JEDI COUNSELING 87

Q: Comment, exactement, les bonus se cumulent-ils? Disons que j'ai le Général Grievous, Supreme Commander, et un Super Battle Droid Commander. Le Général Grievous donne un +4 à l'Attaque et ''Double Attack'', tandis que le Super Battle Droid Commander donne ''Careful Shot'', et accorde un autre +4 aux attaques. Un Droid suivant sous les deux effets de commandements gagnera-t-il +8 à ses attaques lorsqu'il utilise ''Double Attack'', ou seulement +4 ?

R: Les effets de commandements qui procurent un bonus à la même caractéristiques ne se cumulent pas. Quoiqu'il en soit, dans ce cas, ils ne fournissent pas de bonus à la même caractéristique :

- Le Battle Droid Commander procure ''Careful Shot +4 (en d'autres termes, +4 aux attaques, mais uniquement si vous ne bougez pas).
- Le Général Grievous, Supreme Commander fournit +4 à l'Attaque (en d'autres termes, +4 à toutes les attaques) ainsi que ''Double Attack'' (en d'autres termes, réalisez deux attaques au lieu d'une seule, mais seulement si vous ne bougez pas).

Ainsi, les droides affectés gagneraient +4 à toutes leurs attaques. En plus, s'ils ne bougent pas, ils peuvent attaquer deux fois et avec un bonus de +4 pour chaque attaque.

Q: Ok, continuons sur l'exemple ci-dessus, et si on avait, en plus, un Battle Droid Officer dans l'escouade? Obtiendrait-on un autre +4 aux attaques, ou cela ne se cumulerait-il pas avec l'autre effet de commandement de Grievous (qui procure aussi +4 aux attaques) ?

R: Cela se cumulerait. Le ''Fire Control'' du Battle Droid Officer n'est pas un effet de commandement, donc il se cumulerait à un autre effet de commandement qui accorde un bonus à la même caractéristique. Ainsi, un droide suivant, dans une escouade avec un Battle Droid Officer et étant à 6 cases du Général Grievous, Supreme Commander, et du Super Battle Droid Commander, obtiendrait +8 aux attaques, ''Double Attack'', et 'Careful Shot+4''. Cela signifie que le droide suivant pourrait réaliser deux attaques avec chacune, un bonus de +12, s'il ne se déplace pas.

Q: L'effet de Commandement de San Hill dit ''Vous n'activez qu'un seul personnage par phase''. Cela signifie-t-il (en admettant que je gagne l'initiative) que durant la première phase, j'active 1 personnage, puis durant la seconde, j'active un personnage, et mon adversaire active deux de ses personnages, puis durant la troisième phase, j'active 1 personnage et ainsi de suite ? Est-ce l'interprétation correcte, parce que dans ce cas, l'effet de commandement de San Hill n'apporte rien. Ai-je manqué quelque chose ?

R: Cela fonctionne de cette façon :

Si vous gagnez l'initiative :

1. Vous activez 1 personnage.
2. L'adversaire active 2 personnages.
3. Répétez cela jusqu'à ce qu'un de deux camps soit à court d'activation, alors, l'autre joueur finit ses activations une à la fois.

Si vous perdez l'initiative :

1. L’adversaire active 2 personnages.
2. Vous activez 1 personnage.
3. Répétez cela jusqu’à ce que l’un de deux camps soit à court d’activations, comme ci-dessus.

Cela vous permet d’avoir un paquet d’activations à la fin du round à moins que votre adversaire ait plus du double de personnages que vous. En fonction de votre escouade (et de celle de votre adversaire), cela peut être ou ne pas être un avantage. Par exemple, cela peut être particulièrement utile dans une escouade défensive qui compte sur des manœuvres prudentes pour protéger des personnages clés. Tous ces tours ininterrompus vous permettent d’entreprendre des manœuvres complexes, impliquant de nombreux personnages sans donner une chance à votre adversaire de réagir alors que votre formation est éclatée.

Q: Ai-je raison de penser qu’un personnage ayant la capacité spéciale ‘’Savage’’ doit se déplacer et se placer adjacent à un ennemi s’il le peut, mais *n’y est pas forcé* pour faire quoi que ce soit en prévision, afin de le mettre dans une position où il pourrait se rendre adjacent à un ennemi à son tour suivant ? Par exemple, considérons la situation où un personnage ‘’Savage’’ est dans une salle, et que des ennemis se trouvent juste derrière une porte fermée. Si la porte était déjà ouverte, le personnage ‘’Savage’’ devrait passer la porte pour se placer adjacent aux ennemis. Mais si la porte est fermée, le personnage ‘’Savage’’ doit-il se placer adjacent à la porte et l’ouvrir, pour lui permettre de finir adjacent à ces ennemis à son tour suivant ?

R: Les personnages ‘’Savage’’ n’ont pas besoin de penser aux rounds futures lorsqu’ils déterminent s’il peuvent atteindre un ennemi adjacent. Ils doivent simplement terminer leur round adjacent à un ennemi s’il leur est possible de la faire. Dans le cas d’ennemis de l’autre côté d’une porte fermée, le personnage ‘’Savage’’ *ne peut pas* terminer son mouvement, adjacent à ces ennemis -- la porte ne s’ouvrira pas avant la fin de son tour, et les personnages de l’autre côté d’un mur ou d’une porte fermée ne sont pas considérés comme adjacents. Donc, il n’est pas obligé d’essayer de les atteindre.

Traduit par