

Star Wars X-Wing Mission FA4: Falkenjagd

V1.0

Der Millennium Falke ist das letzte Schiff, das vom Planeten Hoth entkommt. Als das Schiff unter dem Kommando von Han Solo die Blockade erreicht, wird der Sternzerstörer Rächer aufmerksam. Der Kommandant des Großkampfschiffs, Captain Needa, befiehlt seinem Begleitschiff, einer Korvette der Sturm-Klasse, sofort die Verfolgung aufzunehmen und das Rebellschiff auf die Rächer zuzutreiben. Auf obersten Befehl hin, ist das fliehende Raumfahrzeug aufzubringen und die Besatzung gefangen zu nehmen. An Bord des Rasenden Falken versucht inzwischen die Crew hektisch, einen Defekt im Hyperantrieb zu beseitigen, der vor dem Start nicht mehr hatte behoben werden können. Der Fehler scheint schnell gefunden und die Besatzung macht sich an die Reparatur, um in den rettenden Hyperraum zu entkommen. Unterdessen ist es einer Gruppe Rebellen gelungen, die Notlage des Transporters zu erkennen und unterstützend in den Kampf einzugreifen.

Missionsaufbau

Rebellen: 120 Kommandopunkte; Millennium Falke, Ausrüstung beliebig; Han Solo muss als eigenständige Charakterkarte an Bord des Millennium Falken vertreten sein; der Rebellen-spieler darf für seine restlichen Punkte nur kleine und große Schiffe kaufen

Imperium: 160 Kommandopunkte; Imperiale Sturm-Korvette; der imperiale Spieler darf für seine restlichen Punkte die Korvette beliebig ausrüsten und ansonsten nur kleine und große Schiffe kaufen

Die Spielfläche ist 90 x 90 cm groß.

Der imperiale Spieler platziert all seine Schiffe innerhalb von Reichweite 1 – 3 zum Spielflächenrand in einem quadratischen Startgebiet in einer Ecke des Spielfelds.

Dann platziert der Rebellen-spieler seine Schiffe innerhalb von Reichweite 1 zu einem Spielflächenrand an den beiden dem imperialen Startgebiet gegenüberliegenden Spielfeldrändern.

Der Rebellen-spieler wählt 3 einzigartige Asteroidenmarker und platziert diese, einen nach dem anderen, auf der Spielfläche. Ein Asteroid darf nicht in Reichweite 1 – 3 zu einem Spielflächenrand oder in Reichweite 1 zu einem anderen Asteroiden platziert werden.

Der imperiale Spieler erhält die Initiative.

Sonderregeln

- **Runden zählen:** Zu Beginn jeder Planungsphase (inklusive der ersten) nimmt der Rebellenspieler entweder einen von 2 Rundenmarkern aus dem Vorrat und legt ihn neben die Spielfläche und die Hyperantrieb-Karte (aus dem CR90-Erweiterungs-Pack) des Millennium Falken oder er nimmt einen der 6 Reparaturmarker aus dem Vorrat und legt ihn auf die Hyperantrieb-Karte. Alternativ können 8 Rundenmarker verwendet werden.
- **Entermanöver:** Sowohl dem imperialen Spieler als auch dem Rebellenspieler ist es gestattet, feindliche Schiffe bewegungsunfähig zu schießen und zu entern; gemäß Zusatzregelwerk „Entermanöver“ V2.2.
- **Asteroidenfeld:** Die Asteroiden zählen als Hindernisse, die angegriffen, als Ziel erfasst, beschädigt und zerstört werden können. Jeder Asteroid hat einen Wendigkeitswert von „2“ und einen Hüllenwert von „2“. Für jeden Schaden oder kritischen Schaden, den ein Asteroid nimmt, wird ein Schadensmarker neben den entsprechenden Marker gelegt.

Missionsziele

Sieg der Rebellen: Es müssen entweder 6 Reparaturmarker auf der Hyperantrieb-Karte, plus 2 Rundenmarker daneben, liegen (alternativ 8 Rundenmarker) **oder** alle imperialen Schiffe bewegungsunfähig geschossen, bzw. zerstört werden.

Sieg des Imperiums: Der Millennium Falke muss bewegungsunfähig geschossen, geentert und Han Solo überwältigt werden.

Entwicklung

Frank Anderhorst