atlantis is een werelddeel in de Atlantische oceaan, verborgen voor de gewone, lees: onze, wereld door middel van magie. Dat wil zeggen dat er

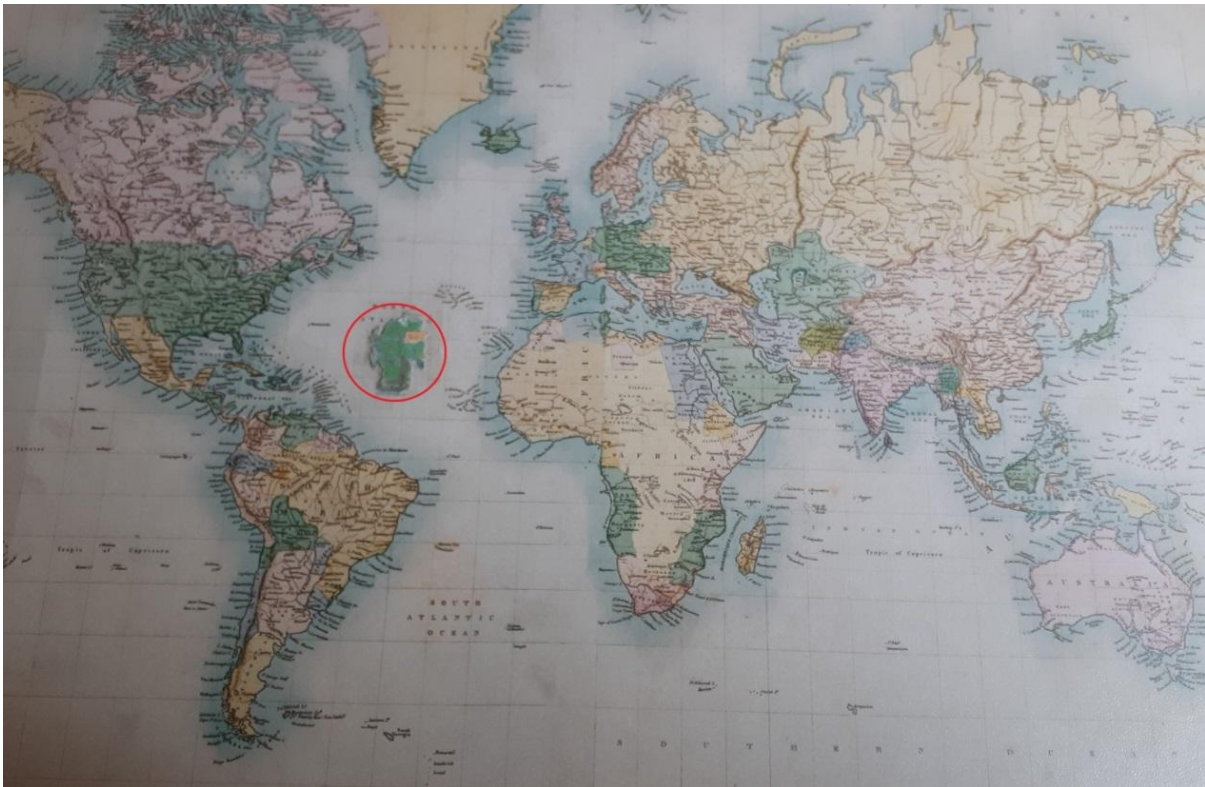
een koepel van magie over Atlantis heen ligt. Die koepel voorkomt dat Atlantis ontdekt word. Atlantis is van oorsprong een eilandenrijk. De eilanden lagen verspreid door de Atlantische oceaan en zijn door middel van magie samengevoegd tot één groot continent. Er zijn zes grote eilanden.

- Faraoise, waar het boomvolk leeft en dat de oorsprong van eilandenrijk Atlantis is.
- Zanddjini, voorheen Paganis en voorheen de verblijfplaats van de heksen en tovenaars, maar tegenwoordig van de gorgelaars en zanddjinnns.
- Tir na nÖg van de kleine volkjes., onder de bescherming van de Anjana.
- Istrigh Talamh, het jachtland, onder de bescherming van de Elen,
- Tyritrea, waar de magistas wonen.
- Freyanara, het land van de elfen.
- Alle wateren van Atlantis worden beschermd door Serreia van het watervolk.
- De lucht boven Atlantis word beschermd door Sýnnefa, de koningin van het luchtvolk.

De eilanden zijn door rivieren van elkaar gescheiden. In het midden van de zes eilanden bevind zich een meer, Loch Mu, met daarin twee eilandjes, Lemuria en Klein Lemuria.

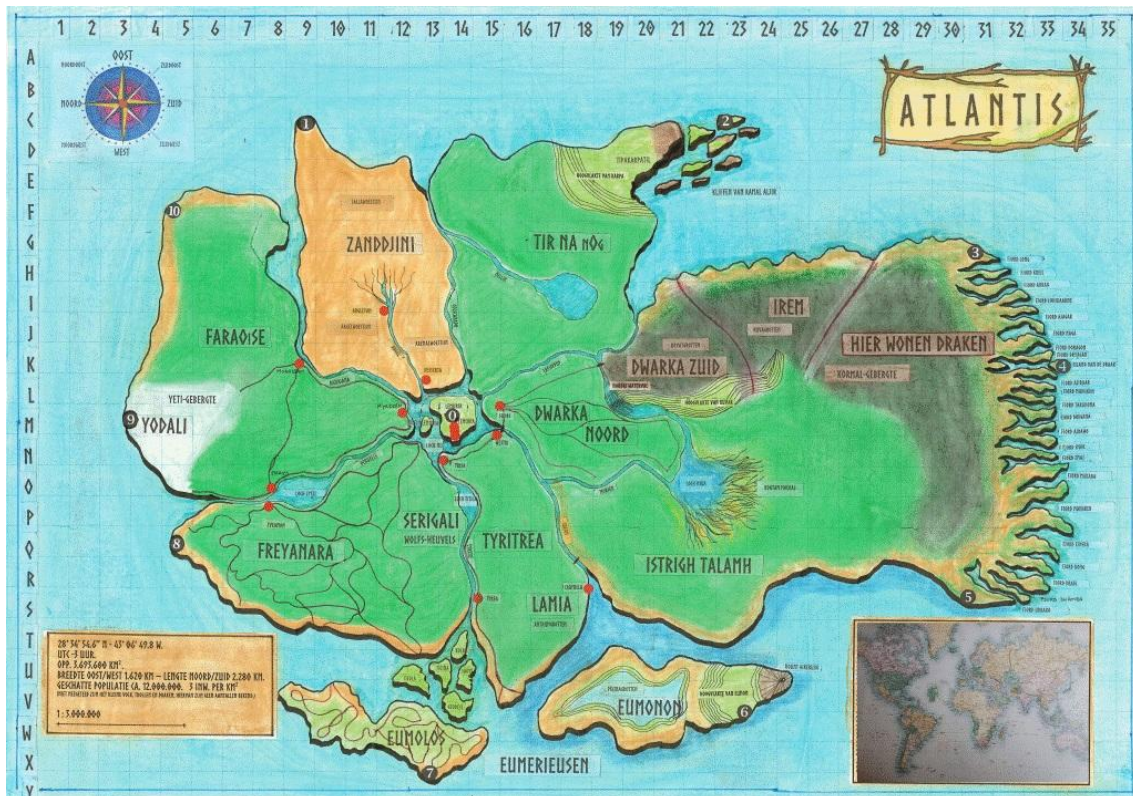
Daarnaast zijn er nog Eumonon en Eumolos, twee grote eilanden aan de westkant. Deze vormen samen met vijf kleinere eilandjes de Eumerieusen. Eumonon behoort tot het waterrijk van het watervolk en Eumolos tot het grondgebied van het elfenvolk. Ook de kleine eilandjes Evola, Ficina, Kolbe, Hami en Geodesi behoren bij de Eumerieusen. Evola behoort bij het elfenrijk en de overige eilanden bij Tyritrea van de magistas.

Aan de oostkant zijn er nog acht klippen en aan de zuidkant bevind zich het drakeneiland. Deze vallen allemaal onder de bescherming van de Anjana van Tir na nÖg.



De Atlantiërs beschouwen Atlantis, en eigenlijk de hele aarde, als een plek waar zij te gast zijn en het gebruik van kaarten wordt gezien als een manier om het land te claimen. Vandaar dat het maken van kaarten, misschien niet verboden is, maar wel sterk wordt afgeraden.

De kaart van Atlantis (hieronder) is dan ook de enige kaart die er is, voor zover bekend. Hij is gemaakt na de samenvoeging van de eilanden en alleen maar om in kaart te brengen, hoeveel ruimte de koepel moest beschermen. In vroeger tijden werd het oosten (de Oriënt als in oriënteren) beschouwt als het middelpunt van de aarde. Tegenwoordige kaarten zijn kompas gericht met het noorden bovenaan. Deze kaart heeft het oosten bovenaan. Vandaar dat de kaart een kwartslag is gedraaid, ten opzichte van de wereldkaart. Hou dat in gedachten bij het bekijken van de kaartjes per land.



Even kort samengevat: duizenden jaren geleden en op verzoek van de mensheid hebben alle magische wezens zich terug getrokken op de, toen nog verspreidde, magische eilanden. Vervolgens zijn de eilanden naar elkaar toe verplaatst, zodat er één groot magisch eilandenrijk ontstond, Atlantis. Dit eilandenrijk ligt, door magie verborgen, ergens in de Atlantische oceaan. Niet zichtbaar en onbereikbaar voor mensen zonder magie. Voor non-magische personen alleen te bezoeken op uitnodiging via een magische poort of bij toeval door het ontstaan van wilde poorten. Ik heb ze al even genoemd. De Anjana, Elen van de wegen, Serreia de Zeemeermin en Sýnnefa van het luchtvolk zijn de vier dochters van de god en de godin. Niemand weet waar ze vandaan zijn gekomen en niemand weet hoe oud ze zijn. Ze zijn er altijd al geweest.

De Anjana, met haar trouwe metgezel Oso, de grote bruine beer, is de beschermster en voorspreker van alle kleine volkjes in Tir na nÖg. Zij vertegenwoordigt deze ook in de raad van Lemuria. Elen van de wegen is de hoedster en beschermster van alle flora en fauna in Atlantis, maar in het bijzonder van Istrigh Talamh. Serreia de Zeemeermin is de leidster en

beschermster van het onderwatervolk en al het onderwaterleven. Sýnnefa is de koningin van het luchtvolk en de beschermster van de koepel van magie. Zij worden vereerd in heel Atlantis en hebben het laatste woord bij alle geschillen die het voortbestaan van Atlantis bedreigen.

De eerste nacht van de bloeimaan, 5 voor half 9.

Even snel een berichtje. Ik ben een paar uur geleden via een poort aangekomen in stadshuis van de familie van den Beukenhorst in Lemuria, de regeringsstad van Atlantis. Ik werd opgewacht door Hubbel, de hobgoblin van de familie van den Beukenhorst. Een eigenaardig, maar erg aardig en beleefd, groen mannetje met een lange witte baard. Hij komt net aan tot mijn middel. Hij bracht mij direct naar mijn kamer en heeft mij verzekert dat hij mij van al mijn 'wensen en noden' zal voorzien. Hij informeerde mij dat ik morgenochtend om 7 uur zal worden gewekt omdat de eerste excursie, een tocht door de stad Lemuria, om half 9 gaat beginnen.

Die baard van hem is trouwens een onvermoede bergplaats van allerlei kleine voorwerpen. De sleutel van mijn kamer, een zakhorloge en een notitieboekje waarin hij, met een potlood dat ook uit zijn baard kwam, mijn ontbijtwensen opschreef. Het belangrijkste dat hij uit zijn baard tevoorschijn haalde, was een zilveren ketting met daaraan, in zilver gevat, een bleekblauwe druppelvormige steen en een zilveren ring met eenzelfde



steen, maar dan vierkant. Het zijn Atlantisstenen, oftewel Larimar, zoals de stenen in de gewone wereld bekend staan. Een geschenk van de Anjana, en een teken dat ik in Atlantis ben op haar uitnodiging en onder haar bescherming sta.

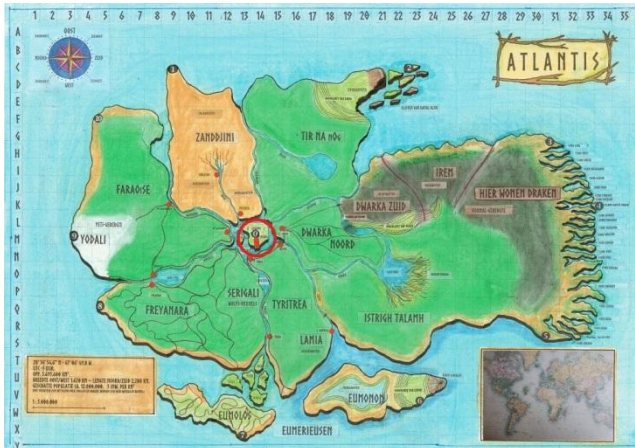
Ik heb trouwens een prachtige kamer gekregen, met een aparte badkamer, van alle gemakken voorzien. Deze staat gedurende de hele maan tot mijn beschikking. Ik heb net genoten van een vorstelijk diner en sta op het punt om naar bed te gaan. Vanaf mijn balkon heb ik nog een half uurtje zitten genieten van een prachtige zonsondergang. Er waait een zacht briesje met daarin de heerlijk geuren van zoete bloesems. Ik laat de balkondeuren open staan en ga naar bed. Morgen heb ik een drukke dag waarvan ik zoveel mogelijk wil genieten.

Dag 1. De eerste dag van de nieuwe maan(18 juni). Een bezoek aan de stad Lemuria.

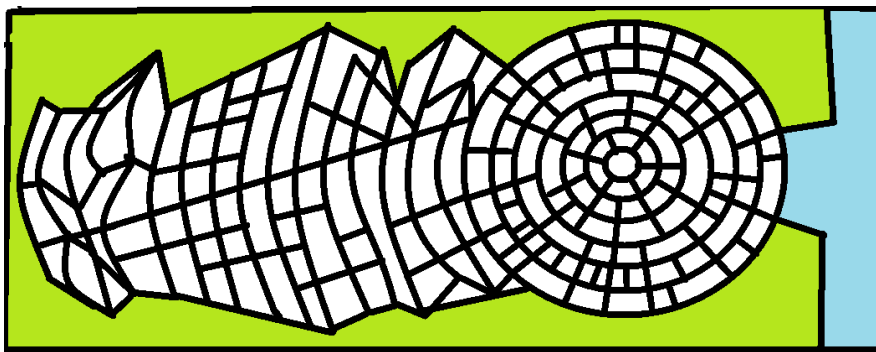
Lemuria is een prachtige stad. Bijna helemaal opgetrokken van marmer in alle mogelijke pasteltinten. Ik werd vanmorgen, stipt om half 9, opgehaald door een kleine witte koets, getrokken door een eenhoorn. Op de bok zat een dwerg, die zich voorstelde als Dunbar. Hij reed mij eerst naar het midden van de stad, waar een groot plein is. Het plein is omringd door de regeringsgebouwen. Elk volk heeft hier zijn eigen huis. Midden op het plein staan twee enorme afdrukken van klauwen. Dit is de plek, waar de eerste vertegenwoordiger van het drakenvolk, voor het eerst in Lemuria landde. Ik schatte de afstand van hak tot teen op zes meter. De draak moet enorm zijn geweest. Na een bezoek aan het regeringsplein, heeft Dunbar mij op een rijtoer kriskras door de stad getrakteerd. Ik zeg met opzet getrakteerd, want het was fantastisch. De gebouwen en huizen zijn gebouwd met marmer in allerlei pasteltinten. Dat marmer is weer met allerlei andere kleuren dooraderd. De stad zelf is gebouwd volgens een patroon van steeds wijder wordende cirkels, met elkaar verbonden door dwarsstraten als spaken van een wiel. Overal staan

bomen in bloei in witte, roze, rode en gele tinten. Adembenemend mooi. Elke kruising heeft een pleintje met een fontein met kristalhelder water. Dunbar heeft mij een schattig klein mokje gegeven, dat hij kocht in een plaatselijk winkeltje. Het mokje is rijk bewerkt en ongeveer 6 centimeter hoog. Alle Atlantiërs dragen zo'n mokje bij zich om, wanneer ze dorst hebben, uit een fontein te kunnen drinken. Ik wilde ervoor betalen, want ik vond vanmorgen, als geschenk, een paar geldringen met Atlantisch geld op mijn nachtkastje. Het bijgevoegde briefje zei dat ik het mocht besteden aan wat ik wilde. Dunbar weigerde het geld aan te nemen, dus heb ik het maar zo gelaten. Hij heeft mij rond half acht thuis gebracht, waar een heerlijk diner op mij stond te wachten. Het was een heerlijke dag. Ik vergat nog te zeggen dat Hubbel een heerlijke lunch voor ons had ingepakt. We hebben er in een klein parkje van genoten.





Lemuria, de regeringsstad, ligt op het eiland Lemuria, in het Loch Mu. Hier zetelt de raad van Atlantis. Het eiland is neutraal gebied. Elk volk (behalve de weerwolven en de vampiers) van Atlantis heeft hier zijn eigen vertegenwoordiger. Geen enkel volk kan aanspraak maken op het eiland. In het Loch Mu ligt ook het eilandje Klein Lemuria.



SCHEMATISCHE PLATTEGROND VAN DE STAD LEMURIA