



# BATTLE OF ARGON



## KAMPFEINSÄTZE

### KAMPFEINSATZ 1



BELOHNUNG: MYSTISCHES ARTEFAKT

### KAMPFEINSATZ 2

### KAMPFEINSATZ 3



BELOHNUNG: PLANETARES WISSEN

### KAMPFEINSATZ 4

### KAMPFEINSATZ 5



BELOHNUNG: TAKTIKER

### KAMPFEINSATZ 6

### KAMPFEINSATZ 7



BELOHNUNG: (UN)HEILIGER SCHUTZ

### KAMPFEINSATZ 8

### KAMPFEINSATZ 9



BELOHNUNG: ORBITALSCHLAG

### KAMPFEINSATZ FINALIS



## PROPAGANDA

### PARADE



BELOHNUNG: CHAMPAGNER



## FUNKSPRÜCHE

### VERSTÄRKUNG ANFORDERN



BELOHNUNG: MIENEN

### MEHR VERSTÄRKUNG ANFORDERN



BELOHNUNG: VERSUCHSMUNITION



## BERICHTE

### RAPPORT ANS OBERKOMMANDO



BELOHNUNG: NEUE BEFEHLE






# BATTLE OF ARGON



## REGELN

### ALLGEMEIN

AN DER KAMPAGNE HAST DU 14 AUFGABEN ZU ERFÜLLEN. DIES TUST DU INDEM DU KAMPFEINSÄTZE SPIELST, FOTOS MACHST UND BERICHTE SCHREIBST UND DEINE ARMEE AUFRÜSTEST, INDEM DU NEUE EINHEITEN BAUST UND BEMALST. FÜR MANCHE DIESER AUFGABEN WARTEN BELOHNUNGEN AUF DICH. DIESE AUFGABEN SIND ENTSPRECHEND MARKIERT . WIRD EINE AUFGABE ERLEDIGT UND EINHÄLT DAS ENTSPRECHENDE FELD EINE BELOHNUNG, SCHALTEST DU DIESE NACH DEM AUSFÜLLEN DER AUFGABE FREI. AUFGABEN IN EINER KATEGORIE WERDEN VON OBEN NACH UNTEN ERFÜLLT.

### KAMPFEINSATZ

BEI EINEM KAMPFEINSTAZ SPIELST DU EINE SCHLACHT MIT EINER ODER MEHREREN PERSONEN. ES IST EGAL WIE VIELE PUNKTE DU SPIELST UND GEGEN WEN DU SPIELST. KAMPFEINSÄTZE WELCHE EINE BELOHNUNG ABWERFEN, MÜSSEN IN DER ZWERGENSCHMIEDE GESPIELT WERDEN. DU DARFST AUCH GEGEN EINE PERSON SPIELEN, WELCHE NICHT AN DER KAMPAGNE TEILNIMMT. NACH DEM SPIEL TRÄGST DU IM NÄCHSTEN FREIEN KAMPFEINSATZ FELD FOLGENDES EIN:

- DATUM
- GEGENSPIELER
- PUNKTE
- SIEG/NIEGERLAGE/UNENTSCHEIDEN

### PARADE

DU HÄLTST MIT DEINER GANZEN ARMEE EINE PARADE AB, FOTOGRAFIERST DIESE UND ERSTELLST EINEN KLEINEN BERICHT IM CHAT. DANACH TRÄGST DU IM ENTSPRECHENDEN FELD FOLGENDES EIN:

- NAME DEINER ARMEE
- DATUM
- GRÖSSE DER ARMEE (PUNKTE)

### VERSTÄRKUNG ANFORDERN

DU RÜSTEST DEINE ARMEE WÄHREND DER KAMPAGNE AUF UND BAUST UND BEMALST EINE NEUE EINHEIT. DU STELLST EIN FOTO DAVON IN DEN CHAT UND TRÄGST DANACH IM ENTSPRECHENDEN FELD FOLGENDES EIN:

- NAME DER EINHEIT (GEM. REGELBUCH)
- ANZAHL MODELLE
- DATUM

### RAPPORT ANS OBERKOMMANDO

DU ERSTELLST EINEN SPIELBERICHT MIT FOTOS UND VERÖFFENTLICHST DIESEN IM CHAT. DANACH TRÄGST DU IM ENTSPRECHENDEN FELD FOLGENDES EIN:

- NAME DES BERICHTS
- DATUM



## DATEN

### KAMPAGNENDAUER

30. AUGUST - 26. OKTOBER

### KAMPAGNENABENDE

JEDEN DONNERSTAG ABEND AB 17:00 UHR

### EINSATZ FINALIS

26. OKTOBER - GROSSE ABSCHLUSSSCHLACHT





# BATTLE OF ARGON



## BELOHNUNGEN

### CHAMPAGNER

SO EINE PARADE MUSS GEFEIERT WERDEN. DAS ENTSPRECHENDE GETRÄNK DARF NICHT FEHLEN.

*Erhalte die Spielkarte "Champagner".*

### MIENEN

DEINE VERSTÄRKUNG TRIFFT EIN UND HAT EIN PAAR MIENEN DABEI. WOHER SIE DIESE HABEN WOLLEN SIE NICHT VERRATEN.

*Erhalte Zugriff auf die Spielkarte "Mienen".*

### VERSUCHSMUNITION

DEINE NEUSTE VERSTÄRKUNG WURDE MIT VERSUCHSMUNITION AUSGERÜSTET.

*Erhalte Zugriff auf die Spielkarte "Versuchsmunition".*

### ORBITALSCHLAG

EINE SCHLACHTBARKE IST SOEBEN EINGETROFFEN UND DU ERHÄLTST VERSTÄRKUNG AUS DEM ORBIT.

*Erhalte Zugriff auf die Spielkarte "Orbitalschlag".*

### MYSTISCHES ARTEFAKT

BEREITS BEI DEINEM ERSTEN KAMPFEINSATZ STOSSEN DEINE SPÄHER AUF EIN MYSTISCHES ARTEFAKT UND BERGEN DIESES.

*Erhalte die Spielkarte "Mystisches Artefakt".*

### MYSTISCHES ARTEFAKT

DU STÖSST AUF EINEN GEHEIMNISVOLLEN SCHREIN UND BIRGST EINE ALTE DATENTAFEL. DIESE KANNST DU ENTSCHLÜSSELN UND HAST NUN DAS WISSEN, WIE DEIN MYSTISCHES ARTEFAKT IM KRIEG VERWENDET WERDEN KANN.

*Erhalte Zugriff auf die Spielkarte "Planetares Wissen".*

### NEUE BEFEHLE

DEIN BERICHT WAR AUSFÜHRLICH UND WURDE VOM OBERKOMMANDO MIT WOHLWOLLEN GELESEN. DU ERHÄLTST NEUE BEFEHLE!

*Erhalte Zugriff auf die Spielkarte "Neue Befehle".*

### TAKTIKER

NACH ANFÄNGLICHEN SCHWIERIGKEITEN HABEN SICH DEINE EINHEITEN LANGSAM ABER SICHER AN DEINE TAKTIKEN GEWÖHNT.

*Erhalte Zugriff auf die Spielkarte "Taktiker".*

### (UN)HEILIGER SCHUTZ

NACH SO VIELEN KAMPFEINSÄTZEN LEBST DU IMMER NOCH. ES GEHT DAS GERÜCHT UM, DASS EINE HÖHERE MACHT IHRE SCHÜTZENDE HAND ÜBER DICH HÄLT.

*Erhalte Zugriff auf die Spielkarte "(Un)Heiliger Schutz".*

## KOMMUNIKATIONS CODE

DIE KOMMUNIKATION ERFOLGT IN SCHRIFTLICHER FORM IM TERRA DIALEKT NR. 1848. ZUGRIFF AUF DEN KOMMUNIKATIONSKANAL ERFOLGT ÜBER DEN SICHERHEITSCODE. DIE VERSCHLÜSSELUNG ENTSPRICHT DER FARBE MAGENTA.





## CHAMPAGNER

*TAUSCHE DIESE  
KARTE GEGEN EIN  
GETRÄNK AUS DEM  
ZWERGENSCHMIEDE  
KÜHLCHRANK*



## MINEN

### VOR DEM SPIEL

HUCH, WORAUF STEH ICH DA BLOSS?

NACHDEM DAS GELÄNDE AUFGESTELLT UND DIE SEITE  
GEWÄHLT WURDE, ABER VOR DER AUFSTELLUNG DER  
ARMEEN NOTIERST DU DIR EIN GEBÄUDE ODER EINE  
RUINE, WELCHE DU VERMINEN WILLST.

### ANWENDUNG (1X)

WIRD DAS NOTIERTE GEBÄUDE ZUM ERSTEN MAL DURCH  
EINE EINHEIT BETRETEN, WERDEN DIE MINEN SOFORT  
AUSGELÖST. WÜRFLE FÜR JEDES MODELL EINEN W6.  
BEI EINER 6 WIRD DAS MODELL GETROFFEN UND MUSS  
EINEN RÜSTUNGSWURF ABLEGEN. WIRD DIESER NICHT  
BESTANDEN, WIRD DAS MODELL ALS VERLUST  
ENTFERNT.

## MYSTISCHES ARTEFAKT

*TAUSCHE DIESE  
KARTE GEGEN EIN  
MYSTISCHES  
ARTEFAKT. WIE ES  
WOHL  
FUNKTIONIERT?*

## PLANETARES WISSEN

### VOR DEM SPIEL

DAS RÄTSEL IST GELÖST. DU HAST DAS WISSEN  
ÜBER DEIN MYSTISCHES ARTEFAKT ERLANGT.

WÜRFLE MIT DEINEM ARTEFAKT VOR DEM  
SPIELSTART UND LEGE DEN WÜRFEL MIT DEM  
ERGEBNIS ZUR SEITE.

### ANWENDUNG (1X)

EINMAL IM SPIEL KANNST DU EINEN GEWORFENEN  
WÜRFEL DURCH DEN WURF DEINES MYSTISCHEN  
ARTEFAKTS ERSETZEN. DIES KANN EIN  
WURFERGEBNIS VON DIR ODER DEINEM GEGNER  
SEIN. MYSTISCHE ARTEFAKTE KÖNNEN SICH  
NICHT GEGENSEITIG AUFHEBEN.

## VERSUCHSMUNITION

### VOR DEM SPIEL

DAS SIEHT NACH MÄCHTIG WUMMS AUS!

NOTIERE VOR DEM AUFSTELLEN, WELCHE EINHEIT  
MIT VERSUCHSMUNITION AUSGERÜSTET IST.

### ANWENDUNG (1X)

ENTSCHEIDE VOR DEM SCHIESSEN MIT DIESER  
EINHEIT OB DU DIE VERSUCHSMUNITION  
VERWENDEN WILLST. WÜRFELERGEBNISSE VON 6  
ZÄHLEN ALS ZWEI TREFFER.

## (UN)HEILIGER SCHUTZ

### ANWENDUNG (1X)

WÄHLE AUS:

- DER IMPERATOR BESCHÜTZT!
- DIE CHAOSGÖTTER GREIFEN EIN!

ENTSCHEIDE DICH NACH DEM ABLEGEN EINES  
SCHUTZWURFS EINER EINHEIT, OB DU DIESEN  
WIEDERHOLEN MÖCHTEST. DU MUSST  
ALLERDINGS JEDEN WÜRFEL WIEDERHOLEN.



## ORBITALSCHLAG

### ANWENDUNG (1X)

ORBITALSCHLAG AUF 46° 56' 53" N, 7° 26' 51" O!  
SOFORT!!!

IMMER WENN DU AM ZUG BIST, KANNST DU EINEN  
ORBITALSCHLAG ANFORDERN. PLATZIERE DAZU  
DIE 5 ZOLL SCHABLONE IRGENDWO AUF DEM  
SPIELFELD. WÜRFLE FÜR ALLE MODELLE WELCHE  
SICH UNTER ODER TEILWEISE UNTER DER  
SCHABLONE BEFINDEN EINEN W6. BEI EINER 6  
WIRD DAS MODELL GETROFFEN UND DU KANNST  
EINEN NORMALEN SCHUTZWURF ABLEGEN. WIRD  
DIESER NICHT BESTANDEN, VERLIERT DAS  
MODELL EINEN LEBENSPUNKT.



## NEUE BEFEHLE

### VOR DEM SPIEL

EINMAL ZERSTÖREN BITTE!

NOTIERE VOR DEM START DES SPIELS, WELCHE  
GEGNERISCHE EINHEIT ZUM ABSCHUSS BEFOHLEN  
WURDE.

### ANWENDUNG (1X)

WIRD DIE NOTIERTE EINHEIT ZERSTÖRT, ERHÄLTST  
DU SOFORT ZWEI SIEGESPUNKTE.



## TAKTIKER

### VOR DEM SPIEL

DAS SIEHT WICHTIG AUS!

NOTIERE VOR DEM START DES SPIELS, WELCHE  
EINHEIT BESONDERS TAKTISCH BEGABT IST.

### ANWENDUNG

JEDESMAL WENN DIESE EINHEIT PUNKTEND IST,  
ERHÄLTST DU EINEN EXTRA SIEGESPUNKT.