JEDI COUNSELING 77

Q: Quand un Dark Side Adept attaque un personnage adjacent (déclenchant ainsi sa capacité spéciale ''Lightsaber''), est-il considéré comme réalisant une attaque de mêlée ? Si oui, ''Lightsaber Block'' pourrait stopper l'attaque, ce qui semble logique. Si non, cela signifierait que ce personnage pourrait bénéficier ou contribuer à un Tir Combiné contre un ennemi adjacent, et cela ne semble pas très logique. Donc, qu'en est-il ?

R: Non, la capacité spéciale ''Lightsaber'' n'implique pas que le personnage réalise des attaques de mêlée. Ainsi, ''Lightsaber Block'' ne peut pas stopper les attaques du Dark Side Adept, et il peut bénéficier ou contribuer à un Tir Combiné. Ceci est une simplification intentionnelle afin de garder le jeu rapide au lieu de séparer différents types d'attaques pour des personnages ayant plusieurs armes (ce genre de détails est plutôt réservé au **Jeu de Rôles Star Wars**).

Q: IG-88 et 4-LOM peuvent-ils bénéficier de l'effet de commandement de Jabba theHutt, même s'ils sont des Droides ? Il semble que oui, car étant donné qu'ils ont la capacité spéciale ''Bounty Hunter'', et qu'ils sont du même set, peut-être étaient-ils destinés à obtenir ce bonus. Est-ce une erreur ?

R: Non, aucun des deux ne bénéficie de l'effet de commandement de Jabba car ils sont des droides, et ce n'était pas une erreur. Si nous avions voulu que l'effet de commandement s'applique sur eux, nous aurions inclus une phrase du type ''Les droides sont sujets à cet effet'' pour bien éclaircir le fait que c'est une exception à la règle (comme nous l'avons fait pour le General Grievous, Supreme Commander dans le set *Revenge of the Sith*, ou le Super Battle Droid Commander dans *Universe*). D'un autre côté, de nombreux Chasseurs de Prime non droide travaille avec l'effet de commandement de Jabba.

Q: Le Tusken Raider on Bantha a ''Mighty Swing'' et ''Momentum'', signifiant essentiellement que toutes ses attaques contre des cibles adjacentes cause 30 points de dommages (avec +4 à l'attaque, si vous vous déplacez avant l'attaque). Cela semble représenter les dommages que le Bantha peut causer, et pas le Tusken Raider le chevauchant. Quoiqu'il en soit, comme pour le Dark Side Adept (voir plus question plus haut), il peut bénéficier du Tir Combiné. Cela serait particulièrement dévastateur avec un Aqualish Spy ou un autre personnage ayant la capacité spéciale ''Spotter'', car le Tusken Raider on Bantha pourrait causer 40 points de dommages, ou 80 sur un coup critique !

R: Premièrement laissez-moi corriger vos dommages critiques : le Tusken Raider on Bantha, attaquant un personnage adjacent avec un Aqualish Spy combinant son tir, infligerait 40 dommages si l'attaque est réussie, et seulement 60 sur un coup critique. Les Dommages Bonus ne son pas doublés sur un coup critique.

Deuxièmement, la réponse est strictement la même que pour la capacité spéciale ''Lightsaber'' : Nous essayons de garder le jeu simple, au lieu de s'embarquer vers les problèmes de séparations des différents types d'attaques. C'est une observation pleine de bon sens, donc vous devriez changer cela grâce à une petite règle maison. Evidemment, une telle règle ne s'appliquera pas lors d'un tournoi officiel, mais cela pourrait sympa de s'y essayer. Voici une suggestion :

Règle Maison : les Autres Attaques de Mêlée

Certains personnages n'ayant pas la capacité spéciale peuvent être considéré comme en réalisant suivant certaines circonstances spécifiques.

- Premièrement, un personnage ayant un sabre laser (comme défini dans les règles *Universe*) est considéré comme réalisant des attaques de mêlée contre des personnages adjacents.
- Deuxièmement, si un attaquant utilise ''Cleave'', ''Charging Assault'', ''Demolish'', ''Double Claw Attack'', ''Galloping Attack'', ''Impulsive Sweep'', ''Mighty Swing'', ''Momentum'', ''Rend'', ''Rolling Cleave'', ou ''Whirlwind Attack'', ses attaques sont considérées comme étant des attaques de mêlée.
- Troisièmement, un attaquant avec l'une de ces capacités spéciales peut choisir de réaliser une attaque qui n'est pas une attaque de mêlée contre un personnage adjacent s'il le désire. Cela doit être déclaré avant que le jet d'attaque ne soit réalisé, et empêche l'attaquant de gagner le bénéfice de ces capacités spéciales. Quoiqu'il en soit, un personnage ayant la capacité spéciale ''Melee Attack'' n'a pas l'option de choisir de réaliser une attaque de non mêlée.

Un personnage réalisant une attaque de mêlée ne pas recevoir les bénéfices, ou contribuer à un tir combiné, et certaines capacités spéciales (telle que ''Lightsaber Block'') ne s'applique que contre les attaques de mêlée.

Option: Vous pouvez aussi considérer que toutes les attaques d'opportunité sont des attaques de mêlée si c'est uniquement pour la consistance de **Dungeons & Dragons** ou du **Jeu de Rôles *Star Wars*.**

(Notez que ''Strafe Attack'' n'est pas une ''capacité d'attaque de mêlée'' malgré le fait qu'elle s'applique contre les personnages adjacents. Elle a été laissé de côté intentionnellement.)

Evidemment, vous pourriez vouloir mettre à jour la liste des ''capacités d'attaques de mêlée'' comme celles qui seront créées dans les futurs sets. Comme règle générale, si une future capacité spéciale est une attaque et ne s'applique qu'aux personnages adjacents, ce sera probablement une ''capacité d'attaque de mêlée'' pour les besoin de cette règle maison

---

Q: Un personnage ayant ''Melee Attack'' peut-il cibler un ennemi adjacent au détour d'u coin? Si oui, l'ennemi gagne-t-il un couvert ?

R: Oui, vous pouvez attaquer et non, la cible n'est pas à couvert. Premièrement, les cibles sont adjacentes, une obligation pour une attaque de mêlée. Deuxièmement, il y a une ligne de vue entre eux parce que vous pouvez tracer une ligne entre les cases de chaque personnage sans toucher de mur (essayez d'utiliser le coin extérieur le plus proche de vous, si vous ne comprenez pas). Donc toutes les obligations pour une cible légale sont remplies.

Comme pour le couvert, il est nécessaire de tracer une ligne d'un des coins de la case de l'attaquant, jusqu'à l'un des 4 de celle du Défenseur sans traverser quelque chose qui procure un couvert (par exemple, un autre personnage) ou qui brise une ligne de vue (un mur par exemple). Ceci, est, aussi possible. Ils partagent un coin à partir duquel vous pouvez tracer une ligne ininterrompue qui touche mais ne traverse pas un mur.

Traduit par