JEDI COUNSELING 100

Q: J'ai une question concernant l'effet de commandant du 'Rebel Captain'. Il est écrit : "Les partisans 'Rebel Trooper' a 6 cases obtiennent 'Twin Attack'". Est-ce que cela s'applique aux 'Rebel Troopers' (comme ceux du set 'Rebel Storm'), ou cela fonctionne seulement pour les troopers de la faction 'Rebel' ?
R: Cela ne concerne que les troopers de la faction 'Rebel' (et donc : les partisans dont le nom contient 'Trooper' de la faction 'Rebel'). Si cela s'appliquait au 'Rebel Trooper', il serait écrit : "Les personnages appelé 'Rebel Trooper' à 6 cases gagnent 'Twin Attack'".

Q: Que penser de Lord Vader possédant 'Lightsaber Assault' et 'Lightsaber Sweep' ? Tous deux coûtent 1 point de Force et ils remplacent tous deux les attaques, donc pourquoi voudrait-on utiliser Lightsaber Assault (qui offre deux attaques) plutôt que Lightsaber Sweep (qui permets d'attaquer tous les personnages ennemis adjacents)? Est-ce une erreur ?
R: Non, ce n'est pas une erreur. Il y a des circonstances durant lesquelles 'Lightsaber Assault' est préférable à 'Lightsaber Sweep'. L'exemple le plus probant étant si vous préféré attaquer la même cible deux fois plutôt que d'attaquer plusieurs cibles une fois.
Néanmois, il y a des moments ou vous ne voudrez pas attaquer un ennemi en particulier. Par exemple, vous pouvez ne pas avoir envie d'attaquer tous les ennemis adjacents, si un ou plusieurs d'entre eux ont 'Self Destruct'. De plus, vous pouvez avoir envie de laisser un ennemi déjà activé intact pour qu'il vous offre une couverture contre d'autres attaques. En effet, un ennemi est parfois plus utile s'il est laissé seul aussi longtemps que possible (comme 'Nute Gunray', dont l'effet de commandant est négatif pour sa propre faction).
Tout ceci étant dit, Lord Vader a été conçu pour offrir une certaine flexibilité quant aux choix des attaques à porter.

Q: Comment le pouvoir 'Overwhelming Force' de Lord Vader interagit avec 'Force Immunity' ? Est-ce qu'Overwhelming Force améliore l'attaque de Vader, auquel cas 'Force Immunity' ne l'affecterait pas ? Ou cela affecte-t-il la victime en l'empêchant d'utiliser des capacités spéciales pour divertir ou réduire les dégâts, auquel cas un personnage avec 'Force Immunity' l'ignore ?
R: Overwhelming Force est considéré comme affectant Lord Vader, et pas la ou les cibles qu'il attaque. De fait, c'est une capacité d'amélioration qui fonctionne même si la cible a 'Force Immunity'.
Q: Si l'on a Nym et Mas Amedda dans la même escouade, est-ce que 'Booming Voice' permet à la capacité 'Disruptive' d'annuler les effets de commandants ennemis sur toute la carte ?
R: No. Même si Disruptive interagit avec les effets de commandant, ce n'est pas un effet de commandant. Donc, 'Booming Voice' n'a pas d'effet sur 'Disruptive'.

Q: Est-ce que 'Disruptive' empêche les personnages ennemis d'utiliser un effet de commandant, ou est-ce que ça empêcher l'effet de commandant de fonctionner lorsque le commander est a 6 cases ?
R: En fait, ça agit dans les deux cas. Si est un personnage ennemi est a 6 cases du personnage avec la capacité 'Disruptive', il ne peut pas du tout être affecté par un effet de commandant ennemi ni par ses propres effets de commandant en jeu. Voyons ça à travers une série d'exemples :
Exemple #1 : Grand Admiral Thrawn est a 8 cases de Talon Karrde, 4 cases d'un Elite Stormtrooper, et 3 cases d'une Heavy Stormtrooper. Le seul ennemi à 6 cases de Talon Karrde est l'Elite Stormtrooper. L'Heavy Stormtrooper gagne les effets de commandant de Thrawn, mais Thrawn ne peut pas échanger l'Elite Stormtrooper et le Heavy Stormtrooper car l'Elite Stormtrooper ne peut pas être affecté par l'effet de commandant de Thrawn.
Exemple #2 : Comme au dessus, si ce n'est que Karrde est à seulement 4 cases

de Thrawn (a l'opposé des 2 Stormtroopers), donc Thrawn est le seul ennemi à 6 cases de Karrde. Dans ce cas, personne ne gagne les effets de commandant de Thrawn, car ils sont complètement supprimés. Thrawn ne peut pas échanger les positions de ces alliés, même s'ils sont à plus de 6 cases de Karrde.
Exemple #3 : Talon Karrde est à 6 cases du Grand Moff Tarkin. L'effet de commandant de Tarkin, qui autorise le joueur à faire entre 1 et 3 activations à chaque phase est supprimé. Plus tard dans ce round, le joueur Impérial bouge Tarkin a plus de 6 cases de Karrde. Une fois cela joué, il peut immédiatement retrouver les avantages de l'effet de commandant de Tarki (même durant la phase où il a déplacé Tarkin), ce qui le rend éligible pour faire 1, 2 ou 3 activations sur cette phase et les suivantes.