

[Wushu] Das Schwert aus Licht und Schatten

Ein Magic the Gathering Abenteuer



von Anastylos

Prolog: Die Narben Mirrodins

Mirrodin, eine Welt aus Metall, droht in verschiedenen Bürgerkriegen zu versinken. Doch ein noch dunklerer Schatten zieht aus den Sümpfen des Mephidros herauf. Das phyrexianische Öl verwandelt Metall in Fleisch und Fleisch in Metall. Wer von ihm berührt wird verwandelt sich in einen Phyrexianer, untotes Mitglied eines längst vergangenen Volkes. Ihre Welt wurde vor langer Zeit zerstört, nun soll Mirrodin ein neues Phyrexia werden. Das Schwert aus Licht und Schatten rückt in ihren Blick. Das Licht heilt seinen Träger, der Schatten erweckt gefallene Krieger. Nun soll eine Gruppe junger Phyrexianer diese Waffe erlangen. Doch sie liegt gut geschützt hinter den Mauern der Festung Tja'Nirall. Die erste Schlacht um Mirrodin ist nah.

Szene Eins: Die Vorhut [Maximal 4 Würfel]

Die phyrexianischen Helden haben eine Mission bekommen. Sie sollen als Vorhut die feindlichen Späher ausschalten um der Armee ein unbemerktes vorrücken zu ermöglichen.

Die Klingengrasebenen sind ruhig. Sanft wiegen sich die scharfen, mannshohen Klängen im Wind. Anfangs ist der Pfad noch schmal, doch schon bald wird er breiter. Eine Lichtung liegt vor den Helden. Lachen und Gesang tönt herüber und warnt alle rechtzeitig. Ein Stamm Auriok, menschliche Normaden mit weißem Haar, hat hier sein Lager aufgeschlagen. Aus ihren Körpern wachsen Rüstungsteile, wie bei allen Miranern üblich. Doch unvollkommen wie sie sind müssen sie ihr Fleisch noch mit künstlichen Rüstungen schützen. Körbe mit geernteten Klingengräsern stehen zwischen den Zelten. Einge wachen stehen am Rand des Lagerplatzes während drinnen wohl ein fest stattfindet. Sie haben die Gruppe noch nicht bemerkt, sodass sie überrascht werden können.

Auriok Stamm: Bedrohungswert: 4 pro Spieler, Zeitlimit: drei Runden

Sobald die Auriok den Angriff bemerken werden die Krieger zu ihren Waffen greifen während die anderen panische versuchen zu fliehen. Mit Schwertern, Speeren und Schilden werden sie gegen die Phyrexianer kämpfen, während Schamanen die Waffen verzaubern um sie noch tödlicher zu machen. Die Auriokkrieger kämpfen bis zum Ende um ihre Familien zu schützen. Furcht und Verwirrung zeichnen sich auf ihren Gesichtern ab sobald sie erkennen, wer die Angreifer sind. Ihr schwacher Geist ist nicht in der Lage die Erhabenheit Phyrexias zu erkennen. Bald sind alle hingeschlachtet, doch ihr Tod wird nicht von langer Dauer sein. Sobald die Armee eintrifft wird das phyrexianische Öl sie wiedererwecken.

Szene Zwei: Der Sturm auf Taj'Nirall [Maximal 6 Würfel]

Taj'Nirall muss fallen, um jeden Preis. Die Helden müssen sich für einen Weg entscheiden um die Festung zu stürmen.

Der Weg zur Festung ist frei und schon bald sieht man die stählernen Wälle der Festung aus den Weiten des Klingengrases hervorragen. Hell glänzt der Stahl der 4 Meter hohen dicken Mauern. Das mächtige Tor der Festung glänzt in mattem Schwarz und kleine magische Blitze umspielen es, es besteht aus Nachtstahl einem unformbaren und unzerstörbaren Metall. Welche Macht dieses Tor formen konnte wird wohl für immer ein Geheimnis bleiben. Die Armee der Phyrexianer ist bereit zum Angriff und wartet nur auf den Befehl der Helden.

Den Spielern stehen quasi unbegrenzt viele Möglichkeiten offen die Festung zu stürmen. Egal ob sie durch die Katakomben eindringen wollen, das Torhaus öffnen wollen, ein Loch in den Wall sprengen (Magie ist sehr mächtig, vor allem in großen Gruppen), oder einfach die Wälle erstürmen, alle Wege sind möglich und dem Einfallsreichtum sind keine Grenzen gesetzt.

Zu unterscheiden sind zwei Ansatzmöglichkeiten:

offener Angriff: Gefährlichkeit: 6 pro Spieler, benötigte Defensiverfolge: 2

heimliches Eindringen: Gefährlichkeit: 8 pro Spieler, Zeitlimit: drei Runden

Sollte das Zeitlimit ablaufen, so wird der Plan der Spieler enttarnt und die benötigten Defensiverfolge erhöhen sich um 2, da die Gruppe kämpfen muss.

Sollten aus der ersten Szene Auriok entkommen sein, da das Zeitlimit abgelaufen ist, so erhöht sich die Gefährlichkeit jeweils um 1 pro Spieler

Szene Drei: Das Schwert aus Licht und Schatten [Maximal 8 Würfel]

Das mächtige Artefakt ist zum greifen nah. Im Inneren des mächtigen Bergfriedes wird die Schlacht um Taj'Nirall entschieden.

Der Bergfried ist unverschlossen. Kommandant Stahlmähne ist ein hünenhafter Leonide, ein katzenartiger Krieger, erwartet die Gruppe zusammen mit seiner Leibgarde aus acht schwer gepanzerten Leoniden in goldenen Rüstungen auf der obersten Plattform. Er hält das Schwert aus Licht und Schatten in seinen Händen und sein fanatischer Blick verrät, dass er weiß, dass die Festung und das Schwert verloren sind. Während des Kampfes entzündet Stahlmähne ein magisches Leuchtfeuer, das einen hellen weißen Lichtstrahl in den Himmel schickt – die anderen Leoniden wissen nun, dass die Festung gefallen ist und ihre Armee wird sich in Bewegung setzen um sie zurück zu erobern. Eine Tatsache die er der Gruppe mitteilen wird bevor er angreift.

Kommandant Stahlmähne: 8 Würfel

Kommandant: [5]
Paladin [4]
reich verzierte Rüstung [3]

Chi: 1 pro Spieler

Leoniden Leibwächter: Gefährlichkeit: 6 pro Spieler, benötigte Defensiverfolge: 3

Das Schwert aus Licht und Schatten:

Das Schwert hat eine zweigeteilte Klinge. Die eine Seite besteht aus nebligem Schatten, der undurchdringbar scheint. Die andere besteht aus gleißend hellem Licht. Das Licht ermöglicht dem Träger sich selbst von schwersten Wunden zu heilen. Er darf einen Erfolg verfallen lassen um sich um einen Punkt Chi zu heilen. Der Schatten ermöglicht es die Schattenhaften Seelen der Gefallenen zu beschwören. Er darf zwei Erfolge auf geben um einen „Schatten der Gefallenen“ Mookkonflikt zu erzeugen mit Gefährlichkeit 1 und benötigten Defensiverfolgen 1. Sollte dieser bereits existieren dürfen beide Werte um eins erhöht werden. Allerdings verliert dieser Konflikt auch für jeden Punkt Gefährlichkeit den er verliert auch einen Punkt benötigte Defensiverfolge, sodass die beiden werte immer gleich groß sind.

Szene Vier: Ein Sturm zieht auf [Maximal 4 Würfel]

Die Festung ist gefallen, doch am Horizont ist bereits das feindliche Heer zu sehen. Die Helden müssen sich entscheiden wie sie die Festung sichern wollen. Eine letzte Atempause vor dem Finale.

Dach dem Tod von Kommandant Stahlmähne muss die Festung auf den bevorstehenden Angriff der Leoniden vorbereitet werden. Jeder Spieler darf einmal erzählen was er macht und mit bis zu vier Würfeln würfeln. Jeder Erfolg kommt in den Würfelvorrat aus dem sich die Spieler in der fünften Szene bedienen können. Vom reparieren der Mauern, bis zu einer ermutigenden Rede, dem Wiederbeleben gefallener Feinde oder einem Angriff auf die Vorhut ist alles möglich.

Szene fünf: Die Verteidigung der Festung [Maximal 6 Würfel]

Die Armee der Leoniden ist da. Selbst mit dem mächtigen Schwert aus Licht und Schatten wird die Verteidigung nicht einfach werden. Im Namen Phyrexias müssen die Helden eine erbitterte Schlacht schlagen.

Eine große Leonidenarmee steht vor den Toren der Festung. Leitern werden an die Mauern gestellt, und eine Gruppe Leoniden greift auf Flugdinosauriern an. Dies sind die berühmten Himmelsstürmer, die Elite unter den Leonidenkriegerern.

Armee der Leoniden: Gefährlichkeit 6 pro Spieler benötigte Defensiverfolge 2

Charaktere:

Die folgenden Charaktere sollen eine geeignete Auswahl für dieses Abenteuer bieten. Jede der fünf Farben der Magie ist vertreten. Dies soll aber niemanden davon abhalten eigene Charaktere zu erstellen.

Vethenn, Fürst der Qual

Strategie	[5]
Blutmagie	[4]
Vampir	[3]

Vethenn war schon immer ein kluger und ehrgeiziger Anführer. Die Phyrese hat ihn darin noch bestärkt. Aufgrund seiner Affinität zu schwarz ist er ein skrupelloser Stratege der mit dunkler Blutmagie seine Feinde mit Seuchen und Krankheiten heimsucht.

Aylaa Schattenbringer

Akrobatik	[5]
Natternbogen	[4]
Fährten lesen	[3]

Nur die Starken verdienen zu überleben. Kaum einer hat dieses Prinzip der grünen Phyrexianer so verinnerlicht wie Aylaa. Mit ihrem Bogen schießt sie lebendige Kupernattern auf ihre Feinde. Sterben diese nicht durch das Gift der Fangzähne so schnürt ihnen der Kupferne Leib der Natter einfach die Luft ab.

Veshenn Rostformer

Impulsiv	[5]
Rostkreaturen beschwören	[4]
flammende Hände	[3]

Rote Phyrexianer sind impulsiver und emotionaler als ihre anderen Schwestern und Brüder. Veshenn ist keine Ausnahme. Ebenso teilt er die Begeisterung etwas neues zu schaffen und nutzt seine Magie um Kreaturen aus Metallschrott zu formen und in den Kampf zu schicken. Zwar sind sie nicht von langer Dauer, dennoch zeigen sie die Überlegenheit Phyrexias.

Nefexx, der Beobachter

großer Gelehrter	[5]
Telekinese	[4]
Verzauberungen zerstören	[3]

Nefexx sucht wie seine blauen Brüder und Schwestern nach Wissen. Die Phyrese hat nicht nur seinen Verstand erweitert, sondern ebenso seinen Wissensdurst.

Jeothinn, der Verkünder

Phyrexianische Visionen	[5]
Läuterndes Licht	[4]
Heilung	[3]

Jeothinn ist ein treuer Verkünder der Maschinenorthodoxie. Alles wird eins. Er hat seine Vergangenheit vor der Phyrese vergessen, stattdessen sieht er Visionen von der Herrlichkeit Phyrexias vor der Zerstörung wann immer er seine Augen schließt und oft genug zeigt ihm dies Wege die andere übersehen würden.

Aus Gründen der Übersichtlichkeit habe ich auf eine ausführliche Einführung die die Welt von Magic the Gathering sowie Mirrodin und Phyrexia verzichtet. Alle notwendigen Informationen finden sich hier:

http://wiki.mtgsalvation.com/article/New_Phyrexia_%28plane%29

Das phyrexianische Zeichen auf der Titelseite ist selbsterstellt.