

# DER WEG IN DIE HOHLWELT



Wer alten Überlieferungen folgt, in denen von Tharun berichtet wird, der sucht oft auch einen Übergang in dieses verborgene Reich. Viele, die nicht einen Fingerzeig der alveranischen Götter erhalten, scheitern auf ihrer Queste, doch einigen wenigen mag es gelingen, eine Spur zu einem verborgenen Ort des Übergangs zu finden. Die meisten geraten dabei auf Irrwege und an längst verschlossene Durchgänge, erreichen Tore in vollkommen andere Sphären oder Welten, oder müssen oft kurz vor dem vermeintlichen Ziel ihrer Suche aufgeben, da die angeblichen Übergänge in lebensfeindlichem Umfeld, etwa auf dem Meeresgrund oder im Feuerschlund eines Vulkans liegen sollen. Da die Götter Tharuns 'ihre Welt' zudem gut schützen, gilt es Gefahren wie Wächterkreaturen oder magische Rätsel zu überwinden, um letztendlich das Ziel der Suche, die Länder unter der vielfarbigen Sonne, zu erreichen.

Bereits die Suche nach und die Reise zu einem solchen echten oder vermeintlichen Übergang ist ein Abenteuer wert, und auch der Übergang selber sollte ein einschneidendes Ereignis im Leben eines Helden sein: Erstmals betritt er eine andere Welt, deren Schicksal dennoch untrennbar mit der seiner Heimat verbunden ist.

Da Tharun eine sehr ursprüngliche Welt ist, ist sie vor allem durch die Elemente der Zweiten Sphäre mit Dere verbunden, während der hochgefährliche Weg durch den Limbus nur für die fähigsten Magier überhaupt beschreibbar ist. Zudem ist der Übergang nach Tharun ein Weg ohne Wiederkehr, sind doch von tharunischer Seite keinerlei Wege in die 'Außenwelt' bekannt noch Bestrebungen im Gange, überhaupt einen Durchgang ausfindig zu machen.

## Der Weg durch das Feuer

*»Alle Arbeit, die Angroschs Missfallen findet, wirft er in den Feuerschlund Nagalosh, der umgeben von Sieben Winden aus dem ungeheuren Meer ragt. Hier glühen Splitter der Flamme Glost, das Miniaturenschloss des Feuers und etliche andere ungeliebte Kunstwerke, um die sich nur Basaltschädel und Geierhafte scharen.«*

—Angram-Inschrift in den Hallen von Xorlosch, um 5.000 v.BF

Da der Gott des Feuers auch mit der Welt Tharun verbunden ist, liegt es nah, dass in 'seinem' Element auch ein Eingang nach Tharun zu finden ist. Von den meisten vorgeblichen Übergängen darf angenommen werden, dass sie niemals nach Tharun führten, längst verschlossen und versiegelt sind oder von Zyklopen, Vulkanoiden oder ähnlichen Dienern des Feuers bewacht werden. Manche Gelehrte vermuten immer wieder, dass der Weg durch das Feuer in der Elementaren Zitadelle des Feuers zu suchen ist, doch einen Beleg gibt es dafür nicht.

Der einzige gesicherte Übergang durch das Feuer liegt auf der auf keiner Karte verzeichneten Vulkaninsel *Nagalosh* im Meer der Sieben Winde (**Efferds Wogen** S. 16, **Jenseits des Horizonts** S. 36). Da dieser Weg aber schon vor circa zehntausend Jahren von den Sumurrern verwendet wurde, spricht einiges dafür, dass ein Ausbruch auf tharunischer Seite dafür sorgte, dass alle Spuren einer Besiedlung der Hohlwelt über das Nadelöhr Hamur unter der Asche begraben wurden, ehe die Diener und Wächter der Acht Götter dieses Tor entdecken konnten. Daher mag man aber tief unter der Asche des Vulkans im Zentrum der Insel Hamur noch auf sumurische Überreste stoßen.

### Nagalosh

Etwa 1.400 Meilen vom aventurischen Festland entfernt liegt die Insel Nagalosh. Sie hat etwa 30 Meilen Durchmesser und ist fast durchgehend mit tropischer, vor Feuchtigkeit dampfender Dschungelvegetation bedeckt: überhohe Alveranspfeiler, rote Korallenbäume, Magnolien und Orchideen. Genau in der Mitte der Insel erhebt sich ein weit über 2.000 Schritt hoher Schildvulkan. Die Küste wird von einem palmengesäumten, kristallweißen Sandstrand eingenommen, an dem sich die Brandung wie ein Gürtel um die Insel legt. Neben den üblichen Gefahren eines urwüchsigen Dschungels gibt es einen Maru-Stamm und einige Feuervögel. Diese wunderschönen, rotgefiederten Vögel von der Größe eines Esels sind intelligent und sprachbegabt. Eine Besonderheit sind jedoch die basaltenen Lavamenschen, die hier den Eingang in den Vulkan bewachen. Sie ernähren sich von gemahlenem Stein, halb erkalteter Lava und vermögen es, Reisende in ingerimmgefälligen Öfen ebenfalls – vorübergehend – gänzlich unanfällig für Hitze zu machen. Danach kann der Abstieg in die Tiefe beginnen. Ein Indiz dafür, dass auch dieses Basaltvolk einst menschlich war, ist ihre eigentliche Sprache – altes Sumurrisch. Daneben sprechen sie aber Fragmente vieler Sprachen.

### Das Feuerschloss

Wer sich in den Schlund des Vulkans begibt, verlässt, ohne es zu wissen, die Dritte derische Sphäre. Hier tut sich ein Zugang auf, der zu einem Ausläufer der Elementaren Zitadelle führt, einer Untersphäre des Feuers, die hier die

Welten verbindet und einen Zugang für jeden schafft, der diesen Weg zu nehmen vermag.

In der elementaren Feuersphäre steht inmitten einer Luftblase im Magma ein Feuerschloss, das aus glühendem Stein, Metall und purem Feuer besteht und von dem die Monaden behaupten, sie hätten einst seine Grundpfeiler gelegt. In ihm vereinen sich Baustile vieler Völker; Zyklopen, Zwerge, Hochelfen der Feuerstadt Mandalya, Menschen verschiedenster Kulturen und unbekannte exotische Wesen. Auch die Proportionen der Räume scheinen teils für Zyklopen, teils für Grolme geschaffen. In der Mitte des prächtigen Baus, in einem Kuppelsaal, sind Geschmeide und kunst-

volle Artefakte zu finden, auch diese entstammen verschiedensten Künstlern. Neben Standbildern der alveranischen Götter bietet der Kuppelsaal einen Übergang, der das letzte Tor gen Tharun ist: ein See, der aus flüssigem Quecksilber zu bestehen scheint. Wer ihn betritt, fällt in eine Höhle, in der Sumus Griff – die Schwerkraft – nicht wirkt, ein Zustand, den ein Limbologe aus dem Limbus kennt.

Wer es somit schafft, diese Ebene des Feuers an ihrem jenseitigen Ende zu verlassen und sich an den Felswänden entlang zum jenseitigen Ausgang der Höhle zu ziehen, der steht am Grund des Vulkans auf der Insel Hamur – oder möglicherweise auch eines anderen tharunischen Feuergigantens.

## Der Weg durch das Wasser

*»Vor vielen Jahrtausenden war das Meer Schauplatz eines großen Krieges, der manche Kreaturen der See in unbekannte Tiefen führte und die Meere verschiedenen Welten vermengte. Und obgleich die Meere wieder getrennt wurden, blieben zwischen ihnen geheime Kanäle und Strudel, Schlünde und Strömungen bestehen, auf denen die mächtigsten Wesen der Tiefsee auf Beutezug gehen!«*

*—Alte Sage in den Hafenstädten Myranors, den Nequanern zugeschrieben*

Wenn man die Verbreitung der Verehrung Numinorus in den derischen Meeren und vor allem unter den Risso berücksichtigt, ist dies ein Indiz auf einstmalige Übergänge: Es war vor langer Zeit möglich, zwischen den Ozeanen von Dere und der Hohlwelt hin und her zu wechseln. Denn die äonalten Zwiste Efferds und Numinorus haben Nahtstellen zwischen Dere und Tharun geschaffen, die auf elementarem Wege die Welten verbinden, jedoch nur temporär durchlässig sind. Sie erscheinen als Strudel und Schlünde

im Meer, die sich auftun, und genauso schnell wieder fort sind, wie sie entstanden sind. Als die Risso bzw. ihre Vorgänger, die Mahre, im Neunten Zeitalter nach Tharun kamen, waren und wurden die Meere beider Welten durch Strudel oder untermeerische Strömungen miteinander verbunden. Aus den Zeiten Lahmarias ist jedoch nur noch eine streng bewachte unterseeische Verbindungen offen, durch die die Rirgit zwischen den Welten wechseln. Das Haupteinfallstor Efferds aus dem Zeitalter der Maritimen Völker, die *Pforte des Wassers*, ist inzwischen fest verschlossen (Näheres siehe **Das Rätsel der Acht Orte**, Seite 265)

Zauberkonstrukte, wie sie die alten Hochelfen schufen, oder wie man sie in Myranor heute noch finden kann, könnten den Abgrund zwischen den Welten überwinden. Ein Magiermogul behauptete einst, einen Rirgit – eine immens große maritime Kreatur – bezwungen, und in seinem Inneren zu einer 'Welt mit einer vielfarbigen Sonne' hinabgetaucht zu sein.

So phantastisch eine solche Reise auch anmuten mag – denkbar ist sie durchaus.

## Der Weg durch den Limbus

*»Sind wir sicher, dass die Karte des Reisenden Tharun an der richtigen Stelle verzeichnet? Ich spüre, dass sich das Schicksal von Welten dort entscheiden mag und doch wissen wir nur wenig über diese Welt«*

*»Sicher können wir da nicht sein, Schwester, Du weißt, dass selbst unserem Orden der Übergang in diese Welt mehr als schwer fällt. Uns mag das Reisen im Limbus selbst und seine Gefahren, wie Dämonen und Geister, vertraut sein, und das Graue Nichts zwischen den Sphären belastet uns bei weitem nicht so wie andere Reisende aus der Dritten Sphäre, doch sind wir ebenso von der 'Wehr der Acht', die Tharun umgibt, betroffen wie jeder andere. Einige Pforten sind für den Kundigen sichtbar und erscheinen gangbar, doch wissen wir, dass dort die machtvollsten Dämonen des Rächers in den Schatten lauern, an anderen Übergängen hat sich namenloses Grauen festge-*

*krallt und wieder andere scheinen von elementaren Gewalten zerrissen zu werden. Aber Du hast Recht, vielleicht sollten wir wirklich wieder einmal versuchen, in das Herz Sumus vorzudringen und nach dem Rechten sehen. Aber ich denke, dass für eine Reise in eigener Person die Zeit noch nicht reif ist. Ich habe da eine bestimmte Gruppe von Abenteurern im Auge, die für so eine Reise wie geschaffen scheint.«*

*—So gesprochen in Asdramur, der Ordensfestung der Menacoriten*

Eine weitere Möglichkeit, Tharun zu erreichen, mag der Limbus jenen Hochgelehrten bieten, die mittels *Planastrale*, *Auge des Limbus* oder einem Sphärentor in das Graue Wabern zwischen den Welten vorzudringen vermögen. Limbusreisen sind jedoch bereits ein Abenteuer für sich,

mit eigenen Gefahren und Risiken (Inspirationen zu Limbusreisen finden sich in **Wege des Entdeckers** S.47-48 und **Verschworene Gemeinschaften** S.88). Die Welt Tharun zu erreichen, gestaltet sich jedoch noch einmal erheblich riskanter und schwieriger als andere Welten über den Limbus zu betreten, denn die Acht Götter haben die Hohlwelt wie eine Festung gegen ihre Feinde abgesichert. So ist es selbst erfahrenen Sphärenreisenden bisher nicht eindeutig möglich, genau zu bestimmen, ob Tharun wirklich als Globule im Limbus treibt oder sich wieder im Schoß der zweiten Sphäre befindet. Hier und dort finden sich jedoch Pforten treibend im Limbus, die oftmals als tatsächliche Portale oder Eingänge erscheinen. An den meisten passierbaren Übergängen wachen mächtige Arkanai des Arkan'Zin, die sich in den Schatten der Portale verbergen oder als sichtbare Wächter wacht halten. Andere Übergänge sind von namen-

losen oder dämonischen Mächten blockiert, die seit Jahrtausenden versuchen, sich hier Zugang zu verschaffen und doch am göttlichen Bann der Acht scheitern.

Unter den wenigen Limbusreisenden bekannte Eingänge nach Tharun sind das *Tor der Acht mal Acht Rächer*, die *Tür des Gebörnten Wächters*, die *Feuer-Pforte von Shar'habari* und die *Genagten Höhlen der Schatten von Helarun*. Einige der Tore sind ein direkter Weg nach Tharun, fast als würde man durch eine Tür treten, andere sind nur der Beginn eines Weges voller Rätsel und Gefahren. Der Vorteil all dieser Zugänge ist, dass die Götter Tharuns von dieser Seite kaum mit einem Besuch von Sterblichen rechnen und sich eher für einen Angriff unsterblicher Gegner wappnen, so dass es geschehen mag, dass eine Gruppe Abenteurer an den Wächtern vorbeischlüpft – insbesondere, wenn diese durch einen anderen Feind abgelenkt sind.

## Alte Wege und Irrwege

Verschiedenste Gelehrte halten den Punkt des äußersten Nordens, das Land direkt unter dem Losstern, für einen Kristallisationspunkt der Erkenntnis und Anhänger der Hohlwelttheorie des Hadumar von Wiesen-Ostreich vermuten dort einen Weg in eine Welt innerhalb Deres.

Wenn es jedoch jemals einen Zugriff durch das Element Eis gegeben haben sollte, so ist er heute versperrt und ungangbar. Die zaubermächtigen Alten sollen einst Wege geschaffen haben, die nach Tharun führten. An entrückten Stellen, wie auf dem Grund des myranischen Bleichwassers, finden sich eigenartige Malachit-Tetraeder, deren Macht noch unerforscht ist. Vielleicht verfügten sie einst über Gegenstücke in der Hohlwelt. Übergänge nach Tharun mag es auch in anderen Siedlungen der Alten gegeben haben, z. B. im Archipel von Sharitnar bei den heutigen Zyklopeninseln, aber sie alle sind heute unzugänglich und unentdeckt.

Wer weiß, ob nicht die Trolle, die vor Urzeiten in die Hohlwelt gelangten, Pfade zurückließen, die noch immer gangbar sind. Die im myranischen Archipel von Talaminas auf der Rieseninsel Yil'araphaar gelegene Trollburg Myrgotschthor, deren Grundmauern von den Monaden errichtet worden sein sollen, könnte einst einen Tunnel durch die Elemente Erz, Humus oder Feuer verborgen haben, durch den sich die Monaden zu ihren 'verborgenen Glutschmieden' zurückzogen. Dass im heutigen Tharun die tumben Rakshasa

nichts mehr von diesen Geheimwegen ihrer Ahnen wissen, versteht sich von selbst.

Ein anderer, heute jedoch längst versiegelter Übergang durch das Feuer könnte im Inneren des Vulkans *Chap Tabungapa* auf der Waldinsel Sorak gelegen haben, einem vergessenen Ritualplatz zwergischer Geoden (**In den Dschungeln Meridianas** S. 195), und es ist möglich, dass die Zwerge hier einst Geheimnisse Angroschs bargen, die bereits die Sumruer kannten.

Auch alte Zyklopenstätten wie die *Treppe ins Feuer* auf der Insel Pailos könnten vor Urzeiten auf den Feuerpfad nach Tharun geführt haben. Ob die myranischen Monommaten, die einäugigen Monstren der Tiefsee, einen der geheimen Zugänge zu den mythischen '33 Städten des Inneren Meeres' in ihrer Gewalt haben, kann nur vermutet werden.

So gut wie unmöglich erreichbar ist auch der Weg durch den Rosentempel in der entrückten Elfenstadt Tie'Shiana (**Die Phileasson Saga** S. 174), er wechselt zwischen Welten und Sphären und erscheint weit oberhalb von Memonhab über der Oberfläche Tharuns. Allerdings halten selbst die Schutzbarrieren des Tempels nur einen Teil der hier herrschenden enormen Hitze ab – der Tempel schwebt auf halbem Wege zwischen Sonne und Erdoberfläche – so dass es schwer wäre, ihn dort zu verlassen. Dafür bietet die Aussicht ein Bild der Welt, das kein Tharuner jemals sah.

