JEDI COUNSELING 53

Q: J'ai une question à propos de l'effet de commandement du General Veers, Accurate Shot. Cela s'applique-t-il aux suivants qui ont Melee Attack, ou seulement à ceux qui ont des attaques de portée ?

R: Techniquement, cela s'applique à tous les suivants non-Unique; quoiqu'il en soit, cela n'a rien à voir avec les personnages de corps à corps. Ils ne peuvent, de toute façon, qu'attaquer des personnages adjacents.

Q: Je suis totalement perdu avec la capacité spéciale Stealth, et pourquoi on l'utiliserait. Pouvez-vous expliquer comment cette capacité fonctionne ?

R: Normalement, si une cible est à couvert, vous ne pouvez pas attaquer ce personnage à moins qu'il ne soit l'ennemi le plus proche. Quoiqu'il en soit, si la cible a la capacité Stealth et qu'elle est à plus de 6 cases, elle n'est jamais considérée comme étant « l'ennemi le plus proche ». En d'autres termes, même s'il était le seul personnage pour lequel l'attaquant aurait une ligne de vue, vous ne pourriez pas l'attaquer, s'il était à couvert et à plus de 6 cases (exception : Accurate Shot ignore la restriction de « l'ennemi le plus proche », donc, par exemple, Han Solo pourrait vous tirer dessus).

Dans l'absolu, Stealth vous permet d'attaquer sans être attaqué en retour. Une escouade composée uniquement de personnages furtifs (ayant la capacité Stealth) serait très difficile à vaincre, s'il se mette prudemment à couvert à chaque round, tout en gardant leurs distances.

Q: Si Mara Jade utilise son pouvoir de la Force Blaster Barrage, et que l'une des figurines qu'elle cible n'a pas encore été activée, gagne-t-elle le bonus obtenu grâce Cunning Attack (+4 à l'attaque, et +10 aux dommages contre les personnages qui n'ont pas été activés) ?

R: Oui. Cunning Attack fonctionne toujours (si la cible est légale, bien sûr).

Q: Disons que Mara Jade est dans la même escouade que l'Empereur. Si elle utilise son Blaster Barrage (qui lui ôterait un point de Force), peut-elle utiliser Hand of the Emperor afin d'utiliser Blaster Barrage deux fois dans le même tour ?

R: Non. Blaster Barrage remplace les attaques. Mara Jade n'a pas d'autre attaque à "abandonner" afin de lui permettre de l'utiliser à nouveau. Sa capacité Hand of the Emperor lui permettrait d'utiliser un deuxième point de Force pour faire autre chose comme relancer une attaque ratée du Blaster Barrage.

Q: Ok, mais pour ça : Darth Vader peut-il utiliser sa capacité Double Attack pour utiliser Lightsaber Sweep deux fois en un tour ?

R: Encore une fois, non, pour la même raison. Pensez de cette façon : Les règles de Star Wars Miniatures sont comme une version simplifiée des règles de combat du Jeu de Rôle Star Wars – un personnage peut choisir des actions d'attaque (comme une attaque isolée, ou en utilisant un pouvoir de la Force), des actions de déplacement (la plupart du temps, se déplacer d'un certain nombre de cases), ou des actions durant un round entier (comme effectuer des attaques multiples). Un personnage peut choisir 1) une action d'attaque, et une action de mouvement, 2) deux actions de mouvement, ou 3) une action prenant un round entier. En aucun cas, un personnage dans le jeu de

rôle, ne peut effectuer deux actions d'attaque, donc il lui serait impossible d'utiliser deux fois un pouvoir de la Force deux fois dans le même round. Il y a une action spécifique de round entier, qui permet des attaques multiples, mais qui ne permet pas des actions d'attaques multiples.

Les règles de Star Wars Miniatures sont structurées de la même façon. Vous pouvez 1)attaquer et vous déplacer de 6 cases, 2)vous déplacer de 6 cases et attaquer, 3)vous déplacer uniquement de 12 cases, ou, dans le cas de personnages ayant Double Attack ou Triple Attack, 4)réaliser plus d'une attaque sans se déplacer. Cela signifie que cela fonctionne comme dans le jeu de rôle. Cela permet plus d'une attaque, mais cela ne peut être utilisés pour remplacer des attaques. Bref, vous ne pouvez utiliser une capacité spéciale qui remplace les attaques qu'une fois par tour.

Q: Est-ce que l'effet de commandement de Darth Vader, Dark Jedi reste après que Vader ait été vaincu ? Je ne vois rien dans les règles qui traite de ça explicitement.

R: Non. La plupart des effets de commandement ont une limite de portée, et donc évidemment ils se terminent, si le commandant en étant responsable est vaincu et retiré du plateau de jeu. L'intention des règles est que tous les effets de commandement se terminent quand le commandant est vaincu.

Q: J'ai une question concernant le Probe Droid dans les parties à plusieurs. Disons que le joueur A possède le Probe Droid. Ce dernier est en contact avec un personnage appartenant au joueur B. Le joueur C tire et met hors de combat le Probe Droid qui s'autodétruit et cause assez de dommages pour vaincre le personnage du joueur B. Qui gagne les points du personnage du joueur B ?

R: Bonne question ! Le jouer A gagne les points pour le personnage du joueur B – il a été détruit par l'autodestruction, une capacité spéciale du Probe Droid du joueur A Le joueur C gagne les points du Probe Droid du joueur A, évidemment, parce qu'il l'a vaincu par une attaque directe).

Q: Quand un Imperial Officer utilise son effet de commandement, le personnage a qui est accordée l'attaque immédiate, peut-il combiner son tir avec une autre figurine qui peut voir la cible ? Donc, en d'autres termes, est-ce une attaque normale qui peut recevoir un bonus dû à un tir combiné ? Ou est-ce juste une attaque isolée, ne pouvant être améliorée par un bonus de Tir Combiné ?

R: Non, vous ne pouvez pas combiner de tir sur cette attaque (ou sur une attaque d'opportunité). Notez que ce la est décrit au début de la section « Tir Combiné » du livre de règles : « Quand un personnage effectue une attaque *pendant son tour*… » Ce « pendant son tour » signifie que ce la ne fonctionnera pas pour l'effet de commandement de l'Imperial Officer, pour une attaque d'opportunité, ou pour toute autre attaque immédiate qui se produit en dehors du tour de ce personnage. En fait, vous devriez penser à cette attaque comme pour un évènement qui ne donne pas assez de temps au personnage de se coordonner avec ses alliés, pour s'aligner comme au champ de tir.

Traduit par