

# Kampfpatrouille

„So wie unsere Körper mit Adamantium gepanzert sind, werden unsere Seelen durch die Loyalität geschützt. So wie unsere Bolter den Tod der Feinde des Imperators in sich tragen, tragen unsere Gedanken seine Weisheit in sich. So wie unsere Reihen stets voranstreben, tut dies auch unsere Hingabe, denn sind wir nicht die Space Marines? Sind wir nicht die Auserwählten des Imperators, seine getreuen Diener bis in den Tod?“

- Ordenspriester Fergas Nils



# KAMPFPATROUILLE SPIELEN

**Willkommen bei Kampfpatrouille! Ob du gerade erst mit Warhammer 40.000 anfängst oder schon einige Spiele auf dem Buckel hast, bei Kampfpatrouille kannst du deine Truppen schnellstmöglich in rasante Gefechte werfen.**

Kampfpatrouille ist der schnellste und einfachste Weg, mit dem Sammeln und Spielen von Warhammer 40.000 anzufangen. Bei Spielen in diesem Format übernehmen die Spieler und Spielerinnen jeweils die Kontrolle über eine kompakte Armee aus Citadel-Miniaturen, die einander in taktischen Gefechten begegnen, die etwa eine Stunde dauern.

Üblicherweise besteht eine Streitmacht für Kampfpatrouille aus dem Inhalt eines Kampfpatrouille-Sets, was dieses Format zu einem tollen Ausgangspunkt für aufstrebende Generäle und Generalinnen bei Warhammer 40.000 macht. Die Modelle aus diesen Sets sind nicht nur ein guter Startpunkt, sie können auch in schnellen, spannenden und leicht planbaren Spielen gegeneinander antreten. Man muss keine Armeeliste erstellen oder Punkte zusammenrechnen – du wählst einfach deine Lieblingsfraktion aus, baust deine Miniaturen zusammen und machst dich bereit für den Kampf.

Kampfpatrouille ist ein rasantes und actiongeladenes Spielformat; der Sieg wird vor allem durch geschickte taktische Züge errungen, aber eine gesunde Dosis Glück hat noch nie jemandem geschadet! Die Spiele finden im Rahmen festgelegter Missionen statt, die du und dein Gegner oder deine Gegnerin zum Spielen brauchen (Seite 7-12). Ihnen geht eine einfache Missionsabfolge voraus, die euch durch Schritte wie den Schlachtfeldaufbau führt, bevor ihr eure Truppen aufstellt und in den Kampf zieht.

Jede Mission wartet mit verschiedenen Herausforderungen auf, die es zu meistern gilt, und beschreibt die strategischen Ziele, für deren Erreichen ihr Siegespunkte erhaltet. Am Ende der Schlacht, wenn der Rauch sich verzieht, wird der Sieg an den Spieler oder die Spielerin mit den meisten Siegespunkten gehen, also muss man die Missionsziele der gewählten Mission immer im Hinterkopf behalten. Das Format Kampfpatrouille ist so angelegt, dass niemand zu Beginn der Schlacht im Vorteil ist, was es gleichermaßen ideal für lockere Spiele und freundschaftlichen Wettbewerb macht.

Kampfpatrouille ist nicht bloß ein toller Weg, schnelle Warhammer-40.000-Spiele zu spielen, es bietet auch die ideale Gelegenheit, verschiedene Fraktionen anzutesten und dich mit deren einzigartigen Taktiken und Spielstilen vertraut zu machen. Welche Armee du auch wählst, du wirst schnell die Stärken und Schwächen erkennen, die sie ausmachen, und so eine Grundlage für die Fähigkeiten schaffen, die nötig sind, um auf größeren Schlachtfeldern siegreich zu sein.

## SCHLACHTFELDER

Neben zwei Kampfpatrouillen, die gegeneinander antreten, braucht ihr zudem ein Schlachtfeld, auf dem das Gefecht stattfinden kann. Bei Kampfpatrouille-Missionen liegt es an euch, ein Schlachtfeld aufzubauen, auf dem die Armeen gegeneinander kämpfen werden, wobei ihr jede beliebige ebene Fläche und alle verfügbaren Geländestücke verwenden könnt.

Eine der einfachsten Möglichkeiten ist die Verwendung von Kampfgebieten; jedes Kampfgebiet enthält einen Spielplan und ein Set aus Geländestücken, die den Modellen auf dem Schlachtfeld Deckung bieten und beim Manövrieren überwunden werden müssen. Das Foto rechts zeigt, wie eine Auswahl Kampfgebiet-Gelände auf zwei Spielplänen zusammengestellt werden kann, um eine von Krieg geprägte Landschaft des 41. Jahrtausends aufzubauen. Das ist jedoch nur ein Beispiel; das Gelände kann auf viele Arten aufgebaut werden, sodass ihr nie zweimal auf demselben Schlachtfeld kämpfen müsst.



## KAMPFBEREIT

Warhammer-40.000-Spiele zu spielen ist eine gemeinsame Erfahrung, und wir alle wollen, dass sie sich großartig anfühlt und toll aussieht. Daher wirst du dafür belohnt, eine vollständig auf dem Standard „Kampfbereit“ bemalte Armee zu haben. Hier erklären wir, was das bedeutet und wo du online Tutorials und Bemalanleitungen findest, deren Standard leicht erreichbar ist, sodass du deine Armee schnell in den Kampf schicken kannst.

Wenn du ein Warhammer-40.000-Spiel spielst, kannst du 10 Siegespunkte erhalten, wenn jedes Modell deiner Armee kampfbereit bemalt ist. Kampfbereit bedeutet, dass deine Modelle vollständig bemalt sind und ein gestaltetes oder texturiertes Base haben.

Dies wird als der Mindeststandard der Miniaturenbemalung für Spiele von Warhammer 40.000 betrachtet und ist ebenso ein sicherer Weg, ein paar Siegespunkte einzustreichen, noch bevor der erste Würfel gefallen ist.

Das Citadel-Farbsortiment bietet all die Farben und das Hobby-Zubehör, das du brauchst, um deine Modelle schnell und effizient zu bemalen. Tatsächlich wurden Contrast-Farben eigens dafür entwickelt, eine Armee in Windeseile kampfbereit zu machen, denn nur eine Schicht Contrast-Farbe sorgt für Grundfarbe und Schattierung. Die Technical-Farben runden den Look mit nur einer Schicht ab, die dem Base Textur gibt.

Rechts kannst du ein paar Beispiele für kampfbereit bemalte Miniaturen sehen, und viele weitere findest du zusammen mit umfassenden Bemalanleitungen auf der Citadel-Colour-Website.



Contrast-Methode



Klassische Methode



# MISSIONEN FÜR KAMPFPATROUILLE

Ein Kampfpatrouille-Spiel wird gemäß der unten aufgeführten Abfolge gespielt. Beachte, dass du den ersten Schritt bereits abhandeln kannst, ohne dass der Spieltisch dafür aufgebaut sein muss.

## 1 KAMPFPATROUILLE UND VERBESSERUNG WÄHLEN

Wähle die Kampfpatrouille, die du für diese Schlacht einsetzen willst.

Deine Armee besteht aus den Einheiten, die für deine gewählte Kampfpatrouille aufgeführt werden, und das als „Kriegsherr“ hervorgehobene Modell ist dein **KRIEGSHERR**. Die Ausrüstung jeder Einheit ist außerdem in den Datenblättern der jeweiligen Kampfpatrouille aufgeführt, ebenso wie etwaige zusätzliche Regeln, auf die die Einheiten jener Kampfpatrouille Zugriff haben könnten.

Bei deiner Kampfpatrouille werden außerdem zwei Verbesserungen aufgeführt, die du benutzen kannst, um eine Einheit deiner Kampfpatrouille aufzuwerten (üblicherweise deinen **KRIEGSHERRN**). Du setzt im Normalfall die mit „Standard“ markierte Verbesserung ein, kannst sie aber in diesem Schritt durch die als „optional“ markierte ersetzen, wenn du das möchtest. Alle Verbesserungen machen deine Kampfpatrouille stärker, aber wenn du neu bei dem Format bist, raten wir dir, zunächst die Standard-Verbesserung zu verwenden.

Jeder Spieler muss nun ansagen, welche Kampfpatrouille er einsetzt und welche Verbesserung er gewählt hat, bevor es weitergeht. Beachte, dass ein Spieler, dessen Kampfpatrouille auf kampfbereitem Standard bemalt ist (Seite 4), am Ende der Schlacht 10 zusätzliche Siegespunkte (SP) erhält.

## 2 MISSION BESTIMMEN

Die Spieler bestimmen nun eine Mission, die für diese Schlacht verwendet wird. Ihr könnt aus den Kampfpatrouille-Missionen aus diesem Buch oder aus anderen Publikationen wählen. Die Wahl der Mission bestimmt die verwendete Aufstellungskarte und den Inhalt der Einsatzbesprechung. Ihr könnt euch entweder auf eine Mission einigen oder zufällig eine der verfügbaren Missionen ermitteln. Wenn dies eure erste Schlacht ist, raten wir, die Mission Patrouillengeplänkel zu spielen (Seite 7).

Wenn ihr eure Mission zufällig bestimmen wollt, würfelt mit einem W6 auf der folgenden Tabelle.

W6	MISSION
	Patrouillengeplänkel (Seite 7)
	Archäotech-Bergung (Seite 8)
	Vorgelagerter Außenposten (Seite 9)
	Verbrannte Erde (Seite 10)
	Blitzüberfall (Seite 11)
	Machtdemonstration (Seite 12)

Bei jeder Mission gibt es eine Missionsregel, die für den Verlauf der Schlacht gilt, sowie ein Primärziel, durch das die Spieler Siegespunkte erhalten. Diese solltest du lesen und dir gut merken, bevor ihr fortfahrt.

### LEGENDE FÜR MISSIONSKARTEN



Aufstellungszone des Angreifers



Aufstellungszone des Verteidigers



Niemandsland



Schlachtfeldmitte



Schlachtfeldkante des Angreifers



Schlachtfeldkante des Verteidigers



Missionszielmarker

3

### SCHLACHTFELD AUFBAUEN

Die Spieler bauen nun ein Schlachtfeld auf, indem sie Geländestücke aufstellen und Missionszielmarker platzieren. Kampfpatrouille-Missionen werden auf einem rechteckigen Kampfgebiet mit den Maßen 44 Zoll x 30 Zoll gespielt (was den Spielplänen entspricht, die in vielen Kampfgebiet-Produkten zu finden sind). Die Spieler sollten das Gelände so aufbauen, dass ein spannendes Schlachtfeld entsteht; wir empfehlen, ausreichend Gelände gleichmäßig über das Schlachtfeld zu verteilen, sodass die Einheiten beider Seiten von Deckung profitieren können, während sie einander bekämpfen.

Der Aufstellungskarte jeder Mission ist außerdem zu entnehmen, wie viele Missionszielmarker gebraucht werden und wo sie platziert werden müssen.

4

### ANGREIFER UND VERTEIDIGER BESTIMMEN

Die Spieler einigen sich darauf, welche Schlachtfeldkante die des Angreifers und welche die des Verteidigers ist. Die Spieler würfeln dann gegeneinander; der Gewinner entscheidet, wer Angreifer und wer Verteidiger ist – so wird bestimmt, welcher Spieler in der Schlacht welche Aufstellungszone benutzt.

5

### SCHLACHTFORMATION FESTLEGEN

In der unten aufgeführten Reihenfolge legen die Spieler insgeheim folgende Informationen fest:

- Welche ihrer Einheiten Patrouillentrupps bilden. Viele Einheiten in Kampfpatrouillen haben auf ihrem Datenblatt die Fähigkeit *Patrouillentrupp*. Das erlaubt es dir, sie für die Dauer der Schlacht in zwei oder mehr kleinere Einheiten aufzuteilen. Wenn eine Einheit diese Fähigkeit hat, wird genau aufgeführt, wie sie aufgeteilt werden kann und welche Modelle Teil jener neuen Einheiten sein müssen. Wenn du möchtest, dass etwaige solche Einheiten ihre Fähigkeit *Patrouillentrupp* einsetzen, tue dies jetzt.
- Welche ihrer Anführer-Einheiten die Schlacht abgeschlossen beginnen (sie müssen festlegen, welche Anführer-Einheit welcher Leibwächter-Einheit abgeschlossen ist)
- Welche ihrer Einheiten die Schlacht an Bord eines **TRANSPORTER**-Modells beginnt (sie müssen festlegen, welche Einheiten an Bord welcher Modelle sind)
- Welche ihrer Einheiten die Schlacht in Reserve beginnen. Üblicherweise betrifft das Einheiten, auf deren Datenblatt die Fähigkeit *Schocktruppen* steht.

Haben beide Spieler dies getan, geben sie ihrem Gegner ihre Entscheidungen bekannt.

In einem Kampfpatrouille-Spiel können Reserven niemals in der ersten Schlachtrunde auf dem Schlachtfeld eintreffen. Etwaige Reserve-Einheiten, die am Ende der dritten Schlachtrunde noch nicht auf dem Schlachtfeld eingetroffen sind, zählen als zerstört, ebenso wie jegliche Einheiten, die sich an Bord solcher Einheiten befinden.

6

### ARMEEN AUFSTELLEN

Die Spieler stellen abwechselnd ihre restlichen Einheiten auf, eine nach der anderen, beginnend mit dem Verteidiger. Die Modelle eines Spielers müssen vollständig innerhalb der Aufstellungszone des Spielers aufgestellt werden. Hat ein Spieler all seine Einheiten aufgestellt, stellt sein Gegner seine restlichen Einheiten auf.

7

### ERSTEN ZUG BESTIMMEN

Die Spieler würfeln gegeneinander; der Gewinner hat den ersten Zug.

8

### FÄHIGKEITEN VOR SCHLACHTBEGINN

Die Spieler handeln nun abwechselnd etwaige Fähigkeiten vor Schlachtbeginn ihrer Armeen ab (etwa die Fähigkeit *Kundschafter*), beginnend mit dem Spieler, der den ersten Zug hat.

9

### BEGINN DER SCHLACHT

Die erste Schlachtrunde beginnt. Die Spieler fahren damit fort, Schlachtrunden abzuhandeln, bis die Schlacht endet.

10

### ENDE DER SCHLACHT

Die Schlacht endet, nachdem fünf Schlachtrunden abgehandelt wurden. Wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine Modelle mehr in seiner Armee hat, kann der andere Spieler seine verbliebenen Züge spielen, bis die Schlacht endet.

11

### SIEGER BESTIMMEN

Am Ende der Schlacht ist der Spieler mit den meisten SP der Gewinner. Herrscht Gleichstand, endet die Schlacht in einem Unentschieden.

Beachte, dass in einigen Missionen der Spieler, der den letzten Zug des Spiels hat, Siegespunkte anders als in vorherigen Zügen erhält. Damit wird sichergestellt, dass seine Entscheidungen selbst in den letzten Momenten der Schlacht noch das Ende beeinflussen können.

Denke auch daran, dass ein Spieler 10 zusätzliche SP erhält, wenn alle Modelle seiner Kampfpatrouille kampfbereit bemalt sind.

### MISSIONSZIELMARKER SICHERN

Wenn in einem Kampfpatrouille-Spiel der Spieler, der am Zug ist, am Ende seiner Befehlsphase einen Missionszielmarker kontrolliert und sich mindestens eine **LINIENTRUPPEN**-Einheit seiner Armee (ausgenommen erschütterte Einheiten) in Reichweite jenes Markers befindet, so sagt man, dass jener Marker durch jenen Spieler gesichert wurde.

Solange ein Missionszielmarker durch einen Spieler gesichert ist, verbleibt er unter Kontrolle jenes Spielers, auch wenn keine seiner Modelle in Reichweite jenes Missionszielmarkers sind. Ein Missionszielmarker ist nicht länger gesichert, wenn den Marker am Ende einer der folgenden Befehlsphasen der Gegner kontrolliert.

## KAMPFPATROUILLE

# PATROUILLENGEPLÄNKEL

Deine Truppen wurden geschickt, eine Absturzstelle zu untersuchen und wichtige Informationen zu bergen, die in den Datenkernen des Wracks erhalten geblieben sind. Das Oberkommando besteht darauf, dass du nicht mit leeren Händen zurückkehrst, doch warnt auch vor Feindannäherung am Absturzort. Das Gebiet und die Daten sind um jeden Preis zu sichern.

### MISSIONSREGEL

**Informationsbeschaffung:** Ab der zweiten Schlachtrunde kann der Spieler, der am Zug ist, einen einzelnen Missionszielmarker unter seiner Kontrolle wählen und die Daten aus jenem Missionszielmarker bergen. Jedes Mal, wenn ein Spieler Daten aus einem Missionszielmarker birgt und sein **KRIEGSHERR** sich auf dem Schlachtfeld befindet (oder an Bord eines **TRANSPORTERS**, der sich auf dem Schlachtfeld befindet), erhält er 1 BP. Jeder Missionszielmarker kann nur einmal für diese Regel gewählt werden (egal von welchem Spieler).

### PRIMÄRES MISSIONSZIEL

#### EINNEHMEN UND HALTEN

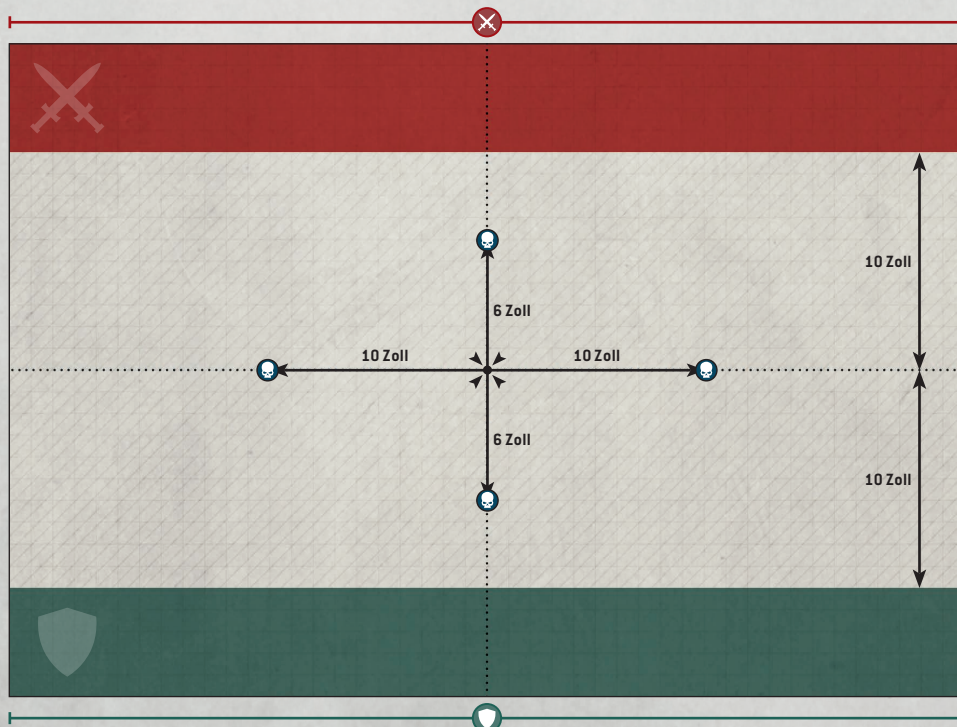
*Mehrere strategisch wertvolle Positionen sind in diesem Gebiet geortet worden. Du hast den Befehl, diese Gebiete zu stürmen, den Feind zu vertreiben und sie um jeden Preis zu halten.*

#### In der zweiten, dritten und vierten Schlachtrunde:

Am Ende der Befehlsphase jedes Spielers erhält der Spieler, der am Zug ist, 5 SP für jeden Missionszielmarker, den er kontrolliert (bis zu einem Maximum von 15 SP pro Zug).

#### In der fünften Schlachtrunde:

- erhält der Spieler, der den ersten Zug hat, wie oben beschrieben SP.
- erhält der Spieler, der den zweiten Zug hat, wie oben beschrieben SP, aber er erhält sie am Ende seines Zuges statt am Ende seiner Befehlsphase.



## KAMPFPATROUILLE

# ARCHÄOTECH-BERGUNG

Deine Truppen wurden entsandt, wertvolle Archäotech zu bergen. Augur-Auslesungen lassen vermuten, dass die Energiezellen der Artefakte durch die Hintergrundstrahlung des Schlachtfelds korrumpiert werden. Wenn sie einen Totalausfall erleiden, bleibt dir nichts als wertloser Schrott. Bringe die aktive Archäotech unter deine Kontrolle und in Sicherheit, bevor sie zerfällt.

### MISSIONSREGEL

**Verstrahlte Energiezellen:** Im Lauf der Schlacht werden zwei Missionszielmarker gemäß den folgenden Regeln entfernt:

- Zu Beginn der dritten Schlachtrunde bestimmt der Verteidiger zufällig einen einzelnen Missionszielmarker im Niemandsland als den Gamma-Missionszielmarker.
- Zu Beginn der vierten Schlachtrunde wird der Gamma-Missionszielmarker vom Schlachtfeld entfernt. Dann bestimmt der Angreifer zufällig einen der verbleibenden Missionszielmarker im Niemandsland als den Beta-Missionszielmarker.
- Zu Beginn der fünften Schlachtrunde wird der Beta-Missionszielmarker vom Schlachtfeld entfernt.

### PRIMÄRES MISSIONSZIEL

#### ARCHÄOTECH BERGEN

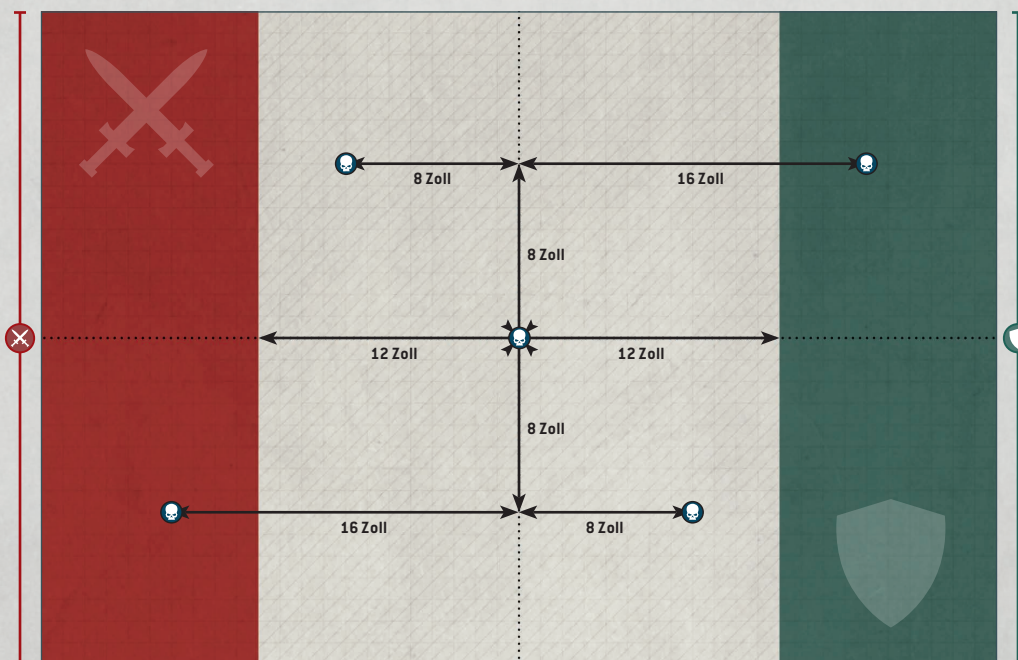
*Bekämpfe den Feind und sichere die Überreste der Archäotech, bevor sie durch die Strahlung nutzlos werden.*

#### In der zweiten, dritten, vierten und fünften Schlachtrunde:

Am Ende der Befehlsphase jedes Spielers erhält der Spieler, der am Zug ist, 5 SP für jeden Missionszielmarker, den er kontrolliert (bis zu einem Maximum von 15 SP pro Zug).

#### Am Ende der Schlacht:

Wenn ein Spieler den letzten Missionszielmarker im Niemandsland kontrolliert, erhält jener Spieler 10 SP.



## KAMPFPATROUILLE

# VORGELAGERTER AUSSENPOSTEN

Unser Beobachtungsposten hat eine feindliche Station mit ähnlicher Funktion in der Nähe geortet; vermutlich ist sie randvoll mit Voxauguren, die wir sabotieren können. Führe eine kleine Streitmacht im Schutz der Dunkelheit in das Feindgebiet und lege den Außenposten lahm. Es ist jedoch Vorsicht geboten: die Chancen stehen gut, dass der Feind unseren Posten ebenso entdeckt hat.

### MISSIONSREGEL

**Feindliches Voxnetzwerk lahmlegen:** Am Ende jedes Zuges gilt: Wenn der Spieler, der am Zug ist, den Missionszielmarker in der Aufstellungszone seines Gegners kontrolliert, kann sein Gegner bis zum Ende der Schlacht nicht mehr die Gefechtsoption Befehlswiederholungswurf einsetzen.



### PRIMÄRES MISSIONSZIEL

#### WICHTIGES GEBIET

*Das wichtigste Gebiet in dieser Region ist zur Zeit von unseren Feinden besetzt. Schmiede einen Schlachtplan, durch den du alles vernichtest, was die Rückeroberung gefährdet.*

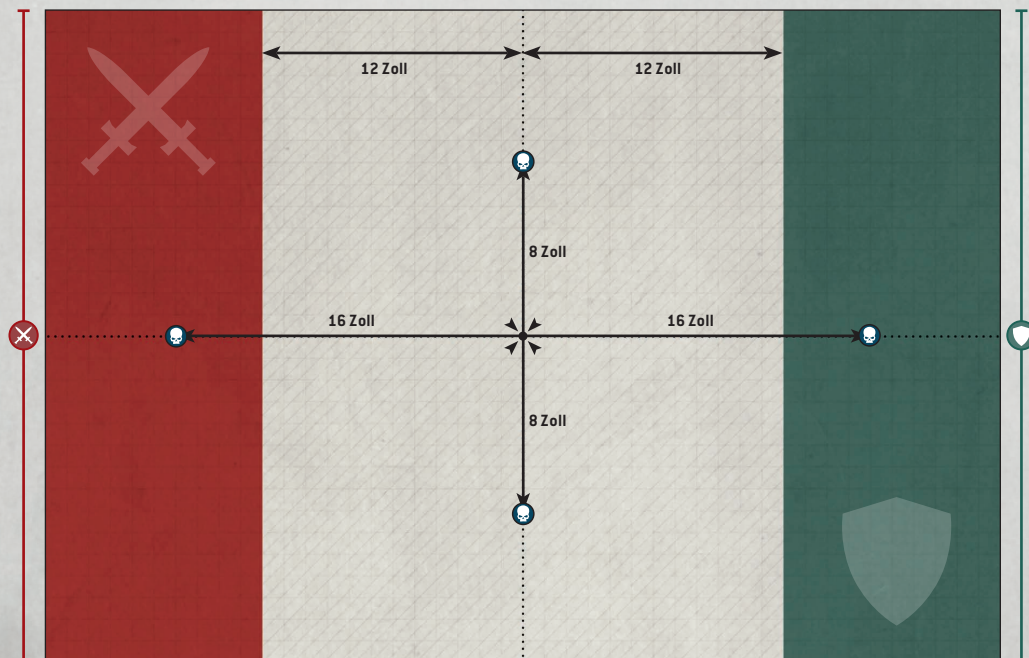
#### In der zweiten, dritten und vierten Schlachtrunde:

Am Ende der Befehlsphase jedes Spielers erhält der Spieler, der am Zug ist, wie folgt SP (bis zu einem Maximum von 15 SP):

- Für jeden Missionszielmarker im Niemandsland, den jener Spieler kontrolliert, erhält er 5 SP.
- Wenn jener Spieler den Missionszielmarker in der Aufstellungszone seines Gegners kontrolliert, erhält er 10 SP.

#### In der fünften Schlachtrunde:

- erhält der Spieler, der den ersten Zug hat, wie oben beschrieben SP.
- erhält der Spieler, der den zweiten Zug hat, wie oben beschrieben SP, aber er erhält sie am Ende seines Zuges statt am Ende seiner Befehlsphase.



## KAMPFPATROUILLE

# VERBRANNT ERDE

Es ist Zeit, dem Feind einen empfindlichen Schlag zu versetzen. Es sind Schlüsselziele identifiziert worden, deren Fortbestand wir nicht länger tolerieren können. Die Territorien des Feindes müssen verheert werden; hinterlasse nichts als Berge aus erschlagenen Feinden und brennenden Wracks!

### MISSIONSREGEL

**Zerstören und schleifen:** Ab der zweiten Schlachtrunde kann zu Beginn jeder Befehlsphase der Spieler, der am Zug ist, einen der Missionszielmarker unter seiner Kontrolle wählen, sofern es noch mindestens zwei Missionszielmarker auf dem Schlachtfeld gibt, wobei folgende Einschränkungen gelten:

- Ein Missionszielmarker kann nicht gewählt werden, wenn sich mindestens eine feindliche Einheit innerhalb von 3 Zoll um ihn befindet.
- Der Angreifer kann nie Missionszielmarker A wählen.
- Der Verteidiger kann nie Missionszielmarker B wählen.

Der gewählte Missionszielmarker wird als von jenem Spieler verbrannt bezeichnet und vom Schlachtfeld entfernt.



### PRIMÄRES MISSIONS-ZIEL

#### ZERSTÖREN UND SCHLEIFEN

*Es ist lohnenswert, Schlüsselziele einzunehmen, doch noch wichtiger kann es sein, sie zu vernichten, wenn sie für den Feind von großer Bedeutung sind.*

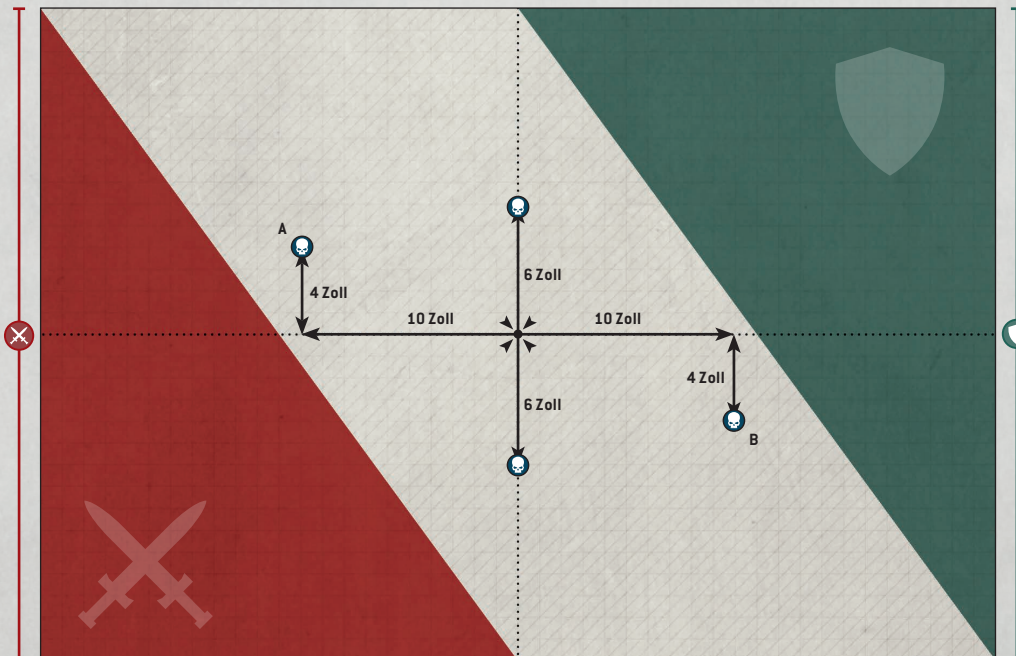
#### In der zweiten, dritten und vierten Schlachtrunde:

Am Ende der Befehlsphase jedes Spielers erhält der Spieler, der am Zug ist, wie folgt SP:

- Wenn jener Spieler mindestens einen Missionszielmarker kontrolliert, erhält er 5 SP.
- Wenn jener Spieler mehr Missionszielmarker als sein Gegner kontrolliert, erhält er 5 SP.
- Wenn jener Spieler in diesem Zug einen Missionszielmarker verbrannt hat (siehe links), erhält er 10 SP.

#### In der fünften Schlachtrunde:

- erhält der Spieler, der den ersten Zug hat, wie oben beschrieben SP.
- erhält der Spieler, der den zweiten Zug hat, wie oben beschrieben SP, aber er erhält sie am Ende seines Zuges statt am Ende seiner Befehlsphase.



## KAMPFPATROUILLE

# BLITZÜBERFALL

Die Schlachtlinien sind in einer zermürenden Pattsituation verkeilt, aber ein entscheidender Schlag könnte die feindliche Verteidigung brechen. Führe eine Speerspitze in diesen Bereich, zerschlage den Widerstand an den feindlichen Missionszielen und verhindere, dass unsere Widersacher uns einkreisen und von unseren Nachschublinien abschneiden.

### MISSIONSREGELN

**Nachschublinien:** Zu Beginn jeder Befehlsphase wirft der Spieler, der am Zug ist, einen W6, sofern er den Missionszielmarker in seiner Aufstellungszone kontrolliert: bei 4+ erhält er 1 BP.



### PRIMÄRES MISSIONSZIEL

#### PRIORITÄTSZIELE

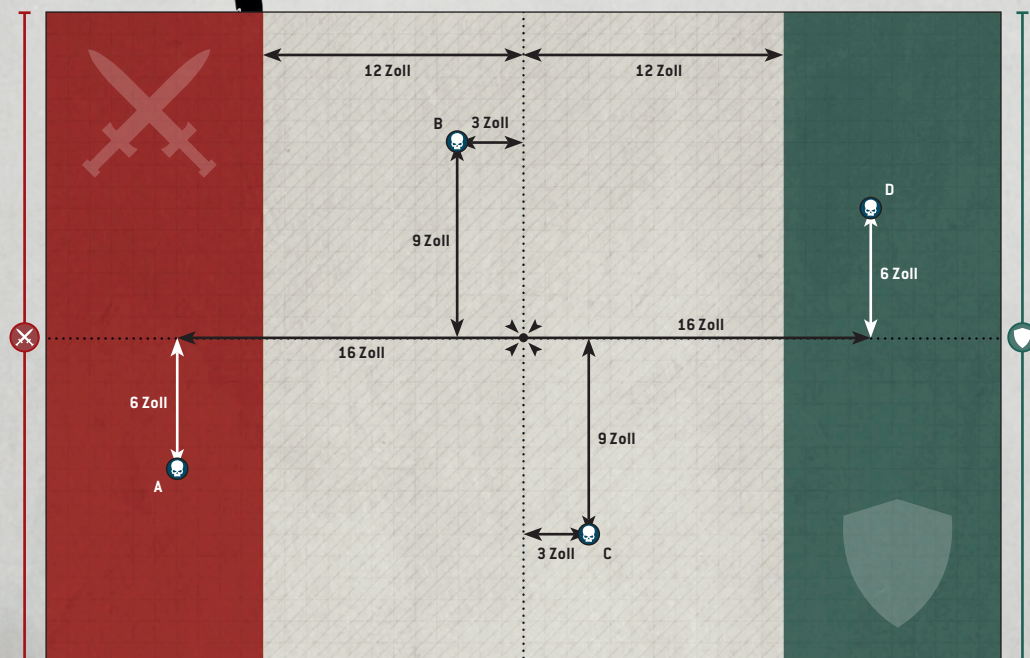
Die Missionsziele in diesem Gebiet sind für unsere Kriegsanstrengungen unverzichtbar. Es ist von äußerster Wichtigkeit, dass du sie sicherst. Kein Opfer ist zu groß, um zu verhindern, dass sie in die Hand unserer Feinde fallen.

#### In der zweiten, dritten und vierten Schlachtrunde:

Am Ende der Befehlsphase jedes Spielers erhält der Spieler, der am Zug ist, 5 SP für jeden Missionszielmarker, den er kontrolliert (bis zu einem Maximum von 15 SP pro Zug).

#### Am Ende der Schlacht:

- erhält der Angreifer 5 SP, wenn er Missionszielmarker C kontrolliert, und 10 SP, wenn er Missionszielmarker D kontrolliert.
- erhält der Verteidiger 5 SP, wenn er Missionszielmarker B kontrolliert, und 10 SP, wenn er Missionszielmarker A kontrolliert.



## KAMPFPATROUILLE

# MACHTDEMONSTRATION

Der glorreiche Sieg in einer Schlacht wird unsere Überlegenheit und die Schwäche unserer Feinde endgültig beweisen. Genau eine solche Gelegenheit ist nun gekommen. Ringe dem Feind seine symbolträchtigen Widerstandsnester ab, sodass wir seinen Kampfgeist brechen können – doch darfst du nicht die hasserfüllte Entschlossenheit des Feindes unterschätzen, dies um jeden Preis zu verhindern.

### MISSIONSREGEL

**Brecht ihren Willen:** Die Spieler können die Gefechtsoption Wahnsinniger Mut nicht einsetzen, es sei denn, die Einheit, die Ziel jener Gefechtsoption ist, befindet sich innerhalb von 6 Zoll um ihren **KRIEGSHERRN**.

**Gebiet beanspruchen:** Die Missionszielmarker im Niemandsland sind symbolträchtiges Gebiet. Am Ende jeder Befehlsphase gilt: Wenn der Spieler, der gerade am Zug ist, ein symbolträchtiges Gebiet kontrolliert und mindestens ein **CHARAKTERMODELL** seiner Armee sich in Reichweite jenes Missionszielmarkers befindet, ist jenes symbolträchtige Gebiet von jenen Modellen beansprucht und bleibt es, solange mindestens eines jener Modelle in Reichweite jenes Missionszielmarkers bleibt.



### PRIMÄRES MISSIONSZIEL

#### SYMBOLTRÄCHTIGES GEBIET

Das symbolträchtige Gebiet dieses Schlachtfelds einzunehmen wird dem Feind einen empfindlichen Schlag versetzen.

#### In der zweiten, dritten und vierten Schlachtrunde:

Am Ende der Befehlsphase jedes Spielers erhält der Spieler, der am Zug ist, für jede der folgenden Bedingungen, die er erfüllt, 5 SP:

- Er kontrolliert mindestens einen Missionszielmarker.
- Er kontrolliert mindestens zwei Missionszielmarker.
- Mindestens ein symbolträchtiges Gebiet wird von einem Modell seiner Armee beansprucht (siehe links).
- Mindestens ein symbolträchtiges Gebiet wurde vom selben Modell seiner Armee in mindestens zwei aufeinander folgenden Zügen (inklusive des aktuellen) beansprucht.

#### In der fünften Schlachtrunde:

- erhält der Spieler, der den ersten Zug hat, wie oben beschrieben SP.
- erhält der Spieler, der den zweiten Zug hat, wie oben beschrieben SP, aber er erhält sie am Ende seines Zuges statt am Ende seiner Befehlsphase.

