JEDI COUNSELING 73

Q: Disons que San Hill est dans l'escouade Séparatiste, et l'escouade Séparatiste tout comme l'escouade Séparatiste obtiennent 1 pour l'initiative. Evidemment, les deux camps doivent relancer, mais la définition de la ''Separatist Reserves 20'' dit que cela ne déclenche pas cette capacité. Qu'en est-il ?

R: La raison est que, dans le Jeu Star Wars Miniatures, vous traitez toujours une relance comme étant le ''vrai'' résultat – le résultat original est fondamentalement traité comme s'il n'avait jamais eu lieu. Dans ce cas, une égalité sur les résultats d'initiative donne une relance, donc le jet original d'initiative ''ne s'est jamais produit'', donc ne déclenche pas la ''Separatist Reserve'' (cette même règle s'applique à la ''Republic Reserve'', bien sur – seul le jet final compte).

Un autre exemple : Disons que Yoda, Jedi Master réalise une attaque contre l'Empereur Palpatine, Sith Lord, et Yoda obtient un1 naturel à son attaque. Yoda utiliserait certainement un point de Force pour relancer cette attaque, afin d'éviter de rejoindre l'escouade de l'Empereur. ''Betrayal'' ne fonctionne donc pas très bien contre un ennemi qui peut dépenser des points de Force (25% de chances de succès), mais la réelle valeur, dans ce cas, de ce pouvoir, est de forcer l'ennemi à dépenser un point de Force.

De façon similaire, disons que Sly Moore utilise ''Dominate'' sur un ennemi et rate sa sauvegarde. Si cet ennemi dépense un point de force pour relancer, le nouveau résultat est considéré comme étant le vrai résultat. Inversement, disons que vous utilisez ''Dominate'' sur un allié, et qu'il réussit sa sauvegarde. Vous pourriez vouloir dépenser un point de Force pour relancer, en espérant un échec du ''vrai'' résultat. Cela fait que l'utilisation de '' Dominate'' sur un ennemi ayant une estimation de la Force est très difficile (25% de chances de succès, s'ils choisissent d'utiliser un point de Force), mais très facile de l'utiliser sur un allié ayant une estimation de la Force (75% de chances de succès, si vous décidez d'utiliser un point de Force).

Q: Voici une suite sur ''Dominate'' et les points de Force : Disons que vous utilisez ''Dominate'', la cible dépense un point de Force pour tenter d'obtenir le résultat désiré, et rate ensuite sa deuxième sauvegarde. Le personnage Dominé peut-il utiliser des points de Force quand il entame son tour, ou ce point de Force dépensé pour relancer compte-t-il comme dans le même tour ?

R: Le point de Force utilisé pour relancer se produit durant le tour de Sly Moore. Si le ''vrai'' résultat (après une relance, par exemple) est un échec, le personnage entame un nouveau tour, donc il est capable d'utiliser à nouveau des points de Force durant ce tour.

Q: L'Empereur Palpatine (de *Rebel Storm*) peut-il inclure des unités de l'Ordre 66 dans son escouade? La définition du Glossaire pour ''Order 66'' dit que le personnage peut-être dans une escouade avec l' ''Emperor Palpatine, Sith Lord'', mais je ne suis pas sûr que cela pourrait inclure ''Emperor Palpatine''. Par exemple, les deux ne pourraient pas se trouver dans la même escouade à cause de la restriction ''Unique'' (leurs noms sont similaires, mis à part pour le ''Sith Lord''), mais cela les rend-ils assez similaires pour obtenir tous les deux le bénéfice de l'ordre 66 ?

R: Non. Notez que la définition du glossaire mentionne une miniature spécifique par le nom. ''Emperor Palpatine, Sith Lord'' ne réfère qu'à l'Empereur du set *Revenge of the Sith*. S'il avait été possible qu'il s'applique au Palpatine de *Rebel Storm*, il aurait été noté ''Emperor Palpatine'' (qui se serait donc appliqué aux deux) au lieu de seulement ''Emperor Palpatine, Sith Lord''.

Q: Les personnages ayant ‘’Flight’’ (vol) ignorent les attaques d’opportunité, les objets encombrants, et les puits, mais sont restreints par la présence de murs quand ils se déplacent. Cela m’a fait penser aux règles du vol en intérieur. Par exemple, à quelle hauteur se trouvent les plafonds ? Dans la cantina dans *Un Nouvel Espoir*, cela serait improbable, voire impossible, pour un personnage comme ‘’Durge’’ de voler pour entrer par la porte, et pouvoir voler par-dessus les objets encombrants (comme le bar, les tabourets, et ainsi de suite) à moins qu’il ne se déplace constamment horizontalement, qui nécessiterait un mouvement constant dans les intérieurs. Les mouvements en extérieur ne semblent pas poser le même problème. Une règle manque-t-elle, ou le jeu doit-il se dérouler de cette manière ?

R: Cela va bien plus loin dans les détails que pour le **Jeu Star Wars Miniatures**. Nous admettons que, même en intérieur, il y a assez de place pour voler dans les salles sans problèmes. Si vous désirez un système plus flexible (avec des cas comme vous le décrivez dans votre exemple), le **Jeu de Rôles Star Wars** vous irai mieux. En théorie, il y a plusieurs choses que vous pourriez faire pour que le vol soit plus ‘’réaliste’’.

- Par exemple, vous pourriez avoir des ‘’plafonds bas’’ qui empêcheraient l’utilisation de ‘’Flight’’ dans toutes les cases désignées (Logiquement, une telle case obligerait une figurine de taille Large à se faufiler (squeeze) lors de leur déplacement, et une figurine de taille Huge ne serait pas capable d’y entrer).
- De façon similaire, vous pourriez avoir des cases de ‘’plafond encombrés’’ qui compteraient comme des objets encombrants pour les figurines ayant ‘’Flight’’, mais pas pour les autres personnages. Pensez aux conduits et aux tuyaux qui pendent partout dans la chambre de congélation carbonique dans l’*Empire Contre-Attaque*. Ils pourraient s’emmêler autour d’un personnage volant, car ils seraient dans le passage.
- Finalement, vous pourriez inventer un ‘’mur bas’’ que les personnages volant pourraient ignorer lors de leur mouvement, mai qui bloquerait quand même les lignes de vue à moins que le personnage volant ne lui soit adjacent (en d’autres termes, jetant un coup d’œil par-dessus le mur).

Vous pouvez essayer ces règles comme règles maison pour une carte faite maison ou juste pour une tuile de terrain, juste pour voir c que cela donne. Ce ne sont pas des règles officielles, mais une idée pour quelque chose de nouveau. Tant que vous ne jouez pas en tournoi homologué, et que les joueurs sont d’accord, il est bon d’ajouter des règles maisons pour le fun.

Traduit par