Dane aktualne na dzień: 16-11-2026 01:53

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/mage-knight-edycja-polska-p-7780.html



MAGE KNIGHT Edycja Polska

Cena	**250,00 zł.**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**421228**
Producent	**Lacerta**

Opis produktu

MAGE KNIGHT Edycja Polska
Członkowie grupy plądrującej zaginione miasto Smoczej Bramy - znani jako „bohaterowie” - nawet nie wiedzieli, że to właśnie oni przyczynią się do unicestwienia świata, jaki znali.

Myśleli, że odniesienie do bramy w nazwie miasta było tylko apokryficzne. Zaskoczył ich widok prawdziwej - jak się potem okazało - magicznej bramy, pod dawno zapomnianym miastem.

„Bohaterowie” w swojej naiwności otworzyli ją, a ona w okamgnieniu ich zgładziła. Magiczne Kamienie, które znajdowały się za nią, stanowiły bowiem najbardziej skoncentrowaną substancję magiczną jaka kiedykolwiek istniała. Po otwarciu bramy kamienie eksplodowały, zbierając straszliwe żniwo w postaci milionów ofiar i chaosu, który położył kres panowaniu wielu ówczesnych władców.
Przełom, jak wszyscy pamiętamy, nastąpił dopiero 32 lata temu. Od tego czasu wiele różnych frakcji zdołało częściowo odbudować utraconą władzę. Niegdyś groźne Imperium Atlantii stara się ponownie zjednoczyć swe ziemie zmagając się z nieustającymi atakami Orków - chanów. Dawniej Orkowie zadowalali się najeżdżaniem na przygraniczne krainy, nie zapuszczając się głębiej. Teraz pogłoski o innych, potężnych stworzeniach - być może pod kontrolą Atlantów - mocno ich zaniepokoiły. Poczuli, że czas ich swobody dobiega końca.

Tymczasem, kolejne twierdze padają pod naporem szalejących hord armii chanów. Krążą też pogłoski, że cesarz, obawiając się ostatecznego ataku na najpotężniejsze miasta królestwa, mobilizuje coraz silniejszą armię obronną i zwraca się o pomoc do dawnych, obecnie zapomnianych, sojuszników.

W kilku najstarszych grobowcach znajdujących się pod Imperium, wylęgają się poczwarki Draconum. Obecnie są w końcowej fazie dojrzewania. Nowe pokolenie Draconum, które wkrótce opuści te starożytne inkubatory, jest całkowicie nową generacją. Są niepodobne do żadnych stworzeń, jakie kiedykolwiek ziemia widziała. Ci dawno zapomniani najeźdźcy przebudzili się zgodnie z przepowiednią, mówiącą o tym, że niebawem wyłoni się lider ich gatunku. Dopóki przepowiednia się nie dopełni, będą siać zniszczenie, podbijać krainę i zdobywać coraz większą władzę.

Gdy sytuacja wydawała się beznadziejna, kraj cierpiał pod najazdami Orków, a Draconum zaczęły wychodzić ze swoich podziemnych wylęgarni, na scenie pojawiła się trzecia siła, których chłopi nazywali Rycerzami Magii-Mage Knights. Rycerze ci niejednokrotnie udowodnili, że są biegli zarówno w zaklęciach, jak i w orężu. Nikt nie wie, kto ich wysłał, ani dlaczego.

Niektórzy ludzie wielbią ich jako bohaterów i wyzwolicieli. Pragną dołączyć do ich armii, ponieważ wierzą, że z ich potęgą mogą przyczynić się do prawdziwej stabilizacji. Większość jednak boi się ich i zamyka bramy miast, ponieważ Mage Knight są dziwni i nie zdradzają tego, co motywuje ich do działań. W ciągu zaledwie kilku dni, garstka Mage Knight przemierzyła prawie cały kraj. Innym, wielkim armiom, zajęłoby to miesiące. Jedyną wskazówką co do ich intencji jest to, że wyraźnie zmierzają do stolicy. Dziś w nocy dotrą do jej murów ...

Jesteś Rycerzem Magii, który otrzymał od Rady Pustki rozkaz najechania Imperium Atlantii. Już dawno zapomniałeś, że oddałeś swą niezależność w zamian za siłę i władzę konkurującą z boską. W zamian, Rada prosi tylko o lojalność. Zostałeś właśnie oddelegowany do przeprowadzenia misji bez kwestionowania jej intencji. Twoją nagrodą za nieustające posłuszeństwo będzie: sława, władza, wiedza i skarby. Cokolwiek zdobędziesz podczas swojej misji, będziesz mógł zatrzymać na własność. Masz też pełną swobodę odnośnie tego, czy będziesz współpracować, czy też konkurować z innymi Mage Knight podczas wykonywania rozkazu Rady Pustki.
Być może, pewnego dnia, będziesz żałował swojej decyzji dołączenia do grona Pustki. Teraz jednak maszerujesz w kierunku sylwetki miasta na horyzoncie.

Każda gra w Mage Knight jest rozgrywana zgodnie z jednym ze scenariuszy znajdujących się w instrukcji. Pomimo swojej nazwy, scenariusz nie jest zapisem ściśle określonych kroków w grze. Scenariusz ustala podstawowe wytyczne oraz cel danej rozgrywki. Każda rozgrywka jest inna dzięki: losowo zbudowanej mapie, różnym kartom do zdobycia i różnym wrogom do pokonania. Możesz próbować grać kolejno każdy scenariusz lub rozgrywać tylko te, które najbardziej ci odpowiadają.

Scenariusze dzielą się na konfrontacyjne i kooperacyjne. Gracze mają pełną dowolność w wyborze najbardziej odpowiadającego im wariantu.

Jeśli lubisz grę Magia i Miecz (Talisman), to Mage Knight z pewnością przypadnie ci do gustu. Weź jednak pod uwagę, że ta gra jest znacznie bardziej rozbudowana.

Podstawowe informacje
Liczba graczy: 1 - 4 osoby
Wiek: od 14 lat
Czas gry: ok. 150 minut

Wydawca: Lacerta
Projektant: Vlaada Chvatil
Wydanie: polskie

Zawartość pudełka:

240 kart
196 żetonów
20 modułów planszy
2 maty
8 figurek
54 kryształki many
7 kostek
2 instrukcje
Koszulki na karty standard 240 szt 66 x 91 mm