

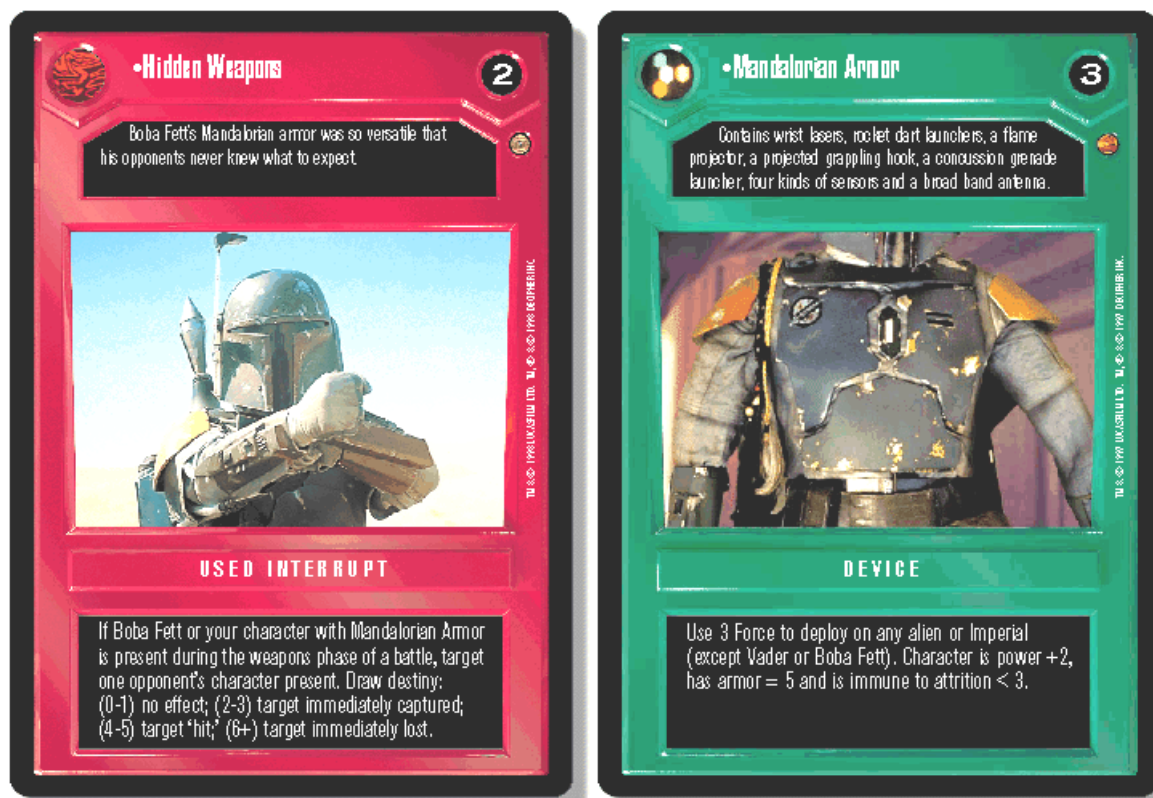
Hidden base (base cachée) : errata du 29-3-99

*-Endroit: déployez Rendez vous point (point de rendez vous). Placez un système planétaire (avec un nombre de parsec de 1 à 8) de la pile de cartes de réserve à l'envers sur votre côté de la table (ce système n'est pas en jeu) ; cette carte indique la planète où votre " hidden base " (" base cachée ") est située. **Tant que** cette carte est à l'endroit, à chacune de vos phases de déploiement, vous pouvez déployer un système de votre pile de réserve ; rebattez vos cartes .L'adversaire ne perd pas plus qu'un point de force à chacun de vos drainages de force aux systèmes et aux secteurs .**Retournez** cette carte à tout moment après que vous ayez déployé 5 systèmes terrains de bataille et votre système "hidden base" ("base cachée ") .*

*-Envers: **tant que** la carte est à l'envers, pour tirer une carte de sa pile de Force, l'adversaire doit d'abord utiliser un point de Force .Pour chaque système terrain de bataille que vous contrôlez, vous pouvez annuler un drainage de Force de l'adversaire (dans la limite de 2 fois par tour) . Vous ne pouvez plus déployer de système .A chaque système que l'adversaire occupe durant toute phase de déploiement, l'adversaire peut "sonder" là en plaçant une carte de sa main à l'envers sous ce système. La carte est **placée** hors jeu si le système de la "hidden base" ("base cachée ") est sondé .Le côté obscur place les cartes "sondes" dans la pile de cartes utilisées (et peut récupérer un point de Force pour chaque droïde sonde utilisé pour "sonder") .*

Si votre base cachée est un système terrain de bataille, la déployer compte comme l'un des 5 systèmes planétaires que vous devez déployer pour satisfaire aux conditions nécessaires pour retourner la carte objectif .

Hidden Weapons (armes cachées)



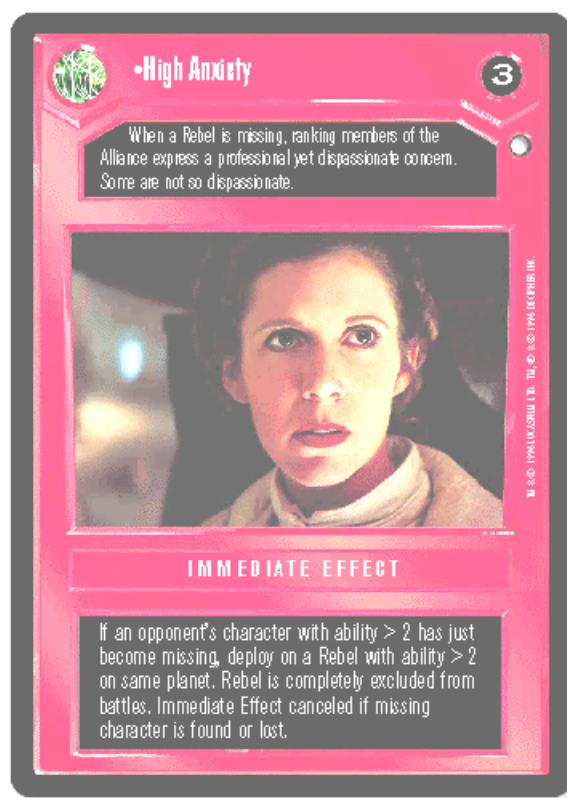
Cette carte d'interruption n'est pas une arme . Le terme Mandalorian armor n'est pas une caractéristique (caractéristique), mais il se réfère à la carte d'équipement **Mandalorian armor** (armure mandalorienne) . Voir **Mandalorian armor** (armure mandalorienne) .

Hiding In The Garbage (la cache dans les déchets)

Cet effet ne vous permet pas de prendre des cartes depuis la pile de Force de votre adversaire même avec la carte Beggar : mendiant (parce que la carte Beggar ne vous permet pas de révéler les cartes de votre adversaire) .



High Anxiety (haute anxiété)



Si un personnage de l'adversaire avec une habileté > 2 vient juste d'être porté disparu, déployez cette carte sur un rebelle avec une habileté > 2 sur la même planète. Le rebelle ne peut pas participer à une bataille. Cet effet immédiat est annulé si le personnage porté disparu est retrouvé ou perdu.

Cet effet immédiat est annulé si le personnage porté disparu n'est plus porté disparu pour une raison quelconque (retrouvé, perdu, placé dans la pile de cartes utilisées, placé hors jeu, etc...)

Higher Ground (terrain plus haut situé)

Interruption allant de la pile de cartes utilisées : durant une bataille à un site, au lieu de faire feu avec l'arme d'un personnage, oblige un personnage de l'adversaire présent à avoir une puissance de - 4 jusqu'à la fin du tour.

Interruption allant dans la pile de cartes perdues : durant une bataille à un site, utilisez 3 points de Force pour annuler une destinée de bataille qui vient juste d'être tirée.

Highest- ability character (Personnage avec habileté la plus haute)

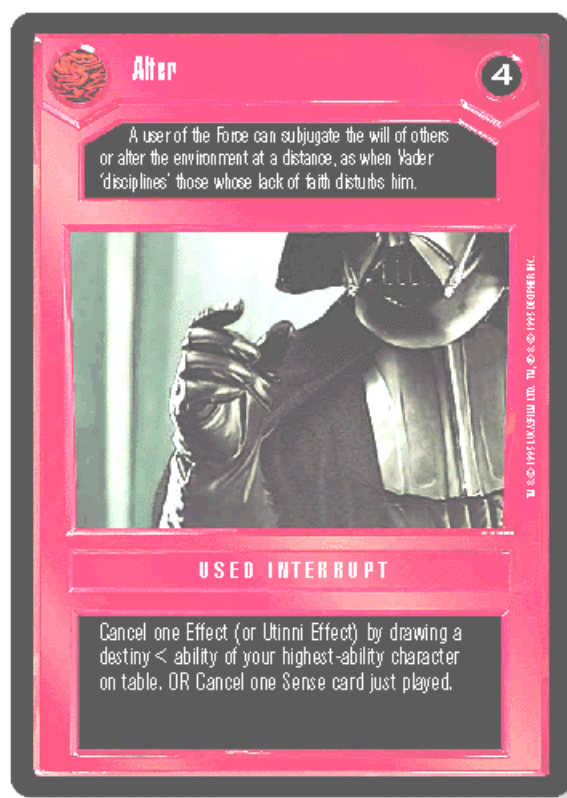
Votre "personnage ayant l'habileté la plus haute" doit être une carte de personnage avec une habileté plus grande que zéro. Ainsi les droïdes (qui n'ont pas d'habileté) et les pilotes permanents (qui ne sont pas des cartes de personnage), ne peuvent jamais être votre personnage ayant l'habileté la plus haute. Si 2 ou plus de vos personnages sont à égalité pour l'habileté la plus haute, vous pouvez choisir lequel viser. Voir **droid (droïde)**.

Hindsight (compréhension après coup des événements)



Tenez cette carte en face d'un miroir et dite "à travers la Force des choses, tu verras".
 Se déploie sur C-3PO. Les cartes *Eyes In The Dark* (des yeux dans l'obscurité), *The Professor* (le professeur), *Mantellian Savrip* (le savrip de Mantell), et *Hopping Mad* (fou furieux) sont immunisées à la carte *Alter* (altération). Une fois durant vos phases de tirage de cartes, à moins que C-3PO ne soit présent avec un Wookiee, vous pouvez examiner les cartes de votre pile de cartes utilisées. (Immunisée à la carte *Alter*).





Hit (touché)

Terme pour une cible qui a été touchée avec succès par toute arme qui spécifie " cible touchée " dans son texte de jeu . La cible est marquée en retournant la carte de côté jusqu'au segment des dommages de la bataille, auquel moment la cible doit être perdue. Si la bataille se termine avant le segment des dommages, alors toutes les cartes "touchées" sont immédiatement perdues. Toute carte "touchée" quand il n'y a pas une bataille en train de survenir (par exemple une arme qui est utilisée par le biais d'une carte d'interruption telle que la carte Sniper : tireur embusqué) est immédiatement perdue.



Il devrait être noté que tout autre effet d'une arme à part "touché" (par exemple capturé, valeur en point de perte = 0 , perdue) est appliqué directement après résolution du tirage de destinée de l'arme.

H'nemthe

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Ajoute 2 au coût de déploiement de chaque personnage masculin, impérial de l'adversaire quand cet impérial se déploie au même site ou à un site adjacent.

Holonet Transmission (transmission à Holonet)



UTILISEE : annule la carte Transmission Terminated (transmission terminée). PERDUE : vous prenez un Imperial ou la carte Visage Of The Emperor (visage de l'empereur) dans votre main depuis la pile de cartes utilisées. Remélangez les cartes.



Ceci corrige une erreur dans le texte de jeu de la réédition en bord blanc de cette carte.

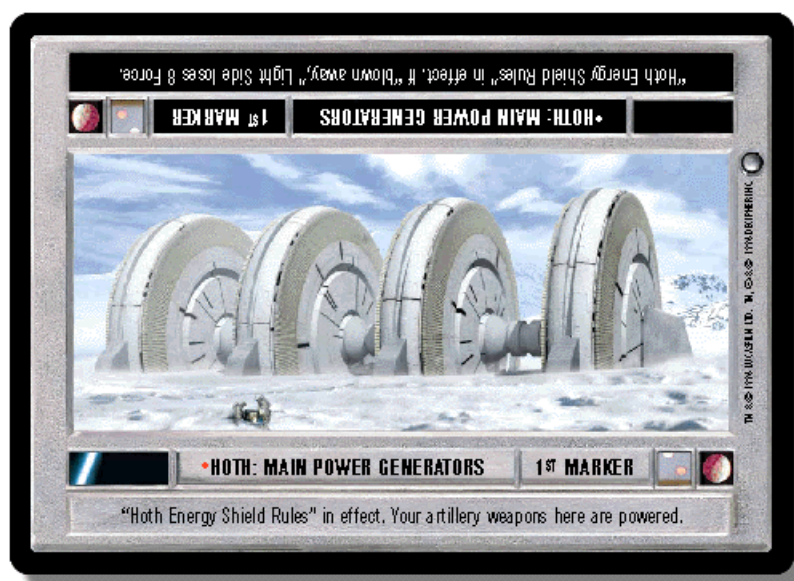
Holosite

Voir **dejarik rules** (**règles déjarik**) .

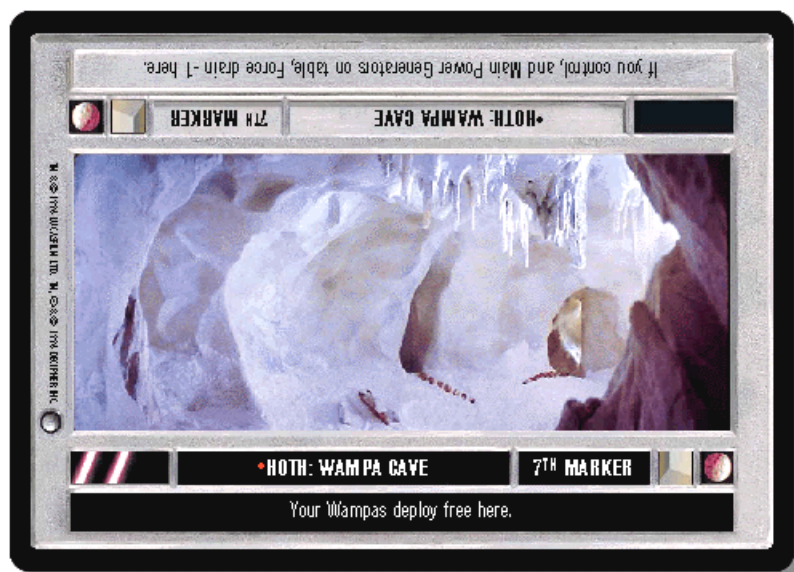
Hoth energy shield rules (Règles du bouclier d'énergie de Hoth)

Voir **Hoth : main power generators** (**Hoth : les générateurs d'énergie principaux**)

Le site Hoth : main power generators (Hoth : les générateurs d'énergie principaux) produit un bouclier d'énergie qui est " suffisamment fort pour résister à n'importe quel bombardement " .



Ce bouclier protège la plus grande partie de Hoth pour le côté lumineux en empêchant de nombreuses formes de déploiement et de mouvement du côté obscur. Cependant, le côté obscur peut toujours se déployer ou atterrir au delà du bouclier et marcher vers la base Echo . Quand le site Hoth : main power generators (Hoth : les générateurs d'énergie principaux) est à l'endroit sur la table, le bouclier d'énergie couvre tous les sites de Hoth excepté le site marqueur le plus extérieur et la cave du Wampa .



Aux sites protégés par le bouclier, le côté obscur ne peut pas :

- *déployer des véhicules, des vaisseaux spatiaux ou des personnages, même pas des espions,
- *Décoller ou atterrir,
- *Utiliser des navettes, le transit par une aire d'arrimage ou un autre mouvement qui logiquement pourrait être stoppé par le bouclier d'énergie (tel que Elis Helroth, ou la carte Bombing run)



*Ajouter une puissance à des batailles comme un résultat de vaisseaux spatiaux contrôlant le système (par exemple depuis le site système Hoth, un destroyer stellaire de classe Victory ou la carte Fear Will Keep Them In Line) .



Le bouclier d'énergie ne protège pas le côté lumineux d'un assaut terrestre " en dessous du bouclier " .

Aux sites protégés par le bouclier, le côté obscur peut :

- * déplacer des véhicules et des personnages de site à site .
- * déployer et utiliser des créatures, des armes, effets et d'autres cartes normalement et
- * accomplir des actions de jeu normales qui ne sont pas autrement interdites par ces règles .

Le bouclier d'énergie ne restreint le côté lumineux en aucune façon (parce que de façon conceptuelle, les rebelles peuvent lever et abaisser le bouclier pour permettre à leurs propres forces de passer) .

Quand le bouclier d'énergie n'est pas actif, les deux côtés peuvent se déployer et bouger vers Hoth normalement .

Hoth location deployment (déploiement d'une localisation de Hoth)

Voir locations (localisations) .

Hoth : Main Power Generators (Hoth : les générateurs d'énergie principaux)



Voir Hoth energy shield rules : les règles du bouclier d'énergie de Hoth .

Chaque fois que vous déployez cette localisation (même comme localisation de départ ou en utilisant un objectif) vous devez vérifier si le 4^e, le 5^e ou le 6^e site marqueur est aussi sur la table.



Si ce n'est pas le cas, vous devez immédiatement déployer le 4^e site marqueur depuis votre pile de carte de réserve. Si vous êtes incapable de réaliser cette exigence en utilisant le site Hoth : Main Power Generators (Hoth : les générateurs d'énergie principale) comme votre localisation de départ, vous devez temporairement mettre cette carte de côté et choisir une localisation de départ différente .

Houjix



Créature **Déjarik** ~~holographique~~. Ces bêtes d'aspect féroce sont douces, loyales et souvent domestiquées comme animaux de garde ou animaux favoris sur Kinyen, le monde natal de Gran.

Si vous venez juste de perdre toutes vos cartes qui ont participé à une bataille que vous avez perdu, annulez tous les dommages de bataille restants. (Immunisée à la carte Sense.) OU annulez la carte Sundown (coucher du soleil).

Human Shield (bouclier humain)



Cette carte d'interruption vous permet de profiter de la valeur de perte complète des personnages que vous avez capturés pour satisfaire à l'attrition et aux dommages de bataille en incluant les modificateurs de valeur de perte de cartes tels que le lieutenant Sheckil.

Hunt down and destroy the jedi (traquez et détruisez le jedi)



Vous ne devez pas perdre deux points de Force pour déployer la carte **Visage of the emperor** (**Visage de l'empereur**) quand vous commencez avec cet objectif (et que vous déployez la carte **Visage of the emperor** comme une carte initiale), ou quand la carte **Their fire has gone out of the universe** (**Leur flamme est sortie de l'univers**) est à l'endroit sur la table . Voir **battlegrounds** (**terrains de bataille**) .



Hydroponics Station (station hydroponique)

Utilisez un point de Force pour déployer sur n'importe quel site extérieur de Tatooine. Ne peut pas être déplacée. La première carte de Force que vous activez durant votre phase d'activation, peut être tirée vers votre main à la place. Si une carte Vaporator (vaporateur) est sur la table, la seconde Force que vous activez peut aussi être tirée vers votre main.

Hyper Escape (évasion en hypervitesse)

Annulez une bataille qui vient juste d'être initiée à un système ou à un secteur quelconque en déplaçant tous vos vaisseaux spatiaux et vos véhicules de là au loin.

Hyperoute Navigation Chart (carte de navigation en hyperroute)

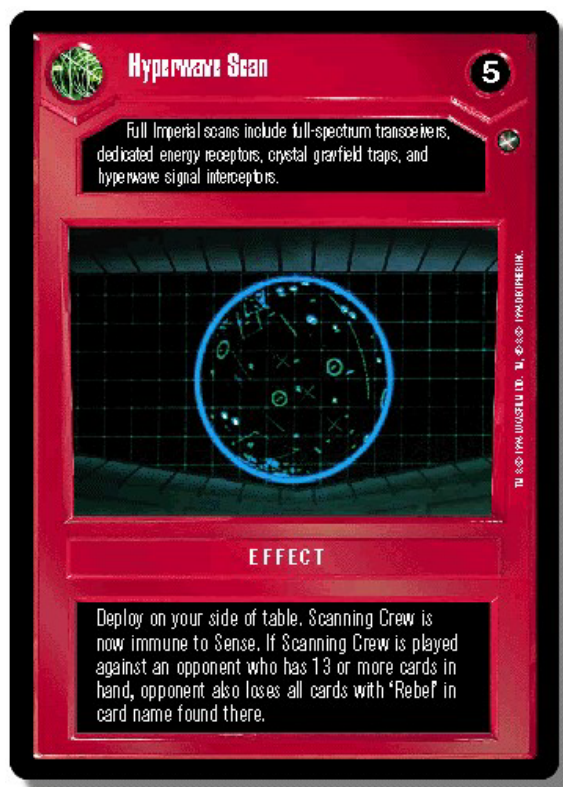


Cette carte est une aide au jeu et n'est pas considérée comme une carte pour les buts du jeu.

Hyperspeed (hypervitesse)

Nombre maximal de parsecs qu'un vaisseau spatial piloté avec hypervitesse et un ordinateur de navigation peut traverser chaque tour.

Hyperwave Scan (V)



Se déploie sur la table. Une fois durant la phase de déplacement de l'adversaire, vous pouvez utiliser 3 points de Force pour regarder la main de l'adversaire ou placer une Effet Politique (et toutes les cartes sur celui-ci) dans la pile de carte utilisée de son propriétaire. L'adversaire ne peut pas placer de cartes dans votre pile de carte utilisée depuis votre main tant que vous avez moins de 13 cartes dans la main.

Hypo



Se déploie sur votre IT- 0. Une fois durant chacune de vos phases de contrôle, s'il est présent avec un captif : vous pouvez poser une question avec comme réponse oui ou non sur des cartes dans la main de votre adversaire. Celui-ci doit répondre de façon franche ou perdre un point de Force. OU peut ajouter un point à un drainage de Force là où il est présent.

La carte Hypo peut être utilisée sur un captif emprisonné si IT-0 est présent à cette localisation de la prison .