JEDI COUNSELING 56

Q: Pouvez-vous clarifier l'utilisation des pouvoirs de la Force de l'Empereur Palpatine et de Darth Vader? Les utilisations de Force Lightning et de Force Grip sont-ils automatiquement des succès, ou les règles normales d'attaque et de défense s'appliquent ?

R: A moins que la capacité spéciale dise que vous devez lancer une attaque ou que la cible peut tenter une sauvegarde, le pouvoir de la Force (ou une autre capacité spéciale) est automatiquement un succès. Ainsi, Force Lightning et Force Grip ne requièrent aucun jet d'attaque et ne permettent aucune sauvegarde.

Q: Si Darth Vader, Dark Jedi est dans un scénario qui a une règle pour les renforts, les nouveaux venus en renfort ont-ils le même bonus dû à l'effet de commandement comme les membres de l'escouade originelle ? Par Exemple, si un personnage obtient un 1 naturel et que le reste de l'escouade obtient un +2, les nouveaux renforts du round suivant obtiennent-ils le même bonus de +2, ou commencent-ils à +0 ?

R: Le même bonus s'applique à tous les personnages alliés, y compris les renforts. Personne ne veux rater des bonus différents issus du même effet de commandement.

Q: Le livre de règles de Star Wars Miniatures définit ''Hand of the Emperor'' comme suit : ''En plus de dépenser ses propres points de Force une fois par tour, un personnage ayant cette capacité spéciale peut dépenser des points de Force appartenant à l'Empereur Palpatine une fois par tour. L'Empereur Palpatine doit être dans votre escouade pour que cette capacité fonctionne.''

La façon dont cela est suggéré, pour moi, est que Mara peut utiliser ses propres points de Force pour utiliser Blaster Barrage, et ensuite utiliser des points de Force additionnels provenant de l'Empereur Palpatine pour utiliser à nouveau Blaster Barrage, si elle le désire.

R: Premièrement, elle n'a besoin que d'un point de Force pour utiliser Blaster Barrage. Deuxièmement, elle ne peut utiliser qu'un seul point de Force de l'Empereur Palpatine en un round. Troisièmement, elle ne peut pas utiliser Blaster Barrage deux fois dans le même round – cela remplace les attaques, donc, même si elle utilise l'un des points de Force de l'Empereur, elle ne peut pas utiliser Blaster Barrage une fois de plus (vu qu'elle n'a pas d'autre attaque à ''abandonner'').

Q: Lors d'une partie à trios joueurs sur le côté vierge du plateau de jeu, avec des tuiles apposées, et que quelqu'un a une ligne de vue de son point de départ sur le point de départ d'un autre joueur, peut-on effectuer un tir légal sur le personnage qui n'a pas du tout encore été activé de la parie ?

R: Oui. Chaque joueur serait sage de placer les tuiles de telle façon, qu'elles bloquent les lignes de vue pendant le premier round.

Q: J'ai quelques questions à propos de l'effet de commandement du Grand Moff Tarkin. Premièrement, le Grand Moff Tarkin doit-il avoir une ligne de vue sur l'allié qu'il active ?

R: Non. Souvenez-vous, Tarkin n'active pas les personnages, vous (le joueur) le faites. Tarkin ne doit avoir qu'une ligne de vue sur un ennemi au début d'une phase donnée.

Q: Tarkin peut-il utiliser sa capacité plus d'une fois par round?

R: Oui, elle s'applique au début de chacune de vos phases.

Q: Les alliés activés par Tarkin doivent-il forcément attaquer l'ennemi envers qui Tarkin a une ligne de vue, ou peuvent-ils attaquer n'importe quel ennemi que le joueur choisit ?

R: Ils peuvent attaquer n'importe quel ennemi que le joueur choisit (ou réaliser n'importe quelle autre action).

Q: Quand un joueur a utilisé le commandement de Tarkin, et déplacé les trois alliés, est-ce que cela compte comme une attaque ou deux ?

R: Ca ne compte pas comme une attaque du tout – Tarkin n'a pas besoin d'utiliser ses actions pour que son effet de commandement fonctionne. S'il a une ligne de vue sur un ennemi au début d'une phase, le joueur peut activer jusqu'à 3 personnages (au lieu de 2 normalement).

Si vous avez voulu dire : ''L'utilisation de l'effet de commandement de Tarkin compte-t-elle comme l'une de ces activations ?'' alors la réponse est non. L'effet de commandement de Tarkin ne requiert qu'il soit activé, et cela n'a aucun impact sur son activation future ou antérieure dans le round.

Q: Si un joueur a deux personnages à côté d'une porte, et que celui qui a fermé la porte se déplace, la porte reste fermée pour le tour complet, n'est-ce pas ?

R: Non. Tant qu'un personnage est adjacent à la porte à la fin d'un tour, la porte reste ouverte (une porte ne s'ouvre et ne se ferme qu'à la fin d'un tour, exception faite de la capacité spéciale de R2, Override). Personne ne peut ''fermer'' une porte, sauf s'il a la capacité spéciale Override.

Q: Un joueur peut-il utiliser un personnage pour qu'il garde une porte fermée ?

R: Non. Personne ne peut ''fermer'' une porte. Ce qui y ressemble le plus est la capacité Override, qui garde la porte fermée jusqu'au tour suivant de R2 (au round suivant). Dans le scénario ''Rescue the Princess'', seul un Rebelle peut ouvrir la cellule de Leia, mais ce n'est pas la même chose.

Plutôt que d'utiliser Override, je pense que la seule façon de garder une porte fermée est de mettre des ennemis autour de la porte de telle façon qu'on ne puisse pas physiquement se placer adjacent à la porte (notez qu'avec une porte normale, en y étant adjacents les ennemis ouvriront la porte. Le scénario ''Rescue the Princess'' est une exception, permettant aux personnages impériaux de rester adjacents à la porte sans qu'elle s'ouvre).

Q: Pendant le Scénario ‘’Rescue the Princess’’, si les joueurs obtiennent le même nombre, pour l’initiative, le joueur Impérial doit-il utiliser le résultat original ou le nouveau (pour départager l’ex-aequo), afin de déterminer les renforts ?

R: Utilisez le nouveau.

Traduit par