

スター・ウォーズ 帝国の急襲

ラン・トゥ・プレイ

この冊子を最初に読んで下さい。

目次

紹介 (Introduction)

ゲームの概要 (Game Overview)
ゲームのプレイ (Playing the Game)

コンポーネントのリスト

チュートリアル (Tutorial)

任務のプレイ (Playing a Mission)
フィギュアの活性化 (Activating a Figure)
ステータス・フェーズ (Status Phase)
任務の終了 (Ending a Mission)

追加コア・ルール (Additional Core Rules)

能力 (Abilities)
疲労と持久力 (Strain and Endurance)
追加の移動 (Additional Movement)
負傷と回復 (Suffering and Recovering)
ダメージとヘルス (Damage and Health)
敗北 (Defeated)
負傷 (Wounded)
退却 (Withdrawal)

移動の制限 (Movement Restrictions)
地形の通過 (Movement Through Terrain)
フィギュアの通過 (Movement Through Figures)
キーワード (Keywords)

上級ルール (Advanced Rules)

フィギュア (Figures)
状態 (Conditions)
トークンの回収 (Retrieving Tokens)
トークンとスペースのコントロール
タイミング (Timing)

キャンペーンのプレイ (Playing a Campaign)

キャンペーンのセットアップ (Campaign Setup)
任務のセットアップ (Mission Setup)
キャンペーン任務のプレイ (*)
キャンペーン・ステータス・フェーズ
任務の情報 (Mission Information)
キャンペーンの構成 (Campaign Structure)
クレジットを支払う (Spending Credits)
影響力を支払う (Spending Influence)
経験値を支払う (Spending Experience Points)

キャンペーンの勝利 (Winning the Campaign)
上級キャンペーン・ルール (Advanced Campaign Rules)
属性テスト (Attribute Tests)
キャンペーン記録の維持 (Campaign Record Keeping)
同盟者 (Allies)
アイテムの制限 (Item Restrictions)
キャンペーン早見表 (Campaign Quick Reference)

紹介 (Introduction)

勝利！デス・スターの破壊によって、反乱軍は恐怖に怯える銀河系に望みをもたらしました。帝国は、彼らの究極の兵器を失ったことを受け、この惨敗を取り戻そうと素早く動き出しました。

ヤビン4の反乱軍基地に戦闘ステーションの破壊された破片が雨のように降り注ぐのと同時期、帝国は、小さな月の上空にある反乱軍の戦闘基地に報復するプランを始動しました。

その後間もなく、反乱軍基地からいく分離した前哨基地において帝国のビーコンが信号を発信し始めたのに合わせて、反乱軍のエリート工作員の小集団が送られました：如何なる代償を払ってでも信号を止めるために...

ゲームの概要 (Game Overview)

帝国の急襲では、2人から5人のプレイヤーが、スター・ウォーズの叙事詩的な冒険に参加します。1人のプレイヤーは、強力な銀河帝国の軍隊を操作し、ストームトルーパー部隊から、ダース・ヴェーダーの様な象徴的な敵対者まで、すべてを指揮します。

他の全てのプレイヤーは、チームとして共に行動し、それぞれが、反乱軍同盟のヒーロー1人を操作します。ゲームを進める中で、ヒーロー達は銀河系を旅し、危険な任務 (missions) に加わります。それぞれの任務において、反乱軍と帝国の軍隊は、地上での戦術的な戦闘を行います。

プレイヤーは、順番に複数の任務をプレイして、銀河系の命運を左右する最終的な任務と対決するまでときまで、パワーと経験を高めます。

ゲームのプレイ (Playing the Game)

帝国の急襲 (Imperial Assault) の中心的なアクションは、任務 (missions) の間に発生します。それぞれの任務は、組合せ式のゲーム・マップの上でプレイする戦術的な戦闘ゲームとなります。マップのセットアップと各任務の特別ルールは、「キャンペーン・ガイド」に記述されています。

この「ラン・トゥ・プレイ」冊子は、プレイヤーに、

任務をプレイするための基本的なルールを示すためのチュートリアルから始まります。ここでは、マップ上でのフィギュアの移動、攻撃の解決、そして任務の達成が含まれます。プレイヤーは、キャンペーンの連続的な任務のプレイの様なより大きなコンセプトに移る前に、これらの（基本的な）コンセプトを理解することが大切です。

帝国の急襲では、キャンペーンの他に、2人のプレイヤーが対戦で戦うスカーミッシュをプレイすることができます。プレイヤー達は、チュートリアルをプレイすることで帝国の急襲の基礎を学べば、スカーミッシュやキャンペーンのプレイを学ぶことができます。

この冊子の使い方 (Using this Booklet)

この「ラーン・トゥ・プレイ」冊子は、新たなプレイヤーに、帝国の急襲のプレイの仕方を示すことを唯一の目的として書かれています。このため、この冊子は、多くの例外ルールやカードの相互作用を省略しています。

このゲームには、この冊子とは別に「ルール・リファレンス・ガイド」が含まれています。そこにはこの冊子にはない、質疑と特別な例外が解説されています。ゲーム・プレイの間に疑問が生じた際には、「ルールのリファレンス・ガイド」を参照して下さい。

コンポーネントのリスト (Component List)

このコンポーネント・リストには、このコア・ゲームの全てのコンポーネントの数量が示されています。なおここでは、ルーク・スカイウォーカーやダース・ヴェーダーのフィギュア・パックの拡張用のコンポーネントは含まれていません。コア・ゲームに含まれる全てのカードには、(ストームトルーパー)のアイコンが印されています。

脅威・ラウンド・ダイヤル	1
マップ・タイル	59
ドア・トークン (スタンド付)	4
フィギュア (AT-STを含む)	34
青, 赤, 黄, 緑, 黒, 白ダイス	11
ルール・リファレンス・ガイド	1
キャンペーン・ガイド	1
スカーミッシュ・ガイド	1
ヒーロー・シート	6
配置カード (3デッキ)	39

ストーリー・任務カード	10
サイド・任務カード	14
アジェンダ・カード	18
リファレンス・カード	5
ヒーロークラス・カード	54
帝国クラス・カード	27
アイテム・カード	36
補給カード	12
報酬カード	18
指令カード	42
状態 (Condition) カード	12
イニシアチブ・トークン	1
ダメージ・トークン	45
スカーミッシュ任務カード	2
端末トークン	8
クレート・トークン	8
出入り口トークン	1
疲労 (strain) トークン	35
IDトークン (ステッカー付)	15
任務トークン	20
状態トークン	15
同盟者・敵対者トークン	12
活性化トークン	4

チュートリアル (Tutorial)

帝国の急襲のルールを学ぶのに最も簡単な方法は、任務 (mission) をプレイしてみることです。あなたの最初の任務は、4~8ページに解説されたチュートリアルのプレイから始めて下さい。ゲーム・プレイの基礎を学んだ後、プレイヤーは、追加のルールを学び、キャンペーンのプレイを始める準備が整います。

チュートリアルをプレイするには、最初に以下に示す“チュートリアル・ステップ”に従って下さい。この図表には、トークン、フィギュア、ドアを何処に配置するのかを含めてマップの組立て方が示されています。

選択しなかったヒーローのフィギュアやコンポーネントは使用しません。もし、反乱軍のプレイヤーが4人に満たない場合には、帝国軍プレイヤーは、e-Webエンジニア (E-Web Engineer) の配置カードとフィギュアは使用しません。

もし、反乱軍のプレイヤーが3人に満たない場合には、帝国軍プレイヤーは、プローブ・ドロイド (Probe Droid) の配置カードとフィギュアもまた使用しません。

セットアップの完了後、プレイヤーは、以下の“任務のプレイ”のルールに従ってゲームのプレイを開始する準備が整いました。

チュートリアル・セットアップ

1. **マップの組立て:** マップ・タイル、ドア、クレート・トークン、そして端末トークンを使い、マップを組立てます。
2. **役割 (role) を決める:** プレイヤーは、誰が帝国軍プレイヤーの役割を担当するのか決めて下さい。この役割は、最も経験のあるプレイヤーが担当することをお勧めします。他の全てのプレイヤーは、反乱軍側ヒーローの役割を担当します。
3. **ヒーローのコンポーネントの準備:** 各反乱軍プレイヤーは、4人のヒーロー (Fenn Signis, Diala Passil, Gaarkhan, or Jyn Odan) から一人を選びます。もし、反乱軍側のプレイヤーが1名しかいない場合には、ヒーローを二人選んで下さい。
各プレイヤーは、自分のヒーローにマッチした、ヒーロー・シート、フィギュア、そしてクラス・デッキを受取ります。そして、自分のクラス・デッキの武器 (サーベルかガンの印) を探して、ヒーロー・シートの横に配置します。
4. **活性化トークン (Activation Tokens):** 各ヒーローは、活性化トークンを1つ取り、自分のヒーロー・シートの上に準備 (ready) 状態 (緑色を表側) で配置します。
5. **配置カードの準備 (Prepare Deployment Cards):** 帝

国軍プレイヤーは、4つの配置カード (Stormtrooper (灰), E-Web Engineer (灰), Probe Droid (赤), Imperial Officer (灰)) それぞれから1枚を受取り、自分の前に表向きに配置します。もし、ヒーローが4人に満たない場合には、これらのカードやフィギュアのうち一部を使用します (前述のチュートリアル記載の通り)。

6. **フィギュアの配置 (Deploy Figures):** 図に従ってマップ上のスペースにフィギュアを配置します。
7. **Pダイス、カード、その他のトークンの準備 (Prepare Dice, Cards, and Other Tokens):** 全てのダイス、状態・補給デッキ、ダメージ・トークン、疲労 (strain) トークン、そして状態トークンをそれぞれ全てのプレイヤーから手の届く場所に配置します。

任務のプレイ (Playing a Mission)

帝国の急襲の任務 (Missions) は、ゲーム・ラウンドを繰り返すことでプレイします。各ラウンドは、二つのフェーズからなり、以下に示す手順で行います:

1. **活性化フェーズ (Activation Phase):** プレイは、先攻と後攻が交互に行い、反乱軍プレイヤー達が、彼らのフィギュアのうち1つを活性化し、移動と攻撃の様な二つのアクションを解決することから始まります。それから、帝国軍プレイヤーが、一枚の配置カードに対応した全てのフィギュアを活性化します。

プレイヤーは、各フィギュアの活性化が行われるまで、活性化を続けます (“フィギュアの活性化”を参照)。

2. **ステータス・フェーズ (Status Phase):** 全ての活性化を解決した後、プレイヤーは、一連のクリーンアップ・ステップを行います (“ステータス・フェーズ”を参照)。

ステータス・フェーズの解決後、活性化フェーズから始まる次のラウンドに進みます。これらのフェーズは、任務が終了するまで繰り返します (“任務の終了”を参照)。

フィギュアの活性化 (Activating a Figure)

フィギュアの活性化は、以下のステップで行います:

1. **活性化の開始 (Start of Activation):** ヒーローの活性化の際は、彼の全ての消耗したクラス・カードとアイテム・カードを準備状態にしてください。カードの準備 (Readying cards) については、後に詳しく説明します。
2. **アクションの実行 (Perform Actions):** プレイヤーは、そのフィギュアで二つのアクションを任意の組合せで実行します。可能なアクションは以下の通り:

- **移動 (Move)** : マップ上で移動するための移動ポイントを得ます。
- **攻撃 (Attack)** : 敵のフィギュアに攻撃します。ヒーローだけが、攻撃に1アクション以上を使用することができます。
- **操作 (Interact)** : 隣接したドアまたはクレートを開ける、あるいは任務のルールで許可された他のトークンを操作します。
- **休息 (Rest)** : 疲労 (strain)の回復や、ダメージ回復の可能性。
- **スペシャル (Special)** : コンポーネントに示されたアクション能力 (ability) の実行。

反乱軍のフィギュアが二つのアクションを行った後、その活性化は終了し、帝国軍プレイヤーが、活性化する配置グループを選択します。帝国軍プレイヤーが、1つの配置グループの全てのフィギュアを活性化した後、ヒーローは、別の反乱軍フィギュアを活性化するために選択します。

全てのフィギュアが活性化するまで、この様な手順でフィギュアを続けて下さい。

配置グループ (Deployment Groups)

各配置カード (Deployment card) には、その配置コストの下方に1つまたは複数のバー (横棒) が示されています。バーの数は、このカードの**配置グループ (deployment group)**を構成するフィギュアの数を示します。配置カードを使い活性化を行っている間、操作するプレイヤーは、グループのフィギュア毎に任意の順で2アクションを実行します。プレイヤーは、次のフィギュアを選ぶ前に、このフィギュアの両方のアクションを行わなければなりません。

移動 (Move)

フィギュアが移動を行う場合、それは、そのスピードと等しい移動ポイントを得ます (配置カードかヒーロー・シートに印刷されています)。

フィギュアは、1移動ポイントを支払うことで、隣接したスペースに移動できます。真横移動・斜め横移動の両方とも許されます。フィギュアの移動ポイントは、その活性化の間いつでも、アクション実行の前または後であっても、支払うことができます。

地形と他のフィギュアは、フィギュアの移動を制限します (“移動の制限”を参照)。

移動の例 (Example of Movement)

1. ストームトゥルーパーは、移動に最初のアクションを使用し、4移動ポイント (そのスピードに等しい) を得た。帝国軍プレイヤーは、1移動ポイントを費

やしてフィギュアを1スペース移動した。

2. 移動後、彼はドアを開ける操作に二つ目のアクションを使用した。
3. 彼は、3移動ポイントを残しており、彼の活性化を終える前に、もう3スペース移動するのに費やした。

操作 (Interact)

フィギュアは、任務の間に、探索 (search)、調査 (examine)、あるいはマップ上の対象物の操作を行うことができます。フィギュアは、以下に示す通り、自分のスペースまたは隣接したスペースのトークンを操作することができます:

- ・ **クレート (Crates)** : ヒーローは、補給カード1枚を引くために、クレートを操作することができます。補給カードをヒーロー・シートの側に表向き置き、そのカードに示された能力 (ability) を使用することもできます。それから、マップからクレート・トークンを取り除いて、ヒーロー・シートの側に配置します。キャンペーンの間、クレートは、任務の終了時に価値ある功績になります。

- ・ **ドア (Doors)** : フィギュアは、開けるためにドアを操作することができます。開けたドアは、マップから取り除き、ゲーム・ボックスに戻します。

- ・ **スペシャル (Special)** : フィギュアは、任務のルールに示されている端末 (terminal) や任務トークンなど、マップ上のトークンを操作することができます。

休息 (Rest)

キャンペーン任務の間、ヒーローは、疲労 (strain) を被ることで、強力な能力を実行することができます (“疲労と持久力”を参照)。

休息により、ヒーローは、自分の**持久力 (Endurance)**と同じだけ疲労を回復することができます。もし、ヒーローが、疲労トークンの数を超えて疲労を回復した場合、ヒーローは、超過分のダメージを回復します (“負傷と回復”を参照)。ヒーローだけが休息することができます。

スペシャル・アクション (Special Action)

多くのクラス・カード、能力 (abilities)、任務のルールは、フィギュアに独特なアクションを行うことを認めます。これらの能力は、“⇒”アイコンで示されます。

各**スペシャル・アクションは、活性化毎に一度だけ実行**できます。

攻撃 (Attack)

攻撃の実行は、敵対するフィギュアにダメージを与える主要な方法です。フィギュアが、その体力 (Health) に等しいダメージを被った場合、それは敗北します (“敗北”を参照)。

フィギュアが、攻撃を宣言した場合、最初にターゲットにする敵対するフィギュアを選択します。それから、彼の配置カード（帝国軍フィギュアまたは同盟者用）か武器アイテム・カード（weapon item card）（ヒーロー用）に示されている攻撃ダイスを振ります。

同時に、防御側は、彼の配置カードかヒーロー・シートに示されている防御ダイスを振ります。— 図表 —

ダイスが振られた後、攻撃のターゲットは、攻撃側ダイスのダメージ・アイコンから防御側ダイスのブロック・アイコンを引いた分のダメージを被ります。

ダメージ・アイコンとブロック・アイコンの他にダイス上に4つの他の結果があります：

・**サージ (surge)**: ダイスを振った後、攻撃者は、一定の能力を発動するためにこの結果を費やすことができます（“能力”を参照）。

・**イバイド (evade)**: 各イバイド・アイコンは、サージ・アイコンを一つキャンセルできます。

・**ドッジ (dodge, 完全回避)**: このアイコンは白ダイスにあります。この結果は、攻撃の全てを失敗させます（ターゲットは、0ダメージを被ります）。

・**アキュラシー (Accuracy, 正確性)**: ダイスの出目は、遠隔 (ranged) アタックが失敗したかどうかの判定に使用します（“アキュラシー”を参照）。

重要: ヒーローは、アクションの両方を、同一の活性化の間において攻撃（アクション）の実行に使用することのできる唯一のフィギュアです。もし、スペシャル・アクション (⇒) が、1つまたはそれ以上のアタックを含む場合には、これを“フィギュアが、攻撃に1アクションを使用した”として数えて下さい。

攻撃の制約 (Attack Restrictions)

各攻撃は、**近接攻撃 (melee attack) (剣)**、または**遠隔攻撃 (ranged attack) (銃)**のいずれかとなり、ダイス・アイコンの手前（左側）に示されています。

近接攻撃は、攻撃者に隣接したフィギュアだけをターゲットにできます。一方、遠隔攻撃は、視線の通った（以下の“視線”を参照）任意の敵対フィギュアをターゲットにできます。ただし、遠隔攻撃は、的を外す可能性があります（以下の“アキュラシー”を参照）。— 図表 —

遠隔攻撃を行う場合、以下の制約に従って下さい：

・**視線 (Line of Sight)**: 攻撃を宣言するためには、ターゲットのフィギュアが、攻撃するフィギュアの視線に入っている必要があります。

ターゲットが、視線内にいるかどうかを判定するために、攻撃側プレイヤーは、彼のフィギュアがいるスペースの角を1つ選びます。それから、その角からターゲットのいるスペースの異なった2つの角に対して、途切れない2

本の直線を引きます。これらの線は、重ならず、壁（太い黒の線）を通り抜けず、地形（赤線）でブロックされます。（フィギュアを含むスペース?）ビジュアルな例として以下の“攻撃の例”を参照して下さい。

・**アキュラシー (Accuracy)**: ダイスを振った後、アキュラシーの数量（ダイスの数値の合計）は、ターゲットとの距離、つまり、攻撃者からターゲットが離れているスペースの数より**大きい**か・**同値**である必要があります。もし、アキュラシーがターゲットまでの距離より小さい場合は、攻撃は失敗し、ターゲットは0ダメージを被ります。ターゲットまでの距離が遠いほど、攻撃を成功するために十分なアキュラシーを振ることが難しくなります。

攻撃の例 (Example of an Attack)

- 一人目のストームトゥルーパーは、ディアラ (Diala) への視線が通ります。なぜなら、彼は、自分のスペースの角から、ディアラのスペースの異なる角に、何ら交差しない2本の線を引けるからです。
- 二人目のストームトゥルーパーは、ブロックされた地形（地図上の赤線）が、彼のスペースの角からディアラのスペースに引いた二つ目の線と交差しているため、ディアラへの視線は確保されません。
- 帝国軍プレイヤーは、一人目のストームトゥルーパーで攻撃を行います。彼のフィギュアの攻撃として図表に示されたダイスを振り、その間同時に彼の敵は、ディアラの防御として図表に示されたダイスを振りました。
- 攻撃者は、合計4アキュラシー (3+1) を振りました。ディアラは、2スペースしか離れていないため、この攻撃はミスにはなりません。
- それから、防御側は、振られた【ダメージ】の数から、振られた【ブロック】の数を差し引きます。結果は3です。ディアラは、彼女のヒーロー・シートの上に3枚のダメージ・トークンを置くことで3【ダメージ】を被ります。

活性化の追跡とカードの消耗

(Tracking Activations and Exhausting Cards)

ヒーローが活性化された場合、彼が自らの活性化を実施済みであることを示すために、彼の**活性化トークンを赤色の面 (消耗)** が表になる様に裏返して下さい。

— 図表 —

配置カードの最後のフィギュアが活性化された場合、その**カードは消耗します (右に90度回転)**。消耗した配置カードに該当するフィギュアは、このゲーム・ラウンドの間、再度活性化されることはありません。

— 図表 —

活性化フェーズは、全ての活性化トークンおよび配置カードが消費した時点で終了します。

ステータス・フェーズ (Status Phase)

全てのフィギュアが活性化を行った後、プレイヤーは、次のラウンドに向けた準備を行うための一連のステップを実行します。

チュートリアルにおいては、プレイヤーは、単純に全ての消費した配置カードを準備状態(正位置に回転)にし、全ての活性化トークンを活性化します(緑色の面を表に返す)。

このフェーズを行った後、プレイヤーは、新たな活性化フェーズから始まる、新たなゲーム・ラウンドを開始します。

任務の終了 (Ending a Mission)

任務のルールには、いつ任務が終了するのか記載されています。

チュートリアルでは、反乱軍プレイヤーの目標は、全ての帝国軍フィギュアを打倒することです。帝国軍プレイヤーの目標は、彼のフィギュアが両方の端末を操作するか、ヒーローを打倒するかどちらかです。

これらの目標の一つが達成された時点で任務は終了します。

追加コア・ルール (Additional Core Rules)

このセクションでは、チュートリアルをプレイするのに必要になる追加ルールを示します。ここには、スペシャル・アビリティ(特殊能力)、ダメージを被ること、そしてその他の事項が含まれます。

能力 (Abilities)

能力は、ヒーロー・シート、配置カード、クラス・カード、そして任務のルールに示されています。

能力は、ゲームの標準ルールを飛び越えることのできる特殊な効果を提供します。例えば、或る能力はフィギュアに追加攻撃の実行や特定の状況下でのルールの変更を可能とします。

いくつかの能力には、以下に示すアイコンが示されています：

- ・【疲労】(strain)：ヒーローは、疲労アイコンがついた能力を使う場合、アイコン分の疲労を被らなければなりません(“疲労と持久力”を参照)。

- ・【脅威】(threat)：帝国軍プレイヤーは、脅威アイコンがついた能力を使う場合、アイコン分の脅威を費やさなければなりません。チュートリアルにおいて脅威は使用しませんので、後程触れます。

- ・【⇒】(Special Action)：これらの能力は、アクションとして使用できます(“スペシャル・アクション”を参照)。

- ・【サージ】(surge)：これらの能力は、攻撃の間にサージ(結果)を費やすことで使用できます。攻撃者が攻撃の際に費やすことのできるサージの数は、サージの出目からイバイドの出目を引いた数になります。

ノート：攻撃を実行している間、ヒーローは、サージを1まで消費して、【疲労】1つを回復することができます(“負傷と回復”を参照)。

疲労と持久力 (Strain and Endurance)

全てのヒーローは、優れた技を実行するために、【疲労】(strain)を被ることで無理をすることができます。【疲労】を被る二つの最も一般的な理由は、能力を使うためと追加のスペースに移動するためです。

ヒーローは、自らの持久力(endurance)の数値までしか【疲労】を被ることはできません。もし、何らかのゲームの効果が、フィギュアにその持久力を超えて【疲労】を被らせた場合、フィギュアは、超過分の【疲労】に等しい【ダメージ】を被ります。

追加の移動 (Additional Movement)

ヒーローは、活性化の間はどの時点でも、移動ポイント(movement points)を得るために【疲労】を被ることができます。ヒーローが被る【疲労】毎に、彼の持つトータル移動ポイントに追加できる移動ポイントを1ずつ得ることができます。ヒーローだけが、移動ポイントを得るために【疲労】することができます。ヒーローは、活性化毎にこれを2回まで行うことができます。

負傷と回復 (Sufering and Recovering)

ヒーローが【疲労】か【ダメージ】を被った場合、そのヒーロー・シート上に、それに該当する数のトークンを配置します。その他のフィギュアについては、一致する数のトークンを、マップ上のフィギュアの横に配置します。

多くのゲーム内の効果(effects)は、フィギュアの【ダメージ】や【疲労】(strain)の回復(recover)を可能とします。これが発生した場合、フィギュアから一致する数のトークンを取り除きます(ヒーロー・シート上から、あるいはフィギュアの側の何れか)。

注釈：もし、ヒーローが、彼の持つ【疲労】トークンの数を超えて疲労を回復した場合、ヒーローは、超過分の【疲労】に等しい【ダメージ】を回復します。

ダメージとヘルス (Damage and Health)

攻撃と能力 (abilities) は、フィギュアに【ダメージ】を与えることができます。フィギュアが、自らのヘルスに等しい【ダメージ】を被った場合、そのフィギュアは直ちに敗北します。フィギュアは、自らのヘルスを超えて【ダメージ】を被ることはありません (超過【ダメージ】は無視して下さい)。

敗北 (Defeated)

フィギュアが、自らのヘルスに等しいダメージを被った場合、フィギュアは敗北します。ヒーローが敗北した場合、彼は負傷状態 (wounded) になります (以下を参照)。その他のフィギュアが敗北した場合、それをマップから取り除きます。

グループの最後のフィギュアが敗北した場合、該当する配置カードは、帝国軍プレイヤーの手札に戻されます。

負傷 (Wounded)

ヒーローが、任務の間、最初に敗北した場合、そのヒーロー・シートから全てのダメージ・トークンを取り除き、そしてそのヒーロー・シートを負傷サイドに裏返します。

ヒーロー・シートの負傷サイドは、健康サイドと似ていますが、特定の能力はもはや存在せず、多くの能力値 (statistics) や特性値 (attributes) が変更されています。もし、ヒーロー・シート上に、彼の持久力 (endurance) 値を越える疲労トークンがある場合には、超過分のトークンを取り除いて下さい。

負傷したヒーローは、活性化の全てのルールに従う必要があり、もちろん【ダメージ】も被ります。もし、負傷したヒーローが敗北した場合、彼は退却します。

退却 (Withdrawal)

ヒーローが退却した場合、マップからそのフィギュアを取り除きます。彼のフィギュアは、もはや活性化することができず、任務から除かれます。

移動の制限 (Movement Restrictions)

大部分の状況において、フィギュアは、1移動ポイントを費やして、隣接するスペースに移動することができます。ただし、二つの主要な要素: 地形 (terrain) と敵対フィギュア (hostile figures) が移動を制限します。

地形の通過 (Movement Through Terrain)

マップ上のいくつかのスペースは、スペースの周りに色コードの付いた線で定義された地形タイプを持っています。これらのスペースは、ゲーム・プレイにおいて以下の効果を持ちます:

・**壁 (Walls)**: 黒の線で示され、マップ・タイルの端に頻繁に登場します。壁のよって分断された2つのスペースは、隣接していません。フィギュアは、壁を通り抜けることも、視線を通すこともできません。

・**通行不能 (Impassible)**: マップ上のスペースの間の赤い点線の境界で示されます。フィギュアは、赤い点線を通り抜けて移動することはできません。二つのスペースが、隣接する通行不能の地形で分断されている場合、視線は通行不能の地形を通すことができます。

・**ブロックされた (Blocked)**: スペースの回りを取り囲んだ太く赤い境界線で示されます。フィギュアは、ブロックされた地形に、入ることも視線を通すこともできません。

・**ドア (Doors)**: マップ上のスペース間に置かれたドア・トークンで示されます。ドア・トークンによって分断されたスペースは、隣接していません。フィギュアは、ドアを通り抜けることも、視線を通すこともできません。

・**難地形 (Difficult)**: スペースを囲んだ太い青の境界線で示されます。フィギュアは、難地形のスペースに入るために、追加で1移動ポイントを支払う必要があります。

フィギュアの通過 (Movement Through Figures)

フィギュアは、味方か中立のフィギュアがいるスペースに、何ら追加のコストなく移動できます。フィギュアは、敵対フィギュアのいるスペースに移動できますが、それには追加で1移動ポイントを支払う必要があります。

フィギュアは、他のフィギュアがいるスペースで移動を終了することはできません。

キーワード (Keywords)

キーワードは、特定の能力 (abilities) の短縮形として使用されます。キーワードの“爆発 (Blast)”, “裂く (Cleave)”, “突刺す (Pierce)”, “回復 (Recover)”, “届く (Reach)” は、チュートリアルで使用します。情報については、ルール・リファレンス・ガイドやその中のリファレンス・カードを参照して下さい。他のキーワードの、“出血 (Bleed)”, “麻痺 (Stun)”, “集中 (Focus)” は、状態 (conditions) に関係します。チュートリアルでは、状態を使用する能力 (abilities) は無視して下さい。それらについては、後ほど詳細について示します。

待って! (Stop!)

これで、あなたは、チュートリアルの任務をプレイするのに必要な全てを知りました。これをプレイした後あなたは、ゲームの基礎的な理解が得られます。そして、キャンペーン・プレイを始めるための上級ルールを学ぶ準備

備が整います。

上級ルール(Advanced Rules)

全てのゲーム・モードに適用する一連の一般的なルールがありますが、チュートリアルでは必要ありません。これらのルールをここに示します。

フィギュア (Figures)

マップ上のフィギュアは、プレイヤーに操作されるキャラクター、乗り物(vehicles)、そして生物を表します。一部のフィギュアは、プラスチックのミニチュアですが、それ以外はボール紙のトークンで表されます。

友好的・敵対的フィギュア (Friendly and Hostile Figures)

マップ上のフィギュアは、二つの種類のうち1つに互いに関係付いています: フィギュアは友好的か敵対的かの何れかになります。攻撃は、敵対的なフィギュアだけをターゲットにできます。大多数の他のゲームの効果は、それらが友好的・敵対的、どちらのフィギュアに影響するかを特定します。

キャンペーンでは、全ての反乱軍フィギュアは互いに友好的であり、全ての帝国軍フィギュアは敵対的です。同様に、全ての帝国軍フィギュアは互いに友好的であり、全ての反乱軍フィギュアが敵対的です。

フィギュア・サイズ (Figure Size)

マップ上で1スペースだけを占めるフィギュアは、小型フィギュアです。マップ上で1スペースより多くを占めるフィギュアは、大型フィギュアです:

大型フィギュアが攻撃する場合、視線は、それが占める何れかの単一スペースから引きます。大型フィギュアが攻撃された場合、攻撃を行うフィギュアは、大型フィギュアが占める何れかの単一スペースをターゲットにできます。

大型フィギュアは、斜めには移動できません。移動の際、大型フィギュアは、1移動ポイントを費やさなければ、そのベースを回転することはできません。これを行う場合、大型フィギュアは、回転する前に占めていたスペースの半分を占めている必要があります。

重複したフィギュア・グループ (Duplicate Figure Groups)

プレイヤーが、どのフィギュアがどの配置グループに属しているのか、容易に判別できることは重要です。同じ名前の配置カードが2つ、あるいはそれ以上配置されていた場合、プレイヤーは、IDステッカーとトークンを使用することができます。

単純に、配置カードの1つに対応した全てのフィギュア

に同じステッカーを付け、そしてカードの上に同じIDトークンを配置して下さい。違うタイプのフィギュアに同じステッカーが使用されていない限り、特定の色や番号を持つどのタイプのフィギュアにもそれは必要ありません。

もし、望むなら、プレイヤーは、フィギュアやベースに違う色をペイントするなどして、別の方法を見つけてフィギュア・グループを判別してもかまいません。

状態 (Conditions)

ヒーローがある状態 (condition) になった場合 (例えば、“出血 (Bleed)”, “麻痺 (Stun)”, または“集中 (Focus)”) は、彼は、その示された名称の状態カードを取って、彼のヒーロー・シートの側に配置します。他のフィギュアがある状態になった場合は、状態トークンをフィギュアの横に配置します。フィギュアが、状態カードか状態トークンを持つ間、そのフィギュアは、該当する状態カードのルールに従わねばなりません。

状態名は、配置・アイテム・クラスのそれぞれのカード上では、しばしばキーワードで示されます。例えば、“【サージ】出血”能力を持つフィギュアは、攻撃の際に【サージ】を費やすことで、この能力を発動することができます。ターゲットのフィギュアが攻撃の間に最低でも1【ダメージ】を被っている限り、そのフィギュアは出血状態になります。

トークンの回収 (Retrieving tokens)

任務のいくつかには、フィギュアにマップ上のトークンを回収させるものがあります。トークンを回収するためには、フィギュアは、そのトークンのあるスペースが隣接したスペースにいる間に、操作 (interact)を行わなければなりません。それからプレイヤーは、そのフィギュアが今それを運んでいることを示すために、そのトークンをそのフィギュアのベースに配置します。フィギュアが移動すると、トークンも一緒に移動します。

もし、フィギュアが倒された場合、トークンはフィギュアのいるスペースに落ち、先ほどのルールに従って回収されます。フィギュアは、運んでいるトークンを任意に落とすことはできません。

トークンとスペースのコントロール (Controlling Tokens and Spaces)

任務のいくつかには、フィギュアに、マップ上のトークンやスペースのコントロールを求めるものがあります。トークンやスペースをコントロールするためには、友好的 (friendly) なフィギュアが、トークンやスペースの場所が隣接したスペースにいて、かつ、トークンやスペースの場所が隣接したスペースに、敵対的なフィギュアがない必要があります。

タイミング (Timing)

多くのゲームの効果 (effects) は、フィギュアに、別のフィギュアの活性化の間に、能力 (abilities) を発動 (trigger) する機会を与えます。これらの能力は、ある能力の効果に引き続いて発動するもので、**インタラプト (interrupt)** 呼ばれます。

これが発生した場合、インタラプトの能力が解決されるまでの間、現在の活性化は休止 (pauses) します。そして、(インタラプトが解決されると、休止した) 活性化が再開されます。

同時発生効果 (Simultaneous Effects)

もし、二つの効果が (effects) が、全く同じタイミングで発生した場合、現在、フィギュアを活性化しているプレイヤーが、それらの効果をどの順に解決するのか選びます。もし、現在、どのフィギュアも活性化していない場合は、帝国軍プレイヤーが決定する (キャンペーンの場合) か、手番のプレイヤーが決定します (スカーミッシュの場合)。

次は何ですか? (What's Next?)

これであなたは、全ての一般的なルールを知り、フル・ゲームをプレイする準備が整いました。あなたは、二つの異なるゲームをプレイすることができます。

キャンペーン (campaign) は、一連の関係付けられた任務からなり、物語が展開していきます。キャンペーンの進行において、プレイヤーは、新たなアイテム、アジェンダ (Agenda) そしてクラス・カードを獲得しながら、多種多様な任務を解決します。キャンペーンを開始するには、このラン・トゥ・プレイの冊子の当該ページを読んで下さい。

スカーミッシュ (Skirmish) は、対戦型の二人用ゲームです。プレイヤーは、それぞれが選択したフィギュアを用いて軍を組織し、特定のスカーミッシュ任務において相対します。スカーミッシュをプレイするためには、スカーミッシュ・ガイドを読んで下さい。

キャンペーンのプレイ (Playing a Campaign)

プレイヤーが、チュートリアルのコア・任務ルールを学んだ後は、フル・キャンペーンをプレイすることができます。

キャンペーンは、アクションバック中の導入シナリオである“余波 (Aftermath)”を解決したプレイヤーで始めます。この任務は、メイン・ストーリーの流れの基礎を築くものであり、プレイヤーに、任務のルールを容易に

習得できるよう助けます。

新たなキャンペーンの開始には、プレイヤーは、以下に示す“キャンペーン・セットアップ (Campaign Setup)”を最初に行う必要があります。

キャンペーン・セットアップ (Campaign Setup)

1. **プレイヤーの役割を選ぶ (Choose Player Roles)** : プレイヤーは、誰が帝国軍プレイヤーの役割を受け持つのか決定します。この役割は、最も経験を積んだプレイヤーが担当することを推奨します。他の全てのプレイヤーは、反乱軍のヒーローの役割を担当して下さい。

キャンペーンを通して、プレイヤーはこれらの役割を保って下さい。

2. **ヒーローを選ぶ (Choose Heroes)** : 各反乱軍のプレイヤーは、ヒーロー・シートを1つ選んで、そのヒーローにマッチしたクラス・デッキとヒーローのフィギュアを受取ります。それから、各反乱軍プレイヤーは、各自のクラス・デッキから基本 (basic) アイテム・カード (XPコストのないカード) を選び出して、各自の前のテーブルの上に表向きに配置します。

3. **帝国軍クラスを選ぶ (Choose Imperial Class)** : 帝国軍プレイヤーは、帝国軍クラス・デッキを1つ選びます。それから、このデッキから基本クラス・カードを選び出して、自分の前のテーブルの上に表向きに配置します。

4. **アジェンダ・デッキの構築 (Build Agenda Deck)** : 帝国軍プレイヤーは、全てのアジェンダ・カードを取り出して、セット (カードの右上の隅に示されています) 順に並べ替えます。[帝国軍プレイヤーは、6つのアジェンダ・カード・セットを選び、これら18枚のカードをシャッフル](#)して、アジェンダ・デッキを作成します。

アジェンダ・カードについては、“影響力を支払う (Spending Influence)”に詳細について記載されています。

5. **副次的任務デッキの構築 (Build Side Mission Deck)** : 導入任務のプレイ終了後、ヒーローは、次に解決する使命を選ぶために使命カードを使います。

このセットアップのステップの間、反乱軍プレイヤーは、このキャンペーンの間に使用する副次的任務デッキを構築します。反乱軍プレイヤーは、始めにカードの表側の色で副次的任務カードを並び替えます。それから、以下に示すカードと一緒にシャッフルして、副次的任務デッキを作成します:

- それぞれの[ヒーローに対応した赤い面](#)の副次的任務カード

- それぞれのヒーローが選択した、4枚の緑カード
- 4枚のランダムな灰色のカード (これらのカードはどのプレイヤーにも明かさなないこと)

6. **導入任務のセットアップ (Set Up Introductory Mission)** : プレイヤーは、コア・キャンペーンの導入任務をプレイするための準備が整いました。この任務の準備には、“任務のセットアップ (Mission Setup)” のステップに従って下さい。これらの解決には、帝国軍プレイヤーは、キャンペーン・ガイドの“余波 (Aftermath)” を参照する必要があります。

もし、これがあなたの最初のプレイの場合には、帝国軍プレイヤーは、キャンペーン・ガイドの一般任務ルールを最初に読むようにして下さい。

4人に満たないヒーロー (Less than Four Heroes?)

帝国の急襲は、2-5名のプレイヤーがバランス良くプレイできるようデザインされています。もし、4名のヒーローより少ない人数でプレイする場合には、反乱軍プレイヤーは、セットアップの間に、報酬 (Reward) デッキから、スペシャル・カードを受取って下さい。これらのカードは、ヒーローのヘルスを増加し、追加の活性化トークンを提供します。

4名より少ないヒーローのキャンペーン・セットアップを行った後、ヒーローに、以下のコンポーネント (components) を与えて下さい:

- ・ **ヒーロー2名のゲーム**: 各ヒーローは、“伝説的 (Legendary)” 報酬カードを受取ります。
- ・ **ヒーロー3名のゲーム**: 各ヒーローは、“英雄的 (Heroic)” 報酬カードを受取ります。

もし、反乱軍プレイヤーが、一人しかいない場合には、彼は、二人のヒーローをプレイし、二人のヒーローを個別に操作して下さい。

二つの活性化トークンを持つヒーローは、1つの活性化を解決した後、トークンを1つだけ裏返して下さい (彼は、各ラウンド2回活性化を行えることを意味します)。ヒーローは、各ヒーローが、それぞれの最初の活性化を完了しない限り、二回目の活性化を行うことはできません。

任務のセットアップ (Mission Setup)

任務のプレイにあたって、プレイヤーは事前に以下のステップを実施して下さい:

1. **マップの組み立て (Assemble Map)**: 帝国軍プレイヤーは、キャンペーン・ガイドの任務の図表に示された通りにマップ・タイルを使い、この任務のマップ

を組み立てて下さい。帝国軍プレイヤーは、図表に示された通りにマップ上に全てのトークンを配置して下さい。

2. **脅威とラウンド・ダイアル (Prepare Threat and Round Dial)**: 帝国軍プレイヤーは、脅威ダイアルを0に、ラウンド・ダイアルを1にセットします。

3. **配置とセットアップ (Deployment and Setup)**: 帝国軍プレイヤーは、全ての配置 (Deployment) カードを受取り、ミッション・ルールの“配置とセットアップ (Deployment and Setup)” 枠に示された通りのグループに並び替えます。この枠は、最大で4つの異なった要素からなります:

配置とセットアップ

- 初期グループ (Initial Groups)**: 帝国軍士官 (Imperial Officer), 探索ドロイド (Probe Droid), ストームトルーパー (Stormtrooper)
- 予備グループ (Reserved Groups)**: E-Webエンジニア (E-Web Engineer), 帝国軍士官 (Imperial Officer), ストームトルーパー (Stormtrooper)
- オープン・グループ (Open Groups)**: なし (None)

配置とセットアップ枠の例

- **初期グループ (Initial Groups)**: 示された配置カードを受取り、テーブルの上に配置します。対応するフィギュアは、ステップ4の“帝国軍フィギュアの配置 (Deploy Imperial Figures)” の間にマップ上に配置されます。

キャンペーン・ガイド (The Campaign Guide)

各任務のマップの図表と特別ルールは、キャンペーン・ガイドに示されています。任務のセットアップには、帝国軍プレイヤーが、キャンペーン・ガイドの選んだ任務を見つけて下さい。

キャンペーン・ガイドの情報は、秘密であり、**帝国軍プレイヤーのみが読むことができます**。各任務の間の特定の時点で、帝国軍プレイヤーは、この情報のいくつかを反乱軍プレイヤーのために、声に出して読み上げる必要があります。

- **予備グループ (Reserved Groups)**: 帝国軍プレイヤーは、秘密裏に (“予備グループ” セクション) に示された配置カードを取り出し、脇に裏向きに積み重ねて配置します。これらのカードに対応するフィギュアは、任務のルールによる指示があった際に、マップ上に配置します。
- **オープン・グループ (Open Groups)**: 帝国軍プレイヤーは、秘密裏に “オープン・グループ (Open Groups)” セクションに示された一連の配置カードを取り出します。これらのカードは、配置カードの

秘密の手札を形成し、ステータス・フェーズの間にマップ上にフィギュアを配置するために使用します（“脅威と配置 (Threat and Deployment)” を参照）。

帝国軍プレイヤーは、**ユニーク・カード**（名称の最初に・のあるカード）を除いた【帝国軍 (Imperial)】か【傭兵 (Mercenary)】の配置カードを任意に選択できます；ユニーク・カードは、オープン・グループとして使用するためには、まず、任務の報酬として獲得しておく必要があります（“同盟者 (Allies)” を参照）。

初期、予備、オープン・グループの何れにも該当しない配置カードは、ゲーム・ボックスに戻し、この任務の間は使用しません。

- **スペシャル・セットアップ (Special Setup)** : いくつかの任務には、“スペシャル・セットアップ (Special Setup)” セクションがあります。ここに何らかの指示が示されている場合、このタイミングで実行して下さい。
- 4. **帝国軍フィギュアの配置 (Deploy Imperial Figures)** : 帝国軍プレイヤーは、図表に示された通り、マップ上にフィギュアを配置します。
- 5. **ダイス、カード、その他のトークンの準備 (Prepare Dice, Cards, and Other Tokens)** : 全てのダイス、状態 (Condition) および補給 (Supply) デッキ、ダメージ・トークン、疲労 (strain) トークン、そして状態 (condition) トークンを、全てのプレイヤーの手の届く範囲に配置します。
- 6. **任務の状況説明を読む (Read Mission Briefing)** : 帝国軍プレイヤーは、反乱軍プレイヤーのために、任務ルールの“任務の状況説明 (Mission Briefing)” セクションを読み上げます。もし、図表に名前が付いたマップがある場合にはまた、全てのプレイヤーに、それらのタイルとその名称を示さなければなりません。帝国軍プレイヤーは、任務ルールの残りの部分については、それらを解決するよう指示があるまで、自らのために留めておいて下さい。
- 7. **反乱軍フィギュアの配置 (Deploy Rebel Figures)** : 各反乱軍プレイヤーは、自分のヒーローのフィギュアを、入口トークンに可能な限り近い空いたスペースに配置します。ここには、入口トークン自体のスペースも含まれます。**入口トークン (Entrance Token)**
もし、ヒーローが、**同盟者**を手に入れていた場合、ヒーローは、このタイミングで同盟者を雇用 (deploy) することを選択できます。同盟者は、導入任務では使用できませんので、後述します。
- 8. **活性化トークンの準備 (Prepare Activation Tokens)** : 各ヒーローは、活性化トークンを1つずつ受け取って、彼のヒーロー・シートの上に準備状態（緑色のサイ

ドが表向き）で配置します。もし、4人に満たないヒーローでプレイする場合には、彼らの“伝説的 (Legendary)” か“英雄的 (Heroic)” 報酬カード上に追加の活性化トークンを受取ることができます。

プレイヤーは、セットアップを終えると、ゲームのプレイを開始する準備が整います。

キャンペーン任務のプレイ (Playing Campaign Missions)

帝国の急襲における任務は、一連のゲーム・ラウンドを通してプレイされます。各ラウンドは、**活性化フェーズ (Activation Phase)**（該当ページを参照）とそれに続く**ステータス・フェーズ (Status Phase)**（以下を参照）からなります。

ステータス・フェーズを解決した後、プレイヤーは、新たなラウンドの活性化フェーズから始めます。これらのフェーズは、任務が終了するまで繰り返します（“任務の終了 (Ending a Mission)” を参照）。

キャンペーン・ステータス・フェーズ (Campaign Status Phase)

各フィギュアが、それぞれの活性化を解決した後、プレイヤーは、次のラウンドを開始する前に、以下のステップを解決します：

1. **脅威を増やす (Increase Threat)** : 帝国軍プレイヤーは、キャンペーン・ガイドの背にある**キャンペーン・ログ (campaign log)**に示される通り、脅威レベル分、脅威ダイアルを増やします。**導入任務において、脅威レベルは2**です。
2. **準備完了 (Ready)** : 帝国軍プレイヤーは、彼の全ての消耗したクラスと配置カードを、準備完了にします。各ヒーローは、彼の全ての活性化トークンを、それらを裏返して緑色の面を表向きにすることで準備完了にします。
3. **配置と増強 (Deploy and Reinforce)** : 帝国軍プレイヤーは、【脅威 (threat)】を使用して、マップ上にフィギュアを追加することができます。
4. **ラウンド効果の終了 (End of Round Effects)** : もし、何らかの能力 (abilities) や任務のルールが、このゲーム・ラウンドの終了時に発動した場合、プレイヤーは、このタイミングでそれらを解決して下さい（“任務のイベント (Mission Events)” を参照）。
5. **ラウンド・ダイアルを進める (Advance Round Dial)** : **ラウンド・ダイアルを1進めます**。それから、活性化フェーズから新たなラウンドを開始します。

脅威と配置 (Threat and Deployment)

各ラウンドのステータス・フェーズの間、帝国軍プレイヤーは、追加のフィギュアを配置するために支払うことのできる【脅威 (threat)】を増加させます。

各配置カードは、配置 (deployment) コスト、増強 (reinforcement) コスト、そしてグループ制限 (group limit) を持ちます。各ステータス・フェーズの間、帝国軍プレイヤーは、フィギュアのグループを配置したり、マップ上に個別のフィギュアを増強したりできます。

グループを配置するためには、帝国軍プレイヤーは、彼の手札の中の配置カードを選択して、カードの配置コストに等しい【脅威】を費やします。そして、彼は、テーブルの上に表向きにそのカードを配置し、カードのグループ制限に等しい数の該当するフィギュアをマップ上に配置します。これらのフィギュアは、任務の図表に示された緑色の配置ポイントに可能な限り近いスペースに配置されます。これらのスペースには、配置ポイント自身も含まれます。

フィギュアを増強 (reinforce) するためには、帝国軍プレイヤーは、テーブル上に既にある配置カードを選択して、そのカードの増強コストに等しい【脅威】費やします。そして、帝国軍プレイヤーは、緑色の配置ポイントに可能な限り近いスペースに、そのグループのフィギュア1体を配置します。

帝国軍プレイヤーが【脅威】を支払う度に、それに等しい量、脅威ダイアルを減らして下さい。

配置の例 (Example of Deployment)

1. ステータス・フェーズの開始時、帝国軍プレイヤーは、5【脅威】を持つ。脅威の増加 (Increase Threat) ステップの間、彼は、【脅威】をキャンペーン・レベルの2増加させた。彼は、(脅威)ダイアルを、新たな合計値である7に合わせた。
2. 配置と増強 (Deploy and Reinforce) ステップの間、帝国軍プレイヤーは、ストームトゥルーパーの部隊を配置することにした。彼は、自分の脅威ダイアルから、ストームトゥルーパーの配置コストである6減らして、【脅威】は残り1となった。そして、彼は、彼の手札からストームトゥルーパーの配置カードを取り、テーブルに表向きに配置した。
3. それから彼は、キャンペーン・ガイドの図表を見て、緑色の配置ポイントの場所を確認した。
4. 最終的に、彼は、3つのストームトゥルーパーのフィギュアを、マップ上の緑色の配置ポイントに可能な限り近いスペースに配置した。

任務の情報 (Mission Information)

各任務には、帝国軍プレイヤーと反乱軍プレイヤーが達成しなければならない目的を含めて、プレイのための特別ルールが示されています。どうやって・いつ任務が終

了するのかを含めたこの情報は、キャンペーン・ガイドの任務の登録 (mission's entry) に記載されています。

いくつかの任務のルールは、持続的で任務を通してプレイの間継続します。その他のルールは、予備フィギュアの配置や、【脅威】の増加など、一度だけ発動する個々の事象からなります。

各任務は、反乱軍プレイヤーに、探索の感覚を感じさせるもので、多くの驚きで満たされています。この意味で、反乱軍プレイヤーは、キャンペーン・ガイドを読むことはできません。しかしながら、殆どのルールと任務の情報は、最終的にはヒーロー達の知るところとなり、この情報は、彼らが任務をプレイすることを通して時間とともに明らかになっていきます。

任務のイベント (Mission Events)

任務の間、特定の時点で、帝国軍プレイヤーは、キャンペーン・ガイドから情報を読み上げ、そこに示されたルールを解決することを求められます。

これらのイベントは、しばしば特定のゲーム・ラウンドの終了時点で発動されますが、また、特定の状況が発生した時に発動することがあります (例えば、特定のドアがフィギュアにより開けられた)。

もし、これが、フィギュアの活性化の間に発生した場合、帝国軍プレイヤーは、活性化の進行を中断させます。彼は、テキストを読み上げ、示された特別な指示を解決し、それから、プレイヤーは、自らのフィギュアの活性化の解決を継続します。

キャンペーン・ガイドの“イベント・サマリー (Event Summary)” 枠は、帝国軍プレイヤーに、この任務の間、いつイベントが発動するかについてリストを提供します。

イベント・サマリー

- ・ ドアが開いたラウンドの最後: ロックダウン (Lockdown)
 - ・ ラウンド 6: 任務の終了
-
- ・ ドアが開いた: 要塞化 (Fortified)
 - ・ 全ての端末の破壊、または、全てのヒーローの負傷 (wounded): 任務の終了

イベント・サマリー枠の例

任務の終了 (Ending a Mission)

各任務のルールには、任務が終了する場合の状況が示されています。終了の状況に遭遇した場合、直ちに、帝国軍プレイヤーは、任務のルールの“任務の終了 (End of Mission)” セクションを解決します。帝国軍プレイヤ

ーは、示された物語の文章を読み上げ、それから、以下に示された報酬をプレイヤーに与えます。そしてプレイヤーは、“追加の報酬 (Additional Rewards)” に示される報酬を受け取ります。

それぞれの独立した任務において、勝利者は定まることがほとんどですが、特定の結果は、一方のサイド、あるいはもう片方のサイドに対してより有利なものになります。それぞれの任務のゴールは、プレイヤーに、彼らの任務の目的を達成することを求め、それはしばしば、任務の終了に繋がります。目的を達成することにより、プレイヤーは、彼らがキャンペーンに勝利するのに役立つ報酬を受取ります。

待って！ (STOP!)

あなたは、今や、導入任務である“余波 (Aftermath)” をプレイするのに必要となる全てを知っています。この任務を完了した後、あなたは、最初に“c. 任務終了後のクリーンアップ (c. Post-Mission Cleanup)” に従うことによって、あなたの冒険を続ける準備を整えます。

キャンペーンの過程において、プレイヤーは、最終的なクライマックスの任務でキャンペーンが終了するまで、新たなアイテムや能力を獲得しながら、多種多様な任務を解決することになります。

キャンペーンの構成 (Campaign Structure)

キャンペーンのプレイは単純です。プレイヤーは、最初に任務の解決し、そしてその後、新たなアイテム・カード、クラス・カード、そしてアジェンダ・カードを購入する機会を得ます。それから、彼らは、新たな任務を選択し解決することにより彼らの物語を再開します。彼らは、最終章として知られるクライマックスの任務でキャンペーンを終えるまで、これらのステージの解決を続けます。

キャンペーンを継続するために、プレイヤーは、キャンペーン・ガイドの背にあるキャンペーン・ログをチェックし、次にプレイ可能な（マークされていない）ステージを確認します。

上記の例では、プレイヤーは“余波 (Aftermath)” 任務を丁度解決したところです。反乱軍のアップグレード・ステージ (The Rebel Upgrade stage) が、(プレイ可能な) 次のステージです。

キャンペーンには3つのタイプのステージがあります：任務 (Mission) ステージ、反乱軍アップグレード (Rebel Upgrade) ステージ、そして帝国軍アップグレード (Imperial Upgrade) ステージです。

1. **任務ステージ (Mission Stage)**：プレイヤーは、以下のステップを実行します：
 - a. **任務の選択 (Choose Mission)**：反乱軍プレイヤ

ーは、キャンペーン・ログを参照して、[次の任務を決定](#)します。もし、そこに“副次的任務 (Side Mission)” と書かれている場合には、ヒーローは、[アクティブ副次的任務カード \(active Side Mission cards\)](#) の1つを選択して下さい。もし、“ストーリー任務 (Story Mission)” とある場合には、[アクティブ・ストーリー任務カード \(active Story Mission card\)](#) を1つ選択して下さい。

- b. **反乱軍の任務 (Resolve Mission)**：プレイヤーは、“キャンペーン任務のプレイ (Playing Campaign Missions)” のルールに従って選択した任務を解決して下さい。
- c. **任務後のクリーンアップ (Post-Mission Cleanup)**：任務を解決した後、プレイヤーは、以下を実行して下さい。
 - » ヒーローは、全ての【ダメージ】と【疲労】を回復して下さい。負傷しているヒーローは、ヒーロー・シートを健康面に裏返して下さい。
 - » ヒーローは、全ての補給 (Supply) カードを補給デッキに戻して下さい。
 - » ヒーローは、彼らのプレイ・エリアにある[クレート \(crate\) トークン毎に50クレジット](#)を得て下さい。そして、トークンを取り除いて下さい。(“キャンペーンのリソース (Campaign Resources)” を参照)。
 - » ヒーローは、現在の任務カードをゲーム・ボックスに戻します。
 - » もし、プレイヤーが、導入任務を解決したばかりであれば、[副次的任務デッキをシャッフルし、そこからカードを2枚引き、テーブルに表向きに置いて下さい](#)。これらが、今後の任務のステージで反乱軍プレイヤーが選ぶことのできる[アクティブ任務 \(active missions\)](#) になります。

もし、プレイヤーが、アクティブな、アジェンダ側でない[副次的任務カードを解決したばかりであれば、副次的任務デッキをシャッフルして、カードを1枚引いて下さい](#)。このカードが、これでアクティブ任務となります。

2. **反乱軍アップグレード・ステージ (Rebel Upgrade Stage)**：反乱軍プレイヤーは、以下のステップを実施して下さい：
 - a. **クレジットを支払う (Spend Credits)**：反乱軍プレイヤーは、キャンペーン・ログに示されている[アイテム・デッキからカードを6枚引き](#)、クレジットを支払ってそれらのカードを購入することができます (“クレジットを支払う (Spending Credits)” を参照)。

- b. **経験値を支払う (Spend Experience Points)** : 各ヒーローは、経験 (XP) ポイントを支払って、自らの**クラス・デッキからカードを購入**することができます (“経験値を支払う (Spend Experience Points)” を参照)。

3. **帝国軍アップグレード・ステージ (Imperial Upgrade Stage)** : 帝国軍プレイヤーは、以下のステップを行って下さい:

- a. **影響力を支払う (Spend Influence)** : 帝国軍プレイヤーは、**アジェンダ・デッキからカード4枚**を引き、影響力を支払うことでそれらを購入することができます (影響力を支払う “ (Spend Influence)” を参照)。
- b. **経験値を支払う (Spend Experience Points)** : 帝国軍プレイヤーは、経験 (XP) ポイントを支払って、**クラス・デッキからカードを購入**することができます (“経験値を支払う (Spend Experience Points)” を参照)。

各ステージを解決した後、プレイヤーは、彼らの進行を把握できるように、キャンペーン・ログの当該ステージのボックスにマークして下さい。

任務カード (Mission Cards)

任務カードには3つのタイプがあります: 副次的任務 (Side Missions), ストーリー任務 (Story Missions), そしてアジェンダ任務 (Agenda Missions)。

任務カードは、反乱軍プレイヤーが取りかかるために選択することのできる異なった冒険を表します。各カードは、任務の目的を達成した場合に得ることのできる報酬は勿論、任務のストーリーを解説する簡潔な物語も提供します。

キャンペーンのセットアップの間、反乱軍プレイヤーは、副次的任務デッキを構築し、帝国軍プレイヤーは、アジェンダ・デッキを構築します。ストーリー任務カードは、決してランダム化されることはなく、特定の任務の報酬の結果として作動します。

クレジットを支払う (Spend Credits)

反乱軍アップグレード・ステージのクレジットを支払うステップの間、プレイヤーは、現在の階層 (Tier) のアイテム・デッキからアイテム・カードを6枚引きます。

Tier 1 Items, Spend XP

上記キャンペーン・ログは、ヒーローが、第一階層 (Tier 1) のアイテム・デッキからカードを引くことを示します。

引いたアイテム・カードをテーブルに表向きに置きます。そして、反乱軍プレイヤーは、まとめて、カード・コストに等しいクレジットを支払って購入するカードを決定します。反乱軍プレイヤーは、購入した各アイテム・

カードを、将来の任務においてそのカードを使うであろうヒーロー一人に与えて下さい。

アイテム・カードのコスト

このステップの間、プレイヤーはまた、既に彼らが所有しているアイテム・カードを売却することができます。カードを売却するには、反乱軍プレイヤーは、**カードのコストの1/2に等しいクレジット**を受取ります。そして、適切なアイテム・デッキにカードを戻しシャッフルします。

そして、購入しなかったアイテム・カードは、対応するアイテム・デッキに戻してシャッフルして下さい。

クレジットは、特定のヒーローに割り当てられるものではなく、**グループとして共有**します。

キャンペーンのリソース (Campaign Resources)

キャンペーンでは終始、任務の達成の報酬として各種リソースを獲得します。これらのリソースを支払うことで、各種の異なったアドバンテージを得ることができます。

経験値 (Experience Points) : ヒーローおよび帝国軍プレイヤーは共に、経験値 (XP) を得ます。XPは、そのプレイヤーのクラス・デッキからカードを購入するために支払うことができます。

クレジット (Credits) : ヒーローは、グループとして、強力で新たな武器 (weapon), 防具 (armor), 装備 (equipment) そして改造 (modification) を購入するために支払うことのできるクレジットを得ます。

影響力 (Influence) : 帝国軍プレイヤーは、強力なアジェンダ・カードを解決するために支払う影響力を収集します。

これらのリソースは、トークンでは把握しません。代わりに、プレイヤーは、キャンペーン・ガイドの背にあるキャンペーン・ログに、この情報を書き留めて下さい。

プレイヤーが、これらのリソースのうち1つを支払うか得るかした時、プレイヤーは、このログに新たな数量を記入して下さい。

プレイヤーは、オンライン: www.FantasyFlightGames.com で、追加のキャンペーン・ログを印刷することができます。

影響力を支払う (Spend Influence)

帝国軍プレイヤーは、スペシャル・イベントを発動したり、アジェンダ・カードの使用を通して有効な副次的任務を作成したりできます。

帝国軍アップグレード・ステージの間、帝国軍プレイヤー、彼のアジェンダ・デッキをシャッフルして、**秘密裏**

[にアジェンダ・カードを4枚引きます](#)。彼は、影響力を支払うことで、これらのカードの1枚かそれ以上を購入できます。彼が購入しなかったカードは、反乱軍プレイヤーに見えないようにデッキに戻しシャッフルして下さい。

アジェンダ・カードのコスト

もし、カードが、帝国軍プレイヤーに、**秘密裏に保持する (keep it secret)** ことを指示している場合、彼は、それを購入した後、反乱軍プレイヤーに示すことはできず、反乱軍プレイヤーが唯一知ることのできる情報は、そのカードのコストだけです。このため、帝国軍プレイヤーは、記録を維持する上で誤りを起こさないことを確実にすることを助けるために、影響力を支払う前に、そのカードのコストの部分の部分を明かすことを提案します。

他のアジェンダ・カードについては、それらを購入した後、直ちに明かされ解決されます。カードをプレイ状態に保つ、あるいはアジェンダ・デッキに戻してシャッフルするよう指示されていない限り、帝国軍プレイヤーは、それらが解決した後、アジェンダ・カードをゲーム・ボックスに戻します。

アジェンダ・カードの何枚かは、購入した時点で有効な副次的任務になります。ヒーローは、副次的任務を解決できるときはいつでも、これらの任務の1つを解決するために選ぶことができます。これらのカードは、もしヒーローが、アジェンダ任務の代わりに別の副次的任務を解決しようと決定した場合、帝国軍プレイヤーに、自動的に報酬を提供します。

アジェンダ任務は、捨てられるか、完了した場合、ゲーム・ボックスに戻されます。

経験値を支払う (Spending Experience Points)

プレイヤーが、経験値を支払うことが許される時、彼のデッキの未購入のクラス・カードをひと通り調べ、それらのカードのコストに等しいXPを支払うことで、それらのカードを購入することができます。Class Card Cost

クラス・カードを購入した後、プレイヤーは、自らのプレイ・エリアにそれを表向きに置きます。プレイヤーは、キャンペーンの間を通して、このカードの能力を使用することができます。

キャンペーンの勝利 (Winning the Campaign)

プレイヤーの究極のゴールは、フィナーレとして知られるキャンペーンの最後の任務に勝利することです。

キャンペーンの過程において、プレイヤーは、このフィナーレにおいて彼らが勝つのを助けるアイテム・カード、クラス・カード、アジェンダ・カード、そして同盟者などの報酬を受取ります。特定の任務の報酬はまた、物語

の方向を決定し、プレイヤーが解決する最終任務について示唆を与えます。

フィナーレで勝利したプレイヤーは、究極の勝利者であり、キャンペーンに勝利します。

上級キャンペーン・ルール

(Advanced Campaign Rules)

プレイヤーが、初期の数任務では遭遇することのない一連の上級概念があります。このセクションでは、これらの上級ルールの詳細について記載します。

属性テスト (Attribute Tests)

導入任務では使用しませんが、他の多くの任務、能力、そして他のゲーム効果 (effects) は、ヒーローに属性 (attribute) テストの解決を求めます。

例えば、任務のルールに、“ヒーローは、ドアを開くために端末【操作】を操作できる”と書かれている場合、これは、ヒーローが、彼の【操作】属性のテストによって端末を操作できることを意味します。もし、彼が(テストに)パスすれば、彼は直ちにドアを開けます。

属性テストを解決するためには、プレイヤーは、彼のヒーロー・シートの属性に示されたダイスを振って下さい。もし、少なくとも1【サージ】が出た場合、彼はテストにパスします。もし、1つも【サージ】が出なければ、彼はテストに失敗します。

テストにパスすることはしばしば、特定の利益や与えられた任務の進展をもたらします。テストの失敗はしばしば、任務の目的の進展に遅れをもたらすなど、否定的な結果につながります。

Jynは、【目】テストを行う際に、青と緑のダイスを振った。

キャンペーン記録の維持 (Campaign Record Keeping)

プレイヤーは、その日の**帝国の急襲**のプレイを終えた後、彼らの進捗を留めておくために、以下のステップを実行して下さい。これにより、ゲームが保存され、次のセッションの開始時にキャンペーンを速やかに再開することができます：

- ・ **進捗の記録 (Record Progress)** : キャンペーン・ログには、プレイヤーのXP、クレジット、そして影響力といった、更新していく情報があることを確認して下さい。プレイヤーはまた、キャンペーンの現在のステータスをマークしたり、完了した全ての任務の名称を表示したりして下さい。
- ・ **構成物の収納 (Store Components)** : プレイヤーは、セッションとセッションの間、構成物を安全に収納し

それらを区別して保管するために、小さなプラ袋（商品に含まれていません）を使用して下さい：

- **全般袋 (General Bag)** : 全ての任務カードとプレイに使用するアジェンダ・カードを収納して下さい。
- **帝国軍袋 (Imperial Bag)** : **購入済み**の帝国軍クラス・カードと、帝国軍プレイヤーの**未購入**のアジェンダ・カードを収納して下さい。また、自らの通常のアジェンダ・カードとはきちんと区別することに注意を払った上で、**購入済み**のシークレット・アジェンダ・カードも収納して下さい。
- **ヒーロー袋 (Hero Bags) (2-4)**: それぞれのヒーローは、自らのヒーロー・シート、アイテム・カード、そして**購入済み**のクラス・カードからなる、自分専用の袋を用意して下さい。また、誰か一人が、もしあれば、利用できる同盟者も袋に入れて下さい。

その他の全ての構成物については、区別しておく必要はありませんので、プレイヤーの好きにゲーム・ボックスに戻して下さい:これには、プレイヤーが購入していないクラス・カードも含めます。これにより、既に獲得済みのクラス・カードと混同することがありません。

同盟者 (Allies)

いくつかの配置カードには、そのフィギュア名の頭に中点 (・) (bullet) がついています。これら**同盟者 (allies)**は、ルーク・スカイウォーカーのようなユニークな人物を表します。ダース・ヴェェダーのような帝国軍同盟者は、敵対者 (villains) と呼びますが、同盟者と同様のルールに全て従って下さい。同盟者と敵対者は、任務に示さるか、任務の報酬として得られない限り、使用することはできません。

任務の間、同盟者は、そのプレイヤー・サイドの追加フィギュアと同様に機能します。もし、プレイヤーが、任務に同盟者を加えたい場合は、ルール・リファレンス・ガイドの“同盟者 (Allies)” ルールに従う必要があります。

アイテムの制限 (Item Restrictions)

キャンペーンの進行を通して、プレイヤーは、多くのアイテム・カードを獲得します。ヒーロー達は、潜在的に無制限にアイテム・カードを所有できますが、各ヒーローが、個別の任務に何をもち込めるかについては（以下の）制限があります：

- ・ 1 防具カード (Armor card) 【防具】
- ・ 2 武器カード (Weapon cards)
(ダイス・アイコンに従った攻撃タイプの何れかのカード)
- ・ 3 装備カード (Equipment cards) 【装備】

アイテムのトレード (Trading Items)

ヒーローは、任務の配置を行う前であれば、クラス・デッキや報酬デッキのカード以外であれば、彼らのどのアイテム・カードであっても自由に他のプレイヤーに渡すことができます。アイテム・カードは、任務の間にトレードすることはできません。

補正 (Modifications)

いくつかのアイテムは、補正 (modifications) カードです。これらのカードは、武器の下に置かれ、武器にそこに示された能力 (ability) を付与します。

各武器は、それが持つことのできる補正 (modifications) 枚数の制限があり、武器カードの右下角のバーの数で示されています。

それで? (What Now?)

今やあなたは、**帝国の急襲**の完全なキャンペーンをプレイするのに必要となる一般的なルールを知っています。もし、ゲーム・プレイ中に何らかの疑問が生じた場合には、ルール・リファレンス・ガイドを参照して下さい。ルール・リファレンス・ガイドには、あらゆるトピックの完全なルールが記載されており、このラーン・トゥ・プレイ冊子には記載されていない多くの例外ルールも示されています。

キャンペーンの他に、スカーミッシュ・ガイドも確認することをお勧めします。これらのルールは、プレイヤーが、帝国軍、反乱軍、傭兵の何れかから軍隊を編成し、テンポの速いスカーミッシュ任務において互いに対決することを可能とします。

キャンペーン早見表 (Campaign Quick Reference)

キャンペーン任務の構成 (Campaign Mission Structure)

帝国の急襲における任務 (Missions) は、ゲーム・ラウンドを繰り返すことでプレイされます。各ラウンドは、以下の順に解決される二つのフェーズから成ります：

1. 活性化フェーズ (Activation Phase)
2. ステータス・フェーズ (Status Phase)
 - a. 脅威の増加 (Increase Threat)
 - b. 準備 (Ready)
 - c. 配置 (Deploy) と増強 (Reinforce)
 - d. ラウンド効果 (Effects) の終了
 - e. ラウンド・ダイヤルを進める

アクション (Actions)

アクション・フェーズの間、プレイヤーは、反乱軍プレイヤーから始めて、交互にフィギュア・グループを活性化します。フィギュアの活性化の間、フィギュアは2アクションを受取り、それらを使用して以下を任意の組み合わせで実行します：

- ・移動 (Move)：スピードに等しい移動ポイントを得る。
- ・攻撃 (Attack)：敵対するフィギュアに攻撃する。ヒーローだけが、攻撃に1アクション以上使用できる（2アクションを両方攻撃にできるということ）。
- ・操作 (Interact)：隣接するドアを開く、または、隣接するクレートや端末トークンを使用する。
- ・休息 (Rest)：【疲労】、あるいは【ダメージ】の回復。ヒーローのみが休息できる。
- ・スペシャル (Special)：アクションを要求するその他の効果(⇒として示される)。

キャンペーン・ステージ (Campaign Stages)

キャンペーンをプレイする場合、プレイヤーは、以下のステージを解決する：

1. 任務ステージ (Mission Stage)：プレイヤーは、以下の通り任務を選び解決する：
 - a. 反乱軍がアクティブ任務を選ぶ

- b. 反乱軍が任務を解決する
- c. 任務後のクリーンアップ
 - » ヒーローは、全てのダメージと疲労を回復する。
 - » ヒーローは、彼らの全ての補給カードをデッキに戻してシャッフルする。
 - » ヒーローは、彼らのプレイ・エリアのクレート・トークン毎に50クレジットを得る。
 - » 現在の任務カードをゲーム・ボックスに戻す。
 - » 新たな副次的任務カードを引く（必要であれば）。
2. 反乱軍アップグレード・ステージ (Rebel Upgrade Stage)：以下のステップを実行する：
 - a. クレジットを費やす (現在のアイテム・デッキからカード6枚)
 - b. クラス・カードに経験値を費やす。
3. 帝国軍アップグレード・ステージ (Imperial Upgrade Stage)：以下のステップを実行する：
 - a. 影響力を費やす (アジェンダ・デッキからカード4枚)
 - b. クラス・カードに経験値を費やす

2016/09/01 初回翻訳

2016/09/16 目次の追加、誤字等の修正

Credits

Game Design: Justin Kemppainen, Corey Konieczka, Jonathan Ying

Additional Content and Design: Daniel Lovat Clark, Nathan Hajek, Paul Winchester

Inspired by Game Designs by: Kevin Wilson and Adam Sadler

Graphic Design: Christopher Hosch, Taylor Ingvarsson, Evan Simonet, and Michael Silsby with Christopher Beck, Shaun Boyke, and Monica Skupa

Cover Art: Michal Ivan

Hero Art: David Kegg, Brynn Metheny

Map Tile Art: Henning Ludvigsen

Interior Art: Arden Beckwith, Christopher Burdett, Rovina Cai, Joel Hustak, David Kegg, Ryan Valle, Timothy Ben Zweifel, and the artists from the Lucasfilm Art Archives

Art Direction: Zoe Robinson

Figure Sculpting: Benjamin Maillet with Jason Beaudoin, Gordon Robb and Nick Miller

Proofreading: Mark Larson, Heather Silsbee, and Nikki Valens

Plastics Management: Jason Beaudoin and Jason Walden

Managing Art Director: Andy Christensen

Managing Graphic Designer: Brian Schomburg

FFG Licensing Coordinator: Amanda Greenhart

Production Manager: Eric Knight

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Josh Ackerman, Mike Anderson, David Arrowsmith, Samuel W. Bailey, Joe Baronowski, Jason Baxter, Karin Baxter, Matt Baxter, Dan Besemann, Ian “Captain Awesome” Birdsall, Dylan Boesch, Jordan Bolton, Bryan Bornmueller, John Britton, Nayt Brookes, Christopher Brown, Charles Buege, Ben Burch, Christian Busch, Stefano Carlino, James J Cartwright, Kara

Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Jhonn Clements, Karl Collins, Michael Combellick, Matthew Cordeiro, Cameron Cushman, Chris J Davis, Erik Davis, Emile de Maat, Simon Forsbrook, Marieke Franssen, Debra Freytag, Jason Glawe, Brandan Haines, Joe Hanna, Michael Hanson, Sam Hartzell, Adam Hewitt, Anita Hilberdink, Jonathan Hirsch, Justin Hoeger, Colton Hoerner, Simon ‘Ugavine’ Holden, Zack Holmes, Tim Huckelbery, Phil Jackson, Matt Jackson, Bill James, Neil Jesse, Sean Joesbury, Kate Kemppainen, Lillian Kemppainen, Steven Kimball, James Kniffen, Kalar Komarec, Mike Kutz, Peter Lacko, Oli Lan, Kenneth G. Langaard, Mai-Li Le, Brett Leeson, Jennifer Leeson, Scott Lewis, Josh Lewis, John Lundstrom, Michael McFadgen, Matthew McTigue, William Mearns, Ashley Miles, Darren Nakamura, Mercedes Opheim, Brianna Pasewalk, Andrew James

Princep, Nina Raita, Daniel Ramey, Chad Reverman, Patrick Schifano, Brian Schomburg, Heather Silsbee, Niko Simmons, Jeremy Smith, Tiffany Smith, Havard Sorensen, Sam Stewart, Samuel Stuart, Zach Tewalthomas, Nate Tripp, Chad Valente, Martin van Schaijk, Peter VanDusartz IV, Vera Visscher, Jason Walden, Lara Watkins, Brendan Weiskotten, Aaron Wilkerson, Andrew Yeilding, Brandon Zimmer
Special thanks to all of our beta testers.

Lucasfilm Approvals: Chris Gollaher

© & TM Lucasfilm Ltd. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS AGES 13 YEARS OR YOUNGER.