JEDI COUNSELING 74

Q: Le Gotal Fringer a la capacité spéciale ''Disintegration'', qui lui permet de vaincre un ennemi si le personnage obtient un 20 naturel lors d'une attaque. Il n'est nulle part indiqué les dommages infligé, mais peut-il être stoppé par des pouvoirs tels que ''Lightsaber Deflect'' ou évité par la capacité spéciale ''Evade'' ? Les deux établissent clairement que ''ce personnage ne subit aucun dommages sur une sauvegarde de 11''. Et qu'en est-il du ''Shields 2'' des Destroyer Droids – cette capacité peut-elle stopper ''Disintegration'' ?

R: Non. ''Lightsaber Deflect'', ''Lightsaber Reflect'', et ''Evade'' disent tous que le personnage peut ''éviter les dommages'', et la définition du glossaire pour ''Disintegration'' dit en particulier que les capacités qui ''évitent les dommages'' ne a stoppe pas. ''Shields 2'', bien sûr, ne fait que réduire les dommages ; quoiqu'il en soit, comme vous l'avez dit, ''Disintegrate'' ne cause aucun dommage. Ainsi, ''Shields 2'' n'ont aucun effet sur la ''Disintegration''.

Q: Je sais qu'une personne sur des objets encombrants obtient +4 à la défense. Si deux personnages adverses sont sur des objets encombrants, les deux obtiendraient-ils +4 à la défense, même si les deux sont à la même hauteur ?

R: Vous ne pensez pas aux objets encombrants comme nous l'avons fait. Ils ne sont pas supposés représenter une certaine hauteur, mais plutôt comme un encombrement – les objets encombrants sont sur le passage, empêchant un tir dégagé. Franchement, si c'était juste une question de hauteur, il n'y aurait aucune raison à ce qu'il soit plus difficile de tirer sur un personnage se trouvant sur des caisses, non ? (Sinon, ils deviendraient des cibles faciles car ils seraient dans un espace ouvert). Donc, au lieu de cela, les personnages sont supposés être *derrière* les caisses (au milieu de plusieurs d'entre elles) afin d'obtenir une protection contre les attaque ennemies. Les caisses ne cachent pas entièrement le corps biens sûr, mais elles réduisent la visibilité sur votre corps, en cachant au moins la partie inférieure – les tirs à distance auront une zone de ciblage plus petite pour toucher.

Notez que, bien sûr, ces objets encombrants n'ont aucun effet sur les cases adjacentes – dans l'absolu, vous tirer par dessus. Une fois de plus, imaginez-vous le personnage entouré par les caisses dans sa case. Si vous n'êtes qu'à 2 mètres (par exemple, adjacent), vous devriez le faire exprès pour ne pas voir ses pieds dépasser. C'est pourquoi vous ignorez les objets encombrants quand vous êtes adjacents à la cible.

Q: Disons qu'un personnage ayant ''Tow Cable'' remorque un personnage adjacent, à droite du remorqueur, et se déplace ensuite de 12 cases. Le personnage remorqué doit-il finir dans la même position ? Ou peut-il être placé dans n'importe quelle case, du moment qu'il est adjacent au personnage ayant ''Tow Cable'' ?

R: Il peut atterrir dans n'importe quelle case adjacente. Imaginez que le câble de remorquage pend en dessous du personnage, avec le ''passager'' se balançant en dessous. Quand ils sont prêt à atterrir, le personnage transporté peut être balancé vers l'avant, l'arrière, la gauche, ou la droite, atterrissant dans la position qu'il désire, du moment qu'il est adjacent au personnage ayant ''Tow Cable''.

Q: Si vous étiez dans une partie en équipe, avec un joueur contrôlant R2-D2 et un autre contrôlant le ''passager'', qui déciderait de l'endroit où le passager atterrit ?

R: Le joueur de R2-D2 prendrait la décision (le joueur du passager pourrait alors certainement dire où il *veut* que son personnage atterrisse, bien sûr).

Q: Dans une partie, je fais face à un personnage qui a la capacité spéciale ''Lightsaber Riposte'', et mon personnage a de multiples attaques. A mon tour, je réalise ma première attaque et touche. Comme prévu, elle est suivie par l'utilisation, par mon ennemi, de ''Lightsaber Riposte''. Je lance ma deuxième attaque et touche, mais mon adversaire veut utiliser à nouveau ''Lightsaber Riposte''. Il m'a dit que l'explication de la capacité indique qu'il peut être utilisé contre chaque attaque : ''Quand un personnage utilisant e pouvoir de la Force est touché par une attaque de mêlée, il peut réaliser une attaque immédiate contre ce personnage''. ''Lightsaber Riposte'' peut-il être utilisé plus d'une fois en un tour à cause de son explication, ou est-il sujet à la limite d'utilisation de la Force, uniquement une fois par tour ?

R: Ce pouvoir est sujet à la limitation d'utilisation de la Force une fois par tour, donc il peut être utilisé normalement une fois par tour. Si vous êtes attaqués par un ennemi ayant de multiples attaques, vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par tour. La seule façon pour ce personnage, d'utiliser ce pouvoir plus d'une fois par tour serait d'avoir une capacité qui permet d'utiliser la Force plus d'une fois par tour, tel que ''Master of the Force 3''.

Q: Durge a les capacités spéciales ''Flight'' et ''Momentum''. ''Flight'' dit que l'on peut voler à travers les cases d'un ennemi adjacent sans provoquer d'attaques d'opportunité. Cela signifie-t-il que même s'il commence adjacent à quelqu'un, il s'en éloigne et évite quand même les attaques d'opportunité ? Et si oui, cela signifierait-il qu'il pourrait ensuite faire marche arrière, et revenir vers ce même ennemi pour obtenir les bénéfices de ''Momentum''.

R: En fait, vous faites une erreur en lisant la carte de statistiques de Durge : il n'a pas Momentum. Son effet de commandement accorde ''Momentum'' à un suivant non unique qui termine son mouvement à 6 cases de lui. Durge n'en gagne pas le bénéfice bien sûr.

Par contre, prenons cette question d'une manière plus hypothétique : un personnage ayant ''Flight'' et ''Momentum'' pourrait-il faire ce que vous décrivez? La réponse est oui. Il pourrait s'éloigner et ré-engager le même ennemi sans provoquer d'attaquer d'opportunité, et ce mouvement pourrait déclencher les effets de ''Momentum''.

Q: Disons que Jango Fett attaque le Général Kenobi et touché sur un 20 naturel. Même si un 20 naturel est considéré comme un succès automatique, le Général Kenobi est-il quand même autorisé à annule le coup avec ''Lightsaber Deflect'' ?

R: Oui, il pourrait quand même utiliser ''Lightsaber Deflect'', même contre un 20 naturel. Souvenez-vous, ''Lightsaber Deflect'' n'annule pas en fait le coup, comme vous l'avez indiqué – il permet seulement au personnage d'éviter les dommages dus à l'attaque. Cela peut sembler être une étrange distinction, mais il était néanmoins important de le signaler. Par exemple, ''Disintegration'' (comme décrit plus haut) se déclenche sur un 20 naturel, mais ''Lightsaber Deflect'' ne peut pas la stopper car il ''n'annule pas le coup'' du tout.

Q: Un Gungan Cavalry on Kaadu provoque-t-il des attaques d'opportunité quand il utilise ''Galloping Attack''? Il me semble que non, ou alors c'est une piètre capacité spéciale.

R: Oui, il provoquera une attaque d'opportunité à chaque fois qu'il quitte une case adjacente à un personnage ennemi. Notez, quoiqu'il en soit, qu'il peut attaquer chaque personnage ennemi adjacent quand il se déplace. Ainsi, il se déplace dans une case, attaque les ennemis adjacents, et se déplace ensuite dans une case, attaque un ennemi adjacent, et se déplace ensuite, provoquant peut-être des attaques d'opportunité – mais uniquement si ces ennemis ont survécu à ses attaques. En d'autres termes, cette capacité peut-être dévastatrice pour un grand nombre de personnages faibles (par exemple, les Battle Droids), mais ce n'est probablement pas une bonne idée contre des personnages ayant beaucoup de points de vie.

Traduit par