

C O D E X

MANDALORIANS



**STAR
WARS**
MINIATURES



**KUELLER
PRODUCTIONS**

Wstęp

"Warmaster, we think too often in terms of dualism: Jedi or Sith, light or dark, right or wrong. But there are three sides to this blade, not two, opposed and similar at the same time. The third edge is the Mandalorian. All three sides care nothing for caste or species, only adherence to a code that unites. The Mandalorians remain the most formidable enemy of the Jedi: but the Sith are not always their allies. The Mandalorians even worshiped war itself, then simply turned their backs on their god. You might begin to understand them one day."
—Vergere.

Olarom!

Oto przed wami otwiera się pierwszy, jak dotąd stworzony poradnik do gry Star Wars Miniatures i jest poświęcony w całości jednej z frakcji, którą w tym systemie możemy operować. Tą frakcją są oczywiście Mandalorianie.

W Galaktyce są postrzegani, jako najgroźniejsi wojownicy, znający kunszt wojenny niczym własną kieszeń. Dlaczego więc tak niewielu graczy wybiera ich, jako swą wiodącą frakcję? Czyżby twórcy Star Wars Miniatures nie oddali ich umiejętności w swej grze figurkowej? Otóż nie. Mandalorianami da się dobrze grać i wygrywać, trzeba tylko odszukać ich mocne strony i je uwypuklić, oraz ograniczyć wpływ słabszych cech. Nie jest to proste w grze typu SWMiniatures, gdzie możliwości mamy ograniczone przez sumę punktów składu, czy określoną liczbę miniatuerek w drużynie.

Jednakże, dla chcącego nic trudnego. Tak więc zabierajmy się do pracy...

Mateusz 'Kueller' Dąbrowski

* * *

Od rana bolała go głowa. Mathen wiedział skąd ten ból. Wczorajszego wieczora wypił za dużo. Nie żałował jednak, bo widział tego dnia również za dużo. Gdy Jango podał mu sumę i warunki umowy, Ha'rang od razu na nie przystał. Nie posłuchał nawet starego kuzyna, Kuela, który wyraźnie ostrzegał go przed tą ofertą. Kuel był już na tyle zrzędlawy, że trudno było go słuchać. Po stracie Aishy wszędzie szukał Straży Śmierci i stał się cholernie podejrzliwy. Shabuir tym razem miał rację. Nie powinienem być brać tej roboty.-pomyślał Mathen. Co mogło skłonić Janga, wspaniałego wojownika, którego znał tylko z opowieści, do takiej decyzji? Pieniądze? Przecież on i tak ma ich dosyć.

Mathen wyminął idącego z naprzeciwka kaminoanina i skręcił w lewy korytarz. Dać się skopiować miliony razy- to chyba niezbyt mandaloriańskie? Wreszcie jego przemyślenia przerwały drzwi. Były zamknięte, ale Mathen wiedział, że za nimi już na niego czekają. Tak nie powinno być, oni wszyscy mają tę samą twarz, te same rysy. No i, oczywiście mają raptem 5 lat. Wyglądają na piętnaście, a te oczy... wyglądają na starsze od patrzącego, przepełnione doświadczeniem, którego przecież im brak...

Odetchnął i otworzył drzwi. Oczywiście było, jak przeczuwał. Stali tam, jak gdyby nigdy nic. W równym szeregu, z wysoko uniesionymi czołami. Było ich czterech. Czterech młodych chłopców. Znał ich imiona i twarze. Shebs, oczywiście, że znał ich twarze. Twarz. Jedną. Należącą do Jango Fetta.

Byli tacy młodzi i wyglądali niewinnie, a jednak...
-Dobrze, słuchajcie. Dziś zaczniemy trening z ostrą amunicją...

1. Mocne i słabe strony

Mandalorianie, jak każda inna frakcja mają swoje plusy i minusy. Ich talenty wojskowe, kunszt militarny i zbrojeniowy zostały dobrze oddane w statystykach i umiejętnościach kolejnych miniatuerek. Także indywidualizm Mandalorian został pokazany, poprzez stworzenie żołnierzy z dużym kosztem punktowym, ale stanowiących samodzielne, dobrze grywalne jednostki.

Tak więc mamy pierwsze porównanie. Zerknijmy na podstawową jednostkę imperium- Szturmowca i przyrównajmy do niego Żołnierza mandaloriańskiego:

Stormtrooper

Mandalorian Trooper

Koszt pkt. 5

Koszt pkt. 14

Hitpoints	10
Defense	16
Attack	4
Damage	10

Hitpoints	40
Defense	16
Attack	8
Damage	10
Special Abilities	<u>Cunning Attack</u> <u>Deadeye</u> <u>Stealth</u>

Na podanym przykładzie możemy zauważyć, na czym opierają się dwie frakcje- Imperium i Mandalorianie. Ci pierwsi mają duże ilości słabych wojowników, a nawet najślabszy Mandalorianin jest wart blisko trzech szturmowców. Czy jest to plus, czy minus? Zależy od gracza. Kontrola większej ilości figurek może jednym sprawiać trudności, za to inni wolą mieć większe możliwości wyboru na polu bitwy.

Z pozostałych pozytywnych cech Mandalorian można zwrócić uwagę na przykład na:

- Mandalorianie mogą w trakcie jednej aktywacji zadać duże ilości obrażeń.
- Pojedyncza jednostka może szybko przerodzić się w samowystarczającą i samodzielną.
- Mandaloriańskie pancerze przysługują się grze defensywnej na równi z rozstawieniem ofensywnym.

Cechy bardziej negatywne:

- Bardzo złośliwa sprawa- brak możliwości pojedynczych aktywacji w turze.
- Najbardziej podstawowe jednostki mają wysoką wartość punktową.
- Niewielka ilość figurek do wyboru we frakcji.



Jak widać, liczba plusów jest zbliżona do liczby minusów. Zmyślny strateg jednak, powinien dobrze wykorzystać pozytywy i zniwelować minusy. Maksymalne obrażenia w połączeniu z mocną defensywą powinny dać niezwykłą kombinację. Niestety, dużą i nierozwiązaną przez twórców gry niedogodnością jest brak możliwości aktywowania jednej postaci w turze.

W ostatnich czasach modna jest gra na tak zwane *przeaktywowanie*. Polega to na doprowadzeniu do sytuacji, w której przeciwnik aktywował wszystkie swoje figurki w tej rundzie, a nam pozostaje jeszcze kilka i mamy wolne pole do manewru. Takie frakcje, jak Imperium, czy Rebelia zyskały wielu graczy z uwagi na pojawienie się figurek dających możliwość ograniczenia aktywacji. Mandalorianie muszą więc radzić sobie bez tego, co bywa trudne. Nie jest jednak niewykonalne. Rozwiązaniem jest pozostawienie swoich figurek w mocnej defensywie, gdy już zostaniemy przeaktywowani. Zaś do tego Mandalorianie nadają się wręcz idealnie.

* * *

Mandalor siedział samotnie w bunkrze. Z zewnątrz dobiegały ledwo słyszalne odgłosy bitwy. Płyta ochraniająca ramię wciąż nie chciała się trzymać. Coś musiało się stać z mocowaniem, ale z tej pozycji trudno było to coś dostrzec. Nawet Mandalor nie ma oczu dookoła głowy. Wiedział, że wielu dowódców jego właśnie obwinia za wczorajszą porażkę. Atak z flanki. Przeciwnik był sprytny. Zapłacili dużą cenę i musieli wycofać się na umocnione pozycje.

Skąd miał wiedzieć, że nieprzyjaciel będzie miał w zanadru jeszcze jedną dywizję czołgów? To chyba wywiad powinien zajmować się podobnymi sprawami. Czemu go nie uprzedzono? Musiał stać tam i patrzeć, jak bracia giną dziesiątkami.

Ale taka była właśnie rola przywódcy. Decydować, a później zbierać plon swych decyzji. Czasem było to zwycięstwo, a czasem coś gorszego. Ktoś kiedyś powiedział, że nie można zawsze wygrywać. No cóż, to się sprawdzało. Nawet Mandalor Ostateczny został rozgromiony, w bitwie nad Malachorem. Może to jakiś rodzaj klątwy? Mandalor, który wygra za dużo, na koniec przegrywa wszystko...

Zwycięstwo łączy nas z innymi ludźmi, przez porażkę brniemy samotnie- kolejna maksyma nieznanego myśliciela. Chociaż ten nie miał racji. Jak na zawołanie, drzwi do bunkra otworzyły się i weszła ona. Była zakuta w zbroję od stóp do głów, tak jak reszta wojowników. Jednak nawet płyty pancerza nie mogły ukryć jej smukłych kształtów. No i żaden hełm nie pomieściłby burzy tych jasnych loków. Podeszła do niego i starym zwyczajem stuknęła czołem swego hełmu w jego hełm. Zdjęła nakrycie głowy i sięgnęła do naramiennika, by podczepić odpadające mocowanie.

-Już czas. -Powiedziała krótko.

Tak. Miała rację. Trzeba będzie dołączyć do wojowników na polu bitwy. Mandalor musi dawać przykład. To dobre dla morale.

Niechętnie i powoli, wódz wstał z krzesła. Nie czuł strachu przed walką, ani nawet przed śmiercią. Tyle razy już stawał na polu walki, że przyzwyczał się do tych uczuć.

Jedyną rzeczą, której się bał, była porażka. Nie mógł sobie na nią pozwolić. Była jednak ostatnią rzeczą, jaka mu w życiu pozostała.

2. Wybór figurek

Ten dział przedstawia tworzenie przykładowej drużyny. Pewne mechanizmy mogą jednak zostać wykorzystane w powstawaniu innych składów.

Gdy dobieramy figurki do naszego składu, warto skupić się na tych pochodzących z nowszych dodatków. Gdy twórcy zaczęli wypuszczać pierwsze z dodatków, postaci w nich zawarte były mało zaawansowane, opierające się na prostych, podstawowych Efektach Przywódczych i zdolnościach. Za to ostatnie pozycje przynosiły co raz to nowe zasady, niezwykle, niepowtarzalne zdolności i ciekawsze Efekty. Starsze figurki zostały (z małymi wyjątkami) wyparte, bo po prostu nie nadążały za tymi nowymi. Możemy sobie więc pozwolić na małą selekcję. Czerwonym kolorem oznaczmy figurki raczej nie grywalne, a zielonym, te bardziej przydatne do różnego rodzaju składów:

54	Bounty Hunters	Basilisk War Droid
55	Bounty Hunters	Mandalore the Indomitable
56	Bounty Hunters	Mandalorian Blademaster
57	Bounty Hunters	Mandalorian Commander
58	Bounty Hunters	Mandalorian Soldier
59	Bounty Hunters	Mandalorian Supercommando
60	Bounty Hunters	Mandalorian Warrior
53	Legacy Force	Boba Fett, Mercenary Commander
54	Legacy Force	Canderous Ordo
55	Legacy Force	Mandalorian Gunslinger
56	Legacy Force	Mandalorian Trooper
55	KOTOR	Mandalore the Ultimate
56	KOTOR	Mandalorian Captain
57	KOTOR	Mandalorian Commando
58	KOTOR	Mandalorian Marauder
59	KOTOR	Mandalorian Quartermaster
60	KOTOR	Mandalorian Scout
40	Dark Times	Mandalorian Jedi Hunter
37	Jedi Academy	Death Watch Raider
40	Masters Force	Taung Warrior



Widać tu, że wyeliminowaliśmy figurki z dodatku Bounty Hunters, które pięknie prezentują się na półce, lecz w dobrych składach nie mają zastosowania. Tak samo jest z samotnym Taung Warriorem, który jest postacią bardzo klimatyczną, lecz również nam się nie przyda ze względu na swe słabe statystyki i zdolności.

2a. Wybór dowódców

Teraz, z powstałej listy wybierzmy dowódców:

53	Legacy Force	Boba Fett, Mercenary Commander
54	Legacy Force	Canderous Ordo
55	Legacy Force	Mandalorian Gunslinger
56	Legacy Force	Mandalorian Trooper
55	KOTOR	Mandalore the Ultimate
56	KOTOR	Mandalorian Captain
57	KOTOR	Mandalorian Commando
58	KOTOR	Mandalorian Marauder
59	KOTOR	Mandalorian Quartermaster
60	KOTOR	Mandalorian Scout
40	Dark Times	Mandalorian Jedi Hunter
37	Jedi Academy	Death Watch Raider



Analizując ich po kolei, możemy stwierdzić, że Mandalorian Captain, oraz Mandalorian Quartermaster posiadają bardzo korzystne Efekty Przywódcze, przy swoim niskim koszcie. Jedynym ograniczeniem jest fakt, iż przydzielają je jedynie w zasięgu sześciu pól od siebie. Warto jednak zwrócić uwagę, że sami z siebie są bardzo dobrymi wojownikami. Trzymanie ich w pobliżu walki, nie powinno więc być dużym problemem.



Co się zaś tyczy pozostałych dowódców- Mandalor Ostateczny jest typowym *zjadaczem punktów* ma bardzo duży koszt, a jego Efekt Przywódczy, choć ciekawy, odpowiadałby bardziej rozstawieniu mocne ofensywnemu, polegającemu na szybkim dojściu do przeciwnika. Mandalor więc przyda się w innym typie składu, tu jednak go pominiemy. Ostatni został nam Boba Fett. Jego Efekt przywódczy również jest przydatny. Trzeba mieć jednak na uwadze ograniczenie punktowe. W składach na 150 punktów, taki Boba zajmuje jedną trzecią drużyny. Może nam przez to zabraknąć punktów na pozostałe, potrzebne figurki.

2b. Wybór podkomendnych

Gdy wybraliśmy już dowódców, czas wybrać podkomendnych.

53	Legacy Force	Boba Fett, Mercenary Commander
54	Legacy Force	Canderous Ordo
55	Legacy Force	Mandalorian Gunslinger
56	Legacy Force	Mandalorian Trooper
55	KOTOR	Mandalore the Ultimate
56	KOTOR	Mandalorian Captain
57	KOTOR	Mandalorian Commando
58	KOTOR	Mandalorian Marauder
59	KOTOR	Mandalorian Quartermaster
60	KOTOR	Mandalorian Scout
40	Dark Times	Mandalorian Jedi Hunter
37	Jedi Academy	Death Watch Raider

Tu wybór jest większy, dlatego postaramy się go ograniczyć.

Canderous jest potężną postacią, brak mu jednak mobilności. By w pełni go wykorzystać, należałoby go nie ruszać z miejsca. Jeśli przeciwnik będzie dysponował podobną siłą ognia, Ordo nie wytrzyma długo. Gunslinger jest bardzo interesującą figurką- posiada dwie potrzebne nam cechy- jest w miarę mobilny, a jego zdolności będą stanowić dobrą kombinację z Efektami Przywódczymi naszych dowódców. Kolejny na liście jest Mandalorian Trooper- niski koszt i defensywna zdolność *Stealth* powinny zwrócić naszą uwagę. Mandalorian Commando również posiada taką umiejętność, lecz nie ma do zaoferowania nic poza tym. Ograniczeniem Mandalorian Maraudera jest przymus atakowania tylko sąsiadujących wrogów. Mandalorian Scout jest chyba najlepszym kandydatem- posiada niepowtarzalną mobilność w postaci *Greater Mobile Attack*, oraz defensywny *Cloaked*. Jedyną przeszkodą może być dość duży koszt punktowy. Mandalorian Jedi Hunter jak sama nazwa wskazuje będzie przydatny głównie przeciwko Jedi, a nie możemy ograniczać się w ten sposób, bo nie wiemy, z kim możemy się zmierzyć. Death Watch Raider, jak wszyscy członkowie Straży może nas w

każdej chwili zdradzić i przejść na stronę przeciwnika, co zostało oddane w zdolnością figurki. Takiego ryzyka nie warto podejmować.

Po tej selekcji pozytywne wydają się być trzy pozycje:

- Mandalorian Gunslinger- koszt 17pkt.



Hitpoints	50
Defense	17
Attack	9
Damage	10
Special Abilities	Cunning Attack Deadly Attack Double Attack Evade

- Mandalorian Trooper- koszt 14pkt.



Hitpoints	40
Defense	16
Attack	8
Damage	10
Special Abilities	Cunning Attack Deadeye Stealth

- Mandalorian Scout- koszt 19pkt.



Hitpoints	50
Defense	17
Attack	8
Damage	10
Special Abilities	Cloaked Double Attack Greater Mobile Attack Opportunist

Oczywiście, moglibyśmy wybrać po jednej z tych figurek i wstawić do składu. Czy nie byłoby to jednak rozdrabnianiem się? Poza tym, każda z tych figurek jest inna i można wśród nich wyłonić jedną, najlepszą. Statystyki każdej z nich są do siebie zbliżone. Cały czas mając na uwadze, chociażby Efekt Przywódcy Mandalorian Captaina, możemy zauważyć, że Gunslinger i Scout posiadają już zdolność *Double Attack*, która stanowi świetne połączenie z *Twin Attack* dawanym przez Kapitana. Daje to nam aż cztery ataki na turę. Trooper zaś, z najsłabszymi statystykami, będzie mógł oddać tylko dwa strzały w swojej turze. To go zdecydowanie eliminuje.

Rozpatrując Scouta i Gunslingera, widzimy, że ten drugi, chcąc zrobić cztery ataki w swojej turze, nie może się ruszyć. Po ruchu będzie mógł zrobić już tylko dwa. Scouta nic nie ogranicza. Może się ruszyć przed i po czterech atakach. Wszystko dzięki *Greater Mobile Attack*. Dodatkowo, Gunslinger w defensywie broni się tylko z pomocą *Evade*, a Scout posiada *Cloaked*- zdolność czyniącą go wręcz niewidzialnym, gdy ma osłonę. Wszystko to prowadzi do wyboru Mandalorian Scouta, jako czołowego podkomendnego.



3. Budowa składu.

Skoro posiadamy już pewne figurki, którymi zamierzamy grać, warto złożyć je do kupy i przyjrzeć się punktacji. W Star Wars Miniatures wielkość armii zależy od ograniczeń punktowych. Najbardziej popularne formaty gry to 150 i 200 maksymalnych punktów. Zdarzają się również gry na 100, a czasem nawet na 300. Wielkość tego współczynnika zależy od wcześniejszego porozumienia między graczami, lub jest zapisane w zasadach danego turnieju/rozgrywki.

Przyglądając się wybranym przez nas wcześniej figurkom, sumujemy punkty:

- Mandalorian Captain- 23pkt.
- Mandalorian Quatermaster- 26pkt.
- 4x Mandalorian Scout- 76pkt.

W sumie daje to nam 125 punktów. Zarówno do 150, jak i do 200, brakuje nam jeszcze trochę. Warto zastanowić się, co jeszcze przyda nam się w takim składzie.

Warto zauważyć, że dla graczy dostępna jest chyba najliczniejsza grupa figurek z frakcji *Fringe*, czyli niezależnych, którzy mogą dołączyć, do każdej ze stron konfliktu. Tam możemy szukać pomocy.

Dla przykładu, istnieje ważny element każdej mapy, który wymaga naszej uwagi. Konkretnie są to drzwi. W normalnych warunkach drzwi na planszy są otwierane poprzez ustawienie sąsiadująco do nich któregoś ze swoich żołnierzy. Wtedy, następni mogą do woli przez nie przechodzić. Wykorzystanie żołnierza do otwierania drzwi byłoby jego marnotrawieniem. Istnieją figurki, które mogą nam pomóc i pochodzą one właśnie z frakcji *Fringe*. Są to droidy typu R7. Jako że nie są to figurki unikalne, do swojego składu możemy ich wstawić więcej niż jednego. Jest to bardzo korzystne, gdyż roboty te są wyjątkowo pomocne w kontrolowaniu drzwi na planszy. Wszystko dzięki umiejętności *Override*.



Kolejną ciekawą pozycją dla gracza Mandalorianami mogą być Droidy-myszy. Posiadają one zdolność rozciągania pola Efektów przywódczych. W naszym przykładowym składzie mamy dwóch dowódców i obydwaj posiadają zasięg sześciu pól w swoim Efekte przywódczym. Droid mysz, nie dość, że skupia w sobie wszystkie takie Efekty, to jeszcze ich zasięg może być liczony od niego samego, tak samo jak od dowódcy. Kosztują zaledwie trzy punkty, więc nie zajmują dużo miejsca, a ich obecność w składzie, w jak największych ilościach, jest jak najbardziej pożądana.



Podsumowując:

- Mandalorian Captain- 23pkt.
 - Mandalorian Quatermaster- 26pkt.
 - 4x Mandalorian Scout- 76pkt.
 - 2x R7 Astromech Droid- 16pkt.
 - 3x Mouse Droid- 9pkt.
- Suma: 150pkt.

Mamy więc gotowy skład na format 150-punktowy. Do 200 brakuje nam wciąż 50 punktów. Tutaj możliwości są nieograniczone. Możemy na przykład zappełnić to puste miejsce kolejnymi Scoutami. Czy nie warto jednak zastanowić się nad jakąś potężniejszą figurką, która będzie mogła stawiać czoła podobnym figurkom, które mogą pojawić się w składzie naszego przeciwnika?

W poszukiwaniu takiego lidera naszej drużyny warto wrócić się do frakcji wiodącej, to jest Mandalorian. Mamy tu dla przykładu, wspomnianą już wcześniej figurkę Boba Fett Mercenary Commander. Dobre statystyki i przydatne umiejętności, oraz Efekt przywódczy, który może się przydać, czynią z niego ciekawego kandydata.





Trochę innym rodzajem lidera byłby tu Canderous Ordo- jako że działałyby na niego Efekty przywódcze naszych dowódców, zyskałby on niepowtarzalne współczynniki i możliwości ataku. Brak mobilności nadrobiłby aż sześcioma atkami w swojej turze ze współczynnikiem obrażeń równym 30.

Fracja Niezależnych obfituje w wiele interesujących figurek. Warto zauważyć, że właśnie tam znajdziemy pozostałe figurki przedstawiające na przykład Bobę Fetta. Tym razem jednak, za przykład posłuży nam inny łowca nagród. Zuckuss Bounty Hunter posiada niepowtarzalną zdolność Snare Rifle, która pozwala nam zatrzymać w miejscu trafionego przeciwnika. Jeśli dobrze to rozegramy, tak unieruchomiony przeciwnik powinien być idealnym celem dla pozostałych strzelców w naszym składzie.



4. Gra Mandalorianami

Gdy przechodzimy do samej rozgrywki, można łatwo zauważyć, że Mandalorianie nie są skomplikowaną frakcją. Nie opierają się na rozbudowanej kombinacji Efektów przywódczych. Podstawowe jednostki mają zaś niedużą ilość, jedynie kluczowych umiejętności, które wykorzystuje się na bieżąco. Wszystko to ułatwia nam operowanie oddziałami na mapie.

Przed wszystkim należy pamiętać o trzymaniu swoich wojsk w defensywie. Sprzyjają nam obszary, na których znajdziemy dużo obiektów dających osłonę. Wtedy wysokie współczynniki obrony, oraz takie zdolności, jak *Stealth*, czy *Cloaked* mają największe zastosowanie. Musimy także pamiętać o utrzymywaniu żołnierzy w zasięgu Efektów Przywódczych. Choć praktycznie każda mandaloriańska figurka radzi sobie samodzielnie, to jednak wspomagana przez dowódców, zyskuje niezwykle wysokie współczynniki.

O tej samodzielności także warto pamiętać. Nie warto się poddawać, póki na polu bitwy zostaje choćby jeden Mandalorianin, nie ważne, czy dowódca, czy podkomendny. Nawet jeden *Mando'ad* może zmienić losy całego konfliktu.

Mandalorianie są specyficzną frakcją i niektórym graczom może być ciężko ich opanować. Dobrzy stratedzy powinni jednak doskonale sobie z nimi poradzić. Łatwiejsze może to być dla graczy, którzy są i myślą, jak prawdziwi Mandalorianie. Znaczy to, że nie boją się rzucić w wir walki, bez względu na szanse zwycięstwa, oraz nie strasza im porażka, która jest dla nich ważną lekcją, dzięki której mogą, w następnej bitwie stać się jeszcze lepszymi wojownikami.



Miasto płonęło. Na ulicach panował chaos i zewsząd dobiegały ich krzyki walczących, rannych i konających. Oni zaś szli, nie oglądając się na proszących o łaskę wrogach, leżących na ich drodze. Tamci byli hut'uune. Tchórzami. Przegrali tę walkę, tę wojnę. Nie byli dość silni, by oprzeć się napastnikom i teraz płacili za to najwyższą cenę. Taki los spotka wszystkich, którzy staną na drodze Mandalorianom. Prędzej, czy później, wszyscy wrogowie zostaną zniszczeni.

Mando'ade. To oni byli napastnikami. Oni zniszczyli to miasto. Tą planetę. I radowało ich to. Bitwa była wspaniała. Chwała dawnych przodków, dawnych Mandalorów została Galaktyce przypomniana i oby nie została znów zapomniana. Ale spokojnie. Oni zadbali o to, by szybko nie zapomniano.

Cała armia zebrała się tu, na tym placu. Kwiat mandaloriańskich wojowników. Wszyscy oczekiwali w napięciu. Na razie nie było triumfalnych okrzyków, nie było na razie uniesionych w górę kufli. Później przyjdzie na to czas. I będzie to huczne święto. Na razie jednak, wszyscy, bez wyjątku czekali.

Trójka wodzów. Mandalor i jego doradcy. Szli przez tłum, a żołnierze rozstępowali się przed nimi. To im powinno się przypisać zasługę za to zwycięstwo. Jednakże wszyscy obecni na równi przyczynili się do tego, że cała Galaktyka znów zadrzy w oczekiwaniu na cios. Dlatego Mandalor także kiwał do swych żołnierzy głową, wyrażając dla nich aprobatę. Wszyscy byli bohaterami. Przodkowie w munda śpiewali z radością pieśń zwycięstwa. Starą pieśń. Mówiącą o dawnych bitwach i chwale z nimi związanej. I tu też. W tym tłumie dało się wyczuć, że wszyscy żołnierze nabierają powietrza, że przypominają sobie pierwsze słowa zwrotki. I, jakby w oczekiwaniu, jak przed nadchodzącą burzą, świat milknie w oczekiwaniu.

Mandalor Shev'tal wspina się na cokół w centrum placu. Jeszcze do niedawna stał tu posąg jakiegoś nieznanego bożka. Został strącony z piedestału przez ogień zielonych bazyliisków, które teraz z cichym pomrukiem krążyły nad tłumem. Ich piloci również chcieli być częścią tego, co zaraz się wydarzy. Za Mandalorem, na cokół wkraczają dowódcy- Aldaron Draugnar, oraz Ram'ser. Ten drugi podaje Shev'talowi zwiniętą flagę. Proporzec jest podziurawiony i przypalony w kilku miejscach, ale jest chyba najcenniejszym przedmiotem na tym placu. Wszyscy wpatrują się w brudną tkaninę w kolorze ciemnej zieleni.

I wtem Mandalor rozwija płótno i wbija w ziemię u swych stóp tykę, na której zawieszono proporzec. Sztandar rozwija się na wietrze, ukazując Czaszkę Mythosaura w kolorze oranżu. Ten podniszczony kawałek materiału powoduje, że serca wszystkich zebranych zamierają na chwilę. To ich symbol. Symbol ich przodków. Kyr'bes powiewa dziś nad kolejną zdobytą planetą. Dzięki nim. Dzięki ich poświęceniu.

W niemych salucie zebrani powoli unoszą zaciśnięte pięści. Unosi ją Kuel Ha'rang, znany wywiadowca i strzelec wyborowy. Unosi ją Fenja Farez, Arkax Hado, Desh Jersey i Strid, weterani. Unosi ją Verek Thune, łowca.

Podnoszą ją Adenn i Piner Tor, Ne'tra Verd, Aranov Lee, Araxuss Yexyr, Clark, Coovha Dhar, Mij, Kassus Ordo, Egzar, Equiteremh, Fikser Brinder, Uur Strillir, Ijaat Intari, Kal, Kam Marev, Katharsis, Ruus, Nomi Daar, Qiratus, Rate Kedala, Roach, Ryba, Nari Baar'ur, Shwarrz.

Pięść wznoszą także Sandy Raven, Aranea Ordo, Milo, Dhant Theod, Ilfrin Ohtar, Kyr'galaar, Harrar Mor'ade, Michet Zajeti, Nefertina, Rex Vao, Tanker Nate, Werdla i wielu, wielu innych.

I nareszcie, jakby ktoś zdjął niewidzialną blokadę, usta wojowników otwierają się i wszyscy, zgodnym chórem intonują pieśń:

Jedno nieugięte serce...

Z sąsiedniego budynku podrywa się stado ptaków, spłoszone tak donośnym dźwiękiem. Słowa niosą się echem przez puste ulice splądrowanego miasta.

Jesteśmy gniewem Mandalore...

Wydaje się, że dusze z zaświatów, dusze prastarych Taungów, Mandalorów z odległych kart historii, również dołączyły swoje głosy do śpiewających.

Nasza zemsta płonie coraz jaśniej...

W nieruchomym powietrzu dźwięki te wydają się być co raz donośniejsze. Milkną ranni i konający, milkną płaczące dzieci. I wydaje się, że w tej ciszy, słowa pieśni słyszy cała Galaktyka.

I tym oto sposobem dotarliśmy do końca tego niezwykłego poradnika. Jako autor, mogę tylko dodać, że praca nad nim była dość ciężka, gdyż w czasach obecnych, co raz mniej czasu spędza się nad stołem, mapą, figurkami. Star Wars Miniatures zostało wycofane z produkcji i w tym temacie, ostatnio nie dzieje się zbyt wiele. Jako że jednak system stworzony przez firmę Wizards był jednym z pierwszych, w które grałem, mam do tej gry wciąż nie ustający sentyment.

Stąd pomysł na napisanie podobnego poradnika. Mam nadzieję, że Tym, którzy dzielają mój pogląd na Star Wars Miniatures, ten krótki podręcznik jeszcze się na coś przyda, albo będzie miłą pamiątką po tamtych czasach, które spędziliśmy na prześciganiu się w tworzeniu co raz to nowych i lepszych składów.

Tym, którzy nie są graczami i trafili tu przez przypadek wspominać, że na stronach tego poradnika znaleźć można kilka drobnych dzieł mojego autorstwa, to jest rysunki, oraz scenki w postaci opowiadań. To wszystko też, mam nadzieję, może umilić lekturę tej, dość zawężonej tematycznie książeczki.

Z tego miejsca chciałbym też podziękować i pozdrowić kilka osób, bez których ten poradnik pewnie by nie powstał. Chodzi tu o tych kilku starych graczy, którzy jeszcze gdzieś na biurku mają pudełko pełne figurek. Dzięki, że jesteście, a ja nie czuję się jak Tom Hanks w „Cast Away”.

No i oczywiście warto wspomnieć, że poradnik był projektem na stronę Manda'Yaim- Polskiej Społeczności Mandalorian. Podziękowania należą się więc Mandalorowi- X-Yuriemu, który długo naciskał, bym stworzył „coś ze Star Wars Miniatures i Mando”. Oya Mand'alor!

Mateusz 'Kueller' Dąbrowski