

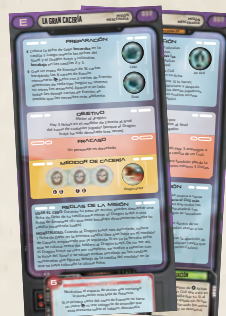


EXPANSIÓN UN CLAN DE DOS

INTRODUCCIÓN

¡El viaje del Mandaloriano continúa en la expansión *Un clan de dos*! Recrea los momentos más trepidantes de la segunda temporada de la serie de televisión y pon a prueba tu habilidad en nuevas misiones mercenarias con más personajes, enemigos, tipos de cartas y mecánicas que plantean nuevas estrategias y desafíos.

CONTENIDO



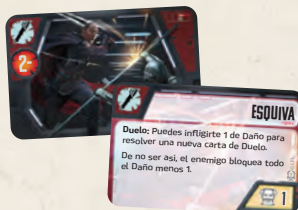
2 hojas de misiones mercenarias
(de doble cara)



1 cuaderno de misiones



4 cartas de Personaje



12 cartas de Duelo



1 ficha de Estrella

5 fichas de Daño



10 cartas de Evento normal



64 cartas de Habilidad (15 para cada personaje nuevo, 2 del Mandaloriano y 2 del Niño)



6 cartas de Planificación



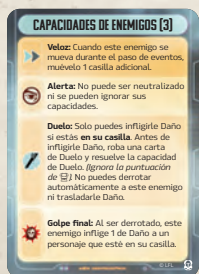
2 fichas de Mira telescópica



6 cartas de Evento mercenario
(con el anverso morado)



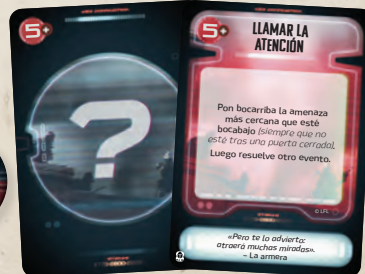
4 peones
(con peanas de plástico)



4 cartas de Referencia



129 fichas de amenaza
(25 de 5, 23 de 6, 24 de 7,
32 de 8, 1 de Jedi, 3 de E,
5 de F, 5 de G, 2 de H y
9 de Experto)



7 cartas de Evento peligroso
(con el anverso rojo)

CÓMO USAR ESTA EXPANSIÓN

Antes de jugar tu primera partida, añade las cartas de Planificación, Personaje y Evento normal (las que no son rojas ni moradas) a sus contrapartidas de la caja básica. Deberán utilizarse en todas las partidas.

Deja aparte las cartas de Evento que tienen los anversos de color rojo y morado. Solo se usarán cuando lo requieran ciertas misiones o reglas específicas.

El mazo de Duelo es un nuevo componente que puede aparecer en cualquier partida. Durante la preparación, barájalo y sitúalo junto al mazo de Planificación. Su uso se describe más adelante.

Las fichas de Amenaza, Estrella y Mira telescópica se utilizan en misiones concretas. Déjalas guardadas en la caja hasta que las necesites.

CARTAS DE REEMPLAZO

En esta expansión se han revisado los enunciados de dos cartas de Habilidad incluidas en la caja básica: la «Mochila propulsora» del Mandaloriano y el «Potencial oculto» del Niño. Retira ambas versiones básicas de estas cartas y utiliza las que se incluyen en esta expansión. Cabe señalar que la nueva carta del Mandaloriano tiene un nombre distinto: «Fénix ascendente».

Las nuevas cartas de Referencia sustituyen las de «capacidades de enemigos expertos» de la caja básica (las demás pueden seguir utilizándose sin problema).

CARTAS DE EVENTO PELIGROSO

Siete de las cartas de Evento de esta expansión presentan un anverso de color rojo. Durante la preparación de la partida, puedes **sustituir** las cartas de la caja básica por sus versiones rojas para enfrentarte a un desafío mayor. Pueden utilizarse en todos los niveles de dificultad (incluso en Principiante).

Si prefieres no usarlas, déjalas guardadas en la caja del juego.



Una carta de Evento peligroso

ICONO DE LA EXPANSIÓN

Todas las cartas incluidas en esta expansión están señaladas con el icono de *Un clan de dos* para que puedas identificarlas fácilmente.



Icono de la expansión
Un clan de dos

CÓMO JUGAR

En esta expansión no se incluye un mazo de Guía; en vez de eso, todos los componentes están disponibles desde el principio.

Cada partida puede jugarse usando la misión de historia o una misión mercenaria de tu elección. Basta con seguir el procedimiento para la preparación de la partida descrito en la página 4 del suplemento de reglas 2 (de la caja básica), añadiendo si quieres las cartas de Evento peligroso de esta expansión (como se explica a la izquierda).

Si es la primera vez que vas a jugar, se recomienda empezar por la misión de historia 5, pues constituye una buena introducción a la mayoría de las reglas nuevas.

NUEVAS REGLAS

La expansión *Un clan de dos* introduce emocionantes mecánicas nuevas, como las capacidades permanentes, los eventos constantes y los Duelos. Todas ellas se explican en las páginas siguientes.

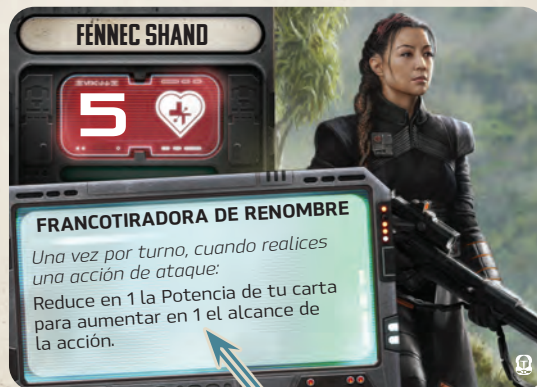
CAPACIDADES PERMANENTES

Todas las cartas de Personaje de esta expansión tienen una cara de uso normal y otra de Principiante. Utiliza la cara normal a menos que vayas a jugar en el nivel de dificultad Principiante.

Pero a diferencia de los personajes de la caja básica, las capacidades de estas cartas se aplican **durante toda la partida** (no se les da la vuelta cuando se usan). Aportan capacidades beneficiosas o perjudiciales que siempre están en vigor, incluso en partidas de dificultad Principiante.

Al igual que en la caja básica, las capacidades de personaje que indican un momento de uso mediante un enunciado en **cursiva** son de uso opcional (como por ejemplo la capacidad de Fennec Shand).

Los nuevos personajes son ligeramente más complejos que los personajes de la caja básica, y para sacarles el máximo provecho se necesita cierta habilidad y planificación.



Este personaje tiene una capacidad permanente

ACLARACIONES A LOS PERSONAJES

Si surgen dudas acerca del uso de alguna capacidad de personaje durante el transcurso de una partida, consulta estas aclaraciones:

Ahsoka Tano

- » Aunque Ahsoka solo puede realizar acciones de ataque contra enemigos situados en su misma casilla, puede infligir daño de otros modos a enemigos que no estén en su casilla (por ejemplo, usando la carta de Planificación «Represalia»).
- » Muchas de las cartas de Habilidad de Ahsoka poseen efectos que dependen de la carta que esté en la parte superior de la pila de descartes de Planificación. Se pueden mirar las cartas de esta pila de descartes en cualquier momento, pero no pueden reorganizarse. Si algún efecto retira cartas específicas de esta pila, las demás deben dejarse en el mismo orden.
- » Cuando realizas una acción de planificación, tú decides el orden en que se descartan las cartas. De igual modo, si utilizas las cartas de Planificación «Defensa» o «Represalia» como parte de un mismo ataque, tú decides el orden.
- » Su capacidad de movimiento (y la carta de Planificación «Movilización») **no pueden** utilizarse durante la resolución de una acción o Habilidad.
- » Si Ahsoka realiza una acción durante el turno de otro jugador, podrá usar su capacidad de movimiento (incluso aunque ya la hubiera utilizado en su propio turno).
- » Puedes usar la capacidad de personaje de Ahsoka para moverla antes de decidir qué acción va a realizar, pero sigue estando obligada a realizar una acción (incluso en las modalidades de juego en solitario o personaje compartido).

❖ **Boba Fett:** En las modalidades de juego en solitario y personaje compartido, la capacidad de Boba Fett solo te permite volver a atacar usando una carta de Habilidad de Boba Fett (no importa qué personaje llevase a cabo el ataque inicial).

Bo-Katan Kryze

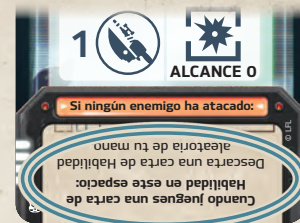
- » Solo has de poner bocarriba la primera carta de tu mazo, no el mazo entero.
- » Si robas varias cartas, no muestres la primera hasta que hayas terminado de robarlas todas.
- » En las modalidades de juego en solitario y personaje compartido, has de poner bocarriba la primera carta de tu mazo sin importar qué personaje aparezca en la carta de Habilidad.
- » No olvides barajar inmediatamente tu pila de descartes cuando tu mazo se quede sin cartas.

❖ **Fennec Shand:** Su capacidad de personaje solamente amplía el alcance de la acción de ataque, no el de las Habilidades que inflijan daño (como es el caso del «Fuego concentrado»).

EFFECTOS CONSTANTES

Algunas cartas de Evento tienen impreso un efecto constante bocabajo en la parte inferior. Una vez resuelto el evento y descartadas todas las cartas de ese espacio de acción, la carta de Evento se gira 180° y se sitúa en ese espacio de acción.

Ciertos efectos constantes tienen un requisito previo. Si no se cumple este requisito, la carta se descarta sin más tras resolverse el enunciado principal. Por ejemplo, el efecto constante de la carta de Evento que aparece a la derecha solamente se coloca en el espacio de acción si ningún enemigo ha atacado a consecuencia de esa carta.



Un efecto constante

Mientras ocupa un espacio de acción, un efecto constante impone una penalización que debe acatarse siempre.

Por ejemplo, si la carta de la derecha estuviese en un espacio de acción, su efecto constante te obligaría a descartar una carta aleatoria de tu mano cada vez que jugases una carta de Habilidad para realizar esta acción (antes de resolver dicha acción).



Los efectos constantes permanecen en juego hasta que se resuelva otro evento en su espacio de acción. Cuando esto ocurre, se descartan todas las cartas de Evento con efectos constantes que haya en ese espacio (además de las cartas de Habilidad y fichas de Neutralización).

ACLARACIONES

- ❖ Al resolver una «acción gratuita» conferida por una capacidad, **no se resuelve** ningún efecto constante de ese espacio de acción.
- ❖ La regla «Cartas de Evento sin efecto» descrita en la página 10 del cuaderno de reglas no se aplica si la carta de Evento se coloca por sí misma en un espacio de acción (la carta ha tenido un efecto, por tanto no aparecen refuerzos).
- ❖ Si un efecto constante reduce la Potencia de una carta de Habilidad, esto solamente se aplica durante el actual paso de acción, pero no durante el paso de eventos.
- » La Potencia de una carta de Habilidad no puede reducirse por debajo de 0. Lo normal es que una acción de Potencia 0 no tenga ningún efecto (a menos que estés realizando una acción de reconocimiento contra un enemigo situado en tu misma casilla).
- ❖ En ciertos casos infrecuentes, puede haber más de un efecto constante en un mismo espacio de acción.
- ❖ La carta de Habilidad «Agilidad» de Xí'an puede descartar un evento de otro espacio de acción (suponiendo que dicho evento sea la única carta que hay en él). La carta de Evento «Impedimento» **no puede** descartarse bajo ninguna circunstancia (tal y como se especifica en la carta).

NUEVAS CAPACIDADES DE ENEMIGOS

Los enemigos de esta expansión retarán a los personajes con cuatro capacidades especiales nuevas.

ALERTA

Este enemigo no puede ser neutralizado y sus capacidades no se puede ignorar. Por ejemplo, si un enemigo tiene Alerta y Centinela () , no podrá utilizarse la carta de Planificación «Movilización» para ignorar el efecto de Centinela.

El efecto de Alerta se aplica incluso aunque una carta de Evento (como «Pánico») ignore las capacidades de los enemigos.

DUELO

Los enemigos más notorios poseen la capacidad Duelo, que exige una atención especial para derrotarlos. Estos enemigos utilizan cartas de Duelo para simular combates impredecibles y espectaculares.

Si un enemigo tiene la capacidad Duelo, solo pueden infligirle daño los **personajes que estén en su casilla** (es decir, el enemigo ignora todo el daño de cualquier otro origen). Cuando se le inflige daño, se roba una carta de Duelo y se resuelve el efecto correspondiente.

Esta capacidad siempre intentará bloquear parte del daño recibido. Todo el daño sobrante (si queda alguno) se inflige al enemigo, y a continuación se resuelve el resto de la capacidad de la carta de Duelo.

Una vez resuelta la carta de Duelo, se deposita bocarriba en una pila de descartes situada junto al mazo de Duelo.

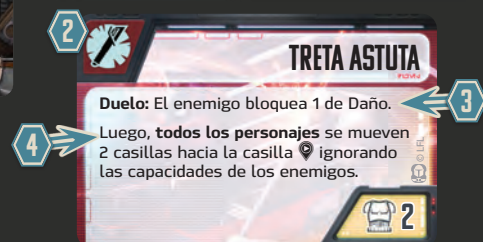
El icono que aparece en el reverso de cada carta de Duelo sugiere la cantidad de daño más apropiada para imponerse a su capacidad. Por ejemplo, una carta con el icono 3+ probablemente bloqueará 1 o 2 de Daño.

ACLARACIONES A LOS DUELOS

- ❖ La puntuación de Duro (el número que aparece junto al icono  en la esquina inferior derecha de la carta) **no tiene ningún efecto** cuando se inflige daño a un enemigo provisto de Duelo. Esta cifra solo se utiliza con enemigos Duros.
- ❖ La capacidad de la carta de Duelo ha de resolverse en su totalidad (si es posible), aun cuando el enemigo haya sido derrotado por el ataque.
- ❖ Roba una carta de Duelo cada vez que inflijas daño a un enemigo que tenga Duelo (y estés en su misma casilla). Esto incluye el uso de la carta de Planificación «Represalia».
- ❖ Aunque el enemigo abandone la casilla durante la resolución de una carta de Duelo, sufrirá daño igualmente.
- ❖ Si varios efectos infligen daño al enemigo, se roba una carta de Duelo para cada uno.
 - » Si el enemigo ya no está en tu casilla después de resolverse la primera carta de Duelo, no podrás infligirle daño adicional (ver ejemplo de la página 4).
 - » Si una capacidad inflige una cantidad de daño variable o incrementada, se utiliza una sola carta de Duelo (como ocurre, por ejemplo, con las cartas de Habilidad «Función básica», «Silbadores» y «Yo no fallo»).

EJEMPLO DE DUELO

- 1/ Fennec Shand está en la casilla del Moff Gideon. Asigna una carta de Habilidad de Potencia 2 al espacio de la acción de ataque y utiliza esa acción para infligir 2 de Daño al Moff Gideon.
- 2/ El Moff Gideon posee la capacidad Duelo , así que se roba una carta de Duelo.
- 3/ La carta de Duelo bloquea 1 de Daño, así que el Moff Gideon solo sufre 1 de Daño.
- 4/ A continuación, la carta mueve a todos los personajes 2 casillas hacia la casilla .
- 5/ Fennec Shand no puede utilizar la capacidad de la carta de Habilidad «Fuego concentrado» contra el Moff Gideon porque los enemigos provistos de Duelo solo reciben daño si se lo infligen personajes situados en su misma casilla.



❖ No pueden **trasladarse** fichas de Daño a un enemigo que tenga Duelo (usando, por ejemplo, la capacidad de personaje de Migs Mayfeld).

❖ No se puede derrotar automáticamente a un enemigo que tenga Duelo (usando, por ejemplo, la carta de Habilidad «Contactos en los bajos fondos» de Greef Karga).

❖ Si una carta de Habilidad inflige daño «antes de resolver las capacidades de los enemigos», se roba una carta de Duelo siguiendo el procedimiento habitual (si se usa, por ejemplo, la carta de Habilidad «Ataque furtivo» del Mandaloriano).

GOLPE FINAL

Cuando este enemigo es derrotado, inflige 1 de Daño a un personaje que esté en su casilla.

❖ Si hay varios personajes en la casilla, el jugador actual decide cuál de ellos recibe el daño.

❖ Las capacidades de cartas de Habilidad que se resuelven «antes» que las capacidades de enemigos no afectan al Golpe final. Por ejemplo, si el Mandaloriano utiliza la carta de Habilidad «Ataque furtivo» para derrotar a un enemigo, el Golpe final se aplica igualmente.

❖ Este efecto no interrumpe la resolución de capacidades de cartas. Si una carta derrota a un enemigo, su efecto ha de resolverse por completo antes de aplicar el Golpe final.

VELOZ

Cuando este enemigo se mueve durante el paso de eventos, se mueve 1 casilla adicional (hacia el personaje más cercano, a menos que se indique otra cosa).

Esta capacidad se aplica incluso cuando el enemigo se mueve al resolverse una crisis, pero no si es un jugador quien lo mueve (como ocurre, por ejemplo, si se realiza una acción de reconocimiento).

OTRAS CAPACIDADES DE ENEMIGOS

En esta expansión hay enemigos normales que tienen algunas de las capacidades de enemigos expertos descritas en la caja básica. Estas capacidades se aplican en todos los niveles de dificultad. Además, el enunciado de la capacidad Duro () se ha modificado: su nuevo efecto se describe a continuación y también en las nuevas cartas de Referencia.

DURO (CAPACIDAD MODIFICADA)

Cuando inflijas daño a un enemigo Duro, roba la primera carta del mazo de Duelo. Este enemigo bloquea la cantidad de daño indicada en la esquina inferior derecha de la carta (entre 0 y 2). Este efecto se limita a una vez por cada acción por cada enemigo.



Puntuación de Duro en una carta de Duelo

❖ El enunciado de texto de la carta no se resuelve (únicamente se utiliza con enemigos provistos de la capacidad Duelo).

❖ Si una carta de Habilidad inflige daño «antes de resolver las capacidades de los enemigos», se roba una carta de Duelo y se bloquea daño siguiendo el procedimiento normal.

Encontrarás aclaraciones adicionales en el suplemento de reglas 2.

NIVEL DE DIFICULTAD EXPERTO

Para jugar con los tableros 5-8 en nivel de dificultad Experto, utiliza las fichas de Amenaza que representan a los refuerzos expertos en vez de los refuerzos indicados en la descripción de la misión. A diferencia de los refuerzos de la caja básica, todas estas fichas tienen la misma ilustración en el reverso, y pueden utilizarse en cualquiera de los tableros de *Un clan de dos*.



Reverso de una ficha de Amenaza experta



Anverso de una ficha de Amenaza experta

ACLARACIONES A LAS MISIONES

En esta sección se explican con más detalle algunos de los conceptos presentados en las nuevas misiones, así como las reglas de uso de las fichas de Estrella y Mira telescópica que aparecen en algunas de ellas.

FICHA DE ESTRELLA

La ficha de Estrella se utiliza en las misiones 7 y 8 para representar un punto de aparición móvil. La casilla que contiene esta ficha gana el icono , lo que significa que pueden aparecer refuerzos en ella. A diferencia de las casillas , otros efectos de juego sí pueden desplazar esta ficha.



La ficha de Estrella

Esta ficha no puede moverse a través de paredes ni zonas prohibidas, pero sí a través de elevaciones y puertas cerradas. Si un efecto de juego coloca la ficha en una casilla específica, se ignoran todas las restricciones al movimiento.

ACLARACIONES A LA MISIÓN 5

❖ Morgan Elsbeth es derrotada tan pronto el daño que haya acumulado iguale o exceda la puntuación de Vida impresa en la casilla actual del medidor de Poder. Seguirá derrotada incluso aunque más adelante el medidor de Poder siga avanzando y aumente dicha puntuación de Vida.

❖ Cuando Morgan Elsbeth sea derrotada, las crisis seguirán haciendo que el medidor de Poder avance. Esto no tendrá ningún efecto a menos que la ficha llegue al final del medidor.

ACLARACIONES A LA MISIÓN 6

- ❶ Cuando una carta de Evento no tenga ningún efecto, coloca 1 refuerzo bocabajo junto al medidor de la Nave de desembarco en vez de resolver su aparición sobre el tablero.
- ❶ Si un evento provoca la aparición de 2 refuerzos (por ejemplo, «Enjambre»), coloca ambos refuerzos junto al medidor de la Nave de desembarco. Si hay 2 fichas de Daño en el medidor, en vez de eso neutraliza el espacio de acción que contenga la puntuación más baja de Potencia, y luego neutraliza el espacio que contenga la puntuación más baja de Potencia.
- ❶ Si mueves un enemigo (mediante una acción de reconocimiento, por ejemplo), ese enemigo ya «se ha movido en este turno» y por tanto no se moverá a consecuencia de la crisis.
- ❶ Una Roca solamente daña a los enemigos presentes en las casillas en las que entra, pero no a los que estén en su casilla de origen.
- ❶ Las Rocas no infligen daño a los enemigos provistos de la capacidad Duelo (ya que solo pueden ser dañados por personajes que estén en su misma casilla).

ACLARACIONES A LA MISIÓN 7

- ❶ El Cañón antiaéreo es un enemigo y se ve afectado por todas las capacidades que afecten a enemigos y fichas de Amenaza. No pertenece a ninguna categoría.

APOYO DE FRANCOTIRADOR

Hasta dos personajes pueden utilizar la regla de apoyo de francotirador en esta misión. Estos personajes no se encuentran físicamente sobre el tablero, sino que proporcionan apoyo de francotirador con armas de largo alcance. Los personajes francotiradores usan fichas de Mira telescópica en vez de peones para señalar sus casillas.



Una ficha de Mira telescópica

Los personajes francotiradores siguen estas reglas:

- ❶ No se puede infligir daño a un francotirador, a menos que utilicen cartas de Habilidad que infligen daño al usuario (por ejemplo, la carta de Habilidad «Riesgo calculado» de IG-11).
- » Si hay que elegir a qué personaje infligir daño, no puede elegirse a un francotirador. Por ejemplo, si robas la carta de Evento «Detonador térmico», no puedes escoger a un francotirador para infligirle el daño.
- » Si una carta de Evento te brinda la opción de infligir daño a un personaje o resolver un efecto (como es el caso de «Conmoción «Impedimento»»), no puedes infligir daño a un francotirador. En estos casos podrías verte en la obligación de tener que resolver el efecto alternativo.
- ❶ Los enemigos no se mueven hacia los francotiradores ni tampoco les atacan.

- ❶ Un francotirador resuelve todas sus acciones con normalidad, usando su ficha de Mira telescópica como si fuese el peón de su personaje. Por ejemplo, puede atacar a enemigos situados a alcance 1 de su ficha de Mira telescópica. Existe una excepción:

- » Los francotiradores pueden moverse a través de fichas de Amenaza (tanto bocarriba como bocabajo). Cuando entran en una casilla que contiene una ficha de Amenaza bocabajo, **no se muestra** la ficha.

- ❶ Si se está jugando en modo libre, dos personajes cualesquiera pueden ser francotiradores. Usa el reverso de las fichas de Mira telescópica (el que no presenta la ilustración de un personaje). Debe haber al menos un peón de personaje sobre el tablero al principio de la partida.
- ❶ Todo efecto que aluda a la casilla ocupada por un personaje se aplica igualmente a la casilla ocupada por la ficha de Mira telescópica. Por ejemplo, la carta de Habilidad «Escolta» de Cara Dune puede utilizarse si su ficha de Mira telescópica está en la misma casilla que un personaje normal o francotirador.
- ❶ Los francotiradores no pueden atacar a los enemigos que poseen la capacidad Duelo (aunque esta situación solo podría darse en el nivel de dificultad Experto).

ACLARACIONES A LA MISIÓN 8

- ❶ Los enemigos no empiezan sobre el tablero, sino que se apartan formando un montón bocabajo como si fuesen refuerzos, y aparecen cuando se indique en las reglas de la misión. Estos enemigos no se utilizan en misiones mercenarias.
- ❶ A la hora de determinar la casilla más cercana, no se cuenta a través de puertas cerradas a menos que todas las casillas estén tras puertas cerradas.
- ❶ Cuando la ficha de Estrella esté en la casilla Expulsado al espacio, no se considerará la casilla más cercana. En el infrecuente caso de que deban aparecer refuerzos en la casilla Expulsado al espacio, la ficha se quedará ahí atrapada y no podrá hacer nada.
- ❶ En ocasiones será necesario determinar el alcance hasta una puerta. Se considera que las puertas ocupan simultáneamente las dos casillas que están en contacto con ella. Por ejemplo, en la imagen de abajo, el Mandaloriano puede utilizar su «Bláster amban de pulso fásico» para dañar la puerta «A» con un alcance exacto de 3.



ACLARACIONES A LAS MISIONES MERCENARIAS

- ❖ **Misión E:** El Dragón krayt no puede moverse ni atacar cuando está bocabajo (igual que el resto de los enemigos).
- ❖ **Misión F:** Si IG-11 queda inutilizado, las Cargas que lleve encima no se colocarán. Si es Leal y no ha colocado todas sus Cargas, la misión fracasa.
- ❖ **Misión G:** Los enemigos no pueden moverse a través de personajes.
- ❖ **Misión H:** Todo movimiento de la Proscrita debido a cartas de Evento y Duelo será de 1 casilla hacia la Magistrada, incluso aunque la carta diga que deba acercarse o alejarse de una casilla distinta.

MODO NARRATIVO

El modo de juego narrativo te permite recrear el viaje del Mandaloriano por orden cronológico. En esta modalidad jugarás todas las misiones de historia, empezando por la misión 1.

Pueden participar cualquier número de jugadores (1-4), e incluso pueden incorporarse o abandonar entre partidas. Además:

- ❖ En la medida de lo posible, usa los personajes mencionados en las reglas de la misión. Si no hay bastantes para todos, se pueden añadir los que queráis o utilizar el modo de personajes compartidos.
- ❖ Uno de los jugadores debe controlar al Mandaloriano (no tiene por qué ser el mismo jugador en todas las partidas).
- ❖ Se puede jugar en cualquier nivel de dificultad, pero ha de emplearse el mismo para todas las misiones.
- ❖ **No deben utilizarse las hojas de misiones avanzadas** de la caja básica, puesto que requieren el uso de las cartas de Motivación.
- ❖ Se anima a los jugadores a leer el cómic introductorio antes de cada misión.
- ❖ Todos los personajes se curan por completo después de cada misión.

Una vez completada con éxito una misión, en la siguiente partida deberá jugarse la misión que le sigue. Si la misión termina en fracaso, debe repetirse. Si se producen tres fracasos en total durante una partida en modo narrativo, los jugadores habrán perdido definitivamente.

¡Si se completa con éxito la misión 8, los jugadores habrán ganado el modo narrativo!

REGISTRO DEL MODO NARRATIVO

Utiliza este registro para llevar la cuenta de tus progresos en el modo narrativo. Aquí se te indicará cuándo debes añadir o quitar cartas del mazo del Mandaloriano.

Puedes descargar una versión imprimible de este documento en UnexpectedGames.com/Mandalorian-Support.

- Misión 1
 - » Si se completa con éxito, añade la carta de Habilidad «Silbadores».
- Misión 2
- Misión 3
- Misión 4
 - » Si se completa con éxito, añade la carta de Habilidad «Fénix ascendente».
- Misión 5
 - » Si se completa con éxito, añade la carta de Habilidad «Lanza de beskar».
- Misión 6
 - » Si se completa con éxito, quita la carta de Habilidad «Bláster amban de pulso fásico».
- Misión 7
- Misión 8
 - » ¡Si se completa con éxito, habéis ganado el modo narrativo!

MISIONES FRACASADAS

- Primera ■ Segunda ■ Tercera (¡habéis perdido!)

PREPARACIÓN DEL MODO NARRATIVO

Antes de la primera misión, quita estas 3 cartas del mazo del Mandaloriano:

- ❖ Silbadores
- ❖ Fénix ascendente (la que sustituye a la «Mochila propulsora» de la caja básica)
- ❖ Lanza de beskar

Estas cartas se añadirán a tu mazo más adelante. Después de cada partida, marca el resultado de la misma (éxito o fracaso) en el registro del recuadro de arriba. Ahí te dirá cuándo debes añadir o quitar cartas del mazo del Mandaloriano para todas las misiones siguientes.

Todos los demás personajes utilizan sus mazos al completo salvo que se especifique lo contrario en las reglas de una misión.

DESAFÍOS DE UN CLAN DE DOS

Estos desafíos te permiten volver a jugar las misiones afrontando nuevos retos. A menos que se indique lo contrario, puedes intentarlos en cualquier nivel de dificultad.

- **CAZADOR DE DRAGÓN KRAYT:** Gana la partida en la misión mercenaria E con el siguiente cambio: derrota al Dragón krayt cuatro veces en lugar de tres. Cuando lo hayas derrotado por tercera vez, pon bocabajo las fichas de Amenaza «E» en las casillas 1 y 2.

- **MAESTRO SABOTEADOR:** Gana la partida en la misión mercenaria F con los siguientes cambios en la preparación:

- » No utilices las motivaciones ocultas.
- » Reparte las 5 fichas de Amenaza «F» entre los personajes lo más equitativamente posible (en vez de usar 4).

- **RESCATE AUDAZ:** Gana la partida en la misión mercenaria G con los siguientes cambios en la preparación:

- » No utilices las motivaciones ocultas.
- » Coloca 1 ficha de Daño adicional sobre cada ficha de Civil.

CAMPEÓN DEL MODO NARRATIVO: Gana el modo narrativo usando **cartas de Evento peligroso** en todos los niveles de dificultad:

- | | |
|----------------|--------------|
| ■ Principiante | ■ Intermedio |
| ■ Veterano | ■ Experto |

- **SALVADOR DE LA MAGISTRADA:** Gana la partida en la misión mercenaria H con los siguientes cambios en la preparación:

- » No utilices las motivaciones ocultas.
- » Coloca 3 fichas de Daño sobre la Magistrada.
- » Quita al azar 1 carta , 1 carta  y 1 carta ? del mazo de Eventos.

- **MISIÓN 5 BIS:** Gana la partida en la misión de historia 5 con el siguiente cambio en la preparación: el medidor de Poder empieza en la quinta casilla (la segunda que marca una puntuación de Vida de 9) en vez de la casilla de inicio.

- **MISIÓN 6 BIS:** Gana la partida en la misión de historia 6 sin utilizar ninguna Roca.

- **MISIÓN 7 BIS:** Gana la partida en la misión de historia 7 con el siguiente cambio en la preparación: coloca todas las fichas de Amenaza , bocarriba, ignorando sus capacidades (cuando se muestre una ficha  que tenga una capacidad , la alarma se dispara con normalidad).

- **MISIÓN 8 BIS:** Gana la partida en la misión de historia 8 sin usar los controles de la Esclusa de aire.

MERCENARIO MÍTICO: Gana todas las misiones mercenarias nuevas jugándolas en todos los tableros:

- | | | | | | | | |
|------|------|------|------|------|------|------|------|
| ■ 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 |

CRÉDITOS

Diseño de la expansión: Corey Konieczka con Josh Beppler

Diseño gráfico e ilustraciones introductorias: David Ardila, de InkVoltage

Ilustración de la caja: Darren Tan

Ilustraciones del tablero: Henning Ludvigsen

Ilustraciones de cartas y enemigos: 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

Dirección artística: Tony Mastrangeli

Renderizado en 3D de la caja: Dan Konieczka

Edición y corrección de texto: Timothy Meyer

Traducción: Juanma Coronil Maldonado

Revisión de traducción: Joaquín C. Martín-Rayó

Coordinadores de licencias: Kira Hartke, Kaitlin Souza y Emerald Thompson-Jerczek

Responsable de aprobación de licencias: Ariel Didier

Coordinadora de producción: Estelle Gavin

Gestión de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Pruebas de juego: 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

LUCASFILM LIMITED

Licencias de Lucasfilm: Brian Merten

© y ™ Lucasfilm Ltd. Unexpected Games y su logo son TM de Unexpected Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son © y © Gamegenic GmbH, Alemania. Unexpected Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, EE. UU., 1-651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

WWW.UNEXPECTEDGAMES.COM/THEMANDALORIAN



unexpected
games