JEDI COUNSELING 85

Q: Quand le AT-AT transporte des personnages, comment, exactement, sortent-ils? Cela peut-il arriver avant la première activation du AT-AT, ou cela peut-il arriver avant que vous (le joueur) n'ait réalisé une seule activation ?

R: Cela signifie avant que vous, le joueur, n'ait pu réaliser une activation. Voici comment la séquence fonctionne :

(1) Afin que les personnages puissent sortir, le AT-AT doit déjà être agenouillé, et avoir ouvert son écoutille avant que le round en cours ne commence. La manière de pouvoir le réaliser est de dépenser les deux dernières activations de mouvement du AT-AT lors de votre dernière phase pour s'agenouiller et ouvrir l'écoutille.

(2) Lancez l'initiative pour le round actuel.

(3a) Si votre adversaire remporte l'initiative, il joue à ce moment ; sinon passez à l'étape 3b.

(3b) Immédiatement avant la première activation de ce round, placez les personnages transportés qui désirent sortir, adjacents au AT-AT, le long du côté le plus long de sa base.

(4) Effectuez votre première activation du round, qui peut être le AT-AT, ou n'importe quel personnage (y compris ceux qui viennent de sortir). Le reste du round se déroule normalement.

Les personnages à l'intérieur de la Base Echo sortent en suivant la même séquence, excepté que l'étape 1 est éliminée – évidemment, la base n'a pas besoin de s'agenouiller, et d'ouvrir son écoutille !

Q: Supposons que vous avez un Rebelle ayant ''Surprise Move'' qui commence le round dans les 6 cases d'une entrée de la Base Echo. Juste après avoir lancé l'initiative, vous utilisez ''Surprise Move'' pour entrer dans la Base Echo (disons que vous avez un personnage qui tient la porte ouverte).

Etant donné que ''Surprise Move ne compte pas comme une activation, vous pourriez sortir par une autre entrée de la Base Echo immédiatement après cela et préserver la séquence du dessus – techniquement, cela arriverait ''avant votre première activation du round''. Est-ce possible ? ''Surpise Move'' peut-il être utilisé pour ''téléporter'' le personnage d'un endroit du champ de bataille à un autre ?

R: Même si c'est une idée bien créative – ''Surprise Move'' serait positionné après l'étape 2, mais juste avant l'étape 3a (voir ci-dessus) – cela ne fonctionnera pas.

Les règles pour les Entrées de Bases (règles du AT-AT, page 6) disent, ''Un personnage à l'intérieur de la base peut sortir *lors d'un round suivant*''. Même si ''Surprise Move'' se situe avant l'activation normale, et la séquence du tour pour le round, cela se passe quand même pendant le même round – vous avez déjà lancé l'initiative, donc c'est le même round.

Q: Que font les personnages transportés dans le AT-AT? Sont-ils affectés par les effets de commandements ? Peuvent-ils faire quoi que ce soit ?

R: En plus d'être incapables d'attaquer ou d'être attaqués, les personnages transportés dans le AT-AT (ou dans la Base Echo), ne peuvent entreprendre aucune actions, aucune activations, et ne produirent aucun effets de commandement. De plus, ils ne sont pas affectés par les effets de commandement, les capacités spéciales, ou les pouvoirs de la Force.

En fait, jusqu'à ce qu'ils sortent, traitez-les comme s'ils n'existaient pas, avec deux exceptions : les personnages transportés dans le AT-AT sont comptés comme vaincus si le AT-AT l'est aussi, et les personnages à l'intérieur de la Base Echo sont vaincus si tous les Rebelles à l'extérieur sont vaincus.

Q: Comment les ''Grenades'' et les ''Missiles'' fonctionnent contre le AT-AT? Affectent-ils vraiment tous les personnages adjacents, y compris ceux sur le socle – un total de 74 cases, si je compte bien ? Si c'est le cas, n'est-ce pas une extension massive de l'effet normal d'une ''Grenade'' ou des ''Missiles'' (qui, ciblés contre un personnage de taille ''Small'' ou ''Medium'', affectent un maximum de 9 cases) ?

R: Oui, les ''Grenades'', les ''Missiles'' et les autres capacités spéciales qui affectent les personnages adjacents fonctionnent avec le AT-AT, affectant potentiellement des douzaines de cases (comme vous l'avez décrit).

Pour ce que ça vaut, cela arrive aussi avec les figurines de taille ''Large'' ou ''Huge'', qui permet aux grenades d'affecter un total de 16 et 25 cases, respectivement. Si vous désirez une explication qui a un sens dans le jeu, imaginez que l'explosion crée des shrapnels lors d'une explosion sur une cible Large, et ces shrapnels sont d'autant plus grand que la cible le sera. C'est la différence entre lancer une grenade au sol, et la lancer dans un tas de ferraille – le second sera plus dangereux pour plus de monde.

Q: Que se passe-t-il lorsque l'on utilise ''Shockwave'' contre le AT-AT ? Contre un personnage normal, il est activé et perd grosso modo sont tour. En est-ce de même avec le AT-AT ?

R: Pas exactement – le AT-AT perd l'une de ses six activations. Le joueur du AT-AT choisi quelle activation il perd parmi celles qui lui restent pour le round.

Traduit par