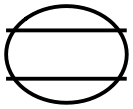
# AT-43
# Kampagnen-System

## Ziel der Kampagne
Die Kampagne verbindet einzelne Schlachten zu einem Feldzug. Siege der Parteien beeinflussen dabei den Ausgang des Feldzugs. Ziel ist es, durch zahlreiche Siege den Feldzug zu Gunsten seiner Partei zu entscheiden. Die Partei, die als Erste zwei Schlachtfelder kontrolliert, hat gewonnen.

## Kampagnenkarte
Die Karte zeigt 3 Schlachtfelder, auf denen Schlachten ausgetragen werden können:

Nördliche Hemisphäre
Äquatorialzone
Südliche Hemisphäre



Jede der drei beteiligten Parteien erhält zu Beginn der Kampagne eines der Schlachtfelder als Heimatzone zugeteilt:

U.N.A: Nördliche Hemisphäre
Therian: Äquatorialzone
Red Blok: Südliche Hemisphäre

*<u>Anmerkung</u>: Es ist möglich, dass während der Kampagne eine vierte Partei (Karman) dem Feldzug beitritt. Diese Partei erhält keine Heimatzone, darf aber auf allen Schlachtfeldern kämpfen.*

## Kontrolle über Schlachtfelder
Zu Beginn des Feldzugs erhält jede Partei vorab Kontrollpunkte (KP) für seine Heimatzone. Dies stellt dar, wie hoch die Präsenz der Partei auf diesem Schlachtfeld ist.

Nördliche Hemisphäre: 2 KP für U.N.A
Äquatorialzone: 3 KP für Therian
Südliche Hemisphäre: 1 KP für Red Blok

Durch Siege während der Kampagne können die KPs erhöht werden.

Eine Partei erhält Kontrolle über ein Schlachtfeld, sobald sie dort 10 KP und mind. 2 KP mehr als eine andere Partei hat.

## Kontrollpunkte durch Siege
Jeder Sieg einer Partei erhöht auf diesem Schlachtfeld deren Kontrollpunkte.

Der Sieger einer Schlacht berechnet:
Punkte seiner Armee / 1.000 x Multiplikator

Der Multiplikator ist abhängig vom Schlachtfeld und stellt dessen strategische Bedeutung dar:

| | |
|---|---|
| Nördliche Hemisphäre: | x2 |
| Äquatorialzone: | x1 |
| Südliche Hemisphäre: | x2 |

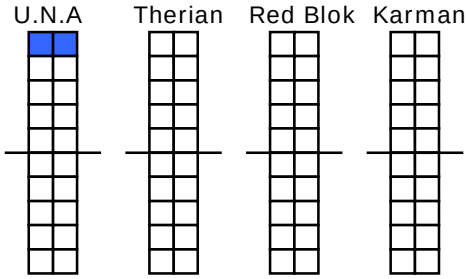
Beispiel:
U.N.A siegt mit einer 2.000 Pkt. Armee gegen Therian in der Äquatorial-Zone. U.N.A erhält dafür 2.000 / 1.000 x1 = 2 KP
Kontrollpunkte in der Äquatorialzone nach der Schlacht: Therian (3 KP), U.N.A (2 KP)

## Wahl des Schlachtfelds
Treffen sich zwei Spieler zu einer Schlacht, würfeln Sie aus, wer das Schlachtfeld bestimmen darf. Der Gewinner wählt das Schlachtfeld.

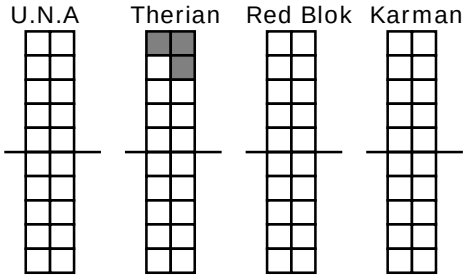
*<u>Hinweis</u>: Da vor der Schlacht ungewiss ist, wer den Sieg davon trägt, kann die Wahl auch negative Folgen haben. Wenn man verliert, erhöht man dadurch die Kontrollpunkte der gegnerischen Partei auf diesem Schlachtfeld!*

## Verwaltung von Kontrollpunkten
Nach jeder Schlacht werden die Kontrollpunkte in das nachfolgende Formular eingetragen und addiert.

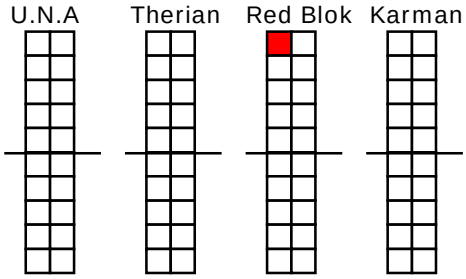
Nördliche Hemisphäre (Multi x2):




Äquatorialzone (Multi x1):




Südliche Hemisphäre (Multi x2):




## Ende der Kampagne
Kontrolliert eine Partei 2 Schlachtfelder, hat Sie den Feldzug gewonnen und erhält zu Beginn der nächsten Kampagne 1 zusätzlichen KP in jeder Zone.

Kampagnen-System entworfen von Saga (2008). Dies ist ein Hobby-Produkt. Erlaubnis zum Kopieren für private Zwecke erlaubt.
Die Rechte an den Bezeichnungen AT-43, U.N.A, Therian und Red Blok bleiben unberührt. Inhaber der Rechte ist Rackham bzw. Fantasy Flight Games.