JEDI COUNSELING 52

Q: Disons que l'Empereur Palpatine est adjacent à Luke Skywalker, et qu'aucun autre personnage n'est adjacent à Luke. Si l'Empereur utilise Force Lightning, encaisserait-il des dommages vu qu'il est adjacent à la cible ?

R: Oui. L'Empereur encaisserait des dommages de son propre pouvoir Force Lightning, dans ce cas. La seule façon pour lui d'éviter les dommages serait qu'il y ait au moins deux autres personnages adjacents à Luke.

Q: Y a t'il une limite de portée pour les attaques ? Je ne trouve pas où c'est expliqué dans les règles

R: Il n'y a pas de limite de portée pour les attaques, mais notez bien que certaines capacités spéciales en ont une. Par exemple, Grenades a une portée de 6 cases, un personnage ayant Melee Attack ne peut attaquer que des adversaires adjacents. La seule obligation est d'avoir une ligne de vue sur une cible légale.

Q: Pourquoi n'y a t il aucun modificateurs de portée ou de limite de portée alors ? Ne serait-ce pas plus réaliste si un Blaster Pistol et un Blaster Rifle n'avait pas la même portée ?

R: La limite de portée et les modificateurs de portée ont volontairement été retirés afin de garder le jeu rapide à jouer et facile à apprendre. Devoir compter les cases pour chaque attaque ralentirait considérablement les choses ! Si vous voulez plus de détails, le jeu de rôle est ce dont vous avez besoin. Si vous jouez aux deux jeux, vous pouvez importer les règles de portée du Jeu de Rôle vers le Jeu de Miniatures, comme règle maison (mais ne vous attendez pas à ce que de telles règles deviennent officielles !).

Q: Un Commando (ou Scout Trooper) on Speeder Bike provoquent-ils une attaque d'opportunité, quand ils entrent dans la case d'une ennemi ? Mon groupe d'ami pense que oui, et nous ne trouvons rien dans la description de Strafe Attack qui dit le contraire.

R: Les deux personnages sur speeder bikes ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand ils entrent dans la case d'un ennemi, mais cela n'a rien à voir avec la Strafe Attack. La capacité spéciale Flight (vol) permet à un personnage d'ignorer les personnages ennemis, objets encombrants, et puits tandis qu'ils se déplacent. Si vous ignorez les personnages ennemis lors de votre déplacement, vous pouvez aussi ignorer les attaques d'opportunité. Voir à l'entrée Flight, dans le glossaire

---

Q: Je ne comprends pas bien la capacité spéciale de Renforts Hors-la-loi de Jabba the Hutt. Dans une partie à 100 points, cela signifie-t-il que l'on doit construire une escouade de 70 points, prendre en considération l'escouade ennemie, et s'ajouter 30 points de personnages Hors-la-loi ? Ou doit-on construire une escouade de 100, prendre connaissance de l'escouade adverse, et ensuite ajouter 30 points de personnages Hors-la-loi, pour un total de 130 points ?

R: Vos construisez une escouade de 100 points, vous jetez un œil à l'escouade de l'adversaire, et vous vous ajoutez 30 points de personnages (ils sont ajoutés sous la valeur de Jabba the Hutt – en fait, il ne vaut pas réellement 50 points !).

Q: Si vous avez deux Stormtroopers Officers à 6 cases d'un Stormtrooper qui n'a pas bougé, leurs effets de commandement se cumulent-ils afin de donner au Stormtrooper un bonus de +6 à son attaque ?

R: Non. Les effets de commandements ne se cumulent jamais s'ils fournissent un bonus au même jet ou la même statistique, et les effets de commandement dupliqués ne se cumulent jamais. Dans ce cas, le Stormtrooper n'obtient qu'un bonus de +3

Q: Un Imperial Officer peut-il utiliser son effet de commandement pour permettre à un Heavy Stormtrooper d'attaquer immédiatement, si ce dernier s'est déplacé ? La définition du glossaire de la Heavy Weapon dit qu'on ne peut pas se déplacer et attaquer dans le même tour, donc je ne vois pas comment cela pourrait arriver.

R: Oui, le Heavy Stormtrooper *peut* gagner une attaque immédiate grâce à l'Imperial Officer. La clé du problème est que la Heavy Weapon ne vous permet pas d'attaquer et de vous déplacer dans le même *tour*. Pendant le tour du Heavy Stormtrooper, il ne fait que se déplacer. Puis, à la fin du tour de l'Imperial Officer, il désigne le Heavy Stormtrooper, afin qu'il obtienne une attaque supplémentaire. Ainsi, le Heavy Stormtrooper ne se déplace pas et n'attaque pas dans le même tour.

Souvenez-vous qu'un « tour » est la période où un personnage en particulier est activé, et un seul personnage prend son tour à un moment donné à la fois. Ne le confondez pas avec un « round », la période qui commence quand les deux joueurs ont lancé l'initiative, se poursuivant jusqu'à ce que tout les personnages, des deux camps, aient été activés, et se terminant juste avant la fois suivante où ils lancent l'initiative.

Q: J'ai une question à propos des attaques d'opportunité. Quand une de vos figurines quitte la case adjacente d'une figurine ennemie, cela provoque une attaque d'opportunité. Cette attaque d'opportunité se produit-elle si votre figurine reste adjacente à l'ennemi ? Par exemple, Vader se déplace et devient adjacent au Rebel Trooper. S'il continue à se déplacer, mais en restant adjacent, le Trooper obtient-il quand même son attaque ?

R: Oui. Vous obtenez une attaque d'opportunité si un personnage quitte une case adjacente, même s'il se déplace vers une autre case adjacente.

Q: Si Vader continue son mouvement sur des cases adjacentes au Rebel Trooper, obtient-il plus d'attaques d'opportunité ?

R: Non, vous n'obtenez qu'une seule attaque d'opportunité durant le tour d'un personnage donné. Donc, même si vous vous déplacez tout autour d'un ennemi, ce dernier n'obtient qu'une attaque d'opportunité contre vous (si vous provoquez des attaques d'opportunité de différents personnages, bien sûr, il gagnent tous une attaque chacun).

Traduit par