

## MAESTRO DE BATALLA JEDI

27

P. Golpe 110

Defensa 19

Ataque 11

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)  
**Duelista de sable de luz** (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)

### Poderes de la Fuerza

**Fuerza 4**  
**Asalto con sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques. Realiza 2 ataques)  
**Bloqueo con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando este personaje es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, no recibe daño con una salvación de 11)  
**Desvío con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11)  
**Salto de Fuerza** (Fuerza 1: Este turno, este personaje puede moverse a través de enemigos y no provoca ataques de oportunidad)



ARP 01/40



## CRUZADO JEDI

23

P. Golpe 80

Defensa 18

Ataque 10

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)  
**Afinidad** (Revan o Malak pueden ser incluidos en escuadras que contengan a este personaje, independientemente de la facción)

### Poderes de la Fuerza

**Fuerza 3**  
**Bloqueo con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando este personaje es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, no recibe daño con una salvación de 11)  
**Empujón de la Fuerza 2** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un objetivo y lo mueve 2 casillas hacia atrás si es enorme o menor)



ARP 02/40



## EL EXILIADO JEDI

49

P. Golpe 120

Defensa 20

Ataque 14

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo**; **Ataque doble**  
**Duelista de sable de luz** (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)  
**Empatía** (Los aliados Salvajes a 6 casillas o menos pierden la aptitud especial Salvaje)

### Poderes de la Fuerza

**Fuerza 2**  
**Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)  
**Defensa de Fuerza 3** (Fuerza 3: Cancela un poder de la Fuerza usado por un personaje a 6 casillas o menos)  
**Repulsión de la Fuerza 3** (Fuerza 3, reemplaza turno: 30 daños a todos los personajes a 3 casillas o menos, los personajes enormes o menores afectados se desplazan a 4 casillas de este personaje y se consideran activados este asalto; salvación 11 para evitar el efecto de activación)

### Efecto de Comandante

Los aliados que estén a 6 casillas o menos ganan: **Ataque extra** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque adicional acumulativo en vez de moverse).



ARP 03/40



## VODO-SIOSK BAAS

44

P. Golpe 120

Defensa 22

Ataque 15

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)  
**Bloqueo** (Cuando es acertado por un ataque cuerpo a cuerpo, este personaje evita el daño con una salvación de 11)

### Poderes de la Fuerza

**Fuerza 5**  
**Aterrar con la Fuerza** (Fuerza 1: Alcance 6; 1 enemigo, independientemente de si es objetivo legal de este personaje, repite su último ataque)  
**Espíritu de la Fuerza 4** (Si este personaje es derrotado, añade 4 Puntos de Fuerza a un personaje aliado que tenga Fuerza. Ese personaje aliado puede gastar Puntos de Fuerza una vez extra cada turno durante el resto de la escaramuza)  
**Maestro de la Fuerza 2** (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 2 veces por turno)



ARP 04/40



## DARTH MAUL, APRENDIZ SITH

43

P. Golpe 110

Defensa 20

Ataque 11

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque triple** (En su turno, este personaje puede hacer 2 ataques extra en vez de moverse)  
**Estilo de combate Vaapad** (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 18, 19 ó 20)

### Poderes de la Fuerza

**Fuerza 2**  
**Furia Sith** (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)  
**Respuesta de sable de luz** (Fuerza 1: Cuando este personaje sea alcanzado por un ataque cuerpo a cuerpo, puede realizar un ataque inmediato contra el atacante)  
**Velocidad de caballero** (Fuerza 1: Este personaje puede mover 4 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)



STH 05/40



## DARTH PLAGUEIS

63

P. Golpe 120

Defensa 20

Ataque 13

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Bloqueo** (Cuando es acertado por un ataque cuerpo a cuerpo, este personaje evita el daño con una salvación de 11)

### Poderes de la Fuerza

**Fuerza 2**  
**Renovar Fuerza 2** (Este personaje gana 2 Puntos de Fuerza cada vez que se activa)  
**Esencia de vida** (Fuerza 2, utilizable cuando un aliado a 6 casillas o menos vaya a ser derrotado: Con una salvación de 11, el personaje permanece con 10 Puntos de Golpe en vez de ser derrotado)  
**Corrupción de la Fuerza 3** (Fuerza 3, reemplaza turno: alcance 6; el objetivo no Droide y cada personaje no Droide adyacente recibe 30 daños y se marca como corrupto. Cada vez que un personaje corrupto se activa, debe hacer una salvación de 11, con un éxito retira la marca de corrupto, con un fallo recibe 30 daños)  
**Corrupción de la Fuerza 4** (Fuerza 4, reemplaza ataques: alcance 6; el objetivo no Droide recibe 40 daños y se marca como corrupto. Cada vez que un personaje corrupto se activa, debe hacer una salvación de 11, con un éxito retira la marca de corrupto, con un fallo recibe 40 daños)



STH 06/40



## DARTH SIDIOUS, MAESTRO SITH

57

P. Golpe 120

Defensa 19

Ataque 15

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo**; **Ataque triple**

### Poderes de la Fuerza

**Fuerza 2**  
**Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)  
**Maestro de la Fuerza 2** (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 2 veces por turno)  
**Peón del lado oscuro** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Línea de visión; un aliado no Único obtiene un turno inmediato, esto no cuenta como activación para el personaje ni para el máximo de 2 en una fase; al final de ese turno, el personaje utilizado recibe 10 daños)  
**Rayo de Fuerza 2** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un objetivo y a hasta 2 personajes adyacentes al objetivo, incluyendo aliados y a sí mismo si no hay enemigos elegibles)

### Efecto de Comandante

Al final del turno de este personaje, 2 aliados que estén a 6 casillas o menos de este personaje y tengan el mismo tamaño de base pueden intercambiar sus posiciones.



STH 07/40



## DROIDE DE GUERRA KRATH

18

P. Golpe 40

Defensa 18

Ataque 11

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Droide** (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)



STH 08/40



## NAGA SADOW

64

P. Golpe 140

Defensa 21

Ataque 14

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)  
**Veneno virulento** +20 (+20 a Daño contra objetivos vivos; salvación 16)

### Poderes de la Fuerza

**Fuerza 2**  
**Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)  
**Brujería Sith** (Fuerza 2, utilizable sólo en el turno de este personaje: Los enemigos a 6 casillas o menos se consideran activados este asalto; salvación 11)  
**Ilusión** (Al ser alcanzado por un ataque, este personaje no recibe daño a no ser que el atacante tenga éxito en una salvación de 11)  
**Maestro de la Fuerza 2** (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 2 veces por turno)  
**Tormenta de Fuerza 2** (Fuerza 2, reemplaza ataques: 20 daños a todos los personajes adyacentes)



STH 09/40



## APRENDIZ SITH

22

P. Golpe 80

Defensa 17

Ataque 10

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 3**  
**Estrangulamiento con la Fuerza 1** (Fuerza 1, reemplaza ataques: 10 daños a un objetivo)  
**Lanzamiento de sable de luz 2** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Ataca dos veces a un objetivo a 6 casillas o menos)



STH 10/40 ♦



## SEÑOR SITH

23

P. Golpe 90

Defensa 18

Ataque 9

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 4**  
**Asalto con sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)  
**Rayo de Fuerza 2** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un objetivo y a hasta 2 personajes adyacentes al objetivo, incluyendo aliados y a sí mismo si no hay enemigos elegibles)



STH 11/40 ♦



## RANGER ANTARIANO

12

P. Golpe 40

Defensa 15

Ataque 7

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Afinidad** (Este personaje puede ser incluido en escuadras de la Antigua República o la Nueva República)  
**Sigilo** (Si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para un atacante que se encuentre más lejos de 6 casillas de distancia a la hora de elegir objetivos)  
**Sinergia** (+4 a Ataque y +4 a Defensa si un aliado con puntuación de Fuerza está a 6 casillas o menos)



REP 12/40 ●



## LA MUJER OSCURA

21

P. Golpe 110

Defensa 19

Ataque 10

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Única**  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Tutor de la Luz** (Al principio de la escaramuza, elige a un aliado, si no tiene puntuación de Fuerza, gana Fuerza 1; si ya tiene, gana 1 Punto adicional)  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 4**  
**Fase de la Fuerza** (Fuerza 1: Durante este turno, este personaje puede mover a través de muros)  
**Manto de la Fuerza** (Fuerza 2; reemplaza turno: durante el resto de la escaramuza, este personaje obtiene: **Encubierto** [Si este personaje tiene cobertura, no puede ser tomado como objetivo por enemigos no adyacentes])



REP 13/40 ☉



## GRAN MAESTRO YODA

55

P. Golpe 150

Defensa 19

Ataque 10

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo**: **Ataque doble**  
**Maestría en estilo Ataru** (Este personaje gana +4 a Ataque y **Ataque gemelo** [Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo] mientras solo haya un enemigo a 6 casillas de distancia o menos en el momento del ataque)  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 3**: **Renovar Fuerza 1**  
**Defensa de Fuerza** (Fuerza 3: Cancela un poder de la Fuerza usado por un personaje a 6 casillas o menos)  
**Defensa con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando este personaje es impactado por un ataque, no recibe daño con una salvación de 11)  
**Lanzamiento de sable de luz 3** (Fuerza 3, reemplaza turno: Elige a un enemigo en línea de visión ignorando cobertura, realiza un ataque contra ese enemigo y cada personaje adyacente)  
**Efecto de Comandante**  
 Los seguidores que estén a 6 casillas o menos reciben +3 a Ataque y Defensa.



REP 14/40 ★



## SOLDADO CLON PESADO

13

P. Golpe 20

Defensa 14

Ataque 9

Daño 30

### Aptitudes Especiales

**Orden 66**  
**Arma pesada** (Este personaje no puede atacar y mover en el mismo turno; puede hacer ataques de oportunidad aunque haya movido en su turno)



REP 15/40 ●



## MAESTRO K'KRUNK

52

P. Golpe 150

Defensa 20

Ataque 12

Daño 30

### Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)  
**Evitar derrota** (Cuando este personaje vaya a ser derrotado, haz 2 tiradas de salvación a 11 cada una; si ambas tienen éxito, el personaje permanece con 10 Puntos de Golpe en vez de ser derrotado)  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 4**  
**Curación de la Fuerza 20** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Retira 20 daños de un personaje vivo; toque)  
**Desvío con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11)  
**Salto de Fuerza** (Fuerza 1: Este turno, este personaje puede moverse a través de enemigos y no provoca ataques de oportunidad)



REP 16/40 ☉



## QUI-GON JINN, ENTRENADOR JEDI

24

P. Golpe 90

Defensa 19

Ataque 12

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 4**  
**Empujón de la Fuerza 1** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños a un objetivo y lo mueve 1 casilla hacia atrás si es enorme o menor)  
**Truco mental Jedi** (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Alcance 2; el enemigo vivo objetivo se considera activado este asalto y no puede realizar ataques de oportunidad este turno; salvación 11)  
**Efecto de Comandante**  
 Los aliados con puntuación de Fuerza y un valor de Ataque base de 10 o menos reciben +4 a Ataque.



REP 17/40 ★



## PRINCIPIANTE

5

P. Golpe 10

Defensa 15

Ataque 2

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Afinidad** (Este personaje puede ser incluido en escuadras de la Antigua República)  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 1**  
**Desvío con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11)



REP 18/40 ●



# DROIDE DE COMBATE CONETE

6

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque 2

Daño 10

## Aptitudes Especiales

**Droide** (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)  
**Vuelo** (Ignora enemigos, objetos bajos, terreno difícil y fosos cuando se mueve; debe terminar su movimiento en un espacio válido; no provoca ataques de oportunidad)



SEP 19/40 ●

STAR WARS

# DISCÍPULO DE RAGNOS

20

P. Golpe 50

Defensa 17

Ataque 5

Daño 10

## Aptitudes Especiales

**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)

## Poderes de la Fuerza

**Fuerza 2**  
**Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)  
**Corrupción de la Fuerza 2** (Fuerza 2, reemplaza ataques: alcance 6; el objetivo no Droide recibe 20 daños y se marca como corrupto; Cada vez que un personaje corrupto se activa, debe hacer una salvación de 11, con un éxito retira la marca de corrupto, con un fallo recibe 20 daños)  
**Rayo de Fuerza 2** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un objetivo y a hasta 2 personajes adyacentes al objetivo, incluyendo aliados y a sí mismo si no hay enemigos elegibles)



IMP 20/40 ●

STAR WARS

# CENTINELA IMPERIAL

51

P. Golpe 160

Defensa 20

Ataque 12

Daño 40

## Aptitudes Especiales

**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Alcance cuerpo a cuerpo 2** (Los enemigos a 2 casillas de distancia o menos se consideran adyacentes a este personaje para el propósito de Ataque cuerpo a cuerpo)  
**Velocidad 8** (Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar)



IMP 21/40 ◆

STAR WARS

# RENACIDO

9

P. Golpe 30

Defensa 15

Ataque 7

Daño 20

## Aptitudes Especiales

**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)

## Poderes de la Fuerza

**Fuerza 1**  
**Desvío con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11)



IMP 22/40 ●

STAR WARS

# SOLDADO DE ASALTO

5

P. Golpe 10

Defensa 16

Ataque 4

Daño 10



IMP 23/40 ●

STAR WARS

# ANAKIN SOLO

23

P. Golpe 60

Defensa 18

Ataque 8

Daño 20

## Aptitudes Especiales

**Único**; **Piloto**  
**Ataque cuerpo a cuerpo**: **Ataque doble**  
**Reparación industrial 30** (Reemplaza ataques: Toque; retira 30 daños de un personaje con Arma montada)  
**Sinergia** (+4 a Ataque por cada aliado cuyo nombre contenga "Solo" que esté a 6 casillas o menos)

## Poderes de la Fuerza

**Fuerza 3**; **Renovar Fuerza 1**  
**Bloqueo con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando este personaje es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, no recibe daño con una salvación de 11)  
**Desencadenar la Fuerza 60** (Fuerza 4, reemplaza ataques, utilizable solo cuando un aliado con puntuación de la Fuerza es derrotado: 60 daños a todos los demás personajes a 6 casillas o menos; salvación 11 para reducir a la mitad)  
**Empujón de la Fuerza 2** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un objetivo y lo mueve 2 casillas hacia atrás si es enorme o menor)



NRP 24/40 ★

STAR WARS

# CADE SKYWALKER, PADAWAN

20

P. Golpe 60

Defensa 16

Ataque 8

Daño 20

## Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)

## Poderes de la Fuerza

**Fuerza 2**  
**Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)  
**Curación de la Fuerza 20** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Retira 20 daños de un personaje vivo; toque)  
**Esencia de vida** (Fuerza 2, utilizable cuando un aliado a 6 casillas o menos vaya a ser derrotado: Con una salvación de 11, el personaje permanece con 10 Puntos de Golpe en vez de ser derrotado)  
**Salto de Fuerza** (Fuerza 1: Este turno, este personaje puede moverse a través de enemigos y no provoca ataques de oportunidad)



NRP 25/40 ★

STAR WARS

# APRENDIZ JEDI EXCEPCIONAL

24

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque 8

Daño 20

## Aptitudes Especiales

**Ataque cuerpo a cuerpo**; **Ataque doble**  
**Cazador de Jedi Impulsivo** (Si un aliado Único es derrotado, durante el resto de la escaramuza este personaje obtiene: **Cazador de Jedi** [Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza])

## Poderes de la Fuerza

**Fuerza 2**  
**Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)  
**Bloqueo con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando este personaje es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, no recibe daño con una salvación de 11)  
**Empujón de la Fuerza 2** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un objetivo y lo mueve 2 casillas hacia atrás si es enorme o menor)  
**Velocidad de maestro** (Fuerza 1: Este personaje puede mover 6 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)



NRP 26/40 ◆

STAR WARS

# GRAN MAESTRO LUKE SKYWALKER

115

P. Golpe 150

Defensa 23

Ataque 19

Daño 20

## Aptitudes Especiales

**Ataque cuerpo a cuerpo**: **Ataque triple**  
**Ataque gemelo** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)  
**Maestría en estilo Djem So** (Si este personaje es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, hace una salvación de 11. Con un éxito, puede realizar un ataque inmediato contra el atacante con +10 a Daño)

## Poderes de la Fuerza

**Fuerza 2**; **Renovar Fuerza 2**  
**Defensa con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando este personaje es impactado por un ataque, no recibe daño con una salvación de 11)  
**Defensa de maestro** (Fuerza 1: Este personaje puede mover 6 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)  
**Maestro de la Fuerza 2** (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 2 veces por turno)

## Efecto de Comandante

Los aliados con puntuación de Fuerza ganan **Renovar Fuerza 1**.



NRP 27/40 ★

STAR WARS

**KOL SKYWALKER**

**38**


**P. Golpe**
130

**Defensa**
21


**Ataque**
14

**Daño**
20

**Aptitudes Especiales**  
Único  
**Ataque cuerpo a cuerpo**; **Ataque doble**  
**Duelista de sable de luz** (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 2**  
**Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)  
**Bloqueo con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando este personaje es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, no recibe daño con una salvación de 11)  
**Empujón de la Fuerza 2** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un objetivo y lo mueve 2 casillas hacia atrás si es enorme o menor)  
**Maestro de la Fuerza 2** (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 2 veces por turno)  
**Precisión con sable de luz** (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para su siguiente ataque)



NRP 28/40



**KYLE KATARN, INSTRUCTOR DE COMBATE**

**46**


**P. Golpe**
140

**Defensa**
19


**Ataque**
13

**Daño**
20

**Aptitudes Especiales**  
Único  
**Ataque cuerpo a cuerpo**; **Ataque doble**  
**Disrupción** (Los efectos de comandante enemigos no tienen efecto a 6 casillas o menos de este personaje)  
**Duelista de sable de luz** (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 2**  
**Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)  
**Bloqueo con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando este personaje es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, no recibe daño con una salvación de 11)  
**Maestro de la Fuerza 2** (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 2 veces por turno)  
**Respuesta de sable de luz** (Fuerza 1: Cuando este personaje sea alcanzado por un ataque cuerpo a cuerpo, puede realizar un ataque inmediato contra el atacante)



NRP 29/40



**LEIA SKYWALKER, CABALLERO JEDI**

**25**

**P. Golpe**
90

**Defensa**
18

**Ataque**
9

**Daño**
20

**Aptitudes Especiales**  
Única  
**Ataque cuerpo a cuerpo**; **Ataque doble**  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 2**  
**Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)  
**Absorber Fuerza** (Fuerza 2: Cancela un poder de la Fuerza usado por un personaje adyacente; debe usarse antes de que el otro poder sea resuelto y los Puntos de Fuerza empleados se pierden)  
**Lanzamiento de sable de luz 2** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Ataca dos veces a un objetivo a 6 casillas o menos)  
**Sentir con la Fuerza** (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Los personajes enemigos pierden Sigilo durante el resto del asalto)  
**Efecto de Comandante**  
Cada aliado que esté a 6 casillas o menos puede repetir una vez cada tirada de salvación.



NRP 30/40



**CAZARRECOMPENSAS DE NOVA CARMESI**

**15**


**P. Golpe**
30

**Defensa**
14


**Ataque**
4

**Daño**
10

**Aptitudes Especiales**  
**Ataque astuto** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)  
**Cazadora de Jedi** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza)  
**Cazarrecompensas +2** (Este personaje recibe +2 a Ataque contra personajes Únicos)



FRN 31/40



**FELUCIANO**

**7**

**P. Golpe**
10

**Defensa**
15

**Ataque**
7

**Daño**
20

**Aptitudes Especiales**  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Bloqueo** (Cuando es acertado por un ataque cuerpo a cuerpo, este personaje evita el daño con una salvación de 11)  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 1**  
**Impacto de la Fuerza** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6, 20 Daños a un objetivo; salvación 11)



FRN 32/40



**DROIDE ASESINO HK-50**

**27**


**P. Golpe**
70

**Defensa**
18


**Ataque**
10

**Daño**
30

**Aptitudes Especiales**  
**Droide** (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)  
**Oportunista** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)



FRN 33/40



**DEFENSOR JENSAARAI**

**45**

**P. Golpe**
90

**Defensa**
21

**Ataque**
12

**Daño**
20

**Aptitudes Especiales**  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)  
**Atraer fuego** (Si un enemigo va a tomar como objetivo a un aliado a un máximo de 6 casillas de este personaje, puedes obligar al enemigo a elegir como objetivo a este personaje en su lugar, si es que puede; salvación 11)  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 3**  
**Desvío con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11)  
**Precisión con sable de luz** (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para su siguiente ataque)



FRN 34/40



**MATÓN DE LA BRIGADA DE PAZ**

**4**


**P. Golpe**
10

**Defensa**
10


**Ataque**
2

**Daño**
10

**Aptitudes Especiales**  
**Colaborador Yuuzhan Vong** (Los Yuuzhan Vong reciben +1 a Ataque por cada Colaborador Yuuzhan Vong que haya a 4 casillas o menos de su objetivo)



FRN 35/40



**DROIDE ASTRONMECÁNICO R4**

**8**


**P. Golpe**
20

**Defensa**
15


**Ataque**
0

**Daño**
0

**Aptitudes Especiales**  
**Droide** (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)  
**Selección de objetivos** (El enemigo objetivo recibe -4 a defensa hasta el final del asalto)



FRN 36/40





## INCURSOR DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

15

P. Golpe 40

Defensa 17

Ataque 7

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Ataque astuto** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)

**Ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)

**Contienda interna** (Al obtener una tirada de ataque de 1, este personaje termina su turno y se une a la escuadra del oponente hasta el final de la escaramuza)



MND 37/40 ●



## SACERDOTE VONG PRETORITA

18

P. Golpe 40

Defensa 15

Ataque 4

Daño 10

### Aptitudes Especiales

**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)

**Cicatrización +10** (Los aliados Yuuzhan Vong heridos que estén a 6 casillas o menos ganan +4 a Ataque y +10 a Daño)

**Inmunidad a la Fuerza** (Ningún personaje puede usar poderes de la Fuerza sobre este personaje, ni para responder a sus acciones; ni Puntos de Fuerza para repetir tiradas contra él)



YZV 38/40 ◆



## GUERRERO VONG PRETORITA

22

P. Golpe 60

Defensa 16

Ataque 8

Daño 10

### Aptitudes Especiales

**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)

**Armadura de cangrejo vunduun 11** (Cuando este personaje recibe daño, lo reduce en 10 si tiene éxito en una salvación de 11)

**Ataque astuto +20** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +20 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)

**Ataque gemelo** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)

**Bicho thud** (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños; el objetivo se considera activado este turno; salvación 11; los Droides, personajes Enormes o mayores y personajes con Arma montada ignoran el efecto de activación)

**Inmunidad a la Fuerza** (Ningún personaje puede usar poderes de la Fuerza sobre este personaje, ni para responder a sus acciones; ni Puntos de Fuerza para repetir tiradas contra él)



YZV 39/40 ●



## GUARDIAN DE OSSUS YUUZHAN VONG

26

P. Golpe 80

Defensa 18

Ataque 10

Daño 10

### Aptitudes Especiales

**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)

**Afinidad** (Este personaje puede ser incluido en escuadras de la Nueva República)

**Armadura de cangrejo vunduun 6** (Cuando este personaje recibe daño, lo reduce en 10 si tiene éxito en una salvación de 6)

**Ataque gemelo** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)

**Bicho navaja** (Reemplaza ataques: 10 daños a un objetivo; salvación 11)

**Cazador de Jedi** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza)

**Inmunidad a la Fuerza** (Ningún personaje puede usar poderes de la Fuerza sobre este personaje, ni para responder a sus acciones; ni Puntos de Fuerza para repetir tiradas contra él)



YZV 40/40 ◆

