

## Batman Miniature Game Kampagne 2.0

### Allgemeines

- Gespielt wird eine Kampagne, in welcher jede Bande am meisten Gebiete erobern will. Die Kampagne endet, wenn eine Bande 20 Gebiete erobert hat und bis zum Ende einer Spielrunde halten kann. Die Kampagne endet außerdem nach 15 festgelegten Runden.
- Gespielt wird auf der bekannten Gotham City Map. Zu Beginn der Kampagne hat jede Bande nur ein Gebiet, die restlichen Gebiete sind neutral.
- In jeder Kampagnenrunde können mehrere Partien gespielt werden. Innerhalb einer Runde kann eine Bande maximal einmal gegen jede andere Bande spielen. Außerdem können weitere Begegnungen in Szenarien hinzukommen.
- Für Spielverabredungen werden Szenarien aus den Regelbüchern, inklusive einer einvernehmlichen Wahl von Reputation und dem daraus resultierenden Funding gewählt (Anmerkung: Charaktere, die das Funding erhöhen, tun dies hier ebenfalls).
- Ausrüstung steht aus dem jeweils aktuellsten Regelbuch für die Bande zur Verfügung.
- Bosse & Sidekicks können nur ein einziges Mal in der Kampagne vorhanden sein. Söldner dürfen mehrfach verwendet werden, jedoch dürfen sich gleiche Söldner nie in einem Spiel begegnen (auch nicht in unterschiedlichen Ausführungen).

### Partien

- Der Sieger einer Partie wird in normalen Spielverabredungen nach den regulären Regeln des gespielten Szenario ermittelt.
- Der Sieger einer Partie erhält ein neues Gebiet hinzu. Er bekommt, solange verfügbar, ein neutrales Gebiet hinzu. Sollte kein neutrales Gebiet mehr verfügbar sein, übernimmt er ein Gebiet seines Gegenspielers.
- Der Verlierer einer Partie erhält einen Grudge-Marker, den er nur gegen diese Bande im nächsten Spiel gegen einen zusätzlichen Marker für den Beutel einlösen muss.

### Regeln

MvP Regel:

Am Ende eines Spiels benennt jeder der Spieler einen seiner (überlebenden) Henchmen, welcher auf irgendeine Weise Siegpunkte eingebracht haben muss. Dieser wird MvP seiner Seite und generiert einen MvP-Punkt. Für 3 MvP Punkte kann er sich eine Fähigkeit aus der folgenden Liste aussuchen. Sobald er diesen Status erreicht hat, verleiht er bei einem K.O. einen VP und bei einem Tod 2 VP mehr an den Gegner, da er mehr wert ist.

## Erwerbzbare Fähigkeiten

- Street Guy
- Pickpocket
- Lord of the Sewers
- Criminal
- Reflexes (heißt im neuen Regelbuch vllt. Agile?)
- Stealth
- Brutal
- Fast
- Feral
- Safe Hands

Bandenboni (Farbe für Gebietsmarkierung):

- o Bane (helles rot): Banes Veteranen erhalten auf dem Schlachtfeld schneller Erfahrung als andere Henchmen. Der MVP der Bande erhält 1.5 Erfahrungspunkte, anstelle des üblichen einen Erfahrungspunktes.
- o Batman (dunkles grau): Die Beschränkung für Sidekicks ist aufgehoben.
- o Black Mask (helles grau): Black Masks Bande verlässt sich sehr stark auf Schusswaffen. An Ammocrates können alle Mitglieder von Black Masks Bande mit einer Manipulation des Objekts zwei Munitionsmagazine aufnehmen, anstelle des üblichen einen Magazins.
- o Court Of Owls (gelb): Der Court of Owls darf nach dem Platzieren aller Lampen und Kanaldeckel einen zusätzlichen Kanaldeckel nach den üblichen Szenarioregeln platzieren.
- o Freeze (helles blau): Vor Beginn der aktuellen Runde darf Freeze einen Teil des Spielfelds so herunterkühlen, dass er nach der Aufstellung der Banden eine Frostschablone irgendwo auf dem Spielfeld (außerhalb der Aufstellungszonen) legen darf. Diese Frostschablone darf das gesamte Spiel über nicht bewegt werden und betrifft alle Modelle, die nicht immun gegen Kälte sind..
- o Green Arrow (mittleres grün): Die Beschränkung für Sidekicks ist aufgehoben.
- o Joker (lila): Vor Beginn der aktuellen Begegnung darf ein W6 geworfen werden. Bei einem Ergebnis von 4+ darf er eine Lampe und einen Kanaldeckel seiner Wahl (muss nach Aufstellung festgelegt werden) wie folgt manipulieren: Der Kanaldeckel ist verklebt und kann nicht von innen geöffnet werden. Die Lampe kann zu Beginn eines jeden Spielzuges an- oder ausgeschaltet werden.
- o Law Forces (dunkles blau): Einmal pro Spiel dürfen Law Forces als Anti-Terror-Maßnahme den Strom kappen und somit eine Lampe für eine Runde ausschalten.

- o Organized Crime (braun): Das Organized Crime ist auf Diebstähle spezialisiert. Für das Aufnehmen von Lootboxen müssen sämtliche Mitglieder einer Bande des Organized Crimes keinen extra Bewegungsmarker ausgeben.
- o Penguin (weiß): Eine Bande des Pinguins darf durch seine Waffenschiebergeschäfte zusätzliche Magazine für Schusswaffen für 100\$ einkaufen (es gilt das Maximum von zwei zusätzlichen Magazinen)
- o Poison Ivy (dunkles grün): Vor Beginn der Begegnung hat Poison Ivy das Spielfeld mit Wurzeln durchzogen. Vor dem Betreten von Kanälen müssen Figuren einmalig einen Spezialpunkt ausgeben, um den Schacht von Wurzeln zu befreien.
- o Riddler (neongrün): Vor Beginn des Spiels bestückt der Riddler das Spielfeld mit Rätseln. Er darf ein Missionsziel (kein Rätsel) und einen Kanaldeckel nach der Platzierung markieren. Um Missionsziel und Kanaldeckel das erste Mal zu aktivieren oder zu benutzen, muss ein Charakter einen zusätzlichen Spezialpunkt ausgeben, danach ist das Rätsel erfolgreich gelöst. Ist ein Rätsel einmal gelöst, können alle weiteren Charaktere das Objekt normal verwenden.
- o Scarecrow (orange): Vor Beginn der aktuellen Begegnung hat Scarecrow das Schlachtfeld erfolgreich mit seinen Angsttoxinen überzogen. Alle Missionsziele verursachen Angst, was bedeutet, dass alle Modelle, die nicht immun gegen dieses Gas sind, einen zusätzlichen Spezialpunkt ausgeben müssen, wenn sie das erste Mal ein Missionszieltyp aktivieren oder aufnehmen möchten. Danach lichtet sich für das Modell die Wirkung des Gases.
- o Schattenliga (schwarz): Vor Beginn der aktuellen Begegnung darf eine Lichtquelle nach Wahl als zerstört markiert werden.
- o Suicide Squad (pink): Das Suicide Squad hat aus der Not heraus einen starken Teamgeist. Im ersten Spielzug dürfen sie ein Modell stets als Letztes ziehen, unabhängig von den vorhandenen Modellen auf dem Tisch.
- o Twoface (dunkles rot): Die Münze entscheidet! Twoface darf am Anfang der Begegnung eine Münze werfen. Wird die angesagte Seite angezeigt, dann erhält seine Bande für diese Begegnung einen zusätzlichen Spielzugmarker. Die Begegnung endet jedoch trotzdem nach der Rundenzahl, welche im Szenario angegeben ist.
- o Wonderland Gang (gold): Vor Beginn der aktuellen Begegnung darf der Spieler der Wonderland Gang nach der Aufstellung beider Banden die Aufstellung der gegnerischen Bande verändern. Er darf dafür jedes Modell einmalig innerhalb der gegnerischen Aufstellung und gemäß der Regeln des Szenarios umstellen um bis zu 5cm verschieben.