

Star Wars X-Wing Miniaturenspiel

Regelheft „Crossover: X-Wing – Legion“

V1.1

Übersicht

Dieses Zusatzregelwerk befasst sich mit einer regeltechnischen Erweiterung für das X-Wing Miniaturenspiel, mit der Zielsetzung, einen Übergang zu dem Tabletopspiel Star Wars: Legion herzustellen. Es sollte aufgrund des verwendeten „Baukastensystems“ möglich sein, dieses Crossover auch auf das Raumkampfspiel Star Wars Armada auszudehnen.

Im Falle der Anwendung auf X-Wing und Legion sieht das Regelwerk vor, dass eine maximal dreiteilige Kampagne bestritten wird. Für jeden einzelnen Sieg in einer der 3 Kampfphasen wird ein Kampagnenpunkt vergeben. Das Endziel eines jeden Spielers ist es, 2 Kampagnenpunkte zu erzielen. Zuerst wird eine Raumkampfphase durchgeführt, deren Regulierung sich an die X-Wing-Turnierregeln anlehnt. Während der ersten Raumkampfphase ist es beiden Spielern möglich, ein oder mehrere große Schiffe aus der eigenen Staffel, die mit Bodentruppen (aus dem Legion-Spiel) beladen sind, auf dem Planeten zu landen, auf dem in der nachfolgenden Bodenkampfphase Legion gespielt wird. Ebenjene Schiffe dürfen in der Bodenkampfphase, inklusive der von ihnen transportierten Bodentruppen, zusätzlich eingesetzt werden. Und auch (außer im Falle ihrer Zerstörung) an der als evtl. dritter Schritt folgenden zweiten Raumkampfphase teilnehmen, nachdem sie die Planetenoberfläche wieder verlassen haben. Kleine Schiffe dürfen ebenfalls in die Bodenkampfphase eingebracht und benutzt werden. Sie dürfen allerdings keine Bodentruppen transportieren. In den drei Kampfphasen dürfen ausschließlich Raumfahrzeuge der Fraktionen Rebellenallianz und Imperium eingesetzt werden.

Spielmaterial

Benötigt werden mindestens ein X-Wing-Grundspiel und ein Legion Core-Set, inklusive der zugehörigen Spielfelder und -flächen. Zusätzlich zu den Grundboxen müssen noch Spielerweiterungen vorhanden sein: für die Raumkampfphase mindestens eine Erweiterung mit einem großen Schiff pro Spieler und für die Bodenkampfphase mindestens eine Erweiterung 74-Z Speederbikes und eine Erweiterung AT-RT-Kampfläufer pro Spieler, wobei hier neben der zugehörigen Einheitenkarte alle Marker verwendet werden, bis auf die Verwundungsmarker. Die einheitenspezifischen Kommandomarker sollten zwischen den Spielern so getauscht

werden, dass jede Fraktion nur noch über Marker der eigenen Fraktion verfügt. Darüber hinaus findet eine gelb-schwarz gestreifte (oder andersfarbige) Schnur als Start- und Landezone Anwendung, deren beiden Enden (bspw. zu einem Quadrat) mit den Maßen 4x 80 Zentimeter fest zusammengefügt werden.

Erweiterte Expertenregeln

1. Allgemeines

Das Spielfeld für die beiden Raumkampfphasen ist 90 x 90 Zentimeter groß. Vor Beginn der ersten Kampfphase, in der nur kleine und große Schiffe eingesetzt werden dürfen, wird die Position der Start- und Landezone festgelegt. Die farbige Schnur wird in Form eines Quadrats mit den Maßen 80 x 80 Zentimeter zentriert, d.h. mit gleichem Abstand zu allen 4 Spielfeldrändern, auf die Spielfläche gelegt. In den Raumkampfphasen werden alle erzielten Siegpunkte gewertet. Sieger ist derjenige Spieler, der die meisten Siegpunkte erkämpft hat oder alternativ als einziger Spieler noch über Aktive Schiffe verfügt. Schiffe, die mittels eines Flugmanövers auf die Start- und Landezone gesetzt werden, werden aus dem Spiel entfernt, und ihre Kommandopunkte werden bei der Endabrechnung der ersten Raumkampfphase nicht berücksichtigt. Dies gilt lediglich für den Fall, dass sie Schaden erleiden, ohne zerstört zu werden. In der nachfolgenden Bodenkampfphase wird evtl. genommener Schaden jedoch berücksichtigt und mitgeführt. Weitere Schadenspunkte werden dann weiter bis zur Schadensgrenze des jeweiligen Schiffsmodells (siehe Schiffskarte) abgezogen, allerdings analog zu den Spielregeln von Legion. Wobei hier eine Sonderregel greift: Die dann gewürfelten Kritischen Treffer gelten als zwei einfache Treffer.

Als zweite Sonderregel gilt, dass nur Schiffe auf die Start- und Landezone gesetzt werden dürfen, die über keinerlei Aufwertungskarten verfügen, da diese bei Legion in der Bodenkampfphase nicht genutzt werden dürfen. Die Auswirkungen von in der Raumkampfphase offen zugeteilten Schadenskarten werden in der Bodenkampfphase ebenfalls negiert.

Große Schiffe dürfen nur mit jeweils einer Einheit Bodentruppen beladen werden, also bspw. 4 bis 6 Soldaten oder 2 Speederbikes oder 1 AT-RT-Läufer, inklusive sämtlicher Verstärkungen. Es dürfen keine Einheiten größer als ein AT-RT-Läufer transportiert werden, wie bspw. T-47 Luftgleiter oder AT-ST-Läufer. Nimmt ein Schiff, das Bodentruppen transportiert, während der Raumkampfphase Schaden, so hat der Schaden auf die Bodentruppen an Bord keinerlei Auswirkung.

2. Punkte und Einsatzmöglichkeiten

In der ersten Raumkampfphase wird jede Fliegerstaffel aus maximal 110 Kommandopunkten zusammengesetzt und es wird längstens 6 Runden gespielt. Jedem Spieler stehen pro großes Schiff höchstens 10 Kommandopunkte zur Verfügung, die von den Gesamtkommandopunkten abgezogen werden, um das Schiff mit Legion-Truppen zu beladen. 10 Kommandopunkte aus dem X-Wing-Spielsystem werden mit dem Faktor 10 umgerechnet und gelten wie 100 Punkte aus dem Legion-Spielsystem. Wird bspw. ein ikonischer Charakter mit einem höheren Wert als 100 Punkte aus dem Legion-Spielsystem in einem großen Schiff transportiert, so ist die Punktzahl auf 2 große Schiffe zu verteilen. Zu beachten ist bei den beiden Raumkampfphasen und der Bodenkampfphase die Einzigartigkeit des Namens eines Charakters. Z.B. darf eine imperiale Staffel mit Darth Vader als Piloten (oder vertreten durch eine Aufwertungskarte) nicht Darth Vader aus dem Legion-System in einem Schiff transportieren. In der Bodenkampfphase darf jeder Spieler bis zu 400 Legion-Punkte einsetzen, um seine Armee aufzubauen und auszurüsten. Die Punkte für die zusätzlichen Bodentruppen aus der Raumkampfphase werden bei der Grundausstattung nicht berücksichtigt. Es werden maximal 6 Runden gespielt. In der evtl. nachfolgenden zweiten Raumkampfphase dürfen pro Spieler und Staffel maximal 100 Kommandopunkte eingesetzt werden. Hinzu kommen diejenigen Schiffe, die in der vorhergehenden Bodenkampfphase nicht zerstört wurden. Sie starten – nachdem sie in der Bodenkampfphase auf die Start- und Landezone gesetzt wurden – nicht von ihrem zugehörigen Startgebiet aus in die dritte Kampfphase, sondern von der Start- und Landezone aus. Der Sieger der Bodenkampfphase hat, wie unter Punkt 3 beschrieben, das Recht, als Erster ein aus den beiden vorhergehenden Kampfphasen übriggebliebenes Schiff beliebig auf der Start- und Landezone zu positionieren. Beide Spieler positionieren ihre Schiffe abwechselnd. Bis zur dritten Kampfphase erlittener Schaden wird auch hier wieder mitgeführt, da dieser jetzt in Form von Siegpunkten in der Endabrechnung für die dritte Kampfphase Berücksichtigung findet. In der zweiten Raumkampfphase werden erneut maximal 6 Runden absolviert. Sieger der zweiten Raumkampfphase ist der Spieler, der die meisten Siegpunkte erkämpft hat.

3. Sonderregeln Bodenkampfphase

Das Spielfeld für die Bodenkampfphase ist 90 x 90 Zentimeter groß. Nachdem das Spielfeld für Legion aufgebaut und mit den Armeen beider Spieler besetzt wurde, darf der Sieger der vorangegangenen Raumkampfphase die Start- und Landezone festlegen. D.h., dass er die farbige Schnur (als geschlossenes Liniensystem) beliebig auf die Spielfläche legen darf. Es spielt dabei keine Rolle, wenn die Schnur auf Hindernissen wie Gebäuden oder Mauern zum Liegen kommt. Anschließend ist es dem Sieger gestattet, ein Schiff seiner Wahl, das in der Raumkampfphase in den Landeanflug gegangen ist und auf der farbigen Schnur platziert wurde, an einer beliebig wählbaren Stelle wiederum auf die Schnur zu setzen. Nachdem das Schiff auf die Spielfläche gestellt wurde, dürfen sofort danach evtl. an Bord vorhandene Bodentruppen ausgeladen werden. Der Spieler darf seine Einheit im Abstand von Manöverreichweite 1 zur Schiffsbasis des großen Schiffes platzieren. Als Nächstes darf der Gegenspieler ein Schiff

seiner Wahl auf die Schnur setzen und seine Fracht löschen. Es wird abwechselnd so verfahren, bis alle Schiffe platziert und entladen sind.

Während der Bodenkampfphase sind die Raumschiffe aus Star Wars X-Wing folgendermaßen nutzbar: Die Schiffskarte eines kleinen Schiffes wird inklusive Schildmarker und Schadenskarten einer 74-Z Speederbike-Einheitenkarte zugeordnet, unabhängig davon, ob es sich um ein Rebellenschiff oder ein imperiales Schiff handelt. Die Einheitenkarte aus dem Legion-System wird neben den eigenen Spielfeldrand gelegt und die zugehörige Schiffskarte aus dem X-Wing-System wird unterhalb angefügt. Bei großen Schiffen werden die beiden Einheitenkarten ebenfalls gestaffelt neben den Spielfeldrand gelegt. Für große Schiffe wird anstelle der Speederbike-Karte eine AT-RT-Einheitenkarte zum Zwecke der Klassifizierung und der Identifikation verwendet. Kleine und große Schiffe werden jetzt nicht mehr nach den Regeln für X-Wing bewegt und benutzt, sondern nach den Regeln für Legion. Weiterer erlittener Schaden wird (nach dem Verlust sämtlicher Schildmarker) durch die Zuteilung von verdeckten Schadenskarten aus dem X-Wing-System angezeigt.

Während der Bodenkampfphase findet eine Sonderregel Einsatz: Raumschiffe können sich, ohne Berücksichtigung von jedweder Deckung (Barrikaden, Gebäude, etc.), jederzeit gegenseitig beschießen, Legion-Einheiten angreifen, aber auch von Legion-Einheiten angegriffen und beschossen werden. Für kleine und große Schiffe werden dann ausschließlich die primären und sekundären, (optional) auf der Einheitenkarte vermerkten, Waffensysteme von 74-Z-Einheiten und AT-RT-Einheiten aus Star Wars: Legion verwendet. Zusätzliche Verstärkungs-karten aus dem Legion-Spielsystem können kleinen und großen Schiffen nicht zugeteilt werden.

Spielsieg

Sieger einer Raumkampfphase ist der Spieler, der nach höchstens 6 Runden entweder die meisten Siegpunkte gesammelt hat, oder als Einziger noch über Aktive Schiffe verfügt. Sieger der Bodenkampfphase ist der Spieler, der das vor Spielbeginn definierte Missionsziel erreicht hat. Für jede gewonnene Kampfphase wird ein Kampagnenpunkt vergeben. Sieger der Kampagne und damit Gesamtsieger ist der Spieler, der als Erster 2 Kampagnenpunkte erzielt hat.

Entwicklung:

Frank Anderhorst