



STAR WARS THE MANDALORIAN PRZYGODY

KLAN DWÓCH

OMÓWIENIE

W rozszerzeniu *Klan dwóch* Mandalorianin kontynuuje swoją podróż! Przypomnij sobie słynne momenty z drugiego sezonu popularnego serialu i sprawdź swoje umiejętności podczas nowych misji najemniczych. Więcej postaci, wrogów, rodzajów kart i mechanik to nowe strategie do odkrycia i nowe wyzwania do przezwyciężenia.

LISTA ELEMENTÓW



2 arkusze misji najemniczych
(dwustronne)



księga misji



4 karty postaci



12 kart pojedynku



5 żetonów obrażeń



10 kart zwykłych wydarzeń



64 karty umiejętności
(po 15 dla każdej nowej postaci,
2 dla Mandalorianina i 2 dla dziecka)



6 kart planowania



2 żetony celowników



6 kart wydarzeń najemniczych
(fioletowych)



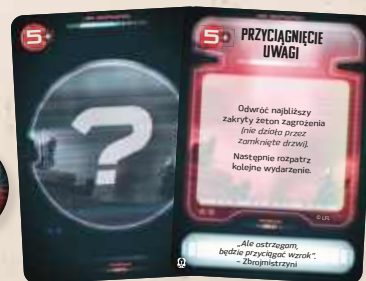
4 znaczniki postaci
(z plastikowymi podstawkami)



4 karty pomocy



129 żetonów zagrożenia
(25× 5, 23× 6, 24× 7, 32× 8,
1× Jedi, 3× E, 5× F, 5× G,
2× H, 9× ekspert)



7 kart wydarzeń niebezpiecznych
(czerwony awers)

JAK KORZYSTAĆ Z TEGO ROZSZERZENIA

Przed pierwszą rozgrywką należy dodać następujące karty do ich odpowiedników z gry podstawowej: karty planowania, karty postaci i karty zwykłych wydarzeń (nie czerwone ani fioletowe). Będą one używane podczas każdej rozgrywki.

Karty wydarzeń z czerwonym i fioletowym awersem należy trzymać osobno. Są wprowadzane do gry w konkretnych misjach lub przez zasady specjalne.

Talia pojedynku to nowy element, który może być użyty podczas dowolnej rozgrywki. W trakcie przygotowania do gry należy ją potasować i położyć obok talii planowania. Działanie tej talii opisano w dalszej części instrukcji.

Żetony zagrożenia, żeton gwiazdki i żetony celowników są używane podczas konkretnych misji. Nie należy wyjmować ich z pudełka, dopóki nie będą potrzebne.

ZAMIENNIKI

W tym rozszerzeniu zmieniono działanie 2 kart umiejętności z gry podstawowej: karty Mandalorianina „Plecak odrzutowy” i karty dziecka „Ukryty potencjał”. Należy usunąć obie karty z gry podstawowej i użyć zamienników z tego rozszerzenia. *Uwaga!* Zamiennik karty Mandalorianina („Lot Feniksa”) ma inną nazwę niż wymieniana karta.

Nowe karty pomocy zastępują karty pomocy „Eksperckie zdolności wrogów” z gry podstawowej. (Nadal można używać pozostałych kart pomocy z gry podstawowej).

KARTY WYDARZEŃ NIEBEZPIECZNYCH

7 kart wydarzeń ma czerwony awers. Podczas przygotowania do gry można **zastąpić** nimi karty o tych samych nazwach z gry podstawowej. To sprawi, że rozgrywka będzie trudniejsza.

Można ich użyć na dowolnym poziomie trudności, nawet na poziomie „Początkujący”.

Jeśli nie są używane, należy odłożyć je do pudełka.



karta wydarzenia
niebezpiecznego

SYMBOL ROZSZERZENIA

Wszystkie karty z tego rozszerzenia są oznaczone symbolem *Klanu dwóch*, aby ułatwić ich rozpoznanie.



symbol
rozszerzenia
„Klan dwóch”

PRZEBIEG GRY

W tym rozszerzeniu nie ma talii przewodnika. Wszystkie elementy są dostępne od samego początku.

W każdej rozgrywce można wybrać dowolną misję fabularną albo najemniczą. Wystarczy postępować zgodnie z zasadami przygotowania na str. 4 „Załącznika do zasad nr 2” (z gry podstawowej). Opcjonalnie można też dodać karty niebezpiecznych wydarzeń z tego rozszerzenia (zob. po lewej).

W pierwszej rozgrywce zlecamy rozegranie misji 5., ponieważ stanowi ona dobre wprowadzenie do wielu nowych zasad.

NOWE ZASADY

Rozszerzenie *Klan dwóch* wprowadza nowe ekscytujące mechaniki, takie jak stałe zdolności postaci, pojedynki i długotrwałe wydarzenia. Opisano je dokładniej na kolejnych stronach.

STAŁE ZDOLNOŚCI POSTACI

Wszystkie karty postaci w tym rozszerzeniu mają stronę standardową i stronę „Początkujący”. W rozgrywkach na innym poziomie trudności niż „Początkujący” należy używać strony standardowej.

W przeciwieństwie do postaci z gry podstawowej zdolności na tych kartach obowiązują **przez całą grę** (nie odwraca się ich po użyciu). Zapewniają one pozytywne lub negatywne zdolności, które są zawsze aktywne, nawet na poziomie trudności „Początkujący”.

Tak samo jak w grze podstawowej, jeśli moment użycia zdolności jest opisany **kursywą**, jej użycie jest opcjonalne (np. zdolność Fennec Shand).

Gra nowymi postaciami jest nieco bardziej skomplikowana niż tymi z gry podstawowej i wymaga lepszych umiejętności i planowania.



stała zdolność postaci

OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE POSTACI

Jeśli w trakcie gry pojawią się pytania na temat zdolności postaci, należy zajrzeć do tej sekcji.

Ahsoka Tano

- » Choć Ahsoka może używać akcji ataku tylko przeciwko wrogom na jej polu, wciąż może w inny sposób zadawać obrażenia wrogom, którzy nie są na jej polu (np. za pomocą karty planowania „Odwet”).
- » Wiele kart umiejętności Ahsoki ma efekty, które zależą od wierzchniej karty ze stosu odrzuconych kart planowania. W każdej chwili można podejrzeć karty ze stosu odrzuconych kart, ale nie można zmieniać ich kolejności. Jeśli jakiś efekt usuwa konkretne karty z tego stosu, nie należy zmieniać kolejności pozostałych.
- » Gdy gracz wykonuje akcję planu, wybiera kolejność odrzucanych kart. Jeśli gracz użyje kart planowania „Obrona” i „Odwet” podczas tego samego ataku, również wybiera kolejność.
- » Ahsoka **nie może** użyć swojej zdolności ruchu (ani karty planowania „Zmobilizowanie”) w trakcie rozpatrywania innej akcji albo zdolności.
- » Jeśli Ahsoka otrzyma możliwość wykonania akcji w turze innego gracza, może użyć swojej zdolności ruchu (nawet jeśli użyła jej w swojej turze).
- » Zanim Ahsoka wybierze akcję do wykonania, może użyć swojej zdolności ruchu. Wciąż musi wykonać akcję (nawet w rozgrywce 1-osobowej albo w trybie współdzielenia postaci).

 **Boba Fett:** W rozgrywce 1-osobowej i w trybie współdzielenia postaci zdolność Boby Fetta pozwala wykonać kolejną akcję ataku tylko za pomocą karty umiejętności Boby Fetta (niezależnie od tego, która postać wykonała pierwszy atak).

Bo-Katan Kryze

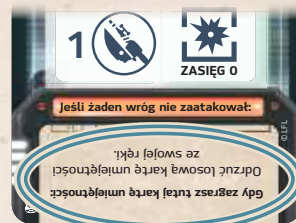
- » Należy odkryć tylko wierzchnią kartę ze swojej talii, a nie odwracać całą talię.
- » Jeśli gracz dobiera kilka kart, nie może odkryć wierzchniej karty, dopóki nie zakończy dobierania.
- » W rozgrywce 1-osobowej i w trybie współdzielenia postaci należy odkryć wierzchnią kartę z talii niezależnie od tego, której postaci to karta.
- » Pamiętaj, że gdy talia umiejętności się wyczerpie, należy natychmiast potasować stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię.

 **Fennec Shand:** Jej zdolność postaci zwiększa zasięg tylko akcji ataku, a nie zdolności kart zadających obrażenia (takich jak „Skoncentrowany ogień”).

DŁUGOTRWAŁE EFEKTY

Na niektórych kartach wydarzeń wydrukowano do góry nogami długotrwałe efekty (u dołu karty). Po rozpatrzeniu wydarzenia i odrzuceniu wszystkich kart z danej strefy akcji należy obrócić kartę wydarzenia i umieścić ją w tej samej strefie.

Niektóre długotrwałe efekty mają wymagania. Jeśli nie są one spełnione, karta nie jest umieszczana w strefie akcji i jest odrzucana. Na przykład długotrwały efekt pokazany po prawej zostanie umieszczony w strefie akcji tylko wtedy, gdy żaden wróg nie zaatakował podczas rozpatrywania tej karty.



długotrwały efekt

Gdy długotrwały efekt jest w strefie akcji, wywołuje negatywne skutki podczas zagrywania kart do tej strefy.

Przykład. Długotrwały efekt pokazany po prawej jest w strefie akcji ataku. Wymusza odrzucenie losowej karty z ręki za każdym razem, gdy gracz zagra kartę umiejętności do tej strefy akcji (**przed** rozpatrzeniem danej akcji).



Długotrwały efekt pozostaje w grze, aż w danej strefie akcji znów zostanie rozpatrzone wydarzenie. Gdy do tego dojdzie, oprócz wszystkich kart umiejętności i żetonów zakłóceń odrzucane są również długotrwałe efekty z tej strefy.

OBJAŚNIENIA

-  Jeśli zdolność umożliwia wykonanie darmowej akcji, **nie należy** rozpatrywać trwałych efektów w danej strefie akcji.
-  Zasada „Karty wydarzeń bez efektu” (zob. instrukcja do gry podstawowej str. 10) nie obowiązuje, jeśli karta wydarzenia zostaje umieszczona w strefie akcji. (Karta wpłynęła na grę, więc nie należy wystawiać posiłków).
-  Jeśli długotrwały efekt zmniejsza siłę karty umiejętności, ma to zastosowanie tylko podczas fazy akcji, a nie podczas fazy wydarzeń.
 - » Minimalna siła karty to „0” i nie można jej zmniejszyć poniżej tej wartości. Akcja o sile 0 zazwyczaj nie wywołuje żadnego efektu (z wyjątkiem akcji wywiadu przeciwko wrogowi na polu gracza).
-  W rzadkich sytuacjach w strefie akcji może się znajdować więcej niż 1 długotrwały efekt.
-  Karta umiejętności Xi'an „Zwinność” może odrzucić wydarzenie z innej strefy akcji (przy założeniu, że jest ono jedyną kartą w tej strefie). Karty wydarzenia „Utrudnienie” **nie można nigdy** odrzucić (zgodnie z informacją na tej karcie).

NOWE ZDOLNOŚCI WROGÓW

Wrogowie z tego rozszerzenia mają 4 nowe zdolności.

SZYBKOŚĆ

Gdy ten wróg wykonuje ruch w fazie wydarzeń, rusza się o 1 dodatkowe pole (w kierunku najbliższej postaci, chyba że wskazano inaczej).

Ta zdolność ma zastosowanie nawet wtedy, gdy ruch wroga wynika z efektu kryzysu, ale nie ma zastosowania, gdy to gracz przesunie wroga (np. za pomocą akcji wywiadu).

OSTATNI CIOS

Gdy ten wróg zostaje pokonany, zadaje 1 obrażenie postaci na swoim polu.

- ❖ Jeśli na polu znajduje się wiele postaci, aktywny gracz decyduje, która z nich odnosi obrażenia.
- ❖ Zdolności kart umiejętności rozpatrywane „przed” zdolnościami wrogów nie mają wpływu na ostatni cios. Przykład. Jeśli Mandalorianin użyje karty umiejętności „Atak z ukrycia” i pokona wroga, ostatni cios nadal zadziała.
- ❖ Ostatni cios nie przerywa rozpatrywania zdolności. Jeśli zdolność karty pokonuje wroga, należy do końca rozpatrzyć tę kartę przed rozpatrzeniem ostatniego ciosu.

CZUJNOŚĆ

Tego wroga nie można zakłócić, a jego zdolności nie można ignorować. Przykład. Jeśli wróg ma zdolności czujność i warta ((v)), nie można użyć karty planowania „Zmobilizowanie”, aby zignorować wartę.

Czujność ma zastosowanie nawet wtedy, gdy treść karty wydarzenia mówi o zignorowaniu zdolności wrogów (np. „Panika”).

POJEDYNEK

Zdolność pojedynku mają tylko wyjątkowi wrogowie, których pokonanie wymaga szczególnej uwagi. Podczas starć z nimi używa się kart pojedynku, które symulują nieprzewidywalną i widowiskową walkę.

Wrogowie ze zdolnością pojedynku obrażenia mogą zadać tylko **postacie znajdujące się na jego polu** (ignoruje wszystkie inne źródła obrażeń). Gdy są mu zadawane obrażenia, należy dobrać kartę pojedynku i rozpatrzyć zdolność pojedynku.

Ta zdolność zawsze próbuje zablokować pewną liczbę obrażeń. Należy zadać wszystkie obrażenia, które nie zostały zablokowane, i rozpatrzyć resztę zdolności pojedynku.

Po rozpatrzeniu karty pojedynku należy odrzucić odkrytą na stos odrzuconych kart pojedynku.

Symbol na rewersie każdej karty pojedynku sugeruje, jaka liczba obrażeń będzie skuteczna przeciwko zdolności tej karty. Przykład. Karta z symbolem 3+ prawdopodobnie zablokuje 1 albo 2 obrażenia.

PRZYKŁAD POJEDYNKU

- 1/ Fennec Shand jest na polu Moffa Gideona. Zagrywa kartę umiejętności o sile 2 do strefy akcji ataku i używa tej akcji, aby zadać przeciwnikowi 2 obrażenia.
- 2/ Moff Gideon ma zdolność pojedynku, więc dobierana jest karta pojedynku.
- 3/ Karta pojedynku blokuje 1 obrażenie, więc Moff Gideon odnosi tylko 1 obrażenie.
- 4/ Następnie należy ruszyć wszystkie postacie o 2 pola w kierunku pola.
- 5/ Fennec Shand nie może użyć zdolności karty umiejętności „Skoncentrowany ogień” przeciwko Moffowi Gideonowi, ponieważ postać może zadać obrażenia wrogowi ze zdolnością pojedynku tylko wtedy, gdy jest na jego polu.



OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE POJEDYŃKÓW

- ❖ Wartość zdolności „twardziel” (obok symbolu  w prawym dolnym rogu karty) **nie wywołuje żadnego efektu**, gdy wróg otrzymuje obrażenia podczas pojedynku. Ta wartość jest uwzględniana tylko podczas rozpatrywania zdolności twardziela.
- ❖ Zdolność pojedynku należy rozpatrzyć do końca, nawet jeśli wróg został pokonany.
- ❖ Kartę pojedynku należy dobrać za każdym razem, gdy wrogowi ze zdolnością pojedynku zadawane są obrażenia (postać jest na jego polu). Dotyczy to też karty planowania „Odwet”.
- ❖ Jeśli podczas rozpatrywania karty pojedynku wróg opuści pole, na którym jest postać zadająca obrażenia, wciąż otrzyma obrażenia.
- ❖ Jeśli kilka efektów zadaje wrogowi obrażenia, należy dobrać kartę pojedynku dla każdego z nich.
 - » Jeśli po rozpatrzeniu pierwszej karty pojedynku wróg nie znajduje się już na polu gracza, nie można mu zadać dodatkowych obrażeń (zob. przykład na str. 4).
 - » Jeśli zdolność zadaje zmienne albo zwiększone obrażenia (np. karta umiejętności „Podstawowa funkcja”, „Gwiżdżące ptaki” albo „Ja zawsze trafiam”), należy użyć jednej karty pojedynku.
- ❖ Nie można **przenieść** obrażeń na wroga ze zdolnością pojedynku (np. zdolność postaci Migsa Mayfelda).
- ❖ Nie można automatycznie pokonać wroga ze zdolnością pojedynku (np. karta umiejętności Greefa Kargi „Kontakty w podziemiu”).
- ❖ Jeśli karta umiejętności zadaje obrażenia „przed zdolnościami wroga” (np. karta umiejętności Mandalorianina „Atak z ukrycia”), nadal należy dobrać kartę pojedynku.

POZOSTAŁE ZDOLNOŚCI WROGÓW

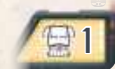
W tym rozszerzeniu niektórzy zwykli wrogowie mają eksperckie zdolności wrogów z gry podstawowej. Uwzględnia się je na każdym poziomie trudności. Ponadto działanie zdolności twardziela () zostało zmienione. Poniżej szczegółowo opisano zmiany, a skróconą wersję dodano na nowych kartach pomocy.

TWARDZIEL (ZMIENIONA ZDOLNOŚĆ)

Gdy wrogowi ze zdolnością twardziela zadawane są obrażenia, należy dobrać wierzchnią kartę z talii pojedynku. Ten wróg blokuje tyle obrażeń, ile wskazuje wartość w prawym dolnym rogu karty (od 0 do 2). Każdy wróg ze zdolnością twardziela blokuje obrażenia tylko raz z każdej akcji.

- ❖ Nie należy rozpatrywać treści karty (dotyczy ona zdolności pojedynku, nie zdolności twardziela).
- ❖ Jeśli karta umiejętności zadaje obrażenia „przed zdolnościami wroga”, nadal należy dobrać kartę pojedynku i zablokować obrażenia w zwykły sposób.

Dodatkowe wyjaśnienia znajdują się w „Załączniku do zasad nr 2”.



wartość
zdolności
twardziela
na karcie
pojedynku

EKSPERCKI POZIOM TRUDNOŚCI

W rozgrywkach na tym poziomie trudności na mapach 5–8 należy użyć eksperckich żetonów posiłków zamiast żetonów posiłków danej mapy. W przeciwieństwie do gry podstawowej wszystkie eksperckie żetony z rozszerzenia *Klan dwóch* mają ten sam rewers i można ich używać na każdej mapie z tego rozszerzenia.



rewers eksperckiego
żetonu zagrożenia



awers eksperckiego
żetonu zagrożenia

OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE MISJI

W tej sekcji znajdują się objaśnienia dotyczące nowych misji, a także zasady związane z żetonem gwiazdki i żetonami celowników używanymi w niektórych misjach.

ŻETON GWIAZDKI

Żetonu gwiazdki używa się w misjach 7. i 8., gdzie pełni rolę ruchomego punktu wystawiania posiłków. Pole z tym żetonem uznaje się za pole z symbolem , co znaczy, że można na nim wystawić posiłki. Niektóre efekty mogą powodować ruch tego żetonu.



żeton gwiazdki

Nie można nim wykonać ruchu przez ściany ani niedostępne obszary, ale może się ruszać przez wzniesienia i zamknięte drzwi. Jeśli efekt nakazuje umieszczenie tego żetonu na konkretnym polu, należy zignorować wszystkie ograniczenia związane z ruchem.

OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE MISJI 5.

- ❖ Morgan Elsbeth zostaje natychmiast pokonana, gdy tylko liczba znajdujących się na niej obrażeń wyniesie co najmniej tyle, ile wskazuje wartość na torze siły. Pozostaje pokonana, nawet jeśli później wartość na torze siły wzrośnie.
- ❖ Po pokonaniu Morgan kryzys nadal powoduje postęp na torze siły. Nie wywołuje to żadnego efektu, dopóki żeton nie znajdzie się na końcu toru.

OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE MISJI 6.

- ❖ Gdy karta wydarzenia nie wywoła żadnego efektu, zakryty żeton posiłków należy umieścić obok toru statku desantowego, zamiast wystawiać go na mapie.
- ❖ Jeśli w wyniku wydarzenia (np. „Rój”) mają być wystawione 2 żetony posiłków, należy umieścić oba obok toru statku desantowego. Jeśli na torze znajdują się 2 obrażenia, należy zakłócić strefę akcji o najniższej sile, a następnie znów sprawdzić siłę stref i zakłócić strefę o najniższej sile.
- ❖ Jeśli gracz ruszy wroga (np. wskutek akcji wywiadu), uznaje się, że wróg wykonał ruch w tej turze i nie może wykonać kolejnego ruchu z powodu kryzysu.
- ❖ Głaz zadaje obrażenia tylko wrogom na tych polach, na które się przesunął, nie na swoim polu początkowym.
- ❖ Głaz nie może zadać obrażeń wrogowi ze zdolnością pojedynku (ponieważ takiemu wrogowi obrażenia może zadać tylko postać znajdująca się na tym samym polu).

OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE MISJI 7.

- ❖ Działo przeciwlotnicze jest wrogiem, więc wpływają na nie wszystkie zdolności działające na wrogów i zagrożenia. Działo przeciwlotnicze nie należy do żadnej klasy wrogów.

ZASADY DOTYCZĄCE SNAJPERÓW

Podczas tej misji maksymalnie 2 postacie stosują zasady dotyczące snajperów. Postacie te nie są fizycznie obecne na mapie. Zamiast tego zapewniają wsparcie ogniowe z dystansu. Do oznaczenia swojego pola snajper używa żetonu celownika zamiast znacznika postaci.



żeton
celownika

Snajperzy muszą przestrzegać następujących zasad:

- ❖ Snajperom nie można zadawać obrażeń. Wyjątek od tej reguły stanowią umiejętności, wskutek których postać sama zadaje sobie obrażenia (np. karta umiejętności IG-11 „Wkalkulowane ryzyko”).
 - » Gdy gracz musi wskazać postać, która ma otrzymać obrażenia, nie może wybrać snajperów. Przykład. Jeśli gracz rozpatruje kartę wydarzenia „Detonator termiczny”, nie może zadać obrażeń snajperowi.
 - » Jeśli wydarzenie daje graczowi opcję zadania obrażeń postaci, aby uniknąć rozpatrzenia jakiegoś efektu (np. „Wstrząs mózgu” albo „Utrudnienie”), gracz nie może zadać obrażeń snajperowi. W ten sposób gracz może być zmuszony do rozpatrzenia efektu.
- ❖ Wrogowie nie ruszają się w kierunku snajperów ani ich nie atakują.

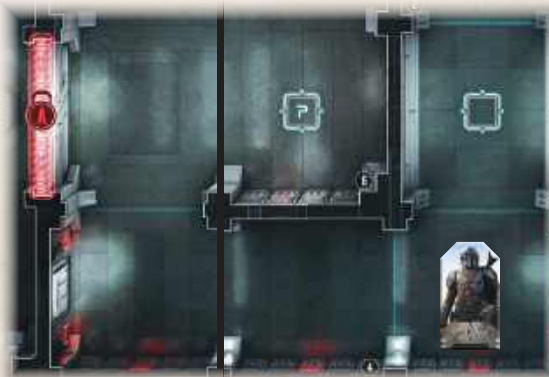
- ❖ Snajperzy rozpatrują wszystkie akcje w standardowy sposób. Ich żeton celownika jest traktowany jak postać. Przykład. Snajper może atakować wrogów w zasięgu 1 od swojego żetonu celownika. Jest jeden wyjątek od tej reguły:

» Snajperzy mogą się ruszać przez zagrożenia (odkryte i zakryte). Gdy wejdą na pole z zakrytym żetonem zagrożenia, **nie należy** go odkrywać.

- ❖ W trybie swobodnej rozgrywki snajperami mogą być 2 dowolne postacie. Wówczas należy odwrócić żetony celowników rewersem (stroną bez grafiki postaci) do góry. Co najmniej 1 znacznik postaci musi rozpocząć rozgrywkę na mapie.
- ❖ Efekty odnoszące się do pola postaci dotyczą też pola z żetonem celownika. Przykład. Cara Dune może użyć karty umiejętności „Eskorta”, jeśli jej żeton celownika jest na polu ze znacznikiem postaci albo celownikiem drugiego snajpera.
- ❖ Snajperzy nie mogą atakować wrogów ze zdolnością pojedynku. (Ten problem może wystąpić tylko na eksperckim poziomie trudności).

OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE MISJI 8.

- ❖ Wrogowie oznaczeni trójkątem nie rozpoczynają gry na mapie. Ich żetony należy ułożyć w zakryty stos, tak jak posiłki, i wystawiać, gdy pojawi się takie polecenie. Wrogowie ci nie są używani podczas misji najemniczych.
- ❖ Podczas wyznaczania najbliższego pola nie należy brać pod uwagę pól za zamkniętymi drzwiami, chyba że wszystkie pola są za zamkniętymi drzwiami.
- ❖ Gdy żeton gwiazdki znajduje się w przestrzeni kosmicznej, nigdy nie jest najbliższym polem . W rzadkim przypadku, gdy posiłki zostaną wystawione w przestrzeni kosmicznej, utkną tam i nie będą mogły nic zrobić.
- ❖ Czasami konieczne jest ustalenie odległości do drzwi. Przyjmuje się, że drzwi zajmują oba pola, z którymi się stykają. Przykład. Na poniższej ilustracji Mandalorianin może użyć kartę „Ambański blaster fazowo-impulsowy”, aby zadać obrażenia drzwiom „A” w zasięgu dokładnie 3.



OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE MISJI NAJEMNICZYCH

❖ Misja E.

Gdy żeton smoka krayt jest zakryty, nie może się ruszać ani atakować (tak jak inni wrogowie).

❖ Misja F.

Jeśli IG-11 zostanie dezaktywowany, nie będzie można podłożyć żadnego z ładunków wybuchowych, które niesie. Jeśli jest lojalny i nie podłożył wszystkich ładunków, misja kończy się porażką.

❖ Misja G.

Wrogowie mogą ruszać się przez pola postaci.

❖ Misja H.

Karty wydarzeń i pojedynków zawsze przesuwają Samotniczkę o 1 pole w stronę Rozjemczyni, nawet jeśli treść karty nakazuje ruch w kierunku innego pola.

TRYB NARRACYJNY

Tryb narracyjny pozwala przeżyć przygody Mandalorianina w kolejności chronologicznej w postaci kampanii. W tym trybie gracze rozegrają każdą misję fabularną, zaczynając od misji 1.

W grze może uczestniczyć dowolna liczba graczy (1-4), a nowi gracze mogą dołączać i opuszczać grę między poszczególnymi sesjami. Oprócz tego:

❖ Należy używać postaci wskazanych w zasadach misji (jeśli to możliwe). Jeśli postaci jest za mało, należy dodać dowolne postacie (albo użyć trybu współdziałania postaci).

❖ Jeden z graczy musi grać jako Mandalorianin (nie musi to być zawsze ta sama osoba w każdej grze).

❖ Można wybrać dowolny poziom trudności, jednak w każdej misji musi on być taki sam.

❖ **Nie należy korzystać z arkuszy misji zaawansowanych** (z gry podstawowej), ponieważ wymagają użycia kart motywów.

❖ Przed rozpoczęciem każdej misji warto zapoznać się z jej komiksowym wstępem.

❖ Po zakończeniu każdej gry należy całkowicie wyleczyć wszystkie postacie.

Po wygraniu danej misji w następnej grze zostanie rozegrana kolejna misja. W przypadku porażki należy powtórzyć misję. Jeśli w trybie narracyjnym gracze poniosą łącznie 3 porażki, przegrywają kampanię.

Jeśli wygryją w misji 8., wygryją kampanię.

DZIENNIK KAMPANII

Ten dziennik służy do śledzenia postępów w trybie narracyjnym. W dzienniku znajdują się informacje o tym, kiedy dodać albo usunąć karty z talii Mandalorianina.

Dziennik można pobrać ze strony [UnexpectedGames.com/Mandalorian-Support](https://www.unexpectedgames.com/Mandalorian-Support) i wydrukować.

■ Misja 1

» Po wygranej Mandalorianin zdobywa kartę umiejętności „Gwizdzące ptaki”.

■ Misja 2

■ Misja 3

■ Misja 4

» Po wygranej Mandalorianin zdobywa kartę umiejętności „Lot Feniksa”.

■ Misja 5

» Po wygranej Mandalorianin zdobywa kartę umiejętności „Włócznie z beskaru”.

■ Misja 6

» Po wygranej Mandalorianin usuwa kartę umiejętności „Ambański blaster fazowo-impulsowy”.

■ Misja 7

■ Misja 8

» Jeśli ta misja została wygrana, kampania kończy się zwycięstwem!

MISJE ZAKOŃCZONE PORĄŻKĄ

■ Pierwsza ■ Druga ■ Trzecia (kampania przegrana)

PRZYGOTOWANIE TRYBU NARRACYJNEGO

Przed rozpoczęciem pierwszej misji należy usunąć z talii Mandalorianina następujące 3 karty:

❖ „Gwizdzące ptaki”,

❖ „Lot Feniksa” (zamiennik karty „Plecak odrzutowy”),

❖ „Włócznie z beskaru”.

Te karty zostaną dodane do talii gracza później. Po zakończeniu każdej gry należy odnotować w powyższym dzienniku wygraną albo porażkę. Dzięki temu będzie wiadomo, kiedy dodać albo usunąć karty z talii Mandalorianina na potrzeby wszystkich kolejnych misji.

Wszystkie pozostałe postacie używają swoich pełnych talii, chyba że w zasadach misji wskazano inaczej.

DZIENNIK WYZWAŃ ROZSZERZENIA „KLAN DWÓCH”

Misje można rozgrywać ponownie w wyjątkowych konfiguracjach, aby ukończyć poniższe wyzwania. Poziom trudności można wybrać, chyba że wskazano inaczej.

■ ŁOWCA SMOKÓW KRAYT

Wygraj w misji najemniczej „E” z następującą zmianą: smoka krayt należy pokonać 4 razy zamiast 3. Po pokonaniu smoka 3. raz należy umieścić zakryte żetony zagrożeń „E” na polach „1” i „2”.

■ MISTRZ SABOTAŻU

Wygraj w misji najemniczej „F” z zastosowaniem następujących zmian:

- » Nie należy używać ukrytych motywów.
- » Należy rozdać wszystkie 5 żetonów zagrożeń „F” tak równo, jak to możliwe (zamiast 4 żetonów).

■ ODWAŻNY RATUNEK

Wygraj w misji najemniczej „G” z zastosowaniem następujących zmian:

- » Nie należy używać ukrytych motywów.
- » Należy umieścić 1 dodatkowe obrażenie na każdym żetonie cywila.

MISTRZ NARRACJI

Wygraj w trybie narracyjnym z użyciem kart **wydarzeń niebezpiecznych** na każdym poziomie trudności:

- | | |
|----------------|---------------|
| ■ Początkujący | ■ Standardowy |
| ■ Weteran | ■ Ekspercki |

■ WYBAWIENIE ROZJEMCZYNI

Wygraj w misji najemniczej „H” z zastosowaniem następujących zmian:

- » Nie należy używać ukrytych motywów.
- » Należy umieścić 3 obrażenia na Rozjemczynie.
- » Należy losowo usunąć 1 kartę , 1 kartę  i 1 kartę ? z talii wydarzeń.

■ REMIKS MISJI 5

Wygraj w 5. misji fabularnej z zastosowaniem następującej zmiany: żeton obrażeń rozpoczyna na 5. polu toru siły (drugim polu z wartością „9”), zamiast na polu początkowym.

■ REMIKS MISJI 6

Wygraj w 6. misji fabularnej bez używania żetonu głazu.

■ REMIKS MISJI 7

Wygraj w 7. misji fabularnej z zastosowaniem następującej zmiany: wszystkie żetony zagrożeń  należy umieścić odkryte bez rozpatrywania zdolności. (Gdy odkryte zostanie zagrożenie  ze zdolnością , alarm uruchomi się w zwykły sposób).

■ REMIKS MISJI 8

Wygraj w 8. misji fabularnej bez używania sterownika śluzy.

MITYCZNY NAJEMNIK

Wygraj w każdej nowej misji najemniczej na każdej mapie.

- | | | | | | | | |
|------|------|------|------|------|------|------|------|
| ■ 1E | ■ 2E | ■ 3E | ■ 4E | ■ 5E | ■ 6E | ■ 7E | ■ 8E |
| ■ 1F | ■ 2F | ■ 3F | ■ 4F | ■ 5F | ■ 6F | ■ 7F | ■ 8F |
| ■ 1G | ■ 2G | ■ 3G | ■ 4G | ■ 5G | ■ 6G | ■ 7G | ■ 8G |
| ■ 1H | ■ 2H | ■ 3H | ■ 4H | ■ 5H | ■ 6H | ■ 7H | ■ 8H |

TWÓRCY

Projekt rozszerzenia: Corey Konieczka i Josh Beppler

Projektowanie graficzne i graficzny wstęp do misji: David Ardila z InkVltage

Projekt okładki: Darren Tan

Projekt mapy: Henning Ludvigsen

Projekty kart i wrogów: Matt Bradbury, JB Casacop, Graey Erb, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Nasrul Hakim, Audrey Hotte, Ben Judd, Atha Kanaani, Ron Lemen, Alyssa McCarthy, Preston Stone, Ryan Valle

Dyrektor artystyczny: Tony Mastrangeli

Grafika 3D na podstawie pudełka: Dan Konieczka

Redakcja i korekta: Timothy Meye

Koordynacja licencji: Kira Hartke, Kaitlin Souza i Emerald Thompson-Jereczek

Kierownictwo zatwierdzania licencji: Ariel Didier

Koordynacja produkcji: Estelle Gavin

Kierownictwo produkcji: Justin Anger i Austin Litzler

Testerzy: Carolina Blanken, Gareth Bushill, James Connor, AJ Cressman, Matt Delude, Kevin Ellenburg, Michael Feldman, Anita Hilberdink, Steve Koontz, Josiah Kuehn, Peter Küsters, Scott Lewis, Kortnee Lewis, Emile de Maat, Timothy Meyer, Stefan Michelmann, Eric Moore, John Moore, Todd Pressler, Syl Puglisi, Andrew Schaff, Ian Smith, Kyle Stark, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Martin Yarsley, Jorge Zhang

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Tłumaczenie: studio Euron

LUCASFILM LIMITED

Licencjonowanie Lucasfilm: Brian Merten

© & ™ Lucasfilm Ltd. Unexpected Games i logo to ™ Unexpected Games. Gamegenic i logo Gamegenic to © i © spółki Gamegenic GmbH w Niemczech. Unexpected Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 1-651-639-1905. Elementy na ilustracjach mogą się nieznacznie różnić od tych zawartych w pudełku.