JEDI COUNSELING 81

Q: Voici une tactique qu'un ami a utilisé contre moi : IG-88 et 4-LOM restent toujours adjacents à 2 Gonk Power Droids. Chaque tour, IG-88 utilise ''Double Attack''. Quoiqu'il en soit, un Gonk a utilisé sa capacité ''Power Coupling'' sur IG-88 donc il peut encore faire une ''Double Attaque'', et l'autre en a fait de même, donc IG-88 peut faire une ''Double Attack'' une troisième fois. Cela fait six attaques en un tour ! (Mon adversaire active les Gonks à la première phase de Deux activations, utilisant alors leurs capacités spéciales pendant le tour de IG-88). Il termine en attaquant une fois avec 4-LOM, pour un total de 7 attaques sur 2 phases (4 tours).

Après avoir lancé l'initiative, chaque tour, il refait la même chose. Donc, si IG-88 et 4-LOM joue en dernier au round 1 et qu'il gagne l'initiative au round 2, il y a 14 attaques auxquelles on ne peut répondre, par deux personnages. En plus de ça, il dit que les Gonks restent activés pour 2 rounds, signifiant qu'il ne doit pas perdre de temps à les réactiver, et peut ainsi commencer toutes les ''Double Attack'' immédiatement.

Si c'est légal, le jeu devient n'importe quoi ! Pourriez-vous fournir une règle claire et si possible un exemple de comment ce scénario pourrait être joué ?

R: Ce n'est pas légal: votre ami lit mal la carte. Une attaque supplémentaire (''exetra attack) donne à ce personnage une attaque supplémentaire en plus de ses attaques normales, lorsqu'il ne se déplace pas, donc quelqu'un ayant ''Double attack'' (qui peut donc réaliser deux attaques lorsqu'il ne se déplace pas), se tenant à côté de deux Gonk Power Droids qui utilisent ''Power Coupling'' sur lui (+1 Attaque Supplémentaire chacun), pourrait donner un total de 4 attaques en un seul tour. Voici comment cela fonctionne s'il désire donner à IG-88 le nombre maximal d'attaques:

Lors de sa phase, il active un Gonk, et le déplace de façon appropriée, et termine son tour adjacent à IG-88, et utilise sa capacité spéciale ''Power Coupling'' (un effet se produisant en fin de tour) pour accorder une attaque supplémentaire à IG-88. Pour sa deuxième activation de la phase, il fait la même chose avec l'autre Gonk.

Maintenant, c'est votre phase, et vous avez deux activations. Evidemment, la tactique sans réflexion serait de tirer sur les Gonk Droids. Ils ont ''Self-Destruct 20'', donc si vous les abattez avec 10 points de dommages ou plus, vous causerez 20 points de dommages à IG-88 et -- en fonction de l'endroit où ils sont positionnés -- 20 points de dommages à l'autre Gonk, le détruisant aussi. Cela pourrait infliger 40 points de dommages à IG-88 *et* l'empêcher d'utiliser les attaques supplémentaires des Gonks (car ils ne lui sont plus adjacents). Si votre adversaire est intelligent, vous pourriez avoir à détourner un couvert dont il aurait tiré avantage pour les Gonks (solutions : ''Accurate Shot'', ''Sniper'', manœuvre prudente pour éviter le couvert, etc.) ou même des personnages ''Bodyguards'' qui pourraient les protéger (solutions : capacités spéciales de non attaque comme ''Grenades'' ou ''Missiles'' qui ne sont pas stoppées par les Bodyguards, etc.), mais il y a toujours au moins une façon de contourner une défense qu'il aurait mis en place.

A sa deuxième phase, il obtient de nouveau deux activations, lui permettant d'attaquer avec IG-88 quatre fois (si les Gonks sont toujours vivants, bien sûr) tout comme attaquer avec 4-LOM (une seule fois). Ainsi, si les Gonks ont survécu à votre contre-attaque, il obtient un total de 5 attaques (quatre pour IG-88 à +11 et 20 dommages, et 1 pour 4-LOM à +12, 20 dommages, en considérant que 4-LOM ne se déplace pas) pour un total de 4 activations. Ce n'est pas si terrible (pour reparler de cette stratégie, il est plus efficace de donner les attaques supplémentaires à 4-LOM au lieu de IG-88 ; de cette façon il gagnerait le bénéfice de ''Careful Shot'' sur les trois attaques).

Finalement, une fois que vous êtes arrives au round suivant, il pourrait activer IG-88 en premier (par exemple, avant que les Gonks soient activés ce round, et ainsi avant leur prochain tour) pour faire 4 attaques de plus. Cela peut être dévastateur s'il le fait en gagnant l'initiative au round 2 et qu'il permet

à IG-88 d'avoir deux tours consécutifs. Mais franchement ce n'est pas si facile à faire, donc ce n'est pas si puissant que cela peut paraître au premier regard.

De plus, notez que cette astuce en particulier (réaliser 8 attaques consécutives avec un seul personnage) ne fonctionnera pas deux fois d'affilée avec les mêmes personnages. Vous pourriez réussir votre coup à la fin du round 1/début du round 2, mais vous ne pourriez pas le refaire à la fin du round 3/début du round 4, et ainsi de suite.

Q: J'ai une question à propos de ''Recon''. Mon adversaire et moi avons lancé l'initiative, et notre premier résultat était une égalité de 3. Mon adversaire, qui bénéficie de ''Recon'', ne veut pas relancer. Je lui ai dit que nous devions résoudre le premier jet d'initiative avant qu'il ne puisse effectuer son second jet grâce à ''Recon''. Le juge a établi que nous ne devions pas relancer l'égalité, et que mon adversaire devait faire son deuxième jet grâce à ''Recon''. Je pense que nous aurions dû relancer immédiatement, et qu'ensuite il aurait pu utiliser ''Recon'' s'il avait perdu. Quelle possibilité est correcte ?

R: Le juge a raison. ''Recon'' ne permet pas de relancer si vous perdez; il vous permet de lancer deux fois et de choisir le meilleur des résultats comme étant le ''vrai'' (si le résultat plus élevé de ''Recon'' est une égalité, vous relancez -- et c'est alors que la personne ayant ''Recon'' peut relancer encore 2 fois, toujours en utilisant le résultat le plus élevé, et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'intiative soit résolue).

Q: Le ''Tow Cable'' de R2-D2 peut-il transporter une figurine qui a déjà ''Flight'' ? Il semble que cela dupliquerai la capacité ''Flight'', et ne se cumulerait donc pas.

R: Oui, il peut remorquer un personnage qui a ''Flight''. Le personnage remorqué ne gagne pas ''Flight'' (car il l'a déjà), mais le mouvement décrit dans ''Tow Cable'' fonctionne quand même.

Q: Une figurine avec ''Melee Reach 2'' peut-elle utiliser ''Cleave'' lorsqu'elle met hors de combat un personnage à 2 cases ? Si non, pourrait-il utiliser ''Cleave'' lorsqu'il vainc un personnage à 1 case (par exemple, adjacent) pour attaquer un personnage à 2 cases ?

R: Non, et non. ''Cleave ne fonctionne que contre des cibles adjacentes, et Melee Reach 2 ne considère que des cibles comme étant adjacentes pour les besoins de la ''Melee Attack'', et rien d'autre.

Q: Disons que Yoda utilise ''Lightsaber Reflect'' et obtient un 20 naturel sur sa sauvegarde. Cause-t-il doubles dommages grâce à l'attaque réfléchie ?

R: Non. Un Coup Critique ne survient que lors de la réalisation d'une attaque. Les capacités spéciales de non attaque et les sauvegardes réalisées comme partie d'une capacité spéciale ne comptent pas (même si un jet de d20 doit être effectué).

Traduit par