JEDI COUNSELING 98

Q: 'Shields', 'Dark Armor', et 'Damage Reduction' utilisent tous trois la phrase : "résolvez cette capacité seulement après que les décisions 'Bodyguard' aient été prises". Je suppose que ça veut dire que ces capacités spéciales s'appliquent si le personnage avec la capacité est celui qui prend les dégâts de l'attaque.
Cependant, une question dans la FAQ demande si la capacité 'Shields' de la cible originale réduira les dégâts subit par le personnage avec 'Bodyguard', et la réponse était "Oui, mais... vous devez choisir si vous allez transférer les dégâts ainsi que la cible de transfert avec 'Bodyguard' avant de jouer les dés pour savoir combien de dégâts le bouclier de la cible d'origine absorbe."
Donc, j'en conclue que la clause "résoudre après le 'Bodyguard'" voulait dire -- que vous devez accepter de transférer les dégâts avant d'en connaître le montant. Ce que je ne comprends pas, donc, c'est pourquoi cette clause serait incluse avec la 'Damage Reduction'. Vous savez déjà que les dégâts seront réduits par un montant fixe, donc pourquoi est-il important de le savoir avant de prendre une décision concernant le 'Bodyguard' ? Est-il possible que la réponse sur la FAQ soit fausse ou incomplète ?
R: Oui, la FAQ a tort sur ce point, et elle sera donc mise à jour. La bonne réponse est que 'Shields' (de même que 'Damage Reduction, 'Dark Armor', et n'importe quelle autre capacité avec la clause "à résoudre après le 'Bodyguard'" ne réduit que les dégâts pris par le personnage ayant cette capacité. Si ce dégât est transféré a un autre personnage (comme avec 'Bodyguard'), la capacité "à résoudre après le 'Bodyguard'" de la cible originale ne s'applique pas aux dégâts reçus par l'autre personnage.
Ce raisonnement est plus clair en suivant la séquence logique. Pour l'exemple, imaginons qu'un 'Destroyer Droid' est adjacent à un 'Twi'lek Bodyguard', et que le 'Destroyer Droid' est attaque par un 'Clone Trooper'.

1. Le Clone Trooper réussit une attaque contre le Destroyer Droid, donc le Destroyer Droid doit prendre 20 de dégâts
2. 'Shield' et 'Bodyguard' sont tous deux "when [character] would take damage", donc on les applique à l'étape 7 de la séquence d'attaque (voir Jedi Counseling 065, ou la FAQ). Cependant la clause "resolve after Bodyguard" précise donc que Bodyguard intervient en premier lorsqu'on est à la même étape.
3. Dans ce cas, imaginons que le Twi'lek Bodyguard prenne les dégâts. A ce stade, les dégâts sont toujours de 20, parce que le Shield ne s'est pas encore appliqué. Donc le Twi'lek prendra effectivement 20 de dégâts, et le Destroyer Droid n'en prendra pas.
4. Shield doit ensuite être appliqué, mais le Destroyer Droid ne prend plus les dégâts, donc pas de Shields.
5. Vous continuez avec la séquence d'attaque comme d'habitude, si aucune autre capacité n'intervient, on reste donc à 20 de dégâts pour le Twi'lek Bodyguard et aucun dégât pour le Destroyer Droid.

Mais avec une approche différente, si le Twi'lek n'utilise pas Bodyguard :

1. La capacité Bodyguard est résolue lorsque le joueur du Twi'lek Bodyguard décide de ne pas utiliser cette capacité. De fait, le Twi'lek Bodyguard ne prendra aucun dégâts, et le Destroyer Droid prendra 20 points.
2. Maintenant que Bodyguard a été résolu, le Shield entre en jeu. (Le Destroyer est qualifié pour le Shield, puisqu'il prend des dégâts) Imaginons que le Destroyer fait un des deux jets nécessaires, les dégâts sont donc réduits de 10.
3. On continue alors avec le reste de la séquence d'attaque. Sans autres capacités, le Twi'lek prendra aucun dégât et le Destroyer n'en prendra que 10.

Comment cette erreur a pu arriver ? C'est le résultat d'un change de formulation de la capacité 'Shields' entre Clone Strike et Revenge of the Sith. Dans la formulation d'origine, Shields n'incluait pas la clause "résoudre après 'Bodyguard'". Donc la première question de la FAQ a été mise en place avec les règles existantes en ce temps, en jouant la capacité comme si on transférait les dégâts finaux à la cible. (Comme vous le feriez si l'attaquant avait un Ion Gun +10 and que la cible d'origine était un Droid).
Ce n'était pas l'objectif initial de la règle bien sûr. Les 'Shields' sont supposés protéger le Destroyer Droid, pas les autres personnages. De fait, quand les concepteurs ont écrit le livre de règle Revenge of the Sith, ils ont ajouté "résoudre après Bodyguard". En utilisant la logique que j'ai mentionné ci-dessus, il devient évident que le bouclier ne fait que protéger le Destroyer Droid. Cependant, quand la FAQ a été révisée, cette nuance n'a pas été comprise, et la nouvelle règle a été interprétée comme si l'ancienne était bonne. Il en résulte donc l'erreur suivante : "Le Shield protège le Bodyguard, mais il faut décider avant de son utilisation. Plus tard, les concepteurs ont ajouté de nouvelles capacités qui protègent un personnage des dégâts ('Dark Armor', etc.), et ils ont utilisé la même clause "résoudre après Bodyguard", et l'erreur a été répétée car établit à partir de la règle originale erronée.
J'espère que tout est devenu plus claire a présent et sera corrigé dans un proche futur !