JEDI COUNSELING 65

Q: Je confonds un peu pour ce qui concerne la façon de résoudre plusieurs capacités spéciales qui modifient les effets d'une attaque. Par exemple, si ''Draw Fire'', ''Bodyguard'', ''Shields'', et ''Lightsaber Deflect'' pourraient être potentiellement utilisés en réaction à la même attaque, je ne suis pas sûr de l'ordre dans lequel il faut les résoudre.

R: Allons directement au coeur de la séquence de l'attaque, pour voir ce qui s'y passe, tape par étape.

1. Déclarez l'attaque. Si l'attaquant peut choisir entre plusieurs cibles, déclarez quel ennemi à attaquer. ''Draw Fire'' arrive en jeu à cette étape, changeant effectivement la cible de l'attaque (notez que ''Draw Fire'' ne permet à une attaque que la déviation, si l'attaque doit utiliser les règles de choix de cibles. ''Draw Fire'' ne peut être utilisé pour dévier les attaques d'un ''Lightsaber Sweep'' ou d'une attaque d'opportunité, car ils n'utilisent pas les règles de choix de cibles).

2. Résolvez les effets de ''quand ce personnage est attaqué''. Par exemple, ''Sonic Attack'' prend effet, dès que la cible est attaquée, sans se soucier de savoir s'il est touché ou pas, et empêche la cible d'utiliser des pouvoirs de la Force (tels que ''Lightsaber Deflect'' ci-dessous). Si plusieurs effets / capacités sont tous déclenchés, utilisez la règle d'Effets Simultanés pour déterminer l'ordre dans lequel ces effets sont résolus (voir Effets Simultanés dans le livre de Règles Avancées de Star Wars Miniatures).

3. Déclarez les Tirs Combinés, ''Careful Shot'', ou une autre capacité qui doit être déclarée avant que le jet d'attaque ne soit réalisé.

4. Effectuez le jet d'attaque. Vous pouvez dépenser des points de Force à cette étape, si nécessaire.

5. Interprétez le résultat du jet d'attaque. Certains effets spéciaux peuvent être déclenchés suite au jet d'attaque (tells que ''Betrayal", ''Disintegration'', et ainsi de suite), et certains effets peuvent complètement stopper la séquence. Quoiqu'il en soit, si la ''Disintegration'' est déclenchée, ne stoppez pas la séquence; cela est résolu plus tard (notez que ''Flurry'' n'est pas déclenché à cette étape. Vous devez obtenir un 20 naturel et l cible doit être en fait touchée dans l'étape suivante).

6. Résolvez les effets ''quand ce personnage est touché''. Certains effets / capacités sont déclenchés (ou peuvent être déclenchés volontairement) quand la cible est touchée par une attaque, tel que ''Evade'', ''Flurry'', ''Lightsaber Block'', ''Lightsaber Deflect'', ''Lightsaber Reflect'', et ''Lightsaber Riposte'' (notez, une fois de plus, que les points de Force peuvent être utilisés pour relancer des sauvegardes à cette étape, si le personnage est toujours capable d'utiliser des points de Force pendant ce tour). Si plusieurs effets/capacités sont tous enclenchés, utilisez la règle d'Effets Simultanés pour déterminer l'ordre dans lequel ils sont résolus. Si tous les effets de l'attaque sont annulés, arrêtez-vous là. Notez que ''Flurry Attack'' et ''Lightsaber Riposte'' entament de nouvelles séquences d'attaque qui interrompent cette séquence ; résolvez complètement la nouvelle attaque, puis, continuez là où vous vous étiez arrêtés, lors de l'attaque originelle.

7. Résolvez les effets ''quand ce personnage encaisse des dommages''. Certains effets / capacités déclenchent (ou peuvent être volontairement déclenchés) quand la cible encaisse des dommages, tells que ''Shields'' et ''Bodyguard''. Ne réalisez cette étape que si des dommages doivent être appliqués. Utilisez les règles des ''Effets Simultanés'' si nécessaire.

De plus, il y a une séquence spéciale qui doit être suivie si ''Shields'' ET ''Bodyguard'' s'appliquent (voir les définitions du Glossaire des Règles Avancées).

8. Appliquez les dommages et/ou résolvez ''Disintegration'', et déterminez si le personnage est hors de combat. Résolvez ''Avoid Defeat'' à cette étape.

9. Résolvez les effets ''quand ce personnage est mis hors de combat'' s'il y en a, tells que ''Impulsive Shot'', ''Impulsive Sweep'', l'effet de Commandement de Mon Mothma, et ainsi de suite. Utilisez les règles d'Effets Simultanés comme d'habitude. Donc, comme dans l'étape 6, ''Impulsive Shot'' et ''Impulsive Sweep'' peuvent entamer de nouvelles séquences d'attaque qui interrompent cette séquence ; résolvez la nouvelle attaque complètement, puis continuez là où vous vous étiez arrêtés (Notez qu'un personnage ayant ''Impulsive Shot'' ou ''Impulsive Sweep'' n'obtiennent pas d'attaques immédiates grâce à ces capacités lorsqu'il est lui-même vaincu. Ces capacités ne se déclenchent que quand d'autres personnages sont vaincus).

10. Enlevez le personnage vaincu de la grille de bataille.

11. Résolvez ''Cleave'' et ''Rolling Cleave'' (ceux-ci n'entrent en jeu que quand tous les autres effets ''quand ce personnage est vaincu'' aient été résolus).

Q: La capacité de Wat Tambor ''Droid Reinforcements'' dit que ''vous pouvez ajouter jusqu'à 20 points de personnages Droide à votre escouade''. A la différence de ''Fringe Reinforcements'', ''Republic Reserves'', ou ''Separatist Reserves'', cette capacité ne précise pas de faction, mais juste un type de personnage. Cela permet-il de passer outre les règles de faction ? Par exemple, si on construit une escouade Séparatiste, peut-on utiliser ''Droid Reinforcements'' pour obtenir un Droide non Séparatiste ou non Hors-la-loi (tel qu'un Probe Droid ou R2-D2) dans son escouade ?

R: Non. Vous devez quand même respecter les règles de faction lors de l'utilisation de ''Droid Reinforcements'' (si nous avions voulu passer outre les règles de faction, nous aurions utilisé les mots ''sans se soucier de la faction'', comme nous l'avons fait pour ''Order 66''). Ainsi, Wat Tambor ne peut amener que des personnages Droides Séparatistes et/ou Hors-la-loi dans une escouade Séparatiste.

Q: La capacité ''Execute Order 66'' de l'Empereur Palpatine, Sith Lord empêche les personnages ayant ''Order 66'' de l'attaquer. ''Execute Order 66'' empêche-t-il aussi ces personnages d'utiliser le Tir Combiné afin d'assister l'attaque d'autres personnages contre l'Empereur Palpatine, Sith Lord ?

R: Non. Fournir un bonus de Tir Combiné contre un ennemi ne compte pas vraiment comme une attaque pour le personnage fournissant le bonus. Ceci dit, ''Execute Order 66'' ne prévient que des attaques proprement dites, ces personnages sont libres d'utiliser le Tir Combiné pour assister un autre personnage.

Si vous voulez une explication correspondant à l'univers, considérez le Tir Combiné comme une manière de compliquer l'esquive de la cible, mais n'essaye pas de toucher la cible. En d'autres termes, le personnage suit des ordres et dépose les armes sans violer son ordre secret de ne pas attaquer cette cible (dans l'esprit d'un clone, cette interprétation est probablement plus facile à digérer).

Q: La définition du Glossaire de ''Order 66'' note que n'importe quel personnage d'un set antérieur avec les mots ''Clone Trooper'' sur leur carte de statistique sont considérés comme ayant la capacité ''Order 66''. Quoiqu'il en soit, cela amène à une question : Le ARC Trooper n'a pas ''Clone Trooper'' d'inscrit sur sa carte de statistique, mais c'est un type de Clone Trooper, du point de vue de l'histoire.

Le ARC Trooper doit-il être considéré comme un Clone Trooper pour les besoins de ‘’Order 66’’ ou pas ?

R: Oui. Un ARC Trooper est un type spécial de Clone Trooper, même si les mots ‘’Clone Trooper’’ n’apparaissent pas dans son nom.

Traduit par