JEDI COUNSELING 80

Q: Le General Grievous, Jedi Hunter est-il supposé avoir la capacité spéciale ''Jedi Hunter'' ?

R: Non. ''Jedi Hunter'', dans ce cas, n'est qu'une partie de son nom. C'est là uniquement pour le différencier des autres figurines du General Grievous. S'il avait du avoir la capacité ''Jedi Hunter'', elle apparaîtrait sur sa carte de statistiques.

Q: Pourquoi la version Clone Strike de Mace Windu a le style de combat Vaapad, et pas la version du set Revenge of the Sith ? ''Pourquoi oublierait-il'' comment utiliser le Vaapad entre les films ?

R: Souvenez-vous que les différentes versions d'un personnage ne sont pas sensées le représenter à différents niveaux d'expérience. Ils peuvent tout simplement être différentes interprétations du même personnage, accentuant différentes capacités pour l'amour de l'essence du personnage.

Par exemple, prenez Darth Vader, Dark Jedi (55 points); Darth Vader, Sith Lord (60 points); Darth Vader (47 points); et Darth Vader, Jedi Hunter (75 points). Darth Vader (du set Revenge of the sith) est le plus faible et il est sensé représenter Vador peu de temps après sa transformation. Mais qu'en est-il des 3 autres ? Sont-ils supposés être Vador à différents niveaux d'expérience dans le quart de siècle suivant de sa vie ? Pas nécessairement -- ils sont supposés être différentes interprétations de Vador lui-même, avec Darth Vader, Jedi Hunter étant le plus brutal (et le plus dévastateur) de tous. Notez que par exemple, ce Darth Vader, Jedi Hunter et Darth Vader, Sith Lord ont le même nombre de points de vie, la même Défense, la même Attaque, et le même score de Dommages -- impliquant des niveaux d'expérience relativement équivalents -- mais complètement des capacités spéciales et des pouvoirs de la Force complètements différents.

Dans ce cas, les deux versions de Mace Windu ne sont pas nécessairement supposes être ''Mace Windu, pré Guerre des Clones'' et ''Mace Windu, post Guerre des Clones''. En fait, leurs points de vie, défense, attaque et score de dommages identiques impliquent qu'il n'y a pas beaucoup d'expérience et d'évolution entre eux. Au lieu de ça, les différences primaires entre ces deux personnages impliquent quels pouvoirs de la Force et capacités spéciales sont accentués pour correspondre à la jouabilité.

Q: Quand un Dark Side Adept obtient un coup critique contre un ennemi adjacent, causerait-elle 30 ou 40 dommages?

R: Votre véritable question est : ''Additionne-t-on les bonus aux dommages avant ou après avoir doublé les dommages lors d'un coup critique ?''. La réponse est que vous ajoutez les bonus (y compris le bonus de +10 de la capacité spéciale ''Lightsaber'') *après* avoir doublé les dommages d'un coup critique.

Q: Dans le Jedi Counseling 74, vous adressiez une question à propos du ''Tow Cable'' dans lequel R2 se déplace de 12 cases et le personnage ''remorqué'' se déplace de 12 cases. La personne qui posait la question se demandait si les deux personnages devaient terminer leur mouvement dans la même position que celle du départ. Vous avez répondu que le personnage remorqué pouvait terminer son mouvement dans n'importe quelle case adjacente. Mais cela voudrait dire que le personnage se déplace de plus de 12 cases ! Par exemple, si R2 commence devant, se déplace de 12 cases, et

lâche le personnage remorqué devant lui, le personnage remorqué se sera déplacé en fait de 14 cases. Le Jedi Counseling 74 est-il incorrect ?

R: Non, le Jedi Counseling 74 est correct. Il n'y a pas de restriction sur quelle case adjacente, le personnage remorqué ''atterrit''. Quoiqu'il en soit, vous devriez considérer que chaque réponse d'un Jedi Counseling est entamée par la phrase, ''Sujet aux limitations de l'application de toutes les autres règles, errata, et clarifications officielles''. En d'autres termes, toutes les réponses sont écrites en considérant que toutes les autres règles s'appliquent à moins qu'il n'en soit indiqué autrement. Dans ce cas, la supposition est que R2 et le personnage remorqué ne se déplace pas plus que leur limite de mouvement (12 cases), car c'est décrit dans la définition de la capacité spéciale ''Tow Cable''. De façon similaire, il est considéré que la ''case d'atterrissage'' est une case légale pour y terminer son mouvement – pas occupée par une autre figurine, pas une case de puit, vous ne devez pas traverser un mur pour l'atteindre, et ainsi de suite.

Votre exemple est l'une des situations où le personnage remorqué n'aurait qu'une seule case légale adjacente à R2, où il pourrait atterrir. En fait, la seule fois où cela se produit est si R2 et le personnage remorqué, se déplacent exactement de 12 cases en ligne droite. S'ils se déplacent de 12 cases dans autre chose que dans une ligne droite, ils peuvent relativement terminer comme ils le veulent.

Par exemple, disons que R2 commence devant, se déplace de 11 cases, et se déplace ensuite de 1 case vers la gauche. Le personnage remorqué commence donc derrière et se déplace vers l'avant de 12 cases. Le personnage remorqué est maintenant sur la droite de R2 au lieu d'être derrière lui.

Traduit par