

Unforgivable Sinner

Remake

Von WoelfinAkira

Prolog: Die Legende Johtos

Nicht erschrecken. Pokémon Quest, Johto no Densetsu und Unforgivable Sinner hängen, was den historischen Legendenhintergrund betrifft, zusammen. Daher unterscheiden sich die Legenden nur am Schluss etwas.

Jede Region hat ihre eigenen Geschichten, wie jedes Lebewesen, das auf der Erde wandelt. Eine Legende, die so alt ist wie die Welt selbst, wird in allen Ländern erzählt. Und doch unterscheidet sie sich...

So lasst mich über diese Geschichte vom Beginn unserer bekannten Welt berichten:

Bevor die Welt existierte, war sie in die düsteren Schatten des Chaos gehüllt. Es herrschte tiefste Dunkelheit, in der es weder Leben, Fröhlichkeit, Freude und Glück noch Tod, Traurigkeit, Leid und Pech gab, sondern bloß ein ewiges Nichts. Kein Licht vermochte das Chaos zu durchdringen und doch brachte jene Finsternis eine Kreatur hervor. Arceus, so pflegten die Menschen unserer Vorfahren jenes göttliche Wesen, dessen gleißender Schein das Nichts vertrieben hatte, zu nennen.

Aus dem Ei, welches Arceus erschuf, entsprangen Palkia und Dialga. Sogleich vermochten sich Raum und Zeit auszudehnen, als ihre Herzen begannen zu schlagen.

Durch dieses Werk aber schwanden die Kräfte der obersten Gottheit und aus seinem schwindenden Licht wurde Mew geboren.

Die Gottesmutter und zugleich die Göttin des Lichts und der Fruchtbarkeit begutachtete das unfertige Werk, das noch immer von einem Schleier der immerwährenden Dunkelheit bedeckt war.

So sandte sie Cresselia und Darkrai. Es war die Geburtstunde von Licht und Finsternis, denn dort, wo es Licht gab, herrschten auch die Schatten, und wo Schatten lebendig waren, wurden sie von Licht durchdrungen.

Ja... So gegensätzlich Cresselia und Darkrai auch sein mochten, ihre Schicksale sollten bis in die Ewigkeiten aneinander gebunden sein.

Noch immer war die Erde wirr und wüst und so erweckte Mew die Titanen des Himmels, der Erde und des Meeres.

Rayquaza schied die Bläue der Welt in den weiten Himmel und die tiefen Gewässer. So wurde die unendliche Weite des Himmels geboren.

Nun sammelte Kyogre das Wasser an einem Ort und das Land erstreckte sich durch Groudons Macht.

Bereits in jener Zeit herrschte eine Fehde zwischen den göttlichen Kreaturen, so überliefern es zahlreiche aus Hoenn stammende, heilige Schriften. Dieser jahrelange Kampf erzürnte das sanfte Gemüt Mews und so verbannte sie die Kämpfenden auf den Grund des Meeres und ins Herz eines Vulkans. Ein Siegel eines jahrtausendlangen Schlafes sollte ihre Mächte vom Antlitz dieser Welt tilgen.

Obhut über Land und Meer wurden nun Ho-oh und Lugia zugetragen, die Mew entsandte, um über das Werk der in Schlummer gefallenen Titanen zu wachen.

Anschließend wurden die niederen Pokémon geschaffen, die Wiesen, Wälder, Berge, Höhlen, Wüsten, Steppen, Seen und Flüsse, sowie den Ozean und den Himmel besiedelten.

So kehrte in den Herzen der Menschen und der Pokémon, die zu Freunden und Gefährten wurden, Frieden ein.

Und obwohl keine Zwietracht die Herzen der Geschöpfe durchzog, schufen die obersten Gottheiten die Halbgötter:

Lavados, der Hüter des Feuers und des Werk Ho-ohs.

Zapdos, der Gebieter über Blitz und Donner.

Arktos, die Herrin über Schnee und Eis.

Entei, der König der Pokémon.

Raikou, der Herr über Donner und Blitz, gleichsam mit Zapdos.

Suicune, die Tochter der Nordwinde und Beschützerin der Flüsse und Seen.

Selge, die Verkörperung des Wissens.

Vesprit, die schöne Seele der Gefühle.

Tobutz, der gesunde Geist des Willens.

Regigigas, welches aus Magma, einem Eisberg und einem Felsen drei weitere Pokémon erschuf, genannt: Registeel, Regice und Regirock. Gemeinsam sind die Vier die Behüter alter Reliquien.

Nicht zu vergessen ist die Schöpfung unserer Gattung. Zuletzt wurde die Existenz des Menschen ins Leben gerufen.

Dank dem Wissen der Götter blühte die ihnen zugeordnete Welt rasch auf. Die Pokémon, die Freundschaft mit den Menschen schlossen und jene zu ihren Gefährten wählten, halfen ihnen die Schönheit der Natur zu entdecken, sodass sie Leben in ihr zu finden vermochten.

Im Laufe der Jahre entwickelten sich Dynastien und Hochkulturen. Die Menschen strebten nach Macht und doch vermochten die alten Legenden niemals in Vergessenheit zu geraten, denn jede dieser Sagen lebte in den Herzen der Menschen weiter.

Um den Göttern ihren Dank zu zeigen, erschufen die alten Völker prachtvolle Heiligstätten und die Legenden wurden stets weitererzählt. Alle Welt sollte wissen, wie der Kreislauf des Lebens begonnen hatte.

Gewiss aber brachte jedes Land seine eigenen Geschichten hervor und jedes Land sollte andere Götter lobpreisen. So erbaute das Volk Hoenns prächtige Schreine, um dem Sonnengott Groudon und dem Meerese Gott Kyogre zu danken, den Göttern von Zeit und Raum, Dialga und Palkia, erschufen die Menschen des heiligen Landes Shinou prachtvolle Tempel, und das Johto'sche Volk errichtete zu Ehren des göttlichen Phoenix Ho-oh, der Wärme und Leben schenkte, den Zinnturm und den Bronzeturm, um Lugia zu huldigen.

Doch dieser Frieden war bloß ein Trugbild der Wirklichkeit. So schön wie diese Harmonie auch war, sollte sie schon bald zerstört werden. So gegensächlich Feuer und Wasser sein mochten, standen sich Raum und Zeit in einer ewigen Blutsfehde gegenüber. Dieser

Krieg, der aus dem Herzen Shinous entsprang, streckte schon bald seine gierigen Krallen nach der Welt aus und sollte das Schicksal aller Menschen und Pokémon verändern.

Die unerbittliche Schlacht der lichtereren Hohepriester, die Dialga und Palkia dienten, dehnte sich auf die Menschheit aus.

Hass schürte sich unter den Menschen und Neid keimte auf. Tief bohrte sich die Zwietracht in die Herzen der Menschen, nistete sich dort ein und ließ sie zu willenslosen Marionetten ihres eigenen Verstandes werden.

Ja, dieser Krieg vermochte eine unüberwindbare Kluft zwischen den Menschen zu reißen. Ob jung oder alt, Frauen oder Männer, griffen sie zu den Waffen und bekämpften sich.

Doch der Krieg, den sie zu führen gedachten, führte sie, wuchs vor ihnen aus den tiefsten Spalten der Schluchten auf. Wie ein Nebel, ja wie ein graues Gespenst rüttelte er am Glauben der Menschen.

Jene dunkle Schlacht nährte sich aus negativen Gefühlen, labte sich an Angst, Hass und Leid, welche fortan regierten.

Und aus der Asche jener zerstörten Welt erhoben sich Dialga und Palkia, begannen sich bis aufs Blut zu bekämpfen. Doch es war keine Schlacht, die endete, wenn der Schwächere sich unterwarf. Nein, es war eine Schlacht um Leben und Tod.

Das lang gehegte, Jahrtausende alte Gleichgewicht der Mächte war durch das Erwachen jener Gottheiten gestört. Stünden sich Raum und Zeit im Kampfe gegenüber, so würde Chaos die Welt regieren, bis nur noch Asche zurück blieb.

So stand es geschrieben.

Wer vermochte dem Zorn eines Gottes zu widerstehen?

Niemand vermochte dies zu tun. Menschen und Pokémon hauchten in dieser Schlacht ihr Leben aus.

Wie lange sollte dieser Wahnsinn noch andauern?

Aber darauf hatten bloß die Götter eine Antwort, die unberührt, wohl mit einem höhnischen Lachen, der vollkommenen Vernichtung der Welt beiwohnten.

Als selbst der letzte Hoffnungsfunke zu erlöschen drohte, stießen die Menschen ein Stoßgebet zum Himmel empor. Und als alle Zuversicht aus den Herzen der Menschen entwichen war und die Erde im Chaos zu versinken drohte, erstrahlte zartes Licht vom Himmelsfirmament herab und kündigte das Jüngste Gericht der Gottesmutter Mew an.

Ins Leben gerufen war jene Kreatur, die heute als Todesgott verschrien war. Giratina. Ihm war die Last auferlegt worden Raum und Zeit Harmonie zu bringen.

Doch auch Giratina wusste keinen Ausweg.

Und so versammelten sich, hoch über den Wolken und weit entfernt vom Anblick des blutigen Krieges, vier Gottheiten:

Giratina, der Herrscher über das Zwielicht und Bewahrer des Gleichgewichts.

Rayquaza, der König des Himmels.

Ho-oh, der Gott des Feuers und des Lebens.

Lugia, die Hüterin des Meeres und der Winde.

Vereint vermochten sie nicht gegen Dialga und Palkia zu gewinnen, doch beschlossen sie ein Abkommen.

Sie erwählten vier Menschen. Die Wächter.

Zu beschützen und zu dienen war ihre Aufgabe. Und ihnen war die Bürde auferlegt worden, dem Werk, welches die Vier Vereinten nicht zu vollenden wussten, den Frieden zurück zu bringen.

In einer anschließenden Schlacht, als Palkias und Dialgas Kräfte nachzulassen schienen, wurden sie letztlich bezwungen und ihre zerstörerische Macht wurde dank Giratinas Kräfte vom Antlitz der Welt verbannt.

Und trotz der Euphorie des Sieges hatte jener seinen hohen Preis. Giratinas Kräfte schwanden, sein Herz schlug immer schwächer... So ließ die Wirkung des Siegels nach und brach.

Und Giratina hauchte sein Leben aus, verschwand im Exil des Nichts, des Zwilichts.

Tragödien spielten sich in der Welt ab. Unzählige Menschen und Pokémon gaben ihr Leben in einem Krieg, dem niemand Einhalt zu gebieten vermochte. Welchen Preis mussten die Menschen für ihr nie enden wollendes Streben nach Macht zahlen?

Macht schmälerte das Urteilsvermögen, ließ sie anfällig und verletzlich werden.

Doch sie opferten ihre Familie, ihre engsten Gefährten und ihr eigenes Leben für diese Ideale.

Es war eine kühle und raue Nacht, als ein Sturm sich über der See zusammenbraute. Dichte Gewitterwolken verfinsterten das Firmament und schon bald erhellten grelle Blitze den in tristes Grau gewandeten Himmel. Obwohl der nie enden wollende Regen die Küste zu überschwemmen drohte, wurde ein unscheinbarer Flechtkorb an den Strand gespült. Ein Kind, in schäbige Stofffetzen gehüllt, lag darin, welches von einer verwitweten Frau aufgenommen wurde, die abseits von den Siedlungen des Seevolkes lebte.

Das Mädchen, das von zarter, schwächlicher Gestalt war, wuchs rasch heran, und ihre Ziehmutter nannte sie Aleera. Das blauschwarze Haar fiel ihr über die Schultern, und ihre Augen waren mandelförmig und dunkel. Dass in ihren Adern nicht das Blut des Seevolkes fließen konnte, war ihrer Ziehmutter und ihr früh klar gewesen, denn deren Haare waren blond oder rot und ihre Haut deutlich heller, während Aleeras Gesicht einen sanften Branton aufwies.

Voller Argwohn dem Mädchen gegenüber erkannten die Menschen im Dorf, dass Aleera immerzu von einem mysteriösen Schleier umgeben war. So glaubten sie, dass sie übernatürliche Kräfte besäße und dem Dorf Unheil brächte.

Als sich jener Gedanke tief in ihre Herzen bohrte, herrschte eine karge Zeit, in der es kaum Nahrung und noch weniger Wasser gab. Krankheiten suchten die vom Seevolk besiedelte Küste heim. Unzählige Leben waren ihr Opfer und rafften dahin.

Aleera traf einen Jungen, der kaum älter sein mochte, als sie es zu jenem Zeitpunkt gewesen war. Er vertraute ihr seinen Namen an, Rakun, und war verwaist. Seine Eltern waren tot, gestorben an der Seuche.

All jene, die erkrankt waren, nannte das Volk „Unglücksbringer“, die Verderben und Tod brachten. Gebrandmarkt durch jenen Titel sollte Rakun keinen Frieden finden, obwohl sein Leben am seidenen Faden hing.

Aus Mitleid getrieben nahm Aleera sich dem Jungen an, linderte unwissentlich mit jenen gefürchteten Kräften die Wunden.

Es war die tief verborgene Furcht in den Herzen des Seevolkes, die vor achtzehn Sommern gekeimt war und nun Blüte trug. Aus Angst sperrte man Aleera in ein dunkles Verließ und obwohl Aleeras Ziehmutter um Vergebung bat, verurteilte der Dorfälteste Aleera zum Tode.

Aus diesem Grund fesselte man das Mädchen und schickte sie mit einem Pokémon des Wassers auf das offene Meer hinaus. Dort warf man sie in die Tiefe, und sie vermochte,

unfähig zu schwimmen, nicht zu überleben. Doch aus den Abgründen des Meeres kam ein Pokémon zum Vorschein, welches nach der Legende einst aus dem brennenden Bronzeturm floh.

Lugia, so nannte man die sagenumwobene Göttin des Wassers, nahm das bewusstlose Mädchen in ihre Obhut.

Fähigkeiten, die in den Adern jedes, von einem Gott berührten Kind ruhten, sollten sich in Bälle entfalten, ja sollten die eiskalten Ketten aus Stahl sprengen.

Eines Leuchtfeuers gleich brachten die erwachten Wächter Licht ins Dunkle, durchdrangen gar mit ihren lichtereren Kräften die finstersten Schatten.

Ihnen waren der Glaube und der Mut geschenkt worden, jenem grausamen Töten und dem sinnlosen Kampf zwischen Palkia und Dialga ein Ende zu setzen, denn dieser Krieg hatte von Menschen und Pokémon seinen blutigen Tribut gefordert. Die Pfade, die beschritten worden waren, waren gesäumt mit Leichen. Gewiss, es war die Natur des Menschen, die ihm so in die Wiege gelegt worden war, seine Wege mit Toten zu pflastern. Und doch erweichten die Gebete die Herzen der Götter.

Und so woben sie im Gleichklang der Stimmen jener Wächter einen uralten Zauber, der, sollte er keine Wirkung finden, die Berufenen und alles Lebende auszulöschen vermochte. In der ruhelosen Stille der Schlacht durchbrach ein Hoffnungsfunke das finstere Firmament und schenkte der Sonne neue Kraft. So umwarb ein wundersamer Schleier aus gleißendem Licht die kämpfenden Titanen. In sich gekehrt hielten Dialga und Palkia inne, wanden sich aber unter Pein, als ihre Seelen ruckweise ihren Leibern entrissen wurden. Diese Fragmente wurden jenen eingehaucht, die heute als sagenumwobene Hüter der Seen gepriesen wurden.

Vereint vermochten sie die unbändige Macht Dialgas und Palkias zu bändigen.

Und ihre Körper... Man sagt, dass jene tief im Herzen des Kraterbergs, abseits von der Menschheit, verborgen seien.

Die Erde war verwüstet, der Krieg gewonnen und doch hatten die glorreichen Erlöser einen hohen Preis zu bezahlen. Ihr Lebensfunke wurde schwächer, bis dieser schließlich vollends erlosch.

Welchen Preis sie für die Errettung dargebracht hatten, sollte bis ans Ende der Tage unvergessen bleiben, denn jenen, die vom Schicksal geleitet waren, war die Bürde auferlegt worden, in den Stunden höchster Not der Welt erneut den Frieden zurückzubringen.

Ihre Spuren verwischten und doch waren sie niemals aus den Herzen der Menschen verschwunden. Die Zeit würde die längst vergessene Legende der Wächter ins Leben zurückrufen.

Ja... Schon bald würde sich die Geschichte wiederholen.