

Star Wars X-Wing Mission FA2: Starkiller-Basis

V1.1

Spionen der Rebellen-Allianz ist es gelungen, imperiale Koordinaten in Erfahrung zu bringen: In einem Asteroidenfeld mit streng geheimer Position haben Einheiten des Gegners mehrere Container mit Datenmaterial versteckt, das zum Bau einer neuen Superwaffe verwendet werden soll. Das Imperium hat hierfür eine Technologie entwickelt, mit der es möglich ist, die Energie einer Sonne abzuzapfen, um die Waffe aufzuladen. Das Oberkommando der Rebellen möchte in den Besitz dieser Daten gelangen und entsendet umgehend ein Bergungsteam, welches von einer Jägerstaffel unterstützt wird. Die Schutzstaffel ist schnell vor Ort und wartet auf die Bergungseinheit.

Das imperiale Flottenkommando hat unterdessen den Plan seiner Widersacher aufgedeckt und weist eine sich unmittelbar neben dem Asteroidenfeld befindliche TIE-Bomberstaffel an, die sensiblen Daten zu beschützen. Als die Bomberstaffel am Zielort eintrifft, stößt sie auf die Rebellen. Der imperiale Staffelführer trifft die Entscheidung, die Datencontainer zu zerstören, um zu verhindern, dass feindliche Kräfte sie stehlen können.

Missionsaufbau

Rebellen: 120 Kommandopunkte; der Rebellenspieler darf davon nur kleine und große Schiffe kaufen; Ausrüstung beliebig

Imperium: 110 Kommandopunkte; „Captain Jonus“ (Protonenbombe); 3 x Pilot der Gamma-Staffel (3 x Protonenbombe); ansonsten Ausrüstung beliebig

Die Spielfläche ist 90 x 90 cm groß.

Die Startgebiete der beiden Spieler liegen gegenüber und grenzen an die jeweiligen Spielflächenränder an.

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.

Der Rebellen-Spieler platziert nun 3 Containermarker (aus dem Millennium Falke Erweiterungs-Pack) auf 3 der Asteroiden. Alternativ können 3 Rundenmarker verwendet werden.

Beide Spieler platzieren anschließend ihre Schiffe innerhalb von Reichweite 1 zu ihrem Spielflächenrand. Die Spieler platzieren ihre Streitkräfte wie im Grundregelwerk beschrieben auf

der Spielfläche. Beginnend mit dem niedrigsten Pilotenwert und dann in aufsteigender Reihenfolge.

Der imperiale Spieler erhält die Initiative.

Sonderregeln

- **Containerversteck:** Die Datencontainer zählen als Hindernisse, die angegriffen, als Ziel erfasst, beschädigt und zerstört werden können. Jeder Container hat einen Wendigkeitswert von „2“ und einen Hüllenwert von „3“. Für jeden Schaden oder kritischen Schaden, den ein Container nimmt, wird ein Schadensmarker neben den entsprechenden Marker gelegt.

Missionsziele

Sieg der Rebellen: Es müssen alle imperialen Schiffe zerstört werden.

Sieg des Imperiums: Es müssen alle Container **oder** alle Rebellenschiffe zerstört werden.

Entwicklung

Frank Anderhorst