

**NOMI SUNRIDER** 41

P. Golpe **100**

Defensa **19**

Ataque **+12**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Única**  
**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**  
**Coraje** (Si este personaje usa 1 Punto de Fuerza para repetir una tirada, suma +4 al resultado)

**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)  
**Cortar la Fuerza** (Fuerza 3, reemplaza turno: el personaje adyacente objetivo no puede usar puntos de Fuerza durante el resto de la escaramuza)  
**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)  
**Meditación de batalla** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Hasta el final de la escaramuza, este personaje gana el siguiente efecto de comandante: **Los aliados que combinen fuego otorgan un +2 adicional a Ataque y los enemigos no pueden combinar fuego**)

**Efecto de Comandante**  
 Los personajes aliados obtienen: **Coraje**.

**STAR WARS**

ARP 01/60

**RECLUTA DE LA ANTIGUA REPÚBLICA** 5

P. Golpe **10**

Defensa **13**

Ataque **+5**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**STAR WARS**

ARP 02/60

**EXPLORADORA DE LA ANTIGUA REPÚBLICA** 10

P. Golpe **10**

Defensa **12**

Ataque **+4**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Apoyo de flanco** (Si este personaje es utilizado para fuego combinado contra un enemigo a 6 casillas o menos de él y el ataque impacta, ese enemigo recibe -4 a defensa hasta el final del asalto contra aliados de este personaje que no tengan Arma montada)

**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)

**STAR WARS**

ARP 03/60

**DARTH CAEDUS** 60

P. Golpe **110**

Defensa **20**

Ataque **+13**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**  
**Dardo virulento** (Reemplaza turno: Alcance 6; 40 daños al enemigo vivo objetivo; salvación 16)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 2**  
**Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)  
**Asalto con sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)  
**Caminar fuyente Aing-Tii** (Fuerza 3: Este poder se puede usar una vez por asalto; tras determinar la iniciativa, este personaje puede realizar un turno inmediato que no cuenta como activación este asalto)  
**Furia Sith** (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)  
**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)

**STAR WARS**

STH 04/60

**DARTH KRAYT** 76

P. Golpe **130**

Defensa **21**

Ataque **+14**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Piloto** (Este personaje cuenta como Piloto)  
**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque triple**  
**Armadura de cangrejo vondaun 6** (Cuando este personaje recibe daño, lo reduce en 10 si tiene éxito en una salvación de 6)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 2; Renovar Fuerza 1**  
**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)  
**Barrido con sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)

**Efecto de Comandante**  
 Los seguidores 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).

**STAR WARS**

STH 05/60

**DARTH NIHL** 42

P. Golpe **120**

Defensa **20**

Ataque **+12**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**  
**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)  
**Ataque en ráfaga** (Cuando este personaje consiga un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional inmediato)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 4**  
**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)  
**Rayo de Fuerza 1** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un objetivo)

**Efecto de Comandante**  
 Los seguidores que estén a 6 casillas o menos ganan: **Ataque en ráfaga**.

**STAR WARS**

STH 06/60

**DARTH TALON** 56

P. Golpe **110**

Defensa **20**

Ataque **+11**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Única**  
**Ataque cuerpo a cuerpo**  
**Ataque gemelo** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)  
**Ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)  
**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)  
**Solitaria** (+4 a Ataque si no hay aliados a 6 casillas o menos)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 1; Renovar Fuerza 1**  
**Rayo de Fuerza 1**: Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un objetivo.  
**Burbuja de Fuerza** (Fuerza 1: Cuando este personaje recibe daño, redúcelo en 20)

**STAR WARS**

STH 07/60

**LUMIYA, LA DAMA OSCURA** 53

P. Golpe **140**

Defensa **20**

Ataque **+12**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Única**  
**Piloto** (Este personaje cuenta como Piloto)  
**Ciborg** (Cuenta como Droide y no Droide; es afectado por impactos críticos y efectos de comandante)  
**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**  
**Alcance cuerpo a cuerpo 3** (Los enemigos a 3 casillas de distancia o menos se consideran adyacentes a este personaje para el propósito de Ataque cuerpo a cuerpo)  
**Autodestrucción 40** (Cuando este personaje es derrotado, cada personaje adyacente recibe 40 daños)  
**Eludir** (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)  
**Regeneración 10** (Si este personaje no se mueve en su turno, retira 10 daños al final de ese turno)  
**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)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 4**  
**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)

**STAR WARS**

STH 08/60

**SARGENTO ENTRENADOR COMANDO DE LA REPÚBLICA** 30

P. Golpe **30**

Defensa **15**

Ataque **+10**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Fuego** (Los aliados con Orden 66 que combinen fuego con este personaje proporcionan +6 a Ataque que en vez de +4)

**Apoyo de escudos Delta** (Cada Comando de la República aliado recibe **Escudos 2** (Cuando este personaje recibe daño, haz 2 tiradas de salvación a 11; cada éxito reduce el daño recibido en 10))

**Efecto de Comandante**  
 Cada vez que uno o más aliados con Orden 66 combinen fuego con otro personaje con Orden 66, el atacante recibe +10 a Daño.

Los aliados con Orden 66 y Granadas 10 sustituyen la última por **Granadas 30**.

**STAR WARS**

REP 09/60

**DARTH TYRANUS, LEGADO DEL LADO OSCURO** 40

P. Golpe **120**

Defensa **21**

Ataque **+15**

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**  
**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)

**Rayo de Fuerza 4** (Fuerza 4, reemplaza ataques: Alcance 6; 50 daños a un objetivo; si es enorme o menor se considera activado este asalto; salvación 16 para evitar el efecto de activación)

**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)



**STAR WARS**

SEP 10/60 ★

**NOBLE BOTHAN** 17

P. Golpe **30**

Defensa **15**

Ataque **+5**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Curar 10** (Reemplaza ataques: Retira 10 daños de un personaje vivo; toque)

**Efecto de Comandante**

Al final del turno de este personaje, un seguidor que esté a 6 casillas o menos puede hacer un ataque inmediato.



**STAR WARS**

REB 11/60 ◆

**DEENA SHAN** 12

P. Golpe **30**

Defensa **18**

Ataque **+5**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Única**  
**Disrupción** (Los efectos de comandante enemigos no tienen efecto a 6 casillas o menos de este personaje)

**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)



**STAR WARS**

REB 12/60 ★

**COMANDO REBELDE DE ÉLITE** 16

P. Golpe **50**

Defensa **16**

Ataque **+7**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**


**Arma de iones +20** (Este personaje recibe +20 a Daño contra personajes no vivos y Ciborgs)

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

**Granadas 10** (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)

**Invalidar** (Al final de su turno, este personaje puede designar una puerta que pueda ser abierta o cerrada; la puerta permanece abierta o cerrada hasta el final del siguiente turno de este personaje, o hasta el final de un turno en que este personaje sea derrotado; la puerta no puede ser abierta por otros personajes si ellos mismos no usan la aptitud especial Invalidar)

**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)



**STAR WARS**

REB 13/60 ◆

**GENERAL DODONNA** 9

P. Golpe **30**

Defensa **13**

Ataque **+3**


Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

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

**Efecto de Comandante**

En cada fase, puedes elegir activar un solo personaje, incluyendo Droides y Salvajes.



**STAR WARS**

REB 14/60 ★

**LUKE SKYWALKER, LEGADO DE LA LUZ** 39

P. Golpe **70**

Defensa **19**

Ataque **+9**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Ataque doble**  
**Gran ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar; puede utilizar sus ataques múltiples aún al moverse, pero debe realizarlos todos antes de continuar el movimiento)

**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)

**Tiro cuidadoso +4** (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +4 a Ataque)

**Tiro preciso** (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 2; Renovar 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)

**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)



**STAR WARS**

REB 15/60 ★

**GUARDIA DE HONOR REBELDE** 10

P. Golpe **20**

Defensa **14**

Ataque **+6**

Daño **10**

**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)

**Barrido poderoso** (En su turno, si este personaje no mueve, recibe +10 al daño contra enemigos adyacentes)

**Guardaespaldas** (Si un aliado adyacente va a recibir daño de un ataque, este personaje puede recibirlo en su lugar aunque no sea objetivo legal para el ataque)



**STAR WARS**

REB 16/60 ●

**EXPLORADOR TWI'LEK** 7

P. Golpe **20**

Defensa **16**

Ataque **+5**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Oteador** (Reemplaza ataques: Los aliados adyacentes que no se muevan reciben +4 a Ataque este asalto contra enemigos no adyacentes)

**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)



**STAR WARS**

REB 17/60 ●

**ANTARES DRACO** 33

P. Golpe **100**

Defensa **20**

Ataque **+10**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Piloto** (Este personaje cuenta como Piloto)

**Caballero imperial** (Este personaje cuenta como Caballero imperial)


**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**  
**Guantelete de cortosis 18** (Si este personaje obtiene 18 o más en una salvación al usar Bloqueo con sable de luz contra un enemigo con sable de luz, ese enemigo recibe -20 a daño durante el resto de la escaramuza)

**Sinergia** (+4 a Ataque si un Caballero imperial está a 6 casillas o menos)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 4**  
**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)



**STAR WARS**

IMP 18/60 ★

**EMPERADOR ROAN FEL** 57

P. Golpe **100**

Defensa **20**

Ataque **+12**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Caballero imperial** (Este personaje cuenta como Caballero imperial)

**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque triple**  
**¡Es una trampa!** (Los enemigos con Sigilo que estén a 6 casillas o menos pierden Sigilo)

**Guantelete de cortosis 17** (Si este personaje obtiene 17 o más en una salvación al usar Bloqueo con sable de luz contra un enemigo con sable de luz, ese enemigo recibe -20 a daño durante el resto de la escaramuza)

**Oportunista** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)

**Sinergia** (+4 a Ataque si un Caballero imperial está a 6 casillas o menos)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 4**  
**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)

**Efecto de Comandante**

Los seguidores adyacentes ganan:  
**Guardaespaldas** [Si un aliado adyacente va a recibir daño de un ataque, este personaje puede recibirlo en su lugar aunque no sea objetivo legal para el ataque]



**STAR WARS**

IMP 19/60

**CABALLERO IMPERIAL** 22

P. Golpe **70**

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)

**Guantelete de cortosis 19** (Si este personaje obtiene 19 o más en una salvación al usar Bloqueo con sable de luz contra un enemigo con sable de luz, ese enemigo recibe -20 a daño durante el resto de la escaramuza)

**Sinergia** (+4 a Ataque si un Caballero imperial está a 6 casillas o menos)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 2**  
**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)



**STAR WARS**

IMP 20/60

**CABALLERO IMPERIAL** 22

P. Golpe **70**

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)

**Guantelete de cortosis 19** (Si este personaje obtiene 19 o más en una salvación al usar Bloqueo con sable de luz contra un enemigo con sable de luz, ese enemigo recibe -20 a daño durante el resto de la escaramuza)

**Sinergia** (+4 a Ataque si un Caballero imperial está a 6 casillas o menos)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 2**  
**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)



**STAR WARS**

IMP 21/60

**PILOTO IMPERIAL** 8

P. Golpe **10**

Defensa **14**

Ataque **+3**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Artillero** (Este personaje puede combinar fuego con aliados adyacentes que tengan Arma montada)

**Reparación industrial 10** (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de un personaje con Arma montada)



**STAR WARS**

IMP 22/60

**OFICIAL DE SEGURIDAD IMPERIAL** 20

P. Golpe **50**

Defensa **18**

Ataque **+8**


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 mortal** (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 19 ó 20)

**¡Es una trampa!** (Los enemigos con Sigilo que estén a 6 casillas o menos pierden Sigilo)



**STAR WARS**

IMP 23/60

**JAGGED FEL** 10

P. Golpe **60**

Defensa **17**

Ataque **+8**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Piloto** (Este personaje cuenta como Piloto)

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

**Gregario** (+4 a Ataque si hay aliados a 6 casillas o menos)

**Efecto de Comandante**

Los Pilotos seguidores obtienen: **Gregario**.



**STAR WARS**

IMP 24/60

**MARASIAH FEL** 22

P. Golpe **70**

Defensa **16**

Ataque **+7**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Única**  
**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 2; Renovar Fuerza 1**  
**Alterar con la Fuerza** (Fuerza 1: Alcance 6; 1 enemigo, independientemente de si es objetivo legal de este personaje, repite su último ataque)

**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)

**Salto de Fuerza** (Fuerza 1: Este turno, este personaje puede moverse a través de enemigos y no provoca ataques de oportunidad)

**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)



**STAR WARS**

IMP 25/60

**MOFF MORLISH VEED** 11

P. Golpe **50**

Defensa **14**


Ataque **+4**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Efecto de Comandante**

Si este personaje tiene línea de visión con un enemigo al principio de una fase, puedes elegir activar sólo un personaje en esa fase, incluyendo Droides y Salvajes.



**STAR WARS**

IMP 26/60

**MOFF NYNA CALIXTE** 18

P. Golpe **40**

Defensa **14**

Ataque **+5**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Única**  
**Reconocimiento** (Si al principio de un asalto un personaje de tu escuadra con Reconocimiento tiene línea de visión con algún enemigo, tira dos veces iniciativa y elige la tirada)

**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)

**Efecto de Comandante**

Los personajes de tu escuadra (incluyendo este personaje) ganan +10 a Daño contra personajes con Sigilo.

Los personajes de tu escuadra con Sigilo que tengan cobertura (incluyendo este personaje) no pueden ser objetivo de enemigos no adyacentes.



**STAR WARS**

IMP 27/60

**COMANDO NOGHRI** 23

P. Golpe **60**

Defensa **17**

Ataque **+8**

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 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)

**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)

**Veneno +10** (+10 a Daño contra objetivos vivos; salvación 11)



**STAR WARS**

IMP 28/60 ♦

**SOLDADO DE ASALTO SOMBRÍO** 13

P. Golpe **20**

Defensa **16**


Ataque **+8**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**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)

**Tiro cuidadoso +4** (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +4 a Ataque)



**STAR WARS**

IMP 29/60 ♦

**OFICIAL DE SEGURIDAD CORELIANO** 22

P. Golpe **40**

Defensa **16**

Ataque **+6**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Eludir** (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)


**¡Es una trampa!** (Los enemigos con Sigilo que estén a 6 casillas o menos pierden Sigilo)

**Oportunista** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)

**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)

**Efecto de Comandante**

Los seguidores que estén a 6 casillas o menos ganan: **¡Es una trampa!** y **Traicionero** (+10 a Daño contra enemigos que ya se hayan activado este asalto).



**STAR WARS**

NRP 30/60 ♦

**EXPLORADOR DE LA ALIANZA GALÁCTICA** 13

P. Golpe **10**

Defensa **13**

Ataque **+5**

Daño **10**


**Aptitudes Especiales**

**Apoyo de flanco** (Si este personaje es utilizado para fuego combinado contra un enemigo a 6 casillas o menos de él y el ataque impacta, ese enemigo recibe -4 a defensa hasta el final del asalto contra aliados de este personaje que no tengan Arma montada)

**Dispositivo de puerta** (Al final de su turno, este personaje puede designar una puerta que pueda ser como abierta. La puerta permanece abierta hasta el final del siguiente turno de este personaje, o hasta el final de un turno en que este personaje sea derrotado; no funciona contra la aptitud especial Invalidar)

**Observador +20** (Cuando este personaje es usado para combinar fuego contra un objetivo a 6 casillas o menos de él, el atacante recibe +20 a Daño)

**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)



**STAR WARS**

NRP 31/60 ●

**SOLDADO DE LA ALIANZA GALÁCTICA** 11

P. Golpe **10**

Defensa **17**

Ataque **+7**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)

**Penetración 10** (La Reducción de daño del enemigo es reducida en 10 contra ataques de este personaje)



**STAR WARS**

NRP 32/60 ●

**HAN SOLO, HÉROE GALÁCTICO** 50

P. Golpe **90**

Defensa **19**

Ataque **+10**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**

**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 doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)


**Disrupción** (Los efectos de comandante enemigos no tienen efecto a 6 casillas o menos de este personaje)

**Eludir** (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)

**Gran ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar; puede utilizar sus ataques múltiples aún al moverse, pero debe realizarlos todos antes de continuar el movimiento)

**No me hables de probabilidades** (Anula las Aptitudes especiales enemigas que modifiquen la iniciativa)

**Tiro preciso** (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)



**STAR WARS**

NRP 33/60 ★

**KYLE KATARN, MAESTRO DE COMBATE JEDI** 54

P. Golpe **140**

Defensa **20**

Ataque **+14**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**

**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque triple**

**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)

**Granadas 40** (Reemplaza ataques: Alcance 6; 40 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)

**Poderes de la Fuerza**


**Fuerza 4**

**Asalto con sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)

**Estrangulamiento con la Fuerza 1** (Fuerza 1, reemplaza ataques: 10 daños a un objetivo)

**Rayo de Fuerza 1** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un objetivo)

**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)



**STAR WARS**

NRP 34/60 ⚙

**LEIA ORGANA SOLO, CABALLERO JEDI** 40

P. Golpe **100**

Defensa **19**

Ataque **+10**

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)

**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)

**Meditación de batalla** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Hasta el final de la escaramuza, este personaje gana el siguiente efecto de comandante: Los aliados que combinen fuego otorgan un +2 adicional a Ataque y los enemigos no pueden combinar fuego)

**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)



**STAR WARS**

NRP 35/60 ⚙

**LUKE SKYWALKER, ESPÍRITU DE LA FUERZA** 10

P. Golpe **-**

Defensa **-**

Ataque **-**


Daño **-**

**Aptitudes Especiales**

**Único**

**Espíritu de la Luz** (Ignora terreno, no puede abrir puertas, no puede atacar ni ser atacado o elegido objetivo de ningún efecto, no otorga cobertura. Al principio de la escaramuza elige un aliado Único con puntuación de Fuerza; mientras esté a 4 casillas o menos, ese aliado gana: **Renovar Fuerza 1** [Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa] y **Coraje** [Si este personaje usa 1 Punto de Fuerza para repetir una tirada, suma +4 al resultado]. Si el aliado elegido es derrotado, este personaje también es derrotado. Un enemigo que esté a 6 casillas o menos puede reemplazar ataques para gastar 1 Punto de Fuerza para derrotar a este personaje; salvación 11 para evitar ser derrotado de esta forma)

**Velocidad 4** (Puede mover solo 2 casillas y atacar o bien 4 casillas sin atacar)



**STAR WARS**

NRP 36/60 ⚙

**MARA JADE SKYWALKER** 49

P. Golpe **150**

Defensa **20**

Ataque **+13**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Única**  
**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**  
**Ataque astuto** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)  
**Coraje** (Si este personaje usa 1 Punto de Fuerza para repetir una tirada, suma +4 al resultado)  
**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)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 1; Renovar 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)  
**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)



**STAR WARS**

NRP 37/60

**SHADO VAO** 48

P. Golpe **100**

Defensa **22**

Ataque **+13**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**  
**Gran ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar; puede utilizar sus ataques múltiples aún al moverse, pero debe realizarlos todos antes de continuar el movimiento)

**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)  
**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)  
**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)  
**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)



**STAR WARS**

NRP 38/60

**WOLF SAZEN** 39

P. Golpe **100**

Defensa **21**

Ataque **+10**

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)  
**Oportunista** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 4**  
**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)  
**Movimiento sorpresivo** (Fuerza 1: Una vez en este asalto, inmediatamente tras determinar la iniciativa, este personaje puede mover 6 casillas sin que cuente como activación)



**STAR WARS**

NRP 39/60

**CADE SKYWALKER, CAZARRECOMPENSAS** 61

P. Golpe **100**

Defensa **20**

Ataque **+12**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Ataque doble** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)  
**Cazarrecompensas +4** (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)  
**Onda explosiva 10** (Los personajes adyacentes al objetivo de un ataque de este personaje reciben 10 daños, aunque el ataque falle, salvación 11; si el ataque falla, el objetivo sufre el mismo efecto con la misma tirada de salvación)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 5**  
**Curación de la Fuerza 40** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Retira 40 daños de un personaje vivo; toque)  
**Empujón de la Fuerza 3** (Fuerza 3, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un objetivo y a todos los personajes adyacentes al objetivo; cada personaje afectado se mueve 3 casillas hacia atrás si es enorme o menor)



**STAR WARS**

FRN 40/60

**DELIAH BLUE** 33

P. Golpe **60**


Defensa **17**

Ataque **+7**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Única**  
**Artillería +10** (Este personaje puede combinar fuego con aliados adyacentes que tengan Arma montada y les otorga +10 a Daño)  
**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)  
**Cazarrecompensas +4** (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)  
**Reparación industrial 30** (Reemplaza ataques: Toque; retira 30 daños de un personaje con Arma montada)  
**Tiro preciso** (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)



**STAR WARS**

FRN 41/60

**PARIA DUG** 11

P. Golpe **30**

Defensa **15**

Ataque **+5**

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)  
**Combate cerrado** (+4 a Ataque contra enemigos adyacentes)  
**Trepamuros** (Este personaje ignora terreno difícil, enemigos, objetos bajos y fosos cuando mueve a lo largo de casillas adyacentes a un muro)



**STAR WARS**

FRN 42/60

**SINVERGÜENZA DUROS** 12

P. Golpe **10**


Defensa **14**

Ataque **+6**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**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)



**STAR WARS**

FRN 43/60

**MERCENARIO GOTAL** 13

P. Golpe **30**

Defensa **14**

Ataque **+7**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Eludir** (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)  
**Intuición** (Una vez por turno, tras determinar la iniciativa, este personaje puede mover inmediatamente hasta 6 casillas antes de que ningún personaje se active)  
**Mercenario** (Este personaje sólo puede mover si no puede hacer un ataque desde su espacio inicial)



**STAR WARS**

FRN 44/60

**DROIDE GUARDIA** 30

P. Golpe **80**

Defensa **17**

Ataque **+7**

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



**STAR WARS**

FRN 45/60

**GUARDAESPALDAS HUMANO** 11

P. Golpe **40**

Defensa **14**

Ataque **+3**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Guardaespaldas** (Si un aliado adyacente va a recibir daño de un ataque, este personaje puede recibirlo en su lugar aunque no sea objetivo legal para el ataque)



FRN 46/60 ●

**STAR WARS**

**SINVERGÜENZA HUMANO** 12

P. Golpe **10**

Defensa **13**

Ataque **+5**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Oportunista +20** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +20 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)



FRN 47/60 ●

**STAR WARS**

**EXPLORADOR HUMANO** 8

P. Golpe **10**

Defensa **14**


Ataque **+5**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Apoyo de flanco** (Si este personaje es utilizado para fuego combinado contra un enemigo a 6 casillas o menos de él y el ataque impacta, ese enemigo recibe -4 a defensa hasta el final del asalto contra aliados de este personaje que no tengan Arma montada)

**Paso estable** (Este personaje no disminuye su movimiento al pasar por objetos bajos o terreno difícil)



FRN 48/60 ●

**STAR WARS**

**JARIAH SYN** 24

P. Golpe **60**

Defensa **16**

Ataque **+6**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**


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

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

**Cazarrecompensas +4** (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)

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

**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)



FRN 49/60 ★

**STAR WARS**

**CAZARRECOMPENSAS KEL DOR** 13

P. Golpe **40**

Defensa **15**

Ataque **+12**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Autodestrucción 40** (Cuando este personaje es derrotado, cada personaje adyacente recibe 40 daños)

**Cazarrecompensas +4** (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)

**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)



FRN 50/60 ●

**STAR WARS**

**BLASTER DE ALQUILER RODIANO** 13

P. Golpe **10**


Defensa **15**

Ataque **+5**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Puntería** (En su turno, este personaje recibe +10 a Daño si no mueve)



FRN 51/60 ◆

**STAR WARS**

**MERCENARIO TRANDOSHANO** 9

P. Golpe **20**

Defensa **15**

Ataque **+4**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Ataque doble con garra** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse; ambos ataques deben ser contra enemigos adyacentes)

**Desgarrar +10** (Si dos ataques de este personaje en un mismo turno aciertan a un mismo enemigo adyacente, el segundo recibe +10 a Daño)

**Mercenario** (Este personaje sólo puede mover si no puede hacer un ataque desde su espacio inicial)

**Regeneración 10** (Si este personaje no se mueve en su turno, retira 10 daños al final de ese turno)



FRN 52/60 ●

**STAR WARS**

**BOBA FETT, COMANDANTE MERCENARIO** 57

P. Golpe **120**

Defensa **20**

Ataque **+13**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**

**Ataque doble**

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

**Gran ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar; puede utilizar sus ataques múltiples aún al moverse, pero debe realizarlos todos antes de continuar el movimiento)

**Misiles 30** (Reemplaza ataques: 30 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)

**Penetración 10** (La Reducción de daño del enemigo es reducida en 10 contra ataques de este personaje)

**Tiro preciso** (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)

**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)



MND 53/60 ☻

**STAR WARS**

**CANDEROUS ORDO** 48

P. Golpe **120**

Defensa **17**

Ataque **+10**


Daño **30**

**Aptitudes Especiales**

**Único**

**Ataque triple** (En su turno, este personaje puede hacer 2 ataques extra en vez de moverse)

**Regeneración 10** (Si este personaje no se mueve en su turno, retira 10 daños al final de ese turno)



MND 54/60 ★

**STAR WARS**

**PISTOLERA MANDALORIANA** 17

P. Golpe **50**

Defensa **17**

Ataque **+9**

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)

**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)

**Ataque mortal** (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 19 ó 20)

**Eludir** (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)



**STAR WARS**

MND 55/60 ♦

**SOLDADO MANDALORIANO** 14

P. Golpe **40**

Defensa **16**

Ataque **+8**

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)

**Puntería** (En su turno, este personaje recibe +10 a Daño si no mueve)

**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)



**STAR WARS**

MND 56/60 ♦

**GUERRERO DE ÉLITE YUUZHAN VONG** 14

P. Golpe **50**

Defensa **15**

Ataque **+7**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**


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

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

**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)



**STAR WARS**

YZV 57/60 ♦

**CAZADOR DE JEDI YUUZHAN VONG** 20

P. Golpe **50**

Defensa **16**

Ataque **+9**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

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

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

**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)

**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)



**STAR WARS**

YZV 58/60 ♦

**MOLDEADOR YUUZHAN VONG** 21

P. Golpe **50**

Defensa **15**

Ataque **+5**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

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

**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)

**Moldeador +10** (Los aliados yuuzhan vong que se encuentren a 6 casillas o menos obtienen +10 a Daño; los impactos críticos multiplican esta bonificación)



**STAR WARS**

YZV 59/60 ♦

**GUERRERO YUUZHAN VONG** 8

P. Golpe **30**

Defensa **13**

Ataque **+3**

Daño **10**


**Aptitudes Especiales**

**Armadura de cangrejo vondaun 16** (Cuando este personaje recibe daño, lo reduce en 10 si tiene éxito en una salvación de 16)

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

**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)



**STAR WARS**

YZV 60/60 ●