

X-Wing Mini-Kampagne

(inoffizielle Kampagne V1.0 by Falkenherr – kostenlose Weitergabe erlaubt)

Mission 1:

„Der Rebellen- Agent Kyle Katarn ist auf dem Weg einen seiner Kontaktmänner aus den Reihen des Imperiums zu treffen. Das Imperium hat schon länger den Verdacht, dass sich ein Verräter in den eigenen Reihen aufhält und hat den geplanten Treffpunkt, den Planeten Rodia, unter Quarantäne gestellt. Imperiale TIE-Geschwader patrouillieren den Orbit. Jede Art der Datenübertragung wird blockiert und kein Schiff darf auf dem Planeten landen oder ihn verlassen. Die Rebellenallianz muss ein Ablenkungsmanöver starten, um Kyle Katarn die Landung zu ermöglichen.“

Punktgröße: variabel

Spielfeld: Größe frei wählbar; keine Hindernisse;

Zubehör: keines

Sieg der Rebellen → Mission 2a / Sieg des Imperiums → Mission 2b



Mission 2a:

„Kyle Katarn konnte unter erheblichen Schwierigkeiten auf dem Planeten landen und seinen Informanten treffen. Das Imperium hat allerdings inzwischen den Verräter enttarnt und so müssen Kyle und sein Informant den Planeten so schnell wie möglich wieder verlassen. Gebt Kyle und seinem Schiff Geleitschutz bis eine Flucht in den Hyperraum möglich ist.“

Punktgröße: variabel

Spielfeld: Größe frei wählbar; 3 Asteroiden;

Zubehör: 3 Asteroidenmarker, Schiff des Senators

Spielablauf: Das Schiff des Senators stellt Kyles Schiff dar. Der Spielmarker wird abwechselnd, 1x pro Runde, von den beiden Spielern bewegt. Das Schiff stellt während des Dogfights nur ein weiteres, bewegliches Hindernis dar. Sollte das Schiff während einer Bewegung das Spielfeld verlassen, wird es auf der gegenüberliegenden Seite wieder ins Spiel gebracht. Das Ziel des Spiels ist die vollständige Vernichtung der gegnerischen Staffel.

Sieg der Rebellen → Mission 3a / Sieg des Imperiums → Mission 3b

Mission 2b:

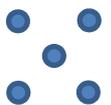
„Kyle Katarn kommt zu spät! Er kann nur noch zusehen, wie ein TIE-Geschwader das Schiff seines Kontaktmanns unter Feuer nimmt und es in Stücke schießt. Kyle bleibt gegen diese Übermacht nur die Flucht. Um doch noch an die dringend benötigten Informationen zu gelangen bleibt der Rebellenallianz nur ein Weg. Sie muss so viele Trümmer wie möglich bergen und hoffen, dass in einem der Wrackteile noch verwertbare Daten zu finden sind.“

Punktgröße: variabel

Spielfeld: Größe frei wählbar; 5 Satelliten; keine Hindernisse;

Zubehör: 5 Satellitenmarker als Marker für die Trümmerstücke

Spielablauf: Die Satelliten werden in Kreuz-Form auf dem Spielfeld verteilt. Ein Marker liegt dabei genau in der Mitte des Spielfelds, die restlichen 4 im genau gleichen Abstand zum mittleren Marker. Beim Überflug des Satelliten wird dieser eingesammelt und der Marker auf die Pilotenkarte des Schiffes, das den Marker eingesammelt hat, gelegt. Wird dieser Pilot später abgeschossen, kommt der Marker wieder aufs Spielfeld zurück und zwar an der Stelle, an der das Schiff explodiert ist. Sieger des Spiels ist der Spieler, der mehr Marker eingesammelt hat **und** den Gegner vollständig vernichtet.



Sieg der Rebellen → Mission 3c / Sieg des Imperiums → Mission 3d

Mission3a:

„Die Flucht von Rodia ist noch im vollen Gange. Kyle und seine Rebellenfreunde werden weiterhin vom Imperium verfolgt und es entwickelt sich ein erbittertes Raumgefecht. Die letzte Chance auf eine erfolgreiche Flucht ist nur der Weg durch ein gefährliches Asteroidenfeld.“

Punktgröße: variabel

Spielfeld: Größe frei wählbar; 8 Asteroiden,

Zubehör: 8 Asteroidenmarker

Spielablauf: Dogfight mit Hindernissen gemäß dem Regelbuch

Mission 3b:

„Beim Fluchtversuch wurde die „Raven´s Claw“, Kyles Schiff, schwer beschädigt und muss dringend repariert werden. Kyle entschließt sich für die Landung auf einem abgelegenen Mond, um sein Schiff notdürftig zu reparieren. Ihm bleibt nur die Hoffnung, dass das Imperium lange genug aufgehalten wird, bis sein Schiff wieder hyperraumtauglich ist.“

Punktgröße: variabel

Spielfeld: Größe frei wählbar; 3 Asteroiden, 1 größerer Asteroid(enhaufen) als Mond

Zubehör: 3 Asteroidenmarker, die restlichen Asteroidenmarker werden eng zusammengelegt und bilden den Mond

Spielablauf: Die 3 kleinen Asteroiden gelten als normale Hindernisse gemäß dem Regelbuch. Der große Asteroidenhaufen/Mond kann dagegen ganz normal überflogen werden; ignoriert ihn einfach und stellt Euch einen Überflug im niedrigen Orbit des Mondes vor. Sieger ist der Spieler, der den Gegner vollständig vernichtet.

Mission 3c:

„Die Rebellen konnten die geheimen Informationen bergen. Das Imperium ist aber nicht gewillt, die geheimen Daten so einfach aufzugeben und schickt seine besten Piloten auf die Jagd nach den Dieben. In einem Asteroidenfeld können die TIE-Jäger die Rebellen stellen und es kommt zur Entscheidungsschlacht. Wer hat in diesem engen Umfeld die besseren Piloten auf seiner Seite.“

Punktgröße: variabel

Spielfeld: Größe frei wählbar; 8 Asteroiden,

Zubehör: 8 Asteroidenmarker

Spielablauf: Dogfight mit Hindernissen gemäß dem Regelbuch

Mission 3d:

„Das Imperium hat vor Euch die Trümmer bergen können. Die letzte Chance doch noch an die geheimen Daten zu kommen gleicht einem Spiel um Leben und Tod. Das Rebellenoberkommando entschließt sich dazu, die Mond-Basis der TIE-Jäger anzugreifen und die geborgenen Daten mit Gewalt an sich zu reißen. Euer Geschwader wurde dazu bestimmt, den Bodenangriff zu unterstützen.“

Punktgröße: variabel

Spielfeld: Größe frei wählbar; 3 Asteroiden, 1 größerer Asteroid(enhaufen) als Mond

Zubehör: 3 Asteroidenmarker, die restlichen Asteroidenmarker werden eng zusammengelegt und bilden den Mond

Spielablauf: Die 3 kleinen Asteroiden gelten als normale Hindernisse gemäß dem Regelbuch. Der große Asteroidenhaufen/Mond kann dagegen ganz normal überflogen werden; ignoriert ihn einfach und stellt Euch einen Überflug im niedrigen Orbit des Mondes vor. Sieger ist der Spieler, der den Gegner vollständig vernichtet.