STAR WARS AL FILO DEL IMPERIO

JUEGO DE ROL

CARTAS DE ADVERSARIOS

EDGE

STAR WARS JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

CARTAS DE ADVERSARIOS POR

Asram

PRODUCCIÓN Y DESARROLLO

Asram

EDICIÓN Y REVISIÓN

Asram

DISEÑO DE LAS CARTAS

Asram

© 2013 Lucasfilm Ltd. & TM donde se indique. Todos los derechos reservados. Fantasy Flight Games, y el logotipo de FFG son ® y ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU.; Fabricado en EE.UU. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia.

Si quieres saber más sobre la línea de productos de ***Star Wars:* Al Filo del Imperio**, descargar contenidos adicionales gratuitos, resolver dudas sobre reglas o simplemente pasarte a saludar, visita:

caballerosderen.blogspot.com.es **STARWARS.COM** **EDGEENT.COM**

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	1	2	2	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	11	-	0 | 0

Droide astromecánico [Rival]

Habilidades: Astronavegación 3 ●●◆, Computadora 3 ●●◆◆, Frialdad 2 ●◆, Mecánica 2 ●●, Pilotar vehículo espacial 2 ●◆.
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).
Equipo: Soplete eléctrico (Armas cuerpo a cuerpo ◆; daño 3; crítico -; alcance de interacción; Daño de aturdimiento), herramientas integradas (cuentan como un juego de herramientas).
Precio/Rareza: 8.250/3

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	1	3	1	1	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	10	-	0 | 0

Droide de protocolo [Rival]

Habilidades: Carisma 2 ●●, Educación 3 ●●●, Negociación 2 ●●, Percepción 1 ●, Xenología 3 ●●●.
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas), Etiqueta y protocolo (añaden ■ a las tiradas de Negociación de sus aliados y a cualquier otra tirada que estos hagan para mediar o negociar).
Equipo: Ninguno
Precio/Rareza: 8.000/4

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	1	2	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	6	-	0 | 0

Droide policía de Coruscant [Esbirro]

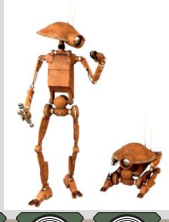
Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Armas a distancia ligeras.
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).
Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	1	1	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	4	-	0 | 0

Droide de combate anticuado [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia pesadas.
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).
Equipo: Fusil bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir).
Precio/Rareza: 6.500/5

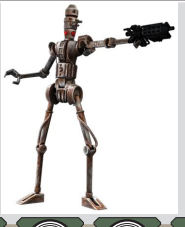


FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	1	1	1	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	3	-	0 | 0

Droide de mantenimiento [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Mecánica.
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).
Equipo: Soplete eléctrico (Armas a cuerpo a cuerpo; daño 3; crítico -; alcance de interacción; Daño de aturdimiento), herramientas integradas (cuentan como un juego de herramientas y también como un parche de reparación de emergencia que puede utilizarse 1 vez por partida).
Precio/Rareza: 7.500/3

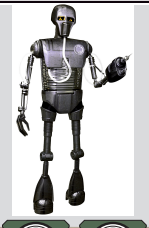


FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	1	2	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	14	-	0 | 0

Droide de seguridad [Rival]

Habilidades: Alerta 3 ●◆◆, Armas a distancia ligeras 3 ●●◆.
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).
Equipo: Pistola bláster integrada (Armas a distancia ligeras ●●◆; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir); lanzarredes (Armas a distancia ligeras ●●◆; daño -; crítico -; corto alcance; Apresadora 5, Munición limitada 1).
Precio/Rareza: 9.600/5



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	1	2	1	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	10	-	0 | 0

Droide médico [Rival]

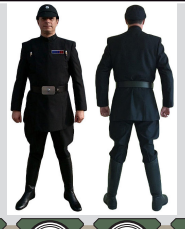
Habilidades: Disciplina 1 ●, Medicina 3 ●●◆, Percepción 2 ●◆.
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).
Equipo: Herramientas de diagnóstico y quirúrgicas integradas (cuentan como medpac y como un inyector de estimulantes que se puede utilizar una vez por partida).
Precio/Rareza: 12.000/4

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	2	3	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	5	-	0 | 0

Soldado de Asalto Imperial de la Arena [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Aguante, Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Atletismo, Disciplina, Supervivencia.
Equipo: Fusil bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir), armadura para medio ambientes con alta temperatura (+2 a la Protección; cuando hacen tiradas de habilidad, pueden eliminar ■■ impuesto por condiciones ambientales áridas o calurosas), cinturón de accesorios, cargadores adicionales, raciones de agua y comida.



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	11	-	0 | 0

Oficial de la armada Imperial [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ●●, Armas a distancia ligeras 2 ●●◆, Disciplina 3 ●●◆.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Aptitudes: Dirección táctica (puede utilizar una maniobra para dirigir a un grupo de esbirros imperiales situados a alcance medio. El grupo puede efectuar de inmediato una maniobra gratuita o añadir ■ a su siguiente tirada).
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras ●●◆; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), uniforme de tela gruesa (+1 a la Protección).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
4	4	2	3	1	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
8	20	14	1 | 1

Droide magnaguardia serie IG-100 [Antagonista]

Habilidades: Alerta 3 ⬢◆◆, Armas cuerpo a cuerpo 3 ⬢⬢⬢◆, Atletismo 3 ⬢⬢⬢◆, Coordinación 4 ⬢⬢⬢⬢, Pelea 3 ⬢⬢⬢◆, Percepción 3 ⬢⬢⬢.

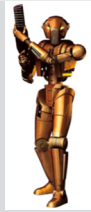
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Talentos: Parada 4 (al ser golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo, pero antes de restar su Protección, puede sufrir 3 de Tensión para reducir en 6 puntos el daño recibido), Pinza (con una acción y una tirada exitosa de Atletismo contra un oponente, puede inmovilizar a ese oponente hasta el final del siguiente turno del droide; puede gastar ⊕ obtenidos en la tirada para aumentar la duración en una ronda).

Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).

Equipo: Bastón de energía (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢⬢◆; daño 8; crítico 3; alcance de interacción; Aparatosa 3, Cortosis, Enlazada 1, Fijar para aturdir, Poco manejable 3), blindaje pesado de combate (+2 Protección, +1 Defensa).

Precio/Rareza: 90.000 (R)/10



Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
4	3	3	3	1	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
7	19	10	0 | 1

Droide asesino [Antagonista]

Habilidades: Alerta 2 ⬢◆, Armas a distancia ligeras 5 ⬢⬢⬢◆◆, Armas a distancia pesadas 5 ⬢⬢⬢◆◆, Armas cuerpo a cuerpo 3 ⬢⬢⬢◆, Artillería 5 ⬢⬢⬢◆◆, Coacción 3 ⬢◆◆, Computadora 4 ⬢⬢⬢◆, Mecánica 3 ⬢⬢⬢, Pilotar vehículo espacial 3 ⬢⬢⬢, Pilotar vehículo planetario 3 ⬢⬢⬢.

Talentos: A quemarropa 3 (añade 3 al daño con armas a distancia ligeras y pesadas a corto alcance o interacción).

Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Fuego concentrado 3 (añade 3 al daño de todos los ataques de Armas a distancia o Artillería a alcances medio o largo).

Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).

Equipo: Bláster ligero de repetición (Armas a distancia pesadas ⬢⬢⬢◆◆; daño 11; crítico 3; largo alcance; Aparatosa 4, Automática, Perforante 1), pistola bláster ligera integrada (Armas a distancia ligeras ⬢⬢⬢◆◆; daño 5; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), lanzamisiles integrado (Artillería ⬢⬢⬢◆◆; daño 20; crítico 3; alcance extremo; Aparatosa 3, Brecha 1, Explosión 10, Guiada 3, Munición limitada 6), cuchillas integradas (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢⬢◆; daño 6; crítico 4; alcance de interacción).

Precio/Rareza: 65.000 (R)/8

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
1	1	3	1	2	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
3	7	-	0 | 0

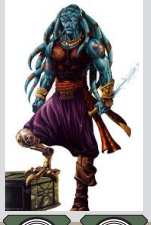
Droide interrogador [Rival]

Habilidades: Armas a distancia ligeras 3 ⬢◆◆, Coacción 4 ⬢⬢◆◆, Medicina 3 ⬢⬢⬢, Percepción 2 ⬢◆.

Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas), Flotante (tiene repulsores que les permiten flotar sobre el suelo; no tienen que gastar maniobras adicionales al atravesar terrenos difíciles), Silueta 0.

Equipo: Inyector de ácido incorporado (Armas a distancia ligeras ⬢◆◆; daño 5; crítico 2; alcance de interacción; Incendiaria 2), dispositivo de tortura sónica incorporado (Armas a distancia ligeras ⬢◆◆; daño 5; crítico -; alcance de interacción; Daño de aturdimiento, Desorientación 3, Disparo lento 1), jeringa con droga para interrogatorios incorporada.

Precio/Rareza: 9.600 (R)/8



Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	3	1	2	1	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
4	5	-	0 | 0

Pirata [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia pesadas o Armas a distancia ligeras, Frialdad.

Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir) o carabina bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo; daño 3; crítico 2; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2), blindaje acolchado (+2 a la Protección).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	2	2	2	3	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
4	4	-	0 | 0

Agente de seguridad de Coruscant [Rival]

Habilidades: Alerta 1 ⬢◆◆, Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢, Armas cuerpo a cuerpo 1 ⬢◆◆, Coacción 1 ⬢◆◆, Disciplina 1 ⬢◆◆, Pelea 1 ⬢◆◆.

Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras ⬢⬢; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), porra aturdidora (Armas cuerpo a cuerpo ⬢◆◆; daño 5; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 2), abrigo blindado (+1 a la Protección).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	2	2	2	1	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
3	5	-	0 | 0

Jinete Tusken Francotirador/ Saqueador [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Percepción, Supervivencia.

Equipo: Fusil de proyectiles sólidos (Armas a distancia pesadas; daño 7; crítico 5; alcance medio; Aparatosa 2), palo gaffi (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 3; alcance de interacción; Defensiva 1, Desorientación 3).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	3	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	12	-	0 | 1

Droide sonda Víbora [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ⬢◆, Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢◆, Frialdad 1 ⬢, Percepción 2 ⬢⬢◆, Supervivencia 2 ⬢⬢◆.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas), Flotante (tiene repulsores que les permiten flotar sobre el suelo; no tienen que gastar maniobras adicionales al atravesar terrenos difíciles), Mecanismo de autodestrucción (si la misión del droide sonda se ve comprometida puede autodestruirse como un incidente fuera de turno, esta explosión hace 10 Heridas a distancia de interacción).
Equipo: Bláster integrado (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), comunicador de largo alcance por holonet, escáner de formas de vida, escáner de terreno de largo alcance.
Precio/Rareza: 13.700 (R)/7

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
5	3	1	3	3	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
12	25	15	2 | 0

Acklay [Antagonista]

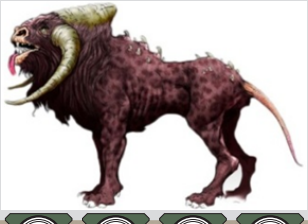
Habilidades: Atletismo 4 ⬢⬢⬢⬢◆, Coordinación 2 ⬢⬢◆, Pelea 4 ⬢⬢⬢⬢◆.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Aptitudes: Anfibio (los acklay pueden respirar bajo el agua y nunca sufren penalizaciones por moverse a través de agua).
Aptitudes: 6 extremidades (un acklay añade ■ a todas sus tiradas de Pelea, y puede gastar ⚠⚠ en un ataque cuerpo a cuerpo con éxito para impactar a un segundo objetivo situado en la misma interacción, causándole el mismo daño que al objetivo original); Silueta 2.
Equipo: Grandes garras (Pelea ⬢⬢⬢⬢◆; daño 10; crítico 2; alcance de interacción; Derribo, Perforante 3).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	2	1	2	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	22	-	0 | 0

Dianoga de tamaño medio [Rival]

Habilidades: Alerta 3 ⬢◆◆, Pelea 2 ⬢⬢◆◆, Percepción 1 ⬢◆, Sigilo 4 ⬢⬢◆◆, Supervivencia 2 ⬢⬢.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Aptitudes: Anfibio (los dianogas pueden respirar bajo el agua y nunca sufren penalizaciones por moverse a través de agua).
Aptitudes: Presa aplastadora (siempre que tengan una victima inmovilizada con sus tentáculos, causará 2 de Tensión y 1 Herida al comienzo del turno de la victima. Los dianoga son acuáticos, y toda criatura inmovilizada bajo la superficie corre el riesgo de ahogarse, ver página 214 para más información sobre la asfixia y el ahogamiento).
Equipo: Tentáculos (Pelea ⬢⬢◆◆; daño 5; crítico 4; alcance de interacción; Apresadora 4, Derribo).

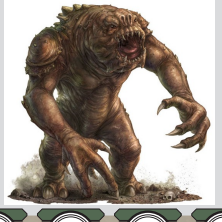


FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	3	2	1	2	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	12	-	0 | 0

Perro Kath cornudo salvaje [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢, Atletismo 2 ⬢⬢◆◆, Pelea 2 ⬢⬢◆◆, Percepción 3 ⬢◆◆, Sigilo 3 ⬢⬢⬢.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Equipo: 2 Garras (Pelea ⬢⬢◆◆; daño 6; crítico 3; alcance de interacción; Penetrante 1, Enlazada 1); Cuernos (Pelea ⬢⬢◆◆; daño 8; crítico 3; alcance de interacción; Derribo, Perforante 2).

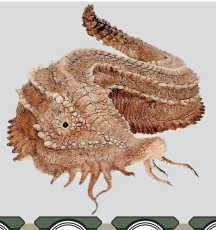


FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
6	2	1	3	3	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
12	40	15	0 | 0

Rancor cautivo [Antagonista]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆, Pelea 2 ⬢⬢◆◆◆◆, Percepción 2 ⬢⬢◆, Supervivencia 3 ⬢⬢⬢.
Aptitudes: Barrido (el rancor puede gastar ⊕ si supera una tirada de Pelea para golpear al objetivo y a todos los que estén a distancia de interacción del objetivo), Silueta 3.
Equipo: Garras afiladas y descomunales (Pelea ⬢⬢◆◆◆◆; daño 15; crítico 3; corto alcance; Derribo, Hendedura).



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	1	1	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
6	10	-	0 | 0

Babosa del durocemento [Rival]

Habilidades: Aguante 2 ⬢⬢◆, Coordinación 1 ⬢◆, Pelea 2 ⬢⬢◆.
Aptitudes: Blindaje de durocemento (los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia efectuados contra ella sufren ■ debido a su caparazón blindado; los personajes pueden apuntar a puntos débiles para ignorar 1 punto de su Protección).
Equipo: Mordisco (Pelea ⬢⬢◆; daño 3; crítico 4; alcance de interacción).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	2	3	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	5	-	0 | 0

Soldado de Asalto Imperial Explorador [Esbirro]

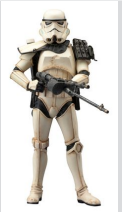
Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Arma a distancia ligeras, Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Atletismo, Disciplina.
Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	2	3	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	5	-	0 | 0

Soldado de Asalto Imperial de la Nieve [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Aguante, Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Artillería, Atletismo, Disciplina, Supervivencia.
Equipo: Fusil bláster con visión multi-óptica (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir, pueden eliminar ■■ en cualquier tirada usando esta arma debido a humo, oscuridad u otras condiciones ambientales que dificulten la visión).



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	2	3	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	15	-	0 | 0

Sargento de Tropas de Asalto Imperiales [Rival]

Habilidades: Aguante 2 ⬢⬢◆, Alerta 2 ⬢⬢◆, Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢◆, Armas a distancia pesadas 2 ⬢⬢◆, Armas cuerpo a cuerpo 2 ⬢⬢◆, Atletismo 2 ⬢⬢◆, Disciplina 2 ⬢⬢◆, Liderazgo 2 ⬢◆.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Equipo: o rifle bláster de francotirador con mira (Armas a distancia pesadas; daño 10; crítico 3; alcance extremo; Aparatosa 3, Disparo lento 1, Perforante 2, Precisa 1, reduce la Dificultad de las tiradas de combate en alcance largo o extremo en 1), 1 granada de fragmentación (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico 4; corto alcance; Explosión 6, Munición limitada 1), armadura de soldado de asalto explorador (+1 a la Protección), cinturón de accesorios, cargadores adicionales.

Equipo: Armadura para medio ambientes con baja temperatura (+2 a la Protección; cuando hacen tiradas de habilidad, pueden eliminar ■■ impuesto por condiciones ambientales heladas o frías), cinturón de accesorios, cargadores adicionales, raciones de agua y comida.

En grupos de 2 pueden ir armados con bláster pesado de repetición (Artillería; daño 15; crítico 2; largo alcance; Aparatosa 5, Automática, Letal 2, Perforante 2; montada en trípode).

Aptitudes: Dirección táctica (puede utilizar una maniobra para dirigir a un grupo de soldados de asalto esbirros situados a alcance medio. El grupo puede efectuar de inmediato una maniobra gratuita o añadir ■ a su siguiente tirada).
Equipo: Fusil bláster pesado (Armas a distancia pesadas ⬢⬢◆; daño 10; crítico 3; largo alcance; Aparatosa 3, Automática), vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢◆; daño 4; crítico 2; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2), 2 granadas de fragmentación (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆; daño 8; crítico 4; corto alcance; Explosión 6, Munición limitada 1), armadura de soldado de asalto (+2 a la Protección), cinturón de accesorios, cargadores adicionales.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	2	3	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	5	-	0 | 0

Soldado de Asalto Imperial [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Atletismo, Disciplina.
Equipo: Fusil bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir), vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo; daño 4; crítico 2; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2), 2 granadas de fragmentación (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico 4; corto alcance; Explosión 6, Munición limitada 1), armadura de soldado de asalto (+2 a la Protección), cinturón de accesorios, cargadores adicionales.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	3	1	1	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
1	4	-	1 | 1

Mynock [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Coordinación, Pelea.
Aptitudes: Alergia al helio (sufre 1 Herida por asalto que ignora su Protección hasta que su cuerpo se inflama y estalla), Morador del vacío (puede sobrevivir y moverse en el vacío sin ninguna penalización), Parásito de Energía (tirada de Coordinación ◆◆, para adherirse a cualquier astronave o vehículo a alcance de interacción, la cual sufre 1 Tensión de sistemas al día por cada mynock, y su manejo se reduce en 1), Volador (pueden volar).
Equipo: Probóscide y garras (Pelea; daño 4; crítico 5; alcance de interacción).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
5	2	1	1	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	18	-	1 | 1

Dewback [Rival]

Habilidades: Aguante 2 ⬢⬢◆◆, Pelea 2 ⬢⬢◆◆.
Aptitudes: Caminante de las arenas (elimina ■ impuesto por condiciones ambientales áridas o calurosas), Domesticado 1 (disminuye la Dificultad para tratar con el dewback en 1), Silueta 2.
Equipo: Dientes (Pelea ⬢⬢◆◆; daño 7; crítico 2; alcance de interacción; Apresadora 2).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
6	1	4	6	5	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
10	20	30	0 | 0

Señor del crimen Hutt [Antagonista]

Habilidades: Aguante 8 ⬢⬢⬢⬢⬢⬢◆◆, Armas a distancia ligeras 2 ⬢◆, Armas cuerpo a cuerpo 2 ⬢⬢◆◆◆◆, Atletismo 1 ⬢◆◆◆◆◆, Bajos fondos 3 ⬢⬢⬢◆, Borde exterior 3 ⬢⬢⬢◆, Carisma 2 ⬢⬢◆, Coacción 4 ⬢⬢⬢⬢◆, Disciplina 5 ⬢⬢⬢⬢⬢, Engaño 5 ⬢⬢⬢⬢⬢◆, Frialdad 5 ⬢⬢◆◆, Liderazgo 1 ⬢◆◆, Negociación 5 ⬢⬢⬢◆◆.

Talentos: Actitud convincente 2 (elimina hasta ■■ de cualquier tirada de Actividad criminal o Engaño), Entereza 2 (cuando sufre Tensión, reduce la cantidad sufrida en 2, hasta un mínimo de 1), Ni un pelo de tonto 3 (incrementa 3 veces la Dificultad de las tiradas de Carisma, Coacción o Engaño realizadas contra él), Robusto 3 (resta 30 de todo resultado de herida crítica contra el hutt).

Aptitudes: Pesado (solo 1 maniobra de movimiento cada turno), Torpe (se añade ■■■ a todas sus tiradas de Armas cuerpo a cuerpo, Coordinación y Pelea).

Equipo: Normalmente ninguno.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	4	2	3	2	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	20	12	1 | 1

Capitan Pirata [Antagonista]

Habilidades: Actividad criminal 3 ⬢⬢⬢, Aguante 2 ⬢⬢◆◆, Armas a distancia pesadas 3 ⬢⬢⬢◆, Armas cuerpo a cuerpo 4 ⬢⬢⬢⬢, Artillería 2 ⬢⬢◆◆, Coacción 3 ⬢⬢◆, Coordinación 2 ⬢⬢◆◆, Engaño 3 ⬢⬢⬢, Frialdad 3 ⬢⬢⬢, Liderazgo 2 ⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Derribo (puede gastar ⊛ para tumbar al oponente después de un ataque cuerpo a cuerpo con éxito), Fuerza salvaje 2 (+2 al daño en todos los ataques de Armas cuerpo a cuerpo y Pelea).

Aptitudes: Líder pirata (puede realizar una maniobra para dar órdenes a otros aliados piratas situados hasta alcance medio, proporcionándoles ■ para sus siguientes tiradas).

Equipo: Fusil bláster pesado (Armas a distancia pesadas ⬢⬢⬢◆; daño 10; crítico 3; largo alcance; Aparatosa 3, Automática), vibrohacha (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢⬢⬢; daño 7; crítico 2; alcance de interacción; Hendedura, Letal 3, Perforante 2), ropa blindada (+1 a la Protección, +1 a la Defensa).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
5	3	2	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	16	-	0 | 0

Gladiador Wookiee [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢, Armas a distancia pesadas 2 ⬢⬢◆, Armas cuerpo a cuerpo 4 ⬢⬢⬢⬢◆, Atletismo 2 ⬢◆, Coordinación 2 ⬢⬢◆, Pelea 4 ⬢⬢⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Aptitudes: Furia wookiee (cuando el gladiador wookiee sufre alguna Herida, causa +1 de daño con sus ataques de Armas cuerpo a cuerpo y Pelea. Si sufre alguna herida crítica, causará en lugar de ello +2 de daño con ataques de Armas cuerpo a cuerpo y Pelea).

Equipo: Vibrohacha (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢⬢⬢◆; daño 8; crítico 2; alcance de interacción; Hendedura, Letal 3, Perforante 2).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
5	3	1	3	2	1

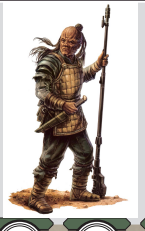
PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
6	18	-	0 | 0

Gundark [Rival]

Habilidades: Alerta 3 ⬢⬢◆, Pelea 2 ⬢⬢◆◆◆, Percepción 3 ⬢⬢⬢, Supervivencia 3 ⬢⬢⬢.

Aptitudes: Cuatro brazos (un gundark añade ■ a todas sus tiradas de Pelea, y puede gastar ⦿⦿⦿ en un ataque cuerpo a cuerpo con éxito para impactar a un segundo objetivo situado en la misma interacción, causándole el mismo daño que al objetivo original).

Equipo: Puños enormes (Pelea ⬢⬢◆◆◆; daño 8; crítico 4; alcance de interacción; Derribo, Desorientación).



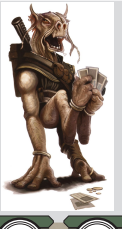
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	1	3	2	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	6	-	0 | 0

Forajido Weequay [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Aguante, Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Coacción.

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; Alcance medio; Fijar para aturdir), pica de fuerza (Armas cuerpo a cuerpo; daño 6; crítico 2; alcance de interacción; Fijar para aturdir, Perforante 2).



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	3	2	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	12	-	0 | 0

Delincuente [Rival]

Habilidades: Actividad criminal 2 ⬢⬢◆, Alerta 1 ⬢◆, Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢◆, Callejeo 2 ⬢⬢◆, Carisma 2 ⬢⬢◆, Coacción 3 ⬢⬢◆, Frialdad 1 ⬢◆◆.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

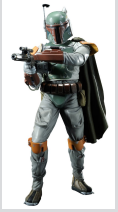
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	15	-	0 | 0

Cazarrecompensas iniciado [Rival]

Habilidades: Alerta 1 ⬢◆, Armas a distancia ligeras 1 ⬢◆◆, Armas a distancia pesadas 1 ⬢◆◆, Coacción 1 ⬢◆, Coordinación 1 ⬢◆◆, Pelea 1 ⬢◆◆, Supervivencia 2 ⬢⬢◆.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Golpes letales 1 (añade +10 a las tiradas de heridas críticas infligidas a su oponente).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras ⬢◆◆; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), fusil disruptor (Armas a distancia pesadas ⬢◆◆; daño 10; crítico 2; largo alcance; Aparatosa 2, Letal 5), blindaje laminado (+2 a la Protección).



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	4	3	3	3	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
6	20	13	1 | 1

Cazarrecompensas Experto [Antagonista]

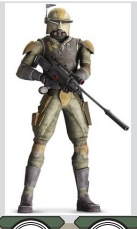
Habilidades: Alerta 3 ⬢⬢⬢, Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢◆◆, Armas a distancia pesadas 3 ⬢⬢⬢◆, Armas cuerpo a cuerpo 2 ⬢⬢◆◆, Coacción 2 ⬢⬢◆, Frialdad 2 ⬢⬢◆, Pelea 2 ⬢⬢◆◆, Percepción 3 ⬢⬢⬢, Pilotar vehículo espacial 2 ⬢⬢◆◆, Sigilo 2 ⬢⬢◆◆.
Aptitudes: Ninguna.
Talentos: Acechador 2 (añade ■■ a todas las tiradas de Coordinación y Sigilo), Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Golpes letales 2 (añade +20 a las tiradas de heridas críticas infligidas a su oponente), Precisión letal (añade sus rangos en Armas a distancia pesadas al daño de todos los ataques para los que utiliza esa habilidad).
Equipo: Fusil bláster pesado modificado (Armas a distancia pesadas ⬢⬢⬢◆; daño 13; crítico 3; largo alcance; Aparatosa 3, Automática, Perforante 1), lanzallamas acoplado al fusil (Armas a distancia pesadas ⬢⬢⬢◆; daño 13; crítico 2; corto alcance; Explosión 8, Incendiaria 5), vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢◆◆;daño 5; crítico 2; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2), 4 granadas aturdidoras (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆◆; daño 8; crítico -; corto alcance; Daño de aturdimiento, Desorientación 3, Explosión 8, Munición limitada 1), blindaje pesado de combate (+2 a la protección, +1 a la Defensa).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	4	3	4	5

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	13	16	0 | 0

Moff Imperial [Antagonista]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆◆, Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢◆◆, Callejeo 2 ⬢⬢◆, Carisma 3 ⬢⬢⬢◆◆, Coacción 4 ⬢⬢⬢⬢, Conocimiento (Mundos del Núcleo) 4 ⬢⬢⬢⬢, Disciplina 3 ⬢⬢⬢◆, Engaño 4 ⬢⬢⬢◆, Frialdad 3 ⬢⬢⬢◆◆, Liderazgo 4 ⬢⬢⬢⬢◆.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Inspiración Retorica Suprema (con una maniobra puede realizar una tirada de Liderazgo de dificultad Media (◆◆), cada ✲ restablece 1 punto de Herida o de Tensión a un aliado situado a alcance medio. Gastando ⚙ se restablece un punto adicional, los aliados afectados añaden ■ a todas sus tiradas durante 4 turnos). Negación plausible (elimina hasta ■■■■ de cualquier tirada de Coacción o Engaño).
Aptitudes: Valor Imperial (con una maniobra puede hacer que todos los ataques a distancia dirigidos al Moff, golpeen a un aliado o un enemigo indefenso que él agarre).
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir).

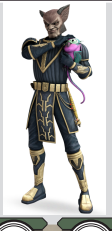


FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	6	-	0 | 0

Aprendiz de Cazarrecompensas [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Percepción.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), ropa gruesa (+1 a la Protección).



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	1	3	2	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	15	-	0 | 0

Esclavista [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢, Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢◆, Armas cuerpo a cuerpo 2 ⬢⬢◆, Coacción 2 ⬢⬢.
Equipo: Pistola aturdidora baqueteada (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆; daño 7; crítico -; corto alcance; Daño de aturdimiento), red (Armas a distancia ligera ⬢⬢◆; daño 2; crítico -; corto alcance; Apresadora 3, Derribo, Munición limitada 1), porra (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢◆; daño 5; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 2).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	2	2	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	6	-	0 | 0

Matón Aqualish [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Coacción, Pelea.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), nudilleras (Pelea; daño 4; crítico 4; alcance de interacción; Desorientación 3).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	5	3	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
6	24	22	1 / 1

Inquisidor Imperial [Antagonista]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢, Armas a distancia ligeras 3 ⬢⬢⬢◆◆, Coordinación 3 ⬢⬢⬢◆◆, Engaño 3 ⬢⬢⬢, Frialdad 2 ⬢⬢, Medicina 1 ⬢◆◆, Pelea 3 ⬢⬢⬢◆, Sable de luz 4 ⬢⬢⬢⬢, Sigilo 4 ⬢⬢⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 3 (se incrementa 3 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Dominio de la Fuerza 3, Parada 4 (al ser golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo, sufre 3 puntos de Tensión y reduce el daño en 6), Reflejar disparo 4 (al ser golpeado por un ataque a distancia, sufre 3 de Tensión para reducir en 6 puntos el daño recibido).

Retener: *Poder de la Fuerza*. El inquisidor restringe a un enemigo, evitando que el objetivo pueda actuar. Puede gastar ◑ para retener a un objetivo a corto alcance. Si gasta ◑, un objetivo afectado por Retener, sufre Tensión igual a la Voluntad del inquisidor siempre que el objetivo realice una acción. Si el usuario uso algún ● para generar ◑, el objetivo también sufre 1 Herida por ◑ gastado en la tirada, ignora Protección.

Sentir: *Poder de la Fuerza*. El inquisidor puede gastar ◑ para detectar a todos los seres vivos que se encuentren a corto alcance, sean o no inteligentes. Puede gastar ◑ para captar el presente estado emocional de un objetivo vivo que tenga a distancia de interacción. Puede gastar ◑ para incrementar el alcance del poder en un intervalo, gastar ◑ para incrementar el número de objetivos afectados en 1. El inquisidor puede activar estos incrementos múltiples veces.

Equipo: Sable de luz doble de Inquisidor (Sable de luz ⬢⬢⬢⬢; daño 6; crítico 2; alcance de interacción; Brecha 1, Hendedura; en modo doble añade Enlazada 1 y Poco manejable 3; en modo giro añade también Defensiva 1, Desvío 1), uniforme del Inquisitorius (+2 a la Protección, +1 a la Defensa).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
5	4	3	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
7	25	22	1 / 1

Inquisidor Imperial [Antagonista]

Habilidades: Aguante 4 ⬢⬢⬢⬢◆, Alerta 1 ⬢◆, Atletismo 3 ⬢⬢⬢◆◆, Armas a distancia ligeras 3 ⬢⬢⬢◆, Callejeo 1 ⬢◆◆, Coacción 3 ⬢⬢◆, Disciplina 2 ⬢⬢, Pelea 3 ⬢⬢⬢◆◆, Sable de luz 4 ⬢⬢⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 3 (se incrementa 3 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Dominio de la Fuerza 3, Golpes letales 2 (añade +20 a las tiradas de heridas críticas infligidas a su oponente), Reflejar disparo 4 (al ser golpeado por un ataque a distancia, puede sufrir 3 de Tensión para reducir en 6 puntos el daño recibido).

Aptitudes: Presencia intimidante (todos los enemigos a corto alcance del Inquisidor añaden ⚙ a todas las tiradas que realicen).

Mover: *Poder de la Fuerza*. El inquisidor puede gastar ◑ para mover un objeto de silueta 0, que se encuentre a corto alcance, una distancia de corto alcance. Puede gastar ◑ para incrementar el alcance del poder en un intervalo, gastar ◑ para incrementar la silueta del objeto que puede mover en 1, y gastar ◑ para incrementar el número de objetos que puede mover a la vez en 2. El inquisidor puede activar estos incrementos múltiples veces. Finalmente, puede arrojar objetos con la suficiente violencia como para dañar a un objetivo realizando una tirada de Ataque a distancia combinada con una tirada de Mover. El daño infligido es igual a 10 veces la Silueta del objeto arrojado, si la Silueta es 0 el daño es 5, más 1 por cada ✲. Si se arrojan varios objetos deben generarse los suficientes ◑ para ello y se siguen las reglas de Fuego automático).

Equipo: Sable de luz doble de Inquisidor (Sable de luz ⬢⬢⬢⬢◆; daño 6; crítico 2; alcance de interacción; Brecha 1, Hendedura; en modo doble añade Enlazada 1 y Poco manejable 3; en modo giro añade también Defensiva 1, Desvío 1), uniforme del Inquisitorius (+2 a la Protección, +1 a la Defensa).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	4	4	3	4

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	16	14	0 / 0

Comandante de la Alianza [Antagonista]

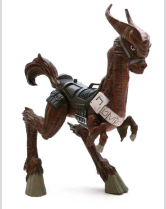
Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆, Armas a distancia ligeras 3 ⬢⬢⬢, Armas a distancia pesadas 2 ⬢⬢◆, Disciplina 3 ⬢⬢⬢, Estrategia militar 3 ⬢⬢⬢◆, Liderazgo 3 ⬢⬢⬢◆, Percepción 3 ⬢⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Talentos: Coordinación táctica (como una Acción, pueden hacer una tirada Media (◆◆) de Liderazgo. Si la superas, tantos aliados como tu Presencia pueden sufrir inmediatamente 1 de Tensión para efectuar 1 maniobra gratuita), Mando 2 (añade ■■ a tus tiradas de Liderazgo. Los objetivos afectados añaden ■■ a sus tiradas de Disciplina durante las siguientes 24 horas).

Aptitudes: Fuego de cobertura mejorado (cuando un grupo de subordinados aliados situados a corto alcance realizan la maniobra Fuego de Cobertura, añaden +2 a la Defensa de ataques a distancia).

Equipo: Carabina bláster (Armas a distancia pesadas ⬢⬢◆; daño 9; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras ⬢⬢⬢; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), ropa gruesa (+1 a la Protección).



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	6	1	2	1	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	13	-	0 / 0

Kybuck [Rival]

Habilidades: Aguante 1 ⬢◆◆, Atletismo 2 ⬢⬢◆, Supervivencia 1 ⬢◆.

Aptitudes: Pie firme (no sufren penalización cuando se mueven por terreno difícil), Silueta 2.

Equipo: Cuernos (Pelea ◆◆◆; daño 6; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 1).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	2	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	5	-	0 / 0

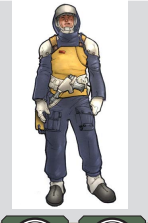
Piloto de TIE [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Artillería, Pilotar vehículo espacial.

Talentos: Ninguno.

Aptitudes: Ninguna.

Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), traje de vuelo.



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	2	2	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	4	-	0 / 0

Agente de seguridad de puerto espacial [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Percepción.

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), 2 granadas aturdidoras (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico -; corto alcance; Daño de aturdimiento, Desorientación 3, Explosión 8, Munición limitada 1), blindaje acolchado (+2 a la Protección).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	3	2	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	12	-	0 / 0

Contrabandista [Rival]

Habilidades: Actividad criminal 2 ●●◆, Alerta 1 ●◆, Armas a distancia ligeras 2 ●●◆, Callejeo 2 ●●◆, Carisma 2 ●●◆, Frialdad 1 ●◆◆, Pilotar vehículo espacial 3 ●●●.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Piloto consumado 2 (elimina ■■ de todas las tiradas de Pilotar).

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras ●●◆; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	3	2	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	15	-	0 / 0

Mercenario trandoshano [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ●●, Armas a distancia pesadas 2 ●●, Armas cuerpo a cuerpo 2 ●●◆, Coacción 2 ●●, Conocimiento (Educación) 2 ●●◆, Disciplina 1 ●◆, Frialdad 1 ●◆, Supervivencia 2 ●●.
Talentos: Ninguno.

Aptitudes: Regeneración (recupera 1 Herida adicional descansando o en tanque de bacta. Regenera un miembro perdido en 1 mes).
Equipo: Fusil bláster (Armas a distancia pesadas ●●; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir), garras (Pelea ◆◆◆; daño 4; crítico 3; alcance de interacción), blindaje laminado (+2 a la Protección), comunicador.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	13	-	0 / 0

Infiltrador de las Fuerzas Especiales Rebeldes [Rival]

Habilidades: Actividad criminal 2 ●●◆, Armas a distancia ligeras 2 ●●◆, Armas cuerpo a cuerpo 2 ●●◆, Percepción 1 ●◆◆, Sigilo 3 ●●●.
Talentos: Acechador 2 (añade ■■ a todas las tiradas de Coordinación y Sigilo), Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Aptitudes: Ensombrecido (cuando esta en condiciones de oscuridad o de sombra profunda, añade ■■ a todas las tiradas de Sigilo), Golpe de Canto 1 (gasta durante un combate cuerpo a cuerpo para causar a un oponente a distancia de interacción la perdida de 1 punto de Tensión).
Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras ●●◆; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo ●●◆; daño 4; crítico 2; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2), chaleco protector reforzado (Protección +2), comunicador codificado.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	2	2	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	5	-	0 / 0

Soldado de la Armada Imperial [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Percepción.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), chaleco protector y casco (Protección +1).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	2	2	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	5	-	0 / 0

Cuerpo de artilleros Imperiales [Esbirro]

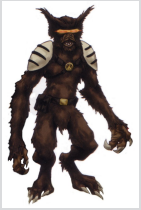
Habilidades (sólo en grupo): Artillería.
Aptitudes: Pelotón (por cada artillero imperial en el grupo de esbirros después del primero, reduce el rango de Aparatosa de su arma en 1).
Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), bláster pesado de repetición (Artillería; daño 15; crítico 2; largo alcance; Aparatosa 5, Automática, Letal 2, Perforante 2), uniforme de soldado y casco (Protección +1).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	2	2	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	5	-	0 / 0

Infantería de la Alianza [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo.
Aptitudes: Fuego de cobertura (puede gastar una maniobra para añadir +1 a la Defensa a ataques a distancia a 3 personajes aliados o a grupos de esbirros dentro de corto alcance hasta el final del próximo asalto; no se acumula por múltiples usos).
Equipo: Fusil bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir), cuchillo de combate (Armas cuerpo a cuerpo; daño 3; crítico 3; alcance de interacción), ropa gruesa (Protección +1).



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	4	3	4	3	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	17	15	1 | 1

Asesino Defel [Antagonista]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆, Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢◆◆, Armas cuerpo a cuerpo 3 ⬢⬢⬢, Coordinación 2 ⬢⬢◆◆, Frialdad 2 ⬢⬢, Pelea 3 ⬢⬢⬢, Sigilo 3 ⬢⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 3 (se incrementa 3 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Golpes letales 2 (añade +20 a las tiradas de heridas críticas infligidas a su oponente).

Talentos: Precisión letal (añade sus rangos de Pelea a todo el daño causado con sus garras).

Aptitudes: Ensombrecido (los defel tienen la capacidad de absorber ciertas longitudes de ondas lumínicas, lo que los vuelve prácticamente invisibles en la oscuridad. Cuando se encuentran en la oscuridad o en la sombra, un defel añade ▫▫ a todas sus tiradas de Sigilo), Sensible a la luz (los defel son vulnerables a las luces brillantes, exponerse a ellas sin protección les causa un dolor intenso y ceguera temporal. Un defel expuesto a una luz brillante sin gafas protectoras añade ■■ a todas sus tiradas de habilidad).

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆◆; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), garras (Pelea ⬢⬢⬢; daño 7; crítico 3; alcance de interacción).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	3	3	3	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	14	-	0 | 0

Mayordomo de un Hutt [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆, Callejeo 3 ⬢⬢⬢, Carisma 2 ⬢⬢◆, Coacción 3 ⬢⬢⬢, Conocimiento (Bajos fondos) 3 ⬢⬢⬢, Disciplina 2 ⬢⬢◆, Engaño 3 ⬢⬢⬢, Frialdad 2 ⬢⬢◆, Liderazgo 2 ⬢⬢◆, Negociación 2 ⬢⬢◆, Percepción 2 ⬢⬢◆.

Talentos: Intimidante 2 (sufre 2 de Tensión para disminuir 2 veces la Dificultad de las tiradas de Coacción, o incrementa 2 veces la Dificultad de la tirada de Coacción cuando es el objetivo), Negación plausible 1 (elimina ■ de cualquier tirada de Coacción o Engaño), Ni un pelo de tonto 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de las tiradas de Carisma, Coacción o Engaño realizadas contra él).

Aptitudes: Ninguna.

Equipo: Ropa elegante.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	2	2	2

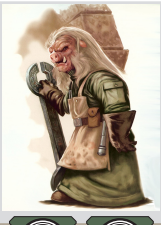
PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	5	-	0 | 0

Oficial de la Guardia Alada [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Disciplina, Pilotar vehículo planetario.

Aptitudes: Fuego de cobertura (puede gastar una maniobra para añadir +1 a la Defensa a ataques a distancia a 2 personajes aliados o a grupos de esbirros dentro de corto alcance hasta el final del próximo asalto; no se acumula por múltiples usos).

Equipo: Pistola bláster Relby-K23 (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir, Perforante 2), bastón aturdidor (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 2; alcance de interacción; Desorientación 2), uniforme de Guardia Alada (+1 a la Protección), comunicador.



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	3	2	2	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	10	-	0 | 0

Trabajador Ugnaught [Rival]

Habilidades: Armas cuerpo a cuerpo 1 ⬢◆◆, Computadoras 1 ⬢◆◆, Mecánica 2 ⬢⬢◆.

Aptitudes: Terco y confiable (quitar ■ de todas las tiradas), Silueta 0.

Equipo: llave hidráulica u otra herramienta voluminosa (Armas cuerpo a cuerpo ⬢◆◆ o Armas a distancia ligeras ◆◆; daño 3; crítico 4; alcance de interacción o corto; Derribo), ropa duradera (Protección +1).

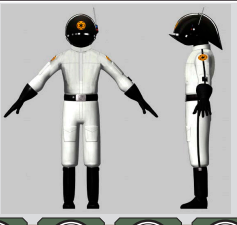
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	3	1	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	5	-	0 | 0

Miembro de banda de Acelerador [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Callejeo, Pilotar vehículo planetario.

Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), cadena (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 5; alcance de interacción; Derribo, Imprecisa 1), blindaje de cuero de conducción (+1 a la Protección).



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	3	2	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	5	-	0 | 0

Ingeniero naval [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Computadoras, Mecánica.

Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
5	3	1	1	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
8	18	-	0 | 0

Droideka (droide destructor) [Rival]

Habilidades: Aguante 3 ⬢⬢⬢◆◆, Artillería 2 ⬢⬢◆, Percepción 3 ⬢◆◆.

Aptitudes: Barrido de fuego (como una acción, un droideka puede hacer una tirada Difícil (◆◆◆) de Artillería para impactar en un máximo de dos objetivos que estén a alcance medio, más un objetivo adicional por cada ☯ obtenido en la tirada, solo se puede alcanzar a cada objetivo una vez de esta manera).

Aptitudes: Generador de escudo (requiere una maniobra para activar o desactivar, mientras esta activo gana Defensa 2 e incrementa una vez la dificultad de los ataques dirigidos al droideka, pero el droideka no puede usar la maniobra de Movimiento).

Equipo: 2 blásters pesados dobles integrados (Artillería ⬢⬢◆; daño 12; crítico 3; largo alcance; Automática, Enlazada, Letal 1, Perforante 1), piernas mecánicas (Pelea ◆◆◆◆◆; daño 5; crítico 5; alcance de interacción; Derribo 1).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	2	4	1	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	12	-	0 | 0

Jugador Dandy [Rival]

Habilidades: Actividad criminal 3 ⬢⬢⬢◆, Callejeo 2 ⬢⬢◆◆, Carisma 2 ⬢⬢, Engaño 2 ⬢⬢◆◆, Frialdad 3 ⬢⬢◆, Percepción 3 ⬢⬢⬢◆.

Talentos: Dominio de la Fuerza 1, Segundas oportunidades 2 (una vez por encuentro, puede coger 2 dados positivos de una tirada y volver a lanzarlos).

Aptitudes: Toda la suerte en la Galaxia (cuando hace una tirada para Engañar, Jugar o Negociar; añade ⬡ a la tirada, cada ◯ obtenido añade ✲ a la tirada, si se obtiene ●● se añade ⬡ automáticamente a la tirada).

Equipo: blástér de bolsillo (Armas a distancia ligeras ◆◆; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	4	3	4	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	16	14	1 | 2

Jedi olvidado [Antagonista]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆◆, Armas cuerpo a cuerpo 2 ⬢⬢◆, Callejeo 3 ⬢⬢⬢◆, Coacción 2 ⬢⬢, Engaño 3 ⬢⬢⬢◆, Frialdad 2 ⬢⬢, Percepción 4 ⬢⬢⬢⬢, Pilotar vehículo espacial 2 ⬢⬢◆◆, Saber arcaico 4 ⬢⬢⬢◆, Sable de luz 4 ⬢⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Dominio de la Fuerza 3, Percibir el peligro (una vez por partida, elimina ■■ de cualquier tirada).

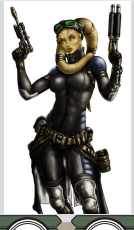
Talentos: Percibir emociones (añade ■ a todas las tiradas de Carisma, Coacción y Engaño), Sentidos prodigiosos 2 (añade ■■ a todas las tiradas de Percepción).

Aptitudes: A punto de sucumbir (una vez por tirada de Fuerza, puede sufrir 1 de Tensión para utilizar un resultado de ● para generar un ◯).

Mover: *Poder de la Fuerza.* ◯ mueve hasta 2 objetos de Silueta 1 a alcance medio. El usuario de la Fuerza puede arrojar objetos con la suficiente violencia como para dañar a un objeto realizando una tirada de Ataque a distancia combinada con una tirada de Mover. El daño infligido es igual a 10 veces la Silueta del objeto arrojado, si la Silueta es 0 el daño es 5, más 1 por cada ✲.

Sentir: *Poder de la Fuerza.* ◯ percibe a todos lo seres vivos a alcance medio. ◯ percibe el estado emocional de un objetivo a alcance medio. Efecto persistente [⬡] incrementa 2 veces la Dificultad de los ataques realizados contra él.

Equipo: Sable de luz (Sable de luz ⬢⬢⬢◆; daño 10; crítico 1; alcance de interacción; Brecha 1, Defensiva 1, Desvío 2, Hendedura, Letal 2).



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	3	4	1	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	12	-	0 | 0

Traficante de armas [Rival]

Habilidades: Alerta 1 ⬢, Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢, Armas a distancia pesadas 2 ⬢⬢, Negociación 1 ⬢◆◆.

Equipo: Pistola blástér pesada (Armas a distancia ligeras ⬢⬢; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo ◆◆; daño 3; crítico 2; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	2	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	6	-	1 | 1

Soldado Mandaloriano [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Aguante, Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Frialdad, Percepción.

Equipo: Fusil blástér (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir), vibroespada (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 2; alcance de interacción; Defensiva 1, Letal 1, Perforante 2), Blindaje ligero de neocruzado (+2 a la Protección, +1 a las Defensas, pueden eliminar ■■ en cualquier tirada usando esta arma debido a humo, oscuridad u otras condiciones ambientales que dificulten la visión), cinturón de accesorios.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	2	2	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
1	11	-	0 | 0

Informante militar [Rival]

Habilidades: Alerta 1 ⬢◆, Computadoras 1 ⬢◆, Engaño 2 ⬢⬢◆, Sigilo 1 ⬢◆.

Equipo: Blástér de bolsillo (Armas a distancia ligeras ◆◆; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), comunicador militar seguro desmontable, material para disfrazarse.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	4	1	2	2	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	10	-	1 | 0

Pantera de Arena [Rival]

Habilidades: Coordinación 2 ⬢⬢◆◆, Pelea 2 ⬢⬢◆, Percepción 3 ⬢⬢◆, Sigilo 3 ⬢⬢⬢◆, Supervivencia 2 ⬢⬢.

Talentos: Golpes letales 2 (añade +20 a las tiradas de heridas críticas infligidas a su oponente).

Aptitudes: Cazador silencioso (los oponentes sufren ■■ en cualquier tirada de Alerta o Percepción realizada para detectar una pantera de arena, mientras esta cazando).

Aptitudes: Sentidos agudos (gracias a sus sentidos de la vista y el oído, la panteras de arena añade ■ a todas las pruebas de Percepción), Venenosa (cualquier persona que sufra daños por la pantera de arena inmediatamente debe hacer una tirada de Aguante de dificultad Media (◆◆), sufriendo 5 de Tensión si falla. Cualquier ⚙ obtenido durante la tirada de Aguante añade ■ a todas las acciones del objetivo durante una serie de asaltos igual a ⚙ obtenidos. Por último, el DJ puede gastar ▽ para obligar al objetivo a hacer otra tirada para resistir al veneno en el siguiente asalto).

Equipo: Dientes y garras (Pelea ⬢⬢◆; daño 5; crítico 3; alcance de interacción; Perforante 2).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	3	4	3	4

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	16	16	0 | 0

Vigo del Sol Negro [Antagonista]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆, Armas a distancia ligeras 3 ⬢⬢⬢, Armas a distancia pesadas 3 ⬢⬢⬢, Armas cuerpo a cuerpo 3 ⬢⬢⬢, Callejeo 4 ⬢⬢⬢⬢, Coacción 4 ⬢⬢⬢◆, Frialdad 3 ⬢⬢⬢◆, Negociación 3 ⬢⬢⬢◆, Percepción 4 ⬢⬢⬢⬢, Supervivencia 4 ⬢⬢⬢⬢.

Talentos: Adversario 3 (se incrementa 3 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Talentos: Golpe incapacitante (puede aumentar en 1 la Dificultad de una tirada. Si tiene éxito, el objetivo sufre 1 de Tensión cada vez que se mueva hasta el final del encuentro), Ni un pelo de tonto 2 (incrementa 2 veces la Dificultad de las tiradas de Carisma, Coacción o Engaño realizadas contra él).

Aptitudes: Líder (todos los subordinados que se encuentren a medio alcance añaden ■ a sus tiradas de Disciplina).

Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras ⬢⬢⬢; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), pica de fuerza (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢⬢; Daño 6; Crítico 2; alcance de interacción; Fijar para aturdir, Perforante 2)

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	4	3	5	3	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	18	20	2 | 3

Mano del Emperador [Antagonista]

Habilidades: Alerta 4 ⬢⬢⬢◆, Armas a distancia ligeras 3 ⬢⬢⬢◆, Armas a distancia pesadas 2 ⬢⬢◆◆, Armas cuerpo a cuerpo 3 ⬢⬢⬢◆, Atletismo 2 ⬢⬢◆◆, Carisma 3 ⬢⬢◆, Engaño 3 ⬢⬢◆◆, Frialdad 3 ⬢⬢◆, Mundos del núcleo 3 ⬢⬢⬢, Pelea 2 ⬢⬢◆◆, Percepción 2 ⬢⬢◆◆◆, Sigilo 3 ⬢⬢⬢◆.

Talentos: Acechador 2 (añade ■■ a todas las tiradas de Coordinación y Sigilo).

Talentos: Adversario 3 (se incrementa 3 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Concentración intensa (sufre 1 de Tensión para incrementar una vez cualquier tirada de habilidad), Dominio de la Fuerza 2, Sentidos prodigiosos 2 (añade ■■ a todas las tiradas de Percepción).

Aptitudes: Usuario del Lado Oscuro de la Fuerza (utiliza puntos del Lado Oscuro en lugar del Lado Luminoso).

Influenciar: *Poder de la Fuerza.* ● causa 2 de Tensión a un objetivo a corto alcance. ● obliga a un objetivo a corto alcance a adoptar un estado emocional o a creer algo aunque no sea cierto, durante 4 minutos o 4 asaltos de combate.

Equipo: Pistola disruptora (Armas a distancia ligeras ⬢⬢⬢◆; daño 10; crítico 2; corto alcance; Letal 4), vibroespada (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢⬢◆; daño 6; crítico 2; alcance de interacción; Defensiva 1, Letal 1, Perforante 2), granada de fragmentación (Armas a distancia ligeras ⬢⬢⬢◆; daño 8; crítico 4; corto alcance; Explosión 6, Munición limitada 1).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	2	3	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	5	-	0 | 0

Soldado de Asalto de la Primera Orden [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Armas cuerpo a cuerpo, Armas a distancia pesadas, Atletismo, Disciplina.

Equipo: Fusil bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir), vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo; daño 4; crítico 2; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2), 2 granadas de fragmentación (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico 4; corto alcance; Explosión 6, Munición limitada 1), armadura de soldado de asalto (+2 a la Protección), cinturón de accesorios, cargadores adicionales.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	3	2	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	4	-	0 | 0

Técnico de la Primera Orden [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Computadoras, Mecánica.

Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), uniforme, sensor técnico, cilindro de código.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	2	1	1	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
1	6	-	0 | 0

Dron bláster [Rival]

Habilidades: Armas a distancia ligeras 3 ⬢⬢◆.

Aptitudes: Flotante (tiene repulsores que les permiten flotar sobre el suelo; no tienen que gastar maniobras adicionales al atravesar terrenos difíciles).

Equipo: Bláster de entrenamiento (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆; daño 2; crítico NA; corto alcance; Daño de aturdimiento).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	2	4	4	3	3

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
2	14	13	0 | 0

Supervisor de puerto espacial [Antagonista]

Habilidades: Alerta 3 ⬢⬢⬢, Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢, Callejeo 3 ⬢⬢⬢◆, Carisma 2 ⬢⬢◆, Coacción 2 ⬢⬢◆, Engaño 2 ⬢⬢◆◆, Frialdad 2 ⬢⬢◆, Percepción 4 ⬢⬢⬢⬢.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Talentos: Negación plausible 2 (elimina ■■ de todas las tiradas de Coacción y Engaño), Ni un pelo de tonto 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de las tiradas de Carisma, Coacción o Engaño realizadas contra él).

Aptitudes: Jefe de puerto espacial (el personal del puerto espacial añade ■ a todas sus tiradas de Alerta y Percepción cuando se encuentran en presencia del supervisor.

Equipo: Pistola de bláster ligera (Armas a distancia ligeras ⬢⬢; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), comunicador, módulo de datos.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	3	2	2	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
5	16	12	1 | 1

Guardia Real Imperial [Antagonista]

Habilidades: Alerta 4 ⬢⬢◆◆, Armas a distancia ligeras 3 ⬢⬢⬢, Armas cuerpo a cuerpo 4 ⬢⬢⬢◆, Atletismo 2 ⬢⬢◆, Disciplina 3 ⬢⬢◆, Percepción 3 ⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Talentos: Observador (todo aliado que tengas a corto alcance añade ■ a sus tiradas de Percepción y Alerta. Los aliados que tengas a alcance de interacción añaden ■■ a estas tiradas), Parada 4 (cuando es golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo, sufre 3 puntos de Tensión y reduce el daño en 6).

Equipo: Pica de fuerza de cortosis (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢⬢◆; daño 6; crítico 2; alcance de interacción; Cortosis, Fijar para aturdir, Perforante 2), pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras ⬢⬢⬢; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), blindaje pesado de combate (+2 a la protección, +1 a la Defensa).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	2	2	3	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
4	13	-	0 | 0

Guardaespaldas [Rival]

Habilidades: Alerta 3 ⬢⬢⬢, Armas a distancia ligeras 3 ⬢⬢⬢, Armas cuerpo a cuerpo 2 ⬢⬢◆, Atletismo 3 ⬢⬢⬢, Frialdad 2 ⬢⬢, Pelea 3 ⬢⬢⬢, Pilotar vehículo planetario 2 ⬢⬢◆.

Talentos: Golpe dirigido (después de efectuar un ataque con éxito, puedes gastar 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como tu Agilidad a uno de los impactos).

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras ⬢⬢⬢; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢◆; daño 4; crítico 2; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2), ropa gruesa (Protección +1), comunicador.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
1	2	3	3	2	3

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
1	12	-	0 | 0

Espía bothan [Rival]

Habilidades: Actividad criminal 2 ⬢⬢◆, Callejeo 1 ⬢◆◆, Computadoras 1 ⬢◆◆, Engaño 2 ⬢⬢◆.

Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras ◆◆; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), comunicador seguro, módulo de datos codificado.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	2	4	3	2	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
2	10	-	0 | 0

Ingeniero de Incom [Rival]

Habilidades: Astronavegación 1 ⬢◆◆◆, Computadoras 1 ⬢◆◆◆, Mecánica 2 ⬢⬢◆◆.

Talentos: Mañoso 1 (elimina ■ de todas las tiradas de Mecánica).

Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras ◆◆; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), juego de herramientas, módulo de datos con esquemas.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
4	2	1	1	1	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
5	14	-	0 | 0

Matón gamorreano [Rival]

Habilidades: Armas cuerpo a cuerpo 3 ⬢⬢⬢◆, Pelea 3 ⬢⬢⬢◆.

Talentos: Derribo (puede gastar ⊛ para tumbar al oponente después de un ataque cuerpo a cuerpo con éxito).

Equipo: Tosca vibrohacha gamorreana (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢⬢◆; daño 7; crítico 4; alcance de interacción; Letal 3, Perforante 2).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	2	3	2	3	4

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
2	12	14	0 | 0

Político / Senador [Antagonista]

Habilidades: Carisma 3 ●●●◆, Conocimiento (Educación) 2 ●●◆, Conocimiento (Mundos del Núcleo) 2 ●●◆, Engaño 1 ●◆, Frialdad 2 ●●◆◆, Negociación 2 ●●◆◆.
Talentos: Dotes de mando 2 (elimina ■■ de todas las tiradas de Frialdad y Liderazgo).
Talentos: Mano de santo (Una vez por partida, haz una tirada de habilidad usando la Presencia en vez de la característica asociada a dicha habilidad.).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Guardaespaldas, módulo de datos y comunicador.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	3	3	2	3	3

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
3	12	-	0 | 0

Sargento de la Guardia Alada [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ●●, Armas a distancia ligeras 2 ●●◆, Armas cuerpo a cuerpo 2 ●●, Coacción 1 ●◆◆, Disciplina 1 ●●◆, Liderazgo 2 ●●◆, Pilotar vehículo planetario 2 ●●◆.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Dirección táctica (puede utilizar una maniobra para dirigir a un grupo de oficiales de la Guardia Alada esbirros situados a alcance medio. El grupo puede efectuar de inmediato una maniobra gratuita o añadir ■ a su siguiente tirada).
Equipo: Pistola bláster Relby-K23 (Armas a distancia ligeras ●●◆; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir, Perforante 2), bastón aturdidor (Armas cuerpo a cuerpo ●●; daño 5; crítico 2; alcance de interacción; Desorientación 2), uniforme de Guardia Alada (+1 a la Protección), comunicador.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	2	3	4	3	4

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
3	14	14	0 | 0

Gobernador planetario [Antagonista]

Habilidades: Actividad criminal 3 ●●●◆, Aguante 2 ●●, Alerta 2 ●●◆, Armas a distancia ligeras 3 ●●◆, Callejeo 2 ●●◆◆, Carisma 3 ●●●◆, Coacción 4 ●●●◆, Educación 4 ●●●◆, Engaño 3 ●●●◆, Frialdad 2 ●●◆◆, Liderazgo 3 ●●●◆, Percepción 4 ●●●●, Pilotar vehículo planetario 2 ●●.
Talentos: Don de gentes 2 (elimina ■■ de todas las tiradas de Carisma y Liderazgo), Ni un pelo de tonto 2 (incrementa 2 veces la Dificultad de las tiradas de Carisma, Coacción o Engaño realizadas contra él), Retórica inspirada mejorada (como una acción, puede efectuar una tirada Media (◆◆) de Liderazgo. Cada ✡ elimina 1 de Tensión o 1 Herida de un aliado situado a corto alcance. Cada ⚜ elimina 1 de Tensión o 1 Herida adicionales de un objetivo afectado. Todos los aliados afectados añaden ■ a todas sus tiradas durante 2 asaltos).
Aptitudes: Líder (todos los subordinados que estén a medio alcance añaden ■ a sus tiradas de Disciplina).
Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras ●●◆; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	2	4	3	3	3

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
2	12	-	0 | 0

Infomerciante [Rival]

Habilidades: Alerta 1 ●◆◆, Conocimiento (Todas) 2 ●●◆◆, Engaño 2 ●●◆, Percepción 2 ●●◆.
Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras ◆◆; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), módulo de datos codificado, comunicador.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	2	4	4	2	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
2	12	-	0 | 0

Pirata informático [Rival]

Habilidades: Actividad criminal 1 ●◆◆◆, Computadoras 2 ●●◆◆, Frialdad 2 ●◆.
Equipo: Bláster aturdidor (Armas a distancia ligeras ◆◆; daño 6; crítico -; corto alcance; Daño de aturdimiento), equipo de piratería informática.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	3	3	2	2	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
2	12	-	0 | 0

Mecánico Mon Calamari [Rival]

Habilidades: Alerta 1 ●◆, Astronavegación 1 ●◆◆, Computadoras 1 ●◆◆, Mecánica 2 ●●◆.
Aptitudes: Anfibio (los mon calamari pueden respirar bajo el agua sin problema y nunca sufren penalizaciones al movimiento por moverse a través del agua).
Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras ◆◆◆; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), juego de herramientas, parche de reparación de emergencia.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
1	2	2	3	2	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
2	4	-	0 / 0

Jawa [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Armas a distancia ligeras, Mecánica, Supervivencia.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Adaptable (puede eliminar ■ impuesto por condiciones ambientales áridas o calurosas); Tamaño pequeño (los jawas tienen Silueta 0).
Equipo: Bláster ionizador (Armas a distancia ligeras; daño 10; crítico 5; alcance corto; Daño de aturdimiento (solo en droides), Desorientación 5 (solo en droides)) o Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), ropa gruesa (+1 a la protección).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
5	3	1	1	1	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
5	30	-	0 / 0

Dragón Krayt joven [Rival]

Habilidades: Pelea 2 ⬢⬢◆◆◆, Percepción 2 ⬢◆, Supervivencia 2 ⬢◆.
Talentos: Derribo (puede gastar un ⊛ para derribar a su objetivo con un ataque cuerpo a cuerpo exitoso).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Garras y dientes brutales (Pelea ⬢⬢◆◆◆; daño 6; crítico 4; alcance de interacción; Perforante 1).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
5	1	1	1	1	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
10	26	-	0 / 0

Bantha [Rival]

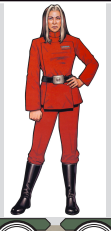
Habilidades: Aguante 2 ⬢⬢◆◆◆, Pelea 1 ⬢◆◆◆◆.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Bestia de carga 10 (los banthas añaden 10 a su umbral de Heridas), Domesticado 1 (disminuye la dificultad para tratar con el bantha en 1), Montura entrenada (añade ■ a las tiradas de Supervivencia para montar sobre el bantha), Silueta 3.
Equipo: Cuernos (Pelea ⬢◆◆◆◆; daño 10; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 2).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
4	3	1	2	2	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
5	15	-	0 / 0

Tauntaun [Rival]

Habilidades: Aguante 3 ⬢⬢⬢◆, Alerta 1 ⬢◆, Supervivencia 2 ⬢⬢.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Montura entrenada (añade ■ a las tiradas de Supervivencia para montar sobre un tauntaun), Silueta 2.
Equipo: Cuernos (Pelea ◆◆◆◆; daño 7; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 1).



Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	3	3	3	3

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
3	13	14	0 / 0

Agente de Inteligencia [Antagonista]

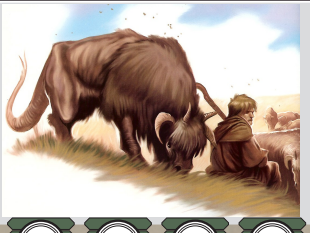
Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆, Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢◆, Armas cuerpo a cuerpo 2 ⬢⬢◆, Callejeo 2 ⬢⬢◆, Carisma 2 ⬢⬢◆, Coacción 2 ⬢⬢◆, Engaño 2 ⬢⬢◆.
Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), módulo de datos codificado, comunicador seguro.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	3	2	3	2	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
2	5	-	0 / 0

Piloto de caza estelar [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Artillería, Frialdad, Pilotar vehículo espacial.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), traje de vuelo.



Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	2	1	1	1	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
5	12	-	0 / 0

Nerf [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Atletismo, Pelea, Percepción.
Aptitudes: Desagradable (añade ■■ a todas las tiradas para dirigir, domesticar o cualquier otra actividad con un nerf), Visión en la oscuridad (elimina ■ por oscuridad en cualquier tirada).
Equipo: Cuernos (Pelea; daño 4; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 1).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	4	2	4	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
4	13	12	0 | 0

Jedi oculto [Antagonista]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆◆, Aguante 2 ⬢⬢◆, Atletismo 1 ⬢◆◆, Carisma 2 ⬢⬢, Conocimiento (Educación) 3 ⬢⬢⬢◆, Coordinación 1 ⬢◆◆, Engaño 2 ⬢⬢, Frialdad 2 ⬢⬢, Percepción 4 ⬢⬢◆◆, Pilotar vehículo espacial 2 ⬢⬢◆, Sable de luz 4 ⬢⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Dominio de la Fuerza 3.

Talentos: Reacciones prodigiosas 2 (añade ■■ a todas las tiradas de Alerta), Sentidos prodigiosos 1 (añade ■ a todas las tiradas de Percepción).

Mejorar: *Poder de la Fuerza.* ◯ para añadir ✲ o bien ⚲ (lo que prefiera) a las tiradas de Aguante, Atletismo, o Coordinación. ◯ para realizar un Salto de la Fuerza horizontalmente o verticalmente a cualquier localización a corto alcance).

Mover: *Poder de la Fuerza.* ◯ mueve un objeto de Silueta 1 a alcance medio. Puede hacer ataques a distancia con este poder.

Vaticinar: *Poder de la Fuerza.* ◯ para obtener sugerencias vagas de eventos que ocurrirán en el futuro ese día. ◯ gana ✲ por punto en una tirada de Iniciativa.

Equipo: Sable de luz (Sable de luz ⬢⬢⬢◆; daño 10; crítico 1; alcance de interacción; Brecha 1, Hendedura, Letal 2), túnica Jedi (+1 a la Protección).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	3	3	3	2	4

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
3	18	13	1 | 1

Magnate contrabandista [Antagonista]

Habilidades: Actividad criminal 2 ⬢⬢◆, Alerta 2 ⬢⬢, Armas a distancia ligeras 3 ⬢⬢⬢, Artillería 3 ⬢⬢⬢, Astronavegación 3 ⬢⬢⬢, Bajos fondos 3 ⬢⬢⬢, Callejeo 4 ⬢⬢⬢◆, Carisma 2 ⬢⬢◆◆, Frialdad 3 ⬢⬢⬢◆, Pilotar vehículo espacial 4 ⬢⬢⬢◆, Pilotar vehículo planetario 3 ⬢⬢⬢.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Piloto consumado 2 (elimina ■■ de todas las tiradas de Pilotar), Piloto experto (una vez por asalto, sufre 2 de Tensión para ejecutar una acción de pilotaje como una maniobra).

Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras ⬢⬢⬢; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), ropa blindada (+1 a la Protección, +1 a la Defensa), carguero YT-2400.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	3	3	2	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
4	14	-	1 | 0

Oficial de seguridad de puerto espacial [Rival]

Habilidades: Aguante 2 ⬢⬢◆, Alerta 2 ⬢⬢, Armas a distancia ligeras 1 ⬢◆◆, Armas a distancia pesadas 2 ⬢⬢◆, Disciplina 2 ⬢⬢, Frialdad 2 ⬢⬢.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Aptitudes: Ninguna.

Equipo: Fusil bláster (Armas a distancia pesadas ⬢⬢◆; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir), blindaje acolchado (+2 a la Protección), inyector de estimulantes.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	3	2	3	2	3

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
2	13	-	0 | 0

Noble rico [Rival]

Habilidades: Armas cuerpo a cuerpo 2 ⬢⬢, Carisma 3 ⬢⬢⬢, Educación 2 ⬢⬢, Engaño 3 ⬢⬢⬢, Frialdad 1 ⬢◆◆.

Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras ◆◆◆; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), ayudantes, vibroespada antigua (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢; daño 4; crítico 2; alcance de interacción; Defensiva 1, Letal 1, Perforante 2), lanzadera privada.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
4	2	2	3	2	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
6	16	-	0 | 0

Matón houk [Rival]

Habilidades: Aguante 2 ⬢⬢◆◆, Armas cuerpo a cuerpo 3 ⬢⬢⬢◆, Atletismo 2 ⬢⬢◆◆, Engaño 1 ⬢◆◆, Pelea 3 ⬢⬢⬢◆, Sigilo 1 ⬢◆.

Aptitudes: Fuerza bruta (puede añadir ⚲ a todas las tiradas de Pelea).

Equipo: Puños (Pelea ⬢⬢⬢◆; daño 4; crítico 5; alcance de interacción Derribo, Desorientación), porra (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢⬢◆; daño 6; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 2).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
4	3	2	3	2	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
5	16	-	0 | 0

Sicario barabel [Rival]

Habilidades: Alerta 1 ⬢◆, Armas a distancia pesadas 1 ⬢◆◆, Armas cuerpo a cuerpo 2 ⬢⬢◆◆, Percepción 1 ⬢◆◆, Supervivencia 2 ⬢⬢◆.

Equipo: Carabina bláster (Armas a distancia pesadas ⬢◆◆; daño 9; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), cuchillo de combate (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢◆◆; daño 5; crítico 3; alcance de interacción).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	2	3	4	3	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	12	-	0 | 0

Jefe talz [Rival]

Habilidades: Armas a distancia ligeras 3 ⬢⬢◆, Armas cuerpo a cuerpo 2 ⬢⬢◆◆, Coacción 3 ⬢⬢⬢, Pelea 1 ⬢◆◆◆, Percepción 2 ⬢⬢◆◆, Sigilo 3 ⬢⬢◆, Supervivencia 3 ⬢⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Equipo: Lanza ceremonial (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆; daño 9; crítico 2; corto alcance; Munición limitada 1) o (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢◆◆; daño 8; crítico 2; alcance de interacción), cuchillo (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢◆◆; daño 5; crítico 3; alcance de interacción).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	1	3	2	2	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	10	-	0 | 0

Droide táctico serie-T [Rival]

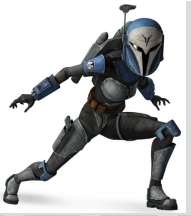
Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢, Conocimiento (Estrategia militar) 3 ⬢⬢⬢, Disciplina 2 ⬢⬢, Frialdad 3 ⬢⬢⬢, Liderazgo 3 ⬢⬢⬢, Percepción 2 ⬢⬢.

Talentos: Comandante de campo (como una acción, puede hacer una tirada Media (◆◆) de Liderazgo, inmediatamente tres aliados pueden sufrir 1 de Tensión para realizar una maniobra gratuita).

Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas). Computadora Táctica CDE-T (los droides tácticos de la serie T añade ■■ al realizar tiradas de Liderazgo y Conocimiento [Estrategia militar]).

Equipo: Ninguno.

Precio/Rareza: 8.000 (R)/8



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	3	3	2

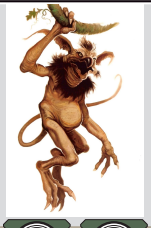
PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
6	12	-	1 | 1

Guerrero mandaloriano [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆, Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢◆, Armas a distancia pesadas 2 ⬢⬢◆, Coacción 2 ⬢⬢◆, Conocimiento (Estrategia militar) 2 ⬢⬢, Frialdad 2 ⬢⬢, Disciplina 2 ⬢⬢◆, Pelea 3 ⬢⬢⬢.

Talentos: A quemarropa 2 (añade 2 al daño con armas a distancia ligeras y pesadas a corto alcance o interacción).

Equipo: Pistola bláster GHOVOR-22 (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆; daño 6; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), Guantes blindados (Pelea ⬢⬢⬢; daño 4; crítico 4; alcance de interacción; Derribo, Desorientación 3), hacha de mythosaurio (Armas cuerpo a cuerpo ◆◆◆; daño 7; crítico 2; alcance de interacción; Cortosis, Letal 3, Perforante 3), armadura de combate pesada mandaloriana (+1 a Defensa, +2 a Protección).



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	4	2	4	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	3	-	0 | 0

Mono-lagarto kowakiano [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Coordinación, Pelea, Sigilo.

Aptitudes: Chismoso (añade ■ a todas las tiradas sociales enfrentadas al dueño de un mono-lagarto mascota), Emboscador (los objetivos añaden ■■ para detectar trampas o ataques sorpresas de monos-lagarto).

Equipo: Mordisco al tobillo (Pelea; daño 2; crítico -; alcance de interacción; Derribo), apilarse (Pelea; daño 1; crítico -; alcance de interacción; Apresadora 3).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	2	2	2	2	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	12	-	0 | 0

Guerrero talz [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢, Armas a distancia ligeras 3 ⬢⬢◆, Armas cuerpo a cuerpo 2 ⬢⬢◆◆, Coacción 3 ⬢◆◆, Pelea 1 ⬢◆◆◆, Supervivencia 3 ⬢⬢⬢.

Equipo: Lanza de caza (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆; daño 9; crítico 2; corto alcance; Munición limitada 1) o (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢◆◆; daño 7; crítico 2; alcance de interacción), cuchillo (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢◆◆; daño 5; crítico 3; alcance de interacción).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	2	1	3	1	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
1	3	-	0 | 0

Golfillo de puerto espacial [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Actividad criminal, Callejeo, Sigilo, Supervivencia.

Equipo: Piedras (Armas a distancia ligeras; daño 1; crítico -; corto alcance; Daño de aturdimiento).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	2	3	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
6	18	18	0 | 0

Capitana Phasma [Antagonista]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆, Armas a distancia pesadas 2 ⬢⬢◆, Disciplina 1 ⬢⬢◆, Frialdad 2 ⬢⬢◆, Liderazgo 2 ⬢⬢◆, Pelea 2 ⬢⬢◆.

Talentos: Coordinación táctica mejorada (Phasma puede hacer una tirada Media (◆◆) de Liderazgo. Si la supera, un máximo de 4 grupos de esbirros pueden efectuar 1 maniobra gratuita, si obtiene ⊛ uno de los grupos de esbirros puede realizar una acción gratuita en lugar de la maniobra).

Equipo: Fusil bláster (Armas a distancia pesadas ⬢⬢◆; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir), puños blindados (Pelea ⬢⬢◆; daño 4; crítico 4; alcance de interacción; Desorientación 3), blindaje de combate (+3 a la Protección), comunicador, impresionante capa.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	3	4	3	4

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	16	15	0 | 0

Barón administrador Lando Calrissian [Antagonista]

Habilidades: Actividad criminal 2 ⬢⬢◆◆, Alerta 1 ⬢◆◆, Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢◆, Callejeo 2 ⬢⬢◆◆, Carisma 2 ⬢⬢◆◆, Conocimiento (Bajos fondos) 2 ⬢⬢◆, Conocimiento (Mundos del Núcleo) 1 ⬢◆◆, Disciplina 2 ⬢⬢◆, Engaño 4 ⬢⬢⬢⬢, Frialdad 2 ⬢⬢◆◆, Liderazgo 2 ⬢⬢◆◆, Negociación 3 ⬢⬢⬢◆, Percepción 2 ⬢⬢◆◆, Sigilo 2 ⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Don de gentes 1 (elimina ■ de todas tus tiradas de Carisma y Liderazgo). Negación plausible 2 (elimina ■■ de cualquier tirada de Coacción o Engaño), Ni un pelo de tonto 2 (incrementa 2 veces la Dificultad de las tiradas de Carisma, Coacción o Engaño realizadas contra él).

Aptitudes: Suerte ser una dama (una vez por encuentro, Lando puede volver a realizar una tirada).

Equipo: Ropa elegante, capa de lujo, comunicador equipado en la muñeca, bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir).

Como Baron administrador, Lando tiene acceso a una inmensa riqueza y recursos, pero lleva muy poco con él.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	5	3	3	2

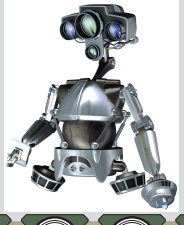
PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	14	16	0 | 0

Lobot, cíborg burocrata [Antagonista]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆, Computadoras 3 ⬢⬢⬢◆◆, Conocimiento (Bajos fondos) 1 ⬢◆◆◆◆, Conocimiento (Borde Medio) 1 ⬢◆◆◆◆, Conocimiento (Educación) 2 ⬢⬢◆◆◆, Disciplina 3 ⬢⬢⬢, Mecánica 2 ⬢⬢◆◆◆, Percepción 3 ⬢⬢⬢.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Hablar binario 2 (Cuando dirijas a PNJ droides, añade ■■ a todas sus tiradas), Programación defensiva 2 (añade ■■ a las tiradas de tus oponentes cuando estés defendiendo un sistema computerizado).

Equipo: bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras ◆◆; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), Implante Borg Construct Aj^6 (Lobot puede comunicarse silenciosamente con computadoras y comunicadores y acceder remotamente al computador central de Ciudad Nube desde cualquier lugar en la ciudad; el implante también incrementa su Intelecto, el cual ya ha sido modificado en su perfil), ropa resistente (+1 a Protección).



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	1	4	1	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	3	-	0 | 0

Droide de análisis [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Computadoras, Conocimiento (Educación).

Talentos: Aptitud tecnológica 2 (reduce en un 50% el tiempo necesario para completar tareas relacionadas con computadoras).

Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).

Equipo: Módulo de datos.

Precio/Rareza: 7.500 /5

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	1	2	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	15	-	0 | 0

Droide sonda serie Arak [Rival]

Habilidades: Armas a distancia ligeras 1 ⬢◆, Computadoras 3 ⬢◆◆, Percepción 3 ⬢⬢◆.

Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas), Desplazarse con repulsores (altitud máxima de 3 metros), Sensores (alcance Medio).

Equipo: Pistola bláster integrada (Armas a distancia ligeras ⬢◆; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), sensores integrados, holograbador, comunicador.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	2	3	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	12	-	0 | 0

Heredero arrogante [Rival]

Habilidades: Carisma 1 ⬢◆◆,Coacción 2 ⬢⬢◆, Educación 2 ⬢⬢, Frialdad 1 ⬢◆◆, Mundos del Núcleo 2 ⬢⬢.

Equipo: Pistola bláster de duelo (Armas a distancia ligeras ◆◆◆; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir, Precisa 2), criados, chip de créditos con 200-400 créditos.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	2	2	3	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
5	5	-	0 / 0

Soldado Clon [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Atletismo, Armas a distancia pesadas, Disciplina, Pelea.

Talentos: Chip inhibidor clon (mientras es observada la cadena de mando adecuada, incrementa una vez las tiradas de Liderazgo cuyo objetivo sea un soldado clon).

Equipo: Fusil bláster DC-15 (Armas a distancia pesadas; daño 10; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir, Perforante 1), 2 granadas de fragmentación (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico 4; corto alcance; Explosión 6, Munición limitada 1), armadura de soldado clon Fase I (+2 a la Protección), cinturón de accesorios, cargadores adicionales.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	3	2	3	3

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
5	16	15	0 / 0

Capitán Clon [Antagonista]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆, Atletismo 2 ⬢⬢◆, Armas a distancia ligeras 3 ⬢⬢⬢, Armas a distancia pesadas 3 ⬢⬢⬢, Disciplina 3 ⬢⬢⬢, Estrategia militar 2 ⬢⬢◆, Liderazgo 3 ⬢⬢⬢, Pelea 2 ⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Aptitudes: Chip inhibidor clon (mientras es observada la cadena de mando adecuada, incrementa una vez las tiradas de Liderazgo cuyo objetivo sea un soldado clon), Dirección táctica (puede utilizar una maniobra para dirigir a un grupo de soldados clon esbirros situados a alcance medio. El grupo puede efectuar de inmediato una maniobra gratuita o añadir ■ a su siguiente tirada).

Equipo: Par de blásters de mano DC-17 (Armas a distancia ligeras ⬢⬢⬢; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir, Precisa 1), 2 granadas de fragmentación (Armas a distancia ligeras ⬢⬢⬢; daño 8; crítico 4; corto alcance; Explosión 6, Munición limitada 1), armadura de soldado clon Fase I (+2 a la Protección), cinturón de accesorios, cargadores adicionales.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	2	2	3	1

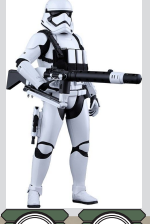
Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
5	10	-	2 / 1

Soldado de Asalto Antidisturbios de la Primera Orden [Rival]

Habilidades: Alerta 1 ⬢◆◆, Armas cuerpo a cuerpo 2 ⬢⬢◆, Atletismo 1 ⬢⬢◆, Disciplina 2 ⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Camorrista nato (una vez por partida, puede repetir 1 tirada de Pelea o Armas cuerpo a cuerpo).

Equipo: bastón antidisturbios Z6 (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢◆; daño 5; crítico 5; alcance de interacción; Cortosis, Daño de aturdimiento, Desorientación 2), escudo antidisturbios (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢◆; daño 3; crítico 5; alcance de interacción; Defensiva 2, Desvío 1), pistola bláster (Armas a distancia ligeras ◆◆◆; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), armadura de soldado de asalto (+2 a la Protección), cinturón de accesorios.



Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	2	2	3	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
5	10	-	0 / 0

Soldado Especializado de la Primera Orden [Rival]

Habilidades: Alerta 1 ⬢◆◆, Armas a distancia pesadas 2 ⬢⬢◆, Atletismo 1 ⬢⬢◆, Disciplina 2 ⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Equipo: Bláster ligero de repetición con portafusil (Armas a distancia pesadas ⬢⬢◆; daño 11; crítico 3; largo alcance; Aparatosa 3, Automática, Perforante 1), armadura de soldado de asalto (+2 a la Protección), cinturón de accesorios.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	3	2	3	2	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
2	12	-	0 / 0

Chatarrero de Jakku [Rival]

Habilidades: Aguante 3 ⬢⬢◆, Armas a distancia pesadas 2 ⬢⬢◆, Armas cuerpo a cuerpo 1 ⬢◆, Percepción 2 ⬢⬢◆, Supervivencia 3 ⬢⬢⬢.

Talentos: Ojos agudos 1 (elimina ■ de cualquier tirada de Alerta y Percepción, tiradas realizadas para buscar en un área específica requieren un 50% menos de tiempo de lo normal).

Equipo: Bláster de tiro largo (Armas a distancia pesadas ⬢⬢◆; daño 7; crítico 3; alcance extremo; Fijar para aturdir), cuchillo de caza (Armas cuerpo a cuerpo; daño 3; crítico 4; alcance de interacción).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	4	2	2	2	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
2	12	-	0 / 0

As de caza estelar de la Resistencia [Rival]

Habilidades: Artillería 2 ⬢⬢◆◆, Frialdad 3 ⬢⬢◆, Pilotar vehículo espacial 3 ⬢⬢⬢◆.

Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras ◆◆◆◆; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), traje de vuelo, droide astromecánico.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	2	3	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	10	-	0 | 0

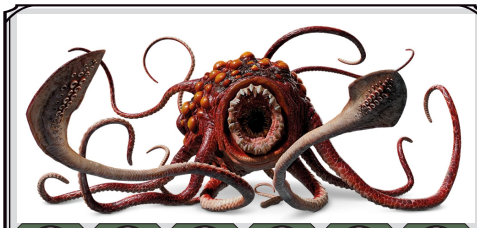
Soldado Especializado de la Primera Orden [Rival]

Habilidades: Alerta 1 ⬢◆◆, Armas a distancia pesadas 2 ⬢⬢◆, Atletismo 1 ⬢⬢◆, Disciplina 2 ⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Aptitudes: Armadura ignífuga (no sufre los efectos de la propiedad incendiaria, no sufre el daño de Explosión de un arma con la propiedad incendiaria).

Equipo: Lanzallamas (Armas a distancia pesadas ⬢⬢◆; daño 8; crítico 2; corto alcance; Explosión 8, Incendiaria 3), armadura de soldado de asalto ignífuga (+2 a la Protección), cinturón de accesorios.



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
5	3	1	2	2	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
7	32	12	0 | 0

Rathtar [Antagonista]

Habilidades: Aguante 2 ⬢⬢◆◆◆, Alerta 1 ⬢◆, Atletismo 2 ⬢⬢◆◆◆, Pelea 2 ⬢⬢◆◆◆.

Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Talentos: Presa (una vez por asalto, puede realizar la maniobra Presa, hasta el comienzo del siguiente turno del rathtar, los enemigos deben usar dos maniobras en lugar de una maniobra para moverse de alcance de interacción a corto alcance).

Aptitudes: Presa fácil (cuando un rathtar realiza un ataque contra un enemigo apresado, disminuye el rango de crítico de las fauces de lamprea a 1 durante la duración del ataque).

Equipo: Plétora de tentáculos (Pelea ⬢⬢◆◆◆; daño 6; crítico 4; corto alcance; gastando ⚙⚙, el objetivo no puede realizar maniobras hasta el final del siguiente asalto), fauces de lamprea (Pelea ⬢⬢◆◆◆; daño 10; crítico 3; alcance de interacción).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	1	1	2	2	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
7	18	-	0 | 0

Cargobestia [Rival]

Habilidades: Aguante 2 ⬢⬢◆◆, Atletismo 1 ⬢◆◆◆, Pelea 1 ⬢◆◆◆, Supervivencia 3 ⬢⬢◆.

Aptitudes: Fuerte como una cargobestia (pueden transportar o arrastrar enormes cantidades de peso, muy por encima de su propia masa), Reforzamiento cíborg (las cargobestias ignoran el Daño de Aturdimiento, y pueden sobrevivir en el vacío o bajo el agua durante 10 minutos).

Aptitudes: Torpe (las cargobestias tienen gran fuerza física, pero su volumen impone limitaciones severas en agilidad y flexibilidad; añade ■■■ a todas las tiradas de Pelea, Armas cuerpo a cuerpo y Coordinación).

Equipo: Masa aplastadora (Pelea ⬢◆◆◆; daño 4; crítico 5; alcance de interacción; Conmocionadora), piel gruesa (+3 a la Protección).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	4	1	3	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	20	-	0 | 0

Nexu [Rival]

Habilidades: Alerta 3 ⬢◆◆, Atletismo 3 ⬢⬢⬢, Frialdad 2 ⬢◆, Pelea 1 ⬢◆◆, Sigilo 2 ⬢⬢◆◆.

Aptitudes: Ataque repentino feroz (si el nexu utiliza su maniobra adicional, también gana Derribo en su próximo ataque).

Equipo: Garras (Pelea ⬢◆◆; daño 5; crítico 4; alcance de interacción), mordisco (Pelea ⬢◆◆; daño 7; crítico 3; alcance de interacción; Apresadora 1, Perforante 1), latigazo con la cola (Pelea ⬢◆◆; daño 4; crítico 4; alcance de interacción).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
5	2	1	3	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
6	20	-	0 | 0

Wampa [Rival]

Habilidades: Aguante 3 ⬢⬢⬢◆◆, Pelea 3 ⬢⬢⬢◆◆, Sigilo 3 ⬢⬢◆, Supervivencia 3 ⬢⬢⬢.

Talentos: Golpe aturdidor (puede infligir daño como Tensión en lugar de Heridas, no ignora Protección).

Aptitudes: Adaptado al frío (son inmunes a los efectos de la congelación y ambientes fríos), Camuflado (cuando está en un entorno con nieve, añade ■■ a todas las tiradas de Sigilo).

Equipo: Garras (Pelea ⬢⬢⬢◆◆; daño 8; crítico 3; alcance de interacción, Letal 2, Perforante 3).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	2	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	12	-	0 | 0

Piloto de vehículo Imperial [Rival]

Habilidades: Artillería 2 ⬢⬢◆, Pilotar vehículo planetario 2 ⬢⬢◆.

Equipo: Carabina bláster (Armas a distancia pesadas ◆◆◆; daño 9; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), uniforme de soldado y casco (+1 a la Protección).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	3	4	3	4

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	14	13	1 | 1

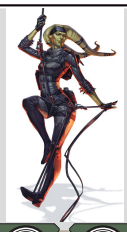
Usurero [Antagonista]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆, Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢◆, Carisma 2 ⬢⬢◆◆, Coacción 2 ⬢⬢◆, Engaño 4 ⬢⬢◆◆, Frialdad 2 ⬢⬢◆◆, Percepción 2 ⬢⬢◆◆.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Munición de reserva (no se queda sin munición si saca ⊽).

Talentos: Negociador nato (una vez por partida, puede repetir 1 tirada de Frialdad o de Negociación).

Equipo: Pistola disruptora (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆; daño 10; critico 2; corto alcance; Letal 4), bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆; daño 5; critico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), ropa blindada (+ 1 a la Protección, + 1 a la Defensa).



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	3	2	3

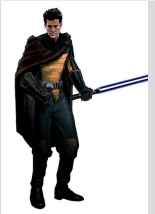
PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	14	-	0 | 0

Ladrón de astronaves [Rival]

Habilidades: Actividad criminal 2 ⬢⬢◆, Alerta 1 ⬢◆, Computadoras 1 ⬢◆, Engaño 2 ⬢⬢◆, Pilotar vehículo espacial 2 ⬢⬢◆, Sigilo 2 ⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras ◆◆◆; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), 2 granadas aturdidoras (Armas a distancia ligeras ◆◆◆; daño 8: crítico -; corto alcance; Daño de aturdimiento, Desorientación 3, Explosión 8, Munición limitada 1), ganzúa electrónica .



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	3	3	4	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	18	18	0 | 0

Maestro caído [Antagonista]

Habilidades: Aguante 3 ⬢⬢⬢, Atletismo 2 ⬢⬢◆, Coacción 3 ⬢⬢⬢, Disciplina 4 ⬢⬢⬢⬢, Educación 2 ⬢⬢◆, Liderazgo 2 ⬢⬢◆, Sable de luz 4 ⬢⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Dominio de la Fuerza 3, Parada 5 (al ser golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo, pero antes de restar su Protección, puede sufrir 3 de Tensión para reducir en 7 puntos el daño recibido), Picado de murcielalcón (el maestro caído puede realizar una tirada de combate de Sable de luz [Agilidad] contra un objetivo situado hasta a corto alcance y añadir ⬡⬡⬡ a su reserva. Puede gastar ◑ antes de resolver la tirada para situarse inmediatamente a alcance de interacción de su objetivo con una actividad menor, y puede gastar ◑ adicionales para añadir a la tirada ⊽ por cada ◑ gastado. Si el maestro caído no puede moverse para acercarse al objetivo, el ataque falla automáticamente), Reflejar disparo 5 (al ser golpeado por un ataque a distancia, pero antes de restar su Protección, puede sufrir 3 de Tensión para reducir en 7 puntos el daño recibido), Reflejar disparo mejorado (cuando el maestro caído reciba un impacto causado por una tirada de combate de Armas a distancia ligeras, Armas a distancia pesadas o Artillería en la que se haya obtenido ⊽ o ⚙⚙⚙ y haya utilizado una actividad menor de Reflejar para reducir el daño sufrido, después de resolver ese ataque el personaje golpea automáticamente a un solo objetivo situado a alcance medio o inferior, infligiéndole el mismo daño que el impacto del ataque a distancia original).

Aptitudes: Usuario de la Fuerza del Lado Oscuro (utiliza resultados del Lado Oscuro en lugar de resultados del lado Luminoso).

Equipo: Sable de luz doble (Sable de luz ⬢⬢⬢◆; daño 8; crítico 2; alcance de interacción; Brecha 1, Enlazada 1, Hendedura, Poco manejable 3), túnica negra (+ 1 a la Protección).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	4	2	2	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	12	-	0 | 0

Médico [Rival]

Habilidades: Computadoras 1 ⬢◆◆◆, Conocimiento (Educación) 3 ⬢⬢⬢◆, Medicina 3 ⬢⬢⬢◆.

Aptitudes: Cirujano 2 (si supera una tirada de Medicina para ayudar a un personaje a recuperar Heridas, éste recupera 2 Heridas adicionales), Especialista en bacta 2 (los pacientes recuperan 2 Heridas adicionales cuando se benefician de un tanque de bacta o de los efectos de tus cuidados prolongados).

Equipo: Bacta, medpac, piel sintética.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	2	4	4	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
1	11	-	0 | 0

Falsificador [Rival]

Habilidades: Actividad criminal 2 ⬢⬢◆◆, Alerta 1 ⬢◆, Bajos fondos 2 ⬢⬢◆◆, Computadoras 1 ⬢◆◆◆, Percepción 2 ⬢⬢◆◆.

Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras ◆◆; daño 5; critico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), equipo y herramientas de falsificación electrónica.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	3	2	3	5

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	12	-	0 | 0

Senador filántropo [Rival]

Habilidades: Alerta 1 ⬢◆◆, Carisma 3 ⬢⬢⬢◆◆, Educación 2 ⬢⬢◆, Engaño 1 ⬢◆, Frialdad 2 ⬢⬢◆◆◆, Liderazgo 3 ⬢⬢⬢◆◆, Mundos del Núcleo 2 ⬢⬢◆, Negociación 4 ⬢⬢⬢⬢◆.

Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras ◆◆; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), ayudantes.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	3	3	3	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
7	17	-	1 | 1

Soldado de Asalto Imperial de la Muerte [Rival]

Habilidades: Alerta 3 ⬢⬢⬢, Armas a distancia ligeras 3 ⬢⬢⬢, Armas a distancia pesadas 3 ⬢⬢⬢, Armas cuerpo a cuerpo 2 ⬢⬢◆, Artillería 3 ⬢⬢⬢, Atletismo 3 ⬢⬢◆, Coacción 3 ⬢⬢⬢, Disciplina 4 ⬢⬢⬢◆, Estrategia militar 3 ⬢⬢⬢, Frialdad 4 ⬢⬢◆◆, Percepción 3 ⬢⬢⬢, Sigilo 2 ⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Talentos: Intimidante 2 (Puede sufrir 2 de Tensión para rebajar en esa misma cantidad la Dificultad de sus tiradas de Coacción), Resistente 2 (+2 a la Protección, ya incluido en el perfil).

Equipo: Fusil bláster pesado DLT-19 (Armas a distancia pesadas ⬢⬢⬢; daño 10; crítico 3; largo alcance; Aparatosa 3, Automática, Perforante 2, Precisa 2), carabina bláster E-11D (Armas a distancia pesadas ⬢⬢⬢; daño 9; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), o pistola bláster ligera de repetición SE-14r (Armas a distancia ligeras ⬢⬢⬢; daño 6; crítico 3; alcance medio; Automática, Fijar para aturdir), granadas de fragmentación (Armas a distancia ligeras ⬢⬢⬢; daño 8; crítico 4; corto alcance; Explosión 6, Munición limitada 1), un detonador térmico (Armas a distancia ligeras ⬢⬢⬢; daño 20; crítico 2; corto alcance; Brecha 1, Explosión 15, Letal 4, Munición limitada 1), armadura de soldado de asalto de la muerte (+2 a la Protección, +1 a la Defensa. Se incrementan una vez las tiradas de Sigilo llevando la armadura. Cuando hacen tiradas de habilidad, pueden eliminar ■■ impuesto por oscuridad, humo, u otros efectos ambientales que oscurecen la visión), comunicador codificado, porta equipo de combate, raciones de comida y agua.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	3	3	3	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
3	18	20	1 | 1

Asesino imperial [Antagonista]

Habilidades: Alerta 4 ⬢⬢⬢◆, Atletismo 2 ⬢⬢◆, Armas a distancia pesadas 4 ⬢⬢⬢◆, Armas cuerpo a cuerpo 4 ⬢⬢⬢◆, Coordinación 3 ⬢⬢⬢, Disciplina 3 ⬢⬢⬢, Frialdad 3 ⬢⬢◆, Percepción 4 ⬢⬢⬢◆, Pilotar vehículo espacial 2 ⬢⬢◆, Sigilo 4 ⬢⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Indistinguible 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas realizadas para identificar este objetivo).

Talentos: Parada 3 (al ser golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo, pero antes de restar su Protección, puede sufrir 3 de Tensión para reducir en 5 puntos el daño recibido).

Aptitudes: Dosis de neurotoxina (el asesino imperial tiene múltiples dosis de neurotoxina, que puede introducir en alimentos o bebidas como una maniobra o aplicar a un arma cuerpo a cuerpo como una maniobra; si aplica la neurotoxina a un arma, dura el resto del encuentro; si un objetivo ingiere comida o bebida envenenada, o sufre heridas de un arma cuerpo a cuerpo envenenada, el objetivo debe realizar una tirada Media (◆◆) de Aguante, el objetivo sufre 5 Heridas si falla, más 1 Tensión por ⚙; ▽ significa que el objetivo debe tirar contra el veneno nuevamente al comienzo de su siguiente turno).

Equipo: Fusil disruptor (Armas a distancia pesadas ⬢⬢⬢◆; daño 10; crítico 2; largo alcance; Aparatosa 2, Letal 5), vibrocuchillo de combate (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢⬢◆; daño 5; crítico 2; alcance de interacción; Letal 2, Perforante 2).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	2	2	3	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
5	5	-	0 | 0

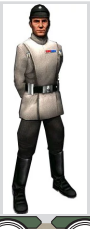
Soldado de Asalto Imperial de Costa [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Aguante, Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Atletismo, Disciplina, Supervivencia.

Equipo: Carabina bláster E-22 (Armas a distancia pesadas; daño 8; crítico 3; alcance medio; Aparatosa 2, Enlazada 1, Fijar para aturdir), armadura terrestre anfibia (+2 a la Protección; cuando hacen tiradas de habilidad, pueden eliminar ■■ impuesto por el entorno costero).

Equipo: Cinturón de accesorios, cargadores adicionales, raciones de agua y comida.

Los escuadrones pueden ir armados con un fusil bláster pesado (Armas a distancia pesadas; daño 10; crítico 3; largo alcance; Aparatosa 3, Automática) o un bláster ligero de repetición (Armas a distancia pesadas; daño 11; crítico 3; largo alcance; Aparatosa 4, Automática, Perforante 1) como arma de apoyo.



Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	3	2	3	2	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
2	12	-	0 | 0

Agente del ISB [Rival]

Habilidades: Alerta 1 ⬢◆, Armas a distancia ligeras 1 ⬢◆◆, Armas cuerpo a cuerpo 1 ⬢◆, Callejeo 1 ⬢◆◆, Coacción 1 ⬢◆, Disciplina 1 ⬢◆, Engaño 1 ⬢◆◆.

Equipo: Bláster de bolsillo TT24 (Armas a distancia ligeras ⬢◆◆; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), comunicador.

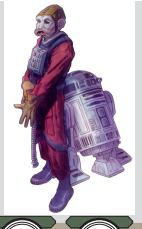
Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	2	2	2	1	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
4	5	-	0 | 0

Matón callejero [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Actividad criminal, Armas a distancia ligeras o Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo.

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir) o fusil de proyectiles sólidos (Armas a distancia pesadas; daño 7; crítico 5; alcance medio; Aparatosa 2), porra (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 2), ropa gruesa (+1 a la Protección).



Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
1	2	3	3	2	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
2	11	-	0 | 0

Piloto de alquiler sullustano [Rival]

Habilidades: Armas a distancia ligeras 1 ⬢◆, Artillería 2 ⬢⬢, Astronavegación 4 ⬢⬢⬢◆, Frialdad 1 ⬢◆, Percepción 5 ⬢⬢⬢◆◆, Pilotar vehículo espacial 3 ⬢⬢◆, Pilotar vehículo planetario 3 ⬢⬢◆, Supervivencia 1 ⬢◆◆.

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras ⬢◆◆; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	3	3	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
7	15	12	0 | 0

Droide ejecutor serie-KX [Antagonista]

Habilidades: Alerta 3 ⬢⬢◆, Armas a distancia ligeras 3 ⬢⬢⬢, Armas a distancia pesadas 3 ⬢⬢⬢, Coacción 4 ⬢⬢◆◆, Computadoras 3 ⬢⬢⬢, Frialdad 3 ⬢⬢◆, Pelea 3 ⬢⬢⬢◆, Percepción 3 ⬢⬢⬢.
Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Talentos: Ni un pelo de tonto 2 (incrementa 2 veces la Dificultad de las tiradas de Carisma, Coacción o Engaño realizadas contra él).
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).
Equipo: Ninguno.
Precio/Rareza: 50.000 (R)/9.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	2	3	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	13	-	0 | 0

Droide ejecutor serie IG-RM [Rival]

Habilidades: Alerta 4 ⬢⬢⬢◆, Armas a distancia pesadas 3 ⬢⬢⬢, Armas cuerpo a cuerpo 3 ⬢⬢⬢, Coacción 3 ⬢⬢⬢, Frialdad 2 ⬢⬢, Pelea 3 ⬢⬢⬢, Percepción 3 ⬢⬢◆.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Talentos: Guardaespaldas 2 (como una maniobra, sufres 2 de Tensión para incrementar dos veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra el personaje defendido).
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).
Equipo: Fusil bláster pesado DLT-18 (Armas a distancia pesadas ⬢⬢⬢; daño 10; crítico 3; largo alcance; Aparatosa 3, Automática).
Precio/Rareza: 23.000/6.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
5	2	1	2	2	4

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
7	30	-	2 | 1

Gusano Joopa [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢, Atletismo 2 ⬢⬢◆◆◆, Pelea 2 ⬢⬢◆◆◆, Sigilo 3 ⬢⬢◆.
Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Silueta 3.
Aptitudes: Indomable 3 (incrementa 3 veces la Dificultad de la tirada de Supervivencia para domesticar un joopa).
Aptitudes: Tragar (como una acción, puede realizar una tirada de Pelea enfrentada a un objetivo para engullirlo, el objetivo tragado esta inmovilizado y sufre 6 puntos de daño al comienzo de cada asalto, pero puede escapar si el gusano joopa es asesinado o superando una tirada Difícil (◆◆◆) de Atletismo), Túnel (puede viajar bajo tierra, trata el terreno como Normal).
Equipo: Lengua amarradora (Pelea ⬢⬢◆◆◆; daño 5; crítico 5; corto alcance; Apresadora), fauces engullidoras (Pelea ⬢⬢◆◆◆; daño 5; crítico 2; alcance de interacción; Incendiaria 4), escala (+ 2 a Protección, +2 a Defensa cuerpo a cuerpo, +1 a Defensa a distancia).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	12	-	0 | 0

Pandillero de aceleradores [Rival]

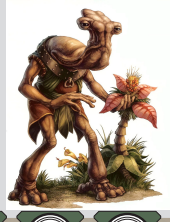
Habilidades: Armas a distancia ligeras 1 ⬢◆◆, Callejeo 1 ⬢◆◆, Pelea 1 ⬢◆, Pilotar vehículo planetario 1 ⬢◆◆.
Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras ⬢◆◆; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), moto aceleradora modificada.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	2	2	2	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	5	-	0 | 0

Policía de seguridad de la autoridad del Sector Corporativo [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Coacción.
Equipo: Fusil antidisturbios (Armas a distancia pesadas; daño 7; crítico 3; alcance medio; Automática, Fijar para aturdir). porra (Armas cuerpo a cuerpo; daño 4; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 2), blindaje antidisturbios (+ 2 a la Protección).



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	4	2	3	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	12	-	0 | 0

Narrador ithoriano [Rival]

Habilidades: Carisma 3 ⬢⬢⬢, Frialdad 1 ⬢◆◆, Saber arcaico 3 ⬢⬢⬢◆.
Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras ◆◆; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir)

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	2	2	2	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
4	15	-	0 | 0

Oficial del ejército Imperial [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢, Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢◆, Disciplina 3 ⬢⬢◆, Estrategia militar 2 ⬢⬢.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Aptitudes: Dirección táctica (puede utilizar una maniobra para dirigir a un grupo de esbirros del ejército imperial situados a alcance medio. El grupo puede efectuar de inmediato una maniobra gratuita o añadir ■ a su siguiente tirada), Fuego graneado (puede utilizar una maniobra para dirigir a un grupo de esbirros del Ejército Imperial situados a alcance medio. El grupo puede efectuar de inmediato una acción de combate gratuita).

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), uniforme de oficial (+1 a la Protección), comunicador de largo alcance.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	1	2	1	1

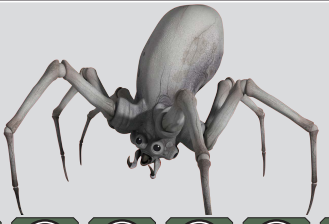
Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
5	5	-	0 | 0

Droide comando BX [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Frialdad, Sigilo.

Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).

Equipo: Carabina bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), vibroespada (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 2; alcance de interacción; Defensiva 1, Letal 1, Perforante 2), granada de fragmentación (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico 4; corto alcance; Explosión 6, Munición limitada 1), granadas aturdidoras (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico -; corto alcance; Daño de aturdimiento, Desorientación 3, Explosión 8, Munición limitada 1).



Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	1	2	2	2	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
3	10	-	0 | 0

Krykna [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Atletismo, Pelea, Percepción.

Aptitudes: Agresión empática (los krykna ignoran los objetivos que superan una tirada Media (◆◆) de Disciplina fuera de turno para controlar su miedo y agresión. Incrementa la dificultad de la tirada si ha generado Conflicto recientemente según el Libro de Reglas "La Fuerza y el Destino", muestra hostilidad y agresión, o estados emocionales negativos).

Aptitudes: Sensibilidad electromagnética (las arañas krykna deben retirarse a corto alcance o mayor de los sensores activos de movimiento).

Equipo: Pinza (Pelea; daño 5; crítico 4; alcance de interacción; Apresadora 1, Derribo), enredar con su tela (Armas a distancia ligeras; daño 1; crítico 3; corto alcance; Apresadora 2).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	2	3	2	3	3

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
2	12	-	0 | 0

Inspector aduanero [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆, Astronavegación 1 ⬢◆◆, Percepción 3 ⬢⬢◆.

Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras ◆◆; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), escáner manual.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
1	3	1	2	1	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
3	5	-	0 | 0

Droide buscador ID9 [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Armas cuerpo a cuerpo, Computadoras, Coordinación, Sigilo.

Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas), Silueta 0, Volador (puede volar).

Equipo: Descarga eléctrica (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 5; alcance de interacción; Daño de aturdimiento, Desorientación 2), disruptor iónico (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 4; alcance de interacción; Iónica).

Precio/Rareza: 4.500 (R)/7.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
1	2	1	1	1	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
3	3	-	0 | 0

Droide de mantenimiento serie-MSE [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Computadoras, Mecánica, Percepción.

Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas), Silueta 0.

Equipo: Herramientas de reparación integradas (cuenta como juego de herramientas y un parche de reparaciones de emergencia que puede ser usado una vez por sesión), comunicador, manipuladores retráctiles.

Precio/Rareza: 200/ 2.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	2	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	15	-	0 | 0

Esclavista trandoshano [Rival]

Habilidades: Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢, Armas a distancia pesadas 3 ⬢⬢◆, Coacción 2 ⬢⬢, Percepción 3 ⬢⬢⬢, Supervivencia 3 ⬢⬢⬢.

Talentos: Brazo fuerte (En tus manos, las armas arrojadizas ganan 1 intervalo de alcance adicional), Rastreador experto (elimina ■ de las tiradas que hagas para buscar huellas o seguir la pista de un objetivo. El tiempo que tardas en seguir un rastro se reduce a la mitad).

Aptitudes: Regeneración (al recuperarse de heridas por descanso natural o en un tanque de bacta, recupera 1 herida adicional. Primeros auxilios, tratamiento médico y los inyectores de estimulantes no recuperan una herida adicional. Los trandoshanos pueden volver a crecer extremidades perdidas, aunque por lo general toma al menos un mes antes de que dichos miembros sean utilizables).

Equipo: Pistola acelerada de matriz de partículas cargadas (Armas a distancia pesadas ⬢⬢◆; daño 6; crítico 3; corto alcance; Daño de aturdimiento, Explosión 5), garras (Pelea ◆◆◆; daño 4; crítico 3; alcance de interacción; Desorientación 1, Derribo), 2 granadas aturdidoras (Armas a distancia ligeras ⬢⬢⬢; daño 8; crítico -; corto alcance; Daño de aturdimiento, Desorientación 3, Explosión 8, Munición limitada 1), blindaje laminado (+2 a la Protección), comunicador.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	2	3	3	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	18	18	2 | 2

Guardián del Templo Jedi [Antagonista]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆, Armas cuerpo a cuerpo 2 ⬢⬢◆, Disciplina 2 ⬢⬢◆, Medicina 2 ⬢⬢, Percepción 2 ⬢⬢◆, Sable de luz 2 ⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Dominio de la Fuerza 4.

Talentos: Parada 4 (al ser golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo, pero antes de restar su Protección, puede sufrir 3 de Tensión para reducir en 6 puntos el daño recibido), Reflejar disparo 4 (al ser golpeado por un ataque a distancia, pero antes de restar su Protección, puede sufrir 3 de Tensión para reducir en 6 puntos el daño recibido).

Retener: *Poder de la Fuerza*. Gasta ◑ para retener a un objetivo a corto alcance. Gasta ◑ para incrementar el alcance del poder en 1 (puede activarse varias veces). Gasta ◑◑ para afectar a un objetivo adicional (puede activarse varias veces). Gasta ◑, mientras esta afectado por Retener, un objetivo que realice una acción sufre 3 de Tensión.

Equipo: Pica de luz de guardianes del templo (Sable de luz ⬢⬢◆; daño 6; crítico 2; alcance de interacción; Aturdidora 4, Brecha 1, Defensiva 1, Enlazada 1, Hendedura, Poco manejable 3), blindaje de guardián del Templo Jedi (+1 a la Protección, +2 a la Defensa), Llaves.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	3	3	2	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	12	-	0 | 0

Traficante twi'lek del Mercado Negro [Rival]

Habilidades: Actividad criminal 2 ⬢⬢◆, Alerta 2 ⬢⬢, Armas a distancia ligeras 1 ⬢◆, Bajos fondos 2 ⬢⬢◆, Callejeo 2 ⬢⬢◆, Negociación 2 ⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo). Contactos en el mercado negro 2 (reduce la rareza del objeto que busques en 2 niveles al buscarlo en el mercado negro).

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras ⬢◆; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir). detonador térmico (Armas a distancia ligeras ⬢◆; daño 20; crítico 2; corto alcance; Brecha 1. Explosión 15, Letal 4, Munición limitada 1), guantes de descarga (Pelea ◆◆; daño 2; crítico 5; alcance de interacción; Aturdidora 3).

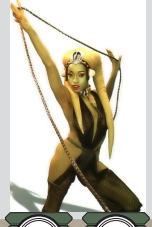
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	2	2	2	4

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	12	-	0 | 0

Operador de comunicaciones [Rival]

Habilidades: Borde Exterior 3 ⬢⬢◆, Carisma 2 ⬢⬢◆◆, Coacción 1 ⬢◆, Frialdad 1 ⬢◆◆◆.

Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras ◆◆; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), comunicador codificado.



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	2	2	4

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	5	-	0 | 0

Bailarina twi'lek [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Carisma, Coordinación.

Talentos: Ninguno.

Aptitudes: Ninguna.

Equipo: Traje de bailarina.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	3	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	12	-	0 | 0

Agente del COMPNOR [Rival]

Habilidades: Coacción 3 ⬢◆◆, Computadoras 2 ⬢⬢◆, Engaño 3 ⬢⬢⬢, Estrategia militar 2 ⬢⬢◆, Disciplina 1 ⬢◆, Mundos del Núcleo 2 ⬢⬢◆.

Equipo: Pistola disruptora (Armas a distancia ligeras ◆◆; daño 10; critico 2; corto alcance; Letal 4), comunicador militar.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	2	3	3	2	3

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
3	10	13	0 | 0

Oficial de la Resistencia [Antagonista]

Habilidades: Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢, Astronavegación 1 ⬢◆◆, Disciplina 1 ⬢◆, Liderazgo 3 ⬢⬢⬢, Percepción 1 ⬢◆◆.

Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Talentos: Ataque coordinado 2 (con una maniobra, 3 aliados que tenga a alcance de interacción añaden ⚠ a las tiradas de combate que realicen hasta el principio del siguiente turno del personaje), Mando 2 (añade ■■ a todas sus tiradas de Liderazgo para inspirar, liderar o congregar una multitud. Los objetivos afectados añaden ■■ a sus tiradas de Disciplina durante las siguientes 24 horas).

Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras ⬢⬢; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), uniforme de la Resistencia (+1 a la Protección), módulo de datos, comunicador.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	3	4	3	3

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
5	17	17	0 | 0

Agente Kallus [Antagonista]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆, Armas a distancia pesadas 3 ⬢⬢⬢, Armas cuerpo a cuerpo 3 ⬢⬢⬢, Callejeo 3 ⬢⬢⬢◆, Coacción 3 ⬢⬢⬢, Engaño 3 ⬢⬢⬢◆, Frialdad 2 ⬢⬢◆, Percepción 2 ⬢⬢◆◆.

Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo), Robusto 3 (reduce en 30 el resultado de toda herida crítica sufrida, hasta un mínimo de 1).

Aptitudes: Oficial respetado (puede realizar una maniobra para dar ■ a la próxima tirada de todos los soldados de asalto dentro de alcance medio), Un paso por delante (cuando se esta determinando la iniciativa durante un encuentro estructurado, puede gastar ⊕ para añadir un puesto adicional de PNJ al principio del orden de iniciativa, Kallus puede coger este puesto en el primer asalto).

Equipo: Fúsil-Bo configuración a distancia (Armas a distancia pesadas ⬢⬢⬢; daño 9; crítico 3; alcance medio; Aparatosa 3, Fijar para aturdir), Fúsil-Bo configuración cuerpo a cuerpo (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢⬢; daño 6; crítico 3; alcance de interacción; Aparatosa 3, Defensiva 1, Derribo, Desorientación 2, Fijar para aturdir; maniobra para cambiar entre ambas configuraciones), blindaje del ISB (+2 a la Protección), comunicador codificado.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
5	2	1	3	2	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
5	24	-	0 | 0

Savrip mantelliano [Rival]

Habilidades: Aguante 3 ⬢⬢⬢◆◆, Alerta 2 ⬢⬢, Armas cuerpo a cuerpo 2 ⬢⬢◆◆◆, Atletismo 2 ⬢⬢◆◆◆, Disciplina 2 ⬢⬢, Pelea 3 ⬢⬢⬢◆◆, Percepción 2 ⬢⬢◆.

Aptitudes: Mordisco venenoso (cualquiera mordido por un Savrip debe superar una tirada Media (◆◆) de Aguante o perder su Maniobra gratuita durante cinco asaltos), Silueta 2.

Equipo: Garrote grande (Armas cuerpo a cuerpo ⬢⬢◆◆◆; daño 8; crítico 3; alcance de interacción; Desorientación 3).

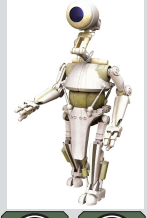
Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	3	2	2	2	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
3	10	-	0 | 0

Mercenario de Jakku [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢, Armas a distancia pesadas 2 ⬢⬢◆, Armas cuerpo a cuerpo 1 ⬢◆, Percepción 1 ⬢◆, Sigilo 1 ⬢◆◆.

Equipo: Carabina bláster (Armas a distancia pesadas ⬢⬢◆; daño 9; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), traje de protección ambiental (+1 a la Protección), equipo de supervivencia, cantimplora.



Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
1	1	1	1	1	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
3	3	-	0 | 0

Droide de trabajo serie-PK [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Armas cuerpo a cuerpo, Mecánica.

Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).

Equipo: Taladro energético minero (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 3; alcance de interacción; Letal 1), herramientas integradas de reparación.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	4	2	3	2	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
2	12	-	0 | 0

As de caza TIE [Rival]

Habilidades: Artillería 2 ⬢⬢◆◆, Pilotar vehículo espacial 2 ⬢⬢◆◆.

Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras ◆◆◆◆; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), traje de vuelo, equipo de aumento sensorial (añade ⚠ a cualquier tiradas de Percepción hecha por el personaje).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
5	3	2	2	1	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
8	21	-	1 | 1

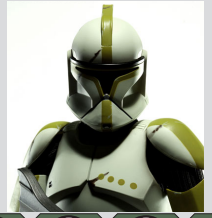
Droide cangrejo LM-432 [Rival]

Habilidades: Artillería 2 ⬢⬢◆, Coordinación 1 ⬢◆◆, Pelea 1 ⬢◆◆◆◆.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas), Silueta 2.

Equipo: Blásters pesado de repetición doble integrados (Artillería ⬢⬢◆; daño 15; crítico 2; largo alcance; Automática, Enlazada 1 Letal 1, Perforante 2), extremidades con garras (Pelea ⬢◆◆◆◆; daño 8; crítico 4; alcance de interacción; Apresadora 1, Derribo), comunicador y matriz de sensores integrados (añade ■ a las tiradas de Alerta y Percepción).



Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	2	2	3	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
5	14	-	0 | 0

Sargento Clon [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆, Atletismo 2 ⬢⬢◆, Armas a distancia ligeras 2 ⬢⬢◆, Armas a distancia pesadas 2 ⬢⬢◆, Disciplina 2 ⬢⬢◆, Liderazgo 2 ⬢⬢, Pelea 2 ⬢⬢◆.

Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).

Aptitudes: Chip inhibidor clon (mientras es observada la cadena de mando adecuada, incrementa una vez las tiradas de Liderazgo cuyo objetivo sea un soldado clon), Dirección táctica (puede utilizar una maniobra para dirigir a un grupo de soldados clon esbirros situados a alcance medio. El grupo puede efectuar de inmediato una maniobra gratuita o añadir ■ a su siguiente tirada).

Equipo: Fusil bláster DC-15 (Armas a distancia pesadas ⬢⬢◆; daño 10; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir, Perforante 1), 2 granadas de fragmentación (Armas a distancia ligeras ⬢⬢◆; daño 8; crítico 4; corto alcance; Explosión 6, Munición limitada 1), armadura de soldado clon Fase I (+2 a la Protección), cinturón de accesorios, cargadores adicionales.

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
3	3	2	2	3	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
4	5	-	0 | 0

Soldado de Asalto Imperial de Frontera [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Aguante, Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Atletismo, Disciplina, Supervivencia.

Equipo: Fusil bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir).

Equipo: 1 granada de fragmentación (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico 4; corto alcance; Explosión 6, Munición limitada 1), cinturón de accesorios, cargadores adicionales, raciones de agua y comida, botas de agarre (elimina ■■ de las tiradas para mantenerse de pie en entornos inestables), armadura de soldado de asalto de frontera (+1 a la Protección; elimina ■■ impuesto por condiciones ambientales duras).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	2	3	2	2	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
3	5	-	0 | 0

Soldado de la Estrella de la Muerte [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Armas a distancia ligeras, Artillería, Astronavegación, Estrategia militar, Mecánica, Percepción.

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar en aturdir), uniforme de soldado de la Estrella de la Muerte y casco (Protección +1).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
5	1	2	2	3	2

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
6	22	-	1 | 0

Reek [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ⬢⬢◆, Atletismo 3 ⬢⬢⬢◆◆, Pelea 2 ⬢⬢◆◆◆, Percepción 2 ⬢⬢.

Aptitudes: Silueta 2.

Equipo: Cuernos (Pelea ⬢⬢◆◆◆; daño 7; crítico 3; alcance de interacción; Derribo, Desorientación 1).

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
4	3	1	1	1	1

Protección	U. de heridas	U. de tensión	Defensa CC/AD
6	7	-	0 | 0

Súper droide de batalla B2 [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Artillería, Pelea.

Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).

Equipo: Bláster integrado en la muñeca (Armas a distancia ligeras; daño 10; crítico 3; alcance medio; Enlazada 1), comunicador integrado.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	2	3	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	5	-	0 | 0

Soldado de Asalto Imperial de Pantano [Esbirro]

Habilidades (sólo en grupo): Aguante, Alerta, Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Atletismo, Disciplina, Supervivencia.
Equipo: Carabina bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir).
Equipo: 2 granadas de fragmentación (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico 4; corto alcance; Explosión 6, Munición limitada 1), armadura de soldado de asalto de pantano (+2 a la Protección; añade ■ a las tiradas de Sigilo hechas dentro de un bosque o entorno pantanoso), electrobinoculares, mascarilla respiratoria, cinturón de accesorios, cargadores adicionales.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
5	2	1	3	3	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
15	43	19	2 | 1

Dragón Krayt [antagonista]

Habilidades: Aguante 2 ●●◆◆, Alerta 3 ●●●, Pelea 4 ●●●●◆, Percepción 2 ●●◆, Supervivencia 4 ●●●◆.
Talentos: Adversario 2 (se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Aptitudes: Debilidad craneal (un personaje a corto alcance del dragón krayt que haga una tirada de combate apuntada al dragón e inflige heridas puede gastar ⊛⊛ para infligir una herida crítica con +80 en la tirada de crítico), Rugido aterrador (como acción, el dragón krayt puede forzar a un objetivo a alcance medio a realizar una **tirada Desalentadora [●●●◆] de Miedo**; puede gastar ⚙⚙ para inmovilizar al objetivo y ⚙ para desorientarlo), Silueta 4, Veneno de krayt (puede gastar ☯☯ en un un ataque cuerpo a cuerpo exitoso para que el objetivo sufra 3 Heridas y 3 de Tensión debido al veneno; cuando el dragón krayt es el objetivo de un ataque de Pelea, puede gastar ⚙ o ⚙⚙⚙ para que el atacante sufra 3 Heridas y 3 de Tensión debido al veneno).
Equipo: Dientes y garras (Pelea ●●●●◆; daño 12; crítico 3; alcance de interacción; Apresadora 2, Hendedura, Letal 2, Perforante 3), Golpear con la cola (puede gastar ☯ de una tirada de combate con éxito para golpear a un oponente adicional dentro del alcance que no sea más difícil de alcanzar que el objetivo original), 1d5-2 perlas de dragón krayt dentro del cuerpo.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	1	1	1	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
-	-	-	0 | 0

Cerebro droide de vehículos y astronaves del CIS [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ●◆, Armas a distancia pesadas 3 ●●◆, Artillería 3 ●●◆, Astronavegación 2 ●◆, Computadoras 2 ●◆, Percepción 2 ●◆, Pilotar vehículo espacial 3 ●●◆, Pilotar vehículo planetario 3 ●●◆.

Muchos vehículos y astronaves del CIS no tienen piloto sino un cerebro droide.

El DJ del juego puede modificar los valores de características y habilidades. También puede añadir (o quitar) habilidades que considere oportunas para representar una programación especializada.

Un vehículo droide puede ser Esbirro o Rival a discreción del DJ, siguiendo las reglas pertinentes. Un vehículo droide Rival o Antagonista puede atacar con un arma y hacer una única acción de piloto en un turno o bien atacar con dos armas en el mismo turno, pero incrementa una vez la dificultad de ambas tiradas.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	3	2	2	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
7	15	-	0 | 0

Droide araña enana DSD1 [Rival]

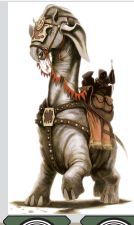
Habilidades: Alerta 1 ●, Artillería 2 ●●◆, Percepción 2 ●●.
Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas), Silueta 2.
Equipo: Bláster pesado de repetición integrado (Artillería ●●◆; daño 15; crítico 2; largo alcance; Automática, Letal 1, Perforante 2), comunicador y matriz de sensores integrados (añade ■ a las tiradas de Alerta y Percepción).

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	4	3	4	4

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	13	-	0 | 0

Oficial de la flota de la República [Rival]

Habilidades: Alerta 2 ●●◆◆, Armas a distancia ligeras 2 ●●, Disciplina 2 ●●◆◆, Estrategia militar 2 ●●◆◆, Liderazgo 2 ●●◆◆.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo).
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras ●●; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), uniforme.



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
5	3	1	1	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
7	18	-	0 | 0

Ronto [Rival]

Habilidades: Percepción 2 ●◆.
Aptitudes: Bestia de carga 10 (añaden 10 a su umbral de Heridas), Domesticado 1 (disminuye la dificultad para tratar con el ronto en 1), Montura entrenada (añade ■ a las tiradas de Supervivencia para montar sobre el ronto), Silueta 2.
Armas: Pezuñas pisoteando (Pelea ◆◆◆◆◆; daño 12; crítico 4; alcance de interacción; Derri).