JEDI COUNSELING 64

Q: Quand on utilise la capacité ‘’Force Push’’, de Ultimate Missions : Clone Strike, la cible provoque-t-elle une attaque d’opportunité, quand l est déplacé?

R: ‘’Force Push’’ ne force pas la cible à provoquer d’attaques d’opportunité. Les règles d’attaques d’opportunité dit qu’un personnage en obtient une quand un ennemi ‘’sort d’une case adjacent à un personnage’’. Quoiqu’il en soit, les règles de ‘’Force Push’’ (page 91) n’utilise jamais le mot ‘’mouvement’’. A la place, il est dit que la cible est ‘’poussée’’. Par conséquent, l’ennemi ne se ‘’déplace’’ pas en dehors de la case adjacente, donc il n’y a pas d’attaques d’opportunité.

Q: J’ai une question à propos des conditions de Vent et de Pluie, dans la mission ‘’Kamino Confrontation’’ dans les Ultimate Missions : Clone Strike. Dans la description, il est dit qu’il y a une pénalité de -2 pour toutes les attaques de portée. Mon ami, jouant Jango, a gagné l’initiative, et a joué en premier, il obtient 20 sur son jet d’attaque. Je l’ai alors informé de la règle. Il pensait que ce n’était pas juste que moi, jouant Obi-wan, pouvait infliger des coups critiques (car je réalise des attaques de Mêlée), alors qu’il ne pouvait pas. Qui a raison ?

R: Désolé, mais votre ami a raison. Un coup critique est réalisé quand un 20 naturel est obtenu – en d’autres termes, quand le numéro affiché sur la face du dé est 20. Tous les autres modificateurs sont ignorés (pour le moment). La pénalité de -2 dans ce scénario s’applique à tous les totaux de jets de dés (afin de déterminer si votre attaque touche), mais cela ne change rien sur le jet naturel. Un 20 naturel est un coup critique, et un 1 naturel est un échec automatique.

Q: J’ai une question à propos de l’effet de commandement du Général Kenobi. Mace Windu ou un autre personnage Unique sans effet de commandement peut-il prendre l’avantage de ce mouvement supplémentaire ? Cela semble inexact que Mace soit le ‘’suivant’’ de Kenobi.

R: Oui. Quiconque n’a pas d’effet de commandement est un ‘’suivant’’ en termes de jeu, même si cela semble drôle du point de vue de l’histoire. Mace Windu pourrait alors compter comme ‘’suivant’’ dans ce cas, et c’est ce que les designers ont voulu faire.

Q: Si un personnage est sujet à l’effet de commandement du Général Kenobi, peut-il aussi utiliser 2 points de Force pour se déplacer de 2 cases supplémentaires (pour un total de 10 cases, avec une attaque, ou 16 cases sans attaquer)?

R: Oui.

Q: Ok, voici une question du même genre : Et si la Princess Leia, Senator, et le Général Kenobi étaient dans la même escouade (même si ça ne pouvait pas arriver) ? Un suivant pourrait-il obtenir 2 cases supplémentaires de mouvement du Général Kenobi et terminer son tour à 6 cases de la princesse, pour gagner 2 cases supplémentaires de son effet de commandement ? En d’autres termes, est-ce possible de gagner 4 cases supplémentaires de ces 2 effets de commandement ?

R: Oui, vous pourriez obtenir 4 cases supplémentaires de mouvement dans la situation hypothétique que vous décrivez. Un mouvement supplémentaire ‘est pas le même bonus que pour une caractéristique normale, donc ces effets se cumulent (il s’agit plus d’une action gratuite que d’un bonus).

Q: Pourrait-on avoir plus d'un Aqualish Spy qui combine son tir sur la même attaque, gagnant ainsi un bonus de +10 aux dommages pour chacun d'entres eux.

R: Non. Un bonus ne se cumule jamais avec un autre bonus de la même source. Dans ce cas, le bonus aux dommages vient de la capacité spéciale ''Spotter'' dans les deux cas, donc ils ne peuvent pas se cumuler (si un ''Spotter'' avait fourni un meilleur bonus aux dommages, il se serait appliqué).

Q: La ''Kouhun Infestation'' doit-il faire un jet d'attaque pour marquer les dommages, ou la cible doit-elle seulement être à portée ?

R: Aucun jet d'attaque n'est requis, mais la cible a la possibilité de réaliser une sauvegarde.

Q: La ''Kouhun Infestation" est-elle définie comme une attaque à portée, ou comme une attaque de mêlée ?

R: Comme aucune – c'est une capacité spéciale, pas une attaque.

Q: Peut-on utiliser des capacités défensives comme ''Lightsaber Deflection'' contre Kouhun Infestation ? Et pour les ''Shields'' d'un Destroyer Droid ? Pour ce dernier point, ces petits cafards peuvent-ils affecter les droides ?

R: ''Lightsaber Deflection'' et les capacités similaires ne peuvent pas protéger contre la ''Kouhun Infestation'' car ils ne s'appliquent qu'à des attaques réelles. D'un autre côté, les ''Shields'' d'un Destroyer Droid pourraient s'appliquer contre la ''Kouhun Infestation''. Ils réduisent les dommages de n'importe quelle source, et pas que pour les attaques.

Comme pour votre dernière question, oui, ''Kouhun Infestation'' s'applique aux droides. D'un point de vue ''réaliste'', cela peut sembler injuste, mais cela doit fonctionner comme ça pour les besoins de l'équilibre du jeu (Encore plus quand on voit le nombre de droides dans le set Clone Strike). Si vous avez besoin d'une explication dans l'univers Star Wars, considérez que Zam possède différents types de créatures pour différents types de cibles. Peut-être envoie-t-elle en fait des bébés Mynocks qui s'accrochent aux câbles des droides.

Q: Le coût en points de Zam Wesell, n'est-il pas un peu bas pour quelqu'un qui peut infliger jusqu'à 60 points de dommages à chaque round? Je veux dire, quelqu'un qui a ''Triple Attack'' qui cause 20 points de dommages peut aussi en faire de même, mais il faut qu'il réussisse les trois jets. Ai-je manqué quelque chose ?

R: Le coût en points est correct. Souvenez-vous, la cible obtient une sauvegarde, donc cela ne fonctionne qu'une fois sur deux. En plus de cela, la cible pourrait utiliser un point de Force pour relancer une sauvegarde ratée, signifiant que cela ne fonctionnerait qu'une fois sur quatre dans ce cas. Cette capacité a aussi une portée limitée – même si les coins peuvent être détournés, vous devez quand même compter la portée en suivant un chemin dégagé jusqu'à la cible. Finalement, étant donné la limite de portée de 12 cases, et le fait que Zam Wesell doit dépenser son tour entier pour utiliser cette capacité, elle doit terminer son dernier tour dans les 12 cases de sa cible supposée. En d'autres termes, la plupart des personnages auront une chance de se déplacer hors de portée avant qu'elle ne puisse utiliser sa capacité (la seule pour n'avoir aucune chance de s'en éloigner, serait qu'elle soit le dernier personnage a être activé dans le round, et le premier du round suivant – une stratégie puissante, mais pas toujours facile à mettre en place). Compte tenu de tout cela, nous trouvons que ces limitations font de cette capacité, équilibrée de façon appropriée pour son coût en points.

Traduit par