JEDI COUNSELING 51

Strafe Attack

Q: Je ne comprend pas la façon dont Strafe Attack et Accelerate interagissent pour un Commando on Speeder Bike. De combien puis-je me déplacer en utilisant Strafe Attack ?

R: Vous pouvez faire l'une de ces 4 choses :

1. Effectuer une attaque normale, et ensuite vous déplacer de 6 cases (incluant Strafe Attack, si possible) ;

2. Vous déplacer de 6 cases, et ensuite effectuer une attaque normale (y compris Strafe Attack, si possible) ;

3. Vous déplacer de 12 cases incluant Strafe Attack ; ou,

4. Vous déplacer de 24 cases sans utiliser Strafe Attack

Ceci s'applique aussi au Scout Trooper on Speeder Bike

Droids

Q: J'ai remarqué que la description des Droides dit : "un personnage Droid… n'est pas sujet aux effets de commandements ». Cela signifie-t-il que IG-88 et 4-LOM n'obtiennent pas le bonus de +2 à l'attaque dû à l'effet de commandement de Jabba the Hutt, s'ils étaient ses suivants, et même s'ils sont des chasseurs de primes, autant que des droides ?

R: Correct, ils n'obtiennent pas le bonus.

Q: Cela signifie-t-il que C-3PO et R2-D2 ne peuvent pas se déplacer de deux cases supplémentaires, s'ils terminent leur tour à 6 cases de la Princess Leia Senator, alors qu'ils sont ses suivants ?

R: Correct, ils n'obtiennent pas le bonus de mouvement.

Q: Cela signifie-t-il que si un des 4 droides mentionnés ci-dessus était :

a) atteint par un tir de Stormtrooper, qui n'a pas bougé à son tour, et qui serait à 6 cases d'un Stormtrooper Officer, ce Stormtrooper ne recevrait pas le bonus de +3 à l'attaque contre le Droide ?

b) atteint par un tir de Stormtrooper, qui n'a pas bougé à son tour, et qui serait à 6 cases du General Veers, le Stormtrooper ne bénéficierait pas de Accurate Shot contre le Droide ?

c) si un Imperial Officer terminait son tour à 6 d'un Stormtrooper, ce dernier ne pourrait donc pas réaliser une attaque immédiate contre le droide ?

R: Non, dans tous les cas, le Stormtrooper – et non pas les Droides – sont sujets aux effets de commandement. Ainsi, le Stormtrooper gagne quand même les bonus.

Attacks and Combined Fire

Q: Si un Mon Calamari Mercenary effectue sa double attaque contre son adversaire, peut-il choisir de recevoir un bonus de tir combiné d'un allié pour la première attaque, et ensuite recevoir un autre bonus dû à un autre tir combiné d'un autre allié pour la seconde attaque ?

R: Oui. Chaque bonus de Tir Combiné ne s'applique qu'à une attaque, et vous pouvez avoir différents personnages qui combinent leur tir pour donner un bonus sur plus d'une attaque.

Q: Pour qu'une miniature puisse combiner son tir, le livret de règles dit qu'elle doit avoir une ligne de vue, et ne doit pas avoir été active dans le round. Il ne dit pas si elles doivent combiner sur une cible légale. Donc, que se passe-t-il dans les scénarios suivants ?

Scénario #1 : Luke Skywalker, Rebel tire sur un Imperial Officer qui est à couvert, mais qui est l'ennemi le plus proche de Luke. Le joueur Rebelle veut utiliser un Rebel Trooper (qui n'a pas encore été activé ce round et qui a une ligne de vue sur l'Imperial Officer), pour qu'il combine son tir avec celui de Luke. Quoiqu'il en soit, un Stormtrooper est plus près du Rebel Trooper que de l'Imperial Officer.

Le Rebel Trooper peut-il donner un bonus de Tir Combiné pour le tir de Luke ? Et si le Rebel Trooper était adjacent au Stormtrooper, pourrait-il combiner son tir avec celui de Luke ?

R: Oui, dans les deux cas.

Q: Scénario #2 : Han Solo utilise Accurate Shot pour Sniper Darth Vader, Sith Lord (qui est à couvert derrière plusieurs Stormtroopers). Han a besoin d'aide pour percer la monstrueuse Défense de Vador. Des Rebel Troopers peuvent-ils être utilisés pour combiner leur tir à celui de Han, même s'il n'ont pas la capacité spéciale Accurate Shot ?

R: Oui. Dans tous les cas, la seule obligation est que le personnage qui combine son tir (celui qui donne le bonus au personnage attaquant) doit avoir une ligne de vue, et ne pas avoir été activé ce round. La cible ne doit pas forcément être une cible légale pour le personnage combinant son tir – évidemment, la cible doit être légale pour le personnage attaquant.

Commander Effects

Q: L'effet de commandement d'un Imperial Officer peut-il être utilisé sur un personnage ayant déjà été activé ?

R: Oui. L'effet de commandement autorise le personnage désigné à effectuer une attaque immédiate. Cette attaque est extérieure à l'activation du personnage, donc ce personnage agira normalement avant et après l'attaque immédiate.

Q: Si un Heavy Stormtrooper est à 6 cases d'un Stormtrooper Officer, il gagne l'effet de commandement, le bonus de +3 à l'attaque pour un tir sur un ennemi valide. Après avoir tiré, le joueur Impérial utilise sa seconde activation pour déplacer un Imperial Officer à 6 cases et utilises l'effet de commandement pour permettre au Heavy Stormtrooper d'attaquer immédiatement. Cette attaque immédiate bénéficie-t-elle aussi du bonus de +3 à l'attaque accordé par le Stormtrooper Officer, étant donné qu'ils sont à 6 cases l'un de l'autre, et que le Heavy Stormtrooper ne s'est pas déplacé ?

R: Oui. Les effets de commandement se cumulent tant qu'ils ne donnent pas un bonus pour le même jet ou statistique. Dans ce cas, un effet de commandement donne un bonus aux attaques, tandis que l'autre ne fournit pas de « bonus » - il procure une attaque immédiate, extérieure à la séquence normale du tour.

Traduit par