



Schlachtfeldüberlegenheit

An allen Fronten

Fortlaufendes-Missionsziel

Du erhältst am Ende deines Zuges 2 Siegespunkte, wenn sich in drei verschiedenen Schlachtfeldvierteln je mindestens eine Einheit aus deiner Armee vollständig befindet und diese Einheiten alle weiter als 6 Zoll vom Zentrum des Schlachtfelds entfernt sind.

Du erhältst stattdessen 3 Siegespunkte, wenn sich in allen vier Schlachtfeldvierteln je mindestens eine Einheit aus deiner Armee vollständig befindet und diese Einheiten alle weiter als 6 Zoll vom Zentrum des Schlachtfelds entfernt sind.



Schlachtfeldüberlegenheit

Hinter feindlichen Linien

Fortlaufendes-Missionsziel

Du erhältst am Ende deines Zuges 2 Siegespunkte, wenn sich eine Einheit aus deiner Armee (ausgenommen **Flugzeug**-Einheiten) vollständig in der gegnerischen Aufstellungszone befindet oder 4 Siegespunkte, wenn sich zwei oder mehr Einheiten aus deiner Armee (ausgenommen **Flugzeug**-Einheiten) vollständig in der gegnerischen Aufstellungszone befinden.



Schlachtfeldüberlegenheit

Im Würgegriff

Fortlaufendes-Missionsziel

Du erhältst am Ende deines Zuges 3 Siegespunkte, wenn du 3 oder mehr Missionszielmarker kontrollierst und zudem mehr Missionszielmarker kontrollierst als dein Gegner.



Keine Gnade

Keine Gefangenen

Spielende-Missionsziel

Wenn du dieses Missionsziel wählst, führe Abschusspunkt-Liste. Jedes Mal, wenn ein feindliches Modell getötet wird und jenes Modell kein **Fahrzeug**-, **Monster**- oder **Charakter-Modell** ist, füge deiner Liste eine Anzahl Punkte hinzu, die dem Lebenspunktwert des zerstörten Modells entspricht.

Wenn ein Modell aus irgendeinem Grund wiederlebt wird (wenn es also zerstört wurde und danach wieder auf das Schlachtfeld zurückkehrt), kannst du für es potenziell mehrere Male auf deine Liste hinzufügen (wenn es mehrmals zerstört und wiederbelebt wurde).

Teile am Ende der Schlacht deine Abschusspunkte durch 10 und runde dabei ab - das Ergebnis ist die Anzahl an Siegespunkten, die du erhältst.



Keine Gnade

Zermürben

Fortlaufendes-Missionsziel

Du erhältst am Ende der Schlachtrunde 3 Siegespunkte, wenn in dieser Schlachtrunde mehr feindliche Einheiten als befreundete Einheiten vernichtet wurden.



Keine Gnade

Bis zum letzten Mann

Spielende-Missionsziel

Wenn du dieses Missionsziel auswählst, musst du vor der Schlacht und nach Wahl der Aufstellungszonen ermitteln, welche drei Einheiten aus deiner Armee (außer jene mit der Schlachtfeldrolle Befestigung) die höchsten Punktwerte haben und sie auf deiner Armeeliste notieren (falls zwei oder mehr Einheiten den gleichen Punktwert haben, kannst du zwischen ihnen wählen).

Falls deine Armee aus drei oder weniger Einheiten steht, ermittelst du stattdessen alle Einheiten in deiner Armee. Der Punktwert einer Einheit enthält die Punkte für alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände, mit denen sie ausgerüstet ist.

Für jede dieser Einheiten, die sich am Ende der Schlacht auf dem Schlachtfeld befindet, erhältst du 5 Siegespunkte. Wenn sich eine Einheit während der Schlacht in mehrere kleinere Einheiten aufteilt, müssen alle diese einzelnen Einheiten (außer DROHNE-Einheiten) am Ende der Schlacht auf dem Schlachtfeld sein, damit du 5 Siegespunkte erhältst; wenn einige dieser Einheiten (außer DROHNE-Einheiten) am Ende der Schlacht auf dem Schlachtfeld sind, aber nicht alle von ihnen, erhältst du 3 Siegespunkte statt 5.



Merze den Feind aus

Titanenschlächter

Spielende-Missionsziel

Du erhältst am Ende der Schlacht 3 Siegespunkte, wenn ein feindliches **titanisches** Modell zerstört ist, oder 9 Siegespunkte, wenn zwei feindliche **titanische** Modelle zerstört sind, oder 15 Siegespunkte, wenn drei oder mehr feindliche **titanische** Modelle zerstört sind.



Merze den Feind aus

Bring it down

Spielende-Missionsziel

Du erhältst am Ende der Schlacht 1 Siegespunkt für jedes zerstörte feindliche **Monster-** oder **Fahrzeug-**Modell mit einem Lebenspunktwert von 10 oder weniger, 2 Siegespunkte für jedes zerstörte feindliche **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Modell mit einem Lebenspunktwert von 11-19 und 3 Siegespunkte für jedes zerstörte feindliche **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Modell mit einem Lebenspunktwert von 20 oder mehr.



Merze den Feind aus

Gezielte Tötung

Spielende-Missionsziel

Du erhältst am Ende der Schlacht 3 Siegespunkte für jedes zerstörte feindliche **Charaktermodell**. Wenn der gegnerische **Kriegsherr** während der Schlacht zerstört wurde, erhält du 1 zusätzlichen Siegespunkt.



Verdeckte Operationen

Die Standarten aufpflanzen

Fortlaufendes-Missionsziel

Wenn du dieses Missionsziel wählst, können Einheiten in deiner Armee die folgende Aktion ausführen:

Standarte aufpflanzen (Aktion): Eine oder mehrere **Infanterie**-Einheiten aus deiner Armee können diese Aktion am Ende deiner Bewegungsphase auszuführen beginnen. Jede Einheit aus deiner Armee, die diese Aktion auszuführen beginnt, muss sich in Reichweite eines anderen Missionszielmarkers befinden, auf dem keine deiner Standarten aufgepflanzt wurde (siehe unten). Eine Einheit kann dieses Aktion nicht auszuführen beginnen, während sich feindliche Einheiten (außer **Flugzeuge**) in Reichweite desselben Missionszielmarkers befinden. Die Aktion wird am Ende deines Zuges abgeschlossen. Wird die Aktion erfolgreich abgeschlossen, wurde auf diesem Missionszielmarker eine Standarte deiner Armee aufgepflanzt (die Standarte wird entfernt, wenn dein Gegner den Missionszielmarker zu Beginn einer Phase kontrolliert).

Am Ende jeder deiner Befehlsphasen und am Ende der Schlacht erhältst du 1 Siegespunkt für jeden Missionszielmarker auf dem Schlachtfeld, auf dem eine deiner Standarten aufgepflanzt ist.



Verdeckte Operationen

Signal untersuchen

Fortlaufendes-Missionsziel

Du erhältst jedes Mal 3 Siegespunkte, wenn eine Einheit aus deiner Armee erfolgreich die folgende Aktion abschließt:

Signal untersuchen (Aktion): Eine einzelne **Infanterie**-Einheit (außer **Charaktermodell**-Einheiten) aus deiner Armee kann am Ende deiner Bewegungsphase diese Aktion auszuführen beginnen, wenn sie sich vollständig innerhalb von 6 Zoll um das Zentrum des Schlechtfelds befindet und sich keine feindlichen Einheiten (außer **Flugzeug**-Einheiten) vollständig innerhalb von 6 Zoll um das Zentrum des Schlachtfelds befinden. Diese Aktion wird am Ende deines Zuges abgeschlossen, wenn die Einheit, die sie ausführt, sich immer noch vollständig innerhalb von 6 Zoll um das Zentrum des Schlechtfelds befindet und sich keine feindlichen Einheiten (außer **Flugzeug**-Einheiten) vollständig innerhalb von 6 Zoll um das Zentrum des Schlechtfelds befinden.



Verdeckte Operationen

Octarius-Daten bergen

Spielende-Missionsziel

Wenn du dieses Missionsziel wählst, führe eine Geborgene-Daten-Punkte-Liste; addiere jedes Mal 1 Punkt zu der Liste, wenn eine Einheit aus deiner Armee während der Schlacht die folgende Aktion erfolgreich abschließt:

Daten bergen (Aktion): Eine einzelne **Infanterie**-Einheit (außer **Charaktermodell**-Einheiten) aus deiner Armee kann diese Aktion am Ende deiner Bewegungsphase aufzuführen beginnen, wenn sie sich vollständig in einem Spielfeldviertel befindet, in dem deine Armee noch keinen Servoschädel geborgen hat (siehe unten), und sich weiter als 6 Zoll von allen anderen Spielfeldvierteln entfernt befindet. Diese Aktion wird am Ende deines Zuges abgeschlossen, wenn die Einheit, die dieses Aktion ausführt, sich noch im selben Spielfeldviertel befindet. Wird diese Aktion erfolgreich abgeschlossen, hat deine Armee in diesem Spielfeldviertel einen Servoschädel geborgen.

Am Ende der Schlacht erhältst du 4 Siegespunkte, wenn deine Geborgene-Daten-Liste 2 Punkte hat, du erhältst 8 Siegespunkte, wenn deine Liste 3 Punkte hat, oder du erhältst 12 Siegespunkte, wenn deine Liste 4 Punkte hat.



Verdeckte Operationen

Teleport-Peilsender platzieren

Fortlaufendes-Missionsziel

Wenn du dieses Missionsziel wählst, können Einheiten deiner Armee die folgende Aktion ausführen:

Teleport-Peilsender platzieren (Aktion): Eine einzelne **Infanterie**- oder **Biker**-Einheit aus deiner Armee kann diese Aktion am Ende deiner Bewegungsphase auszuführen beginnen, wenn sie sich vollständig innerhalb 12 Zoll um die gegnerische Aufstellungszone befindet. Die Aktion wird am Ende deiner nächsten Befehlsphase abgeschlossen, wenn sich die Einheit, die sie ausführt, immer noch innerhalb von 12 Zoll um die gegnerische Aufstellungszone befindet.

Jedes Mal, wenn eine Einheit aus deiner Armee diese Aktion erfolgreich abschließt, erhältst du 2 Siegespunkte (du erhältst stattdessen 4 Siegespunkte, wenn die Einheit die Aktion vollständig in der gegnerischen Aufstellungszone abgeschlossen hat).



Warpwerk

Verabscheue den Hexer

Spielende-Missionsziel

Du kannst dieses sekundäre Missionziel nicht auswählen, wenn deine Armee eine oder mehrere **Psioniker**-Einheiten enthält. Du erhältst am Ende der Schlacht für jede zerstörte feindliche **Psioniker-Charaktermodell**-Einheiten 3 Siegespunkte und für jede andere zerstörte feindliche **Psioniker**-Einheit 2 Siegespunkte.



Warpwerk

Warpritual

Fortlaufendes-Missionsziel

Wenn du dieses Missionsziel wählst, führe eine Ritualpunkt-Liste; addiere jedes Mal 1 Punkt zu der Liste, wenn eine Einheit aus deiner Armee während der Schlacht die folgende Psi-Aktion erfolgreich abschließt:

Warpritual (Psi-Aktion - Warpenergie 3): Eine einzelne **Psioniker-Charaktermodell**-Einheit deiner Armee kann diese Psi-Aktion in deiner Psiphase auszuführen versuchen, wenn sie sich innerhalb von 6 Zoll um das Zentrum des Schlachtfeldes befindet.

Du erhältst am Ende der Schlacht 3 Siegespunkte, wenn deine Liste 1 Punkt hat, 7 Siegespunkte, wenn deine Liste 2 Punkte hat, oder 12 Siegespunkte, wenn deine Liste 3 oder mehr Punkte hat.



Warpwerk

Psionische Befragung

Spielende-Missionsziel

Du erhältst jedes Mal 3 Siegespunkte, wenn du erfolgreich folgende Psi-Aktion abschließt:

Psionische Befragung (Psi-Aktion - Warpenergie 4): Eine einzelne **Psioniker-Charakter**-Einheit aus deiner Armee kann in deiner Psiphase diese Psi-Aktion auszuführen versuchen, wenn sie sich innerhalb von 24 Zoll um mindestens ein feindliches **Charaktermodell** befindet und es für sie sichtbar ist.



Warpwerk

Den Schleier durchdringen

Spielende-Missionsziel

Du erhältst am Ende der Schlacht 8 Siegespunkte, wenn eine oder mehrere Einheiten deiner Armee erfolgreich die folgende Psi-Aktion zweimal oder öfter während der Schlacht ausgeführt haben, oder 15 Siegespunkte am Ende der Schlacht, wenn eine oder mehrere Einheiten deiner Armee erfolgreich die folgende Psi-Aktion viermal während der Schlacht ausgeführt haben (beachte, dass du nur einmal Punkte für dieses Missionziel erhalten kannst):

Den Schleier durchdringen (Psi-Aktion - Warpenergie 4): Eine einzelne **Psioniker-Charaktermodell**-Einheit deiner Armee kann versuchen, diese Psi-Aktion während deiner Psiphase auszuführen, wenn sie sich innerhalb von 6 Zoll um die gegnerische Schlachtfeldkante und weiter als 6 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt befindet.



Missionsspezifische Sekundärmission

Spielende-/Fortlaufendes-Missionsziel

Siehe Missionsbeschreibung.



Schlachtfeldüberlegenheit

Fraktionsspezifische Sekundärmission

Spielende-/Fortlaufendes-Missionsziel

Siehe Codex oder Erweiterungsbuch.

Ergänze hier den Namen der Sekundärmission:

(Du kannst nur jeweils eine Sekundärmission von deinem Codex und von deinem Erweiterungsbuch nehmen.)



Keine Gnade

Fraktionsspezifische Sekundärmission

Spielende-/Fortlaufendes-Missionsziel

Siehe Codex oder Erweiterungsbuch.

Ergänze hier den Namen der Sekundärmission:

(Du kannst nur jeweils eine Sekundärmission von deinem Codex und von deinem Erweiterungsbuch nehmen.)



Merze den Feind aus

Fraktionsspezifische Sekundärmission

Spielende-/Fortlaufendes-Missionsziel

Siehe Codex oder Erweiterungsbuch.

Ergänze hier den Namen der Sekundärmission:

(Du kannst nur jeweils eine Sekundärmission von deinem Codex und von deinem Erweiterungsbuch nehmen.)



Verdeckte Operationen

Fraktionsspezifische Sekundärmission

Spielende-/Fortlaufendes-Missionsziel

Siehe Codex oder Erweiterungsbuch.

Ergänze hier den Namen der Sekundärmission:

(Du kannst nur jeweils eine Sekundärmission von deinem Codex und von deinem Erweiterungsbuch nehmen.)



Warpwerk

Fraktionsspezifische Sekundärmission

Spielende-/Fortlaufendes-Missionsziel

Siehe Codex oder Erweiterungsbuch.

Ergänze hier den Namen der Sekundärmission:

(Du kannst nur jeweils eine Sekundärmission von deinem Codex und von deinem Erweiterungsbuch nehmen.)

