JEDI COUNSELING 55

Q: J'ai quelques questions sur la capacité spéciale Override de R2-D2. Premièrement, Override peut-elle être utilisée pour fermer une porte qui resterait normalement ouverte, comme quand un personnage est adjacent à cette dernière.

R: Oui. Override peut être utilisée pour forcer une porte fermée (ou ouverte), sans avoir à se soucier des règles normales d'ouvertures et de fermetures de portes.

Q: Et si un personnage Large bloquait la porte? Par exemple, imaginez que la tête d'un Stormtrooper on Dewback est du côté Est d'une porte, mais la queue est du côté Ouest. Override peut-il forcer la porte à se fermer, et si oui, qu'arriverait-il au personnage Large ?

R: Non, le système de sécurité de la porte empêche la porte de se fermer dans ce cas.

Q: Ok, mais alors comment empêcher une escouade comportant R2-D2 de gagner tout le temps ? Apparemment il est possible de construire une escouade fabriquée pour vaincre un ennemi très rapidement, et de s'enfermer dans une salle fermée pendant 10 rounds. Personne ne peut entrer, et donc personne ne peut attaquer qui que ce soit. Le camp de R2 gagne automatiquement pourvu qu'il ait vaincu plus de points d'ennemis et ait trouvé une loge de concierge pour pouvoir s'y cacher !

R: Bien, c'est une stratégie parfaitement légitime, et le joueur Rebelle peut construire son escouade autour de ce concept. Généralement, cela ne fonctionnera pas contre une escouade composée de figurines à hauts points. Par exemple, vous aurez du mal à mettre en place un raid rapide et gagner des points facilement contre une escouade composée de Darth Vader, Sith Lord et l'Empereur Palpatine. Si vous projetez de gagner aux points et de battre en retraite dans votre placard, il est vrai que cela peut fonctionner à merveille. Mais attendez-vous à ce que le joueur Impérial fasse de réels efforts pour vaincre R2 très rapidement dans le jeu.

Ceci étant, nous sommes d'accord pour dire que cette technique n'est pas fair-play, et manque de respect aux autres joueurs, en particulier si vous réitérez l'opération assez souvent pour gagner les batailles. Il est bon d'introduire une règle maison si vous trouvez cela trop dérangeant – le but pour chaque camp est d'apprécier la partie. Par exemple, vous pourriez avoir une règle maison disant que si Override est utilisé pendant 5 rounds consécutifs, R2 perd la capacité d'utiliser Override poule reste de la bataille car l'ordinateur central est capable d'isoler le signal du comlink de R2. De telles règles maison ne sont pas habituellement nécessaire dans des scénarios ayant plus d'objectifs (comme 'Rescue the Princess' ou dans le livre Ultimate Missions : Rebel Storm), mais ce serait une variante tout à fait acceptable à adopter si cela avait été un problème pour votre groupe. Discutez-en avec les autres joueurs avant de l'introduire dans le jeu et prenez en considération toutes les autres alternatives avant de prendre votre décision finale. De toute façon, les développeurs continueront d'évaluer ce problème.

Q: L'empereur peut-il réaliser une attaque d'opportunité?

R: Techniquement, oui, mais comme il inflige 0 points de dommages, cela n'aurait aucun effet.

Q: Je ne comprends pas bien la capacité spéciale Recon du Probe Droid. La carte de statistiques dit qu'elle s'applique « si un personnage allié ayant Recon a une ligne de vue sur un ennemi ». Cela signifie-t-il que l'on doit avoir un Probe Droid et un autre Probe Droid allié pour gagner l'effet de la capacité ?

R: Non, l'explication est juste confuse. Vous ne devez posséder qu'un seul Probe Droid pour bénéficier des effets de Recon. La capacité de relancer l'initiative est vraiment une capacité spéciale donnée au joueur, pas au Droide – ainsi, le Probe Droid est un ''personnage allié'' car il est dans l'escouade de ce joueur. Notez que pour une partie en équipe, vous bénéficiez des effets si votre équipier à un Probe Droid dans son escouade car il est considéré comme un ''personnage allié''.

Q: Luke Skywalker Rebel peut-il utiliser son Impulsive Shot s'il a déjà été activé dans le tour?

R: Oui. Impulsive Shot lui donne une attaque immédiate qui est extérieure à la séquence normale du round. Il peut l'utiliser même s'il a déjà été activé ce round, et l'utiliser n'a aucun effet sur son activation ultérieure.

Q: Il est aussi dit dans les règle de la capacité Impulsive Shot, qu'elle ne peut être utilisée ''une seule fois par tour''. Est-ce supposé être ''une fois par round'' ?

R: Non, ''une fois par tour'' est correct. Par exemple, si Darth Vader met Han Solo hors de combat, Luke obtient une attaque immédiate. Si, à l'activation suivante, un Stormtrooper tue Leia, Luke obtient une autre attaque immédiate. Quoiqu'il en soit, si Vader utilisait Lightsaber Sweep, et battait Han Solo et Leia pendant le même tour, Luke obtiendrait une attaque immédiate.

Q: Un personnage ayant Bodyguard (ou Emperor's Bodyguard) peut-il utiliser cette capacité pour encaisser les dommages d'une attaque, même s'ils n'ont pas assez de points de vie ? Et donc, qu'arrive-t-il aux dommages supplémentaires ?

R: Oui, ils peuvent utiliser cette capacité même si les dommages dépassent les points de vie actuels du Bodyguard. Les dommages supplémentaires sont perdus – ça le tue ''encore plus''

Q: Deux personnages ayant la capacité Bodyguard peuvent-ils créer une ''chaîne de dommages'' qui déplacent les dommages initiaux à un Bodyguard adjacent, et les transfère ensuite à un autre Bodyguard (et à un autre, et à un autre, et ainsi de suite) ?

R: Non. La capacité Bodyguard ne fonctionne qu'une fois contre une attaque donnée, donc les dommages ne peuvent pas être reportés vers un autre Bodyguard.

Q: Peut-on utiliser un point de Force pour changer le jet de dé d'un autre personnage, ou seulement sur ses propres jets ? Par exemple, peut-on utiliser un point de Force pour permettre à un allié de relancer un jet d'attaque un peu trop bas, ou pour forcer un ennemi à relancer une attaque réussie ? La définition du glossaire du Point de Force dit ''pour n'importe quel jet de dé''

R: Non, les points de Force ne peuvent être utilisés que pour relancer les propres attaques et sauvegardes d'un personnage. Tandis que la définition du glossaire semble dire autre chose,

regardez les règles, à la rubrique ‘’Points de Force’’ et ‘’Pouvoirs de la Force’’ : ‘’un personnage peut dépenser 1 point de Force pour relancer une attaque ou une sauvegarde qu’il vient juste d’effectuer’’. Le ‘’il’’ correspond au personnage qui vient de dépenser le point de Force.

Traduit par