# JEDI COUNSELING 86

**Q:** Disons que vous attaquez un AT-AT avec un personnage qui a ‘’Strafe Attack’’, tel qu’un Commando on Speeder Bike. Combien d’attaques pouvez-vous réaliser alors que vous traversez toutes ces cases ?

**R:** Juste nue seule. ‘’Strafe Attack’’ ne vous permet pas d’attaquer le même personnage plus d’une fois, sans se soucier de sa taille. Pour une explication dans l’Univers Star Wars, imaginez que la première attaque est réalisée juste avant que vous n’entriez sur le socle du AT-AT, et ensuite vous êtes trop occupé à zigzaguer entre ses jambes pour effectuer une autre attaque.

---

**Q:** Quand un AT-AT se déplace dans la case d’un ennemi pour utiliser sa capacité spéciale ‘’Stomp’’, cet ennemi doit-il réaliser une attaque d’opportunité ?

**R:** Oui. Le AT-AT quitte une case adjacente à un ennemi, quand il fait cela il remplit ainsi les conditions pour déclencher une attaque d’opportunité. Souvenez-vous qu’une attaque d’opportunité est résolue après avoir déclaré que vous vous déplaciez, mais immédiatement *avant* que vous ne quittiez votre case actuelle. Ainsi, il est possible que le AT-AT soit vaincu par une attaque d’opportunité alors qu’il tentait d’utiliser ‘’Stomp’’ sur un ennemi, laissant cet ennemi sain et sauf.

---

**Q:** Le AT-AT peut-il effectuer des attaques d’opportunité si un ennemi quitte une de ses cases adjacentes ?

**R:** Techniquement, oui, mais le AT-At a un Dommages de 0, et ainsi, une attaque d’opportunité réussie n’aurait aucun effet à moins qu’une autre condition n’augmente ses Dommages (c’est très difficile a réaliser, vu que le AT-AT n’est pas sujet aux effets de commandement.

---

**Q:** Que se passe-t-il si un AT-AT utilise ‘’Stomp’’ sur une Tour ou une Tourelle ?

**R:** ‘’Stomp’’ ne s’applique que contre les personnages. Les Tours ne sont jamais considérées comme des personnages sauf pour le Tir Combiné (dans quel cas elles sont considérées comme des personnages ayant la capacité spéciale ‘’Mounted Weapon’’). Ainsi, ‘’Stomp n’a aucun effet sur une Tour.

Les Tourelles, par contre, ne peuvent pas être affectées par ‘’Stomp’’ car le AT-AT ne peut entrer dans leur case. Le bord autour de la Tourelle compte comme un mur, donc aucun personnage ne peut pénétrer dans ces cases.

---

**Q:** Une Tour étant partiellement ou totalement sous le socle du AT-AT peut-elle toujours être utilisée ?

**R:** Oui, la Tour est toujours active et disponible à l’utilisation même si elle est sous la base du AT-AT. Les personnages Rebelles adjacents aux cases de la Tour peuvent quand même l’utiliser pour attaquer dans cette situation. Notez bien que , les cases de la base du AT-AT sont considérées

comme adjacentes au AT-AT, donc la Tour ne peut être utilisée que pour attaquer le AT-AT ou un autre personnage adjacent.

---

**Q:** Le AT-AT doit commencer avec sa base entière sur la carte de Hoth?

**R:** Oui. Le AT-AT comme n'importe quel autre personnage, doit avoir sa base entière sur la carte à tous moment de la partie.

---

**Q:** Lors d'une récente partie, le MJ a noté que le Heavy Laser Cannon et les Medium Blasters pouvaient passer à travers le ''Molecular Shielding'' d'un X-1 Viper Droid, car ces deux attaques sont des capacités spéciales du AT-AT. Cela est-il correct ?

**R:** Non. Le Heavy Laser Cannon et les Medium Blasters sont des capacités spéciales, mais elles sont surtout des capacités spéciales qui permettent d'effectuer des attaques (A chaque fois que vous lancez 1d20, ajoutez votre bonus d'attaque, le comparez à la défense du Défenseur, et causez des dommages, vous réalisez une attaque). Ainsi, ''Molecular Shielding'' s'appliquera contre le Heavy Laser Cannon et les Medium Blasters du AT-AT, tant que le X-1 Viper Droid est la cible du AT-AT. Par exemple, si le AT-AT cible le X-1 Viper Droid avec son Heavy Laser Cannon, le AT-AT encaissera 60 dommages (et le X-1 aucun) à moins que le AT-AT ne réussisse une sauvegarde de 11.

Notez, quoiqu'il en soit, que le X-1 Viper Droid subira des dommages ''d'éclaboussures'' du Heavy Laser Cannon du AT-AT (par exemple, s'il est adjacent à la case de la cible du AT-AT, ou si le AT-AT attaque le X-1 et échoue). Ces dommages ne sont qu'une partie d'une capacité spéciale, mais pas une attaque, et ainsi ''Molecular Shielding'' n'entre jamais en jeu.

De plus, même si ''Molecular Shielding'' ''rebondit'' les 60 dommages du Heavy Laser Cannon vers le AT-AT, cela n'empêche pas les personnages adjacents au X-1 de subir les dommages ''Splash'' (Eclaboussures, Ndr). Le ''Molecular Shielding'' ne stoppe que les dommages dirigés vers le X-1 en cas d'une attaque réussie, et si l'attaquant rate sa sauvegarde. Cela n'a aucun effet sur la portion de non attaque de la capacité spéciale ''Heavy Laser Cannon''.

Finalement, même si le AT-AT subit des dommages qui ont rebondit suite à une attaque de Heavy Laser Cannon, il n'y a aucun dommage d'éclaboussures sur les personnages adjacents au AT-AT. Une fois de plus, ''Molecular Shielding'' ne cause qu'à l'attaquant les dommages parés d'une attaque, si le jet de sauvegarde est raté. Cela ne permet pas au X-1 d'utiliser la capacité spéciale ''Heavy Laser Cannon'' contre le AT-AT.

Traduit par