

Star Wars: Imperial Assault FAQ

By Paul Jefferies@BGG

With huge thanks to Jorgen Peddersen and Pasi Ojala who answered most of these questions on BGG

一般的な不足ルール

- AT-STは、キャンペーン任務において、建物の中には入れません。
- ドアは閉められません。任務に他に記述がない限り、開くか壊れるかするだけです。
- 対象物の上にいるフィギュアは、その対象物の操作をブロックしません。
- フォーカスは、まさにそのすぐ後の攻撃が属性テストで費やさなければなりません。あなたは、それを保管しておいて好きなときに使うことはできません。
- 反乱軍は、移動に2疲労を受け、それから2回攻撃することができます。
- 敵対するフィギュアを通り抜ける場合にのみ、追加の移動ポイントが掛かります。
- ヒーローが2~3人のゲームでは、反乱軍は、他の全てのヒーローが行動を終えるまで、2つめの活性化トークンを使用できません。
- 反乱軍は、攻撃一回毎に、疲労を1回復するために1サージ使用できます（潜在的に活性化毎に2回）。
- 麻痺したフィギュアは、次の活性化において、1アクションを失うだけであり、2つとも失う訳ではありません。
- Makの能力の“4以上のレンジからは不可視”は、また、他のフィギュアからのLOSもブロックしないことを意味します。
- ヒーローの能力カードは、ヒーローの活性化の開始時点でリフレッシュするのであり、配置カード（と活性化トークン）が準備されるステータス・フェーズの準備ステージの間ではありません。このように、もし、あなたのヒーローが2つの活性化トークンを持っているなら、それらのカードを各ラウンドに2回使えます。
- プレイヤーは、報酬デッキを除いて、どのデッキも覗くことはできません。捨て札、アクティブ任務、テーブル上の表向きのカード、そしてプレイヤーのプレイ・エリアのカードは、公開情報であり、いつでもどのプレイヤーでも読むことができます。

- 脅威は、任務と任務の間を越えて持ち越されることはありません。

以下の大多数のルールは、RRG（ルールズ・リファレンス・ガイド）にも記載されていますが、プレイヤーが最も混乱すると思われる箇所について、ここで明確化します。ノート:いくつかの質問については、別のヘッドラインにおいても敢えて繰り返していません。

一般ルール

- Q. 隣接 (Adjacency) :** ルールの近接攻撃に、「ターゲットは攻撃者に隣接していなければならない」とありますが、端末上のフィギュアは、その端末に近接攻撃ができますか？
 - A.** ルールからは、“できない”と読み取れますが、同スペースの対象物は爆破とクリーブ (Blast and Cleave) に隣接していると見做されます。そこで我々はFFGより正式なルールが示されるまでは、“近接攻撃”も隣接すると見做します。
- Q. アジェンダ・デッキ (Agenda Deck) :** アジェンダ・デッキ構築の際、ルールには“帝国軍プレイヤーは、もし、アジェンダ・セットに、時間制限範囲が示されたカードを含んでおり、その期間がキャンペーンの時間制限を含んでいない場合、アジェンダ・セットを選べない”とあります。その時間制限の記載はどこにありますか？
 - A.** キャンペーン・ガイドに、時間制限のセクションがあります。“キャンペーンの時間制限は3です。そして、コア・ゲームに含まれる副次的任務以外のカードは脇に除けておく必要があります。”
- Q. 付属品 (Attachments) :** 付属品を持つフィギュアが倒されプレイヤーの手元に付属品カードを取り戻すことはできますか？それから、新たな配置カードに再度使えますか？
 - A.** はい。あなたは、それを取り戻し、将来の配置に使用することができます。
- Q. アイテム・カード (Item Cards) :** 反乱軍は、任務の前に、互いに彼らの開始武器カードを共有することができますか？
 - A.** いいえ。開始時の武器は、アイテム・カードではなく、クラス・カードです。そして、アイテム・カードだけがトレード可能です。
- Q. プローブ・ドロイド (Probe Droid) :** 麻痺した帝国軍プローブ・ドロイドは、ラウンドの終了時にその自己破壊能力を発動できますか？
 - A.** はい。それは攻撃ではありませんので、防御ダイスも振らないで下さい。
- Q. 反乱軍部隊 (Rebel Troopers) :** ある任務の説明に“ヒーローは、反乱軍部隊を同盟者としてコストなしに操作する。”とありますが、ブリーフィングには反乱軍部隊に関して何ら記載はあり

ません。ヒーローが操作できる反乱軍部隊とは何なのでしょうか？

- A.** あなたは、同盟者として反乱軍部隊をコストなし（通常、同盟者は、帝国軍プレイヤーが配置コストとして脅威を支払って与えられます）に配置できます。彼らは、開始時点でヒーローと同様にマップに配置されます。ステータスの確認には彼らの配置カードを使用します。ノート:今は、部隊は単なるトークンですが、後にフィギュアが販売されます。
- Q.** 報酬カード (Reward Cards) : 反乱軍プレイヤーは、どの任務を続行するか選ぶ際に、そのアクティブ副次的任務に関連した報酬カードを見ることが出来ますか？
- A.** はい、できます。
- Q.** クレジットの支払い (Spending Credits) : もし、任務が、アイテム・カードを引く2つのアイテム・デッキを示している場合、デッキを合わせて混ぜるのか、それぞれのデッキからカードを6枚引くのかどちらでしょう？
- A.** もし、キャンペーン・ログに1つより多いアイテム・デッキが示されている場合、プレイヤーは、各デッキをシャッフルしてそれぞれからカードを6枚引きます。
- Q.** Xスペース以内 (Within X Spaces) : それらのスペースは、壁や通行不能な地形を通してカウントできるのか、それとも実際に移動するスペースでカウントするのかどちらでしょう？
- A.** あなたは、通行不能な地形を通してカウントできませんが、壁やドアなどブロックされた地形はできません。

任務と副次的任務

(Missions and Side Missions)

- Q.** アジェンダ・副次的任務 (Agenda Side Missions) : ‘生産手段 (Means of Production)’ のような任務のアジェンダ・カードはどのように働くのですか？
- A.** それを購入したら直ちに、他のアクティブな副次的任務カードと一緒に配置します。ヒーローが次に副次的任務をプレイしようとする際、そのカードを選ばなかった場合、帝国軍プレイヤーは、示された報酬を受取り、カードを捨て札にします。
- Q.** 強制任務 (Forced Mission) : 強制任務の脅威レベルはいくつですか？
- A.** 最も最近プレイした任務の脅威レベルになります。
- Q.** アイテム・カード (Item Cards) : 反乱軍は、任務開始前、互いの開始時の武器カードを共有できますか？
- A.** いいえ、開始時の武器カードは、アイテム・カー

ドではなく、クラス・カードです。トレードできるのはアイテム・カードだけです。

- Q.** 情報の秘匿 (Hidden Information) : 帝国軍プレイヤーは、任務ガイドのどこまでの情報を反乱軍に読み聞かせる必要があるのですか？
- A.** 各イベントの導入は、ヘッダーで始まり、任務の状況説明の例外があります。各ヘッダーには、タイミングのトリガー (きっかけ) の記載が続きます。イベントが発生した場合、そのヘッダーについて全てを読み上げて下さい。例えば、余波 (Aftermath) では、帝国軍プレイヤーは、プレーヤーと3つのダイアのマーク部分を読むところから始めます。このルールの例外:もし、帝国軍プレイヤーが、選択をしなければならない場合 (例えば余波の“ロックダウン”の間)、彼は、読むことも、彼が選ばなかった効果を解決することもしません。
- Q.** 任務一限界点 (Mission - Breaking Point) : “ロイヤル・ガード・チャンピオンは、通常通り活性化する代わりに、各ヒーローが活性化した後、都度1アクションを実行する”は、彼の活性化を置き換えるのか、それとも‘どちらも’なのかどちらですか？
- A.** それは、彼の通常の活性化を置き換えます。
- Q.** 副次的任務 (Side Missions) : 副次的任務デッキはどのように働くのでしょうか？
- A.** いったん余波 (Aftermath) がプレイされたなら、あなたは、副次的任務デッキからカード2枚を明かします。これらのカードは、キャンペーン・トラックが副次的任務をプレイするタイミングであることを示す間、反乱軍プレイヤーが選ぶことのできる副次的任務です。あなたが、強制的でない/帝国軍副次的でない任務を完了した後、また1つ副次的任務カードを明かしますので、基本的に、副次的任務カードは常に2枚明かされている常態になります。
- Q.** ストーリー任務 (Story Missions) : 次にどのストーリー任務を行えばよいのかどう知れば良いのでしょうか？
- A.** 現在のストーリー任務に、誰がその任務に勝利したかによって、どのストーリー任務をプレイするのか示されています。例えば、最初のストーリー任務である余波 (Aftermath) では、反乱軍勝利時には、“新たな脅威 (A New Threat)” カードをプレイします。帝国軍勝利時には、“包囲下 (Under Siege)” をプレイします。

配置と再配備

(Deployment & Redeployment)

- Q.** 同盟者の配置 (Deploying Allies) : 反乱軍プレイヤーは、キャンペーンの間に同盟者を受取った

場合、彼らをどう配置し、どう帝国軍プレイヤーに影響を与えればよいのでしょうか？

- A. あなたが自分のヒーローを配置した後、あなたは、1人の同盟者を配置ポイントに最も近いスペースに配置することができます。そして帝国軍プレイヤーは、その同盟者の配置コストに等しい脅威を得ます。帝国軍プレイヤーは、随意的配置を行うためにその脅威を直ちに費やすかも知れません。

Q. 大型フィギュアの配置 (Deploying Larger Figures) : キャンペーン任務の間に非対称のベースを持つフィギュアを配置する場合、もし、配置したい場所のうち1スペースに別のフィギュアがあった場合、どうなりますか？

- A. 大型フィギュアは、可能な限り配置ポイントに近いスペースに置かなければなりません。そして、より近いスペースを1つでも2つでもより多く占めるために、ベースを回転する必要もあります。もし、近いと見做されるスペースが1つ(かそれ以上)ある場合で、別のフィギュアが邪魔になつてどのようにしてもソノフィギュアを置けない際は、次に近いスペースに移動して下さい。大型フィギュアは、そのコントローラーが選ぶ最も近い空いたスペースに置いて下さい(通行不能地形に注意)。The player moving the Massive figure pushes friendly figures first, and then other players push their figures.

Q. 配置ポイント (Deployment Points) : マップ上に異なった色の配置ポイントがある場合、そのどちらにでもフィギュアを配置できますか？

- A. 緑色の配置ポイントは、各任務の開始時にアクティブです。赤色、青色、そして黄色の配置ポイントは、他のルールが一時的に配置を許可していたとしても、任務のルールで指示されるまではアクティブではありません。時々、あるフィギュアは名前付きの部屋に現れることができますが、これは、その部屋の適正なスペースであればどこにでも配置できることを意味します。

Q. ヒーロー配置カード (Hero deployment cards) : ヒーロー配置カードはいつ使うのですか？

- A. 通常、反乱軍配置カードは、スカーミッシュ・モードのためだけにあります。ただし、プレイするために特定の同盟者(反乱軍配置カード)を持ち込むことのできるキャンペーン任務もあります。

Q. オープンな配置 (Open deployment) : もし、'3 オープンな配置' とある場合、それは、いったん私が十分な脅威ポイントを得られれば、どの増援を行うか選ぶことができますか？

- A. オープンな配置は、あなたが任意の3つの配置カード(ユニーク・キャラクターを除く-他に明記されていない限り)を選べることを意味していま

す。それらを配置する際には脅威コストを支払って下さい。あなたは、ステータス・フェーズの配置/再配備ステップの間にそれらを配置することができます(任務に他に明記されていない限り)。

Q. 再配置 (Redeployment) : 倒されたオープン・グループのユニットを再配置することはできますか？

- A. はい、キャンペーンの間、ユニーク・グループでない最後の帝国軍フィギュアが倒された場合、その配置カードは、帝国軍プレイヤーの手札に戻り、後に再度配置することができます。

Q. ユニーク・キャラクターの再配置 (Redeploying Unique Characters) : もし、ユニーク・キャラクターが予備グループとしてゲームに登場し殺された場合、そのキャラクターは再配置できますか？

- A. いいえ、ユニーク・カードは、倒された場合、捨て札になります。

サージ (Surges)

Q. サージによる回復 (Healing with Surges) : 攻撃をした場合、反乱軍は、サージを1使用して疲労を1取り除けますが、もし、取り除く疲労がない場合は、代わりに1ダメージを回復できますか？

- A. はい、本当に攻撃の際、サージを費やしてダメージを回復することができます。

Q. 複数のサージ (Multiple Surges) : もし、攻撃の際に2つサージを振った場合、1サージで追加1ダメージを与えられる能力で、2ダメージを与えられますか？

- A. いいえ、各サージ能力は、攻撃毎に一回だけ起動できます。しかし、もしサージがあれば、同一カード上の複数行ある別の能力を使うことができます。あなたは、また、他のカードのサージ能力を使うことができます(ただし、他の武器ではないこと)。

Q. サージによる回復 (Recovering with Surges) : もし、敵が攻撃を避けた場合やアキュラシーに失敗した場合でも、サージを費やして疲労の回復(可能であればヘルス)はできますか？

- A. はい、攻撃の間のサージによる疲労/ヘルスの回復には、対象がダメージを負ったかどうかは求められません。

Q. サージ (Surges) : もし、攻撃が失敗した場合、キャラクターを麻痺させるためにサージを使えますか？

- A. いいえ、攻撃失敗の際、他の効果は以前として起動されます(例えば回復)が、対象のフィギュアが1ダメージ以上を被ることが求められる能力については、攻撃失敗時には、解決することがで

きません。－ 現在、爆破、クリーブ、そして何らかの効果（麻痺、出血、そして集中）がそれにあたります。

移動 (Movement)

- Q. 隣接 (Adjacency) :** ルールの近接攻撃に、「ターゲットは攻撃者に隣接していなければならない」とありますが、端末上のフィギュアは、その端末に近接攻撃ができますか？
- A.** ルールからは、“できない”と読み取れますが、同一スペースの対象物は爆破とクリーブ (Blast and Cleave) に隣接していると見做されます。そこで我々はFFGより正式なルールが示されるまでは、“近接攻撃”も隣接すると見做します。
- Q. 指令カード「緊急」 (Command Card Urgency) :**“(スペシャル・アクション) あなたのスピード+2の移動ポイントを得る。”のポイントはどの働きののでしょうか？
- A.** 移動ポイントは、アクションを実行する前か後に費やすことができます。しかし、もし、移動ポイントがスペシャル・アクションの一部として得られた場合は、そのアクションの間に直ちに費やす必要があります。これは、あなたがアクションを行って緊急から得られたポイントを全て使うか、失うかを意味します。
- Q. 撤退 (Disengage) :**‘敵対するフィギュアが3スペース以内にいる時に、疲労して3移動ポイントを得た。’これらの移動ポイントは、その時に使用するのか、そのキャラクターが活性化したときのためのキャラクター・プールに追加されるのか、どちらですか？
- A.** もし、フィギュアが、活性化していない時に移動ポイントを得た場合、それらの移動ポイントは、インタラプトとして直ちに費やされるか、失うかする必要があります。
- Q. 二回移動 (Double Movement) :** もし、二回の移動アクションを選んだ場合、最初の移動の終了は、次の移動を続ける前に、空いたスペースである必要はありますか？
- A.** いいえ、移動アクションは、あなたが好きな時に分けて使える移動ポイントを与えるだけです。ですから、もし4移動してから、両方のアクションを使用して移動ポイントを追加し、計8移動ポイントを使えば、思ったとおりになります。
- Q. 通行不可の角 (Impassable Corners) :** もし、二つの通行不能スペースが横に繋がっているのではなく角で接していた場合、ユニットはその間を斜めに通り抜けますか？
- A.** いいえ、フィギュアは、壁、ブロックされた地形、通行不能な地形が任意に対角線上に接続された箇所を通り抜けることはできません。
- Q. 占領されたスペース (Occupied Spaces) :** 他

のフィギュアによって占領されたスペースの中で何か他のアクションはできますか？

- A.** いいえ、あなたが、何か他のアクションを実行するにはいったん止まる必要があります。そして、あなたは、他のフィギュアに占領されたスペースで止まることはできません。
- Q. 大型フィギュアの回転 (Rotating Large Figures) :** もし、大型フィギュアが90度回転するために移動ポイントを使用する場合、回転している間に壁や通行不能な地形上を通過してから移動を終わらせても良いのでしょうか？
- A.** はい、壁は回転中はブロックしません。最後のポジションだけ考慮して下さい。

攻撃 (Attack)

- Q. 隣接 (Adjacency) :** ルールの近接攻撃に、「ターゲットは攻撃者に隣接していなければならない」とありますが、端末上のフィギュアは、その端末に近接攻撃ができますか？
- A.** ルールからは、“できない”と読み取れますが、同一スペースの対象物は爆破とクリーブ (Blast and Cleave) に隣接していると見做されます。そこで我々はFFGより正式なルールが示されるまでは、“近接攻撃”も隣接すると見做します。
- Q. AT-STの攻撃 (AT-ST Attack) :** AT-STは一回の活性化で2度攻撃できますか？
- A.** いいえ、AT-STはヒーローではありませんので、2度攻撃できません。
- Q. AT-STと麻痺 (AT-ST and Stun) :** AT-STは麻痺しますか？
- A.** はい、ただし、攻撃がダメージを与えていない場合には麻痺しないことを覚えておいて下さい。
- Q. 後方への攻撃 (Attacking backwards) :** E-Web Engineerは、彼の向きと反対方向に攻撃できますか？
- A.** はい、帝国の逆襲には、攻撃する際の向きに関するルールはありません。E-Webの向きについては、彼が移動アクションを宣言した際のみ関係します。
- Q. 無への攻撃 (Attacking Nothing) :** もし、フィギュアのターゲットがない場合、能力でヘルスや疲労を回復するサージを得る目的で‘無’に対して攻撃することはできますか？
- A.** いいえ、攻撃アクションの実行には適当なターゲットがいなければなりません。
- Q. 無慈悲 (Brutality) :** ヴェイダーは、最初と二回目の無慈悲な攻撃を行う間に、移動ポイントを費やすことはできますか？
- A.** いいえ、フィギュアはアクションの間に移動ポイントを費やすことはできません。よって、ヴェイダーは、最初と二回目の無慈悲な攻撃の間に、移動のために疲労したり、移動ポイントを費やした

りはできません。

- Q. 飛びかかりと攻撃 (Pounce and Attack):** Nexu は、1 アクションを飛びかかり (新たなスペースに跳躍して攻撃) に使えますが、それから二回目のアクションとして攻撃を選択できますか？
- A.** いいえ、その説明の一部に攻撃と言っているため、スペシャルは彼らの1攻撃を使用してしまいます。Nexuが飛びかかりの後可能なアクションは移動だけです。
- Q. 攻撃の間の使用 (Use While Attacking):** “攻撃の間に使用する” という能力は、ダイスを振った後でも使えますか？
- A.** はい、RRG 6 ページの “攻撃の間 (while attacking)” を参照して下さい。
- Q. 高周波振動剣 (Vibroblade):** もし、Gideon がこの武器を使用する場合、疲労していない帝国軍フィギュアを出血させられるのでしょうか？
- A.** ヒーロー以外が疲労を被る場合、それは代わりにダメージを被ります (ただし、これはスカーミッシュでは起こりません)。
- Q. 二つの武器 (Two Weapons):** もし、ヒーローが武器を二つ持つ場合、同じターンにまず片方で攻撃し、それから別の武器で攻撃することはできますか？
- A.** はい、“キャンペーンの間、ヒーローが攻撃のターゲットを宣言した場合、彼はまた攻撃に使用する彼の武器の一つを宣言しなければならない”。

操作 (Interact)

- Q. 属性テスト (Attribute Tests):** 1 つより多いサージを要求するテストは、一回のロールで全てのサージを得る必要がありますか？
- A.** いいえ、あなたは、一回のロールで全てのサージを得る必要はありません。もし、最初のテストでサージを十分に得られなかった場合は、疲労トークンで結果を記して下さい。次の機会にどのフィギュアでも、既にそこにあるサージにサージを追加するテストを試みることができます。あなたは、あなたが失敗する都度トークンを追加し続けることができます。
- Q. ドア (Doors):** ドア・スペースの対角線上のスペースからドアを開けることはできますか？
- A.** いいえ、ドアと角を共有するスペースは、ドアに隣接していると見做される唯一のスペースです。ターゲットのドアへの (近接) 攻撃を宣言する場合、攻撃者は、それらのスペースのうち一つにしなければなりません。
- Q. 手渡し (Handoff):** C トークンは、隣接する仲間のフィギュアに手渡すことはできますか？
- A.** いいえ、運搬中のトークンは、他のフィギュアとトレードしたり、自発的に手放したりできません。もし、フィギュアが倒された場合、運ばれていた

トークンはそのスペースに落ちます。ここには、ヒーローが負傷状態や撤退した場合も含まれます。

状態と能力

(Conditions and Abilities)

- Q. アドレナリン・ラッシュ (Adrenaline Rush):** もし、力 (strength) の属性テストに成功した場合、疲労3を回復します。もし、疲労が3に満たない場合、超過分でダメージを回復できますか、それとも失われますか？
- A.** はい、疲労を回復する能力はどれでも、回復する値より疲労が少ない場合はダメージを回復します。
- Q. アサルト・アーマー (Assault Armor):** +2 ヘルス、消耗して防御ダイスのリロール。誰がリロールし、誰が2ヘルスを得て、そしていったんカードが消耗した場合2ヘルスは消えてしまうのですか？
- A.** アサルト・アーマーは、配置の際には配置カードに付与され (attached)、配置カードが消費していたとしても、そのユニットの全フィギュアに+2HPを与えます。あなたがそのカードを消費した際、そのグループの1つのフィギュアだけが、リロールの利益を得ます。
- Q. 付属装備 (Attachments):** グループに付与された付属装備は、そのグループ全体に影響しますか？
- A.** はい、付属装備カードの能力は、そのグループの全てのフィギュアに適用されます。
- Q. 爆破 (Blast):** 爆破の効果は、同一スペースのオブジェクトとフィギュアの両方に影響しますか？
- A.** はい、もし、フィギュアがトークンと同じスペースにいる場合、そのフィギュアとトークンは、爆破と切断 (Blast and Cleave) の目標に隣接していると見直されます。
- Q. 爆破/手榴弾ダメージ (Blast/Grenade Damage):** 爆破や手榴弾によるダメージをブロックするために防御ダイスを振りますか？
- A.** いいえ、爆破では、ターゲット以外の全員に爆破ダメージがヒットし、防御ダイスは振りません。もし、攻撃がターゲットにダメージを与えなかった場合、爆破もダメージを与えません。
- Q. 爆破と執行者 (Blast and Executor):** ヒーローは、ストームトゥルーパーに攻撃するために爆破能力による攻撃を使用した。ヒーローは、トゥルーパーを破壊するのに十分なダメージを与えた。ロイヤル・ガード・チャンピオンがトゥルーパーに隣接している際、彼の執行者 (Executor) インタラプト能力を用いて爆破を避けることができますか？

- A. はい、フィギュアの打倒は、攻撃の解決前に発生します。そして、インタラプトもまた攻撃の解決の前に発生します。ルールには“爆破、切断、あるいは状態のようなキーワードに関連付いたサージ能力は、攻撃の解決の後に適用する。”とあります。
- Q. 出血 (Bleed) :** 帝国軍フィギュアが、疲労トークンを受けないにも関わらず出血状態になった場合、何が起こりますか？
- A. ヒーローでないフィギュアが疲労トークンを受ける場合は、代わりにダメージを受けます。
- Q. 無慈悲 (Brutality) :** ヴェイダーは、最初と二回目の無慈悲な攻撃を行う間に、移動ポイントを費やすことはできますか？
- A. いいえ、フィギュアはアクションの間に移動ポイントを費やすことはできません。よって、ヴェイダーは、最初と二回目の無慈悲な攻撃の間に、移動のために疲労したり、移動ポイントを費やしたりはできません。
- Q. 命令と出血 (Command and Bleed) .** 出血カードには、「あなたの活性化の間にアクションを行った場合、疲労を受ける。」とあります。もし、Gideonが、出血しているヒーローに移動や攻撃を命令した場合、そのヒーローは疲労しますか？
- A. いいえ、出血中のフィギュアは、活性化していない際に疲労することはありません。
- Q. 回避 (Dodge) :** もし、回避がロールされた場合、全ての攻撃ダイスの結果は無視されますか？
- A. D回避はミスです。全てがミスします。しかし、それでも回復能力にサージを使用することはできます。
- Q. 執行者能力 (Executor Ability) :** ロイヤル・ガード・チャンピオンの執行者能力には、「友好的なフィギュアが倒された場合、このフィギュアは、インタラプトして2スペース移動し、攻撃を実行する。」とあります。このトリガーが発動した際、彼が移動できる2スペース以内に敵対するフィギュアがいなかったとしても、移動できますか？
- A. はい、ロイヤル・ガード・チャンピオンは、攻撃することなしに移動できます。しかし、もし彼が攻撃の可能な地点に移動した場合、攻撃は必須です。
- Q. 安全装置 (Failsafe) :** もし、帝国軍フィギュアのヘルスを超過して倒されるダメージを受けた場合でも、安全装置を使用して帝国軍フィギュアを生き返らせることができますか？
- A. はい、安全装置は、いつでも使用でき、その攻撃でどれだけのダメージを受けたかについては考慮する必要はありません。フィギュアがそのヘルスを越えてダメージを被ることは不可能であるため、安全装置は全てをカバーします。
- Q. フォースの師 (Force Adept) :** フォースの師は、同じドールにおいて、彼女の持久力 (endurance) まで複数回使用できますか？
- A. いいえ、もし、能力が“使用された”なら、それは各ラウンドで複数回トリガーされます。しかし、それは各事象のタイミング毎に一度だけトリガーされます。そのためこのケースでは、あなたはフォースの師を一つのダイスについてのみトリガーできます。もし、ヒーローが最トライするために他のアクションのチェックを行うなら、再度トリガーすることができます。
- Q. 復讐の進行 (Forward Vengeance) :** ダース・ヴェーダーは、互いに隣接した敵に対して無慈悲な攻撃を宣言します。彼は、一目をロールしそれを殺しました。生き残ったフィギュアは“復讐の進行”を持ちます。彼は、ヴェーダーの二度目の攻撃の前に逃げて (移動して) 自分自身を不適当なターゲットにできますか？
- A. はい、そのフィギュアは、自分を二度目の攻撃のターゲットとして不適当なターゲットにするために逃げることはできます。
- Q. Gaarkhanの憤怒 (Gaarkhan's Rage) :** もし、Gaarkhanが、3かそれ以上のダメージを被り負傷した場合でも、彼は集中していることができますか？
- A. いいえ、彼は集中状態になりません。憤怒は、攻撃の後で、かつ、Gaarkhanが負傷し、攻撃の間に裏返された場合に発動します。そのため憤怒はトリガーできません。
- Q. 固有のアーマー (Inherent Armor) :** もし、固有+1アーマーで対象物を攻撃しようと手榴弾を使用する場合、防具に適用されますか、それとも攻撃にだけ適用さえますか？
- A. 防御の防具は、攻撃にだけ適用されます。もし、あなたが、攻撃する代わりに“ダメージを与える”なら、防御は適用されません。
- Q. 失われた能力 (Missing an Ability) :** もし、シナリオにおいてエリート・フィギュアが何か (バレルなど) を操作しようとする場合に必要な能力 (例えば強さ) を持たない場合、何が起きますか？
- A. もし、エリート・フィギュアが属性テストの実行を要求された場合、それは自動的に成功1を得ます。
- Q. 飛びかかる (Pounce) :** Nexuは、斜め方向に“飛びかかる”ことができますか？
- A. はい、“飛びかかり”は、移動ではないと位置付けられており、“スペースを数える”を使用して3離れたスペースに移動せずに行います。

The Nexu only needs to occupy the target space and any 3 other empty spaces.

- Q. 殴打 (Pummel) :** Cルーク・スカイウォーカーのセイバー・ストライクで、殴打指令カードを使えますか？
- A.** いいえ、殴打はフィギュアに2度の近接攻撃を許可します。それは、フィギュアに、近接攻撃に関連して二度のスペシャル・アクションを許可するものではありません。
- Q. 押しやる (Push) :** フォース・プッシュのターゲットは、視線が通る必要がありますか？それを押しやる場所に視線が通る必要がありますか？
- A.** いいえ、フィギュアはどの方向にでも移動できます。それは、プッシュ能力を使用したフィギュアから直接離れるよう移動する必要はありません。あなたは壁を通してスペースを数えられませんが、壁や角に沿ってカウントできます。
- Q. リーチ (Reach) :** リーチでドアに攻撃できますか？
- A.** いいえ、リーチは対象物に対してではなく、フィギュアに対してだけ攻撃できます。
- Q. ショック・グレーネード (Shock Grenade) :** あなたは、1黄色ダイスを振りました。対象のスペースに隣接した各フィギュアは、ダイスのヒットの数に等しいダメージを被ります。彼らはまた、麻痺状態になります。ダイスにヒットがなかったとしても、ターゲットは麻痺状態になるのでしょうか？
- A.** はい、あなたが0ダメージを振ったとしても、対象のスペースにいるか隣接した各フィギュアは、0ダメージを被って麻痺状態になります。
- Q. フォースの発現 (Show of Force) :** 帝国軍フィギュアが攻撃を宣言した際に、このカードを使用します。そのフィギュアは、集中状態になります。帝国軍フィギュアは、直ちに集中を使用できますか？
- A.** はい、RRGに従えば、“もし、フィギュアが、攻撃ダイスを振るかテストの後で集中状態を得た場合、次の攻撃かテストの実行までは使用できまい”とあります。しかし、このケースでは、ライスが振られる前ですので、あなたは直ぐに使えます。
- Q. 麻痺 (Stun) :** AT-STは麻痺しますか？
- A.** はい、ただし、攻撃者がダメージを与えないと麻痺しないことに注意して下さい。
- Q. 外科的な攻撃 (Surgical Strike) :** もし、攻撃でダメージを与えられなかったとしても、1疲労と1ダメージを与えますか？
- A.** はい、トリガーを考慮する必要はありません。状態、爆破、そして切断だけが、ダメージの発生を求めます。

- Q. 連続射撃 (Sustained Fire) :** 帝国軍フィギュアが攻撃を解決した後、このカードを使用(消耗)した。そのフィギュアは追加の攻撃を行う。そして、そのフィギュアは麻痺状態になった。E-webエンジニアでこの方法で攻撃を二回行い、それから連続射撃による攻撃を再度できますか？
- A.** はい、連続射撃は、麻痺することをコストとして攻撃を可能とします。あなたが作り出したその他のアクションは考慮する必要はありません。
- Q. 高周波振動剣 (Vibroblade) :** もし、Gideonがこの武器を使用する場合、疲労していない帝国軍フィギュアを出血させられるのでしょうか？
- A.** ヒーロー以外が疲労を被る場合、それは代わりにダメージを被ります(ただし、これはスカーミッシュでは起こりません)。
- Q. フォースの道 (Way of the Force) :** 1アクションと2疲労で、あなたは隣接する各敵対フィギュアをターゲットに1近接攻撃を行います。この能力は、Dialalに‘攻撃は二度まで’ルールを破らせ、もし帝国軍フィギュアに囲まれていた場合、8回まで攻撃できますか？
- A.** はい、彼女はできます。しかし、‘攻撃は2度前’ルールではなく、配置カードの‘両方のアクションを攻撃には使用できない’が唯一のルールになります。他のフィギュアに攻撃できる数については、何ら制限はありません。