JEDI COUNSELING 101

Après un break non négligeable sur la Saga Edition, les Jedi Counselings reviennent. Celui-ci est spécialement dédié au 'Nikto Gunner on Desert Skiff' du set Bounty Hunters.

Q: Est-ce qu'un 'Bodyguard' sur le 'Skiff' peut prendre les dégâts visant le 'Skiff' ?
R Oui. Un allié avec Bodyguard est considéré comme adjacent au Skiff, donc le Skiff répond à tous les critères pour la capacité Bodyguard.

Q: Les personnages sur le Skiff compte comme adjacent à ce dernier, mais sont-ils adjacents entre eux ?
R: Oui. Cela n'était pas clair dans le texte original, mais les personnages sur le Skiff sont considérés comme adjacents au Skiff et les uns envers les autres pour les effets de commandants, les capacités spéciales et tout ce qui peut s'appliquer lorsque des personnages sont adjacents.

Q: Est-ce qu'un personnage sur le Skiff peut utiliser des capacités qui remplacent les tours ou les attaques ?

R: Oui, un personnage sur le Skiff peut utiliser ces capacités tout comme il peut faire ses attaques. Pour déterminer les lignes de vue et les 'cover', utilisez l'emplacement du Skiff plutôt que d'essayer de deviner dans quel emplacement le personnage se trouve effectivement. De la même manière, lorsqu'on utilise une capacité à portée limitée, comme Grenades, comptez la portée depuis l'emplacement du Skiff et ajoutez 1.

Q: Est-ce que les effets de commandant affectent les personnages sur le Skiff ? Qu'en est-il des effets de commandant des personnages sur le Skiff -- affectent-ils les personnages qui sont aussi sur le Skiff ? Affectent-ils les personnages qui ne sont pas sur le Skiff ?
R: Oui, dans tous les cas présentés. A noter, cependant, qu'un personnage sur le Skiff ne compte pas comme adjacent à d'autres personnages à l'exception du Skiff lui même et des autres personnages qui sont dessus. Pour certains effets de commandants (Comme celui de Padmé Amidala ou du Stormtrooper Commander), ce point de règle limite sérieusement les personnages affectés. Comme toujours, comptez la portée jusqu'à/depuis l'emplacement du Skiff et ajoutez 1, pour déterminer les personnages à portée de l'effet de commandant.

Q: Peut-on attaquer ou cibler les personnages sur un Skiff ?
R: Oui, mais les personnages qui sont dessus obtiennent un 'Cover' par une capacité du 'Desert Skiff'. Vu que le Skiff lui-même est plus proche que n'importe quel personnage étant dessus (vu que l'on compte la portée jusqu'au Skiff et qu'on ajoute 1), un personnage sur le Skiff ne comptera surement jamais comme la plus proche cible. De fait, seul un personnage avec une capacité comme 'Accurate Shot' pourra passer outre cette restriction et attaquer un personnage sur le Skiff.

Q: Est-ce que Sniper permet d'éviter la 'Cover' offerte à un personnage sur le Skiff ?
R: Non. La 'Cover' apporté à un personnage sur le Skiff vient d'un résultat direct d'une capacité spéciale du Desert Skiff, et non du personnage. Donc, Sniper ne peut pas l'ignorer.

Q: Si j'utilise 'Flamethrower' ou 'Missiles' sur le Skiff, est-ce que tous les passagers sont affectés vu qu'ils sont considérés comme adjacents ?
R: Oui. En fait, si vous n'avez pas de personnage avec Accurate Shot, utiliser une capacité spéciale qui affecte les personnages adjacents est la manière la plus facile de toucher les personnages sur le Skiff.

Q: Après que le Skiff soit éliminé, je dois replacer les éventuels passagers qui étaient dessus. Puis-je les placer dans les cases qui étaient alors occupées par le Skiff ?
R: Non. Vous devez résoudre tous les autres effets, y compris le placement des passagers sur la grille de bataille avant de retirer le Skiff du terrain de jeu. Si le Skiff est complètement entouré -- c'est à dire, s'il n'y a pas d'emplacement adjacent légitime où placer les passagers -- placez-les sur les cases le plus près de l'emplacement du Skiff.

Q: Qu'arrive-t-il si le Skiff, ou un personnage sur le Skiff, change de côté pour diverses raisons -- par exemple, à la suite de l'utilisation d'une capacité spéciale comme 'Bertrayal' ?
R: Si le personnage sur le Skiff cesse d'être un allié du Skiff pour x raisons, il est immédiatement débarqué. Comme toujours, les passagers qui descendent doivent être placés sur des cases adjacentes au Skiff, où à l'emplacement légitime le plus proche.

Q: Si une personnage se déplace en dehors de la séquence normale (avec 'Tow Cable', 'Lift', ou un effet de commandant) et finit son déplacement près du Skiff, peut-il embarquer ?
R: Oui, mais seulement si la capacité où l'effet utilisé décrit l'action avec les mots 'move' ou 'movement'. Quelque chose qui change la position du personnage sans déplacement, comme l'effet de commandant du Grand Admiral Thrawn ou le pouvoir Transfer Essence de l'Excar Kun ne pourra pas monter à bord ainsi.