

Willkommen zurück auf dem Schlachtfeld, Mage Knights!



Wir freuen uns zu hören, dass Langzeit-Mage Knight-Spieler ihre Sammlung und Armeen mit Kriegeren aus Mage Knight: Resurrection ergänzt haben. Und noch mehr begeistert sind wir zu hören, dass HeroClix-Spieler Spass an den Switch-Clix-Scheiben haben und die Mage Knight Scheiben ausprobieren (nicht zu vergessen jene Mage Knight Spieler, die zum ersten Mal in die HeroClix Welt eintauchen!)

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS - Oft gestellte Fragen

Nachdem der Krieg um das Land nun erneut wütet, haben uns Spieler Fragen geschickt, und wir wollen allen hiermit eine Antwort geben:

Wo kann ich die Mage Knight Grund-Regeln und die Mage Knight Spezialfähigkeiten-Karte finden?

Beide sind auf der Regel-Download-Seite von HeroClix.com zu finden. Zur Zeit sind gedruckte Versionen der Grundregeln und Spezialfähigkeiten nicht angedacht. Mage Knight Fans sollten wissen, dass die Terrain-Karte 'Wylden Watch' (Anm.: im Starter) zum Ausschneiden gedacht ist diese als Geländeteile auf dem offenen Mage Knight Schlachtfeld verwendet werden kann.

Wo kann ich jene Regeln finden, die sich auf die Fraktions-Symbole in Resurrection beziehen, die nicht in den Grundregeln erklärt sind?

Neu in der Regel-Download-Seite ist das 'Mage Knight Consolidated Rules Document' zu finden, eine Zusammenfassung, die vom Mage Knight Regel-Verantwortlichen nach dem Erscheinen von Mage Knight: Omens erstellt wurde. Sie vereint die Grundregeln mit allen notwendigen und hilfreichen Klärungen zu den Regeln mit Beispielen, die sich auf die Mage Knight Produkte und Sets beziehen (Anm.: 2.0).

Mage Knight Resurrection Krieger verfügen über keine Ausrüstungs-Steckplätze in ihren Kampfscheiben. Dürfen diese Krieger Ausrüstungsgegenstände, Relikte und Zauberbücher

verwenden?

Ja, das dürfen sie. Wenn ein Mage Knight Krieger keinen Ausrüstungs-Steckplatz hat, so ist dies so zu behandeln, als hätte er 3 Plätze; lege die Karten auf seine HeroClix Charakter-Karte, um anzuzeigen, dass diese von dieser Figur getragen werden.

Manche Resurrection-Krieger haben Spezialfähigkeiten in ihrem Nexus, obwohl es keine Spezialfähigkeit im entsprechenden Feld gibt, wie etwa einen Verteidigungs-Nexus, obwohl es keine Verteidigungs-Spezialfähigkeit an dieser Stelle auf der Kampfscheibe gibt. Ist dies ein Fehler?

Nein. Im Normalfall ist diese Fähigkeit zum ersten mal früher in der Kampfscheibe erschienen, aus Gründen der Beständigkeit blieb der Nexus an dieser Stelle für die Dauer seines Erscheinens auf der Kampfscheibe.

KORREKTUREN UND KLARSTELLUNGEN

Unglücklicherweise haben sich auf die Kampscheiben von Mage Knight Resurrection Fehler eingeschlichen. Folgendes sind notwendige Korrekturen in diesem Set:

003 SkeletonSkullwalker - Die Nexus-Fähigkeit ist eine Verteidigungsspezialfähigkeit ('Schrecken'), und nicht eine Schadensspezialfähigkeit (Anm.: Befehlshaber).

007 Zombie Shambler - Die Nexus-Fähigkeit auf dem ersten Klick zeigt eine Verteidigungsspezialfähigkeit ('Infiltrieren'), nicht eine Schadensspezialfähigkeit (Anm.: Tüftler).

011 Bonebreaker Shaman - Dieser Charakter verfügt über die Angriffsart 'Zauberstab', nicht 'Schwert'.

104 General Marz - Diese Figur verfügt über die 'Flinkheit'-Spezialfähigkeit auf seinen ersten 3 Klicks (ein rotes Quadrat), nicht über 'Gewaltmarsch' (ein roter Kreis, eine Spezialfähigkeit die es in Mage Knight nicht mehr gibt). (Anm.: 2.0 nicht mehr gibt)

014 Goldyx, 025 Tezla Champion: Raydan Marz, 101 Za'rax'as und 106 Quavon - Alle Instanzen der 'Spruchresistenz'-Spezialfähigkeit auf diesen Figuren (überflüssig, wenn sie bereits über die Verteidigungsart 'Magische Immunität' verfügen) sind zu ignorieren; der für den Fehler verantwortliche Designer wurde ausgepeitscht.

WAS GEHT IM LAND VOR SICH?

Einige Mage-Knight Fans fragen, ob die Scrying-Chamber zurückkehren wird. Die Rokos-Ruinen Karte (Anm.: des MK:R Starters) zeigt eine Fernsicht-Kammer unter den Trümmern im Herzen der zerstörten Solonavi-Zitadelle, eine mögliche Erklärung, warum Oracle Kastali nicht mehr in der Lage ist, regelmäßig über die Ereignisse im Land zu berichten.

Wieso liegt der uneinnehmbare Turm von Rokos am Ende in Trümmern? Seit der Zeit des letzten Mage Knight-Expansion NEXUS konnte der Apokalypse Kult der Tur'aj seine Suche beenden, entfesselte die vier Reiter der Apokalypse und den Drachen der Apokalypse, und erreichte seine Endziele: die Öffnung von Dragon's Gate. Damit löste der Kult den Großen Umbruch aus: die Zerstörung der Schwarzen Pyramide und die Befreiung jenes uralten Übels, das die Solonavi vor tausend Jahren in ein Gefängnis sperrten - die dunklen Geister der **Quavaran Dominion**.

Schreckliche Mana-Stürme in der Zeit nach dem Umbruch zerreißen noch immer das Land, zeichnen magische Kräfte durch Ley-Linien in den Himmel, die die Wolken purpur färben. Viele Magestone Lager explodierten beim Umbruch, während **die Kraft der abgebauten Magestones sich langsam erschöpft**, vieles dieser im Land am meisten umkämpften Ressource verödet oder ist erloschen, was die wenigen restlichen Steine noch wertvoller macht.

Die Quavarans - Wesen der dunklen Magie, oft versteckt in den Körpern ihrer Agenten innerhalb vieler Fraktionen - sind nun endlich frei, um die Zerstörung jener, die sie eingesperrt hatten, und die Herrschaft über alle jungen Völker des Landes zu verfolgen. Seit der Demonstration ihrer Fähigkeiten durch die Zerstörung des Turms von Rokos und der Zerstreuung der Solonavi, haben die Dominion Versprechungen von Macht eingesetzt, um unzählige Krieger in die dunklen Machenschaften des geheimnisvollen **Dominion-Pakt's** zu locken.

Als die Kämpfe zwischen den Fraktionen des Landes eskalieren, haben Krieger, die in diesem Chaos gedeihen, wiederkehrende Träume von einer Krone aus Äxten. Sie träumen davon, ihre Stärke zu beweisen, um sich der Krone als würdig zu erweisen – durch Herrschaft nicht nur über ihre Fraktion, sondern über das ganze Land. Sie sind **die Aufsteigenden**.

Einige sehen in der Rückkehr der Dominion eine Chance, endlich diese Bedrohung ganz zu beenden und damit das Land zu einem Frieden zu führen, den es seit dem Zeitalter der Nebel nicht mehr gab. Trotz der Proteste ihrer eigenen Leute sind viele Hochelfen und Drakonier nun bereit, ihre uralte Weisheit mit jedem zu teilen, der an der Wiedererrichtung dieser verlorenen Zeit der Herrlichkeit mitarbeiten würde – jenen, die sich dem **Konzil der Nebel** anschließen.

Andere wollen ebenfalls diese lang währenden Kämpfe zu einem Ende kommen sehen, aber empfinden, dass sie das Recht verdient haben, ihr Schicksal selbst zu gestalten und die Eckpfeiler ihrer Zukunft auf die Asche der Vergangenheit zu setzen. Mit dem Versuch, ihre Fraktionen in ein Land der Zukunft zu führen, in dem sie die Kämpfe nicht nur überlebt haben, sondern danach gedeihen, sind sie in der **Eintracht des Phönix** verbunden.

Alte, vom Kult der Tur'aj durchgeführte Quavaran-Rituale waren die ersten Vorzeichen der Rückkehr der Dominion, indem sie die Shyft in Gestalten zurückverwandeln, die diese seit ihren Diensten bei den Dominion nicht mehr angenommen hatten. Dieser Zauber hält an und verteilt sich auf die anderen **Mage Spawn** im Land, lässt ihre Intelligenz steigen und macht sie gefügig – oder willig zumindest dafür trainiert zu werden - sich den Schlachten im Land anzuschließen. Von jenen Helden und Abenteuer-Gemeinschaften, die von ihren Aufgaben mit Begeisterung und Geschichten über Schätze zurückkehren, führen nun viele ein Leben als **Söldner** und schließen sich jeder Sache an, die ihnen Kampf und Belohnung verspricht.

Für die **Ork Khans** brachten die Zerstörung der Schwarzen Pyramide im Norden und das Wüten der Apokalyptischen Reiter im Süden das Ende ihrer endlosen Plünderungs-Streifzüge im Sommer. Während sie sich nun tiefer in das Land und in unbekannte Gebiete ausbreiten, bekämpfen die Horden sich nicht nur mehr mit anderen Fraktionen, sondern auch untereinander – mit neuen Kriegern in ihren Reihen, um einen Platz als Khan zu erobern.

Raydan Marz – der es immer versteht, Chaos in eine Gelegenheit zu wandeln – nutzte die Deckung eines riesigen Mana-Sturmes, um einen Überfall auf das Herz des **Atlantischen Imperiums** zu starten. Er wäre erfolgreich gewesen in seinem Versuch, die Fliegende Stadt des Imperiums zu unterwerfen, wäre da nicht die wundersame Transformation des Inquisitor Balion's in lebenden Magestone gewesen, was dem Imperium eine einzigartige, neue Quelle von Macht bescherte und zu Balion's Aufstieg in der Rolle als Exarch und Herrscher über das Reich führte. Während Balion die Armee des Imperiums hinter sich hat, kann Marz aber auf die Unterstützung des Volkes setzen, das ihn zum General ernannte.

Nach der Zerstörung des Turmes von Rokos waren die **Solonavi** kraftlos und zerstreut. Sogar der einst so mächtige Lord Varatrix war soweit gefallen, dass er sich an die Macht jener klammern muss, die ihn umgeben. Wütend, dass die Solonavi die eingeschlossenen Dominion geheim gehalten hatten – oder, noch wichtiger, dass sie es nicht schafften diese Bedrohung im Zaum zu halten – verließen viele der Eidgeschworenen die Solonavi, die ihrerseits nun zu schwach waren, die alles verbindenden Schwüre zu stärken. Dem nicht genug wurden einige Solonavi durch die Dominion korrumpiert, und die nun verbundenen magischen Essenzen der beiden Fraktionen formen Krieger, deren größter Feind sie selbst sein könnten. Manche Solonavi streben nach Macht. Manche nach Rache. Andere wiederum streben danach, die wichtigste Frage zu lösen: Wo ist das Orakel Kastali?

Würde Kastali sich noch immer in ihrer Fernsicht-Kammer befinden, könnte sie den Solonavi viel erzählen – und uns. Sie würde über den Aufstieg des Konzils der Leere berichten, und wie sie jene „Mage Knights“ auserwählen, die ihre Streitkräfte in die Schlacht führen. Möglicherweise haben sie auch etwas mit jenen im Land geflüsterten Gerüchten um die altvorderen „Mage Kings“ zu tun. Und vielleicht – ganz wichtig – könnten wir von der Auferstehung Tezla's lesen und wie er die ersten seiner Champions erwählte ...

Sieh auf die HeroClix Charakter-Karten der Mage Knight – Krieger um mehr darüber zu erfahren wie das Land aus ihrer Sicht aussieht. Kämpfe für deine bevorzugte Fraktion in Mage Knight und spiele Hero Clix um zu erfahren, wie dieselben Krieger auch für andere Sachen kämpfen. Es wird noch viele weitere Geschichten in möglichen zukünftigen Mage Knight – Expansionen geben – über die Schwarzpulver Republik und die Elementaren Freifesten, Geschichten vom Supreme Sergeant Podo und Redgear Freemind, wie auch über jene Schlacht, um Dragons Gate wieder zu versiegeln, oder Chroma's Suche.

Hilf uns das Spiel am Leben zu halten, und wenn sich andere Fraktionen in das Kampfgetümmel werfen, werden auch ihre Geschichten erzählt ...