

Fate - Stay Night

sechster Gralkrieg von Fuyuki

Von lavados

Prolog: Geschichte

Prolog:

Fuyuki, eine Stadt in Japan.

Nicht wirklich berühmt, aber doch bekannt für seinen milden Winter und seine schöne Landschaft.

Eine scheinbar friedliche, zivilisierte Stadt. Scheinbar...

Was nur wenige wissen: Fuyuki ist seit 200 Jahren das Schlachtfeld eines Krieges. Kein Krieg zwischen Nationen und Armeen, sondern ein Krieg zwischen sieben Magiern. Ein Krieg um den Heiligen Gral.

Natürlich geht es nicht um DEN Heiligen Gral aus der Legende.

Dieser Gralkrieg ist ein Ritual, um einen Gral, ein Wünsche erfüllendes Artefakt zu erschaffen.

Vor 200 Jahren wurde der Grundstein für dieses Ritual gelegt. Eine Hülle wurde speziell gefertigt, um die im Kampf freigesetzte Energie aufzunehmen und dann den Gral zu formen.

Diese Hülle erwacht etwa alle 50 bis 60 Jahre und ruft den Krieg aus, indem sie sieben Magier als Teilnehmer markiert. Diese Teilnehmer werden Master genannt, doch selbst die Kampfkraft der mächtigsten Magier ist nicht genug, um einen Gral zu erschaffen. Deshalb wird den Mastern ein „Servant“ zur Seite gestellt.

Servants sind die Geister von Helden, die von Gral beschworen wurden und einen Körper erhalten. Ein Master beschwört eine Weile, nachdem er als Master markiert wurde, automatisch einen Servant. Beschwörungsrituale sind überflüssig, der Gral ruft die Legenden herbei. Aber selbst der Gral kann die Helden nicht vollständig beschwören, deshalb gibt es im Servantsystem Klassen.

Diese sind:

- Saber: Ritter des Schwertes
- Archer: Ritter des Bogens
- Lancer: Ritter der Lanze
- Berserker: Der Wahnsinnige Krieger
- Rider: Der Reiter
- Caster: Der Magier
- Assassin: Der stille Mörder

Die beschworenen Helden werden einer kompatiblen Klasse zugeordnet und dann in dieser beschworen. Da sie angepasst werden, kann derselbe Held in zwei verschiedenen Klassen völlig verschiedene Fähigkeiten haben.

Auch der Ruhm eines Helden ist wichtiger Faktor; je bekannter ein Held heute noch ist, umso stärker wird er.

Die Kraft des beschworenen Helden ist proportional zu der Kraft seines Masters. Außerdem neigen Servant und Master dazu, denselben Charakter zu haben.

Allerdings kann man mit einem Ritual gezielt einen stärkeren Servant beschwören. Dies erfordert einen Katalysator, zum Beispiel etwas, welches den Helden, den man beschwören will, symbolisiert. So kann man die obere Regel überbrücken.

Sollten bis zum Beginn des Krieges nicht genügend Magier in Reichweite des Grals sein, füllt er die freien Plätze mit solchen, die keine Magier sind, aber über magisches Potenzial verfügen.

Da Servants einst lebende Menschen waren, haben sie einen eigenen Willen, was dazu führt, dass manche Master ihren Servant nicht kontrollieren können, als Gegenmaßnahme dient das Reiju(Befehls Mantra).

Das Reiju ist das Zeichen eines Masters und besteht aus drei Teilen: Normalerweise bildet es sich auf dem linken oder rechten Handrücken oder dem Unterarm des Masters. Form und Größe variieren abhängig von der Macht und Persönlichkeit des Masters. Das Reiju erlaubt dem Master drei absolute Befehle, denen der Servant gehorchen muss. Je einfacher und kürzer der Befehl ist, umso stärker ist die Wirkung. Zusätzlich kann man mit dem Reiju seinen Servant zu sich teleportieren oder ihn in Sicherheit schicken. Aber jede Benutzung des Reiju kostet einen Teil, so dass es nach dem 3. Mal verschwunden und der Servant frei ist, zu tun, was ihm beliebt. Oft genug haben Servants in diesem Fall ihren Master getötet.

Obwohl dieser Krieg im Geheimen geführt wird, sind Opfer in der unwissenden Bevölkerung nichts Ungewöhnliches. Viele sind gestorben weil sie, ohne es zu ahnen, zwischen zwei kämpfende Servants geraten sind.

Fünfmal ist der Gral erwacht.

Fünfmal haben Magier und Servants gekämpft.

Doch nie war das Ritual von Erfolg gekrönt.

Am Ende des fünften Krieges stand ein junger Mann, der letzte Master, dem Gral gegenüber, einen vom Bösen verdorbenen Gral. Der junge Mann erkannte die wahre

Natur des Grals und befahl seinem Servant, diesen zu zerstören. Damit endete der fünfte Gralskrieg und als Reaktion auf den Bericht des jungen Mannes wurde die Hülle des Grals demontiert.

Damit endete das 200 Jahre alte Ritual...

Scheinbar...

Denn ein halbes Jahr nach dem fünften Gral Krieg...

Rot. Die Morgensonne tauchte die Stadt in ein an Blut erinnerndes Rot. Zumindest kam es dem Mann, der den Sonnenaufgang betrachtete, so vor.

Er kannte die Geschichte dieser Stadt.
Er kannte auch viele der Geheimnisse, die dieses Land verbarg.
Er wusste über die Gralskriege Bescheid. Über das Leid, das sie verursachen.

Und doch würde er den Krieg ein weiteres Mal entfesseln.
Er atmete tief durch, blickt noch mal zum roten Morgenhimmel hoch, dann machte er sich auf den Weg, einen Krieg zu beginnen.