

# MAGE KNIGHT BOARD GAME - GESCHICHTE



Diese "sogenannten" Helden plünderten die verschollene Stadt Dragon's Gate und wussten dabei nicht, dass sie das Ende jener bekannten Welt heraufbeschworen. Sie bezweifelten den Hinweis auf ein Tor im Namen der Stadt und waren überrascht, als sie tatsächlich ein magisches Tor im Inneren der vergessenen Stadt vorfanden. Die Helden waren gutgläubig genug, dieses Tor zu öffnen - was sie

auf der Stelle tötete. Aller Magestone, die hochkonzentrierteste existierende magische Substanz, explodierte, Abertausende von Toten hinterlassend, und die bestehenden Machtverhältnisse umwälzend.

Der "Große Umbruch" - wie er nun benannt wurde - fand vor 32 Jahren statt und seither gelang es vielen Fraktionen des Landes einiges ihrer verlorenen Macht wiederherzustellen. Das einst so beeindruckende Atlantische Imperium ringt um die Wiedervereinigung seines Reiches im Angesicht eines groß angelegten Ansturmes der Ork Khans. Jene Orks, die einst die Grenzlande mit Überfällen überzogen, befürchten nun nach Gerüchten um das Auftauchen mächtiger unbekannter Kreaturen - möglicherweise von den Atlanter kontrolliert -, dass diese ihren Handlungsspielraum sehr rasch einschränken könnten. Festungen fallen im Ansturm tobender Horden der Khans. Gerüchte verbreiten sich, dass der einen Überfall auf die einflussreichen Städte des Reiches befürchtende Imperator die Verteidigungslinien stärken lässt und bei alten, nun verstummten Verbündeten nach Hilfe sucht.

In etlichen vergessenen Grabmälern im Inneren des Reiches befinden sich Drakonum Chrysalis in ihrem Endstadium. Diese Drakonum, die jenen uralten Brutstätten entschlüpfen, sind von einer gänzlich neuen Evolution, ungleich allem, was das Land je gesehen hat. Die lange versteckten Eindringlinge haben den Zeitpunkt ihres Erwachens mit einer Prophezeiung abgestimmt: dass ein Anführer ihrer Art zu jener bestimmten Stunde hervortritt. Bis diese Macht sich offenbart versuchen sie zu zerstören, zu erobern und weiteren Einfluss zu sammeln.

Während das Land unter den Raubzügen der Orks leidet und die Drakonum aus ihren

unterirdischen Brutplätzen hervorbrechen, ist eine dritte Kraft zum Vorschein gekommen. Die Landbevölkerung nennt sie Mage Knights, "Magische Ritter", - weil sie ihr Können sowohl mit Zaubersprüchen als auch mit dem Schwert gleichwertig unter Beweis stellen. Wer sie gesendet hat und warum, verbleibt im Verborgenen. Von manchen werden sie als Helden und Befreier verehrt, und sie wollen sich unbedingt ihren Armeen anschließen, beseelt vom Glauben, dass diese wieder wahre Beständigkeit mittels ihrer Macht bringen könnten. Die meisten aber fürchten sie und schließen die Tore ihrer Städte, da ihnen die Mage Knights fremd sind und diese über ihre Gründe schweigen. In nur wenigen Tagen fegte eine Handvoll Mage Knights durch das Land, was ganze Armeen Monate gekostet hätte. Der einzige Hinweis auf ihr Motiv bleibt ihr zielgerichteter Marsch auf die Hauptstadt. Heute Abend werden sie deren Tore erreichen.

Du bist ein Mage Knight - ausgesandt, um auf Geheiß des "Konzils der Leere" in das Atlantische Imperium einzudringen. In deiner längst vergessenen Vergangenheit hast du deine Unabhängigkeit gegen Kräfte getauscht, die sich mit jenen der Götter messen können. Im Gegenzug verlangt das Konzil nur Loyalität; ohne dessen Absichten zu hinterfragen bist du nun aufgerufen, deine Mission zu erfüllen. Die Belohnung für deinen Gehorsam? - Ruhm, Macht, Wissen und Schätze.

(Übersetzung der Charakterbeschreibungen von Christian ‚strategos‘ Pacher aus dem Walkthrough/der Schritt-für-Schritt-Anleitung aus dem Board Game) - 2011 - copyright Material & Grafik by WizKids/NECA 2011