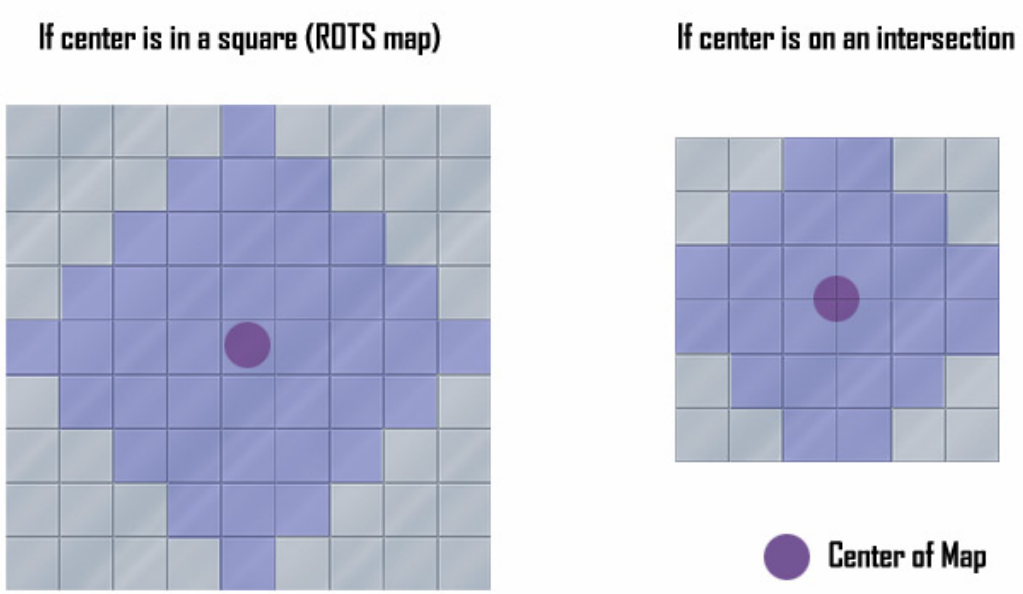
JEDI COUNSELING 78

Q: J'ai une question à propos du nouveau format ''stratégique'' des parties. Les règles disent que ''5 points sont accordés chaque round à un joueur qui termine un round avec une figurine dans les 4 cases du centre de la carte''. Que signifie ''dans les 4 cases'' ? Est-ce compté comme la portée ? Cela passe-t-il à travers les murs ?

R: Comptez comme n'importe quelle portée excepté qu'elle ignore tous les terrains (y compris les murs). Regardez le diagramme ci-dessous pour un exemple de ce à quoi cela ressemble. La version à gauche est utilisée pour une carte ayant une case pour centre (en fait, seule celle du Starter Revenge of the Sith possède ce type de carte), et la version de droite est utilisée pour une carte dont le centre est une intersection. Certains joueurs ont remarqué qu'il était plus pratique de marquer ces cases avant de commencer l'escarmouche.

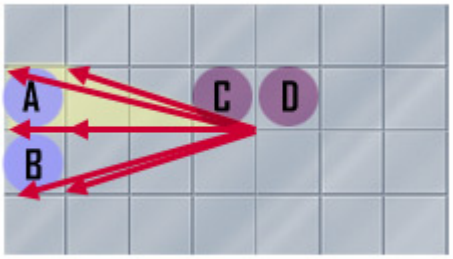
Figure 1: Centre de la Carte



Q: Lors d'une récente partie, mon adversaire avait un personnage se trouvant derrière un allié adjacent Durant une attaque. Il clamait que le personnage adjacent de procurait pas de couvert à sa cible car on ignore les personnages adjacents lors de la détermination du couvert. Je ne trouve pas de règle qui soutienne ce qu'il dit. L'ai-je manqué sur le site web ?

R: Non, il n'y a pas de telle règle. Votre ami a du confondre ''couvert'' et ''objet encombrant''. Vous ignorez les objets encombrants lors de la détermination du couvert si vous êtes adjacent ou dans la même case que des objets encombrants. Quoiqu'il en soit, cette règle ne s'applique pas aux murs et aux personnages – ils peuvent fournir un couvert, peu importe où ils se tiennent. Voici un exemple :

Figure 2: Alliés Adjacents



Dans la figure 2, disons que D veut attaquer soit A ou B. S'il attaque B, son allié (C) ne lui fournit pas de couvert car il peut tirer une ligne dégagée entre l'un de ses propres coins jusqu'au 4 coins de la case de B. quoiqu'il en soit, s'il attaque A, ce dernier sera à couvert (+4 à la Défense, ne peut être attaqué que s'il est l'ennemi le plus proche) car C bloque au moins une ligne du coin de D jusqu'au quatre coins de A. hypothétiquement, si C était absent et que des objets encombrants étaient dans cette case, ni A ou B serait à couvert de D. Dans n'importe quel cas, D sera à couvert de A et de B.

En fait, cela amène une formation très utile qui peut être utilisée pendant une escarmouche : la colonne.

Figure 3: Formation en Colonne

En colonne, B, C, et D sont tous à couvert contre n'importe quel ennemi se trouvant à gauche de A. Ceci dit, de tels ennemis ne peuvent qu'attaquer A à moins que l'ennemi n'ait ''Accurate Shot''. Si vous mettez un ''Tank'' dans la position de A (du genre un personnage résistant ayant une défense et un nombre de points de vie élevés), les personnages ennemis auront une énorme difficulté à éliminer A (et seront incapable d'attaquer B, C, ou D à moins qu'ils manoeuvrent autour de la colonne.

Par exemple, si vous placez un personnage tel que Obi-Wan Kenobi, Jedi Master dans la position ''Tank'', il n'a pas que 140 Points de Vie et une défense de 21, il a aussi ''Lightsaber Deflect'' et ''Force Heal''. De la même manière, un Droid Destroyer a une bonne durée de vie, en tant que tank, grâce à ses ''Shields 2''. Evidemment, n'importe quel personnage ayant ''Heal'' (ou Repair pour un tank droide) ferait un bon personnage à placer en deuxième position (B) derrière le personnage de tête.

Plus important, aucun ennemi qui se trouve au-dessus ou en dessous de la colonne (dans les zones ‘’No Cover’’) ne sera à couvert contre A, B, C, ou D à moins qu’il ne trouve une autre source de couvert (tel qu’un mur, des objets encombrants, un autre personnage, et ainsi de suite).

Finalement, cette formation en colonne peut être particulièrement mortelle si vous construisez deux colonnes marchant l’une à côté de l’autre (parallèles entre elles) de quelques cases. L’une des rangée qui est à couvert contre B, C, ou D n’aurait aucun couvet de l’autre colonne.

Q: Comment cette formation fonctionnerait avec ‘’Stealth’’ ou (encore pire) si Nom Anor était dans votre escouade ?

R: La formation en colonne peut-être très efficace si les personnages en faisant partie ont ‘’Stealth’’, particulièrement si le ‘’bloc’’ peut se mettre à couvert – cela les rend complètement immunisés aux attaques de non mêlée issues des adversaires devant la colonne à moins que l’attaquant n’ait ‘’Accurate Shot’’. Par ailleurs, l’effet de commandement de Nom Anor est l’une de ces choses qui peuvent garder en sécurité un personnage d’un attaquant ayant ‘’Accurate Shot’’, ce qui fait que c’est excessivement difficile d’attaquer l’un des personnages dans cette colonne.

Nom Anor comporte quand même un inconvénient. Les différents personnages sont si près les uns des autres que si ’’Self-Destruct’’ est déclenché, il pourrait littéralement détruire toute la colonne.

Une autre faiblesse est due à la capacité spéciale ‘’Sniper’’. Si votre adversaire l’a, le couvert gagné par les autres personnages dans l’escouade est complètement ignoré. Cela ne fonctionnera pas non plus contre des figurines de type ‘’Colossales’’ (tel que le AT-AT), parce qu’ils ignorent, eux aussi, les personnages procurant un couvert à d’autres personnages.

Traduit par