

STAR WARS

IMPERIAL ASSAULT

星際大戰：帝國突襲

遊戲手冊

LEARN TO PLAY

READ THIS FIRST

簡介

勝利！隨著反抗軍成功摧毀死星，他們為生活在恐懼中的銀河系帶來了希望。帝國在失去了他們最強大的武器之後，急切地想從這次慘敗面前回復過來。

當死星這座戰鬥空間站的碎片還在雅文4號衛星上空如雨點般落下時，帝國軍已經在積極部署一項新計畫，想要搜索並對駐紮在這個小型衛星上的反抗軍展開報復行動。

不久之後，在遠離反抗軍基地的一個前哨站裡，新建的帝國信號收集站開始工作。反抗軍派遣出了一組精英人員；他們的任務是：不惜一切代價讓它沉寂……

遊戲預覽

在帝國突襲中，兩到五名玩家一同體驗傳奇星際大戰。一名玩家控制強大的銀河帝國勢力，指揮所有部隊從風暴兵到經典反派，如：達斯·維達。

其餘所有玩家組成小組協同遊戲，每人控制一名反抗軍英雄。在整個遊戲過程中，這些英雄會穿越銀河系執行各種驚險的任務。在每項任務中，反抗軍和帝國勢力將以地面戰鬥戰來彼此對抗。

玩家們按次序執行一系列任務。隨著力量的成長和經驗的積累，他們會在終極任務裡決定銀河系的命運。

進行遊戲

帝國突襲的核心內容就是各種任務。每項任務都是在模組化拼接的遊戲地圖上進行的一場戰術戰鬥。每項任務的地圖拼接方法和特殊規則都會詳述在戰役模式指南中。

這本遊戲手冊是通過一個教學任務來教會玩家們各種任務的基本規則。其中包括在地圖上移動模型，處理攻擊，以及贏得任務。對玩家們來說，在嘗試更大規模遊戲，例如在戰役中進行連續任務之前，理解這些基本規則至關重要。

除了進行戰役模式之外，帝國突襲遊戲也可以用兩名玩家面對對抗的方式進行，這被稱為戰鬥模式。一旦玩家們通過教學任務瞭解了帝國突襲的基本規則，他們就同時學會了戰術和戰役模式的遊戲方法。

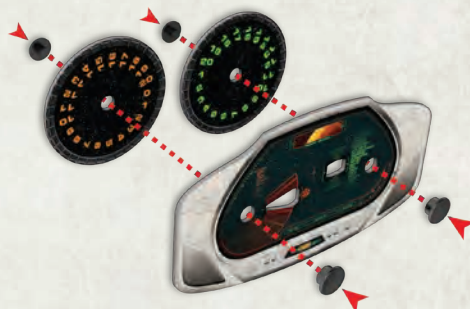
如何使用本手冊

這本遊戲入門手冊純粹是按照教學新玩家如何進行帝國突襲遊戲的方式來撰寫的。出於這個原因，這本手冊中略去了很多例外規則和卡牌互動內容。

除了這本手冊之外，遊戲還提供了一本規則手冊。規則手冊裡包含了所有在本手冊中沒有提及的問題和特殊規則。如果玩家們在遊戲過程中有任何其他問題，可以翻閱規則手冊。

配件清單

這份清單列出了基礎遊戲提供的所有配件種類及數量。這其中不包括路克·天行者和達斯·維達模型包裡提供的額外配件。所有基礎遊戲提供的卡牌都會標有這個圖示。



1份威脅值與回合紀錄盤
(組裝方式如上圖)



59個地圖底板



4個帶有塑膠基座的門標識

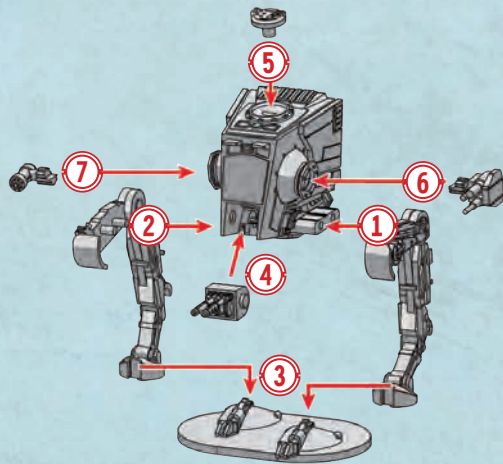


34個模型
(包括AT-ST，組裝方式如下圖)



11枚骰子
(2藍、2紅、2黃、2綠、2黑、1白)

組裝AT-ST模型



配件清單續



1本規則手冊



1本戰役模式指南



1本戰鬥模式指南



6張英雄表



39張部署卡
(3類牌組)



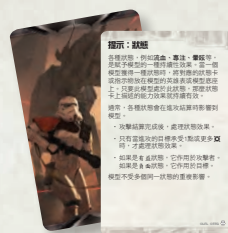
10張主線任務卡



14張支線任務卡



18張進程卡



5張幫助卡



54張英雄技能卡
(6組，每組9張)



27張帝國技能卡
(3組，每組9張)



36張物品卡
(3組，每組12張)



12張補給卡



18張獎賞卡



42張命令卡



12張狀態卡
(3組，每組4張)



1枚先手指示物



45枚傷害指示物
(35枚1點，10枚5點)



2張戰術任務卡



8枚終端機指示物



8枚貨箱指示物



15枚狀態指示物
(3種，每種5枚)



35枚壓力指示物



20枚任務指示物
(8枚反抗軍/帝國，12枚中立)



1枚入場指示物



4枚啟動指示物



20枚ID指示物
以及60張對應的ID貼紙



12枚盟友和反派指示物

教學任務

學習帝國突襲遊戲的最簡單方法就是進行一場任務遊戲。作為首次任務，我們執行第4~8頁上詳述的教學任務。

學會遊戲的基礎內容後，玩家們可以繼續學習進階規則並進行戰役遊戲。

為了進行教學任務，首先逐步執行「教學準備」內容。這裡面包括了如何拼裝地圖，怎樣放置指示物、模型和門。

未被選用的所有英雄模型和配件都不再使用。如果扮演反抗軍的玩家少於四人，那麼帝國玩家不使用E-Web機槍手部署卡和模型。如果反抗軍玩家少於三人，帝國玩家同時也不使用探測機器人的部署卡和模型。

在遊戲準備完成後，玩家們按照右側「任務流程」的步驟開始遊戲。

任務流程

帝國突襲中的任務是由若干輪遊戲回合組成的。每個回合中包括兩個階段，並按下述次序依次執行：

1. **啟動階段**：玩家輪流行動，從反抗軍玩家開始，每次啟動一個模型並處理相關的兩個行動，例如移動和攻擊。隨後帝國玩家啟動對應同一張部署卡的所有模型。玩家們輪流啟動模型直到所有模型的啟動過程都已處理完畢（參見第5頁「啟動模型」）。
2. **戰況階段**：在處理完所有模型啟動後，玩家們執行若干清理動作（參見第7頁「戰況階段」）。

在處理完戰況階段後，遊戲再次從啟動階段開始，進入下一個回合。上述內容持續重複直到任務結束（參見第7頁「任務結束」）。

教學任務準備

1. **拼裝地圖**：根據右圖所示，使用地圖底板，門標識，貨箱指示物，和終端機指示物組成遊戲地圖。
2. **分配角色**：玩家們共同決定誰來扮演帝國方。推薦由遊戲經驗最豐富的玩家擔任此角色。所有其它玩家都扮演反抗軍英雄。
3. **準備英雄配件**：每位反抗軍玩家從下述四名英雄中選用一名：芬·西格尼斯，迪亞拉·帕西歐，嘎可汗，金·歐丹。如果只有一位反抗軍玩家，他選擇兩名英雄。
每位英雄玩家拿取對應的英雄表，模型，和等級牌組。隨後，找到等級牌組中對應的武器（標注為♣或♠），並將其放在英雄表旁邊。
4. **拿取啟動指示物**：每位英雄拿取一枚啟動指示物並翻到就緒面（綠色面向上）放在英雄表上。
5. **準備部署卡**：帝國玩家從下面這四種部署卡裡每樣拿取一張，面向上放在面前：風暴兵（灰色），E-Web機槍手（灰色），探測機器人（紅色），帝國指揮官（灰色）。如果反抗軍英雄少於4個，那麼只使用上述卡牌中的部分卡牌（參見上方「教學任務」）。
6. **部署模型**：將所有模型放在右方圖示裡的對應地圖區域。
7. **準備骰子，卡牌，和其它指示物**：將所有骰子，狀態牌組，補給牌組，傷害指示物，壓力指示物，和狀態指示物都放在所有玩家能易於拿取的位置。



門標識



（上圖僅展示了兩名反抗軍玩家的配件）



地圖底板：02B, 07B, 25A, 27A, 32A, 33A, 36A, 38A(2)



風暴兵模型

E-Web機槍手模型

探測機器人模型

帝國指揮官模型

啟動模型

當啟動一個模型被後，按下述流程進行遊戲：

1. **啟動開始：**啟動一名英雄時，重置所有相關的已橫置等級卡和部品卡。後面會詳述卡牌重置的細節。
2. **執行行動：**玩家為模型執行任意組合的兩個行動。可用的行動包括：
 - 移動：獲得在地圖上移動所需的移動點。
 - 攻擊：進攻一個敵方模型。只有**英雄**可以選用多於一次的進攻行動。
 - 互動：打開相鄰的門或貨箱，或根據任務規則與其他遊戲標識互動。
 - 休息：回復☘（壓力），並且也有機會回復☘（傷害）。
 - 特殊：處理對應配件上列出的一個♣（行動）能力。

在一個反抗軍模型處理完兩個行動後，它的啟動過程結束。隨後由帝國玩家選擇啟動屬於同一張部署卡的一組模型。當帝國玩家啟動處理完這張部署卡小組的所有模型後，使用英雄的玩家再次選擇一名反抗軍模型啟動。

玩家們按上述方式輪流啟動模型直到所有模型都已啟動完畢。

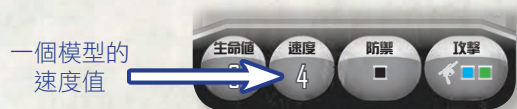
部署卡小組

在每張部署卡的部署值下方都有一個或多個指示條。這些指示條的數量代表這張**部署卡對應小組**中的模型數量。當針對部署卡執行啟動時，控制它的玩家能夠按任意次序使用**小組中的每個模型**執行兩個行動。但是在下個模型啟動之前，玩家首先必須處理完前個模型的全部兩個行動。



移動

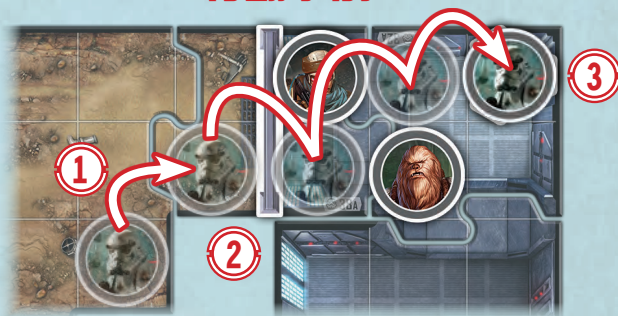
當一個模型執行移動時，它將獲得等於其速度值（印在部署卡或英雄表中）的移動點。



一個模型可以使用一點行動點移動到相鄰位置。通過相鄰直邊或對角移動均可。模型的移動點可以用在另一個行動執行前或執行後的任意時刻。

地形與其他模型可能會阻礙模型的移動（參見第8頁「移動限制」）。

移動示例

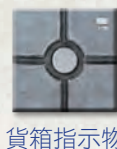


1. 一名風暴兵員將第一個行動選為移動。它獲得四點移動點（等於其速度值）。帝國玩家隨後使用一點移動點將模型移動一格。
2. 移動之後，它選擇使用第二個行動及開互動並打開了它。
3. 他此時還剩有三點移動點，於是在結束整個啟動之前，它再次使用這些移動點移動了三格。

互動

模型可以在任務期間針對地圖上的物品進行搜索，調查，或者其它互動。一個模型能夠與處在同一位置或相鄰位置的指示物互動，互動物件包括：

- **貨箱：**英雄可以與貨箱互動，並因此抽取一張補給卡。玩家將補給卡面向上放在對應英雄表附近，隨後可以根據卡牌內容使用能力。隨後他獲得這枚貨箱指示物，將其從地圖上移走並放在對應英雄表上。在戰役中，可以在任務結束時將貨箱指示物兌換為信用點。
- **門：**一個模型可以與一扇門互動並打開它。玩家將門標識從地圖上移除並放回遊戲盒中。
- **特殊：**一個模型可以與地圖上的其它指示物互動，例如終端機或任務指示物，相關內容都會寫在任務規則中。



貨箱指示物



門

休息

在戰役任務中，英雄們可以通過承受☘（壓力）來使用強大個人能力（參見第7頁「壓力與耐力」）。

通過休息，英雄能夠回復等於其耐力值的☘。如果英雄回復的☘超過了他帶有的壓力指示物數量，多出的部分可用于回復英雄承受的☘（傷害）（參見第8頁「損傷與回復」）。

只有英雄可以休息。

特殊行動

很多等級卡，能力，和任務規則都允許模型執行特殊行動。這些行動都標為♣。

每次啟動時，每項特殊行動都只能執行一次。

攻擊

一個模型可以用來傷害敵方模型的主要方式是實施進攻。當模型承受的 ☒ (傷害) 等於其生命值時，它將被擊敗 (參見第8頁「擊敗」)。

當一個模型宣佈攻擊時，首先它要選中一個敵方模型作為目標。隨後根據部署卡 (帝國或盟友模型) 或武器卡 (英雄模型) 擲攻擊骰。同時，防禦方根據對應部署卡或英雄表擲防禦骰。



擲骰後，攻擊目標會承受 ☒，其數值等於擲骰結果中的 ☒ 數量減去防禦方擲出的 ▼ (阻礙) 數量。

除了 ☒ 和 ▼ 圖示，骰子上還有其它四種圖示：

- **~ (原力波)**：擲骰後，攻擊者可使用這些圖示來觸發特殊能力 (參見第7頁「能力」)。
- **○ (規避)**：每個規避圖示可以抵消一個 ~ 圖示。
- **✕ (躲避)**：這個圖示出現在白色骰子上。它們可以讓命中結果變為未命中 (目標傷害變為零)。
- **準度**：骰子上出現的數量用於確定遠端攻擊 (↘) 是否命中 (參見右側「準度」)。

重要： 在同一次啟動過程中，英雄是**唯一**一種可以將兩個行動都執行為攻擊的模型。如果一項特殊行動 (⚡) 中包括一個或多個攻擊，那麼它們也算作模型進行了一次攻擊行動。

攻擊條件

每次進攻要麼屬於**近身攻擊** (⚔)，要麼屬於**遠端攻擊** (↘)，區別標識位於擲骰標識前面。

近身攻擊只能攻擊與攻擊者相鄰的模型。與此對應，遠端攻擊能夠攻擊任意能看到的 (詳見下方「視線」) 敵方模型。不過實施遠端攻擊存在著未命中目標的可能性 (參見下方「準度」)。



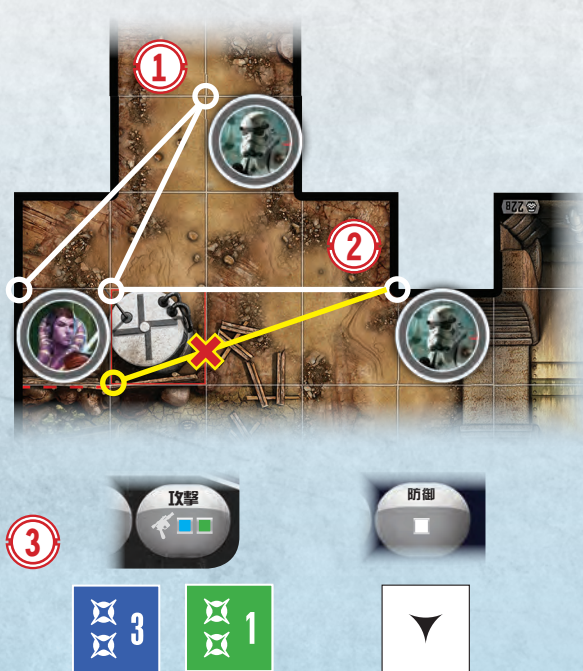
在執行遠端攻擊時，要符合下述條件：

- **視線**：宣佈攻擊目標時，目標模型必須處於攻擊模型的視線內。

判斷模型是否在視線內的方法是：首先進攻玩家選擇模型所在空間的一個角，隨後從這個點出發對著目標所在位置的兩個不同角，畫出兩條不相交的射線。這兩條射線不能重疊，不能穿過牆壁 (黑色粗線)，不能穿過阻塞地形 (紅線)，也不能通過存在模型的位置。具體示例參見下方「攻擊示例」。

- **準度**：擲骰後，準度值總和 (統計擲骰結果中的總數量) 必須大於等於目標與攻擊者之間的空間數量，即距離。如果準度值比目標距離小，此次攻擊未命中，目標承受傷害為零。與目標間的距離越遠，進攻方擲出足夠多的準度圖示實現成功命中的可能性就越小。

攻擊示例



1. 一號風暴兵員與迪亞拉之間存在視線，因為它可以從所在位置的一個角向著迪亞拉所在位置的兩個不同角畫出兩條不相交的射線。
2. 二號風暴兵員與迪亞拉間不存在視線，因為堵塞地形 (地圖上的紅線) 阻擋了從角上向著迪亞拉當前位置畫出的第二條線。
3. 帝國玩家使用第一名風暴兵員實施了攻擊。根據模型的攻擊屬性擲骰，同時對手也根據迪亞拉的防禦屬性擲骰。
4. 進攻方擲骰結果為4點準度值。迪亞拉距離為2格，於是攻擊命中。
5. 隨後防禦方承受擲骰結果中的 ☒ (傷害) 圖示減去 ▼ (阻礙) 圖示的數量。最終結果為三。迪亞拉因此承受3☒，在她的英雄表上放置三枚傷害指示物。

記錄啟動狀態與橫置卡牌

當英雄啟動後，將他的啟動圖示翻為紅色面向上，以此記錄他已啟動完畢。



就緒面
啟動指示物



耗盡面
啟動指示物

當部署卡上最後一個模型啟動完成後，橫置對應卡牌（旋轉90度）。在同一回合中，已橫置部署卡對應的所有模型都無法被再次啟動。



就緒狀態
部署卡



橫置狀態
部署卡

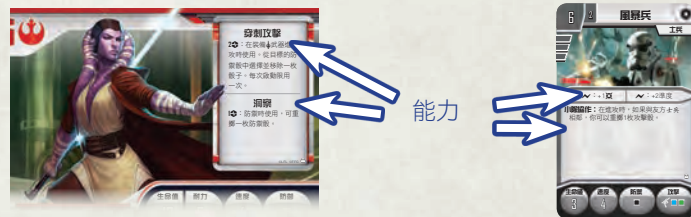
當所有啟動指示物都已翻面且所有部署卡都已橫置後，啟動階段結束。

進階規則

這裡列出了進行教學遊戲所需的其它規則內容。包括使用特殊能力，承受傷害，等等。

能力

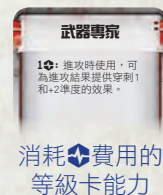
能力描述存在於：英雄表，部署卡，等級卡，還有任務規則。



能力提供的特殊遊戲效果是不受遊戲基礎規則約束的。例如，一項能力可以讓一個模型額外執行一次攻擊或者讓它在特定情形下違背基礎規則。

有些能力描述前帶有如下條件圖示：

- ⬇️：為使用此能力，英雄必須承受等於⬇️圖示前對應數值的⬇️（壓力）（參見下述「壓力與耐力」）。
- ⚡️：為使用此能力，帝國玩家必須消耗⚡️圖示前對應數值的⚡️（威脅）。在教學中不涉及威脅，因此我們之後再詳述。
- ⬆️：這些能力可作為行動來使用（參見第5頁「特殊行動」）。
- ⌊：為使用此能力，需要在攻擊中消耗⌊（原力波）圖示。攻擊者能夠使用的⌊數量等於擲骰結果中的⌊總量減去⌋（規避）總量。



消耗⬇️費用的
等級卡能力

註釋：在執行進攻時，一個英雄可以最多使用1⌊來回復1⬇️（參見第8頁「損傷與回復」）。

壓力與耐力

所有英雄都可以通過承受⬇️（壓力）來突破自身極限使用超能力。承受⬇️的最主要兩個目的是使用能力（見上述）和進行更多移動。

一個英雄可以自行選擇承受的⬇️數量不能超過其耐力值。如果有遊戲效果要求強制模型承受超出耐力的⬇️，超出部分的⬇️將轉變為讓模型承受對應數量的⚡️。



英雄的耐力

額外移動

在啟動後的任意時刻，英雄可以通過承受⬇️來獲得額外的移動點。每承受一個⬇️，該英雄將獲得一點移動點，後者將加總到模型之前擁有的總移動點中。只有英雄能夠承受⬇️來獲得移動點。英雄在每次啟動時最多能進行兩次此活動。

戰況階段

當所有模型執行完啟動後，玩家們實施若干清理活動準備下個回合。

在教學中，玩家們只需簡單重置所有橫置的部署卡（將其轉回正常狀態）和啟動指示物（將其翻為綠色面向上）。

處理完這個階段後，玩家們從新一輪的啟動階段開始下個遊戲回合。

結束任務

任務規則中會指明任務結束的時機。

在教學中，反抗軍玩家的目標是擊敗所有帝國模型。帝國玩家的目標是使用模型與兩個終端機互動，或擊敗一名英雄。

當上述任一目標達成時，任務結束。

損傷與回復

當英雄模型承受❖（傷害）或❖（壓力）時，在該英雄的英雄表上放置對應數量的相關標識。對於其它模型，將對應數量標識放在地圖上模型旁邊。

許多遊戲效果允許模型回復❖或❖。此時，從模型旁（或英雄表上）移走對應數量的相關標識。

注釋：如果英雄回復的❖超過了本身可以移除的壓力指示物總數，超出部分的❖會讓該英雄回復對應數量的❖。

傷害與生命值

攻擊和各種能力會導致模型承受❖（傷害）。當模型承受的❖等於自身生命值時，該模型立刻被擊敗。一個模型無法承受超出生命值的❖（直接忽略溢出的❖）。



傷害指示物

擊敗

當模型承受的傷害等於其生命值時，它被擊敗。當英雄被擊敗時，他成為受傷狀態（詳見下述）。當其它模型被擊敗時，將它從地圖上移除。

當一個小組中最後一個模型被擊敗後，對應部署卡將返回到帝國玩家手牌中。

受傷

在一個任務中，當某個英雄被首次擊敗時，從他的英雄表上移除所有傷害指示物，並將英雄表翻到受傷面。



英雄表的健康面



英雄表的受傷面

英雄表的受傷面與健康面很類似，但是不再包含某些能力，並且很多狀態值和屬性也都發生了變化。如果英雄表上的壓力指示物多於此時的忍耐值，將多出的壓力指示物移除。

受傷的英雄正常使用啟動規則，仍能承受❖。如果受傷的英雄被再次擊敗，他將撤退。

撤退

撤退的英雄模型，將被從地圖上移除。此後他的模型無法啟動，也不會再出現在當前任務中。

移動限制

大多數情況下一個模型可以支付一點移動點移動到一個相鄰位置。不過，有兩種要素會阻礙移動：地形與敵方模型。

通過地形移動

地圖上的某些位置存在由顏色線標注出來的特定類型地形。這些位置在遊戲中有如下效果：

- **牆壁：**由黑色線標出，通常存在於地圖底板邊緣。由牆壁分割開的兩個位置並不相鄰。模型無法移動穿過也無法讓視線穿過牆壁。
- **障礙：**在地圖位置中由紅色虛線標出的地形。模型無法移動穿過紅虛線。但是由障礙地形分割開的兩個位置仍是相鄰的，並且視線可以正常通過障礙地形。
- **堵塞：**地圖位置周圍由紅色實線標出的地形。模型無法進入，視線也無法穿過這些堵塞地形。
- **門：**地圖位置上由門標識表示。被門分割的兩個位置並不相鄰。模型無法移動通過門，視線也無法穿過門。
- **困難：**地圖位置周圍用藍色實線標出的地形。在進入困難地形時模型必須額外支付一點移動點。



牆壁



障礙地形



堵塞地形



困難地形

穿過模型移動

模型可以移動進入一個存在友方或中立模型的位置，並且無需額外代價。模型也可以移動進入存在敵方模型的位置，此時必須額外支付一點移動點。

模型無法最終停留在存在其他模型的地圖位置。

關鍵字

關鍵字是若干能力的簡寫。在教學中使用了關鍵字「爆炸」、「順劈斬」、「穿刺」、「回復」、和「延伸」。更多資訊，請參看規則手冊或遊戲中提供的簡介卡。其它關鍵字，「流血」、「暈眩」和「專注」都與狀態有關。為了教學任務的簡潔，我們忽略了所有帶狀態的能力。我們之後再詳細討論它們。

注意！

大家現在已經瞭解了進行教學遊戲的所有內容。完成教學遊戲之後，玩家們會對本作有一個基本的概念。同時你們也已經準備好學習進階規則，以便進行後續的戰役遊戲（參見第9頁）。

進階規則

還有一些適用於所有遊戲模式的通用規則，並沒有出現在教學遊戲中。這些規則內容列在這裡。

模型

地圖上的模型代表由玩家控制的角色，車輛，和生物。有些模型是塑膠制的，還有一些由厚卡紙標識來表示。

友方與敵方模型

地圖上的模型彼此間有兩種關係：要麼是友方，要麼是敵方。攻擊時只能將敵方模型作為目標。很多遊戲效果中都會說明它們是作用于友方還是敵方的。

在戰役中，所有反抗軍模型彼此間都是友方，並且都與帝國模型是敵方關係。同理，所有帝國模型彼此間都是友方，並且與所有反抗軍模型互為敵方。

模型尺寸

僅僅佔據地圖上一格位置的模型是小型模型。在地圖上佔據位置大於一格的都是大型模型。大型模型還要使用下述規則：

當大型模型進攻時，視線可以從它所佔據位置中任意同一角部出發。當大型模型被攻擊時，實施進攻的模型可以將大型模型佔據的任一位置作為目標。

大型模型無法沿對角移動。大型模型在移動時如果需要旋轉，必須支付一點移動點。進行旋轉時，大型模型必須在旋轉完成後仍至少佔據一半數量的先前位置。

多模型小組

要讓玩家容易地分辨出哪個模型屬於哪張部署卡是非常重要的。無論何時，當使用了兩張或更多張同名部署卡時，玩家們都可以使用ID貼紙和指示物來區分。

將同編號貼紙對應給隸屬同一張部署卡的模型，然後在部署卡上放置配套的ID指示物。我們並不強制要求為哪些特定種類模型標注顏色或編號，但是不同類型的模型不可以使用相同編號貼紙。

如有需求，玩家們還可以使用其它方法來區分他們的模型組，比如塗裝模型或者將它們的底座塗為不同顏色。

狀態

模型帶有狀態卡或指示物時，它必須遵守對應狀態卡上的相關規則。

狀態的名稱有時會在部署卡，物品卡，或技能卡中作為關鍵字出現。例如，一個模型帶有「：流血」能力，那麼它可以在攻擊時使用來觸發此能力。此時只要目標模型在攻擊中至少承受到了1，那麼它將處於流血狀態。

指示物攜帶

有些任務允許模型攜帶地圖上的特殊指示物。為了拿取一枚指示物，模型必須與指示物處於同一位置或相鄰位置，並與其互動。隨後玩家可以將該指示物放在模型底座上表示此時模型正攜帶著它。當模型移動時，指示物與之一起移動。

如果模型被擊敗，此類指示物會被放置在模型當前所在地圖位置，並且可以依照上述規則再次被攜帶。模型不可以自行丟棄攜帶的指示物。

指示物與位置的控制

有些任務需要模型控制地圖上的指示物或位置。為實現對指示物或位置的控制，必須有一個友方模型處於該指示物或位置的相同或相鄰位置，同時沒有敵方模型處在該指示物或位置的相同或相鄰位置。

時序

很多遊戲效果允許模型在另一個模型的啟動中通過觸發使用能力。這些能力的效果中會特別標有**打斷**字樣。

此時，打斷此時的啟動過程並處理相關能力。結束後繼續執行之前的啟動。

同時觸發的效果

如果兩個效果恰好同時被觸發，讓正在啟動模型的玩家來選擇它們的處理次序。如果此時沒有模型被啟動，讓帝國玩家決定（在戰役模式中）或者讓此時的起始玩家決定（在戰鬥模式中）。



當英雄獲得一個狀態（例如「流血」，「暈眩」，或「專注」）時，玩家拿取一張對應名稱的狀態卡放在英雄表旁邊。當非英雄模型獲得某個狀態時，將狀態指示物放在模型旁。當一個

接下來學什麼？

大家現在已經瞭解所有通用規則，並在準備進行完整遊戲了。這裡提供了兩種截然不同的遊戲模式可供選擇。

戰役模式是由一系列同一故事流程串聯起來的相關任務。在戰役過程中，玩家們通過處理各種任務來獲得新物品卡，進程卡，和技能卡。如果想開始一場戰役，請翻閱本手冊的第10~12頁。

戰鬥模式是一場競技性的雙人遊戲。玩家們自行選出模型構築軍隊，然後在選出的戰鬥任務中彼此對抗。如果想進行一場戰鬥遊戲，請翻閱戰鬥模式指南。

進行一場戰役

玩家們通過教學任務學會了所有基礎規則後，他們可以進行完整的戰役遊戲。

戰役從預組的初始場景「戰後影響」開始。這個任務作為主故事線的鋪墊，可以幫助玩家們更好地適應完整的任務規則。

在開始新戰役前，玩家們首先按下述步驟進行「戰役準備」。

戰役準備

1. **選擇玩家角色：**玩家們決定誰扮演帝國方。推薦由最富有遊戲經驗的玩家扮演此角色。剩餘的所有玩家扮演反抗軍英雄。

在餘下的戰役中玩家們始終扮演此時選中的角色。

2. **選擇英雄：**每位反抗軍玩家選擇一張英雄表並拿取對應的技能牌組和英雄模型。隨後每位反抗軍玩家從技能牌組中找出基本物品卡（沒有XP費用的卡），並將它們面向上放在面前。

3. **選擇帝國技能卡：**帝國玩家選擇一組帝國技能牌組。隨後從這個牌組中找出基本物品卡（沒有XP費用的卡），並將它們面向上放在面前。

4. **構築進程牌組：**帝國玩家將所有進程卡分組（根據每張卡右上角的標記）。隨後選出六套分組，將這18張卡牌洗勻組成進程牌組。進程卡的細節內容詳見第14頁「使用影響點」。

5. **組成支線任務牌組：**在進行完初始任務後，英雄們使用任務卡來選擇接下來想要進行的任務。在遊戲準備時，由反抗軍玩家做成此次戰役中使用的支線任務牌組。首先將支線任務卡根據卡牌正面的顏色分類。隨後根據下述規則選卡並洗勻組成支線牌組：

- 對應各自英雄的紅色支線任務卡
- 四張由英雄玩家選出的綠色卡
- 四張隨機灰色卡（卡牌內容不對任何玩家展示）

6. **準備初始任務：**玩家們已經準備好進行完整戰役遊戲的初始任務了。首先執行右側「任務準備」內容。為完成此內容，帝國玩家需要參閱戰役指南手冊中第4頁的「戰後影響」任務介紹。如果這是你們的首次遊戲，帝國玩家首先需要讀出戰役指南手冊中第2頁的基礎任務規則。

少於四名英雄？

帝國突襲遊戲可以為2-5名玩家提供平衡的遊戲體驗。如果遊戲中英雄人數少於四名，反抗軍玩家在遊戲準備時可以從獎勵牌組中獲得特定卡牌。這些卡牌可以通過提升英雄生命值並提供額外的啟動指示物來平衡遊戲難度。

少於四名英雄的戰役準備完成後，為英雄們提供如下配件：

- **2-英雄遊戲：**每位英雄獲得一張「傳奇」獎勵卡。
- **3-英雄遊戲：**每位英雄獲得一張「英雄」獎勵卡。

如果遊戲中只有一名反抗軍玩家，那麼進行一場2-英雄遊戲並且該玩家同時控制兩個英雄。

帶有兩枚啟動指示物的英雄在處理完一次啟動後將一枚啟動指示物翻面（意味著每個回合他能夠啟動兩次）。除非每位英雄都已至少被啟動一次，否則任何英雄都無法執行第二次啟動。

任務準備

在進入任務之前，玩家們按下述步驟準備遊戲：

1. **拼裝地圖：**帝國玩家根據戰役指南手冊中對應任務頁裡的指示，使用相關地圖底板拼裝出地圖。再根據任務圖示在地圖上放置所有相關指示物。
2. **準備威脅和回合記錄盤：**帝國玩家將威脅值調為0，將回合值調為1。



3. **部署與準備：**帝國玩家拿取所有部署卡並根據任務規則中「部署與準備」欄的內容將其分組。這個文字欄中最多會包含四類內容。

帝國部署準備

初始小組：帝國指揮官、探測機器人、風暴兵。

預備隊小組：E-Web機槍手、帝國指揮官、風暴兵。

支援小組：無。

部署與準備欄示例

- 初始小組：拿取其中列出的部署卡並將其面向上放在桌面。在步驟4「部署帝國模型」中，將對應模型放置在地圖上。

戰役指南手冊

每項任務的地圖示例和特殊規則都列在戰役指南手冊中。準備一項任務時，帝國玩家先從戰役指南手冊中找到對應的任務頁。

戰役指南手冊中的資訊需要保持隱秘狀態，**只能讓帝國玩家知曉**。在每個戰役的特定時間點，由帝國玩家為反抗軍玩家大聲讀出這些資訊。

- 預備隊小組：帝國玩家秘密選出對應部署卡並將其面向下單獨放置。然後根據任務規則中的後續要求，將對應模型放置在地圖上。

- 支援小組：帝國玩家秘密拿取列在「支援小組」條目下的部署卡。這些卡牌組成了秘密部署卡手牌，並可以在戰況階段用於在地圖上部署對應模型（參見右側「威脅與部署」）。

玩家可以選擇使用  或  類型部署卡，但**不能使用唯一卡牌**（卡牌名稱前帶有[•]）；唯一屬性卡牌在作為支援小組部署前，必須先通過任務獎勵的方式出現（參見第15頁「盟友」）。

沒有包含在初始小組，預備隊小組，和支援小組中的卡牌，將被放回到遊戲盒中，在此任務中不使用。

- 特殊準備：有些任務有「特殊準備」環節。此時執行其中列出的所有內容。

4. **部署帝國模型**：帝國玩家根據圖示要求在地圖上部署模型。

5. **準備骰子，卡牌和其它指示物**：將所有骰子，狀態牌組，補給牌組，傷害指示物，壓力指示物，狀態指示物等放在所有玩家易於拿取的位置。

6. **閱讀任務簡介**：帝國玩家為反抗軍玩家大聲讀出任務規則中「任務簡介」部分內容。如果在地圖中有底板此時標有名字，他應該同時向所有玩家介紹這些位置和名稱。餘下的任務規則此時仍對反抗軍玩家保密，直到規則要求帝國玩家介紹它們。

7. **部署反抗軍模型**：各位反抗軍玩家將英雄模型放在盡可能靠近入場指示物的一個空格內。其中包含入場指示物所在位置。



入場指示物

如果英雄已經獲得了盟友，可以選擇在此時部署他們。在初始任務中不使用盟友，相關內容後續詳述。

8. **啟動指示物就緒**：每位英雄獲得一枚啟動指示物，將其翻為就緒面（綠色面向上）放在英雄表上。如果遊戲中的英雄少於四名，他們還可以根據自己的「傳奇」或「英雄」獎勵卡內容獲得額外的啟動指示物。

當所有玩家完成遊戲準備後，可以開始遊戲了。

進行戰役任務

帝國突襲中的任務是由若干遊戲回合組成的。每個回合中包含一個**啟動階段**（參見第5頁）和隨後的**戰況階段**（詳見下述）。

在處理戰況階段後，玩家們再次從啟動階段開始進行新的遊戲回合。這些階段循環重複直到任務結束（參見第12頁「結束任務」）。

戰役中的戰況階段

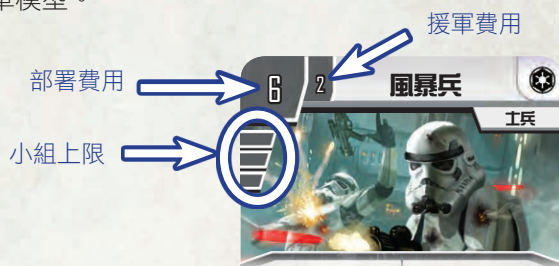
在每個模型都處理完啟動後，玩家們在進行下個回合前，按下述步驟操作：

1. **提升威脅值**：帝國玩家根據戰役模式指南封底的戰役登記表中標出的威脅技能，提升威脅記錄盤上的威脅值。在初始任務中，威脅等級為2。
2. **重置**：帝國玩家將所有橫置的技能卡和部署卡重置。英雄們將所有啟動指示物重置，翻為綠色面向上。
3. **部署與援軍**：帝國玩家此時可以花費 （威脅）來獲得額外的模型，並部署在地圖上。
4. **回合結束效果**：如果有回合結束時觸發的能力或規則，此時處理它們（參見第12頁「任務事件」）。
5. **調整回合記錄盤**：將回合值加一。隨後從啟動階段開始，開始新的遊戲回合。

威脅與部署

在每個回合的戰況階段，帝國玩家通過消耗可使用的 （威脅）來額外部署模型。

每張部署卡都有部署費用，援軍費用，和小組上限。在每個戰況階段，帝國玩家可以在地圖上部署成組的模型和/或單獨的援軍模型。



部署小組時，帝國玩家選擇手牌中的一張部署卡，並支付等於該卡部署費用的 。隨後將卡牌面向上放在桌上，並在地圖上放置等於卡牌小組上限數量的對應模型。這些模型要盡可能靠近部署在任務圖示裡綠色部署點周圍。其中包括部署點本身所在位置。

招募援軍時，玩家選擇一張桌面的就緒狀態部署卡並支付等於該卡牌援軍費用的 。隨後，可以在盡可能靠近綠色部署點的位置放置一個屬於該小組的模型。

每次玩家支付  時，在威脅記錄盤上減去對應數量威脅值。



部署點

部署示例



1. 在戰況階段開始時，帝國玩家擁有5。在威脅提升步驟中，根據戰役等級增加2。為了反應最新情況他將威脅記錄盤調整為7。
2. 在部署與增援步驟中，它決定部署一組風暴兵。在威脅記錄盤上減去風暴兵的部署消耗6，還剩下1（當前值）。隨後他從手牌中打出風暴兵部署卡並將其面向上放在桌上。
3. 隨後玩家查看戰役指南中的圖示尋找綠色的部署點。
4. 最後，他將三個風暴兵模型盡可能靠近地放置在地圖上綠色部署點位置。

任務資訊

每項任務都會提供特殊的遊戲規則，包含了反抗軍和帝國玩家需要達成的目標。這些資訊包括如何以及何時結束任務，它們都寫在戰役指南手冊的對應任務頁中。

有些任務規則會在整個任務過程中存在生效。其它規則都僅是只能被觸發一次的獨立效果，例如：部署預備隊模型或者增加。

每個任務中都充滿了各種驚喜，能為反抗軍玩家提供探索的遊戲體驗。出於這個原因，反抗軍玩家不可以閱讀戰役模式指南。大多數的規則和任務資訊都會逐步被提供給英雄，這些資訊將根據玩家們在整個任務中的進程逐步呈現。

任務事件

在任務中的特定時刻，帝國玩家需要大聲讀出戰役模式指南中的資訊並處理此處列出的規則內容。

這些事件通常在特定遊戲回合結束時被觸發，但也可能是在特定情況發生時被觸發（例如：當特定的門被某個模型打開時）。

如果這些情況發生在模型的啟動過程中，帝國玩家將打斷這次啟動。大聲讀出事件內容，處理相關的特殊指令，隨後由之前玩家繼續進行之前的模型啟動過程。

在戰役模式手冊中「事件總結」欄裡為帝國玩家提供了一個列表，標出了在任務中需要觸發事件的所有時間點。

結束任務

每個任務規則中都列出了此項任務的結束條件。當滿足結束條件時，帝國玩家處理任務規則裡「任務結束」部分內容。他大聲讀出其中的故事內容，並根據清單為玩家提供獎勵。之後玩家們才能夠獲得「額外獎勵」中列出的獎勵內容。

通常各個獨立任務都不會有特定的贏家，但是不同的結果一定會更傾向於某一勢力方。各個任務的目的是要玩家們去滿足各自的任務目標，後者通常會導致任務結束。通過滿足任務目標，玩家們將獲得能幫助他們贏得戰役的獎勵。

任務結束

當所有終端機被摧毀後：

帝國的計畫被打亂了，剩餘的帝國軍隊開始在混亂中撤退。當你們登上飛船時飛行員笑著對你們說「幹得漂亮！」

- 將主線任務卡「新威脅」放置進場。每位英雄獲得100信用點。

第6回合結束或所有英雄都受傷後：

帝國士兵從周圍的叢林中蜂擁而出；信號站已經完成了傳輸任務，你們必須撤退了。畢竟你們在帝國威權下組織起了那麼多的倖存者，反抗軍地面部隊可有得忙了。

- 將主線任務卡「兵臨城下」放置進場。帝國玩家獲得1影響點。

額外獎勵

- 每位玩家獲得1XP。每位英雄獲得100信用點。帝國玩家獲得1影響點。

任務結束欄示例

事件總結

- 開門的回合結束時：落鎖
- 第6回合：任務結束
- 打開門：強化防禦
- 所有的終端機都被摧毀或者所有英雄都受傷：任務結束

事件總結欄示例

注意！

你現在已經瞭解了進行初始任務「戰後影響」的所有內容。完成這項任務後，你可以根據第13頁上「c. 清理已完成任務」規則，繼續你的冒險。

在整個戰役過程中，玩家們通過參與不同的任務獲得新物品和新能力，直到通過終極任務來結束整場戰役。

戰役流程

進行戰役遊戲很簡單。玩家們首先進行一項任務，隨後有機會獲得新物品卡，技能卡，和進程卡。隨後他們選擇並進行一項新任務推動故事進程。他們繼續這個過程直到通過刺激的終極任務結束這場戰役。

完成一項任務後，為繼續進行戰役，玩家們要核對戰役登記表，它印在戰役模式指南的背面，然後處理下一個（未進行的）階段。



在上述例子中，玩家們剛剛進行完「戰後影響」任務。
接下來是反抗軍升級階段。

此時共有三種不同類型的階段：任務階段，反抗軍升級階段，帝國升級階段。

1. 任務階段：玩家們執行下述步驟：

- 選擇任務：反抗軍玩家根據戰役等級表來確定下項任務。如果標籤寫著「支線任務」，英雄們選擇一個可用的支線任務卡。如果標著「主線任務」，他們選擇一個可用主線任務卡。
- 進行任務：玩家們根據第11頁「進行戰役任務」規則執行選擇的任務。
- 清理已完成任務：處理完任務後，玩家們按下述步驟操作：
 - 英雄們恢復所有 和 。所有受傷英雄把英雄表翻回到健康面。
 - 英雄們將所有補給卡洗勻到補給牌組中。
 - 英雄們的玩家區域裡每個貨箱指示物可換取50信用點，隨後棄掉該指示物（參見第14頁「戰役資源」）。
 - 英雄們將完成的任務卡放回到遊戲盒中。
 - 如果玩家們剛剛處理完初始任務，洗勻支線任務牌組，隨後抽出兩張卡面向上放在桌上。這些就是反抗軍玩家在以後的任務階段裡可以選用的可用任務。如果玩家們剛剛完成一個可用的，非進程卡的，支線任務。洗勻支線任務牌組並抽一張卡。這張卡成為一張新的可用任務。

2. 反抗軍升級階段：反抗軍玩家執行下述步驟：

- 使用信用點：反抗軍玩家從戰役等級表中列出的物品牌組裡抽出六張卡，隨後可以使用信用點購買其中的卡牌（參見下述「使用信用點」）。
- 使用經驗值：每位英雄可以使用經驗值（XP）來購買自身技能牌組中的卡牌（參見第14頁「使用經驗值」）。

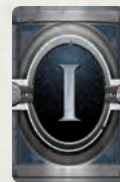
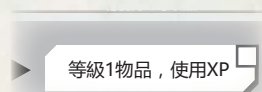
3. 帝國升級階段：帝國玩家執行下述步驟：

- 使用影響點：帝國玩家從進程牌組中抽取四張卡，然後可以花費影響點購買其中的卡牌（參見第14頁「使用影響點」）。
- 使用經驗值：帝國玩家可以使用XP從技能牌組裡購買卡牌（參見第14頁「使用經驗值」）。

每當處理完一個階段後，玩家們在戰役登記表裡對應階段後的方框內打勾，依此紀錄遊戲進程。

使用信用點

在反抗軍升級階段，使用信用點步驟裡，玩家們從當前等級對應物品牌組中，抽取六張物品卡。



上面的戰役記錄表中
要求英雄們從等級1物品牌組中抽取卡牌。

將抽取的卡牌面向上放在桌面。反抗軍玩家隨後可以花費與卡牌費用相等的信用點來選擇性購買。將每張購買的物品卡交付給一名英雄，之後他就可以在遊戲中使用這張卡牌了。



在這個步驟中，玩家們可能還想要賣出若干已經擁有的物品卡。賣卡時，反抗軍玩家可以獲得等於該卡牌一半費用的信用點。隨後，將這張牌洗勻回對應物品牌組中。

之後將沒有被購買的物品卡都再次洗勻回對應物品牌組中。信用點並不專屬於某個特定英雄，它們由整個團隊共用。

任務卡

任務卡共分為三類：支線任務卡，主線任務卡，和進程卡。

任務卡代表反抗軍玩家可以選擇執行的不同冒險任務。每張卡都帶有一段文字簡述用來展示任務的背景故事，同時還寫清楚了完成這項任務所能獲得的獎賞。

在戰役準備時，反抗軍玩家構築支線任務牌組，帝國玩家構築進程牌組。而主線任務卡不是隨機出現的，它們會根據當前任務的完成情況逐個啟動。

戰役資源

在整個戰役中，玩家們需要通過完成任務來獲得作為獎賞的各種不同資源。通過使用這些資源，玩家們將獲得不同的冒險感受。

經驗值：英雄和帝國玩家都可以獲得經驗值（XP）。XP可以用來從玩家的技能牌組中購買卡牌。

信用點：英雄們收集信用點，並可以用來購買強力的新武器，護具，裝備，和改裝品。

影響點：帝國玩家收集影響點，並用來使用強力進程卡。

我們不使用指示物來追蹤記錄遊戲裡的資源量。玩家需要用鉛筆在戰役記錄表上標注這些資訊，這張表印在戰役模式指南背面。當一名玩家獲得或使用若干上述資源時，將新的資源數量情況記錄在表格中。

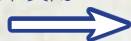
玩家們可以使用線上資源下載列印額外的戰役記錄表：
www.FantasyFlightGames.com

使用影響點

帝國玩家可以通過使用進程卡來觸發特殊事件或創建可用的支線任務。

在帝國玩家升級步驟裡，帝國玩家將進程卡洗勻並秘密抽出四張進程卡。他可以使用影響點來購買其中一張或多張卡牌。沒有被購買的卡洗勻回進程牌組中。所有卡牌全程對抗軍玩家保持隱秘狀態。

進程卡費用



如果要求玩家**保持隱秘**，他在購買後無需對反抗軍玩家展示它，而對方所知的所有資訊僅是它的費用。因此，建議帝國玩家在購買之前向反抗軍玩家展示出該卡牌的費用來確保各種資源的數量紀錄不會出錯。購買之後，帝國玩家持有該卡牌並可以根據卡牌內容在隨後的戰役中使用它。

其餘類型的進程卡都是在購買後立刻展示給所有玩家並處理相關內容。除非另有說明，要求此卡牌保持在場或洗勻回進程牌組，否則帝國玩家在處理完相關內容後都將該進程卡放回到遊戲盒中。

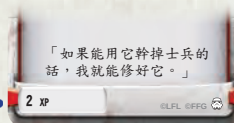
有些進程卡在購買後會轉變為可用的支線任務。英雄們可以在任何處理支線任務的時候同等處理這些任務。不過，如果英雄們沒有選擇執行這些進程任務，而是執行了其它支線任務，那麼這些進程卡將會立刻為帝國玩家提供若干獎賞。

在被棄掉或處理完成後，進程卡任務將被放回到遊戲盒中。

使用經驗值

當玩家能夠使用經驗值時，他可以翻看未被購買的技能牌組，並且使用等於卡牌費用的XP來購買其中的任意卡牌。

技能卡費用



購買技能卡之後，玩家將其面向上放在己方遊戲區內。在接下來的戰役中，他可以使用這些卡牌的能力。

贏得戰役

玩家們的最終目標是贏得戰役的最後一項任務，又稱為最終任務。

通過整個戰役過程，玩家們獲得了各種獎賞，如物品卡，技能卡，進程卡，還有盟友等，這些都可以幫助他們贏得最終任務。之前不同的任務結局也會改變故事線走向並將玩家們引導到不同的最終任務中去。

贏得最終任務的玩家是最後的勝利者並贏得這場戰役。

進階戰役規則

有若干進階規則，玩家們在執行開始的幾項任務時並不會遇到。接下來介紹這些進階規則的細節。

屬性檢定

儘管在初始任務中沒有使用，但是在其它任務規則，能力，和遊戲效果中都會出現要求英雄進行屬性檢定的情況。

例如，一項遊戲規則會寫道：「一名英雄可以通過與終端機互動（)來打開任意一扇門。」這意味著英雄可以通過使用他的屬性檢定來與終端機互動。如果檢定通過，他將立刻開啟這扇門。

為了實施屬性檢定，玩家根據英雄表中的對應屬性擲骰。如果擲骰結果至少有1個，他通過此檢定。如果結果中沒有，檢定失敗。

通過檢定通常會提供特定好處或者推動任務進程。檢定失敗通常會導致負面效果例如延緩任務目標的實現。



在進行一項檢定時，金擲一枚藍色骰子和一枚綠色骰子。

戰役中的資料記錄

當玩家進行了一天的帝國突襲遊戲後，他們可以按下述步驟紀錄遊戲進程。這樣他們可以在下次遊戲開始時快速重現遊戲內容，復原戰役進度。

- **記錄資料：**確保戰役記錄表中已經登記了玩家們的XP，信用點和影響點的最新資訊。玩家們同樣需要記錄當前戰役階段並列出所有已完成任務的名稱。
- **保管配件：**玩家們可以使用一些小塑膠袋（遊戲中不提供）來安全保管遊戲配件並將它們分為下述幾個部分：
 - **通用袋：**保存所有遊戲中的可用任務卡和進程卡。
 - **帝國玩家袋：**保存已購買的帝國技能卡和帝國玩家未購買的進程卡。同時存放所有已經購買的秘密進程卡，小心確保它們不會與進程牌組相互混淆。
 - **英雄袋（2-4）：**每位英雄使用自己的保存袋，放入他的英雄表，物品卡，和已擁有的技能卡。如果當前有盟友的話，也要一同保存好。

所有其它配件都無需單獨存放可以放回到遊戲盒中；其中包括所有玩家未購買的技能卡，這樣就不會與之前已經被玩家拿取的技能卡搞混了。

盟友

有些部署卡上在模型名字前帶有黑點（·）。這些盟友是特定的唯一角色，例如路克·天行者。帝國方的盟友，例如達斯-維達，被統稱為反派，也和盟友使用相同規則。除非任務中有特殊要求或作為任務獎賞登場，否則不能直接使用盟友和反派。

在任務中，盟友作為隸屬於玩家一方的額外模型使用。當玩家需要將一名盟友帶入到任務中時，按照規則手冊中的相關內容處理。

物品限制

在整個戰役過程中，玩家們會獲得大量的物品卡。英雄們可以獲得無限數量的物品卡，但是帶入到單個任務中的物品卡數量有如下限制：

- 1張護具卡（）
- 2張武器卡（所有在骰子圖示後帶有攻擊類型指示物的卡牌）
- 3張裝備卡（）

物品交易

在進入一項任務之前，英雄們可以與其他英雄自由分配物品卡，但是不包括來自技能牌組和獎勵牌組的物品。在任務執行中不可以交易物品卡。

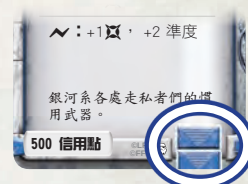
改裝卡

有些物品是改裝品。這些卡牌放在武器卡下方，並為武器提供相應的能力。

每種武器所能附帶的改裝卡數量都有限定，這個數值標注在卡牌底部右下角。



改裝物品卡



這件物品可以
附帶兩張改裝卡。

接下來如何？

大家現在已經學會了進行完整帝國突襲戰役遊戲的全部基礎規則。如果在遊戲過程中出現了任何問題，請查看規則手冊。規則手冊中包含各項主題的完整規則，而且列出了很多沒有出現在遊戲手冊中的例外規則。

作為戰鬥模式的補充，我們建議大家翻看戰鬥規則指南。這些規則允許玩家以帝國，反抗軍，或雇傭軍的身份來構築軍隊，然後在快速的戰鬥任務中與一名單一對手爭奪勝利。



戰役模式快速參考

戰役任務流程

帝國突襲中的任務是通過若干遊戲回合來進行的。每個回合包含兩個階段，處理次序如下：

1. 啟動階段
2. 戰況階段
 - a. 提升威脅值
 - b. 重置
 - c. 部署與增援
 - d. 回合結束效果
 - e. 調整回合記錄盤

行動

在行動階段，從反抗軍一方開始，玩家們輪流啟動模型小組。當模型啟動時，它可以獲得2次行動機會，並用以執行下述任意活動的組合：

- **移動**：獲得等於其速度值的移動點。
- **攻擊**：攻擊一個敵方模型。只有英雄可以使用多於一次的行動來攻擊。
- **互動**：打開相鄰的門，或與相鄰貨箱或終端機指示物互動。
- **休息**：回復⬆（壓力）甚至是⬇（傷害）。只有英雄能進行休息。
- **特殊**：其它需要花費行動的效果（標注為⬆⬇）。

戰役步驟

在進行戰役遊戲時，玩家們按下下述步驟操作：

1. **任務階段**：玩家們按下下述步驟選擇並處理任務：
 - a. 反抗軍選擇可用任務
 - b. 處理任務
 - c. 清理已完成任務
 - » 英雄回復全部的傷害與壓力
 - » 將全部的補給卡洗回牌庫
 - » 每拾取一個貨箱，便可以獲得50信用點，並將貨箱指示物丟棄。
 - » 將目前的任務卡放回遊戲盒
 - » 抽一張新的支線任務（如果必要）
2. **反抗軍升級階段**：按下下述步驟操作：
 - a. 使用信用點（來自當前物品牌組的6張卡）
 - b. 使用經驗值獲取技能卡
3. **帝國升級階段**：執行下述步驟：
 - a. 使用影響點（來自進程牌組的4張卡）
 - b. 使用經驗值獲取技能卡

銘謝

遊戲設計：Justin Kemppainen, Corey Konieczka, Jonathan Ying

附加內容設計：Daniel Lovat Clark, Nathan Hajek, Paul Winchester

靈感支持：Kevin Wilson and Adam Sadler

平面設計：Christopher Hosch, Taylor Ingvarsson, Evan Simonet, and Michael Silsby with Christopher Beck, Shaun Boyke, and Monica Skupa

封面美術：Michal Ivan

英雄美工：David Kegg, Brynn Metheney

地圖美工：Henning Ludvigsen

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

美術指導：Zoë Robinson

模型造型：Benjamin Mailliet with Jason Beaudoin, Gordon Robb and Nick Miller

校對：Mark Larson, Heather Silsbee, and Nikki Valens

塑膠配件管理：Jason Beaudoin and Jason Walden

藝術總監：Andy Christensen

平面設計總監：Brian Schomburg

FFG版權協調員：Amanda Greenhart

生產經理：Eric Knight

執行製作人：Michael Hurley

出版：Christian T. Petersen

遊戲測試：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, Brandon 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, Harvard S. Sorensen, Sam Stewart, Samuel Stuart, Zach Tewalthomas, Nate Tripp, Chad Valente, Martin van Schaijk, Peter VanDusart IV, Vera Visscher, Jason Walden, Lara Watkins, Brendan Weiskotten, Aaron Wilkerson, Andrew Yeilding, Brandon Zimmer

Special thanks to all of our beta testers.

盧卡斯影業授權：Chris Gollaher

中文校稿：大捲、林杰

中文排版/LOGO設計：阿圭

中文發行：Gokids 玩樂小子

© & 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.