

Star Wars X-Wing Mission FA1: Tarnflotte-Projekt

V1.1

„Rookie One, hier Team-Leader“, funkt der Anführer der Scorpion-Staffel, „seid ihr bereit, in eurer albernen Blechbüchse euer blaues Wunder zu erleben?“

„Wartet’s ab“, antwortet der Pilot des TIE-Phantom fröhlich. „Ru und ich sind scharf darauf, mit euch Tontaubenschießen zu veranstalten.“

„Verstanden, Rookie One“, lacht der Staffelführer. „Wenn wir wieder im Stützpunkt sind, geht das erste Bier auf mich.“

Führende Militärstrategen der Rebellen-Allianz sind sich einig, dass das revolutionäre Tarnflotte-Projekt des Galaktischen Imperiums eine große Bedrohung für die Rebellion darstellt. Nach dem geglückten Einsatz von ein paar mutigen Piloten haben es die Rebellen dennoch geschafft, einen kolossalen Vorteil aus der Sache zu ziehen – sie verfügen nun über ein völlig intaktes Exemplar dieser modifizierten V38-Jäger.

Admiral Ackbar ordnet augenblicklich eine Trainingsmission an, um es seinen Piloten zu ermöglichen, sich mit den Flugeigenschaften dieser gefährlichen Waffe vertraut zu machen. In einem Asteroidenfeld beginnen die Piloten mit ihren taktischen Übungen, um das volle Potential des TIE-Phantoms zu offenbaren.

Missionsaufbau

Rebellen: 0 Kommandopunkte; der Rebellenspieler darf 3 kleine Schiffe in seiner Staffel haben und sie beliebig ausrüsten (bei allen Schiffskarten und Aufwertungskarten werden die Punktekosten negiert); er darf keine großen oder riesigen Schiffe wählen

Imperium: 0 Kommandopunkte; Geflüster (Verbesserte Tarnvorrichtung, Stygium-Teilchen-Beschleuniger, der Schiffskarte dürfen zwei Modifikationen statt einer zugeordnet werden); Ausrüstung ansonsten beliebig; die Punktekosten der Schiffskarte und der Aufwertungskarten werden negiert

Die Spielfläche ist 90 x 90 cm groß.

Beginnend mit dem imperialen Spieler legen die Spieler abwechselnd einen Asteroidenmarker auf die Spielfläche, bis alle sechs Asteroiden platziert sind. Asteroiden müssen in Reichweite 1 – 2 des Spielflächenrands eines Spielers, jenseits Reichweite 1 der neutralen Spielflächenränder und jenseits Reichweite 1 eines anderen Asteroiden liegen.

Danach platziert der Rebellenspieler all seine Schiffe innerhalb von Reichweite 1 zu seinem Spielflächenrand. Beginnend mit dem Schiff mit dem niedrigsten Pilotenwert und dann in aufsteigender Reihenfolge.

Als Nächstes platziert der imperiale Spieler sein Schiff innerhalb von Reichweite 1 zu seinem Spielflächenrand gegenüber dem Rebellenspieler.

Der imperiale Spieler erhält die Initiative.

Missionsziele

Sieg der Rebellen: Trainingsmission

Sieg des Imperiums: Trainingsmission

Entwicklung

Frank Anderhorst