

### Face up (à l'endroit)

Les cartes à l'endroit sur la table doivent être visibles pour tous les joueurs. Bien qu'il soit permis à de nombreuses cartes à l'endroit dans le jeu d'être placées sous d'autres cartes ( par exemple, un personnage de pilote à bord d'un vaisseau spatial ), elles ne sont pas conçues pour être cachées vis à vis d'un quelconque joueur.

Les cartes placées ou empilées à l'endroit sur ou en dessous de tout effet ( telles que les cartes Bargaining table : la table de négociation ou la carte There'll Be Hell To Pay : ça va chauffer ), toute carte d'objectif, ( telle que My kind of scum : mon espèce de vermine ), tout bouclier défensif ( Do They Have A Code Clearance ? : ont-ils une autorisation codée ? ), ou toute carte de Jedi test ( test Jedi ) ne sont pas considérées comme étant sur la table.



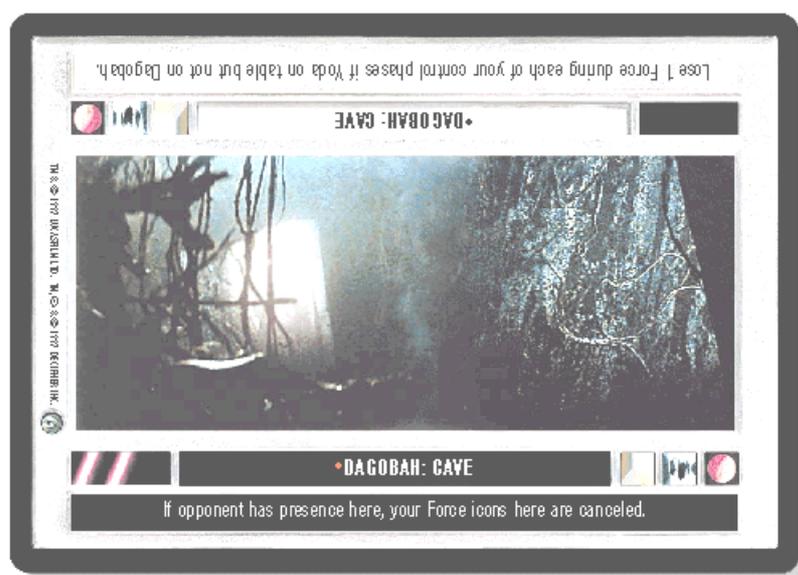


Les exceptions à cette règle sont énumérées sous les entrées de cartes citées de façon individuelle. Voir aussi **face down** ( à l'envers ), **on table** ( sur la table ).

**Failure At The Cave** ( échec dans la grotte )



*Se déploie sur Dagobah : Cave ( Dagobah : la caverne ) . Vise un apprenti sur Dagobah . Tout texte de jeu d'un Jedi Test ( test Jedi ) est suspendu . Si la cible est présente durant une phase quelconque de bataille, l'adversaire tire une destinée . Si la destinée < 4, vous récupérez 2 points de Force ( aussi, si la destinée = 0, la cible est perdue ) . Sinon, l'effet Utinni est annulé .*



Quand il est tenté, le Jedi Test # 5 , It is The Future You See ( c'est le futur que tu vois ), prévoit une action automatique pour retourner l'apprenti à l'endroit à la fin du prochain tour du joueur du côté lumineux ( réussite du Jedi Test : test jedi ) . Ainsi, le fait de viser un apprenti

retourné à l'envers avec la carte **Failure At The Cave ( échec dans la grotte )** suspendra les bénéfices des Tests réussis; mais n'empêchera pas l'apprenti de réussir le test comme prévu ( bien qu'il l'empêchera d'avoir un effet quelconque une fois réussi ) .

### **Fall Back! ( repli!)**

*Si l'adversaire vient juste d'initier une bataille à un site extérieur avec plus du double de votre puissance totale, utilisez un point de Force pour annuler la bataille et déplacez tous vos personnages qui sont là à un site adjacent, (gratuitement) où l'adversaire n'a aucune présence.*

### **Fallen Portal (le portail tombé)**



*Visez une créature ou jusqu'à deux personnages présents qui viennent juste d'initier une attaque ou une bataille contre vous aux sites Back Door (la porte de derrière), Rancor Pit (la fosse du Rancor), Tatooine : Jabba's Palace (Tatooine : le palais de Jabba) ou toute aire de mise à quai.*

If you control, during your move phase, you may move from Bunker to Back Door (or vice versa).

•ENDOR: BACK DOOR



© LUCASFILM & M. M. G. & 1999 LUCASFILM

•ENDOR: BACK DOOR

During your move phase, you may move from Back Door to Bunker (or vice versa).

If your character here is 'eaten,' opponent retires Force equal to character's Fortit.

•JABBA'S PALACE: RANCOR PIT



TM & © 1999 LUCASFILM LTD. M. M. G. & 1999 LUCASFILM

•JABBA'S PALACE: RANCOR PIT

Dark Waters may deploy here. If a creature present, cards cannot move from here.

If you control, opponent's Jabba's Palace game text here is canceled. Immune to Revolution.

•TATOOINE: JABBA'S PALACE



TM & © 1999 LUCASFILM LTD. M. M. G. & 1999 LUCASFILM

•TATOOINE: JABBA'S PALACE

During your deploy phase, may deploy one Jabba's Palace site from Reserve deck; reshuffle.

*Tirez une destinée. La ou les cibles sont immédiatement perdues si la destinée +2 > à la valeur de défense ou à l'habileté totale.*

### **Fear Will Keep Them In Line (la crainte , les mains tiendra dans le rang)**

*Se déploie sur tout vaisseau spatial capital. Quand ce vaisseau spatial est à un système ou un secteur que vous contrôlez, votre pouvoir total est de +1 dans les batailles aux sites connexes.*

### **Feltpern Trevagg**

*Tant qu'aucun droïde n'est présent avec Trevagg, pour initier des batailles à la même localisation que Trevagg, le joueur doit utiliser X points de Force, où X = le nombre total d'icônes du côté obscur et d'icônes du côté lumineux présentes .*

Cet alien redéfinit le coût d'initiation à une bataille selon le nombre d'icônes de Force présentes avec lui. Ainsi, si aucune icône de Force n'est présente avec Trevagg ( par exemple au site Death Star : Trash Compactor , l'étoile de la mort : le compacteur de détritits ou chaque fois que Trevagg est dans un véhicule fermé ou un vaisseau spatial ), les batailles peuvent être initiées gratuitement.





Cette valeur n'est pas modifiable, et ainsi ne peut être modifiée par des cartes telles que Wars not make one great : Les guerres ne grandissent personne ou Battle order : ordre de bataille .



Voir **unmodifiable** ( **non modifiable** ) .

### Ferocious ( féroce )

" Ferocious " ( " féroce " ) correspond à toute créature d'une valeur de défense supérieure à 2, excluant le Mynock et la carte Vine Snake ( le serpent des plantes grimpantes ) .



### Field Promotion (promotion sur le champ de bataille)



Se déploie sur un impérial d'une habileté > 5 présent avec Vader, l'Empereur ou l'un de vos amiraux, généraux, ou moffs. L'impérial gagne la capacité de leader, a une puissance de + 1, et est immunisé aux cartes Demotion ( rétrogradation ), Report to Lord Vader ( rendre compte

à seigneur Vador ), What is Thy Bidding, my Master ? ( quels sont vos ordres, mon maître ? ).  
( Immune to Alter ) .



Voir **Immune (immunisée)**.

### **Fire Extinguisher (extincteur d'incendie)**

*Se déploie sur votre droïde astromech. Annule la carte Lateral Damage, une carte Progam Trap (piège programmé) en train d'exploser ou le résultat d'un canon à Ions là où il est présent. Aussi, si cette carte est déployée sur R2-D2, vous pouvez perdre la carte Fire Extinguisher (extincteur d'incendie) pour annuler une bataille qui vient juste d'être initiée là où il est présent à un site.*

### **Fire repeatedly ( tirer à répétition )**

Voir weapons – fire repeatedly ( armes – faire feu à répétition ) .

### **Firing a weapon (faire feu avec une arme)**

Voir weapons – firing or swinging ( using ) : armes – faire feu ou frapper ( utiliser ) .

### **Firing into battle (faire feu sur une bataille)**

Voir long range weapons (armes à longue portée).

### **Firing out of battle (faire feu en dehors d'une bataille)**

Les armes ne tirent plus "out of a battle" ("en dehors d'une bataille"). Par simplicité, réalisme, et pour l'amélioration, de l' intrigue, les cartes qui avaient l'habitude de permettre ceci, font feu maintenant *dans* une bataille (*into a battle*) ou une attaque à la place.

En d'autres termes, la règle selon laquelle les armes peuvent normalement être utilisées seulement quand *celui qui fait feu* est en train de participer à une bataille ou une attaque a été révisée pour dire qu'elles peuvent normalement être utilisées seulement quand *la cible* est en

train de participer à une bataille ou une attaque, et plusieurs cartes d'armes et d'équipements ont été révisées pour observer cette règle (**voir long-range weapons : armes à longue portée**).

### Flagship (vaisseau amiral)

*Utilisez deux points de Force pour déployer sur votre Star Destroyer. Vos autres vaisseaux spatiaux peuvent se déplacer en réaction au même système ou au même secteur (gratuitement). Si le vaisseau spatial est perdu, vous perdez X points de Force, où X = le blindage de ce vaisseau spatial (immunisée à votre carte Alter).*

### Floating Refinery (raffinerie flottante)

Errata :

Le titre de cette carte d'équipement a été révisé pour lire "●● raffinerie flottante" ; ainsi elle est maintenant en utilisation en nombre restreint (●●).

*Se déploie sur un secteur des nuages (dans la limite de 1 par secteur). La force que vous activez peut être tirée dans la main (une fois par tour pour chacune de vos raffineries flottantes sur la table). Chaque secteur des nuages ou mineur de gaz tiré de cette façon, peut être révélé pour récupérer un point de Force.*

### Focused Attack (attaque focalisée)



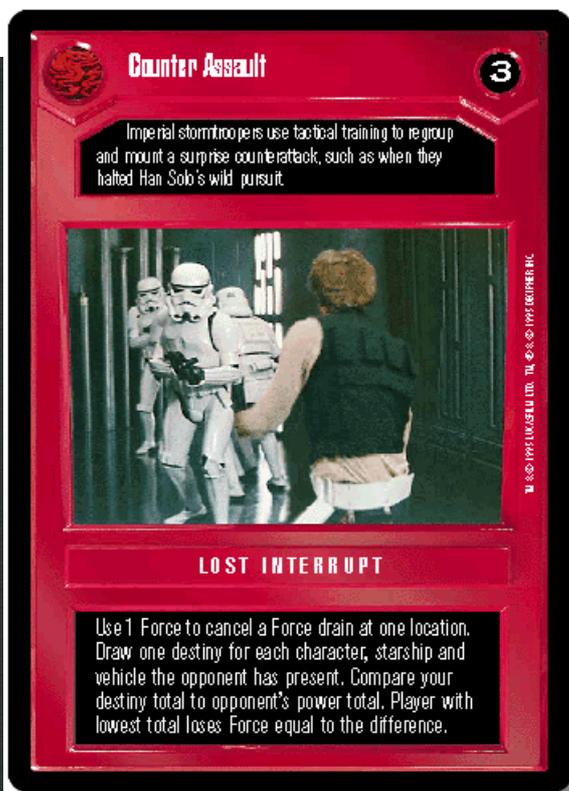
Voir immunity to attrition – gaining and losing (immunité à l'attrition – obtention et perte) .

For each (pour chaque)

Voir each (chaque) .

**For every ( pour tout )  
Voir every ( tout ) .**

**For Luck ( pour la chance )**



*Se déploie sur la table . Si la carte Counter Assault est jouée, vous pouvez utiliser un point de Force pour ajouter une destinée à votre total . Si une carte Sense ( sensation ) ou Alter ( altération ) vient juste d'être jouée, vous pouvez utiliser X point(s) de Force pour exclure X jedi d'être le " personnage avec la plus haute habileté " .*



Voir l'équivalent du côté obscur, **Dark Forces (Forces Obscures)** .

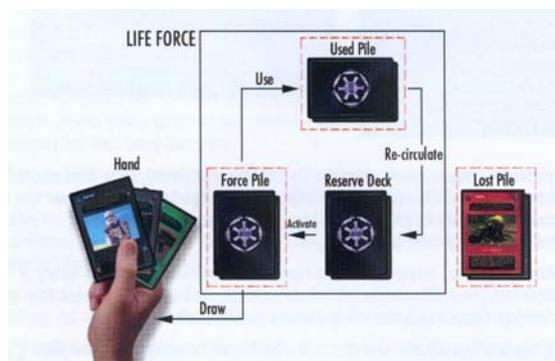
## Force



Un champ d'énergie généré par toutes les choses vivantes et représenté comme l'unité de base de mesure dans le jeu ( 1 unité de Force vitale = 1 carte ) .

Comme le jeu tourne autour de joueurs manipulant offensivement et défensivement leur Force vitale, comprendre comment la Force est représentée et utilisée est extrêmement important .

Durant la partie, vos cartes de Force circuleront à travers vos piles comme indiqué dans le diagramme ci-dessous .



Life Force ( Force vitale ) : votre Reserve deck ( pile de réserve ), votre Force pile ( pile de Force ) et votre Used pile (pile de cartes utilisées ) constituent votre Life Force (Force vitale) . Si ces trois piles sont totalement épuisées, vous perdez la partie ! Les cartes dans votre main, sur la table ou dans la pile de cartes perdues ne sont pas comptées comme partie de votre

Force vitale; Votre Force vitale est comme un courant d'énergie . Comment vous gérez cette Force est un facteur stratégique clé .

Reserve deck (pile de réserve ) :la pile de 60 cartes que vous utilisez pour jouer la partie devient votre pile de réserve et représente la Force totale disponible pour vous pendant toute la partie . Après avoir déployé votre localisation de départ ou d'autre (s) cartes de départ, mélangez les cartes restantes et placez sur la table pour former votre pile de réserve .

Force pile ( pile de Force ) : la première chose que vous faites durant votre tour est "d'activer" la Force en comptant des cartes depuis le haut de votre pile de réserve et en les mettant à l'envers dans votre pile de Force .Ces cartes sont seulement temporairement dans la pile de Force . Elles représentent le montant d'énergie de Force qui est disponible pour vous pour utiliser des actions variées du jeu .Durant votre tour, un nombre quelconque ou toutes vos cartes de Force peuvent être utilisées, tirées dans votre main (durant la phase de tirage) ou laissées pour s'accumuler pour un usage futur .

Used pile ( pile de cartes utilisées ) : déployer une carte sur la table exige souvent d'utiliser de la Force; les cartes de votre pile de Force sont déplacées à l'envers , une à la fois, vers votre pile de cartes utilisées pour représenter cette dépense . Comme le nom le laisse entendre, cette pile temporaire retient les cartes utilisées durant un tour . Parfois des cartes sont placées ici depuis la table ou par d'autres manières .

Lost pile (pile de cartes perdues ) :c'est une pile où les cartes perdues sont placées à l'endroit . D'habitude les cartes sont écartées vers la pile de cartes perdues comme résultat d'une bataille ou chaque fois que l'adversaire vous oblige à perdre de la Force . Ces cartes en général ne sont pas disponibles pour le reste de la partie, mais vous pouvez utiliser certaines cartes pour les **retrieve** (récupérer) .

Recirculating (recirculation ) : à la fin du tour de chaque joueur, vous recirculez votre pile de cartes utilisées en la plaçant sous votre pile de réserve . Cces cartes se rapprocheront lentement du haut de la plie de réserve durant les tours ultérieurs pour être réactivées . Si vous oubliez, votre adversaire peut insister pour que vous recirculiez .

Losing force (perte de Force ) : quand vous êtes obligé de perdre de la Force, vous devez écarter des cartes à l'endroit vers votre pile de cartes perdues, une à la fois . Vous pouvez choisir les cartes destinées à être perdues depuis votre main ou depuis le haut de votre pile de réserve, votre pile de Force ou votre pile de cartes utilisées .

### **Force -Attuned (en phase avec la Force)**

Un niveau de sensibilité à la Force qui indique une conscience minimale de la Force, mais pas d'entraînement (représenté dans le jeu par un niveau d'habileté de 3).

### **Force drain ( drainage de Force )**

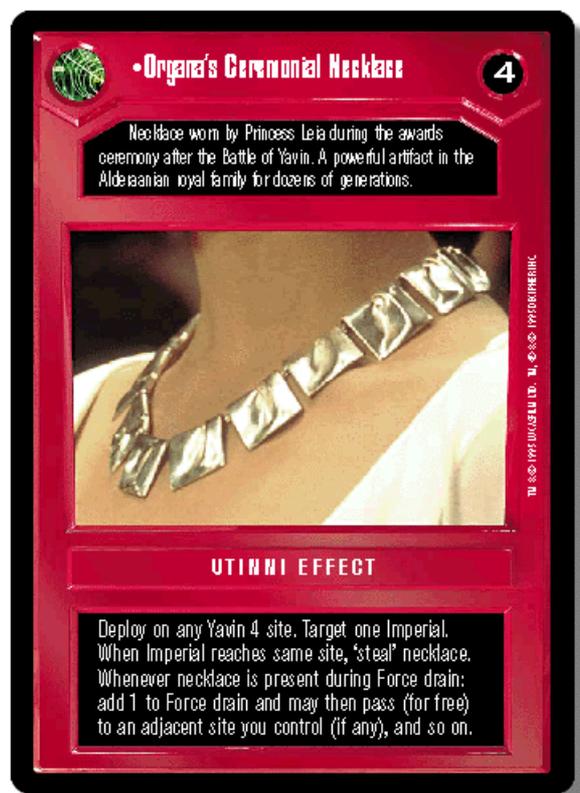
De façon conceptuelle, si le côté obscur domine une portion d'une planète ou une zone de l'espace, la Force du côté lumineux dans cette région est diminuée, et vice versa . Par conséquent, à chaque localisation que vous **contrôlez ( control )** durant votre phase de contrôle, vous pouvez choisir d'obliger votre adversaire à perdre de la Force vitale . Ceci est appelé un "drainage de Force" .

Durant la phase de contrôle , initiez chaque drainage de Force un par un . Vous pouvez drainer de la Force d'un montant égal au nombre d'icônes de Force sur le côté de l'adversaire de la localisation où vous avez initié le drainage de Force . ( Certaines cartes imposent ou permettent un modificateur à ajouter ou à soustraire d'un drainage de Force .) Votre adversaire doit perdre ce montant de Force, prenant les cartes à perdre de sa main, de sa Force vitale ou des deux .

Une localisation sans icône de Force est considérée comme ayant "zéro" icône de Force . Ainsi, vous pouvez en fait drainer ici pour zéro Force, et vous pouvez utiliser des

modificateurs pour augmenter ce drainage de Force ( voir **Force drains vs. Force generation : drainages de Force contre génération de Force** ) .

Toutes vos cartes à la localisation du drainage de Force sont considérées comme participant au drainage de Force . A moins que cela ne soit établi autrement ( par exemple , par la carte Organa's ceremonial necklace : le collier de cérémonie d' Organa ), chacune de vos cartes peut participer à un seul drainage de Force par tour .



### **Force drain bonus (bonus de drainage de la Force)**

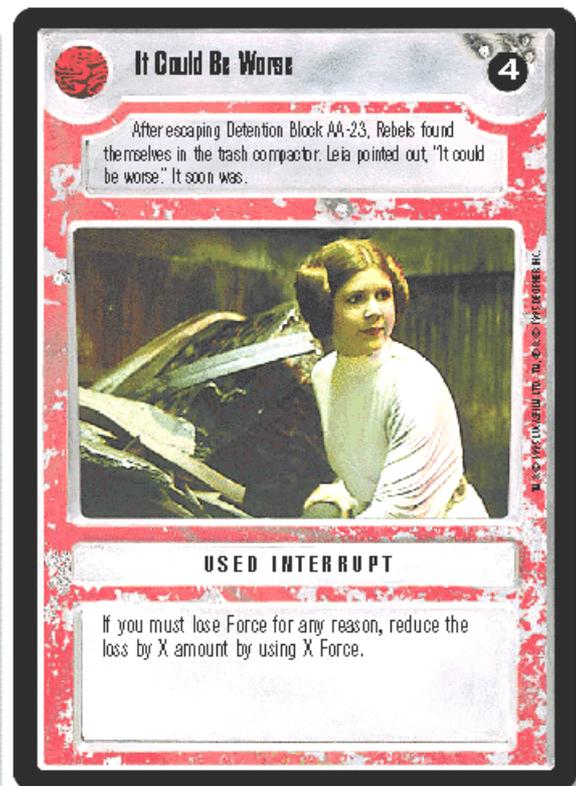
Ce terme se réfère à tout modificateur de drainage de Force *positif*.

### **Force drain modifier (modificateur de drainage de Force)**

Ce terme se réfère à tout texte de jeu qui ajoute ou qui soustrait à un montant de drainage de Force. Par exemple, Projection of a Skywalker (projection d'un Skywalker) et Ralltiir Operations (Opérations sur Ralltiir) / In The Hands Of The Empire (Dans les mains de l'Empire) ont un texte de jeu qui est considéré comme un modificateur de drainage de Force.



Harc Seff et It Could Be Worse (Cela pourrait être pire) ne sont pas des modificateurs de drainage de Force puisqu'ils affectent la façon dont la perte de Force est satisfaite mais pas le montant lui même.



De façon similaire, les cartes Resistance (Résistance) et We're Doomed (Nous sommes

condamnés) ne sont pas aussi des modificateurs de drainage de Force puisqu'ils "limitent" simplement la perte maximale d'un drainage de Force mais ne modifient pas le montant du drainage de Force.

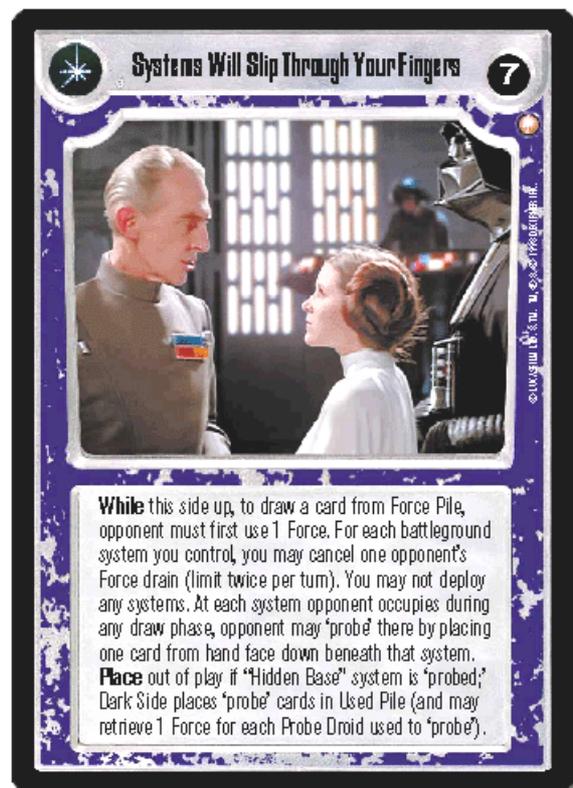


**Voir Force drains may not be modified or canceled by apponent ( les drainages de force ne peuvent pas être modifiés ou annulés par l'adversaire ) .**

**Force drains may not be modified or canceled by opponent ( les drainages de Force ne peuvent pas être modifiés ou annulés par l'adversaire )**

" Ne peut pas être modifié par l'adversaire " empêche votre adversaire d'utiliser un texte de jeu quelconque ( qu'il soit déclaré ou automatique ) qui modifierait directement ( ajouterait soustrairait, multiplierait ) votre drainage de force. Voir **Force drain modifier ( modificateur de drainage de Force )** pour des exemples.

" May not be canceled by opponent " ( " ne peut pas être annulé par l'adversaire " ) empêche votre adversaire d'initier une action ( en réponse à votre drainage de Force initié ) qui directement annulerait ce drainage. Par exemple le fait de jouer une carte Control ( contrôle ) de placer un alien non unique sur la carte Den Of Thieves ( repère de voleurs ) ou d'utiliser le texte " canceling " ( annulant ) sur la carte Hidden Base / Systems Will Slip Through Your fingers ( base cachée / les systèmes vous glisseront en dehors de vos doigts ).



Ce texte n'empêche pas un joueur d'annuler un drainage de force en utilisant une " réaction ".  
Ce texte n'empêche pas votre adversaire d'annuler ou de modifier vos modificateurs de drainage de Force. Ainsi il n'empêchera *pas* les cartes **Great Warrior (grand guerrier)**, **Imperial Decree (décret impérial)**, **The Planet it's Farthest From ( la planète qui en est le**

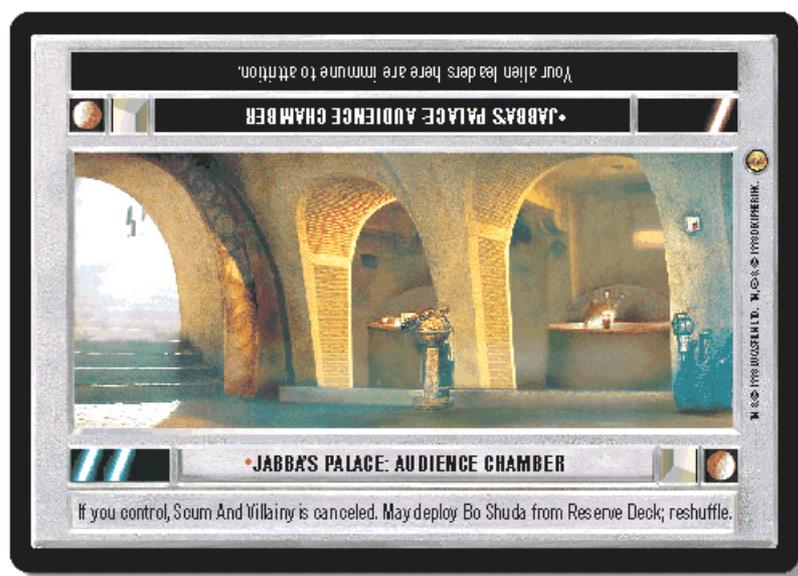
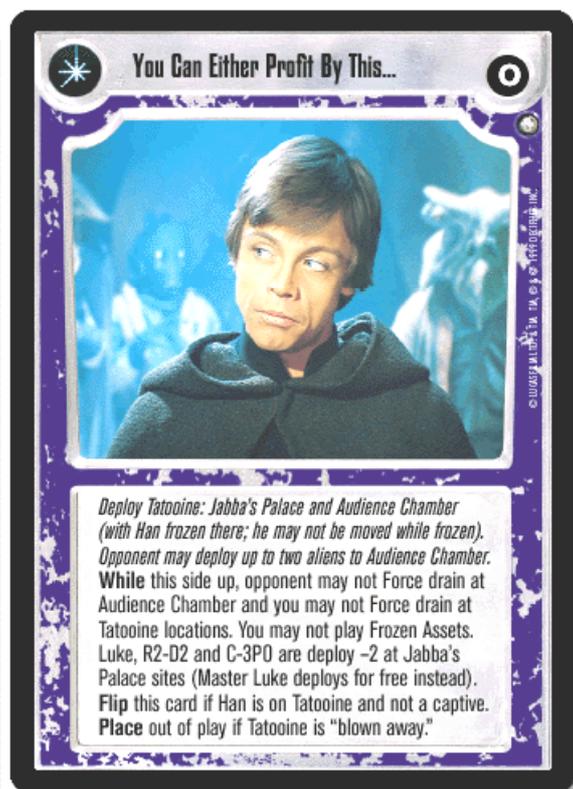
plus éloignée) ou **A Bright center To the Universe** (un centre brillant pour l'univers) de fonctionner normalement.



En plus il n'a pas d'effet sur le texte de jeu qui " limite " le montant d'un drainage de Force. Ainsi les cartes Ultimatum et Résistance fonctionneraient aussi normalement.



Il devrait aussi être noté que " le fait d'empêcher un drainage " d'être initié ( par exemple, un texte de localisation qui dit que " vous ne pouvez pas drainer de la Force ici " ) n'est pas la même chose que " annuler un drainage ". Ainsi un espion **undercover (clandestin)** ou le texte de jeu sur la carte **You can Either Profit By This...: vous pouvez soit tirer avantage de ceci...** ( qui empêche le côté obscur d'effectuer un drainage de Force à la chambre d'audience ) ne sont pas affectés.



### Force drain vs. Force generation (drainage de Force vis à vis de la génération de Force)

Les drainages de Force et la génération de points de Force permis à une localisation particulière peuvent être modifiés de façon indépendante ou ensemble. Les cartes qui modifient "les drainages de Force" (par exemple la carte Obi-Wan's Lightsaber : le sabre laser d'Obi Wan) "ou la génération de Force" (par exemple la carte Dagobah : Bog Clearing, Dagobah : la clairière du marais) affectent une et pas l'autre alors que les cartes qui modifient les icônes de Force (par exemple la carte Sleen, Presence Of The Force : présence de la Force) affectent les deux.



### •Obi-Wan's Lightsaber

1

"An elegant weapon for a more civilized time."  
 Miniaturized power cell. Uses rare crystals to focus the light blade. This lightsaber was personally built by Obi-Wan.



CHARACTER WEAPON

Deploy only on Obi-Wan (for free), and you may then use as follows: Add 1 to Force drain where present. OR Target a character for free. Draw two destiny. Character hit, and its forfeit = 0, if total destiny > ability.

TM & © 1997 LUCASFILM LTD. W. © & 1997 DEARBORN INC.

If you occupy, Force generation +1 for you here.



•DAGOBAH: BOG CLEARING





•DAGOBAH: BOG CLEARING

Your starfighters may deploy and are immune to **Awwww**, Cannot Get Your Ship Out here.

TM & © 1997 LUCASFILM LTD. W. © & 1997 DEARBORN INC.



### Force Field (le champ de Force)



Errata :

UTILISEE : annule un essai pour viser un Jedi obscur avec l'arme d'un personnage .

PERDUE : si l'un de vos personnages venait juste d'être visé par une arme durant une bataille, utilisez 3 points de Force pour annuler la visée .

Cette nouvelle formulation annule l'entrée du glossaire préexistante .

### **Force generation ( génération de Force )**

Le montant de Force que vous pouvez activer chaque tour durant votre phase d'activation .

Votre Force est générée par trois sources primaires :

- . les icônes de Force sur votre côté des localisations déployées sur la table ;
- . l'icône de Force sur votre maître Jedi; et
- . la Force personnelle que vous générez vous même .

Une localisation sans icône de Force est considérée comme ayant 'zéro' icône de Force ; ainsi, elle peut être modifiée pour permettre une génération de Force ( voir **Force drains vs. Force generation : drainages de Force par rapport à la génération de Force** ) .

### **Force generation bonus (bonus de génération de Force)**

Ceci se réfère à tout modificateur de génération de Force *positif*.

### **Force generation modifier (modificateur de génération de Force)**

Ce terme se réfère à tout texte de jeu qui ajoute ou qui soustrait de la Force générée depuis des icônes de Force.

### **Force icons (icônes de Force)**

Symboles (sabres laser) qui identifient le montant de Force générée par une localisation. Les icônes de Force indiquent aussi les localisations où vous pouvez déployer des personnages, des véhicules, et des vaisseaux spatiaux. L'existence d'icônes de Force des deux côtés d'une localisation est l'exigence principale pour une localisation pour être un **battleground (terrain de bataille)**.

### **Force lightning ( éclair de Force )**



Cette carte d'interruption du côté obscur ne peut pas viser un captif gelé .

### **Force Pile**

Pile depuis laquelle les cartes de Force sont utilisées ou tirées dans la main .

### **Force Push ( impulsion de Force )**



Si la carte de combat révélée est une destinée de 4 ou moins, vous perdez un point de Force et la carte de combat est replacée en dessous de la carte du Jedi de l'adversaire .

### **Force - sensitive (sensible à la Force)**

Niveau de sensibilité à la Force qui indique une conscience de la Force et un certain entraînement dans l'usage de la Force (représenté dans le jeu par un niveau d'habileté de 4 ou 5) .

### **Force sensitivity (sensibilité à la Force)**

Décrit le niveau d'un personnage d'habileté à utiliser la Force .

### **Forced landing ( atterrissage forcé )**



Un chasseur stellaire visé par cette carte ne peut pas se déplacer depuis le système connexe vers un autre système ou un secteur d'astéroïdes, ne peut pas se déplacer d'un quelconque secteur des nuages vers le système ( ou vers un quelconque secteur des nuages de plus haute altitude ); et ne peut pas se déplacer vers un site autre que l'aire de mise à quai où la carte Forced landing ( Atterrissage forcé ) est déployée .

### Foreign language cards and rules (cartes en langage étranger et règles)

Pour assurer un fonctionnement correct de la compétition sur le monde entier, une langue (l'anglais) est utilisée comme norme pour tout le jeu. Les cartes et les règles éditées en d'autres langues, sont jouées, interprétées exactement de la même façon que leur équivalent en anglais (et selon tous les jugements actuels, les errata et les clarifications). Par exemple, les versions en langage différent de la même carte, telle que la carte Vader's Lightsaber (le sabre laser de Vader) et la carte Sable De Luz De Vader (en espagnol) sont considérées ayant le même titre pour tous les buts du jeu.

### Forfeit ( perdre des cartes sur le site de la bataille )

Vous pouvez perdre des cartes sur le site de la bataille seulement durant le segment des dommages d'une **battle ( bataille )** .D'autres actions pourraient obliger des cartes à être **lost (perdues )** ,Mais ceci n'est pas la même chose que perdre des cartes sur le site de la bataille . ( Une carte perdue sur le site de la bataille est toujours "perdue", mais une carte perdue n'est pas toujours perdue sur le site de la bataille .)

Vous pouvez perdre une carte sur le site de la bataille seulement si elle a une valeur de perte, et seulement si elle a été "touchée" par une arme ou si elle a été perdue depuis la localisation d'une bataille à laquelle elle a participé pour satisfaire à l'attrition ou aux dommages de bataille vous affectant .

Toute carte qui est encore **participating in battle (en train de participer à une bataille )** durant le **damage segment ( segment des dommages )** peut être perdue sur le site de la

bataille , et est sujette à l'attrition, même les cartes qui ont eu leur valeur de perte réduite à zéro ( voir **unmodifiable values : valeurs non modifiables** ) .Quand une carte a sa valeur de perte réduite et qu'aucune durée n'est spécifiée, la réduction persiste jusqu'à ce que cette carte quitte le jeu .

### **Forfeit value ( valeur de perte )**

Nombre sur une carte représentant le montant de l'attrition et/ou des dommages de bataille qui peut être satisfait en perdant cette carte durant une bataille .

### **Forfeiting cards ( perdre des cartes sur le site de la bataille )**

Un moyen de satisfaire à l'attrition et/ou les dommages de bataille ; voir **battle – damage segment ( bataille – segment des dommages )** .

### **Found someone you have (V) – Clarification : Trouvez quelqu'un vous avez (V) – Clarification**



Trouvez un de vos personnages porté disparu. OU récupérez le personnage en haut de la pile de votre pile de cartes perdues dans votre main.

### **Fozec**

*Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il est à un site que vous contrôlez, les impériaux sont immunisés à la carte Ke Chu Ke Kukuta ? à ce site.*

**Frozen (gelé)**

Voir **captives – frozen ( captifs – gelé )**

**Frozen Assets (biens gelés)**

Bien que cet effet puisse empêcher des cartes d'être tirées ou d'être utilisées depuis la pile de Force, il ne les empêche pas d'être *perdues* depuis la pile de Force ou d'être *réarrangées* par la carte Shasa Tiel (cependant, Shasa ne peut pas réarranger une carte en dessous de la carte Frozen Assets (les biens gelés) pour la mettre au dessus d'elle ou vice versa) .



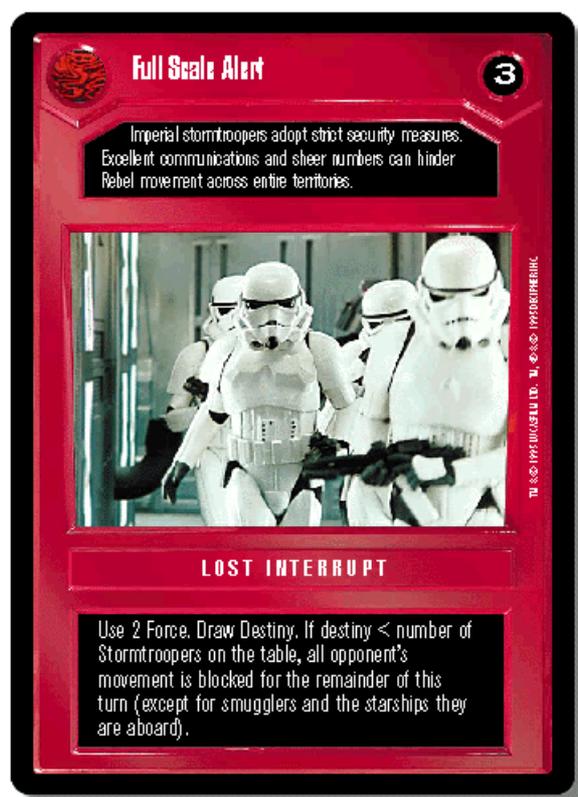
### **Frozen Dinner (diner gelé)**

*Se déploie sur un personnage de votre adversaire seul au site Wampa Cave (la caverne du Wampa). Le personnage a une puissance = 0 et ne peut pas se déplacer. Peut-être annulée si l'adversaire a un sabre laser ou une habileté totale > 4 présente. Si le personnage est mangé par une créature, cette carte ajoute cumulativement 2 à sa férocité.*

### **Frustration**

*Durant votre phase de contrôle, jetez un coup d'œil sur la main de votre adversaire et visez une carte qui n'est pas une carte d'interruption que vous trouvez là, qui a un coût de déploiement < au nombre total d'icône. (de Force du côté lumineux) sur la table. L'adversaire doit déployer cette cible avant la fin de votre prochain tour ou elle est perdue (si elle est encore en main).*

### **Full Scale Alert (alerte maximale)**



Les cartes qui ont leur mouvement "bloqué" par cette carte **cannot move (ne peuvent pas se déplacer)**.

### **Full Throttle (pleins gaz)**

*Si votre pilote (ou votre pilote permanent) se défend à une bataille, seul à un système ou un secteur, ajoutez une destinée de bataille. OU si Luke se défend à une bataille seul à un système, ou à un secteur, ajoutez 1 à la puissance et ajoutez une destinée de bataille.*

### **Fusion Generator Supply Tanks (réservoir de ravitaillement d'un générateur fusion).**

*Se déploie sur votre vaisseau spatial à un système ou à un secteur où une aire de mise à quai connexe est sur table. Ajoute 1 à l'hypervitesse, la puissance et la manœuvre.*

### **Gaderffii Stick (le baton Gaderffii)**



L'utilisation du mot "adversaire" sur cette arme se réfère à l'adversaire d'un Tusken Raider (pillard Tusken) dans la bataille ( pas votre adversaire du côté lumineux ). Ainsi en cas de succès, la carte Gaderffii Stick (le bâton Gaderffii) empêche toutes les armes portées par un personnage cible d'être utilisées dans la bataille.

### Gailid

*Se déploie gratuitement au même site que Mosep. Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il est au site " Audience Chamber" (la chambre d'audience), ajoute 1 à vos drainages de Force, au site de Jabba's Palace (le palais de Jabba).*

### Game text

Information sur le jeu dans le grand bloc de texte localisé au bas de chaque carte (ou sur chaque côté d'une carte de localisation).

Le fait d'annuler ou de suspendre (par exemple "ne peut pas utiliser") le texte de jeu d'une carte n'affecte pas les autres fonctions de cette carte (par exemple la puissance, la vitesse terrestre, la valeur de perte, le nombre de parsecs, la légende, les icônes) ou les autres cartes déployées sur elles à moins que de telles fonctions (ou cartes) soient spécifiquement définies ou affectées par le texte de jeu annulé. (**voir undefined values : valeurs non définies**).

### Game text - cancel ( texte de jeu - annuler )

Voir cancel - game text ( annuler - texte de jeu ) .

### Gamorrean Ax (hache gamorréenne)

*Utilisez un point de Force pour déployer sur votre gamorréen. Lorsqu'il est présent à un site, le gamorréen tire une destinée de bataille s'il n'en est pas capable autrement. Peut viser un personnage, ou une créature gratuitement .Tirez une destinée. La cible est touchée si la destinée > la valeur de défense.*

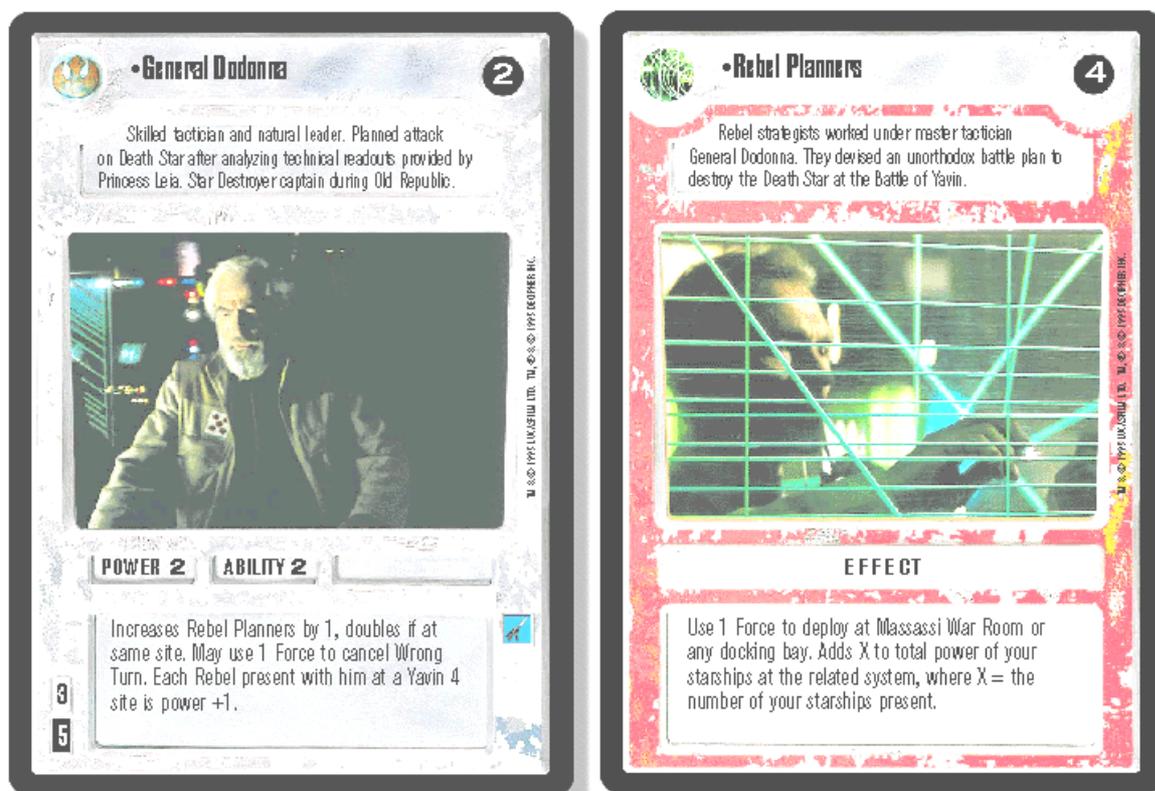
### Garouf Lafoe

Ajoute 1 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Ajoute 1 à la valeur de perte de chacun de vos personnages au même site à Tatooine. Soustrait 1 de la valeur de perte de chacun des personnages de l'adversaire au même site de Hoth. Le texte de jeu est suspendu s'il est au même site qu'un perceur d'impôts.

### Gender of characters (genre des personnages)

Chaque fois que le genre d'un personnage n'est pas indiqué par l'image de la carte, le texte de jeu, le titre, ou les légendes, ce personnage est considéré comme étant masculin.

### General Dodonna (général Dodonna)



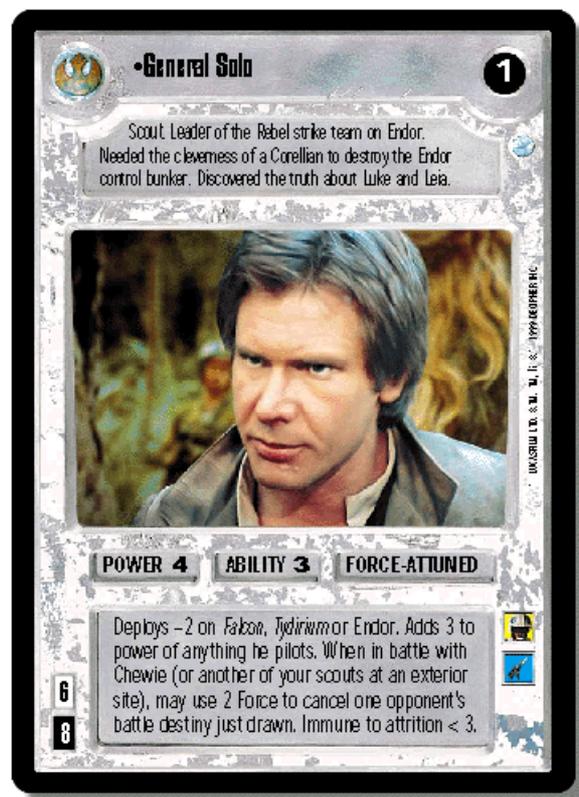
Quand ce rebelle "augmente les planificateurs de 1", il ajoute 1 à X; quand il le "double", il double X à la place. La carte général Dodonna n'affecte pas le coût de déploiement de la carte Rebel planners (planificateurs rebelles).

### General Jar Jar



Ce personnage est un **Gungan** .

**General Solo**



Ce rebelle est considéré comme ayant la **characteristic (caractéristique)** de Corellien. Voir

characteristics ( caractéristiques ) .

### General Veers (général Veers)

Pouvoir de +1 quand il est au même site que l'amiral Ozzel. Ajoute 1 à la puissance de chaque impérial au même site que Hoth. Ajoute 3 à la puissance de tout véhicule de combat qu'il pilote. Sur la carte Blizzard 1, ajoute aussi un au blindage et tire une destinée de bataille s'il en est pas capable autrement.

### General Walex Blissex ( général Walex Blissex )

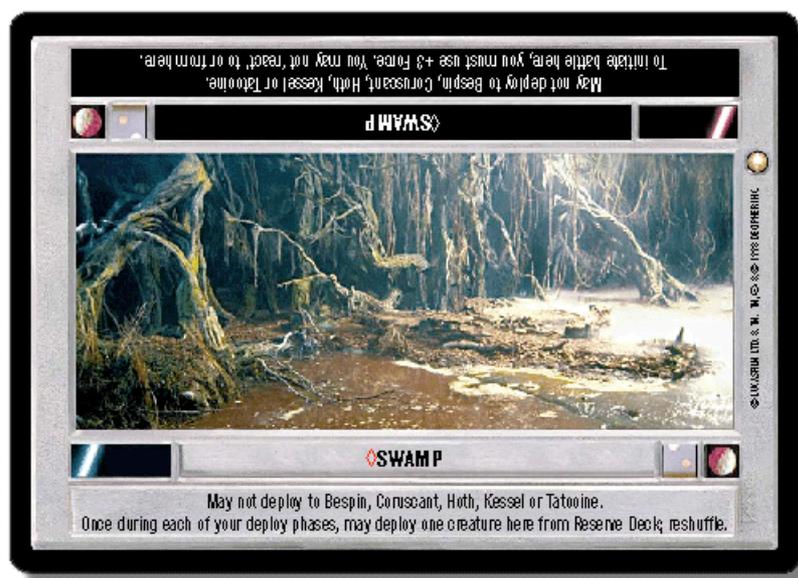


S'il se déploie vers un site du Home One ( une seule patrie ) quand le Home One ( une seule patrie ) n'est pas sur la table, Blissex ne se déploie pas à - 2 parce que vous ne pouvez pas prouver que ce site est à bord d'un " croiseur stellaire " . Voir **starship sites ( sites de vaisseau spatial )** .

### Generic Sites (sites génériques)

Ces localisations représentent des environnements trouvés sur une variété de différentes planètes. Ils peuvent être déployés comme partie de n'importe quel système planétaire, (excepté ceux qui sont exclus par leur texte de jeu) qui est déjà représenté sur la table par une localisation de système ou un site non générique.

Une fois qu'il est déployé à un système planétaire, un site générique prend le nom de cette planète et est rendu ainsi **related (connexe)** à ce système planétaire, à ses autres sites et à ses secteurs de nuages (cette relation commence *après* que le site soit déployé; ainsi par exemple, le texte de jeu du système planétaire de Dagobah ne vous permet pas de prendre une carte générique Swamp : marais depuis votre pile de réserve).



Chaque site générique a un **symbole** unique de **diamant** (◇), dans son titre de carte, indiquant que seul un exemplaire de ce site peut être sur la table pour chaque planète. Tous les sites génériques sont uniquement extérieurs, et ainsi sont groupés avec les autres sites extérieurs sur la planète.

Les sites génériques n'ajoutent pas ou ne soustraient pas quoi que ce soit aux prérequis ou aux résultats de tout événement épique ou de test Jedi.

**Voir spaceport sites (sites de port spatial).**

**Ghhhk**



*Si vous venez juste de perdre toutes vos cartes qui ont participé à une bataille que vous avez perdue, annulez tous les dommages de bataille restants. (Immunisée à la carte Sense). OU annule la carte Nightfall (tombée de la nuit).*

Légende : **Hologramme Dejarik** d'une créature de Clak'dor VII. Les Ghhhk se lèvent avec l'aube, poussant avec un cri perçant leurs appels d'accouplement à travers la jungle. Les autochtones utilisent leur sécrétion cutanée comme onguent curatif.

La condition " vous venez juste de perdre toutes vos cartes qui ont participé à une bataille " s'applique seulement aux personnages qui étaient en train de participer à la bataille quand le segment de dommages a commencé. Les personnages qui peuvent avoir participé plus tôt à la bataille mais qui ne sont pas en train de participer au début du segment des dommages ( tels qu'un personnage exclu ) n'empêchent pas le jeu de cette carte .

**Glancing at cards (lancer un coup d'oeil sur les cartes)**

Voir **peeking at cards (jeter un coup d'oeil sur des cartes).**

**Glancing Blow (coup arrivant de biais)**



Cette carte d'interruption réduit la puissance de Vader à 0 seulement pour la durée de la bataille actuelle.

### **Golan Laser Battery (batterie laser Golan)**

*Se déploie sur n'importe quel site de planète extérieure. Votre guerrier présent peut viser une créature, un personnage ou un véhicule, au même site ou à un site adjacent en utilisant 2 points de Force. Tirez une destinée. Ajoutez 2 si vous visez une créature ou un personnage. La cible est touchée si la destinée > la valeur de défense.*

Voir **long-range weapons (arme à longue portée)** .

### **Gold 1 (V) ( Or 1 (V) )**

Cette carte vous offre un choix entre deux actions ; vous pouvez choisir de prendre la carte du haut de votre pile de force dans la main, ou vous pouvez choisir de prendre la carte du bas de votre pile de force dans la main. Vous n'avez pas le droit de regarder l'une ou l'autre carte avant de vous décider.

### **Gold 2 (Or 2)**

*Peut ajouter 2 pilotes ou passagers. Peut remplacer en valeur de perte, un autre de vos chasseurs stellaires qui est "touché" au site Death Star : Trench (l'étoile de la mort : la tranchée), restaurant ce chasseur stellaire à son état normal.*

### **Gold Leader in Gold 1 (chef Or sur Or 1)**



Ce vaisseau spatial inclut le personnage de Dutch mais il ne peut pas remplacer ou être remplacé par la carte du personnage de Dutch. Ce vaisseau spatial n'est pas considéré comme un *leader* pour les buts du jeu parce que *leader* s'applique seulement aux personnages pas aux vaisseaux spatiaux ou aux pilotes permanents. (Voir **characteristics and permanent pilot : caractéristiques et pilote permanent**) .

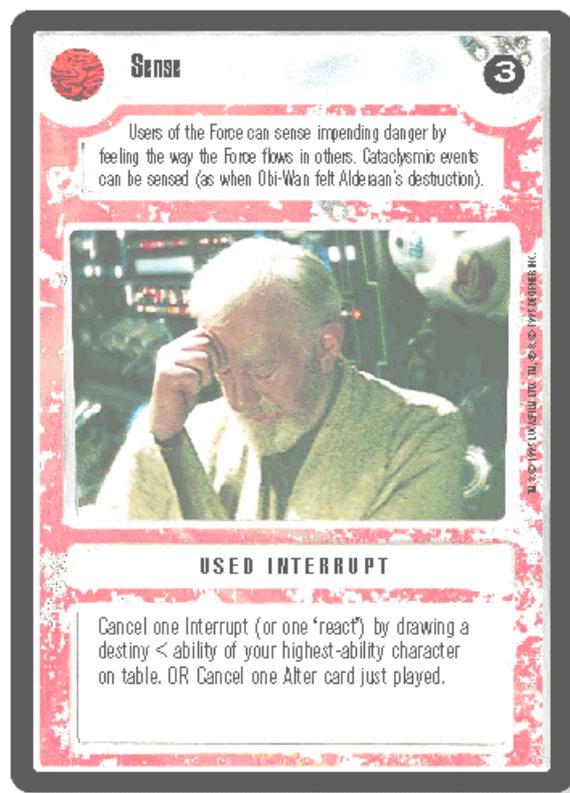
### Gold Squadron (escadron Or)

Voir **Squadron designations ( désignations d'escadron )** .

### Grand Moff Tarkin

*Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Quand il est avec Vader dans une bataille, une fois par bataille peut annuler une destinée de l'adversaire qui vient juste d'être tirée.*

Cet impérial peut annuler *n'importe quel* tirage d'une destinée qui survient après qu'une bataille soit initiée mais avant qu'elle soit terminée, incluant ( mais ceci n'est pas exhaustif ), la destinée de bataille, la destinée d'armes, la destinée tirée pour une carte Sense ( sensation ), etc...



Vous pouvez annuler seulement un *tirage* de destinée, pas un nombre de destinée d'une autre source, telle que la carte Smoke Screen (écran de fumée) ou la carte It is The Future You see (c'est le futur que tu vois).



Le Grand Moff Tarkin est " avec Vader dans une bataille " si les deux personnages sont en train de participer à la même bataille (**voir prepositions : prépositions**).

Ce personnage n'a pas la caractéristique de **commander ( commandeur )** . Voir **commander ( commandeur )** .

### Grappling Hook : (le crochet d'abordage)



Une fois que cet effet immédiat a eu son résultat, il oblige les nouveaux exemplaires de la carte d'interruption visée à être unique (●) pour les deux joueurs. Parce que cette interruption est maintenant limitée à 1 par tour, aucune carte additionnelle avec le même nom ne peut être jouée ce tour.

Si une carte d'interruption est "grappled" (saisie avec un grappin) et ensuite annulée par une autre réponse (par exemple la carte Sense), elle reste sur l'effet immédiat plutôt que d'aller dans la pile de cartes perdues (bien que le résultat de cette interruption soit néanmoins annulé).

Il y a 4 effets immédiats différents qui visent des interruptions qui viennent juste d'être jouées de cette manière (Grappling Hook : le crochet d'abordage, Tentacle : tentacule, There'll Be Hell To Play : ça va barder et What are You Tryin' To Push On Us ? : à quoi essayez vous de nous inciter ?) .



Si deux ou plus de ces cartes visent la même carte d'interruption, placez les effets immédiats l'un à côté de l'autre sur la table, avec la carte d'interruption couvrant partiellement toutes ces cartes.

### Gravel Storm (tempête de gravier)

*Frappe aux cartes Dune Sea (la mer de dunes), Jundland Wastes (le désert de Jundland), Beggar's Canyon (le canyon du mendiant), Lars' Moisture Farm (la ferme hydroponique de Lars), Jawa Camp (le campement des Jawas), ou Mos Eisley. Vise le personnage de l'adversaire présent à ce site. Tirez une destinée. La cible est perdue si la destinée > l'habileté.*

### Gravity Shadow (l'ombre de la gravité)



La carte Gravity Shadow peut viser un vaisseau spatial chaque fois qu'il essaie de se déplacer à travers l'hyperespace même durant une bataille (par exemple en utilisant une carte telle que Hit and Run : frapper et se sauver ou Hyper Escape : évasion dans l'hyperespace.)



Cette carte d'interruption vise un vaisseau spatial et son pilote avec l'habileté la plus haute (que ce soit un pilote permanent ou un personnage agissant comme pilote). Pour tout vaisseau spatial avec des pilotes permanents multiples non-uniqes, calculez l'habileté de chaque pilote permanent comme étant égale à l'habileté totale des pilotes permanents divisée par le nombre des pilotes permanents à bord ( arrondie vers le haut si nécessaire ) . Par exemple, tous les escadrons du côté lumineux avec des pilotes permanents multiples ( et pas de personnage pilote à bord ) ont un " pilote d'habileté la plus haute " de 1 .

**Great warrior ( Grand guerrier )**



Le fait de viser un mentor, aussi bien que de viser ( ou de déployer ) un apprenti est considéré comme une partie de l'initiation de ce test Jedi . Ainsi, si un joueur du côté obscur utilise la carte I'd just as soon kissed a wookiee ( J'aimerais autant embrasser un wookiee ) pour faire retourner, soit la carte Great warrior ( Grand guerrier ) qui vient juste d'être déployée, soit l'apprenti qui vient juste d'être déployé avec la carte Great warrior ( Grand guerrier ) dans sa main, les deux cartes retournent dans la main du joueur du côté lumineux . Voir **actions – sequence of steps ( actions – séquence des étapes )** .

La dernière ligne de ce Jedi test est révisée ( pour une meilleure cohérence ) pour lire :

" { placez } sur l'apprenti . Tous les bonus de drainage de Force de l'adversaire sont annulés ." Voir **Force drain bonus ( bonus de drainage de Force )** .

## Grimtaash



*Utilisée: si l'adversaire a 13 cartes ou plus dans sa main, placez les toutes sauf 8 (sélectionnées au hasard) dans la pile de cartes utilisées .*

*Perdue: annule la carte Molator (même à un holosite) .Ou utilisez 4 points de Force pour révéler la main de l'adversaire .Toutes les cartes que l'adversaire a en 2 exemplaires ou plus dans la main sont perdues .*

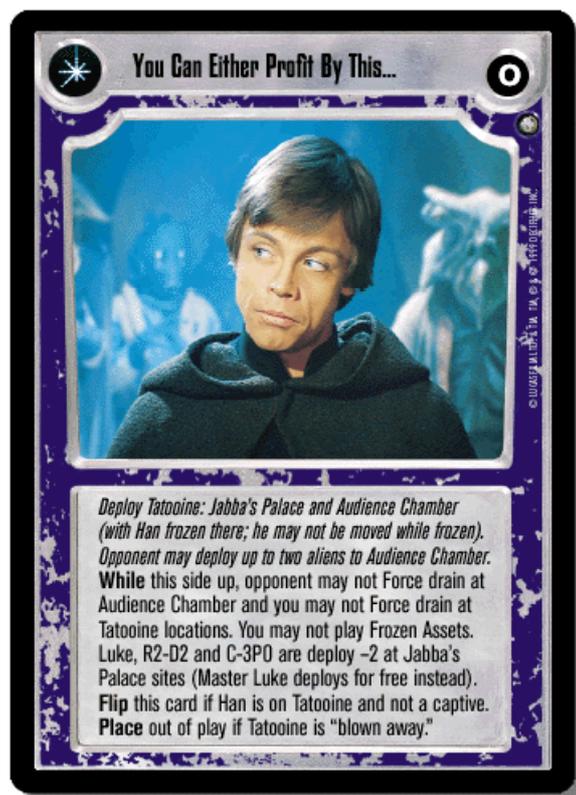
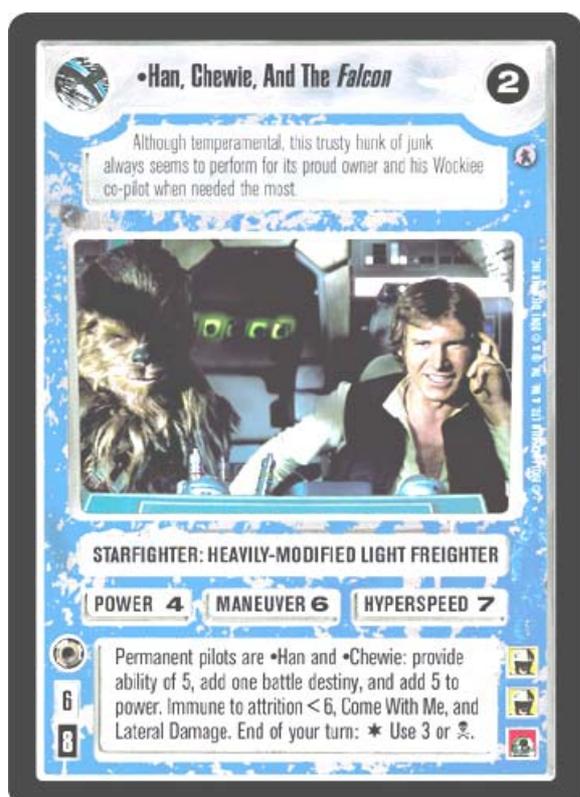
Quand cette interruption vise la main de votre adversaire contenant 13 cartes ou plus , ceci constitue une condition d'initiation . (voir **actions** ) Ainsi, si vous initiez Grimtaash, et que votre adversaire joue une ou plusieurs cartes en réponse, et que ces jeux de cartes réduisent la taille de la main de l'adversaire en dessous de 13 , votre Grimtaash a encore son résultat . Quand il affecte des cartes que l'adversaire a en deux exemplaires ou plus dans sa main , Grimtaash cherche les exemplaires multiples du même titre de carte . ( Pas les différentes versions du même héros )

## **Grondorn Muse**



*Quand Grondorn est sur Yavin 4, votre carte Yavin Sentry (sentinelle de Yavin) n'est pas unique (●), est doublée, se déploie gratuitement, applique l'ensemble de ses trois modificateurs et est immunisée à la carte Alter. Puissance de - 1 quand elle n'est pas sur Yavin 4.*

**Han, Chewie, and the Falcon ( Han, Chewie, et le faucon )**



Cette carte représente une version unique de la personne du vaisseau spatial • Falcon (• le Faucon). Ce vaisseau spatial ne peut pas être joué comme une carte de départ pour l'objectif You May Either Profit By This ... : vous pouvez soit tirer profit de ceci... (comme une personne de Han), parce qu'un chasseur stellaire ne peut pas être déployé à un site non extérieur.

Pour l'application des cartes qui requièrent que vous utilisiez l'habilité d'un pilote, Han fournit 3 points d'habilité et Chewie fournit 2 points d'habilité.

## Han Solo



*Une fois par bataille, peut utiliser un point de Force pour annuler et retirer une destinée que vous venez juste de tirer. Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Lorsqu'il pilote le Falcon (le faucon), ajoute aussi 2 à la manoeuvre et peut tirer une destinée de bataille s'il en est pas capable autrement.*

Han peut annuler et retirer n'importe lequel de vos tirages de destinée effectués durant une bataille le concernant (pas seulement une destinée de bataille). Il ne peut pas annuler et retirer une destinée déjà annulée.

### **Han Seeker ( la sonde chercheuse de Han )**

Cette arme peut seulement viser un alien d'une habilité inférieure à 3 ou un Han d'une habilité inférieure à 3 ( tel que le Han trouvé dans le Jedi Pack : le paquet des Jedi ).



### Han with Heavy Blaster Pistol ( Han avec le pistolet blaster lourd )



Ce personnage est un Corellien .

### Hand (la main)

Terme pour les cartes tenues dans la main du joueur. La main de chaque joueur commence avec 8 cartes; après cela, il n'y a pas de limite à sa taille.

### Hand - empty ( main-vide )

Le texte de jeu qui scans (détecte), jette un regard sur, révèle ou regarde autrement la main d'un joueur (ou une carte, ou des cartes dans la main ) ne peut pas être initié si le joueur visé n'a pas de carte dans la main.

Voir aussi **take (prendre)**, **deploy from Reserve Deck (déployer depuis la pile de cartes de réserve)**, **peeking at cards (jeter un coup d'oeil furtif sur des cartes)**.

### Han's Heavy Blaster Pistol (le pistolet blaster lourd de Han)

Utilisez un point de Force pour déployer sur Han ou 3 sur votre guerrier. Peut viser un personnage, une créature ou un véhicule en utilisant un point de Force. Tirez une destinée. La cible est touchée si la destinée +1 > la valeur de défense. Si elle est touchée par Han, la valeur de perte de la cible = 0.

### Han's toolkit ( la boîte à outils de Han )



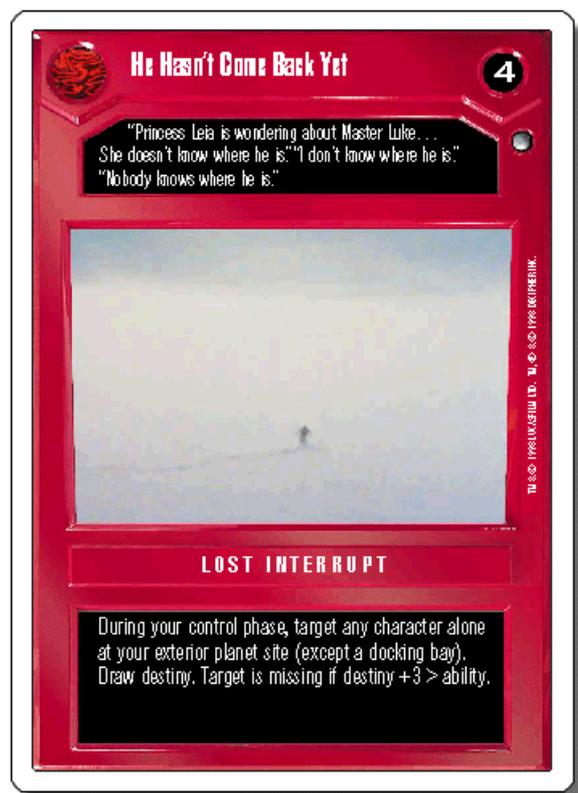
Utilisez 1 point de Force pour déployer sur un de vos personnages, véhicules ou vaisseaux spatiaux ( gratuitement sur le Falcon : le Faucon ou Han ) . Tant que cette carte est à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial, vous pouvez utiliser 1 point de Force pour annuler toute carte d'interruption ou tout effet d'une quelconque sorte qui vise ce véhicule ou ce vaisseau spatial .

### Harc Seff (V)



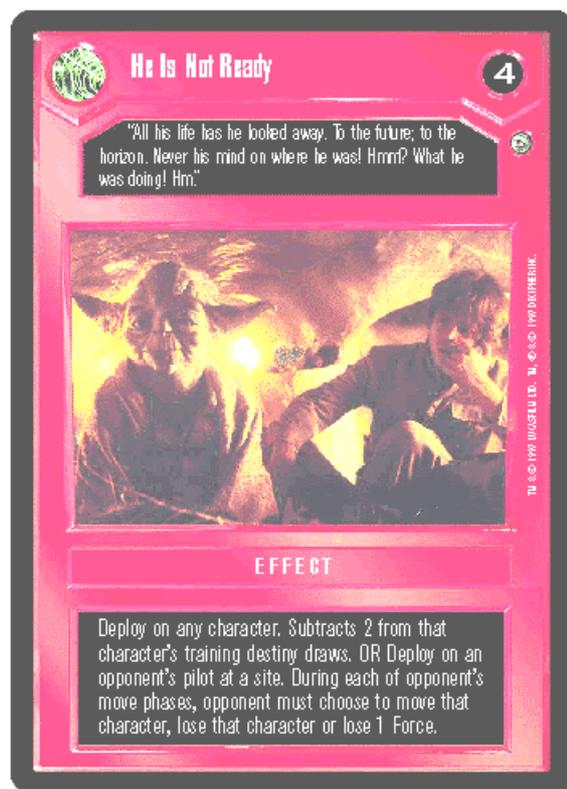
Ce personnage a un blindage de 3.

**He Hasn't Come Back Yet (il n'est pas encore revenu)**



Cette interruption vise l'un de "vos" sites extérieurs de planète et ainsi peut se jouer à un site seulement si vous avez déployé cette carte de site.

**He Is Not Ready (il n'est pas prêt)**



La seconde fonction de cette carte ne peut pas être utilisée pour viser un **permanent pilot** (pilote permanent).

**Heading for the medical frigate** ( se diriger vers la frégate médicale )



Des effets qui sont " toujours immunisés à la carte Alter " signifie tout effet qui est immunisé sans condition à la carte Alter conformément à son propre texte de jeu puisque des conditions doivent être remplies avant qu'un tel effet soit sur la table . Par conséquent des cartes qui sont immunisées à la carte Alter en se basant sur une condition dans leur texte de jeu ( telles que la carte Yarna d'al Gargan ) ne peuvent pas être déployées avec cette carte d'interruption de départ .



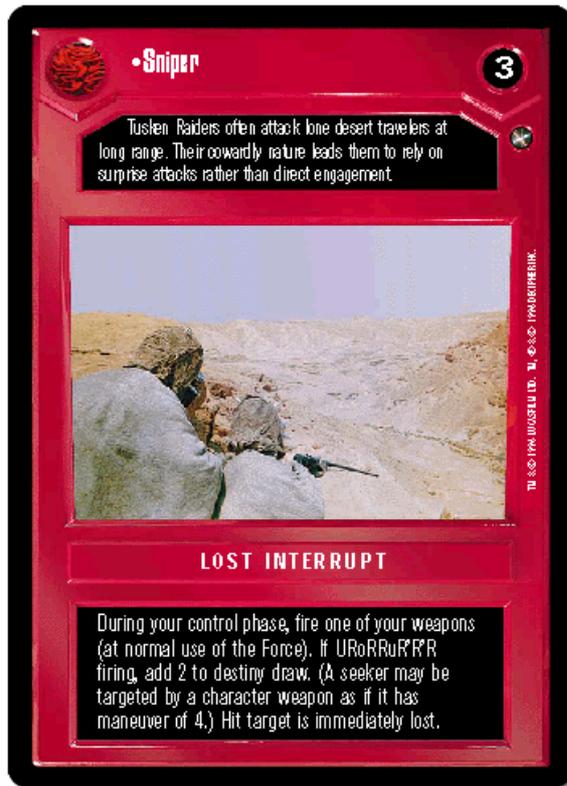
Des cartes qui sont immunisées à la carte Alter dans leur texte de jeu mais qui peuvent avoir cette immunité annulée d'autres cartes peuvent être déployées en utilisant cette carte d'interruption . Par exemple, la carte Heading for the medical frigate ( se diriger vers la frégate médicale ) pourrait néanmoins être déployée pour déployer la carte Staging areas ( lieux de rassemblement ) même si la carte Fanfare était sur la table .

**Hear Me Baby, Hold Together (écoute moi bébé, tenons ensemble)**



*Si l'adversaire vient juste de viser votre vaisseau spatial avec une arme de vaisseau spatial, soustrayez 2 de chacun des tirages de destinée de cette arme.*

Lorsqu'on vise une arme qui peut **fire repeatedly (tirer à répétition)**, cette carte d'interruption réduit tous les tirages de destinée de cette arme durant la même bataille, la même attaque ou la même utilisation des cartes Sniper (tireur embusqué)/ Sorry about The Mess (désolé pour le désordre) .



### Here (ici)

Le mot here (ici) dans le texte de jeu signifie "à cette localisation", à moins que le contexte n'indique autre chose. (Par exemple les cartes Bacta Tank : réserve à Bacta, Commence Recharging : commencez à recharger, Cyborg Construct : construction de Cyborgs) utilisent le mot "Here" pour signifier "sur cette carte".)



7 cartes de vaisseaux spatiaux (*Dreadnaught-Class Heavy Cruiser* : croiseur lourd de la classe cuirassé, *IG 2000*, *Obsidian Squadron TIE* : l'escadron obsidienne TIE, *Punishing One* : le punisseur, *Red Squadron X-wing* : l'escadron rouge d'ailes X, *Redemption* et *TIE Avenger* :

TIE vengeur) utilisent aussi "here" pour signifier "sur cette carte", bien que les éditions révisées de ces cartes utilisent le mot aboard (à bord) à la place.



### Here We Go Again (nous allons ici de nouveau)

Voir l'équivalent du côté obscur, **Counterattack (contre-attaque)**.

### Het Nkik

*Se déploie seulement sur Tatooine pour 2 points de Force depuis la pile de Force de chaque joueur. Het a une puissance de +1 pour chaque stormtrooper (soldat d'assaut) au même site à moins que Reegesk ne soit présent.*

### 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** ) .

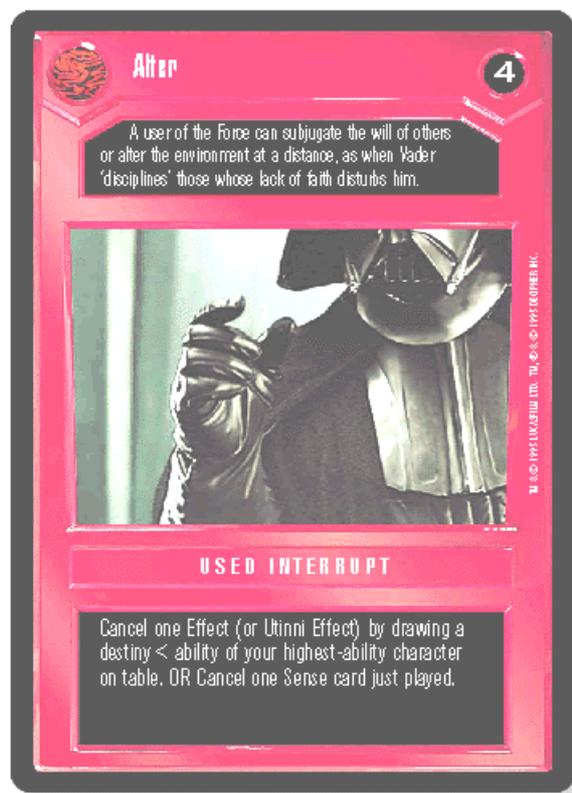
### Hindsight (compréhension après coup des évènements)



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.

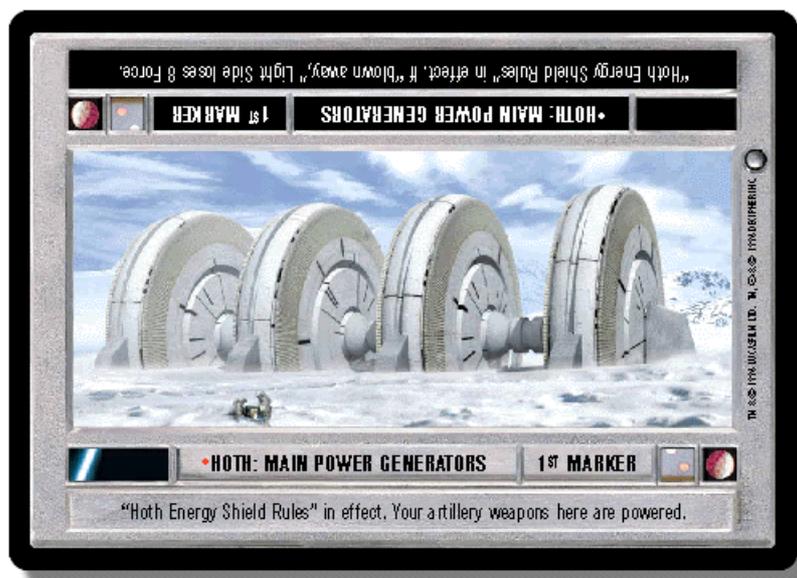
### Holosite

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

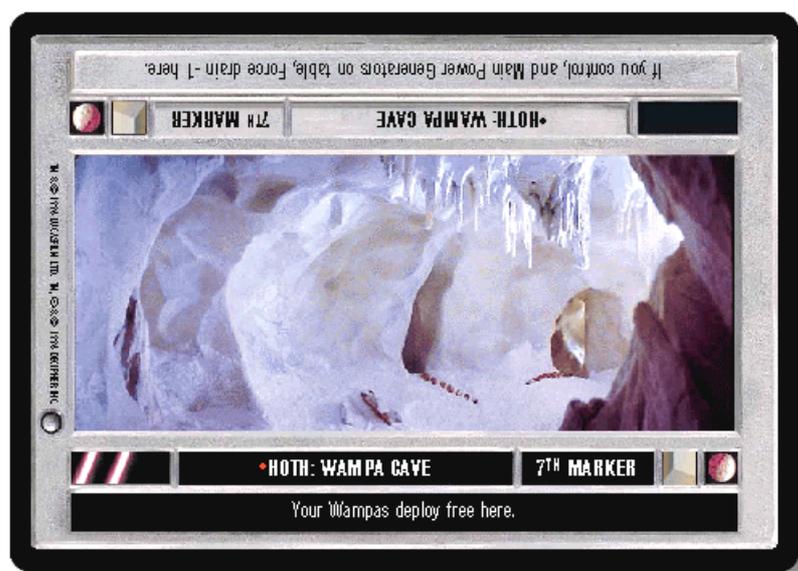
### Hoth energy shield rules ( Règles du bouclier d'énergie de Hoth )

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 .

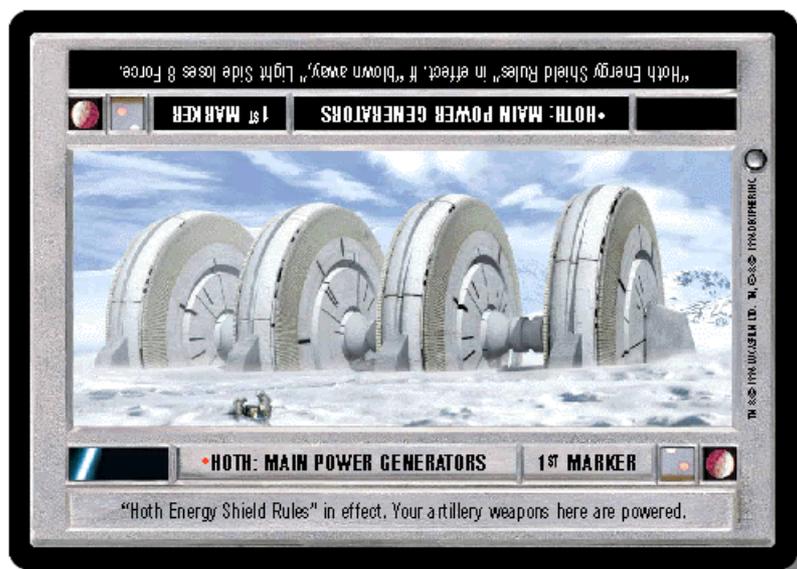
Le bouclier d'énergie ne restreint le côté lumineux en aucune façon ( parce que de façon conceptuelle, les rebelles peuvent lever et abaisser le bouclier pour permettre à leurs propres forces de passer ) .

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<sup>e</sup>, le 5<sup>e</sup> ou le 6<sup>e</sup> site marqueur est aussi sur la table.



Si ce n'est pas le cas, vous devez immédiatement déployer le 4<sup>e</sup> 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 hyperoute)**



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 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 .*