JEDI COUNSELING 60

Q: Quand Darth Maul utilise ‘’Rolling Cleave’’, doit-il se déplacer d’une case et attaquer ? Peut-il choisir de faire l’un et pas l’autre ? De plus, doit-il utiliser le mouvement pour finir adjacent à un nouvel ennemi, ou peut-il l’utiliser pour ‘’battre’’ en retraite ?

R: Notre règle dit que le ‘’Rolling Cleave’’ de Darth Maul a 2 parties (se déplacer d’une case, attaquer), et les deux parties sont optionnelles. Ainsi, il peut juste l’utiliser pour réaliser une attaque, ou pour avoir un mouvement gratuit, ou il peut faire les deux (se déplacer et attaquer) ou rien (si pour quelques raisons que se soient, il ne veut plus attaquer ou se déplacer).

Q: Un ‘’Sith Lightning’’ peut-il être stoppé par un ‘’Lightsaber Block’’ ou un ‘’Lightsaber Deflect’’, ou même en utilisant ‘’Force Absorb’’ ?

R: ‘’Lightsaber Block’’ et ‘’Lightsaber Deflect’’ ne l’arrêteront pas. Ils ne s’appliquent qu’à des attaques physiques, réelles, et pas aux capacités spéciales. ‘’Force Absorb’’, bien sûr, peut l’annuler, à condition que le personnage vous soit adjacent.

Q: ‘’Lightsaber Block’’, ‘’Lightsaber Deflect’’ et ‘’Lightsaber Reflect’’ peuvent-ils être utilises plus d’une fois en un tour, pour des adversaires utilisant des attaques du type ‘’Double Attack’’ ou ‘’Triple Attack’’ ?

R: Dans la plupart des cas, non, parce que ‘’Lightsaber Block’’, ‘’Lightsaber Deflect’’ et ‘’Lightsaber Reflect’’ requièrent tous des points de Force, et la plupart des personnages ne peuvent dépenser des points de Force qu’une seule fois par tour (bien sûr, ‘’Lightsaber Block’’, ‘’Lightsaber Deflect’’ ou ‘’Lightsaber Reflect’’ ne s’appliquent que contre une seule attaque). Quoiqu’il en soit, certains personnages peuvent utiliser des points de Force plus d’une fois par round. Yoda, par exemple, possède ‘’Master of the Force 3’’, lui permettant d’utiliser la Force trois fois par tour, en considérant qu’il ait assez de points de Force de disponible pour en faire ainsi.

Q: Si Yoda peut dépenser des points de Force, jusqu’à 3 fois par tour, peut-il relancer une attaque manquée ou tenter à nouveau une sauvegarde, trois fois d’affilée ?

R: Oui, Yoda peut relancer une attaque ou une sauvegarde trois fois d’affilée (en considérant qu’il a assez de points de Force, bien sur).

Q: Que se passe-t-il si vous réalisez une attaque de corps à corps contre un personnage qui a ‘’Lightsaber Riposte’’, et que vous causez assez de dommages pour le vaincre (hors de combat) ? A-t-il une chance d’utiliser ‘’Lightsaber Riposte’’ ?

R: La description du glossaire de cette capacité dit ‘’immédiatement après que l’attaque ait touché’’, et non, après que les dommages aient été appliqués, donc le personnage ayant ‘’Lightsaber Riposte’’ peut quand même l’utiliser même si les dommages seraient suffisants pour le vaincre (cela pourrait même se terminer par la mort des deux personnages).

Q: Quand Darth Sidious utilise sa capacité ''Pawn of the Dark Side'', la cible est-elle autorisée à effectuer une sauvegarde, ou encaisse-t-elle automatiquement 10 points de dommages ?

R: C'est automatique, sans sauvegarde permise (à moins qu'une sauvegarde soit spécifiée pour une capacité spéciale ou un pouvoir de la Force, considérez que c'est automatique).

Q: Si un personnage a la capacité spéciale ''Double Attack'', peut-il apporter deux fois son aide à un autre personnage en combinant 2 fois son tir ?

R: ''Double Attack'' (et ''Triple Attack'') ne peut être utilisé que pendant le tour du personnage. Le tir combiné est une action spéciale que le personnage effectue au lieu de réaliser normalement son tour. Donc, non, un personnage donné ne peut combiner son tir qu'une seule fois par round (un personnage avec ''Double Attack'' ou ''Triple Attack'' peut bénéficier d'un tir combiné plus d'une fois pendant son tour, mais différents personnages devront combiner leur tir pour chaque attaque).

Q: Si une escouade a plusieurs Imperial Officers, ou Aerial Clone Trooper Captains, leurs effets de commandement peuvent-ils être utilisés plus d'une fois sur le même suivant ? Ou est-ce interdit car les effets de commandement ne se cumulent pas à eux-mêmes ?

Je demande parce que, si c'est vrai, je peux créer une escouade de 100 points très puissante constituée de 4 Imperial Officers, 2 Heavy Stromtroopers, 1 Stormtrooper Officer, et 1 Stormtrooper. S'ils ne se déplacent pas, les Heavy Stormtroopers pourraient attaquer 6 fois (+9 à l'attaque, 30 points de dommages), plus 4 attaques des Imperial Officers (+5 à l'attaque, 10 points de dommages), plus 2 attaques du Stormtrooper Officer (+8 à l'attaque, 10 points de dommages), plus 1 attaque du Stormtrooper (+7 à l'attaque, 10 points de dommages). Cela ressemble à une escouade dévastatrice, et je me demande s'il va y avoir un errata pour ça.

R: Premièrement, les règles du ''Cumul'' ne s'appliquent pas ici parce qu'il n' y a pas de réel bonus – différents Imperial Officers et Aerial Clone Trooper Captains peuvent utiliser leurs effets de commandement sur le même suivant. Deuxièmement, l'exemple est exact : vous pourriez en effet obtenir toutes ces attaques comme listées si aucun des Stormtroopers ne se déplacent.

Quoiqu'il en soit, prenez en considération les faiblesses de cette escouade en particulier : Votre adversaire fera tout pour mettre hors de combat les Heavy Stormtroopers aussi vite que possible. Si vous essayez de les mettre à couvert (peut-être en plaçant les Imperial Officers devant eux), la plupart de vos cibles obtiendront un couvert contre les attaques des Heavy Stormtroopers.

Cela ne ferait que limiter sévèrement qui vous pourriez attaquer ou pas, mais cela rendrait vos cibles plus difficiles à toucher de 4 points (notez que le Heavy Stormtrooper ne peut pas utiliser de Tir Combiné sur l'attaque immédiate fournie par les Imperial Officers – vous ne pouvez bénéficier du Tir Combiné qu'à votre propre tour). Si vos cibles sont toujours (ou presque) à couvert, cela ferait d'un ennemi ayant ''Stealth'' beaucoup plus dangereux. De plus, garder votre escouade aussi proche pour fournir un couvert peut vous rendre vulnérable aux ''Grenades'' ou aux ''Strafe Attack''. D'un autre côté, quelqu'un ayant ''Accurate Shot'' pourrait attaquer les Heavy Stormtroopers même s'ils sont à couvert. Finalement, la stratégie toute entière repose sur les Imperial Officiers, et ils ne sont pas si difficiles que ça à éliminer (en particulier si vous les utiliser comme couvert mobile). Cela étant, nous ne trouvons pas cette escouade mal équilibrée, ou ayant besoin d'une errata. C'est une stratégie efficace, mais elle n'est certainement pas infaillible.

Traduit par