

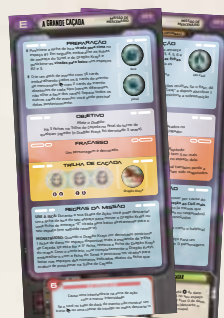


EXPANSÃO CLÃ DE DOIS

VISÃO GERAL

A jornada do Mandaloriano continua na expansão *Clã de Dois*! Reviva momentos icônicos da 2ª temporada da famosa série de TV e teste as suas habilidades em novas missões de mercenário. Mais personagens, inimigos, tipos de cards e mecânicas fornecem novas estratégias para descobrir e novos desafios para superar.

LISTA DE COMPONENTES



2 Folhetos de Missão de Mercenário (frente e verso)



1 Livro de Missões



4 Cards de Personagem



12 Cards de Duelo



1 Fichas de Estrela

5 Fichas de Dano



10 Cards de Evento Normal



64 Cards de Perícia
(15 por personagem novo,
2 do Mandaloriano e 2 da Criança)



6 Cards de Planejamento



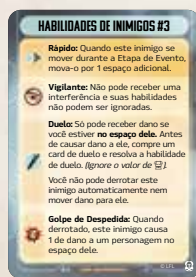
2 Fichas de Mira



6 Cards de Evento de Mercenário (roxo)



4 Figuras
(com bases de plástico)



4 Cards de Referência



129 Fichas de Ameaça
(25x 5s, 23x 6s, 24x 7s, 32x 8s,
1x Jedi, 3x Es, 5x Fs, 5x Gs,
2x Hs, 9x profissional)



7 Cards de Evento Perigoso (face vermelha)

COMO USAR ESTA EXPANSÃO

Antes da sua primeira partida, adicione os seguintes cards aos componentes correspondentes do jogo base: cards de planejamento, cards de personagem e cards de evento normais (que não sejam vermelhos ou roxos). Eles serão usados em todas as partidas.

Mantenha os cards de evento com faces vermelhas ou roxas separados. Eles serão usados em missões ou regras específicas.

O deck de duelo é um novo componente que pode aparecer em qualquer partida. Durante a preparação, embaralhe-o e posicione-o ao lado do deck de planejamento. Ele será explicado posteriormente.

As fichas de ameaça, a ficha de estrela e as fichas de mira são usadas em missões específicas. Mantenha-as na caixa até serem necessárias.

CARDS DE SUBSTITUIÇÃO

Dois cards de perícia do jogo base foram revisados nesta expansão: o card "Mochila a Jato" do Mandaloriano e o card "Potencial Oculto" da Criança. Remova ambos os cards do jogo base e use os substitutos desta expansão. Note que o card substituto do Mandaloriano é chamado de "Fênix Ascendente".

Os novos cards de referência substituem os cards de referência "Habilidades de Inimigos" do jogo base. (Os outros cards de referência do jogo base ainda podem ser usados.)

CARDS DE EVENTO PERIGOSO

Sete cards de evento têm faces vermelhas. Durante a preparação, se você quiser um desafio adicional na sua partida, você pode usá-los para **substituir** os cards do jogo base com os mesmos nomes. Eles podem ser usados em qualquer nível de dificuldade (até no iniciante).

Se você escolher não usar estes cards, mantenha-os separados na sua caixa do jogo.



Um Card de Evento Perigoso

ÍCONE DA EXPANSÃO

Todos os cards nesta expansão estão marcados com o ícone *Clã de Dois* para ajudar a identificá-los com facilidade.



Ícone da Expansão
Clã de Dois

COMO SE AVENTURAR

Não há um deck guia nesta expansão. Em vez disso, todos os componentes estão disponíveis desde o início.

Em cada partida você pode jogar a missão de história ou missão de mercenário à sua escolha. Simplesmente siga as regras de preparação na página 4 do Suplemento de Regras 2 (do jogo base) e adicione, opcionalmente, os cards de evento perigoso desta expansão (veja à esquerda).

Para a sua primeira partida, recomendamos que você jogue a missão de história 5, que é uma boa introdução a várias das novas regras.

NOVAS REGRAS

A expansão *Clã de Dois* introduz algumas novas mecânicas interessantes, como habilidades constantes de personagem, eventos contínuos e duelos! Elas serão explicadas nas próximas páginas.

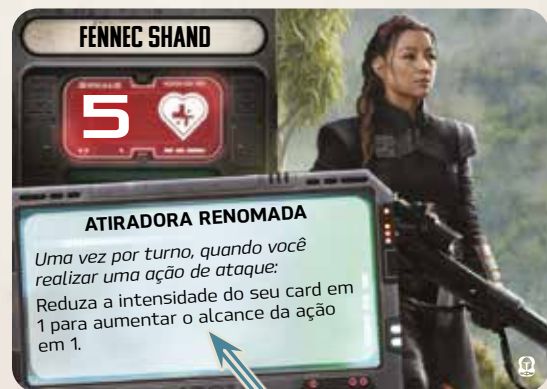
HABILIDADES CONSTANTES DE PERSONAGEM

Todos os cards de personagem nesta expansão têm um lado padrão e um lado iniciante. Use o lado padrão a menos que esteja jogando na dificuldade iniciante.

Diferentemente dos personagens no jogo base, as habilidades nestes cards aplicam-se durante a **partida inteira** (não vire-os depois de usar). Elas fornecem habilidades positivas e/ou negativas que estão sempre ativas, mesmo na dificuldade iniciante.

Assim como no jogo base, habilidades de personagem com um momento **em itálico** são opcionais (como a habilidade de Fennec Shand)

Os novos personagens são um pouco mais complexos que os personagens do jogo base e precisam de mais habilidade e planejamento para serem usados com mais eficiência.



Uma Habilidade Constante de Personagem

ESCLARECIMENTOS DOS PERSONAGENS

Se você tiver dúvidas sobre a habilidade de um personagem durante a partida, consulte estes esclarecimentos:

Ahsoka Tano

- » Apesar de Ahsoka poder usar apenas ações de ataque contra inimigos no espaço dela, ela pode causar dano a inimigos fora do espaço dela de outras maneiras (por exemplo, usando o card de planejamento "Retaliar").
- » Vários cards de perícia da Ahsoka têm efeitos baseados no card do topo da pilha de descarte de planejamento. Você pode olhar os cards na pilha de descarte a qualquer momento, mas você não pode reorganizá-los. Se um efeito remover cards específicos da pilha, mantenha os cards remanescentes na mesma ordem.
- » Ao realizar uma ação de planejamento, você escolhe a ordem em que descarta cards. Da mesma forma, se você usar os cards de planejamento "Defenda-se" e "Retaliar" durante o mesmo ataque, você escolhe a ordem.
- » A habilidade de movimento dela (e o card de planejamento "Mobilizar") **não pode** ser usada enquanto se realiza uma ação ou habilidade de perícia.
- » Se outro jogador permitir que Ahsoka realize uma ação durante o turno dele, ela pode usar a habilidade de movimento dela (mesmo que ela a tenha usado em seu próprio turno).
- » Você pode usar a habilidade de personagem da Ahsoka para se mover antes de decidir que ação realizar. Ahsoka ainda deve realizar uma ação (mesmo se estiver jogando no modo solo ou de compartilhamento de personagem).

❖ **Boba Fett:** Nos modos solo ou de compartilhamento de personagem, a habilidade de Boba Fett permite apenas que você ataque novamente usando um card de perícia do Boba Fett (independentemente de qual personagem realizou o primeiro ataque).

Bo-Katan Kryze

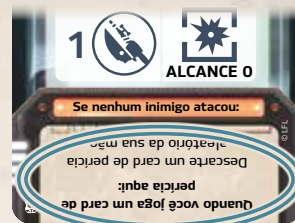
- » Vire para cima apenas o card no topo do seu deck, não o deck inteiro.
- » Se você comprar vários cards, não revele o card no topo até ter comprado todos eles.
- » Nos modos solo ou de compartilhamento de personagem, vire para cima o card no topo do seu deck independentemente do personagem mostrado no card de perícia.
- » Lembre-se de embaralhar imediatamente a sua pilha de descarte quando o seu deck de perícia acabar.

❖ **Fennec Shand:** A habilidade de personagem dela aumenta o alcance apenas em ações de ataque, não em habilidades de perícia que causam dano (como "Ataque Concentrado").

EFEITOS CONTÍNUOS

Alguns cards de evento têm um efeito contínuo impresso de cabeça para baixo na base do card. Após resolver o evento e descartar todos os cards dessa zona de ação, gire o card de evento e coloque-o nessa zona de ação.

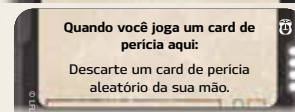
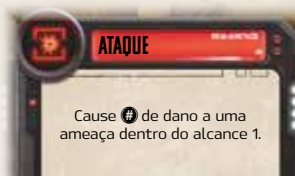
Alguns efeitos contínuos tem uma condição. Se a condição não for atendida, descarte o card após resolver a parte de cima dele. Por exemplo, o efeito contínuo à direita só pode ser colocado na zona de ação se nenhum inimigo atacou por causa deste card de evento.



Um Efeito Contínuo

Enquanto um efeito contínuo estiver em uma zona de ação, ele adiciona uma penalidade que você deve obedecer.

Por exemplo, o efeito contínuo mostrado à direita está na zona de ação de ataque. Ele faz com que você descarte um card aleatório da sua mão cada vez que jogar um card de perícia nesta ação (**antes** de resolver a ação).



Efeitos Contínuos permanecem em jogo até você resolver outro evento para aquela zona de ação. Em seguida, descarte todos os cards de evento com efeitos contínuos nela (além de todos os cards de perícia e fichas de interferência).

ESCLARECIMENTOS

- ❖ Ao realizar uma "ação gratuita" de uma habilidade, **não** resolva efeitos contínuos naquela zona de ação.
- ❖ A regra "Cards de Evento Sem Efeito" na página 10 do livro de regras do jogo base não se aplica se o card de evento se colocar em uma zona de ação. (O card teve um efeito, então não convoque um reforço).
- ❖ Se um efeito contínuo reduzir a intensidade de um card de perícia, isso apenas se aplica durante esta Etapa de Ação, não durante a Etapa de Evento.
 - » A intensidade de um card de perícia pode ser reduzida a um mínimo de 0. Uma ação com 0 de intensidade normalmente não terá efeito (exceto ao usar uma ação de investigação contra um inimigo no seu espaço).
- ❖ Em raras situações, uma zona de ação pode ter mais de um efeito contínuo.
- ❖ O card de perícia "Agilidade" de Xi'an pode descartar um evento de outra zona de ação (pressupondo que o evento seja o único card nela). O card de evento "Prejudicar" **nunca pode** ser descartado (como especificado no card).

NOVAS HABILIDADES DE INIMIGOS

Quatro novas habilidades desafiadoras aparecem nos inimigos desta expansão.

RÁPIDO

Quando este inimigo se move durante a Etapa de Evento, ele se move 1 espaço adicional (em direção ao personagem mais próximo, a menos que seja especificado).

Esta habilidade é aplicada mesmo quando o inimigo é movido pela crise, mas não é aplicada quando um jogador move o inimigo (por exemplo, com uma ação de investigação).

GOLPE DE DESPEDIDA

Quando este inimigo é derrotado, ele causa 1 de dano a um personagem no espaço dele.

- Se houver múltiplos personagens no espaço em questão, o jogador atual decide qual personagem recebe o dano.
- Habilidades de cards de perícia que são resolvidas “antes” de habilidades de inimigos não tem efeito sobre o golpe de despedida. Por exemplo, se o Mandaloriano usar o card de perícia “Ataque Surpresa” para derrotar um inimigo, o golpe de despedida ainda acontece.
- Isso não interrompe habilidades de cards. Se a habilidade de um card derrotar um inimigo, resolva o card completamente antes de resolver o golpe de despedida.

VIGILANTE

Este inimigo não pode receber uma interferência e suas habilidades não podem ser ignoradas. Por exemplo, se um inimigo tiver as habilidades vigilante e sentinela (V), o card de planejamento “Mobilizar” não pode ser usado para ignorar a habilidade sentinela.

A habilidade vigilante é aplicada mesmo quando um card de evento (como “Pânico”) ignoraria as habilidades de inimigos.

DUELO

A habilidade duelo é encontrada em inimigos icônicos que exigem uma atenção especial para serem derrotados. Esses inimigos usam cards de duelo para simular lutas cinematográficas e imprevisíveis.

Um inimigo com a habilidade duelo só pode receber dano **de personagens no espaço dele** (ele ignora todo o dano de outras origens). Quando ele receber dano, compre um card de duelo e resolva a habilidade duelo.

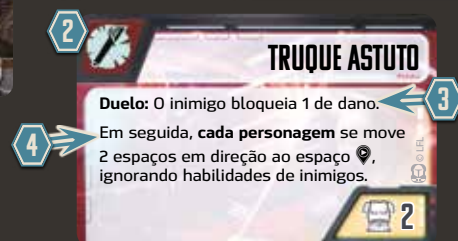
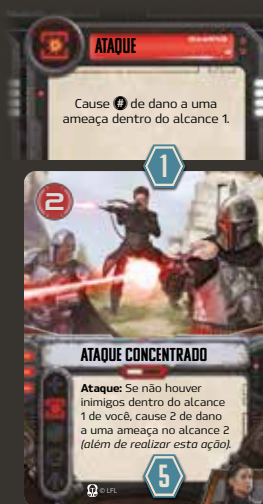
Essa habilidade sempre tentará bloquear algum dano. Cause todo o dano restante ao inimigo (se houver) e em seguida resolva o restante da habilidade duelo.

Após resolver o card de duelo, descarte-o em uma pilha virada para cima ao lado do deck de duelo.

O ícone no verso de cada card de duelo dá uma pista quanto à quantidade de dano que funciona melhor contra a habilidade deste card. Por exemplo, um card com o ícone 3+ provavelmente bloqueará 1 ou 2 de dano.

EXEMPLO DE DUELO

- Fennec Shand está no espaço de Moff Gideon. Ela joga um card de perícia de intensidade 2 na ação de ataque e usa a ação para causar 2 de dano a Moff Gideon.
- Moff Gideon tem a habilidade duelo, então um card de duelo é comprado.
- O card de duelo bloqueia 1 de dano, então Moff Gideon sofre apenas 1 de dano.
- O card, então, move cada personagem 2 espaços em direção ao espaço dele.
- Fennec Shand não pode usar o card de perícia “Ataque Concentrado” contra Moff Gideon, porque inimigos com a habilidade duelo só podem receber dano de personagens no mesmo espaço que os deles.



ESCLARECIMENTOS DE DUELO

- ❖ O valor de resistência (ao lado do ícone  no canto inferior direito do card) **não tem efeito** quando causar dano a um inimigo com a habilidade duelo. Este valor é usado apenas para inimigos resistentes.
- ❖ Resolva a habilidade duelo completamente (se possível), mesmo se o inimigo for derrotado pelo ataque.
- ❖ Compre um card de duelo sempre que você causar dano a um inimigo com a habilidade duelo (enquanto estiver no espaço dele). Isso inclui quando utilizar um card de planejamento "Retaliar".
- ❖ Se o inimigo se mover para fora do seu espaço enquanto resolve um card de duelo, ele ainda sofre o dano.
- ❖ Se vários efeitos causarem dano ao inimigo, compre um card de duelo para cada um.
 - » Se o inimigo não estiver mais no seu espaço após o primeiro card de duelo ser resolvido, você não pode causar dano adicional a ele (veja o exemplo na página 4).
 - » Se uma habilidade causar dano variável ou dano aumentado, use um único card de duelo (por exemplo: cards de perícia "Função Básica", "Aves Cantantes" e "Eu Não Erro").
- ❖ Você não pode **mover** dano para um inimigo em duelo (por exemplo: habilidade de personagem de Migs Mayfeld).
- ❖ Você não pode derrotar automaticamente um inimigo com a habilidade duelo (por exemplo: card de perícia "Conexões no Submundo" de Greef Karga).
- ❖ Se um card de perícia causar dano "antes de habilidades de inimigos", compre um card de duelo como o habitual (por exemplo: card de perícia "Ataque Surpresa" do Mandaloriano).

OUTRAS HABILIDADES DE INIMIGOS

Algumas habilidades de inimigos profissionais do jogo base aparecem em inimigos normais nesta expansão. Essas habilidades são aplicadas ao jogar em qualquer nível de dificuldade. Além disso, a habilidade resistente () foi revisada. Ela é explicada abaixo e resumida nos novos cards de referência.

RESISTENTE (HABILIDADE REVISADA)

Quando você causar dano a um inimigo com a habilidade resistente, compre o card no topo do deck de duelo. Esse inimigo bloqueia a quantidade de dano indicada no canto inferior direito do card (de 0 a 2). Limite de uma vez por ação por inimigo.



Valor de Resistência em um Card de Duelo

- ❖ Não resolva o texto da habilidade no card (isso é usado apenas por inimigos com a habilidade duelo).
- ❖ Se um card de perícia causar dano "antes de habilidades de inimigos", compre um card de duelo e bloqueie o dano como o habitual.

Veja esclarecimentos adicionais no Suplemento de Regras #2.

DIFICULDADE PROFISSIONAL

Quando jogar na dificuldade profissional nos mapas 5 a 8, use as fichas de reforço profissional em vez das fichas de reforço do mapa. Ao contrário do jogo base, todas essas fichas têm o mesmo verso e todas as 9 fichas podem ser usadas em todos os mapas de *Clã de Dois*.



Verso de Ameaça Profissional



Frente de uma Ameaça Profissional

ESCLARECIMENTOS DE MISSÃO

Esta seção lista esclarecimentos para as novas missões, assim como as regras para as fichas de estrela e de mira que são usadas em algumas missões.

FICHA DE ESTRELA

A ficha de estrela é usada nas missões 7 e 8 e representa um ponto de convocação móvel. O espaço com esta ficha recebe o ícone , o que significa que reforços podem ser convocados para lá. Diferentemente de espaços  normais, alguns efeitos podem mover esta ficha.



A Ficha de Estrela

Esta ficha não pode se mover através de paredes ou áreas proibidas, mas pode se mover através de elevações e portas trancadas. Se um efeito posicionar a ficha em um espaço específico, ignore todas as restrições de movimento.

ESCLARECIMENTOS DA MISSÃO 5

- ❖ Morgan Elsbeth é derrotada assim que o dano nela for igual ou superior ao valor de vida na trilha de poder. Ela permanece derrotada mesmo se a trilha de poder aumentar posteriormente.
- ❖ Uma vez que Morgan tenha sido derrotada, as crises ainda avançarão a trilha de poder. Isso não terá efeito a menos que a ficha esteja no fim da trilha.

ESCLARECIMENTOS DA MISSÃO 6

- Quando um card de evento não tiver efeito, posicione uma ficha de reforço virada para baixo próxima da trilha da Nave de Desembarque em vez de convocá-la para o mapa.
- Se um evento convocar 2 reforços (como em "Multidão"), posicione os dois reforços próximos da trilha da Nave de Desembarque. Se houver 2 ou mais de dano na trilha, em vez disso cause uma interferência na zona de ação com a menor intensidade, em seguida cause outra interferência na zona com a menor intensidade.
- Se você mover um inimigo (com a ação de investigação, por exemplo), esse inimigo "se moveu neste turno" e não se moverá por causa de uma crise.
- O recurso de Pedregulho causa dano apenas a inimigos em espaços para onde ele se moveu, não no espaço inicial dele.
- Um inimigo com a habilidade duelo não pode receber dano de um recurso de Pedregulho (pois ele só pode receber dano de personagens no espaço dele).

ESCLARECIMENTOS DA MISSÃO 7

- O Canhão AA é um inimigo e é afetado por todas as habilidades que afetam inimigos e ameaças. Ele não possui uma classe.

REGRAS DE ATIRADOR

Até dois personagens usam regras de atirador nesta missão. Esses personagens não estão fisicamente no mapa e, em vez disso, fornecem suporte com armamento de longa distância. Personagens atiradores usam uma ficha de mira para marcar seu espaço em vez de uma figura.



Uma Ficha de Mira

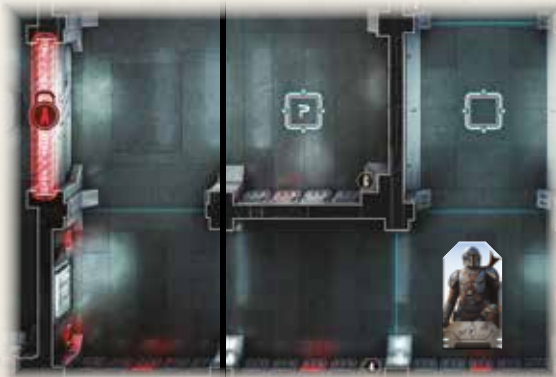
Personagens atiradores seguem estas regras:

- Atiradores não podem receber dano, exceto por habilidades de perícia que causam dano a eles mesmos (por exemplo: card de perícia "Risco Calculado" de IG-11).
- Quando houver uma escolha entre qual personagem receberá dano, os atiradores não podem ser escolhidos. Por exemplo, se você comprar o card de evento "Detonador Termal", você não pode escolher causar dano ao atirador.
- Se um evento der a opção de causar dano a um personagem ou resolver um efeito (como em "Concussão" ou "Prejudicar"), você não pode causar dano a um atirador. Isso pode forçar você a resolver o outro efeito.
- Inimigos não se movem em direção a atiradores nem os atacam.

- Atiradores resolvem todas as ações como o habitual, tratando sua ficha de mira como seu personagem. Por exemplo, eles podem atacar inimigos dentro de alcance 1 de suas fichas de mira. Há uma exceção:
 - Atiradores podem se mover através de ameaças (viradas para cima ou para baixo). Quando eles entrarem em um espaço com uma ficha de ameaça virada para baixo **não** a revele.
- Se estiver usando o modo livre, quaisquer dois personagens podem ser atiradores. Use o lado reverso das fichas de mira (o lado sem arte de personagem). A figura de pelo menos um personagem deve começar no mapa.
- Qualquer coisa que faça referência ao espaço de um personagem é aplicável ao espaço de uma ficha de mira. Por exemplo, a habilidade do card de perícia "Escolta" de Cara Dune pode ser usada se a ficha de mira dela estiver em um espaço de personagem ou de atirador.
- Atiradores não podem atacar inimigos que tenham a habilidade duelo. (Esse problema pode acontecer apenas na dificuldade profissional).

ESCLARECIMENTOS DA MISSÃO 8

- Os inimigos triangulares não começam no mapa. Mantenha-os virados para baixo em uma pilha como os reforços e convoque-os quando for instruído. Esses inimigos não são usados em missões de mercenário.
- Quando for determinar o espaço  mais próximo, não conte através de uma porta trancada a menos que todos os espaços  estejam atrás de portas trancadas.
- Quando a ficha de estrela estiver no Espaço Despressurizado, ela nunca é o espaço  mais próximo. Na rara situação em que um reforço ser convocado para o Espaço Despressurizado, ele ficará preso lá e não poderá fazer nada.
- Em alguns momentos você precisará determinar o alcance até uma porta. Considera-se que as portas fazem parte dos dois espaços que elas tocam. Por exemplo, na imagem abaixo, O Mandaloriano pode usar seu "Rifle de precisão Amban" para causar dano à porta "A" exatamente no alcance 3.



ESCLARECIMENTOS DE MISSÕES DE MERCENÁRIO

- Missão E:** O Dragão Krayt não pode se mover ou atacar enquanto está virado para baixo (assim como outros inimigos).
- Missão F:** Se IG-11 for desativado, quaisquer Explosivos que ele estiver carregando não poderão ser plantados. Se ele for leal e não tiver plantado todos os Explosivos dele, a missão falha.
- Missão G:** Os inimigos podem se mover através dos personagens.
- Missão H:** O movimento da Exilada por cards de evento ou de duelo é sempre de 1 espaço em direção à Magistrada, mesmo se o card disser para se mover em direção ou para longe de um espaço diferente.

MODO DE NARRATIVA

O modo de narrativa permite que você experiencie a jornada do Mandaloriano cronologicamente. Neste modo, você jogará cada missão de história, começando pela missão 1.

Você pode jogar com qualquer quantidade de jogadores (1-4) e novos jogadores podem se juntar ou sair entre as partidas. Além disso:

- Use os personagens indicados nas regras da missão (se possível). Se não houver personagens o suficiente, adicione quaisquer personagens à sua escolha (ou use o modo de compartilhamento de personagem).
- Um jogador deve jogar como O Mandaloriano (não precisa ser sempre o mesmo jogador em cada partida).
- Você pode usar qualquer nível de dificuldade, mas use o mesmo nível para todas as missões.
- Não utilize os folhetos de missão avançada** (encontrados no jogo base), pois eles usam cards de motivação.
- Antes de cada missão, encorajamos você a ler a introdução em quadrinhos da missão.
- Após cada partida, cure completamente todos os personagens.

Após vencer uma missão, você jogará a próxima missão na sua próxima partida. Se falhar, você deve jogar a missão novamente. Se você falhar um total de 3 vezes durante o modo de narrativa, você perde o modo de narrativa.

Se vencer a missão 8, você vence o modo de narrativa!

DIÁRIO DA NARRATIVA

Use este diário para registrar o seu progresso no modo de narrativa. Ele lhe dirá quando adicionar ou remover cards do deck do Mandaloriano.

Você pode baixar e imprimir-lo em:
www.mundogalapagos.com.br

- Missão 1
 - » Após vencer, ganhe o card de perícia "Aves Cantantes".
- Missão 2
- Missão 3
- Missão 4
 - » Após vencer, ganhe o card de perícia "Fênix Ascendente".
- Missão 5
 - » Após vencer, ganhe o card de perícia "Lança de Beskar".
- Missão 6
 - » Após vencer, remova o card de perícia "Rifle de precisão Amban".
- Missão 7
- Missão 8
 - » Se venceu, você venceu o modo de narrativa!

FALHAS NAS MISSÕES

- Primeira
- Segunda
- Terceira (Você perdeu)

PREPARAÇÃO DO MODO DE NARRATIVA

Antes da primeira missão, remova os 3 cards a seguir do deck do Mandaloriano:

- Aves Cantantes
- Fênix Ascendente (substituto da Mochila a Jato)
- Lança de Beskar

Esses cards serão adicionados ao seu deck posteriormente. Após cada partida, anote se você venceu ou falhou no diário acima. Ele lhe dirá quando adicionar ou remover cards do deck do Mandaloriano para todas as missões futuras.

Todos os outros personagens usam seu deck completo, a menos que seja especificado pela missão.

DIÁRIO DE DESAFIO DE CLÃ DE DOIS

Jogue as missões novamente com um toque especial ao tentar os seguintes desafios. Você escolhe a dificuldade a menos que seja especificado.

- **CAÇADOR DE DRAGÃO KRAYT:** Vença a missão de mercenário E com a seguinte mudança: Você deve derrotar o Dragão Krayt 4 vezes em vez de 3. Após derrotá-lo pela 3ª vez, coloque as fichas de ameaça "E" viradas para baixo nos espaços #1 e 2.
- **MESTRE SABOTADOR:** Vença a missão de mercenário F com as seguintes mudanças na preparação:
 - » Não use motivações ocultas.
 - » Distribua todas as 5 fichas de ameaça "F" entre os personagens o mais igualmente possível (em vez de usar 4).
- **RESGATE VALOROSO:** Vença a missão de mercenário G com as seguintes mudanças na preparação:
 - » Não use motivações ocultas.
 - » Posicione 1 dano adicional em cada ficha de Civil.

CAMPEÃO DA NARRATIVA: Vença o modo de narrativa usando **cards de evento perigoso** em cada dificuldade:

- Dificuldade Iniciante ■ Dificuldade Padrão
- Dificuldade Experiente ■ Dificuldade Profissional

- **SALVADOR DA MAGISTRADA:** Vença a missão de mercenário H com as seguintes mudanças na preparação:
 - » Não use motivações ocultas.
 - » Posicione 3 de dano na Magistrada.
 - » Remova 1 card , 1 card  e 1 card ? aleatoriamente do deck de evento.
- **MISSÃO 5 REMIXADA:** Vença a missão de história 5 com a seguinte mudança na preparação: A trilha de poder começa no 5º espaço (o segundo espaço de 9 de vida) em vez de no espaço inicial.
- **MISSÃO 6 REMIXADA:** Vença a missão de história 6 sem usar nenhuma ficha de recurso "Pedregulho".
- **MISSÃO 7 REMIXADA:** Vença a missão de história 7 com a seguinte mudança na preparação: Posicione todas as fichas de ameaça  viradas para cima, ignorando habilidades. (Quando uma ameaça  com uma habilidade  for revelada, o alarme é ativado como o habitual).
- **MISSÃO 8 REMIXADA:** Vença a missão de história 8 sem usar a ficha de recurso "Controle da Eclusa de Ar".

MERCENÁRIO MÍTICO: Vença cada uma das novas missões de mercenário em cada mapa:

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

Design da Expansão: Corey Konieczka e Josh Beppler

Design Gráfico e Arte da Introdução das Missões:
David Ardila da InkVoltage

Arte da Capa: Darren Tan

Arte dos Mapas: Henning Ludvigsen

Arte dos Cards e dos Inimigos: Matt Bradbury, JB Casacop, Graey Erb, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Nasrul Hakim, Audrey Hotte, Ben Judd, Atha Kanaani, Ron Lemen, Alyssa McCarthy, Preston Stone e Ryan Valle

Direção de Arte: Tony Mastrangeli

Renderização 3D do Verso da Caixa: Dan Konieczka

Edição e Revisão: Timothy Meyer

Coordenação de Licenciamento: Kira Hartke, Kaitlin Souza e Emerald Thompson-Jereczek

Gerente de Aprovação de Licenciamento: Ariel Didier

Coordenação de Produção: Estelle Gavin e Alex Schlee

Gerentes de Produção: Justin Anger e Austin Litzler

Playtesters: 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 e Jorge Zhang

LUCASFILM LIMITED

Licenciamento Lucasfilm: Brian Merten

GALÁPAGOS

Gestão de Produto: Matheus Passeri

Tradução: Eduardo Bicalho

Revisão: Camila Loricchio e Catharine Affiune

Diagramação: Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br
v1.0

© & ™ Lucasfilm Ltd. Unexpected Games e logo são TM de Unexpected Games. Gamegenic e a marca Gamegenic são ® e © Gamegenic GmbH, Germany. Unexpected Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 1-651-639-1905. Pode haver variação entre componentes e ilustrações.



unexpected
games

