

Helden des Aturi Clusters Quick Start

Mission wählen

2 Missionskarten ziehen eine wählen, der Missionsaufbau etc. ist im Handbuch genau beschrieben.

Rebellen Vorbereitung

Spielerbogen wählen X-Wing (5XP) oder Y-Wing (8XP), neue Piloten starten bei Pilotenwert 2.

Einige Upgrades können erst bei gestiegenem Pilotenwert ausgerüstet werden. Piloten ausrüsten und notieren. Der Pilot mit dem höchsten Pilotenwert wird Staffelführer und erhält die Elitefähigkeit – Staffelführer (belegt kein Slot).

Neben den üblichen Aktionen gibt es neue Aktionen und Manöver, diese sind auf den Referenzkarten erklärt

Imperium Vorbereitung

Imperiale Staffel wie in der Mission vorgeschrieben vorbereiten.

Die Ties sind Piloten der Akademie, Pilotenwert 1. Die Imp Schiffe werden entsprechend ihrer Staffelposition in aufsteigender Reihenfolge nummeriert. Die Nummerierung legt ihre Aktivierungsreihenfolge fest.

Schiffe einer Staffel werden bis sich die Formation auflöst (erster Angriff/Hindernis) in Formation geflogen.

In der Aktivierungsphase handeln die Imp-Schiffe die Schritte 1-3 von der entsprechenden KI-Manöverkarte ab und wählen entsprechend ihre Bewegung (App).

Würde es durch das gewählte Manöver zu einer Verlassung des Spielfeldes, Überschneidung mit Hindernissen oder freundliches Bumping kommen wird das nächste Manöver gewählt, führt dies ebenfalls zu „Aktionsverlust“, wird das Original Manöver genommen.

Wenn ein KI Schiff ein rotes Manöver fliegt erhält es KEINEN Stressmarker, von anderen Quellen können die KI Schiffe aber Stress erhalten, die Aktion verfällt.

Aktion wählen, gemäß der KI-Manöverkarte, mit Löse ein Grid ist das Abhandeln des Grids in der Aktionsphase gemeint, d.h. meist Karte umdrehen.

KI Schiffe nutzen immer alle Möglichkeiten um Angriffswürfel zu modifizieren.

Mission

Durchschnitt des Rebellenpilotenwerts bilden, wird z.T. bei den Missionen für die Schwierigkeit benötigt.

Missionen wie im Aufbaudiagramm und der Staffelliste aufgebaut, Referenzkarten sind hier hilfreich.

Missionsziel allen bekanntmachen. Beim Spiel und durch das Missionsziel können Spieler XP sammeln, hauptsächlich durch Abschüsse, beim Spiel über Marker gesammelt.

Rettungswurf

Am Ende der Mission oder bei bestimmten Aktionen (Fliegt über Kante, wird abgeschossen) kommt es zum Rettungswurf, die Ergebnisse sind auf der Referenzkarte beschrieben. Der Rettungswurf hängt aber auch von dem Territorium ab.

Effekt	Freundliches Territorium	Neutrales Territorium	Feindliches Territorium
Rettungswurf	1 Angriffswürfel	2 Angriffswürfel	3 Angriffswürfel
Flucht	Hypersprung oder eine Spielfeldkante	Hypersprung oder bestimmte Spielfeldkante	Hypersprung oder bestimmte Spielfeldkante
Missionsende	Automatischer Rückzug	Automatischer Rückzug	Rebellen werden vernichtet