# JEDI COUNSELING 76

**Q:** L'effet de Commandement pour l'Emperor Palpatine, Sith Lord dit que l'on peut inclure des personnages ayant l'Ordre 66. Si l'Empereur est vaincu au cours de la bataille, cela signifie-t-il que ces personnages sont retirés du plateau, étant donné que l'effet de commandement n'est plus en jeu ?

**A:** Excellente question! Normalement, un effet de commandement devrait prendre fin dès que le personnage est vaincu. Par exemple, dans un Jedi Counseling précédent, j'ai décrit comment l'effet de commandement de Darth Vader, Dark Jedi disparaît quand Vador est vaincu. Ainsi c'est une question parfaitement logique – les personnages ayant l'Ordre 66 doivent-ils être ôtés de l'escouade, devraient-ils changer de camp, ou quoi d'autre ?

Dans ce cas particulier, la question est discutable car l'effet de commandement est redondant. Pour ne pas citer sa carte de statistiques : ''Effet de Commandement : Votre escouade peut inclure des personnages ayant l'ordre 66''. Quoiqu'il en soit, jetez un œil à la définition du glossaire pour ''Order 66'' : ''Un personnage ayant cette capacité spéciale peut-être dans l'escouade avec l'Emperor Palpatine, Sith Lord, sans se soucier des factions''. Ainsi, la fin de l'effet de commandement n'aurait aucun effet sur la définition de l'Ordre 66.

Ceci étant dit, je peux comprendre qu'il reste toujours une question. Après tout, Palpatine n'étant plus dans l'escouade lorsqu'il est vaincu, ce problème ne pourrait-il pas redevenir d'actualité même en utilisant la définition de l'Ordre 66 ? La réponse est non : Utiliser des factions pour déterminer l'éligibilité ne devient vraiment important que quand les personnages sont inclus dans l'escouade, comme durant la construction de l'escouade (voir *Livre de Règles Avancées*) ou avec des capacité spéciales tels que ''Droid Reinforcements'', ''Fringe Reinforcements'', ''Separatist Reserves'', et ainsi de suite. Dans tout les cas, les capacités spéciales peut passer outre les règles normales de faction, telle que dans ce cas, ou dans celui de la capacité spéciale ''Betrayal'', car ils utilisent la phrase ''sans se soucier de la faction''.

---

**Q:** J'ai une question à propos de la capacité spéciale ''Molecular Shieldings'' du X-1 Viper Droid. Il est dit : ''lorsqu'il est touché par une attaque d'un ennemi non adjacent, ce personnage ne subit aucun dommages et l'attaquant encaisse des dommages égaux à ceux parés ; l'attaquant peut éviter cet effet grâce à une sauvegarde de 11''. Cela signifie-t-il que le personnage évite tout l'effet entier (par exemple, l'attaque cause des dommages au Viper Droid), ou cela signifie-t-il que seul l'attaquant évite les dommages ? Si le dernier cas, cela signifierait que l'on ne peut jamais endommager et n'avoir qu'une chance de se blesser avec une attaque non adjacente, donc personne ne l'attaquerait. Dans ce cas, pourquoi ne pas l'immuniser aux attaques non adjacentes ?

**R:** L'objet de la capacité est que l'attaquant réalise une sauvegarde de 11 et, s'il rate, le Viper Droid n'encaisse aucun dommage et l'attaquant encaisse à la place ces dommages. Le texte original pouvait être déroutant, mais les designers ont établi une errata pour clarifier le ''Molecular Shielding''.

---

**Q:** Le Rancor a ''Melee Reach 2'', lui permettant d'attaquer des personnages se trouvant à 2 cases, même s'il a ''Melee Attack''. Cela lui permet-il de réaliser des attaques d'opportunité contre des adversaires qui sont à 2 cases ?

**R:** Non. ''Melee Reach 2'' dit ''Les ennemis à 2 cases maximum sont considérées comme adjacentes *pour les besoins de l'Attaque de Melee*''. L'attaque de Mêlée est essentiellement une restriction de

cibles, qui dit que seuls les personnages adjacents sont des cibles légales. Ainsi, lors de la détermination de la légalité d'une cible pour un personnage ayant ''Melee Reach 2'', les ennemis se trouvant jusqu'à 2 cases sont considérés comme adjacents et ainsi comme des cibles légales.

Quoiqu'il en soit, cela ne signifie pas que le personnage est *en réalité* adjacent. Il est plus ou moins considéré comme l'étant pour les besoins du ciblage, et l'ennemi n'est pas considéré comme étant adjacent pour les autres besoins. Cette distinction est importante parce que les attaques d'opportunité sont provoquées quand un ennemi sort d'une case adjacente à un personnage. Comme un ennemi à 2 cases n'est pas *techniquement* adjacent (voir définition de ''adjacent'' dans le glossaire), il ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

---

**Q:** Qu'en est-il de ceci: Disons que vous avez un Rancor combattant deux ennemis. L'un d'eux est à 1 case, et l'autre est à 2 cases, directement derrière le premier ennemi. Le Rancor peut-il attaquer l'ennemi derrière ?

**R:** Non. L'ennemi le plus distant est considéré comme étant à couvert de l'ennemi le plus proche, et (évidemment) l'ennemi le plus éloigné n'est pas le plus proche. Ainsi, il n'est pas une cible légale au vu des règles de ciblage.

---

**Q:** Une autre question de couvert : Et si un Rancor combat un ennemi à 2 cases, sur des objets encombrants. Cet ennemi est-il à couvert ?

**R:** Oui. Le Rancor n'est pas littéralement adjacent aux objets encombrants, donc il ne peut les ignorer.

---

**Q:** D'accord, une dernière : Le Rancor a aussi la capacité spéciale ''Savage'', qui signifie qu'il doit terminer son mouvement adjacent à un ennemi si possible. J'ai toujours pensé que le but de cela, était que le personnage Savage doit toujours se mettre en position afin d'attaquer un ennemi. Le Rancor peut-il stopper à 2 cases d'un ennemi, ou doit-il se déplacer d'une case supplémentaire, pour être littéralement adjacent ?

**R:** Le Rancor devrait se déplacer d'une case supplémentaire pour être adjacent, à cause de l'obligation de ''Savage'' (Une fois de plus, ''Melee Reach 2'' ne change pas la signification de ''adjacent'' et ce,  pour n'importe quelle attaque de mêlée.

---

**Q:** Où puis-je trouver des statistiques de jeu de rôle pour **Star Wars Miniatures** ? Parce que je joue aux deux, et c'est super d'avoir les deux sets de statistiques en une fois. Pourquoi ne sont-elles pas imprimées sur les cartes depuis le début, comme pour **D&D Miniatures** ?

**R:** D'après ce que j'ai compris, les statistiques n'ont pas été imprimées suite la demande expresse de Lucasfilm. Ils voulaient une version large de l'illustration sur la carte, et ils ne voulaient pas les deux sets de statistiques déroutant les nouveaux joueurs, en particulier ceux qui sont nouveaux dans les jeux (en contraste, **D&D Miniatures** a été créé très largement pour les joueurs déjà existant, donc avoir les statistiques de jeu de rôles n'était pas prévu pour dérouter la plupart des joueurs).

Traduit par