

# **DIE LEGENDE VON EMMERGENS**

AUSGEARBEITET VON  
MINZA



*Für mich...*



## **Das sterbende Meer der Geburt**

Eine alte Qualle schwebte mit engelsgleichen Bewegungen durch das trübe Wasser eines Meeres, welches seit Äonen dem Untergang geweiht war. In ihrem Leib, der unendlich alt und doch so jung wie die Morgensonne war, flossen die Kräfte des Lebens einher mit der Melodie der über ihr schwappenden Wellen, die sich in einem Spiel mit den giftigen Dämpfen des Himmels empor schaukelten.

Dumpf und wie das immer langsamer schlagende Herz eines Leviathans drangen die Geräusche dieser Gewässer an die Qualle und während sie ihre Fangarme in die dunkle Sicherheit der bodenlose Tiefe herabsenkte, löste sich eine Gestalt mit messerscharfen Zähnen aus den diffusen Weiten des sterbenden Meeres.

Schwere Wunden wurden gerissen, als die rauen Flossen des Haies sich im aufgewühlten Wassers zu allen Seiten warfen und die durchsichtige Gestalt der Qualle auseinander gepflügt und in einer Wolke aus Pseudoblut und sterbenden Fleischbrocken um den ungleichen Kampf herum verteilte.

Doch obgleich sich das Leben der zerteilten Qualle ins sterbende Meer ergoss, formte sich in ihrem Körper ein neuer Teil ihrer Selbst. Ein neuer Baustein wie so viele andere und doch einzigartig in seiner Natur.

## **Das Licht einer Welt**

Und dieser neue Körper in dem dahin treibenden Wesen formte sich und in seinem Inneren entfaltete sich der Bauplan der Welten, mit dem die äußeren und inneren Realitäten gefestigt waren und während der Kern dieser Zelle langsam zu glimmen begann, entfaltete sich ein Band um diesen hellen Körper und es wand sich wie die feine Ranke einer Kletterpflanze und fing an, sich zu drehen.

Lichter flammten an der Hülle der Zelle auf und spendeten dem neugeborenen Körper Helligkeit, während sich andere Platten lösten, sich in ihrer Gestalt veränderten und ebenfalls das strahlende Zentrum umkreisten.

Ein großer Haufen aus losen Plattenstücken sammelte sich und ballte sich zu einem Mond, der schwerfällig anfang, das feine Band zu umtanzen. In der Dunkelheit der abgewandten Weltenspirale erleuchteten Mond und Sterne die Nacht, während die Sonne das Gesicht des Landes wärmte.

Wasser sammelte sich in den Tälern und Berge erhoben sich aus dem Gestein. Der Zyklus einer neuen Welt hatte begonnen.

## **Der erste Atem**

In den Meeren und Seen entfaltete sich über die unzähligen Jahre, die wie der unruhige Schlaf eines gefallenen Giganten wirkte, die ersten Formen des Lebens, die diese Welt gesehen hatte. Und schon bald bevölkerten sie nicht nur die Tiefen der Gewässer, sondern auch das Land und die Höhen der Luft und zwischen den Pflanzen suchten Tiere Schutz vor den Gewalten der Natur und inmitten dieser Arten wuchsen die ersten Völker heran und die Seele dieser Welt manifestierte sich als wandelndes Geschöpf und durchstreifte mit Leichtigkeit und Freude die Weiten seiner Realität.

Und aus den Gedanken und Ideen der ersten Völker manifestierten sich Gestalten der Natur, die die Aspekte der Welt darstellten und diese Verkörperungen der Welt wachten über ihre Kinder.

## **Die Wanderungen der Völker**

Während sich die Kultur der Stämme festigte und sich die Orks an die Spitze der verschiedenen Rassen setzten, um über Goblins, Kobolde und Völker der Wälder und der Berge zu gebieten, wurden die ersten Kriege gefochten, die ersten großen Städte gegründet und Bündnisse geschlossen. Die Bestien des Landes und des Meeres wurden gejagt und gezähmt und die Wälder und Weiden ernährten die wachsende Bevölkerung der Welt.

Ibixian zogen durch die Schatten unter den großen Bäumen Reshams, die Stämme der Tapira und kleine Gruppen der verspielten Vanara lebten in den Tälern Araishus unter dem Schutz des Yak-Volkes und während die Nezumi und Hengeyokai das Festland von Shuko verließen, blühten auch andere Rassen auf und eroberten die Weiten des Weltenbandes.

In den Tiefen der großen Gräben unterhalb der tosenden Wogen wurden Siedlungen errichtet und die Bewohner der See erhoben sich gegen die Gefahren, die aus dem Dunklen der Spalten drohten.

Die verschiedenen Kontinente brachten so vielerlei Kreaturen hervor und so manche verschwand wieder vom Angesicht der neuen Welt, als sie dem ewigen Kampf ums Überleben erlagen. Neue Wesen traten an ihre Stelle und neue Wüsten wurden geweht, neue Haine erblühten und neue Bäche fraßen sich in den Fels der Zeit. Der Atem von Emmergens erfüllte die Wirklichkeit und die Weltenseele durchstreifte die weiten Lande.



## **Die Ankunft der Reisenden**

Und so war es dann, dass weitere Völker nach Emmergens kamen. Durch Portale aus anderen Welten schritten sie und sie waren Suchende, Abenteurer und Verfolgte, Flüchtlinge und Kolonisten, die sich ihr Glück in einer anderen Existenz erhofften oder durch die Wirren des Weltennebels hier gestrandet waren. Sie erblickten das zum Teil ungezähmte Land und erbauten Siedlungen und Tempel, in denen sie die Natur und ihre alten Götter lobpreisten.

Und sie verstreuten sich über die Lande und während die Zwerge den Schutz der steinernen Hänge großer Gebirge suchten, streiften die Elfen über die Wiesen und durch die lichten Wälder. Die Gnome und Halblinge siedelten sich auf den Flächen an und errichteten ihre Städte unter der Sonne der Welt.

## **Die Flucht in die Schatten der Welt**

Doch die alten Rassen erhoben sich unter dem Banner der Orks und versuchten, die Neuankömmlinge zurückzudrängen, doch fielen sie unter dem Ansturm der neuen Völker und die Orks wurden zum verbitterten Feind von Elf und Zwerg und zum Albtraum von Gnom und Halbling.

Die anderen Völker zogen sich in die Schatten der Welt zurück und schauten dem Wachsen der neuen Ordnung zu, während sich die ersten Drachen auf der Flucht vor riesigen Weltenfressern in die Realität stahlen und sich in Löchern tief unterm Felsen und in der Haut der neuen Rassen inmitten der Siedlungen in dieser Wirklichkeit einnisteten. Glücklicherweise waren sie über diese frische Welt, in der noch niemand von ihrer Macht wusste und noch keiner stark genug war, sich ihrem Drang zu widersetzen und mannigfaltig wurde ihr Antlitz in der neuen Magie dieser Existenz.

## **Der Fluch des alten Volkes**

Und ein alter Schamane der Orkstämme lauschte in den Wind der Welt und er erdachte einen Plan, sich den neuen Rassen nicht erwehren, sondern ihnen die Natur dieser Welt zu lehren. Er schickte seine Magie hinaus und die ersten Elfen und Halblinge wurden zuerst krank und dann stark, wie man es noch nie zuvor in den Siedlungen dieser Völker gesehen hatte.

Sie erwachten als Halbbestien, die den Zorn von Emmergens in ihren Fängen trugen und diese Werwesen verbreiteten den Fluch des alten Orks in den Wäldern und auf den Heiden des immer dichter bevölkerten Landes.

Von Art zu Art schlängelte sich so die dunkle Magie und schon bald rissen Werwölfe die Rinder von Bauern und Wertiger machten die Bergtäler Yamashus unsicher, Werechsen schwammen in den Sümpfen Zuruls und Werbären dösten ruhelos in den tiefen Höhlen der Welt.

Entsetzt vom neuen Schrecken, der sich ausbreitete, schlossen sich auch die alten Völker zusammen und machten Jagd auf die neuen Bestien und zuletzt stießen sie den Schamanen in eine Schlucht, aus der einen Augenblick später eine gewaltige Fledermaus flüchtete. Der Albtraum, den er über die Lande gebracht hatte, war nicht mehr aufzuhalten.

## **Die Erste Invasion**

Doch während sich die neuen Grenzen festigten und sich die aufgebrachten Rassen der Welt beruhigten und ihren Platz in der Welt fanden, schlichen Schatten durch die Risse und Spalten der Wirklichkeit nach Emmergens. Dunkel waren ihre Seelen und blutig ihr Bestreben und die Dämonen der Höllenebenen unter dem Befehl des Caleas brachten Leid und Chaos über die Lande.

So manche Stadt fiel der Kraft eines solchen Wesens zum Opfer und nur selten stellte sich einer der edelmütigen Drachen ihm in den Weg. Viel öfter kam es vor, dass sich ein boshafter Vertreter der mächtigen Echten mit den Unheilsbringern verbündete und aus diesen Bündnissen entsprachen neue Saaten, die Verderben über die Welt brachten.

## **Der Kampf gegen die Flammen**

Große Krieger und weise Anhänger der Tempel erhoben sich und die Magie der Welt wurde angezapft, um den Schatten Einhalt zu gebieten und so manche Schlacht wurde gefochten. Mutige Helden wie Tûan Starsinger und Rim Kellson schlugen die Höllenarmeen unter Sionis und konnten dessen Diener Nafrit bannen und ihre wehenden Fahnen inspirierten viele.

Die Orte dieser Kriege gegen die Höllendämonen wurden nicht selten zu Knotenpunkten des Bösen und aus dem Leid und dem Blut der Schlacht wuchsen neue Albträume empor.

Erst als sich die Völker verbündeten und gemeinsam gegen den Feind zogen, konnte die Flut aus den dunklen Ebenen aufgehalten werden und die verbleibenden Dämonen zogen sich in ihre weltlichen Verstecke zurück, wartend und Pläne schmiedend.

## **Die Rebellion der Höllenebenen**

Und die besiegten Dämonenherren erhoben sich gegen Caleas, der auf seinem Thron in den Höllenebenen saß und sie stürzten ihn und rissen seine Flügel in blutigen Streifen herab und seine Haut und sein Fleisch. Und in Qualen floh der schreiende Caleas in die Schatten der Realität, die er zuvor noch zu unterwerfen gedachte.

Während die neuen Herren der Höllenreiche nun ihre Wunden leckten und sich neue Pläne überlegten, wie sie die Früchte der grünen Welt ernten konnten, streifte ihr alter Herr durch die Nacht und wurde in seiner blutigen, geschundenen Form zum Schrecken vieler Wesen und erst mit viel Mühe und großer Anstrengung konnte Caleas von einigen mächtigen Gelehrten gebannt werden und über dem Ort dieses wütenden Kampfes gegen den einstigen Höllenherrscher baute man eine riesige Obsidianfeste, die den bösen Schatten fesselte und ständig wurden dort die magischen Fesseln neu geschmiedet, auf dass er nie wieder die Luft der Freiheit schmecken könnte.

## Die Städte der Blüte

Im Licht der gewonnen Schlachten gegen die Höllenarmeen erblühten die Völker von Emmergens. Die Magie wurde weiter erforscht, neue Entdeckungen gemacht und trotz des Misstrauens, das selbst nach dem gemeinsamen Sieg über die Höllendämonen und unheilvollen Drachen immer noch zwischen den neuen und alten Völkern herrschte, ließen nur wenige Kriege die Welt erzittern.

Die Blüte vieler Zivilisationen hatte begonnen und in den wachsenden Städten erhob sich die Kultur als leuchtender Pfeiler gen Sonne. Die Zeit der Barden und der Mimen war angebrochen. Lieder von den Schlachten aus alten Tagen waren überall zu hören und technische Wunder wurden durch Zwerge- und Gnomenhand konzipiert, die so anders als die Gaben der Völker der Wiesen und Wälder wirkten.

Metropolen erhoben sich auf manchen Kontinenten, die mit großen Schiffen zur See und in der Luft erkundet wurden und während das zufriedene Volk schon gen Himmel blickte und sich fragte, ob die Lichter am nächtlichen Firmament mit den neuen Schöpfungen erreicht und erforscht werden könnten, war den wachsenden Völkern nicht bewusst, dass sie erneut von Wesen aus anderen Welten beobachtet wurden...

## **Die neue Macht**

Mächtig waren sie. Und schön in ihrer Kraft und ihrer Weisheit. Götter waren sie für viele, die ihre Energien nicht verstanden, die ihre weitgesteckten Grenzen nicht einzuordnen wussten. Und Götter waren sie für die Völker von Emmergens, als sie aus den Spalten der Zwischenwelten traten und sich zu erkennen gaben.

Doch waren sie nur Besucher und Beobachter, die ihre Realität vollends ergründet hatten und nun zu neuen Ufern aufgebrochen waren. Mit sich brachten sie die Rasse der Menschen, wie Kinder wirkend im Schatten ihrer Herren und sie sollten in ihrer Pflege heranreifen und in zukünftigen Tagen ihren Pfad beschreiten. Und die Menschen waren neugierig und euphorisch im Angesicht dieser neuen Welt und sie folgten den Alten auf den Kontinent Araishu.

Breton war der Anführer dieser Wesen, die den Völkern Emmergens' als Götter erschienen und Amnasses seine Gemahlin und während sie die Weiten des Weltenbandes bereisten, errichteten die Menschen die erste große Stadt der neuen Macht und zusammen mit ihren Herren formten sie die westliche Küste mit Magie und Meissel.



## **Das Reich Timai**

Schnell hatten die Völker dieser Welt die neuen Götter in ihrem Glauben aufgenommen und neue Tempel wurden errichtet. Jede Rasse wählte andere Aspekte der allmächtigen Wesen und folgten diesen Leitbildern und Breton ließ sie gewähren, wusste er doch, dass sein Volk einig war und seine Aufgabe in dieser jungen Welt kannten.

Eintausend Jahre existierten sie so auf Araishu und die gewaltige Stadt der Götter war als Ygg bekannt, aus dem die Götter herabstiegen in das Reich der Sterblichen und in dem die Menschen als ihre Diener wohnten.

Die alten Rassen jedoch waren den Menschen gegenüber skeptisch, lebten diese doch im Lichte der Götter selbst und waren sie nach den Jahren der Fürsorge auf eine so große Zahl angewachsen. Doch verließen die Menschen auch nie das Reich der Alten und mischten sie sich nicht unter die Wesen der Wiesen und der Wälder.

Auch schauten die Drachen müde in Richtung der neuen Herren, konnten sie doch nichts gegen die Besucher aus einer anderen Welt unternehmen und die Höllendämonen in ihren Verstecken geiferten und schrien in ihre dunklen Löcher und hassten alles, was nun erblühte und gedieh.

## **Die Rebellion der Menschen**

Doch nach eintausend Jahren waren die Diener der Götter ihrer Herren nun endlich überdrüssig und die Menschen wandten sich anderen Wissenschaften zu. Die Anhänger dieser neuen Philosophie wurden noch von den Göttern aufmerksam beobachtet und schließlich zur Rede gestellt, doch waren die Meinungen da bereits wie in Stein gehauen und erste Unruhen erschütterten die Stadt Ygg im Reiche Timai.

Dann wurde Breton von Kämpfern der Menschheit erschlagen und auch Amnasses folgte bald ihrem Gatten ins Leben danach und während die Götter nun mit aller Macht gegen die Aufrührer vorgingen und versuchten, die Verantwortlichen aufzuspüren, erdachten diese neue Methoden, ihren Kampf fortzusetzen.

## Die Traumkriege

Magische Explosionen erschütterten Ygg und ganz Timai fiel langsam ins Chaos des Bürgerkrieges, während die Götter eine neue Karte ins Spiel brachten: Traumstöße ließen die Stadt erzittern und immer mehr Menschen wurden auf eine Ebene geschleudert, in der sie gegen schattenhafte Manifestationen ihrer Ängste und den ungebrochenen Willen ihrer Herren antreten mussten. Riesenhafte Wesen aus Fleisch und Schatten erwarteten sie dort und während Furcht und Terror regierte, brachen die Traumstöße aus der Gewalt der Götter aus und rissen tiefe Furchen in die Realität.

Drachen aus geballter Dunkelheit erhoben sich aus nie gekannten Wirklichkeiten und verwüsteten das im Traum gefangene Land und während Menschen und Götter mit Schwert und Spruch gegeneinander antraten, blickte die Weltenseele nur angstvoll in Richtung des Reiches Timai.

## **Der Wirbel des Chaos**

Und mit der Gewalt der Wirbel aus Traum und Blut konnte die Göttin Dali'dra hineingreifen in die Realität zwischen den Realitäten und einen Leviathan aus dem Weltennebel ziehen, der nichts begriff von all dem Leid um sich und der schmerzerfüllt aufschrie ob des Verlustes seiner Brüder und Schwestern, deren Gesang er nun nicht mehr vernehmen konnte.

Davon geschleudert und unter der Last eines gewaltigen Inselmassivs gefangen, trieb Es in seinen eigenen Träumen dahin und viele der Menschen erlagen seinem Ruf, der so endlos traurig und vollends aller Hoffnung beraubt war.

Und Dali'dra erfreute sich ihrem vermeintlichen Sieg und wollte schon den Riss in den Nebel weiten, als die Kämpfer der Freien Menschen sie umstellten und ihren Leib zerhackten.

Doch war auch dies nicht ihr Ende und so zog sie sich in die Schatten der geschundenen Welt und beobachtete, wie Es aus dem Reich Timai floh und das Alte Volk zum letzten großen Schlag ansetzte.

## Die Sternenarche

Und so schickte die Weltenseele den weisen Sehern der Menschen einen Traum und gewarnt vom bevorstehenden Untergang konstruierten die Wissenschaftler des einstigen Dienervolkes ein Gefäß, welches das Überleben der Menschheit sichern sollte.

Eine eigene Welt hatten sie erschaffen, in dessen Inneren ein helles Feuer brannte und dessen Hüllen-Innenseite Wiesen und Wälder, Seen und Flüsse zeigte. Doch klein und leicht wirkte diese Arche in den Händen der Gelehrten und bitter blickte man auf das umliegende Reich, das von Träumen zerrissen lag.

Familien wurden ausgewählt, die in das neue Land einziehen konnten und mit Hilfe von Magie und Technik wurde die Arche in den Himmel geschleudert und am Firmament befestigt.

Der neue Stern erstrahlte als aufblühende Hoffnung am nächtlichen Himmel und die Menschen in Ygg blickten mit Stolz und Entschlossenheit zum sicheren Hafen zwischen den Lichtern des Äthers.

Und während sich die Bewohner des Sterns unter den Strahlen der Mittelsonne neue Siedlungen errichteten, erwachte die Seele dieser neuen Welt und streifte als Schelmenstück über die Wiesen dieser Welt.

## Der Rückzug der Alten

Die Rebellion gegen die Götter stand vor einer vernichtenden Niederlage, als den Helden der Menschheit der letzte Schlag gegen ihre alten Meister unverhofft gelang und so der Untergang der Menschheit doch nicht mehr eintrat. Die Arche saß nun aber immer noch am Himmelsdach und geschlagen blickten die Alten auf ihr ehemaliges Reich. Gedeimütigt und knapp vor der kompletten Vernichtung konnten das mächtige Volk zurück in ihre Heimatsebene gelangen.

Dunkel waren die Gedanken einiger. Doch auch gab es welche, die letztendlich verstanden, warum die Menschen ihre Fesseln abstreifen hatten wollen und sie waren dem nun freien Volke neugierig und hilfsbereit gegenüber eingestellt, konnten der Menschheit aber nicht mehr mit all ihrer Macht helfen.

Und so harrten sie der Dinge und beobachteten die nun gänzlich von ihnen verlassene Welt aus der Ferne des Weltennebels und nur die ältesten und dunkelsten blieben in den Weiten Emmergens zurück, um alsbald Rache zu üben und andere Rassen gegen ihre verräterischen Diener aufzubringen.

Mimh gehörte dazu und sie mischte sich unter die Drachen und Azog'tar'sho flüsterte den Orks dieser Welt Lügen und Halbwahrheiten zu.

## **Der Pfad der Menschen**

Und die Menschen verließen Timai und zogen mit den mächtigen Magiern ihres Volkes durch die Weiten von Emmergens und sie ließen sich in den Landen der ersten Völker nieder und verhandelten mit den Zwergen und Elfen.

Mit den Gnomen und Halblingen verband sie sofort eine vertraute Freundschaft, waren sie ihnen doch so ähnlich, doch mit so mancher anderen Rasse entbrannten bald Kriege und die Völker der Welt blickten sorgsam in die Richtung Araishus.

Die Menschen, die am sich mit der meisten Inbrunst gegen ihre alten Herren erhoben hatten, zogen in den Osten und gründeten nicht weit des Alten Reiches, das einst Timai hieß, ihre ersten Siedlungen und während ein goldener Kaiser schon bald auf dem Thron von Shuko saß, regierten die barbarischen Stämme auf den Shushima Inseln und in den Tälern des östlichen Araishus.

Die manifestierten Aspekte der Natur ersetzten schnell die alten Herren der Menschheit und es herrschte Einklang in den Tälern der Inseln.

## **Kinder aller Völker**

Und wo die Menschen sich mit anderen Völkern vermischten, tauchten Halbmenschen auf, die ab dieser Zeit die Weiten der Welt durchwanderten. Denn die Magier der Menschen hatten es geschafft, sich mit den meisten der anderen Völker zu verbinden, sodass Friede zwischen den Kindern der Welt herrschte und auch wenn dies nicht bei allen Rassen Früchte trug, wurden immer mehr Mischlinge geboren, die die Züge beider Eltern trugen und Ork und Mensch und Elf sahen sich mit neuen Augen und verstanden plötzlich, dass sie sich doch ähnlich waren.

Doch auch Missgunst keimte auf und die verbitterten Orks machten sich ein Vergnügen daraus, Bastarde mit menschlichem Blut in die Welt zu setzen und es bildeten sich ganze Siedlungen mit Halbmenschen, die ihre eigenen Lieder singen und ihre eigenen Feste feiern wollten.



## **Das Erbe der Alten**

Auch auf dem Kontinent Resham kamen die wandernden Menschenvölker an und sie gründeten Reiche und Städte und das Zeichen des alten Widerstandes wurde zum höchsten Gut der freien Menschen.

Und aus ihrem Hass gegenüber den einstigen Unterdrückern erschufen sie sich eigene Gottesbilder und wie zuvor bei den alten Völkern und wie es auch bei den Stämmen Shushimas und den umgrenzenden Ländern der Fall war, manifestierten sich diese Ideen durch den Glauben selbst und streiften als teils formlose, teils körperliche Aspekte von Natur und moralischer Konstrukten der Völker selbst durch Emmergens.

Und neue Entdeckungen wurden gemacht und die Städte wuchsen und westlich des Großen Gebirges von Resham erblühte im kaiserlichen Reich Taarlian die Hochstadt Cruhn im Glanze seines künstlichen Lichtes, das Magie und Technik erschufen und südlich des Hochthrons war die Stadt der Magier gebaut und Bassus war ihr Name.

Und im Zeichen der einstigen Rebellen dienten Diener der Krone in den Schatten der Stadt der Gerechtigkeit und der Zivilisation.

## **Die Beobachter**

Nun kehrten nach tausenden von Jahren die ins Exil geflohenen Alten zurück und heimlich schlichen sie sich in die Welt. Nur als Beobachter wollten sie agieren, nicht als Eroberer und nicht als Richter.

Und nur selten mischten sie sich in das Geschick der ihnen nun so neuen und doch so unverhofft spannenden Welt ein und sie warteten geduldig der Dinge, die noch kommen sollten.

Und auch sie nahmen die Hüllen von Sterblichen an und mischten sich in die Städte und Provinzen der unzähligen Reiche und spielten den Völkern Ideen und Richtungen zu, die sich langsam festigten und eine Rückkehr der Alten ermöglichen sollten.

## **Der Komet**

Und die Himmelskörper im Inneren von Emmergens zogen ihre Bahnen und ließen die Herzen der Weisen und Orakel höher schlagen, bis einer eines Tages zu nahe am großen Weltenband die Leere durchquerte. Und Beben waren in Resham zu spüren und große Risse entstanden in den Landen.

Hohe Wellen wurden in den Meeren geschlagen und eine Flut zerstörte weite Teile der Reiche.

Groß war die Angst der Völker und die Weisen schmiedeten Pläne, um eine weitere Katastrophe verhindern zu können.

Die zerstörten Städte wurden neu aufgebaut und beschädigte Bollwerke mit Blut und Fleiß repariert und schon bald waren die Tränen vergessen und Wohlstand zog wieder in die Reiche ein.

## Die Dürre

Eintausend Jahre nach dem Kometen jedoch prophezeiten die Weisen und Orakel erneut ein Unglück, das Land war aber bereits im Griff einer jahrhundertlangen Dürre gefangen. Unzählige verhungerten und litten Not und wollten nicht auf die Tempel hören, die von noch größerem Leid predigten.

Nur einer der mächtigen Zauberer hatte das Wissen, den Schmerz Reshams zu lindern und so konstruierte William Reech den Regenmacher, der die Wolken sammeln und kostbares Nass herabstürzen lassen sollte.

Die Herrscher Taarlans sahen ihm misstrauisch zu, wussten sie doch, dass solches Wissen gefährlich in der Hand des Feindes sein könnte und sie schickten ihre Häscher, um diese Macht in ihren Besitz zu bekommen.

Und während das Volk immer noch nach dem erhofften Regen düstete und die Sekten des Untergangs ihre Jünger um sich scharten, stiegen die astralen Diener der alten Götter herab und warnten die Unschuldigen vor dem bevorstehenden Tod, der in ihren Augen ohne Zweifel Emmergens heimsuchen würde.

## Der Fallende Stern

Und der Regenmacher griff mit der Magie einer ganzen Welt in den Himmel und versuchte die Wolken zu ballen, doch löste er statt dessen die Sternen-Arche aus ihrem Halt am Firmament und die Flüchtlinge aus alten Tagen schrakten entsetzt aus ihrem Schläfe auf und als der fallende Stern Resham traf, hüllten Flammen und Krämpfe die Welt in Leid und Schmerz.

Ganze Berge wurden eingeebnet, Inseln versanken und Kontinente wurden zerbrochen. Noch abertausende Wegstunden vom Einschlagsort entfernt wüteten Brände und Stürme und ferne Länder starben im Feuer des Falls.

Die Flüchtlinge im Inneren des Sternes versuchten, den Grund für das Unglück zu finden, doch wurden sie rasch von den Spinnen überwältigt, die sich in den Schatten der alten Ruinen der ersten Siedler der Sternenarche zum Monströsen entwickelt hatten und nun die Arche mit ihren Netzen überzogen.

Lange ging der Kampf, bis keiner der Menschen mehr lebte und nur noch die Schattenspinnen im Inneren des Gefallenen Sternes brüteten und warteten.

Und die Seele der Sternen-Arche erwachte in Emmergens und wusste nicht, was sie war und als Närrin zog sie hinaus in eine kalte und verwüstete Welt.

## Die Ödnis

Die Obsidianfeste konnte die Magie des Falls nicht kompensieren und es gab eine gewaltige Explosion, die die umliegenden Felder in Staub verwandelten und weit war der Streifen toter Ödnis, der gerissen worden war.

Eilig wurde die Feste versiegelt, fürchtete man die Rückkehr des Caleas und wo einst Rituale gesprochen wurden, war nun nur noch stille. Und wo einst Wälder und Wiesen im warmen Winde erblüht waren, lag Sand und Stein grau und ohne Leben und nur wenige wagten sich in die neue Wüste, die Zurul vom Rest des Kontinents trennte.

## Die Narben einer Welt

Resham lag unter einer dichten Decke aus Asche und Staub und nur langsam konnten sich die Überlebenden des Gefallenen Sternes aus den Flammen der geschundenen Welt erheben.

Nur schwer wurden neue Siedlungen gegründet und viele starben noch lange Zeit nach dem Fall an den Folgen dieses Übels. Cruhn lag in Trümmern und auch Bassus war vergangen. Und so sammelten sich die wenigen Wissenden und erbauten die Mauern der Hauptstadt des einstigen Taarlian erneut und einer der überlebenden Zauberer fand eine Tasche im Wirbel des Weltennebels und brachte dort die letzten Schriften aus Bassus in Sicherheit und so entstand die große Bibliothek von Bassus.

Und da es keine großen Helden mehr gab, die durch die Reiche wanderten und auch keine Technologie eine Rückkehr der Alten verhindern sollten, betraten sie erneut vermehrt die Länder der Welt.

Doch keine Götter, die mit gezogenem Schwerte in die Schlacht zogen, waren sie nun und so mancher Kleriker betete sein Leben lang weinend in seiner dunklen Kammer, ohne einmal das Licht eines göttlichen Antlitzes erspäht zu haben.

Und so wirkten sie aus den Schleiern der Welt heraus Wunder und es wurden ihnen Tempel erbaut und Opfer erbracht und in ihren Namen Kriege geführt und so mancher Gott war insgeheim froh, dass weder Breton noch Amnasses mehr diese Zeiten miterlebten mussten.

## **Die Zweite Invasion**

Und die Höllendämonen, die in der Welt verblieben waren, erfreuten sich dem Leid und sie schickten Boten in ihre Realitäten und langsam schlichen sich neue Gehörnte in die nun so tiefen Schatten der blutenden Welt und während die Götter um die Gunst ihrer Völker buhlten, konnten die Dämonen ebenfalls Anhänger finden. Knochentempel wurden errichtet und Götzen angebetet und Bucephalus, der Stierköpfige, unterwarf weite Teile des westlichen Reshams seiner Macht.

Nur langsam kehrten die Helden zurück in diese Reiche und sie schlugen sich zuerst unsicher, dann aber immer tapferer gegen das Böse in ihren Landen und bald sangen die Barden wieder ihre Lieder über die Taten der jungen Krieger, Kundschafter und Magier, die durch die sich erholenden Wälder und die wachsenden Städte wanderten.

Eine neue Zeit war für die Helden angebrochen und die Höllendämonen sahen mit Sorge, als Bucephalus seine Macht verlor und in die Dunkelheit geschleudert wurde, wo er für lange Zeit umherirrte.



## **Der Schattenspinnenkrieg**

Wieder sandten die Götter ihre astralen Diener, als die Heiligen des noch jungen Reiches Cromshell sich mit den Dämonen verbünden wollten, um einer neuen Gefahr entgegen zu treten, denn die Schattenspinnen hatten die Sicherheit des Gefallenen Sternes verlassen und waren nach Emmergens vorgedrungen, wo sie ganze Länder unterwarfen.

Schon war das Schicksal Reshams fast besiegelt, vermehrten sich die üblen Geister doch in den Leichen der Völker und in den Leibern der Spinnenhexen, doch brachen die kühnen Recken eines neuen Bundes diesen Bann und verhalfen dem Thron zum Sieg über die tödlichen Schreckensgeister, die in Spinnen- und Weiberform die Reiche terrorisierten.

Zusammen mit den Armeen des westlichen Reshams stürmten sie den Fleischtempel der Gottlosen und erschlugen die geschwächte Cathya, deren Spinnenkörper nach einer Reise der Helden in die Vergangenheit der Sternen-Arche verformt und wehrlos war.

Und durch die Reise der Helden durch die Zeit und die Veränderungen lange vor dem Fall war die Welt im Stern wieder wie einst vor der Spinnenbrut und niemand in seinem Inneren wusste vom Grauen der Schattennetze.

## **Die Rückkehr der Helden**

Und die Helden des Schattenspinnenkrieges entfachten das Feuer des Heldentums erneut, brachen die Obsidianfeste auf, stürzten den Banditenkönig der Gharoodo und vernichteten den gebannten Geist von Sionis für immer.

Sie schliffen Lidgard, die Stadt der Frostriesen und erschlugen den Höllendämonen Bucephalus und der Traum des Gefallenen Sternes wandelte in ihrer Mitte. Nach ihrem Bilde wurde die Heldengilde entworfen, die weitere tapfere Kämpfer der Zivilisation hervorbrachte.

Die Kunst des Schwertes wurde von der bitteren Not zum edlen Gewerbe und hunderte Männer und Frauen der Völker streiften durch die Reiche und erschlugen so manchen bösen Drachen und zurückgelassenen Geist aus alten Tagen.

Und die Schrecken des Gefallenen Sternes waren vergessen und die Städte wuchsen und neue Siedlungen wurden gegründet.

## **Die Maschine der Träume**

Auf dem Eiland Isla d'alegíra wurde eine Maschine erbaut, die die Mächte des immer noch unter den schweren Felsen gefangen Es fokussieren sollte und Traumsplitter erwachten aus dem Gewissen des Erdenkers dieser Maschine und suchten mit Drachen und dunklen Schatten die Bewohner des Landes heim.

Doch konnten die Helden des Schattenspinnenkrieges die Gefahr bannen und der Champion führte eine gewaltige Bestie gegen die Träume und die Fragmente wurden erschlagen. Es wurde aus den Klauen der Maschine befreit und von den Helden des Schattenspinnenkrieges erlöst.

Doch die Insel versank daraufhin zu großen Teilen im Meer und auch viele der Bewohner verloschen, als der Schlafende erwachte und sich mit Gram und Demut dem gebeutelten Land hingab.

## Die Schatten Zuruls

Doch nun erhoben sich die Blutmagier aus dem Dschungel Zuruls und schickten erste Späher in den Norden und als der Krähenkönig seine Macht festigte und die Kunst der Totenbeschwörung erlernte, wurden neue Pläne erdacht und neue Künste erworben.

Langsam und schleichend war die Veränderung in Zurul und erst Jahrhunderte später wurden die Kriegstrommeln geschlagen und die Reiche des Nordens zitterten im Antlitz der Gefahr.

Und die Völker der immergrünen Wälder wurden versklavt und ihren alten Göttern beraubt und die Opfer der großen Pyramiden versorgten die Heere der wandelnden Toten mit neuen Soldaten für einen kommenden Krieg, der von den Orakeln und Sehern des Nordens schon vorhergesagt wurde und während die Rassen des Südens um ihre Freiheit kämpften und unterlagen, schützten sich die Herrscher des Nordens noch mit Ignoranz und im Schatten der Schildner, die die Grenzen überwachten und so manchen Helden in ihre Reihen aufnahmen.

## **Die Inseln des Shoguns**

Die wilden Stämme der Shushima Inseln wurden unterjocht vom General einer großen Armee und der erste Shogun saß nun auf dem Thron der großen Stadt im Zentrum der Hauptinsel und während sich der Kaiser des östlichen Shuko missgünstig umblickte und seinen neuen Rivalen nicht gut heißen wollte, schickte dieser schon Truppen nach Araishu und führte Feldzüge gegen die immer noch barbarischen Völker der Wälder und der Berge.

Und viele Abenteurer strömten in das neue Land der Inseln und selbst die Drachen dieser Breiten konnten die Pracht und Stärke Shushimas nicht übersehen und so mancher Trick wurde versucht, den Shogun zu entmachten und so manche Heldentat vollbracht.

Die Völker des Westens kamen mit Schiffen, um Handel zu treiben und Paladine des Sonnengottes und Söldner aus Resham durchquerten die ihnen so fremden Länder.

## Der Große Krieg

Immer noch wuchsen die Reihen der wandelnden Toten im Reiche Zurul an, doch stellte sich niemand gegen die Armeen der Krähe und seine untoten Diener und erst als die Lieferungen aus dem Süden versiegt und die Handelsstraße ins Königreich Farthing genutzt wurde, um Angst und Leid in den Norden zu tragen, schlossen sich die Adeligen Farthings zusammen und zogen gen Süden.

Lange dauerte der Krieg an und für jeden gefallenen Kameraden sahen die Soldaten aus Farthing einen neuen Wiedergänger auf der Seite des Gegners auferstehen und schon bald wurden die Angriffe aus Zurul auch direkt im Norden spürbar.

Die Königreiche berieten sich und es wurde von einem Auserwählten gesprochen, den die Weisen vorhergesagt hatten und als der Junge Duncan Broin auf die Schule der Schwertmeister auf der Insel Ginaz gesandt wurde, wuchs die Hoffnung des Nordens. Mit den letzten Armeen des Reiches Farthings marschierte Broin nach Zurul und er stürzte den Krähenthron und der Norden feierte den unverhofften Sieg.

## **Der Zug der Toten**

Doch kein heldenhafter Duncan Broin kam nach Farthing zurück, um seinen Sieg zu feiern, sondern ein veränderter General der Truppen: Lord Átor hatte sich aus dem Leid des jungen Broin erhoben und mit seinen nun untoten Truppen überrannte der ehemalige Heilsbringer sein Heimatland.

Viele Jahrzehnte kauerten die Nachbarreiche vor Angst und bewachten die Grenzen zum neuen Totenreich, bis Átor eines Tages ohne Vorwarnung zuschlug. Schnell fielen Cromshell und die Republik Tarleen und nur wenige Bastionen der freien Völker konnten sich der Wucht der Untoten widersetzen.

Und als die ersten Truppen der Wiedergänger schon das Große Gebirge überquerten und die Sümpfe von Urgo durchwateten, um die östlichen Reiche Reshams einzunehmen, erhoben sich Helden und stellten sich gegen die Flut der wandelnden Toten.

## **Der Sieg der Zivilisation**

Und eine kleine Gemeinschaft aus mutigen Kämpfern eilte im Schatten des Krieges dem Feind entgegen und schaffte es, in das Gebiet des Nekromanten einzudringen und so wurde Átor auf den Stufen seines Thrones erschlagen.

Die Helden kehrten zurück in die gefallen Reiche und errichteten die zerstörten Städte erneut und viele Taten ließen das Licht in die dunkel gewordene Welt zurückkehren. Doch herrschte immer noch Ungerechtigkeit und Gier in den Schatten des Landes und die Gilde der Diebe versuchte, die Macht an sich zu reißen und wurde erst von ihren Brüdern und Schwestern aus dem Osten aufgehalten.

Bürgerkrieg nahte in den Reichen, die so viel Leid gesehen hatten und wären nicht die tapferen Soldaten des Lichts gewesen, die dem Treiben Einhalt geboten hätten, so wäre Resham im Chaos versunken und hätte sich lange Zeit nicht mehr erholt.



## Die zweite Blüte

Die Länder erholten sich und auf ganz Emmergens konnte der technologische und magische Fortschritt die alten Tage vor dem Gefallenen Stern erreichen.

Gilden festigten ihren Stand in der Welt und die Königshäuser sandten ihre Söldner in andere Länder, um dort die Ordnung zu sichern.

Die Obsidianfeste wurde weiter erkundet und der dunkle Schatten in ihr bekämpft, während der alte Feind, der vor Jahrtausenden den Fluch der Werwesen über die Völker gebracht hatte, erschlagen werden konnte.

Die Städte wuchsen und die Gebäude erreichten die Höhe von einst und waren weit über das Reich zu sehen. Schienen verbanden die Metropolen und fliegende Vehikel durchzogen den Himmel über den Palästen und Opernhäusern und wohin man schaute, regierte zumeist Friede und Wohlstand und nur in den wilden Gebieten waren die Ersten Völker immer noch eins mit der Natur.

Die Wissenschaftler der Zwerge trieben die Technologie immer weiter und die elfischen Gelehrten konzipierten magische Artefakte, die es den Rassen von Emmergens erlauben sollte, zu den Sternen zu reisen und dort nach neuen Dingen zu forschen, die bis zu diesem Zeitpunkt unentdeckt geblieben waren.

## **Der Ygg-Krieg**

Doch die vereinten Armeen von Resham drangen in das alte Reich Timai ein, wollten die Herrscher dieser alten Lande doch die Wiege der Menschheit für sich und blutig war der lange Krieg auf dem Kontinent Araishu.

Kriegsmaschinen rollten über die aufgewühlte Erde, während einstige Verbündete gegeneinander fochten und als sich Shushima auf Seiten ihrer alten Verbündeten in Resham in den Konflikt einsetzen wollte, sprach sich der Kaiser von Shuko dagegen aus und lange fürchtete man sich vor den magischen Bomben, die den Tod versprachen.

Nach langen Kämpfen, die tief in das Inland von Araishu hineingetragen wurden, zog sich Resham schließlich zurück und Araishu hatte wieder die volle Kontrolle über die alten Ruinen der Götterstadt und zusammen, so glaubte man, ging man einer besseren Zukunft entgegen.

## **Das verblassende Licht**

Doch verblasste in in den folgenden Jahrhunderten langsam das zentrale Licht im Inneren von Emmergens und während die Sonne schleichend starb, blickten die Weisen der großen Städte mit Sorge gen Himmel und die wilden Völker bäumten sich vor Angst und Zorn auf und führten ihre kleinen Kriege gegen die Metropolen, die ihr einst so grünes Land zu verschlingen drohten.

Magische Sonden wurden in die erkaltende Sonne geschickt, doch half kein Zauber und keine Wundertechnologie der Gnome, die sich fortan nur mit diesem Problem beschäftigten, und die Kirchen und Tempel bereiteten das Volk auf ein baldiges Ende vor.

## **Der Exodus**

Viele Bewohner der Welt zogen durch magische Portale in andere Ebenen und nahmen ihre Errungenschaften mit sich, gründeten in ihrer neuen Heimat Siedlungen und blickten mit Wehmut auf ihre Welt zurück, die sich von Jahr zu Jahr leerte.

Drachen schlossen sich zum ersten mal seit Jahrtausenden zu großen Gruppen zusammen und auch sie verließen die Realität, um nicht mit Emmergens zu vergehen und obgleich viele Zurückgebliebenen diesen Umstand gut hießen, wurde es deutlich, dass es keinen Hoffnungsschimmer gab.

Die alten Völker feierten ihre Siege am Rand der Wildnis und so mancher Magier versuchte sich mit der Kreation einer eigenen Arche. Die Pforten der Bibliothek von Bassus wurden versiegelt und die Sonden zur Sonne flogen nicht mehr in den Himmel.

## **Die Rückkehr der Götter**

Doch in dieser Zeit kehrten die alten Götter nach Emmergens zurück und das Volk bejubelte ihre alten Herren, die sie nun in einem anderen Licht sahen, hatten sie sich doch in den dunklen Jahren mit Gebeten an sie gewandt. Doch nicht nur auf Gegenliebe stießen die Alten und erneut entbrannten kleine Gefechte zwischen Extremisten, die sich nicht unterwerfen lassen wollten, diese waren aber vereinzelt und überschatteten die Ankunft der Helfer nur wenig.

Zusammen mit den verbliebenen Weisen suchten die Götter nach einem Weg, die Sonne wieder zum Leuchten zu bringen und viele Jahre forschten und arbeiteten sie Hand in Hand nach einer Lösung.

Langsam wurde klar, dass es in dieser Zeit eine neue Welle der Invasion von Höllendämonen stattfand und mit größter Hingabe stellten sich die alten Götter den dämonischen Eindringlingen in den Weg und die Megametropolen bebten von den Kämpfen der titanischen Krieger.

## **Der Weltenbruch**

Nun verließ auch der letzte der großen Drachen - Darklight - die sich langsam leerende Welt und zurück blieben nur Verzweiflung und Chaos.

Und während die Gelehrten der Metropolen immer noch das Licht der Sonne neu entfachen wollten und die Götter ihnen zur Seite standen und die dämonischen Invasoren in Schach hielten, zerbrach das Weltenband. Gebirge zerbarsten, Wälder entbrannten und das Meer stob nach allen Seiten in die Leere zwischen den Wolken.

Die großen Städte zerfielen und die Trümmer begruben Götter, Dämonen und die Bewohner der Welt zugleich. Die Geister dieser Welt heulten auf und vergingen, während die Sonne ein letztes mal aufleuchtete und alles mit ihren brennenden Strahlen versengte.

Die Sterne vergingen und nur einer blieb verkohlt im leeren, toten Raum schwebend zurück und in seinem Inneren lebten die Menschen der Arche ohne jegliches Wissen um das Schicksal von Emmergens weiter.

Doch die Heimatwelt war vergangen. Die Weltensee Seli für immer verweht. Die Geschichten um den letzten Kampf der Götter nur in den wenigen Glücklichen, die mit magischen Portalen die Flucht ergriffen hatten, weiterlebend.

## **Die Tiefen des sterbenden Meeres**

Die Überreste der alten Qualle verteilten sich in der Tiefe des sterbenden Meeres. Die letzten Sonnenstrahlen, die durch das trübe Wasser fielen, spiegelten sich auf den anmutig dahin treibenden Stücken wieder, die wie in einem alten Tanz aus Leben und Tod ihr Blut in die endlose Weite schütteten.

Nichts war mehr mit Leben erfüllt und die Nacht umschloss die Unendlichkeit.