JEDI COUNSELING 91

Q: Dans le Jedi Counseling 82, vous décriviez comment le texte d'une carte et le glossaire interagissent, mais je suis encore un peu perdu. Que voulez-vous dire quand vous dites que le texte d'une carte ''prend le dessus'' sur le texte du glossaire ? Quand cela peut-il arriver ? Quand cela n'arrive pas, comment appliquer les effets de la carte et du glossaire ? Utilisez-vous le texte le plus restrictif (comme mentionné dans certains exemples), ou appliquez-vous ''l'union'' des effets (comme mentionné sur le ''Message Boards'') ? Enfin, comment l'errata interagit avec tout ça ?

R: OK, jetons un œil aux différentes options dans l'ordre d'intérêt :

1. Errata

Dans tous les cas, l'errata remplace le texte intéressé de la carte et le texte du glossaire. Dans l'essentiel, vous ignorez le texte de la carte et du glossaire complètement, et les futures impressions de la capacité, prendront en compte l'errata.

2. Texte de Carte

En l'absence d'errata, le texte de la carte est correct pour la capacité spéciale donnée, ou pour le Pouvoir de la Force. Notez que le texte de la carte n'est pas toujours complet car il serait impossible de faire tout tenir dans l'espace disponible. Néanmoins, toute condition notée sur la carte doit être satisfaite lors de l'utilisation d'une capacité spéciale ou d'un Pouvoir de la Force.

3. Texte du Glossaire

Cela n'inclue pas que le Glossaire du livre de règles le plus récent (qui, en ce moment, est le livret *Advanced Rules (Règles Avancées)* du Starter *Revenge of the Sith*), mais aussi l'entrée du glossaire dans le ''Rules Summary'' (Résumé de Règles) inclus dans un set qui n'a pas son propre livre de règles (tel que le set *Universe*). La version la plus récente du Glossaire est toujours considérée comme la version correcte. Ainsi, le texte du glossaire dans le livret *Advanced Rules* est ''plus correct'' que le texte du glossaire des livrets de règles des sets *Clone Strike* ou *Rebel Storm.* Si le texte du glossaire ne contredit pas directement le texte de la carte, vous pouvez appliquer indépendamment les conditions du texte du glossaire quand vous utilisez une capacité spéciale ou d'un Pouvoir de la Force. En d'autres termes, vous devez satisfaire les nécessités des deux sets de conditions indépendamment et simultanément.

Quoiqu'il en soit, le texte du glossaire peut être en contradiction directe avec le texte de la carte. Une contradiction directe existe si :

- Le texte du glossaire et celui de la carte se réfèrent mutuellement à des groupes exclusifs (tels que ennemis contre alliés, mêlée vs. Non mêlée, Droid vs. non-Droides, et ainsi de suite), ou,
- Le texte de la carte et le texte du glossaire résultent en différentes valeurs numériques ou quantités (tels que Force 1 vs. Force 2, +10 Dommages vs. +20 Dommages, et ainsi de suite).

Quand une contradiction directe existe, le texte de la carte prend le dessus, et vous pouvez ignorer la portion contradictoire du texte du glossaire.

4. Texte de la FAQ

La FAQ procure généralement des clarifications là où l'errata, le texte d'une carte, ou le texte du glossaire pourrait être sujet à de mauvaises interprétations. Le texte de la FAQ s'applique uniquement s'il ne contredit pas directement l'errata, le texte de la carte, ou le texte du glossaire. La version la plus récente de la FAQ supplante les versions précédentes de la FAQ.

5. Texte des "Jedi Counseling"

Traitez le texte des Jedi Counseling similaire au texte de la FAQ -- il fournit des clarifications (avec discussions et exemples) sur les textes des règles et des règles elle-même. Le texte des Jedi Counseling ne s'applique qu'il ne contredit pas directement l'errata, le texte d'une carte, le texte du glossaire ou la FAQ la plus récente. De plus, les Jedi Counseling les plus récents supplantent les Jedi Counseling les plus anciens.

Whouah !! Souvenez-vous que vous pouvez toujours vérifier les règles, errata, texte de cartes, texte de glossaire ou la FAQ en ligne. Maintenant voici quelques exemples qui vous montreront comment tout ceci fonctionne ensemble.

Exemple #1
Le texte de la carte de Yoda, Jedi Master dit que ''Force Valor'' s'applique aux ''suivants à 6 cases''. Quoiqu'il en soit, le texte du glossaire pour ''Force Valor'' dit que cela s'applique ''aux personnages Alliés à 6 cases''. Ces groupes ne sont pas mutuellement exclusifs; un personnage peut être à la fois un suivant et un allié. Ainsi, il n'y aucune contradiction, et les deux règles s'appliquent : le pouvoir de la Force ''Force Valor'' de Yoda, Jedi Master s'applique aux alliés suivants à 6 cases.

Exemple #2
Le texte de la carte de Darth Vader, Jedi Hunter liste ''Triple Attack'' sans texte explicatif. L'entrée du glossaire pour ''Triple Attack'' note que le personnage peut réaliser trois attaques mais ne peut pas se déplacer, s'il en fait ainsi. Cela ne contredit pas le texte (ou plutôt son manque) sur la carte, donc les conditions et les bénéfices décrits dans le glossaire pour ''Triple Attack'' s'appliquent.

Exemple #3
Le texte de la carte du Geonosian Overseer dit que ''Droid Master'' s'applique aux ''personnages non-Unique Droide à 6 cases''. Quoiqu'il en soit, le texte du glossaire pour ''Droid Master'' dit qu'il s'applique aux ''personnages alliés Droides non-Unique à 6 cases''. Ce n'est pas exclusif -- potentiellement, un personnage peut être allié -- donc il n'y a aucune contradiction directe. Ainsi, les deux règles s'appliquent: ''Droid Master'' s'applique au personnages non-Unique, droides à 6 cases.

Exemple #4
Le texte de la carte de l' Admiral Ackbar dit que ''Recon'' vous permet de choisir ''l'un des jets'' lorsque vous déterminez l'initiative. Quoiqu'il en soit, le texte du glossaire pour ''Recon'' dit que vous prenez ''le résultat le plus haut''. C'est une contradiction directe car ils peuvent produire des quantités différentes. Par exemple, si vous obtenez 11 et 18 pour l'initiative, le texte de la carte vous permettrait de choisir le 11 (pour déclencher peut-être une capacité de Réserves), mais le texte du glossaire dit que vous devez choisir le 18. Ainsi, étant donné qu'il y a une contradiction directe, le texte de la carte prend le dessus, et vous ignorez la portion de texte concernée. Donc, en utilisant cet exemple, vous pourriez ignorer ''et prenez le résultat le plus haut'' en faveur de ''vous permet de choisir l'un des jets''.

Q: Comment tout cela interagit avec les Règles de Sol DCI (DCI Floor Rules) en tournoi?

R: Les règles de sol (Floor Rules) supplantent toutes les autres règles lors d'un tournoi. Pensez de cette façon, un Maître de Jeu pour le **Jeu de Rôles *Star Wars*** peut imposer des règles maisons qui supplantent les règles officielles publiées. De la même façon, les DCI Floor Rules sont comme des règles maison -- une grosse maison (qui abrite les tournois). Et dans le cas d'une contradiction directe, les règles DCI Floor Rules prennent le dessus sur les règles officielles. Par exemple, un jeu

‘’limited’’ permet des personnages de toute faction dans la même escouade, même si c’est normalement interdit dans les Règles Avancées.

De plus, les ‘’Floor Rules’’ peut inclure ou exclure des règles officielles publiées, tout un Maître de Jeu peut exclure les *Hero's Guide* ou le *Power of the Jedi Sourcebook* de ses parties. Les ***Star Wars* Miniatures DCI Floor Rules** mentionne explicitement et uniquement les règles de jeu de ***Star Wars* Miniatures** (en d’autres termes, le livre de règles actuel, et le résumé de règles du set le plus récent), l’errata, et la FAQ.

Ainsi, les ‘’Jedi Counseling’’ ne sont pas liés au ‘’floor rules’’, le plus souvent parce qu’il est compliqué de trouver une règle obscure qui est apparue il y a 20 ou 30 ‘’Jedi Counseling’’. Quoiqu’il en soit, nous gardons cela à l’esprit jusqu’à la mise à jour de la FAQ, et nous essayons d’inclure toutes les clarifications nécessaires des ‘’Jedi Counseling’’, pour qu’elles soient disponibles spécifiquement pour le ‘’floor rules’’.

Traduit par