

K-3PO (Kay –Threepio)

Peut initier une bataille et être attaqué. K-3PO a une puissance de +1 pour chacun de vos autres droïdes au même site de Hoth et de Yavin 4. Fonctionne comme un leader s'il est présent avec un autre de vos droïdes.

Voir **may initiate battle and be battled** (peut initier une bataille et être attaqué).

Kabe



Voir **stealing (voler)**.

Kal'falnl C'ndros



Quand elle est dans une bataille, si les deux joueurs tirent seulement une destinée de bataille et que la vôtre est plus haute, elle réduit la destinée de l'adversaire à 0. Vitesse terrestre = 3. Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'elle pilote. Ne peut pas se déployer sur ou monter à bord d'un chasseur stellaire ou de véhicules fermés.

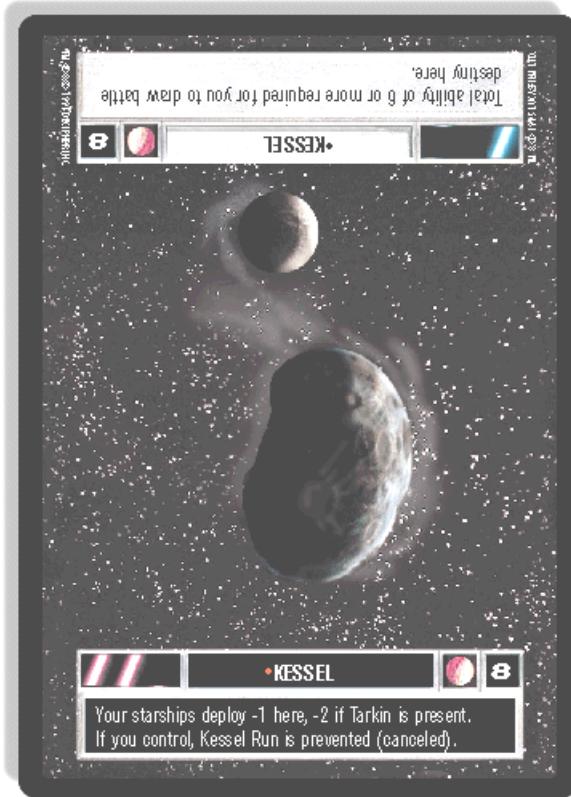
Cet alien réduit le tirage de la destinée de bataille *totale* de votre adversaire (destiny draw), comme une **action automatique (automatic action)** qui survient juste après que les deux joueurs aient terminé de tirer leur unique destinée de bataille. Les **modificateurs (modifiers)** à la destinée de bataille sont appliqués avant la comparaison, et les modificateurs à la destinée de bataille totale sont appliqués avant que la réduction à zéro prenne effet.

Kashyyyk (côté lumineux)



Le bénéfice de déploiement depuis une localisation de ce système affecte chaque *personnage* éligible mais pas chaque caractéristique. Ainsi un Wookie qui est aussi un contrebandier (par exemple Chewbacca) se déploie à -2 ici, et ne se déploie pas à -4.

Kessel (côté obscur)



Le texte du côté obscur sur cette localisation de ce système planétaire est clarifié pour lire :
"Vos vaisseaux spatiaux se déploient à -1 ici, -2 si Tarkin est à bord d'un vaisseau spatial ici. Si vous contrôlez, la carte Kessel Run est annulée"

Kessel Run (mission sur Kessel)



Cet effet Utinni doit être déployé au dessus de la localisation du système planétaire de Kessel .

Cet effet Utinni définit X au moment où le contrebandier est visé, et X reste le même même si la distance en parsecs entre les deux systèmes change ultérieurement.

Cet effet Utinni doit être déployé sur la localisation du système planétaire de Kessel.

Si le fait de déplacer votre contrebandier depuis Kessel pour finir la carte Kessel Run, retourne aussi le contrôle du système planétaire de **Kessel** (localisation du côté obscur) vers le côté obscur (et que le texte de jeu de la localisation du côté obscur entre ainsi en effet), alors l'achèvement de la carte Kessel Run et l'annulation de la carte Kessel Run sont deux actions automatiques déclenchées en même temps et sont résolues en tant que telles .

Voir **automatic actions (actions automatiques)**.

Kiffex (côté obscur)



Tant que cette localisation de système double les soeurs Tonnika, leur destinée, leur puissance, leur habileté, leur déploiement et leur valeur de perte sont de 4 chacune et leur texte de jeu fonctionne comme suit :

4 fois par tour durant votre phase de contrôle, vous pouvez utiliser 4 points de Force pour tirer 4 destinées pour 4 possibilités à une destinée = 4. En cas de succès, peut voler ou détruire jusqu'à 4 armes ou 4 équipement présents. (Les soeurs sont visées comme un seul personnage mais requièrent une Force double pour se déplacer.)

Le fait de doubler les soeurs Tonnika, ne les transforme pas en 4 personnages et ne double pas leur point d'unicité ou le coût pour les déplacer. Si vous échouez à occuper Kiffex avec deux vaisseaux spatiaux, le bonus de doublement est retiré et les soeurs retournent à leur état normal (comme si les soeurs Tonnika pouvaient jamais être considérées comme "normales"!)

Kintan Strider

Un hologramme déjarik d'une créature féroce avec des capacités de guérison incroyable. Eteintes sur leur monde natal de Kintal mais utilisées comme bêtes de garde par de nombreux gangsters Hutt.

Kithaba

Se déploie seulement sur Tatooine. Ajoute 1 à la puissance de tout ce qu'il pilote. La puissance = $1 + \text{habileté du personnage de l'adversaire qui a la plus haute habileté qui est présent.}$

K'lor'slug



Cet effet augmente votre puissance selon votre habileté totale *présente* (et participant à votre bataille) et ainsi ne bénéficie pas de l'habileté à bord de véhicules fermés et de vaisseaux spatiaux. Utiliser une Force multiple pour augmenter la puissance totale peut être effectué seulement une fois par bataille.

Knowledge And Defense (connaissance et défense)



Insérer dans la pile de réserve de votre adversaire. Quand l'effet atteint le haut de cette pile, il est perdu et l'adversaire ne peut pas initier une bataille quelconque pour le reste de ce tour (immunisée à la carte Alter).

Lorsqu'elle est révélée, le texte de jeu de cette carte limite la capacité de bataille d'un joueur, et ainsi transforme toutes les localisations en localisations non- terrain de bataille pour sa durée seulement.

Voir **battleground** (**terrain de bataille**)

Landed starfighter (chasseur stellaire atterri)

Un chasseur stellaire atterri (ou un escadron, ou un vaisseau spatial " qui se déplace comme un chasseur stellaire ") qui a atterri à une localisation d'un site (ou a embarqué à bord d'un vaisseau spatial capital et est en train d'être retenu dans son " aire de chargement ") a :

- n'a pas de vitesse terrestre, d'hypervitesse, de puissance ou de manœuvre,
- ne peut pas utiliser des armes de vaisseau spatial (à moins qu'elles n'indiquent qu'elles fonctionnent à un site, tel que la carte Surface Defense Cannon : canon de défense de surface) .



- ne peut pas utiliser une quelconque carte qui demanderait logiquement au chasseur stellaire d'être en train de se déplacer (par exemple Dark Maneuvers : manoeuvres obscures, Organized Attack : attaque organisée).



- ne peut pas se déplacer à un site adjacent ou utiliser le transit par les aires de mise à quai . Le chasseur stellaire atterri ne peut pas utiliser une partie quelconque de son texte de jeu excepté le texte de jeu concernant :
- le déploiement (par exemple " se déploie à - 2... à la même localisation que le carte Red Leader : leader rouge " ; " la carte Ion Cannon : le canon à ion peut se déployer ici "),
- la capacité (par exemple " peut ajouter deux pilotes aux passagers et un astromech "); et
- l'identité de son pilote permanent ou de son astromech permanent
- l'habileté du pilote permanent. Cette habileté compte pour l'occupation et le contrôle de cette localisation mais ne peut pas être utilisée pour s'appliquer envers le tirage d'une destinée de bataille.

Les pilotes et les passagers à bord d'un chasseur stellaire atterri (que ce soient des cartes de personnages ou des pilotes permanents ou des astromechs) fonctionnent néanmoins normalement, excepté qu'ils sont tous considérés comme étant seulement des passagers. Ainsi, ils peuvent encore être comptabilisés en valeur de perte et utiliser leur texte de jeu, mais ils ne sont pas considérés comme étant en train de piloter, ils ne peuvent pas appliquer leur habileté envers le tirage d'une destinée de bataille et ainsi de suite. La seule fonction " de pilotage " qu'un pilote dans un chasseur stellaire atterri peut réaliser est de laisser le chasseur stellaire décoller (ou débarquer depuis un vaisseau spatial capital qui le retient) . Voir **capacity (capacité)** .

Landing and taking off (atterrissage et décollage)

Un chasseur stellaire piloté ou un escadron à une localisation de système planétaire (ou au secteur Big One : le Gros) peut atterrir à n'importe quel site extérieur connexe.



De façon similaire, un chasseur stellaire piloté ou un escadron à un site extérieur peut décoller vers le système connexe ou le secteur Big One : Le Gros. L'atterrissement ou le décollage requièrent un point de Force, mais est gratuit à une aire de mise à quai. Les TIEs requièrent des installations d'aire de mise à quai et ainsi peuvent atterrir et décoller seulement à des sites d'aire de mise à quai.

Les **secteurs de nuages (cloud sectors)** affectent l'atterrissement et le décollage aux planètes. (voir **landed starfighter : chasseur stellaire ayant atterri**) .