JEDI COUNSELING 75

Q: J'ai une question à propos des figurines Uniques. Je comprends qu'il ne soit pas permis d'avoir plus d'une même figurine Unique dans une seule escouade (ou dans des escouades alliées, pur le jeu en équipe). Quoiqu'il en soit, il est parfaitement autorisé pour les deux camps d'avoir la même figurine Unique – par exemple, un Boba Fett de chaque côté, ou Anakin Skywalker, Jedi Knight contre Anakin Skywalker, Sith Apprentice. N'est-ce pas un peu étrange en terme de continuité ?

R: Oui, mais c'est absolument autorisé du point de vue des règles. Nous ne voulons pas qu'un camp soit restreint juste parce que l'autre camp veut utiliser la même figurine dans son escouade. En terme de continuité, l'explication la plus simple est que le personnage de l'autre escouade est un imposteur – il y a des cas d'imposteurs de Boba Fett dans l'historique *Star Wars*.

Ceci étant dit, voici une idée que vous pouvez utiliser comme règle maison, jouable dans un tournoi non homologué : Quand les deux joueurs révèlent leurs escouades, et que les deux camps ont la même figurine Unique, chaque joueur parie pour ce personnage. Chaque joueur inscrit le nombre maximum de points supplémentaires qu'il est prêt à payer pour ce personnage. Celui qui a le plus grand pari, paye alors le pari de l'autre joueur +1 en points, ôtant d'autres personnages de son escouade jusqu'à avoir payé ces points supplémentaires (e d'autres termes, il doit rester sous la limite de valeur de point pour son escouade, normalement 100 points). Le joueur ayant eu le pari le plus *bas* remplace la valeur de la figurine Unique par d'autres personnages, normalement (l'un des avantages de perdre est que vous pouvez ajouter des personnages après avoir vu l'escouade de votre adversaire !).

Dans l'éventualité d'une égalité, les deux joueurs doivent entamer un nouveau pari, plus élevé que le premier, et répéter la procédure. Si vous arrivez encore à une égalité alors que tous les points disponibles ont été comptabilisés (en d'autres termes, quand le coût de la figurine Unique + le pari est égal à 100), alors *aucun* des deux joueurs ne peut utiliser cette figurine dans cette escarmouche (alternativement, vous pouvez départager les égalités en lançant simplement un dé).

Q: Qu'en est-il des cas où vous avez des personnages de différentes ères dans la même escouade ? par exemple, Jango Fett et Boba Fett (en tant qu'adulte, du set *Rebel Storm*) pourraient être dans la même escouade Séparatiste, et des clone troopers pourraient être avec des stormtroopers dans la même escouade impériale (si vous avez l'Emperor Palpatine, Sith Lord). N'y a t'il rien contre ça ?

R: Une fois de plus, il n'y a aucune manière restreignant ceci, d'homologué – c'est parfaitement acceptable dans les règles publiées. A la différence du cas où deux joueurs veulent jouer avec la même figurine Unique, ceci ne peut être résolu par le pari. Il suffit que ce soit un accord mutuel entre les joueurs. Par exemple, vous pourriez dire : ''Nous jouons dans l'ère de la Guerre des Clones. Aucun personnages Uniques du set *Rebel Storm* ne sont admis, et aucun personnages impériaux autres que ceux du set *Revenge of the Sith* ne sont permis''.

Vous pourriez même décider de devenir *vraiment pointilleux*, en n'autorisant que les personnages d'une partie d'ère en particulier. Par exemple, vous pourriez dire qu'une escarmouche représente une partie de la Bataille d'Endor, donc vous pouvez utiliser Luke Skywalker, Jedi Knight, mais pas Luke Skywalker, Rebel. De plus, vous pourriez avoir besoin de la Princess Leia, Rebel Hero, plutôt que Princess Leia, Senator, ou Princess Leia, Captive. C'est un peu plus arbitraire que la suggestion précédente de pari, donc utilisez ceci avec précaution (et uniquement avec accord mutuel), ou vous pourriez ôter tous les personnages compétitifs d'une escouade sans vous en rendre compte ! Honnêtement, la meilleure façon de gérer ces problèmes ''historiques'' de scénarios est d'utiliser les livres variés des *Ultimate Missions*. Ils soulignent des figurines spécifiques à utiliser avec chaque escouade, et chaque scénario représente un évènement spécifique de la continuité *Star Wars*.

Q: En parlant de Boba Fett, pourquoi n'a-t-il pas ''Disintegration''? Vador lui dit dans l'Empire Contre-Attaque (''Et je les veux vivant… [Montrant Fett du doigt] pas de désintégrations !'') impliquant certainement ce qu'il a fait auparavant. N'a-t-il pas cette capacité juste parce qu'elle n'existait quand *Rebel Storm* est sorti ? Si oui, peut-elle être ajouté ?

R: En fait, Boba Fett n'est pas connu pour désintégrer ses cibles. Ce n'est pas de très bon ton pour un chasseur de primes, car il est très difficile de vérifier si le contrat a été rempli (au moins comparé à la capture d'une cible vivante ou dans une forme reconnaissable). Dans l'historique *Star Wars*, Vador faisait référence à un incident en particulier – une fois où Boba avait apparemment dépassé la limite. Mais il n'en a certainement pas fait une habitude, donc cela ne conviendrait pas à son histoire d'avoir cette capacité spéciale de ''Disintegration''.

Si vous insistez pour l'essayez, ajoutez la capacité spéciale suivante pour le coût de +3 points : ''**Disruptor** (remplace le tour ; ce personnage peut réaliser une attaque, et gagne les bénéfices de ''**Disintegration**'' pour cette attaque)''. C'est juste une idée, donc faites-en ce que vous voulez.

Traduit par