

STAR WARS™

# IMPERIUM ATAKUJE!

ZASADY KONFRONTACJI

The cover art depicts a chaotic battle scene in a city. In the foreground, a Stormtrooper in full armor is shown from the side, aiming a blaster. The background is filled with smoke, fire, and debris. A large, white, boxy vehicle is suspended in the air, and several other Stormtroopers are engaged in combat. The overall atmosphere is one of intense action and destruction.



## WPROWADZENIE

*Han Solo strzela do AT-ST, trafiając w bok kabiny maszyny kroczącej.*

*– Tutaj, ty koślawa kupo złomu! – krzyczy, nurkując za stertą szczątków.*

*Działka AT-ST budzą się do życia, zasypując go stertą ziemi i skał. Gdy AT-ST obraca się z trudem, ostrzeliwując swój cel z ciężkich działek, ziemia drży.*

*Han daje znak Durosjaninowi ukrytemu na drzewie, a potem przygotowuje się: „5, 4, 3...” – odlicza pod nosem i zasłania uszy.*

*Dwie sekundy później głośna eksplozja wypiera mu dech z piersi. Jak tylko świat przestaje mu wirować przed oczami, Han wstaje, żeby oszacować zakres zniszczeń. AT-ST chwieje się niebezpiecznie na jednej nodze; druga leży poskręcana i pogięta na ziemi.*

*– Powinniście byli wybrać sobie kogoś własnych rozmiarów – mamrocze Han pod nosem, podczas gdy maszyna przewraca się i uderza o ziemię z ogłuszającym hukiem.*

### STOP!

Przed przeczytaniem tego dokumentu należy najpierw przeczytać strony 1-9 broszury „Zasady wprowadzające”. Dzięki temu można opanować podstawowe zagadnienia konieczne do rozegrania partii *Imperium Atakuje*.

## OMÓWIENIE

Konfrontacja rozgrywana w ramach *Imperium Atakuje* stanowi niezwykle emocjonujący wariant, w którym dwóch graczy buduje armie, korzystając z ulubionych postaci ze świata Gwiezdnych Wojen. Następnie armie te zmagają się na polu bitwy w pełnych bezpardonowej rywalizacji misjach konfrontacyjnych.

Konfrontacja wykorzystuje podstawowe zasady, które opisano w broszurze „Zasady wprowadzające”. Wiele strategii odkrytych podczas misji szkoleniowej można z powodzeniem używać w konfrontacjach, celem złamania oporu przeciwnika.

Jednym z unikatowych elementów konfrontacji jest możliwość budowania armii dopasowanych do osobistych preferencji. Dzięki temu gracze mogą kontrolować sposób, w jaki grają i dowiadywać się, jak ich pomysły oraz obrane strategie sprawdzają się przeciwko różnym rywalom.

Tworzenie armii zmusza graczy nie tylko do wyboru figurek do swoich armii, ale również do decydowania, których kart dowodzenia chcą użyć. Karty dowodzenia cechuje szeroka gama odmiennych zdolności specjalnych, wzbogacających grę o element zaskoczenia i taktyki niespotykany w zwykłej rozgrywce w *Imperium Atakuje*.

Różne kombinacje figurek z odpowiednimi kartami dowodzenia owocują odmiennym charakterem każdego spotkania i otwierają przed graczami niezwykle, a zarazem unikatowe wybory strategiczne. Mogą oni odkryć niespodziewaną synergię między poszczególnymi elementami gry, planować śmiało posunięcia taktyczne i czuć większe zaangażowanie w prowadzone przez siebie armie.

Rozgrywanie konfrontacji to coś więcej niż zanurzenie się w fabule – to ciągłe próby przechytrzenia rywala oraz możliwość aktywnego wpływania na sytuację na polu bitwy.



# PRZEBIEG KONFRONTACJI

Konfrontacja stanowi specjalny rodzaj rozgrywki dwuosobowej. W misji konfrontacyjnej gracze próbują zdobywać punkty poprzez pokonywanie wrogich figurek oraz wypełnianie celów misji.

Aby rozegrać konfrontację, obaj gracze muszą najpierw stworzyć armie składające się z wybranych przez nich figurek oraz kart dowodzenia. Opisano ten proces szczegółowo w punkcie „Budowanie armii” na stronie 6 niniejszego podręcznika.

## PRZYGOTOWANIE KONFRONTACJI

Przed rozegraniem konfrontacji należy przeprowadzić następujące kroki:

1. **Wzięcie armii i kart dowodzenia:** Do rozegrania misji konfrontacyjnej każdy gracz będzie potrzebował armii, na którą składają się karty rozstawienia o wartości maksymalnie 40 punktów oraz talia kart dowodzenia, złożona z 15 kart. Obaj gracze umieszczają swoje karty rozstawienia odkryte przed sobą, a następnie tasują swoje talie kart dowodzenia.

### ARMIE DO PIERWSZEJ KONFRONTACJI

Podczas pierwszej misji konfrontacyjnej gracze powinni stanąć na czele opisanych poniżej armii. Każdy z nich dostaje wszystkie karty rozstawienia oraz dowodzenia wymienione w ramach danej armii:

#### ARMIA IMPERIUM

- **Karty rozstawienia:** Darth Vader, Imperialny gwardzista, Szturmowiec, Szturmowiec
- **Karty dowodzenia:** Błyskawice Mocy, Pokusa ciemnej strony i 1 kopia każdej karty o koszcie 0

#### ARMIA REBELII

- **Karty rozstawienia:** Luke Skywalker, Dział Passil, Jyn Odan, Gaarkhan, Fenn Signis
- **Karty dowodzenia:** Odbicie, Syn Skywalkera i 1 kopia każdej karty o koszcie 0

**Uwaga:** W konfrontacjach nie używa się arkuszy bohaterów. Zamiast nich gracze korzystają z kart rozstawienia bohaterów, które zawarto w pudełku.

2. **Określenie inicjatywy:** Gracz posiadający **najniższy łączny koszt** kart rozstawienia wybiera, kto rozpocznie konfrontację i otrzyma żeton inicjatywy. W razie remisu gracze określają inicjatywę losowo.

W dalszym kroku gracz z inicjatywą wybierze strefy rozstawienia, a w pierwszej rundzie gry rozpatrzy pierwszą aktywację.

3. **Określenie i przygotowanie misji konfrontacyjnej:** Gracz z inicjatywą tasuje swoją talię misji konfrontacyjnych (patrz „Tworzenie talii misji konfrontacyjnych” na stronie 6) i dobiera jedną kartę. Na tej karcie znajdują się informacje na temat nazwy misji, planszy, na jakiej jest rozgrywana oraz wszelkich specjalnych zasad, które obowiązują podczas jej trwania.

Po dobraniu karty gracze odnoszą się do odpowiadającego jej planu misji konfrontacyjnej celem rozłożenia planszy (patrz „Plansze konfrontacji” na stronie 8).

4. **Rozstawienie jednostek:**

Gracz z inicjatywą wybiera czerwoną lub niebieską **STREFĘ ROZSTAWIENIA** (grupę zaznaczonych danym kolorem pól) pokazaną w planie misji konfrontacyjnej i rozstawia wszystkie swoje figurki w obrębie wybranej strefy rozstawienia.

Następnie jego rywal rozstawia wszystkie swoje figurki w drugiej strefie rozstawienia.

5. **Dobranie kart dowodzenia:** Każdy gracz dobiera trzy karty ze swojej talii dowodzenia (patrz „Karty dowodzenia” na stronie 5).

Po wykonaniu wszystkich powyższych czynności gracze są gotowi do rozpoczęcia konfrontacji.

## ROZGRYWANIE KONFRONTACJI

Podczas rozgrywania konfrontacji gracze korzystają ze wszystkich podstawowych zasad rozgrywania misji. Każda runda składa się z **FAZY AKTYWACJI**, po której następuje **FAZA PORZĄDKÓW**. Należy jednak zwrócić uwagę, że szczegółowe zasady tych faz różnią się nieco od zasad misji rozgrywanych w ramach kampanii.

1. **Faza aktywacji:** Gracze zaczynają od rozpatrzenia wszystkich zdolności, jakie aktywują się na początku rundy (na przykład tych opisanych na karcie misji konfrontacyjnej).

Następnie, zaczynając od gracza posiadającego inicjatywę, gracze na zmianę aktywują grupy rozstawienia i wykonują akcje swoimi figurkami. Po wyczerpaniu wszystkich kart rozstawienia gracze przechodzą do fazy porządków.

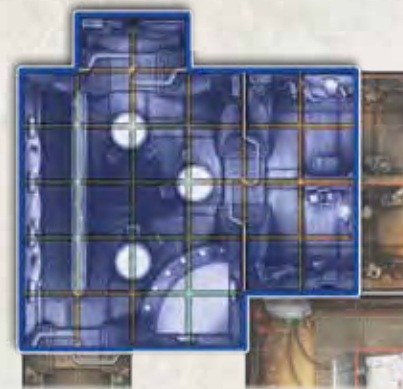
2. **Faza porządków:** Po aktywowaniu wszystkich figurek gracze wykonują szereg czynności porządkowych, mających przygotować ich do kolejnej rundy gry. Należy zwrócić uwagę, iż różnią się one od kroków fazy porządków obowiązujących podczas kampanii (patrz poniżej).

Powyższe fazy powtarza się aż do zakończenia misji (patrz „Zwycięstwo w konfrontacji” na stronie 5).

### FAZA PORZĄDKÓW PODCZAS KONFRONTACJI

Celem rozpatrzenia fazy porządków w trakcie konfrontacji należy wykonać następujące kroki:

1. **Przygotowanie kart:** Obaj gracze przygotowują wszystkie swoje karty rozstawienia.
2. **Dobranie kart dowodzenia:** Każdy gracz dobiera 1 kartę dowodzenia ze swojej talii oraz jedną dodatkową kartę za każdy kontrolowany przez siebie terminal.
3. **Efekty końca rundy:** Należy rozpatrzyć wszystkie zdolności oraz zasady misji, które są aktywowane na końcu rundy.
4. **Przekazanie inicjatywy:** Gracz posiadający aktualnie żeton inicjatywy przekazuje go rywalowi. Następnie gracze rozpoczynają kolejną rundę od nowej fazy aktywacji.



Wszystkie niebieskie pola są częścią niebieskiej strefy rozstawienia.

## KARTY DOWODZENIA

Karty dowodzenia są wyjątkowe dla konfrontacji i zapewniają graczom szereg najróżniejszych zdolności. Każdy gracz dysponuje własną, unikatową talią 15 kart dowodzenia. Podczas ostatniego kroku przygotowań gracze dobierają po trzy karty ze swoich talii i zachowują je w tajemnicy.

Gracz może zagrać daną kartę dowodzenia w warunkach wskazanych w jej tekście. Aby zagrać kartę, ujawnia ją, pokazując swojemu rywalowi, rozpatruje jej zdolność, a na koniec odrzuca tę kartę.

Nie ma ograniczenia co do liczby kart dowodzenia, jaką można zagrać co rundę, jak również co do liczby tych kart na ręce gracza. Jeśli talia dowodzenia danego gracza się wyczerpie, nie może on dobierać więcej kart dowodzenia.




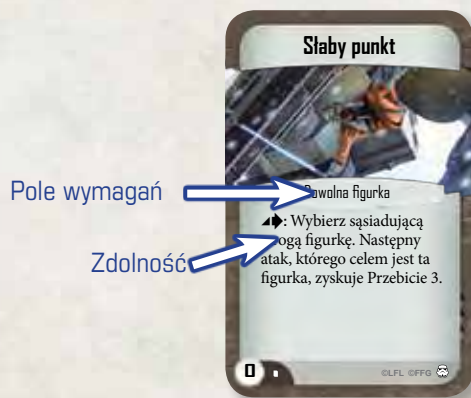
Zeton inicjatywy


Podczas fazy porządków każdej rundy każdy gracz dobiera jedną kartę dowodzenia i dodatkowo jedną kartę za każdy terminal, który **KONTROLUJE** na planszy. Uznaje się, że gracz kontroluje terminal, jeśli jest jedynym graczem posiadającym figurkę na tym terminalu lub na polu, które z nim sąsiaduje.

### UŻYWANIE KART DOWODZENIA PRZEZ FIGURKI

Wiele kart dowodzenia opatrzone polem wymagań umieszczonym ponad opisem zdolności. Karty tego rodzaju należy zagrać na **pojedynczą przyjazną figurkę**, która odpowiada wskazanym wymaganiom (często poprzez posiadanie odpowiedniej cechy lub nazwy figurki). Jeśli gracz nie posiada na planszy żadnych figurek spełniających narzucane wymagania, nie może zagrać danej karty. Teksty zdolności z kart dowodzenia posiadające pole wymagań zapisano w drugiej osobie liczby pojedynczej. Ta forma gramatyczna odnosi się bezpośrednio do figurki korzystającej ze zdolności karty.






Jeśli na karcie dowodzenia pojawia się symbol , figurka musi użyć jednej ze swoich akcji, aby rozpatrzyć zdolność tej karty.



Pokazana powyżej karta „Słaby punkt” może być użyta przez dowolną figurkę. Ponieważ widnieje na niej symbol akcji specjalnej , figurka używa jednej ze swoich akcji, aby rozpatrzyć zdolność tej karty.

## ZMIANY W STOSUNKU DO KAMPANII

Niniejszy paragraf zawiera najważniejsze różnice zasad pomiędzy rozgrywaniem misji w ramach kampanii i misji konfrontacyjnych.

- **Otrzymywanie zmęczenia:** Jeśli figurka miałaby otrzymać  podczas konfrontacji, ta figurka otrzymuje zamiast tego . Za każdy punkt  otrzymywany przez figurkę, kontrolując ją gracz może się zdecydować na odrzucenie jednej karty dowodzenia z wierzchu swojej talii, celem zapobieżenia otrzymania punktu . Ponadto podczas konfrontacji figurki nie mogą leczyć .
- **Odpoczynek:** Figurki nie mogą odpoczywać.
- **Atakowanie:** Figurki w swojej aktywacji mogą użyć tylko jednej ze swoich akcji do ataku. Wlicza się w to wszelkie akcje specjalne, które wiążą się z wykonaniem jednego lub więcej ataków (takie, jak „Sus” Nexu, czy „Brutalność” Dartha Vadera).
- **Bohaterowie:** Arkusze bohaterów nie są wykorzystywane podczas konfrontacji. Zamiast nich gracze używają odpowiednich kart rozstawienia. Na tych kartach opisano cechy i zdolności podobne – ale nie identyczne – do tych używanych podczas kampanii.

Ze względu na fakt, że bohaterowie używają kart rozstawienia, nie obowiązują ich zasady dotyczące bohaterów typowe dla kampanii. Zamiast tego funkcjonują oni jak wszystkie pozostałe figurki. Ich aktywacje oznacza się poprzez wyczerpywanie reprezentujących ich kart rozstawienia, mogą oni użyć tylko jednej akcji ataku na aktywację, a jeśli zostaną pokonani, należy ich usunąć z planszy.

- **Brak kart zaopatrzenia:** Żadna figurka nie może skorzystać z zetonu skrzynki, aby dobrać kartę zaopatrzenia. Efekty zetonów skrzynek są opisane w zasadach konkretnej misji.

## ZWYCIĘSTWO W KONFRONTACJI

Gra kończy się **natychmiast**, gdy jeden gracz zgromadzi 40 punktów zwycięstwa (PZ). Zwycięzcą zostaje posiadacz największej liczby PZ. PZ mogą pochodzić z dwóch głównych źródeł:

- **Pokonywanie figurek:** W chwili, gdy ostatnia figurka w danej grupie zostanie pokonana, przeciwny gracz zdobywa liczbę PZ równą kosztowi rozstawienia tej grupy. Aby to zaznaczyć, gracz kontrolujący kartę rozstawienia reprezentującą pokonaną grupę umieszcza tę kartę obok swojego rywala.
- **Efekty kart i misji:** Na każdej karcie misji konfrontacyjnej wymieniono wyjątkowe sposoby, dzięki którym gracze mogą zdobyć PZ. Ponadto część kart dowodzenia oraz rozstawienia może opisywać dodatkowe warunki, na jakich gracze są w stanie zdobyć PZ.

Kiedy gracz zdobywa PZ jednym z powyższych sposobów, powinien zapisać te PZ i zachowywać swój wynik przy figurkach, które pokonał. Dobrym pomysłem jest wykorzystanie w tym celu wskaźnika zagrożenia, choć można również użyć zetonów, kości albo kartki papieru.

Jeśli wszystkie figurki gracza zostaną pokonane, natychmiast przegrywa on grę, bez względu na liczbę posiadanych punktów zwycięstwa.

## BUDOWANIE ARMII

Aby gracz mógł wziąć udział w konfrontacji, musi najpierw stworzyć armię składającą się z kart rozstawienia oraz kart dowodzenia. Armie buduje się bez wcześniejszej wiedzy na temat armii rywala ani znajomości misji konfrontacyjnej, która zostanie wkrótce rozegrana.

Ta część podręcznika poświęcona jest wymogom oraz ograniczeniom związanym z tworzeniem armii.

### WYBÓR KART ROZSTAWIENIA

Karty rozstawienia stanowiące część armii gracza określają, jakie figurki wystawi on podczas konfrontacji. Karty rozstawienia w armii gracza są ograniczone w następujący sposób:

- **Koszt rozstawienia:** Łączny koszt rozstawienia kart gracza nie może przekraczać 40 punktów rozstawienia (koszt każdej karty wskazano w jej lewym górnym rogu).
- **Ograniczenie stronictwa:** Wszystkie karty rozstawienia w danej armii muszą posiadać identyczny symbol stronictwa (widoczny w prawym górnym rogu karty).
- **Ograniczenie nazwy:** W każdej armii obowiązuje następujące ograniczenie co do liczby kart rozstawienia noszących identyczną nazwę:
  - Maksymalnie 1 unikatowa karta rozstawienia o danej nazwie. Te karty można rozpoznać po symbolu kropki przez nazwą (przykładowo „• Darth Vader”).
  - Maksymalnie 2 elitarne (czerwone) karty rozstawienia o danej nazwie.
  - Maksymalnie 4 szeregowo (szare) karty rozstawienia o danej nazwie.
- **Karty ulepszeń konfrontacji:** Część kart rozstawienia opatrzone cechą „Ulepszenie konfrontacji”. Te karty zapewniają specjalne zdolności, jednak w odróżnieniu od innych kart rozstawienia nie są powiązane z odpowiadającymi im figurkami. Kosztują określoną liczbę punktów rozstawienia i często posiadają zdolność zmieniającą w jakiś sposób grę (przykładowo pozwalają na umieszczenie w armii kart rozstawienia z kilku różnych stronictw).

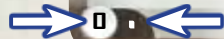
### WYBÓR KART DOWODZENIA

Karty dowodzenia w armii gracza określają sztuczki i niespodzianki, jakie będzie on mógł zgotować rywalowi w trakcie przebiegu konfrontacji (patrz „Karty dowodzenia” na stronie 5).

Talia dowodzenia każdego gracza musi być ułożona według następujących ograniczeń:

- **Wielkość talii:** Talia dowodzenia każdej armii musi zawierać 15 kart dowodzenia.
- **Koszt dowodzenia:** Łączny koszt kart dowodzenia jednego gracza nie może przekroczyć 15 punktów (patrz ilustracja poniżej).
- **Ograniczenie liczby kopii:** Każdą kartę dowodzenia opatrzone pewną liczbą symboli limitu kopii. Reprezentuje ona liczbę kopii danej karty, jaką może mieć w talii gracz. Większość kart dowodzenia posiada tylko jeden taki symbol, co oznacza, że gracz może mieć tylko jedną taką kartę w swojej talii dowodzenia.

Koszt karty



Symbol limitu kopii

## DODATKOWE ZASADY KONFRONTACJI

### OZNACZANIE FIGUREK

Ponieważ jest całkiem prawdopodobne, że gracz w ramach swojej armii będzie dysponował kilkoma identycznymi kartami rozstawienia, należy pamiętać o tym, aby każdą figurkę jasno zidentyfikować, przypisując ją do gracza oraz grupy rozstawienia, której część stanowi.

Gracze mogą skorzystać z dowolnej metody odróżnienia swoich figurek, na przykład malując je lub oznaczając w jakiś szczególny sposób. Mogą również użyć zawartych w pudełku naklejek oraz żetonów identyfikacyjnych. Robią to poprzez nalepienie pasujących do siebie naklejek na każdą figurkę z jednej grupy i umieszczenie odpowiadającego im żetonu na karcie rozstawienia przedstawiającej tę grupę.

Nie ma ograniczenia co do tego, jakie armie mogą przeciwko sobie grać. Przykładowo obaj gracze mogliby w jednej konfrontacji kontrolować tylko armie Imperium. W takich okolicznościach gracze powinni oznaczyć wszystkie identyczne figurki, aby łatwiej dało się je odróżnić od figurek rywala.

### TWORZENIE TALII MISJI KONFRONTACYJNYCH

Podczas przygotowywania gry, gracz posiadający inicjatywę tasuje swoją talię konfrontacji i dobiera jedną kartę, aby określić misję, która zostanie rozegrana. Talia konfrontacji gracza zawiera **jedną kopię** każdej misji konfrontacyjnej, jaka znajduje się w jego posiadaniu. Gracze nie mogą wybierać ani dostosowywać do swoich potrzeb zestawów kart tworzących ich talie konfrontacji.

### PRZEPEŁNIENIE STREFY ROZSTAWIENIA

Jeśli gracz nie może zmieścić wszystkich posiadanych figurek w obrębie swojej strefy rozstawienia, musi wypełnić tyle pól, ile to możliwe. Może to od niego wymagać usunięcia z planszy części figurek i ich ponownego rozstawienia w inny sposób.

Po wypełnieniu maksymalnej możliwej liczby pól, gracz może zacząć rozstawiać swoje pozostałe figurki na polach leżących najbliżej jego strefy rozstawienia.

### ZAPAMIĘTYWANIE EFEKTÓW

Część kart dowodzenia posiada zdolności, które mają zastosowanie tylko do ściśle określonego momentu, na przykład do końca rundy. Aby łatwiej zapamiętać, że karta ciągle działa, gracze mogą umieścić ją obok elementu gry, na który wpływa. Przykładowo, jeśli karta dowodzenia zapewnia figurce premię za każdym razem, kiedy będzie się ona w tej rundzie bronić, gracze mogą postanowić, aby aż do zakończenia aktualnej rundy ta karta leżała obok figurki lub reprezentującej ją karty rozstawienia.

### CO TERAZ ?

Na tylnej okładce „Zasad konfrontacji” widnieje plansza konfrontacji „Przedmieścia Mos Eisley” oraz zasady pozwalające właściwie odczytywać plany konfrontacji. Po przeczytaniu tej strony gracze powinni wiedzieć wszystko, co będzie im potrzebne do rozegrania pierwszej misji konfrontacyjnej. Jeśli w trakcie gry pojawią się jakiegokolwiek wątpliwości, należy się odnieść do „Kompletnego podręcznika zasad”.

Po rozegraniu pierwszej konfrontacji gracze będą gotowi do budowania własnych armii i mierzenia się z nawet najgroźniejszymi rywalami.

# STAR WARS

# X-WING

## GRA FIGURKOWA

„WSZYSTKIE ZAŁOGI DO MASZYN..

ZNISZCZYMY ICH W BEZPOŚREDNIEJ WALCE.”

- DARTH VADER



Rozegrajcie ekscytujące kosmiczne pojedynki w uniwersum Gwiezdných Wojen dzięki dynamicznej grze figurkowej *X-wing!* Przejmijcie kontrolę nad potężnymi rebelianckimi X-wingami i zwinnymi myśliwcami TIE dzięki zestawowi podstawowemu, a następnie rozbudujcie swoje floty z wykorzystaniem licznych rozszerzeń. W grze znajdziecie szczegółowe, pomalowane modele statków, które rzucicie do walki o przyszłość galaktyki!



[WWW.GALAKTA.PL](http://www.galakta.pl)

© & TM Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są © Fantasy Flight Publishing, Inc.

## PLANSZE KONFRONTACJI

Informacje na temat każdej misji konfrontacyjnej rozdzielono pomiędzy dwa rodzaje elementów gry. Zasady misji znajdują się na jej karcie misji konfrontacyjnej, natomiast instrukcje dotyczące przygotowania planszy oraz opisy fabularne zawarto w planie przygotowania misji, takim jak ten ukazany poniżej.

Na każdej planszy konfrontacji rozgrywa się dwie różne misje konfrontacyjne. Oznaczono je literami „A” oraz „B”. Przykładowo, poniższa plansza konfrontacji jest wykorzystywana zarówno w misji konfrontacyjnej „Na statek”, jak i w „Przemyconych towarach”. Nazwy misji umieszczono po lewej stronie, a dalej wzbogacono opisem fabularnym, który zawiera motywacje graczy powiązane z daną misją.

Po prawej stronie znajduje się ilustracja planszy zawierająca kafelki planszy, strefy rozstawienia oraz wszystkie żetony, jakie należy tam umieścić. Żetony oznaczone literami „A” lub „B” umieszcza się na planszy jedynie podczas rozgrywania misji opatrzonej daną literą.

## PODSUMOWANIE PRZEBIEGU KONFRONTACJI

Poniżej zamieszczono krótkie podsumowanie faz i kroków wykonywanych podczas rozgrywania misji konfrontacyjnych.

1. **Faza aktywacji**
  - a. Zdolności początku rundy
  - b. Aktywacja grup figurek
2. **Faza porządków**
  - a. Przygotowanie kart
  - b. Dobranie kart dowodzenia
  - c. Efekty końca rundy
  - d. Przekazanie inicjatywy

### PRZEDMIĘCIA MOS EISLEY

Plansza konfrontacji

**A**

#### Na statek

W odpowiednich rękach T-16 Skyhopper to wszechstronny i efektywny transportowiec. Kiedy usłyszeliście, że jedną z takich maszyn porzucono na obrzeżach portu kosmicznego Mos Eisley, zmobilizowaliście swój oddział, aby przejąć użyteczny sprzęt.

Mobilizacja nie była jednak tak szybka, aby zapomnieć o broni i wyposażeniu. W końcu taki statek z pewnością przyciągnie uwagę zbieraczy, piratów i innych typtków spod ciemnej gwiazdy. Nie byłoby dobrze, gdybyście okazali się jedynymi, którzy nie mają przy pasach blasterów.

**B**

#### Przemycone towary

Jeśli sądziliście, że Mos Eisley to miasto dla twardzieli, z pewnością nie widzieliście jego przedmieść. Pośród rozpadających się magazynów z truchłami piaskowych robaków stoją kantyny poza wszelkim nadzorem, których ściany wyznaczają zapomniane przejścia i na wpół zasypane piachem zaułki. Z drugiej strony to istny raj dla wszelkiej maści przemytników.

Chcąc dobrze żyć z lokalnymi Huttami bierzecie zlecenie na odbiór niewielkiej ilości kontrabandy pozostawionej w tej opustoszałej okolicy. Uważacie jednak nie tylko na miejscowych stróżów prawa.

W końcu Huttowie z Tatooine od lat stosują praktykę wysyłania dwóch ekip na jedną robotę tylko po to, by ze śmiechem obserwować, kto wykaże się większą zacieklnością w walce dla swych pracodawców.

PANEL STARTOWY

**A**



KONTRABANDA

**B**

