

STAR WARS IMPERIAL ASSAULT

二つの影 (TWIN SHADOWS) ルールブック

コンポーネント・リスト (COMPONENT LIST)

- 10 プラスチック・フィギュア (2 ヒーロー, 4 ヘビー・ストームトルーパー, 4 タスケン・レイダー)
- 12 マップ・タイル
 - 2 ヒーロー・シート
- 11 配置カード (3 デッキ)
 - 6 アジェンダ・カード
 - 4 副次的任務カード
 - 6 アイテム・カード (3 デッキ, 各各2)
- 18 ヒーロー・クラス・カード (2 デッキ, 各各9)
 - 9 帝国軍クラス・カード
 - 5 報酬カード
 - 2 補給カード
 - 3 コマンド・カード
 - 4 状態 (Condition) カード
 - 5 状態 (Condition) トークン
 - 8 デバイス・トークン
- 10 ダメージ・トークン (1Dが6と5Dが4)
 - 6 疲労 (Strain) トークン
 - 1 スカーミッシュ・マップ・シート
 - 2 スカーミッシュ任務カード
 - 4 同盟者と敵対者トークン
 - 8 IDトークン 24 IDステッカー付き

この拡張の内幕 (INSIDE THIS EXPANSION)

二つの影 (Twin Shadows) 拡張は、あなたの帝国の急襲 (Imperial Assault) の体験の全ての要素を拡張する新たな内容を含んでいます。ここには、あなたのキャンペーンやスカーミッシュを拡張するため

の、新たなヒーロー、クラス、アイテム、フィギュアが含まれています。さらに、この拡張には、どのフル・キャンペーンにでも結合することができ、二つの影 (Twin Shadows) ミニ・キャンペーンの一連の流れとしてプレイすることのできる、新たな6つの副次的任務を含んでいます。

プレイする前に (BEFORE YOU PLAY)

もし、あなたが、帝国の急襲 (Imperial Assault) に不慣れであるならば、コア・ゲームの中のラン・トゥ・プレイ・ガイドを必ず読むようにして下さい。そこには、チュートリアル任務と、「帝国の急襲」と「二つの影」の両者のプレイを始めるのに必要な全ての情報が含まれています。

拡張セットアップ (EXPANSION SETUP)

各、帝国の急襲の拡張は、あなたのコレクションに継ぎ目無く統合されるようデザインされています。最初のこの拡張を使う前に、カードボード・フレームから、注意深く全てのトークンとマップ・タイルを打ち抜いて下さい。そして、以下のステップを実行して下さい：

- ・ アジェンダ、コマンド、副次的任務、そしてスカーミッシュ任務カードを、それぞれ対応するサブライに追加して下さい。プレイヤーは、キャンペーンやスカーミッシュをプレイする時、それぞれのデッキを構築する際にこれらのカードを選択することができます。
- ・ 状態 (Condition)、クラス、配置 (Deployment)、アイテム、報酬 (Reward)、そして補給 (Supply) カードをそれぞれ対応するデッキに追加して下さい。

- ・ この拡張のヒーロー・シート、プラスチック・フィギュア、トークン、そしてマップ・タイルをそれぞれ対応するサブライに追加して下さい。

プレイヤーは、コア・ゲームに二つの影の構成品 (component) を取り入れる前に、進行中 (active) のキャンペーンを終了しなければなりません。

ノート: キャンペーンでは、プレイヤーは、この拡張に含まれるフィギュアの数に制限を受けます。例えば、帝国軍プレイヤーは、彼がこの拡張を複数所有していたとしても、タスケン・レイダー通常2体とエリート2体に限定されます。

拡張アイコン (EXPANSION ICON)

この拡張の全てのカード、シート、そして地図タイルには、コア・ゲームや他の拡張と識別するために、拡張「二つの影」アイコンが印されています。

任務 (MISSIONS)

二つの影には、帝国の急襲の6つの新たなキャンペーン任務と2つの新たなスカーミッシュ任務をフィーチャーしています。

キャンペーン任務 (CAMPAIGN MISSIONS)

新たなキャンペーン任務は、二つの方法のうちどちらかで使用されます。

- ・各任務は、副次的任務カードかアジェンダ・カードに対応し、フル・キャンペーンに結合することができます。
- ・任務は、二つの影のミニ・キャンペーン（“ミニ・キャンペーン”を参照）として、特定の順でプレイされます。

スカーミッシュ (SKIRMISH MISSIONS)

二つの影には、あなたのスカーミッシュ任務デッキに加えてシャッフルすることのできる、2つの新たなスカーミッシュ任務が含まれています。これらの任務は、スカーミッシュ・マップ・シートに含まれる“モス・アイズリー酒場 (Mos Eisley Cantina)”マップを使用します。

拡張ルール (EXPANSION RULES)

以下のセクションでは、二つの影のコンポーネントでフィーチャーされている新たなルールについて記載します。

配置カードの制限 (DEPLOYMENT CARD RESTRICTIONS)

いくつかの配置カードは、帝国の急襲のプレイにおいては、ただ一つのスタイルだけで使用することができました。キャンペーン配置アイコンが印された配置カードは、キャンペーンにおいてのみ使用できますが、スカーミッシュ配置アイコンが印された配置カードは、スカーミッシュにおいてのみ使用することができます。

タイル・タイプ (TILE TYPES)

帝国の急襲の各マップ・タイルは、そのタイルが意味する環境と一致している一つかそれ以上のタイル・タイプを持ちます。これらのタイプは、ゲームプレイの効果に直接的には影響しませんが、他のコンポーネントから言及される場合があります。主要なタイル・タイプは、内装と外装に区別されます（コア・ゲーム ルールズ・リファレンス・ガイドの“内装スペース (Interior Spaces)”を参照）。他のタイル・タイプには、森林と砂漠タイルが含まれています。タイルのタイル・タイプは、コア・ゲームと二つの影で紹介する以下があります：

- ・ **森林 (Forest) :**
 - コア・ゲーム・タイルの01A-18A, 37A, 38B, そして39A
- ・ **砂漠 (Desert) :**
 - コア・ゲーム・タイルのe tiles 01B-18B, 37A, 38A, そして39B
 - 二つの影タイルの04B-07B
- ・ **内装 (Interior) :**
 - 二つの影タイルの01A-07A, そして01B-03B

生息地 (HABITAT)

生息地 (Habitat) は、特定の配置カードに見られるキーワードです。キャンペーンの間、帝国軍プレイヤーが任務のオープン・グループを選択する場合、彼は、その任務のマップに、少なくとも1枚以上示された生息地に一致するタイプのタイルがある場合にのみ、生息地キーワードのある配置カードを選ぶことができます。

ノート: スカーミッシュの間、生息地は何ら影響を与えません。

クラス・カード (CLASS CARDS)

“Biv Bodhrik”のような何人かのヒーローは、XPコストのあるアイテム・カードをクラス・デッキに含んでいます。これらのカードは、その他のクラス・カードのようにXPで購入することができ、同様のタイプの他のアイテム同様に使用できます。もし、プレイヤーが、購入した後でそれらを売りたい場合には、示されたクレジットの費用ではなく、その他のアイテム・カードのように50クレジットで売ることができます。

装置トークン (DEVICE TOKENS)

ヒーローの“Saska Teft”は、装置 (device) トークンを使用することで、彼女の反乱軍の仲間に、強力な能力を付与することができます。これらのトークンは、固有の機能は持たず、“Saska Teft”のヒーロー・シートとクラス・カード上にある能力についてだけ作用します。

キャンペーンのセットアップの間、“Saska Teft”がヒーローとして選ばれた場合、彼女のプレイ・エリアの側に、デバイス・トークンを置いて下さい。任務の間、“Saska”の能力は、友好的なフィギュアがこれらのトークンを獲得 (claim) し捨てる (discard) ことで、有益な効果を与えることができます。

フィギュアが全体的に獲得できるデバイス・トークンの数は、8つのトークンのサプライとして提供されて制限されます。フィギュアは個々に任意の数のトークンを獲得できます。

ルール・リファレンスの追加 (RULES REFERENCE ADDITIONS)

“お前の元を去ったとき、私はまだ修業の身だった；だが、今の私はマスターだ。” - ダース・ヴェェダー、新たな希望

このセクションでは、コア・ゲームのルールズ・リファレンス・ガイドに含まれていない、特に、二つの影の新たなコンポーネントに関係する、既存ルールの新たな組合せと説明について紹介します。

もし、このセクションの記載が、ルールズ・リファレンス・ガイドの記載と、タイトルが同じだった場合、このセクションの情報がルールズ・リファレンス・ガイドの記載に優先するよう扱って下さい。

コア・ゲームと同様に、もし、このセクションのルールが、コア・ゲームのラーン・トゥ・プレイ冊子やスカーミッシュ・ガイドのルールを否定する場合には、このセクションのルールを優先して下さい。さらに、もし、このセクションのルールが、コア・ゲームのルールズ・リファレンス・ガイドのルールを否定する場合には、このセクションのルールを優先して下さい。

攻撃 (ATTACKS)

・いくつかの能力 (abilities) は、フィギュアに、異なった攻撃タイプによる攻撃の実行や、彼の通常攻撃より大きい攻撃プールを可能とします。

- ・ヒーローが、自らの武器と関連のない攻撃プール (例えば、Biv Bodhrikのヒーロー・シートで、“近接・個人 (Close and Personal)” から近

接攻撃を行う) を用いて攻撃を実行した場合、彼は、その攻撃の間、彼の武器ではどんな能力も使用することはできません。

- ・配置カードに応じたフィギュアが、代替攻撃プール (例えば、Biv Bodhrikの配置カードで、“近接・個人 (Close and Personal)” から近接攻撃を行う) を用いて攻撃を行った場合、彼らは、攻撃を発動している能力が別に述べていない限り、依然としてサージ能力を発動できます。

属性テスト (ATTRIBUTE TESTS)

- ・任務から求められる属性 (attribute) テストの多くは、フィギュアに対象物 (任務トークン、端末、ドアなど) を操作するためにテストの実行を要求します。これらは、対象物の属性テストとして言及されます。
- ・いくつかの任務では、ヒーローだけではなく、代わりにその他の反乱軍フィギュアが対象物の属性テストを行うことを許可しています。もし、これが発生した場合、同盟者は、ヒーローが行うのと同じ方法でそれらのテストを行って対象物を操作することができます。エリート・フィギュアは、属性テストの実行時、1回は自動的に成功します。通常のフィギュアは、テストに自動的に失敗します。

“あなた (YOU)”

多くのカードでは、プレイヤーの代わりにフィギュアを示すために“あなた (you)”という言葉を使用します。例えば、もし、配置カードに“攻撃の間、あなたは攻撃ダイス1つを振り直せる”とある場合、そのカードのグループに属する何れかのフィギュアが攻撃の際にダイス1つを振り直せます。

- ・もし、フィギュアに対応している効果が、“あなた (you)”にトークンを獲得することを指示している場合、VPを得たり、カードを操作したり、“あなたの”部隊やフィギュアを参照したり、“あなた”は、そのフィギュアのプレイヤーを意味します。

ミニ・キャンペーン (THE MINI CAMPAIGN)

二つの影に含まれる任務は、フル・キャンペーンにおいて使用できることに加えて、完了するのに6~8時間程度しかかからない、小さなキャンペーンの物語の連続としてプレイすることもできます。

ミニ・キャンペーンのセットアップ (MINI CAMPAIGN SETUP)

新たなミニ・キャンペーンを開始する前に、コア・ゲームのルールズ・リファレンス・ガイドの7ページにある“キャンペーン・セットアップ”の1~3ステップだけ行って下さい。それから、以下のステップを行って下さい：

1. **アジェンダ・デッキの構築 (Build the Agenda Deck)：**帝国軍プレイヤーは、アジェンダ・カードのデッキを、コア・ゲームのルールズ・リファレンス・ガイドの4ページの“アジェンダ・デッキの構築”に従って構築して下さい。そして、アジェンダ・デッキの中の、副次的任務あるいは強制的任務としてプレイ済みの全てのカードをゲーム・ボックスに戻して下さい。
2. **ヒーローのアップグレード (Upgrade Heroes)：**各ヒーローは、3XPを受取り、それからヒーロー全体として、ヒーロー一人当たり400クレジットを受取ります。それから、ヒーローは、反乱軍アップグレード・ステージを解決して下さい。この反乱軍アップグレード・ステージの間にアイテム・カードを購入する場合、反乱軍プレイヤーは、第一階層 (Tier 1) アイテム・デッキからカードを引き、カード6枚ではなく10枚引いて下さい。
3. **帝国軍プレイヤーのアップグレード (Upgrade Imperial Player)：**帝国軍プレイヤーは、3XPを受取ります。そして、帝国軍アップグレード・ステージを行いますが、アジェンダ・カードの購入はスキップして下さい。
4. **導入任務のセットアップ (Set Up Introductory Mission)：**プレイヤーは、これでセットアップが完了し、ミニ・キャンペーンの導入任務をプレイします。二つの影では、“追跡 (Hunted Down)”が導入ミッションになります。

ミニ・キャンペーンのプレイ (PLAYING THE MINI CAMPAIGN)

ミニ・キャンペーンのプレイは、フル・キャンペーンのプレイ (コア・ゲームのラーン・トゥ・プレイ

冊子10ページの“キャンペーンのプレイ”を参照)と類似しています。

フル・キャンペーンとの相違は、ミニ・キャンペーンの任務は、全てストーリー任務と見做され、特定の順にプレイされます。副次的任務は、ミニ・キャンペーンの間はプレイされません。

任務のステージの間、反乱軍プレイヤーは、アクティブな副次的あるいはストーリー任務カードであるかに基づいて判断することで次の任務を選ぶことはしません。代わりに、各任務のエピローグに、次に解決すべきアクティブ任務が示されています。

エピローグ (EPILOGUES)

ミニ・キャンペーンをプレイする際、各任務の“任務の終了 (End of Mission)”のテキストは、プレイヤーに、追加のイベントの解決を指示します。これらのイベントは、エピローグ (20ページの“エピローグ”を参照)として言及され、追加の物語のテキストや、ミニ・キャンペーンの進行に応じた特定の報酬を提供します。

更に、エピローグは、プレイヤーが解決する、次のアクティブ任務を示します。これが発生した場合、プレイヤーは、その任務の名称とページ番号を、キャンペーン・ログ (以下の“キャンペーン・ログ”を参照)の次の任務の欄に記録して下さい。

エピローグを解決した後、プレイヤーは、任務ステージの“任務前のクルーンアップ”部分に進んで下さい。

キャンペーン・ログ (THE CAMPAIGN LOG)

フル・キャンペーンと同様に、プレイヤーは、ミニ・キャンペーンの進捗に関する情報を把握して記録するためにキャンペーン・ログを利用して下さい。二つの影のミニ・キャンペーンのキャンペーン・ログは、このルールブックの背にあり、コア・ゲームノキャンペーン・ログと同一の方法で使用されます。プレイヤーは、追加のキャンペーン・ログを、オンラインから印刷することができます：

www.FantasyFlightGames.com

待って！ (STOP!)

帝国軍プレイヤーだけが、このルールブックのキャンペーン部分に含まれる情報を読むことが許されます。反乱軍プレイヤーは、これまでに読んだどんなルールについても繰り返し帝国軍プレイヤーに尋ねることができますが、どんな任務に関する情報であれこのページをめくって見たり読んだりすることは許されません。