

Die Welt von

# MAGE KNIGHT™



## Einführung in Mage Knight-Welt

Mage Knight™ ist ein Spiel um die Schlachten von mächtigen Kriegsherren, die ihre Armeen ins Feld führen, um zu Macht und Ruhm zu gelangen und ihre Interessen voran zu treiben. Fantastische Wesen mit magischen Waffen und unglaublichen Maschinationen bevölkern diese Armeen und treffen mit Menschen, Elfen, Zwergen, Trollen und den hünenhaften Drakoniern im erbitterten Kampf aufeinander. Horden widerwärtiger Orks strömen aus den nördlichen Steppen hervor, um zu plündern und zu morden. Agenten der mächtigen Solonavi-Geisterwesen durchstreifen das Land, um nach Kriegern Ausschau zu halten, die bereit sind, für einen Zuwachs an Macht ihre Seele zu verkaufen.

435 Jahre sind vergangen, seit Groß-Magus Tezla, der größte Zauberer aller Zeiten, auf der Zauberinsel Delphane geboren wurde. Durch sein Wirken und seine Erfolge in 278 Jahren eines magisch verlängerten Lebens geriet das Land unter die Herrschaft drei magiebegabter Fraktionen: die Atlantisgilde, die Elementaristen und die Nekromanten. Tezlas unendlicher Durst nach Wissen und sein magisches Vermächtnis führten dazu, dass Zauberer aller Couleure die nicht magiebegabten Nationen des Landes mit ihren Zaubersprüchen und Armeen unterwarfen.

Im Jahre 419 Tz wird dieser Status Quo durch einen einzelnen Schuss aus einem Schwarzpulvergewehr für immer verändert. Mit der Ermordung des Propheten-Magus von Atlantis durch die aufstrebenden Schwarzpulver-Rebellen beginnt der Krieg zwischen den Magiern und dem einfachen Volk, das mit Schwarzpulverwaffen und dampfgetriebenen Kriegsmaschinen der Zwerge bewaffnet ist. Jahrhunderte sorgfältig aufgebauter Vorherrschaft der Magie sind durch die Betätigung eines einzelnen Abzugs hinweggefegt worden. Die herrschenden Eliten des Landes müssen sich nun einer neuen Herausforderung stellen: von allen Seiten werden sie von Kriegern bedrängt, die mit einer neuen Art der „Magie“ bewaffnet sind: Technologie.



## Das Zeitalter der Macht

Innerhalb weniger Monate trägt eine Serie neuer Allianzen, übelsten Verrats auf höchster Ebene sowie entscheidender militärischer Siege und Niederlagen dazu bei, dass die politische Karte des Landes neu gezeichnet werden muss. Mit der gewaltigen Invasion der Orks in die Nationen der Menschen, die loyal zu Atlantis stehen, dem hinterhältigen Verrat der Atlanter an ihren elfischen Verbündeten bei der Schlacht von Khamsin und dem triumphalen Sieg der Vampirarmeen über die Elementaristen wird das Jahr 434 durch Feuer und Tod geprägt.

Schließlich nehmen die mächtigen Solonavi die atlantischen Städte Rokos und Luxor in Besitz. Ihre Zauber verstärken das Netz an Magieströmen, die das ganze Land durchziehen, und verdoppeln die für Zaubersprüche, Verzauberungen und magische Waffen zur Verfügung stehende magische Kraft. Uralte Schwerter summen plötzlich mit nie geahnter Macht auf. Zauberbücher, die lange als wertlos galten, werden zu gesuchten Folianten des Wissens und der Zerstörung. Innerhalb nur eines Tages wird die Art und Weise, in der Zauberer und Generäle ihre Schlachten schlagen, von Grund auf geändert und es beginnt ein neues Zeitalter der Kriegsführung - ein Zeitalter, in dem die richtige Balance von Magie und Taktik, Zauberei und Wissenschaft das Schicksal der Fraktionen und die Herrschaft über das Land entscheiden kann.

In Reaktion auf diese gewaltigen Veränderungen schwärmt das gemeine Volk aus, um an den Kämpfen teilzunehmen. Größere Armeen, blitzartige Überfälle und hohe Verluste werden notwendig, um einen Sieg zu erringen. Innerhalb der Fraktionen, die sich diesen Veränderungen anzupassen suchen, entstehen neue Unterfraktionen, jede mit ihrer eigenen Vorstellung der richtigen Vorgehensweise. Anführer werden kommen und gehen, Fraktionen werden zerfallen und nur ein blutiger Krieg kann entscheiden, wer zu den Starken gehören wird, die herrschen werden, und welches grausige Schicksal die Unterlegenen erwartet.

**Wir schreiben das Jahr 435 Tz und jede Fraktion des Landes befindet sich im Krieg.**



# Atlantisches Imperium

Anführer: **Imperator Nujarek**

*Wenn man an Atlantis denkt, mit seinen berühmten Legionen, den Blitzwaffen und den riesigen Kriegsgolems, so ist man an das Römische Reich auf der Höhe seiner Macht erinnert. Die Magier der Gilde mögen Atlantis mit eiserner Hand regieren, doch ist Imperator Nujarek durch die öffentliche Verkündung von Tezlas Avatar zum mächtigsten Mann im Imperium geworden. Nun, da seine Bestimmung vor ihm liegt, strebt Nujarek danach, Atlantis im Namen Tezlas zu reformieren und die Menschheit in ein Zeitalter der Eroberungen und der Siege zu führen.*

Unterfraktion: **Imperiale Legion**  
Anführer: **General Volkare**

*Bestehend aus Kriegsveteranen, die bereit sind, zur Ehre Tezlas und des Imperiums zu kämpfen und zu sterben, verfügt die Imperial Legion über die besten Kriegeren und technomantischen Waffen, die Atlantis zu bieten hat.*



Unterfraktion: **Golemkerneln**  
Anführer: **Magus Anunub**

*Die begabtesten Magier der Atlantisgilde finden sich im Golemkerneln. Der Golemkerneln besteht aus einer modernen Golemfabrik und einem tödlichen technomantischen Stoßtrupp.*



# Schwarzpulver- Revolutionäre

Anführer: Unbekannt

Die Schwarzpulver-Revolutionäre kann man sich als verzweigte Freiheitskämpfer vorstellen, die mit Gewehren, Kanonen und dampfgetriebenen Golems gegen die tyrannischen Magier vorgehen. Nach Jahrhunderten der Unterdrückung und Verfolgung durch die herrschende atlantische Magokratie beginnen die Revolutionäre nun zurückzuschlagen. Nachdem die Republiken von Khamsin und der Nordländer ihre Gebiete vom Atlantischen Imperium befreit haben, geht der Kampf in eine neue, blutigere Phase über. Die Revolutionäre werden alles daran setzen, ihre hart erkämpfte Freiheit zu bewahren und gleichzeitig Millionen von Menschen zu befreien, die sich immer noch unter atlantischer Herrschaft befinden.



Unterfraktion: Blutige Dornen  
Anführerin: Black Thorn

Diese loyalen Krieger sind von Black Thorn persönlich handverlesen und kämpfen auf eine Art und Weise für die Revolution, die nur wenige Bürger von Khamsin gut heißen würden. Durch Bestechung, Einschüchterung, Spionage und auch Mord sorgen die Mitglieder der Blutigen Dornen mit allen Mitteln dafür, dass die Freiheit obsiegt.



Unterfraktion: Nordländer  
Anführer: Blackwyn

Blackwyns Nordländer-Armeen haben sich der Freiheit verschrieben. Bestehend aus Freiwilligen - niemals Söldnern - kämpfen Blackwyns Soldaten nicht nur für ihre eigene Freiheit, sondern für die ihrer Nachbarn, damit diese sich erheben und ihre Heimat aus den Fängen der atlantischen Unterdrücker zurückgewinnen können.





# Elfen-Lords

**Anführer: Der Rat der Hochelfen**

*Die Elfen-Lords kann man sich als eine selbst ernannte Friedenstruppe vorstellen, die mit verzauberten Waffen und den stärksten magischen Fähigkeiten ausgestattet ist und auf Jahrhunderte von Kampferfahrung zurückblicken kann. Nun, da sich das Magiepotential im Land quasi verdoppelt hat, wird sich die wahre Macht der Hochelfen von Rivvenheim offenbaren und die Elfen-Lords werden das Chaos aufspüren und ausmerzen, wo immer sie es auch finden.*



**Unterfraktion: Freie Armeen**  
**Anführer: General Vale**

*Diese Hochelfen verließen ihre Heimat in Rivvenheim, um sich den Freien Armeen anzuschließen und ihr Leben dem Schutze der Schwachen und dem Sturz der Tyrannen zu widmen. Sie stellen sicher, dass alle Völker jemanden haben, an den sie sich in der Not wenden können.*

**Unterfraktion: Tempelmeister**  
**Anführer: Meister Cyrus**

*Die Tempelmeister sind mit uralten magischen Waffen, verzauberten Rüstungen und Zaubersprüchen bewaffnet, die selbst in Legenden aus dem Zeitalter der Nebel nur vage erwähnt werden. Sie sind nun bereit, auf ihren Greifen das Land zu durchstreifen, um das Chaos - und die Atlanter - zu vernichten, wo immer sie ihm begegnen.*



# Ork-Khans

**Anführer: umkämpft**

*Die Orc-Kahns erinnern an die Mongolenhorden, die aus den Steppen strömen, um zu plündern und zu brandschatzen. Orks sind sehr listig und haben ein angeborenes Verständnis für Kampf, Strategie und Taktik. Sie sind keine einfachen Gegner und können das Schlachtenglück oftmals mit ihrer blossen Wildheit und Wut wenden.*

**Unterfraktion: Gebrochene Hauer**  
**Anführer: Khan Harrowblade**

*Diese traditionsbewussten Orkkrieger folgen Rabahns Gesetzen „Macht hat Recht“ und „Die größte Beute gehört dem Stärksten“. Die Krieger der Gebrochenen Hauer haben geschworen, die diebischen Schatten-Khans zu vernichten und sich die Schätze zurückzuholen, die ihnen rechtmäßig gehören.*

**Unterfraktion: Schatten-Khans**  
**Anführer: Khan Rava**

*Nachdem Kzar Nabar bei der Eroberung der Stadt Rokos scheiterte, wurden seine Armeen über die Ebenen verstreut. Viele der Krieger zogen sich in „die Faust“ zurück, um ihre Wunden zu lecken. Einige gierige Stämme aber blieben im besetzten Prieska zurück, um die Kriegsbeute für sich selbst zu beanspruchen.*



# Elementare Freifesten

Anführer: Kreis der Neun

Die Elementaren Freifesten kann man sich als kleine, versteckte Enklaven aus Kriegerern und Naturpriestern vorstellen, die einen Guerillakrieg gegen eine schier unüberwindliche Übermacht führen. Die Freifesten sind eine Streitmacht bestehend aus Waldelfen, Zentauren, Trollen und Feen, die mit magischen Werkzeugen ihren Einfluss zu mehren und ihre Feinde zu vernichten suchen.

**Unterfraktion: Wyldenland**  
**Anführer: Unbekannt**

Als der Geist von Tezla die Krieger der Elementaren Freifesten in die Burg Roanne Valle zurückrief, weigerte sich jeder Zehnte, diesem Ruf zu folgen, mit der Begründung, es sei besser, bei der Verteidigung des Landes zu sterben als sich in einem steinernen Sarg zu verstecken, während der Wald niederbrennt. Während der Rest ihrer Kameraden und Familien sich in den Schutz der Mauern der mächtigen Bergfestung zurückzogen, nahmen die Mitglieder des Wyldenlandes ihre Bögen und Schwerter zur Hand und schworen, ihre Heimat irgendwie vor der Invasion der Dunklen Kreuzritter zu beschützen.



# Solonavi

Anführer: Unbekannt

Wesen von uralter Macht und unbekannter Herkunft. Die Solonavi bieten jedem, der bereit ist ihren Preis zu zahlen, militärische Unterstützung von ungeahntem Ausmaß an. Als Bezahlung akzeptieren sie jedoch weder Gold noch Reichtümer, sondern nur Treueschwüre, Gefälligkeiten und Versprechungen.



# Drakonier

Anführer: Unbekannt

Die Drakonier kann man sich als mystisches Drachenvolk vorstellen. Drakonier sind einsame Kriegsmönche, die auf ihren Wanderungen nach physischer, magischer und körperlicher Weiterentwicklung streben.







Unchained

The Aulons

The Blessed Lands

The Wyliden

Wyliden Plateau

The Land