JEDI COUNSELING 107

Nous allons aborder des questions qui ont été posées concernant le jeu Starship Battle.

Q: Un vaisseau peut-il attaquer avec toutes ses armes dans un tour, ou doit-il en choisir une seule ?
R: il peut attaquer avec tous ses armes. Contrairement aux limitations des personnages du jeu Star Wars Miniature, celui de Starship battle implique des vaisseaux qui contiennent un équipage qui peut se compter par milliers. Ainsi, au lieu de permettre à chaque personage individuel de faire une seule attaque (ou une autre action) pendant son tour, le jeu est censé représenter chacune des équipes d'artilleur du navire faisant leurs attaques contre des adversaires distincts.

Q: Est-ce que les armes de « broadside » ou de « spine » tirent avec le même angle que les zones défensives comme décrit sur le schéma page 11 du livre de règle (c'est-à-dire, une zone triangulaire) ?
R: non. Comme décrit dans le glossaire, les armes de « broadside » ou de « spine » ont une zone de tir aussi large que la base du vaisseau et s'étend jusqu'au bord du plateau de jeu. Au moment de la rédaction de cet article, tous les navires avec des armes de cotés et de face/arrière sont de classe 2 (qui ont une base carrée de 2 x 2) ou de classe 1, donc toutes les armes tirent avec une largeur de deux cases.

Q:Est-ce qu'une arme de « broadside » ou de « spine » tire sur chaque ennemi de la zone affectée, ou un seul ?
R: L'arme peut attaquer uniquement un ennemi dans sa zone. Vous devez choisir une seule cible comme d'habitude. (Les armes de « broadside » ou de « spine » ont seulement une zone de tir limitée parmi laquelle elles choississent une cible).

Q:S'il y a des cibles admissibles sur les deux côtés d'un navire avec une arme de « broadside », pouvez vous attaquer une cible de chaque côté ?
R: Oui. Comme mentionné précédemment, les armes de « broadside », représentent des douzaines ou même des centaines de batteries d'arme individuelle. En tant que tel, les équipages d'artilleur de chaque côté du navire peuvent agir de façon indépendante, chaque attaque cibles dans leurs arcs de tir distinct.

Q: S'il y a des cibles éligibles sur un seul côté d'un navire avec une arme de « broadside »,, pouvons nous attaquer deux cibles du même côté (ou une cible) deux fois ?
R: Non. Les armes de « broadside » d'un navire reprennent l'explication ci-dessus, elles sont incapables de tirer dans une autre direction. En termes cinématographiques, les équipages d'artilleurs d'un côté n'ont rien à faire durant un tour où ils attendent d'avoir une cible dans leur ligne de vue

Q:Lors de la résolution des attaques, toute arme sur n'importe quel vaisseau est utilisable dans n'importe quel ordre ?
R: Non. Tout d'abord, il faut résoudre tous les points de défense sur tous les vaisseaux, résoudre toutes les attaques de point de défense sur un vaisseau avant de passer au suivant. Ensuite, sélectionnez un navire et résoudre tous ses armes (à l'exclusion des points de défense) dans n'importe quel ordre de votre choix. Une fois que toutes les attaques de ce vaisseau ont été résolues, passer au prochaine vaisseau de votre choix et

répétez l'opération jusqu'à ce que vous ayez résolu les attaques de tous vos navires.

Q: Le Slave One (Jango Fett) a des mines sismiques (PD + 4) et a d'origine un PD + 4. Est-ce que c'est le même + 4, ou sont ils additionnées pour un total de bonus de + 8 ?
R: Ce sont les mêmes, donc la prime totale est de + 4. Avoir des mines sismiques à bord est la raison pour laquelle le Slave One, un navire de classe 3, obtient un rang PD pour tous.

Q:Est-ce que le Slave One (Jango Fett) peut utiliser le point de défense sur tous les combattants à une distance de 2 cases si l'option « Incoming Fighters » de la feuille de Commandement est active ?
R: Oui.

Q:Est-ce que le TIE Advanced x1 de Darth Vader est censé avoir « Jedi evasion » au lieu d' « evasion » ? Si ce n'est pas le cas, quelle bonne est évasion ?
R: non, c'est vraiment « evasion », pas de « Jedi evasion ». Il intervient dans quelques cas seulement, comme lorsqu'on attaque Vador à 2 cases en utilisant le commandement « Incoming Fighters », ou quand on prend les dommages d'un ennemi non adjacent via la capacité du vaisseau de l'Empereur.

Q: Peut-on jouer un compteur de commandement à bord d'un navire qui n'est pas actuellement en jeu, comme un navire qui a déjà été détruit ou un chasseur que qui n'a pas encore été lancé?
R:Vous ne pouvez pas jouer un compteur de commandement sur un navire qui a été détruit, mais vous pouvez poser un compteur de commandement sur un chasseur avant son lancement.

Traduit par RAF Park