JEDI COUNSELING 90

Q: Le Grand Admiral Thrawn peut-il utiliser son effet de commandement pour échanger les places de deux alliés si l'un d'eux est de l'autre côté d'une porte fermée ?

R: Vous ne pouvez pas compter la portée à travers les portes fermées, ou les murs (voir définition de la portée dans le glossaire). Ainsi, c'est possible si le personnage en question est à 6 cases du Grand Admiral Thrawn, en comptant la portée autour des portes fermées et des murs entre les deux personnages.

Q: Dans la même situation, Thrawn pourrait-il ouvrir la porte et être quand même capable d'échanger les deux personnages ?

R: Oui. Ouvrir une porte et cet effet de commandement sont tous les deux des effets de ''fin de tour'', et le joueur actif peut les résoudre dans l'ordre qu'il le désire. Ainsi, il pourrait déplacer Thrawn adjacent à la porte, terminer le tour de Thrawn, ouvrir la porte (effet de fin de tour), et finalement échanger les positions de deux personnages (effet de fin de tour).

Q: Et si vous avez un personnage Huge ou Large dont la case la plus proche est à 6 cases de Thrawn, mais que les autres cases sont au-delà de cette portée ? Un ennemi peut-il l'affecter avec des pouvoirs de la Force ?

R: Non. Si une partie d'un personnage est à 6 cases de Thrawn, il est affecté par l'Ysalamiri, et gagne ainsi ''Force Immunity'', et ne peut pas dépenser de Points de Force.

Q: Disons que vous avez Emperor Palpatine sous l'effet de l'Ysalamiri. Un allié à plus de 6 cases de Thrawn serait-il capable d'utiliser les Points de Force de l'Emperor Palpatine ?

R: Oui. Dans ce cas, l'allié est le personnage qui dépense le Point de Force -- L'Emperor Palpatine est celui qui paye pour ça.

Q: Dans la même situation, l'Emperor Palpatine gagne-t-il le bénéfice de ''Force Renewal'' alors qu'il est dans la zone d'effet de l'Ysalamiri ?

R: Oui. L'Emperor Palpatine ne peut pas dépenser de Points de Force, et a ''Force Immunity'', et cela signifie que les ennemis ne peuvent pas l'affecter avec de Pouvoirs de la Force. ''Force Renewal'' ne correspond à aucune de ces deux conditions : Palpatine ne doit pas utiliser de Point de Force pour activer ce Pouvoir de la Force, et aucun ennemi ne l'utilise sur lui, ''Force Renewal'' fonctionnera normalement.

Q: ASP-7 pourrait-il utiliser ''Lift'' pour déposer un allié dans un puit? Je sais qu'il n'y a pas de raison de faire ça, mais je peux imaginer des situations où on pourrait vouloir se débarrasser d'un

personnage (peut-être un personnage avec un effet de commandement indésirable, tel que Nute Gunray).

R: Non. Le résumé des Règles *Universe* dit que ''Lift'' permet à ASP-7 de ''**déplacer** un personnage Small ou Medium lui étant adjacent, vers une autre case lui étant aussi adjacente''. La définition du puit dans le glossaire dit qu'ils ''bloquent le mouvement'', à l'exception des personnages ayant ''Flight''. Ainsi, ''Lift'' ne peut pas être utilisé pour déplacer un allié dans une case de puit.

Q: Bien, et qu'en est-il de ceci? R2-D2, Astromech Droid, pourrait-il utiliser ''Tow Cable'' pour transporter un allié et terminer son mouvement de façon à ce qu'un personnage termine dans une case de puit ? Par exemple, sur la carte *Revenge of the Sith*, il y a un puit dans la ''power regulation chamber'' qui a un droide seul dedans, dont le bord est vert et toutes les autres cases adjacentes sont soit des murs, soit bloquées par des murs. R2 pourrait-il terminer son mouvement dans cette case et lâcher ainsi un allié indésirable dans un puit ?

R: Encore une fois, non. La définition dans le glossaire de puit note qu'un personnage ayant ''Flight'' peut se déplacer à travers des cases de puit, mais ne peut pas y terminer son mouvement. Ainsi, vous ne pouvez pas déplacer R2 de telle façon que son ''passager'' termine dans une case non légale. Avant même que vous ne commenciez à vous déplacer, assurez vous que vous avez une case légale pour que chaque personnage puisse atterrir et y terminer leur mouvement.

Traduit par