JEDI COUNSELING 84

Q: Dans le livre de règles du ATAT, le ''Damage Reduction 20'' dit : ''Quand ce personnage doit subir des dommages, d'une source autre que celle d'un ennemi attaquant avec un sabre laser, réduisez les dommages de 20 points''. J'ai remarqué que c'est différent de la définition du ''Damage Reduction 10 (feuillet *Universe*) qui n'autorise que les ennemis *adjacents* de l'ignorer. Cela signifie-t-il qu'un personnage tel qu'Aurra Sing (qui a un sabre laser) peut ignorer le ''Damage Reduction'' même si elle n'est pas adjacente au AT-AT ?

R: Les développeurs s'en sont aussi rendus compte. Quand la nouvelle errata arrivera, elle changera ''Damage Reduction'' pour qu'elle s'applique à toutes les sources de dommages exceptées pour les attaques des ennemis adjacents ayant des sabres laser ou pour les ennemis utilisant le pouvoir de la Force ''Lightsaber Throw''. (Ce changement prendra effet dans les parties de tournoi -sanctionnées- qu'après que l'errata soit parue sur le site web **Star Wars Miniatures**, bien sûr).

Q: Cela affectera-t-il la ''Dark Armor'' de Vador ou la ''Vonduun Crab Armor'' des Yuuzhan Vong?

R: Oui pour la ''Dark Armor'' et non pour la ''Vonduun Crab Armor''. La ''Dark Armor'' ne s'appliquera pas contre les attaques d'ennemis adjacents utilisant des Sabres Laser ou contre des ennemis utilisant le pouvoir de la Force ''Lightsaber Throw'', mais la ''Vonduun Crab Armor'' fonctionnera comme écrit.

Pour l'explication dans le cadre de l'univers Star Wars, considérez que la blessure à l'épaule de Vador causée par Luke dans l'Empire Contre Attaque a causé de réels dommages. En d'autres termes, le Sabre Laser de Luke a pénétré, même si ce n'était qu'un petit coup. Alors que la technologie des Yuuzhan Vong a été décrite comme résistante aux Sabres Laser depuis le début des romans du Nouvel Ordre Jedi.

Q: Comment fonctionnent les Effets de Commandement pour les AT-ATs, les Tours et les Tourelles ?

R: L'obligation primaire pour être sujet aux effets de commandements, et d'être un allié, et par définition, un allié doit être un personnage. Les AT-ATs sont bel et bien des personnages (plusieurs de leurs capacités spéciales se réfèrent à ''ce personnage''), mais ils ne sont pas du tout sujets aux effets de commandement à cause de leur capacité spéciale ''Staggered Activation'' (ce personnage ne peut être influencé par les effets de commandement'').

Alors que les Tours ne sont pas sujets aux effets de commandement parce qu'elles ne pas des personnages. En citant les règles du AT-AT, ''*Pour les besoins du Tir Combiné*, traitez les Tours comme un personnage ayant la capacité spéciale ''Mounted Weapon…'' Etant donné cette phrase, elles ne sont traitées comme personnages que pour les besoins du Tir Combiné, et sont ainsi inéligibles pour les effets de commandement. Par contre, les personnages manipulant les Tours sont sujets aux effets de commandement.

Finalement, les Tourelles sont sujettes aux effets de commandement car elles sont considérées comme des personnages ayant la capacité spéciale ''Mounted Weapon''. Il n'y a pas de clause de ''qualification'' (comme pour les Tours), donc elles sont considérées comme des personnages pour tous les besoins. Bien sûr, d'un point ''intérieur de l'univers'', cela prend tout son sens : les Tourelles sont décrites comme ayant un équipage interne, donc ces ''personnages'' devraient être sujets au commandement de leur supérieurs (Une Tour, par contre, est essentiellement, une arme à elle seule, jusqu'à ce que quelqu'un vienne la manipuler).

Q: Les Tours et les Tourelles sont elles sujettes aux dommages ''éclaboussants'' comme ceux des Grenades, ou des Canons Laser Lourds du AT-AT ? Peuvent-elles effectuer une sauvegarde pour éviter les dommages ?

R: Ces capacités spéciales s'appliquent aux ''personnages adjacents'', donc cela signifie que la Tourelle est affectée, mais par la Tour. De plus, la Tourelle peut réaliser un jet de sauvegarde (c'est un personnage), mais la Tour ne le peut jamais.

Q: Si une Tour n'est pas un personnage, que peut-on lui faire? L'attaquer ? Peut-on utiliser des capacités spéciales contre elle ?

R: Mis à part les attaques, vous ne pouvez rien utiliser contre elle, qui se réfère à un ''personnage'' (ou ''ennemi'', qui est par définition un personnage). Comme cité plus haut, cela exclue toutes les capacités spéciales offensives telles que ''Force Lightning'', ''Force Grip'', ''Grenades'', ''Missiles'', et ainsi de suite. En fait, la seule raison pour laquelle vous pouvez attaquer une Tour est que les règles *spécifient* que vous pouvez : ''Un ennemi ayant une ligne de vue sur l'une de ses cases peut attaquer une Tour''.

Notez que le Générateur de Bouclier Déflecteur sur la carte de Hoth est sujet aux mêmes règles. Ce n'est pas un personnage, et il ne réalise jamais de sauvegarde, mais il peut être attaqué.

Q: Ok, voyons voir si j'ai raison. Disons qu'une Tour avec deux Rebel Troopers lui étant adjacents, et que j'ai un AT-AT. Si j'utilise le ''Heavy Laser Cannons pour attaquer l'un des Rebel Troopers, que ce Rebelle subit 60 dommages, si je touche ou 20 dommages (sauvegarde 11), si je rate, l'autre subit 20 dommages (sauvegarde 11), et le Tour ne subit aucun dommages. Quoiqu'il en soit, si j'attaque la Tour, avec la même arme, la Tour subit 60 dommages si je touche ou 20 dommages si je rate (pas de sauvegarde), et les deux Rebelles subissent 20 dommages (sauvegarde 11). Est-ce correct ?

R: Oui. Clairement, il est plus intéressant pour le joueur Impérial de diriger ses Heavy Laser Cannons vers la Tour elle-même au lieu des personnages lui étant adjacents.

Traduit par