

## 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)

**Empatia** (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** (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



## WODO-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

**Aldarar 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 ●

**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 ●

**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 ◆

**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 ●

**SOLDADO DE ASALTO** 5

**P. Golpe** 10

**Defensa** 16

**Ataque** 4

**Daño** 10

**Aptitudes Especiales**



IMP 23/40 ●

**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 ★

**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 ★

**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 ◆

**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 Fuerza** (Fuerza 3: Cancela un poder de la Fuerza usado por un personaje a 6 casillas o menos)  
**Maestro de la Fuerza 2** (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 2 veces por turno)  
**Velocidad de maestro** (Fuerza 1: Este personaje puede mover 6 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)  
**Efecto de Comandante**  
 Los aliados con puntuación de Fuerza ganan **Renovar Fuerza 1**.



NRP 27/40 ★

**KOL SKYWALKER****38****P. Golpe** IIII 130**Defensa** IIII 21**Ataque** IIII 14**Daño** IIII 20**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo**; **Ataque doble** 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** IIII 140**Defensa** IIII 19**Ataque** IIII 13**Daño** IIII 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 inmediato contra el atacante)



NRP 29/40

**LEIA SKYWALKER, CABALLERO JEDI****25****P. Golpe** IIII 90**Defensa** IIII 18**Ataque** IIII 9**Daño** IIII 20**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**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; Alcanza 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** IIII 30**Defensa** IIII 14**Ataque** IIII 4**Daño** IIII 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** IIII 10**Defensa** IIII 15**Ataque** IIII 7**Daño** IIII 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** IIII 70**Defensa** IIII 18**Ataque** IIII 10**Daño** IIII 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** IIII 90**Defensa** IIII 21**Ataque** IIII 12**Daño** IIII 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** IIII 10**Defensa** IIII 10**Ataque** IIII 2**Daño** IIII 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 ASTRONMÉCANICO R4****8****P. Golpe** IIII 20**Defensa** IIII 15**Ataque** IIII 0**Daño** IIII 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 WONG 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 Wong 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 WONG 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 vondiun 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 WONG****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 vondiun 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 ◆

