

SPEEDER ISP 42

P. Golpe 70

Defensa 15

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Orden 66
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)

Arma montada (Solo los aliados con Arma montada o los aliados adyacentes Artilleros pueden combinar fuego con este personaje)

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

Rígido (No puede colarse)

Vuelo (Ignora enemigos, objetos bajos, terreno difícil y fosos cuando se mueve; debe terminar su movimiento en un espacio válido; no provoca ataques de oportunidad)



STAR WARS

REP 01/60 ★

DROIDE ARAÑA DEL GREMIO DE COMERCIO 32

P. Golpe 70

Defensa 14

Ataque +9

Daño 30

Aptitudes Especiales

Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)

Penetración 20 (La Reducción de daño del enemigo es reducida en 20 contra ataques de este personaje)

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

Velocidad 8 (Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar)



STAR WARS

SEP 02/60 ◆

DROIDE TANQUE DE LA ALIANZA CORPORATIVA 45

P. Golpe 120

Defensa 14

Ataque +7

Daño 30

Aptitudes Especiales

Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)

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

Arma montada (Solo los aliados con Arma montada o los aliados adyacentes Artilleros pueden combinar fuego con este personaje)

Reducción de daño 10 (Cuando este personaje recibe daño, redúcelo en 10; los ataques con sable de luz ignoran esta aptitud)

Rígido (No puede colarse)



STAR WARS

SEP 03/60 ◆

CAZA DROIDE EN MODO CAMINANTE 48

P. Golpe 60

Defensa 14

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)

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

Arma montada (Solo los aliados con Arma montada o los aliados adyacentes Artilleros pueden combinar fuego con este personaje)

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

Misiles 40 (Reemplaza ataques; 40 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)

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

Reducción de daño 10 (Cuando este personaje recibe daño, redúcelo en 10; los ataques con sable de luz ignoran esta aptitud)

Rígido (No puede colarse)



STAR WARS

SEP 04/60 ★

DROIDE Cangrejo ENORME 39

P. Golpe 140

Defensa 17

Ataque +9

Daño 30

Aptitudes Especiales

Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)

Impulso (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes)



STAR WARS

SEP 05/60 ◆

CHEWBACCA CON C-3PO 31

P. Golpe 110

Defensa 17

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único (Cuenta como Chewbacca y C-3PO a la vez, no cuenta como Droide)

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

Arrollar (Una vez por turno, si este personaje derrota a un enemigo adyacente mediante un ataque, puede hacer un ataque inmediato contra otro enemigo adyacente)

Atraer fuego (Si un enemigo va a tomar como objetivo a un aliado a un máximo de 6 casillas de este personaje, puedes obligar al enemigo a elegir como objetivo a este personaje en su lugar, si es que puede; salvación 11)

Impulso (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes)



STAR WARS

REB 06/60 ♣

HAN SOLO, SIN VERGÜENZA 46

P. Golpe 80

Defensa 17

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

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

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

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

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 1



STAR WARS

REB 07/60 ♣

LUKE SKYWALKER DE DAGOBAN 28

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3

Andanada de blaster (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada objetivo legal una vez)

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



STAR WARS

REB 08/60 ★

PRINCESA LEIA, COMANDANTE DE NOTI 19

P. Golpe 50

Defensa 14

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única

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

Ataque ventajoso (+10 a Daño contra personajes que no hayan sido activados aún este asalto)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

Efecto de Comandante

Cuando un seguidor no Único vaya a ser derrotado, con una salvación de 16 vuelve a la zona de despliegue con sus puntos de golpe originales.



STAR WARS

REB 09/60 ★

CAPITÁN REBELDE**21****P. Golpe** 40**Defensa** 15**Ataque** +8**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Tirador experto (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +10 a Daño)

Efecto de Comandante

Los Soldados Rebeldes seguidores que estén a 6 casillas o menos ganan **Ataque gemelo**

**STAR WARS**

REB 10/60 ♦

SOLDADO REBELDE PESADO**11****P. Golpe** 10**Defensa** 12**Ataque** +6**Daño** 30**Aptitudes Especiales**

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

**STAR WARS**

REB 11/60 ●

SPEEDER DE LAS NIEVES REBELDE**38****P. Golpe** 60**Defensa** 16**Ataque** +8**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Arma montada (Solo los aliados con Arma montada o los aliados adyacentes Artilleros pueden combinar fuego con este personaje)
Arpón (Reemplaza ataques: Alcance 6; el enemigo objetivo con Arma montada no puede mover este turno; salvación 11)
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Ataque móvil (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)
Reducción de daño 10 (Cuando este personaje recibe daño, reduce en 10; los ataques con sable de luz ignoran esta aptitud)
Velocidad 16 (Puede mover hasta 16 casillas atacando o hasta 32 casillas sin atacar)
Vuelo (Ignora enemigos, objetos bajos, terreno difícil y fosos cuando se mueve; debe terminar su movimiento en un espacio válido; no provoca ataques de oportunidad)

**STAR WARS**

REB 12/60 ♦

LORD VADER**71****P. Golpe** 130**Defensa** 21**Ataque** +14**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Único
Ataque cuerpo a cuerpo
Armadura oscura (Cuando este personaje recibe daño, lo reduce en 10 si tiene éxito en una salvación de 11; los ataques con sable de luz ignoran esta aptitud especial)
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2; Renovar Fuerza 1
Asalto con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)
Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)
Fuerza sobrecogedora (Fuerza 1: Los ataques de este personaje no pueden ser evitados o redingidos este turno)
Furia Sith (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)
Maestro de la Fuerza 2 (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 2 veces por turno)
Salto de Fuerza (Fuerza 1: Este turno, este personaje puede moverse a través de enemigos y no provoca ataques de oportunidad)

Efecto de Comandante

Los seguidores a 6 casillas o menos ganan: **Ataque ventajoso** (+10 a Daño contra personajes que no hayan sido activados aún este asalto).

**STAR WARS**

IMP 13/60 ⊕

TALON KARRDE**24****P. Golpe** 60**Defensa** 16**Ataque** +8**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Único
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Disrupción (Los efectos de comandante, enemigos no tienen efecto a 6 casillas o menos de este personaje)
Reconocimiento (Si al principio de un asalto un personaje de tu escuadra con Reconocimiento tiene línea de visión con algún enemigo, tira dos veces iniciativa y elige la tirada)
Reservas fronterizas 20 (Si obtienes exactamente un 11 en iniciativa, puedes desplegar en tu zona inicial hasta 20 puntos de personajes fronterizos antes de la primera activación de este asalto)

**STAR WARS**

NRP 14/60 ⊕

ASESINO AQUALISH**7****P. Golpe** 20**Defensa** 15**Ataque** +7**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Oportunista (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)
Sigilo (Si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para un atacante que se encuentre más lejos de 6 casillas de distancia a la hora de elegir objetivos)
Sol Negro (Si Xizor o un Vigo están en la misma escuadra, este personaje gana: **Granadas 10** [Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11])

**STAR WARS**

FRN 15/60 ●

AYY VIDA**19****P. Golpe** 50**Defensa** 16**Ataque** +11**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Única
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Ataque astuto (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)
Parálisis (Si este personaje acierta con un ataque a un objetivo vivo, dicho objetivo se considera activado este asalto; salvación 11)
Sigilo (Si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para un atacante que se encuentre más lejos de 6 casillas de distancia a la hora de elegir objetivos)
Veneno +20 (+20 a Daño contra objetivos vivos; salvación 11)

**STAR WARS**

FRN 16/60 ★

BIB FORTUNA**8****P. Golpe** 20**Defensa** 12**Ataque** +4**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Único
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Ataque astuto (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)
Relación (Este personaje cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que Jabba el Hutt)
Veneno +20 (+20 a Daño contra objetivos vivos; salvación 11)

**STAR WARS**

FRN 17/60 ★

VIGO DEL SOL NEGRO RITH**20****P. Golpe** 50**Defensa** 19**Ataque** +6**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Ataque móvil (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)
Ataque ventajoso (Este personaje recibe +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)
Eludir (Cuando es alcanzado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)
Micro-visión (+4 a Ataque contra enemigos a 6 casillas o menos)
Sigilo (Si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para un atacante que se encuentre más lejos de 6 casillas de distancia a la hora de elegir objetivos)

Efecto de Comandante

Los seguidores con Sigilo que estén a 6 casillas o menos ganan: **Eludir**.

**STAR WARS**

FRN 18/60 ♦

BORA FETT, CAZARRECOMPENSAS **62**

P. Golpe 120

Defensa 20

Ataque +12

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque gemelo (Cuando ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Ataque móvil (Este personaje puede mover antes y después de atacar)
Cazarrecompensas +6 (Este personaje recibe +6 a Ataque contra personajes Únicos)
Desintegración (Si este personaje obtiene un 20 natural en su tirada de ataque, el objetivo es derrotado; a no ser que sea de tamaño enorme o mayor, en cuyo caso se añade +40 a Daño después de multiplicar)
Eludir (Cuando es alcanzado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)
Lanzallamas 20 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo)
Tiro preciso (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)
Vuelo (Ignora enemigos, objetos bajos, terreno difícil y fosos cuando se mueve; debe terminar su movimiento en un espacio válido; no provoca ataques de oportunidad)



STAR WARS

FRN 19/60

BOSNEK **11**

P. Golpe 30

Defensa 13

Ataque +6

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único
Artillero (Este personaje puede combinar fuego con aliados adyacentes que tengan Arma montada)
Reparación industrial 10 (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de un personaje con Arma montada)
Reparar 10 (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de un personaje Droide)
Sigilo (Si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para un atacante que se encuentre más lejos de 6 casillas de distancia a la hora de elegir objetivos)



STAR WARS

FRN 20/60

BOSSK, CAZARRECOMPENSAS **25**

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque doble con garra (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse; ambos ataques deben ser contra enemigos adyacentes)
Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
Desgarrar +10 (Si dos ataques de este personaje en un mismo turno aciertan a un mismo enemigo adyacente, el segundo recibe +10 a Daño)
Impulso (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes)
Lanzallamas 20 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo)
Regeneración 10 (Si este personaje no se mueve en su turno, retira 10 daños al final de ese turno)



STAR WARS

FRN 21/60

BOUSHI **20**

P. Golpe 40

Defensa 15

Ataque +6

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Cazarrecompensas +2 (Este personaje recibe +2 a Ataque contra personajes Únicos)
Granadas 40 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 40 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)
Parálisis (Si este personaje acierta con un ataque a un objetivo vivo, dicho objetivo se considera activado este asalto; salvación 11)



STAR WARS

FRN 22/60

CALO NORD **31**

P. Golpe 60

Defensa 18

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +2 a Ataque contra personajes Únicos)
Granadas 20 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)
Evitar derrota (Cuando este personaje vaya a ser derrotado, haz 2 tiradas de salvación a 11 cada una; si ambas tienen éxito, el personaje permanece con 10 Puntos de Golpe en vez de ser derrotado)



STAR WARS

FRN 23/60

PIRATA CORELLIANO **10**

P. Golpe 10

Defensa 14

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

Ataque ventajoso (Este personaje recibe +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)
Tiro preciso (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)



STAR WARS

FRN 24/60

DANNIK JERRIKO **23**

P. Golpe 70

Defensa 17

Ataque +9

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único
Ataque astuto (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)
Drenar energía viva (Cuando derrota a un enemigo vivo adyacente, retira todo el daño de este personaje)
Proboscides (Reemplaza turno: Haz un ataque con +10 a daño contra un enemigo vivo adyacente, si tiene éxito, el objetivo se considera activado este asalto si a su vez no tiene éxito en una salvación de 11)
Sigilo (Si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para un atacante que se encuentre más lejos de 6 casillas de distancia a la hora de elegir objetivos)



STAR WARS

FRN 25/60

MERODEADOR PERTURBADO OSCURO EN MOTO SWOOP **10**

P. Golpe 30

Defensa 14

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

Banda +1 (+1 a Ataque por cada otro aliado Perturbado Oscuro que esté a 6 casillas o menos del objetivo)
Ataque móvil (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)
Velocidad 12 (Puede mover hasta 12 casillas atacando o hasta 24 casillas sin atacar)
Vuelo (Ignora enemigos, objetos bajos, terreno difícil y fosos cuando se mueve; debe terminar su movimiento en un espacio válido; no provoca ataques de oportunidad)



STAR WARS

FRN 26/60

MIEMBRO DE LA BANDA PERTURBADOS OSCUROS **5**

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +3

Daño 10

Aptitudes Especiales

Banda +1 (+1 a Ataque por cada otro aliado Perturbado Oscuro que esté a 6 casillas o menos del objetivo)



STAR WARS

FRN 27/60

ESPÍA DEFEL 14

P. Golpe 30

Defensa 14

Ataque +6

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

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

Sigilo (Si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para un atacante que se encuentre más lejos de 6 casillas de distancia a la hora de elegir objetivos)

Solitario (+4 a Ataque si no hay aliados a 6 casillas o menos)



STAR WARS

FRN 28/60 ●

DENGAR, CAZARRECOMPENSAS 30

P. Golpe 50

Defensa 17

Ataque +9

Daño 30

Aptitudes Especiales

Único

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

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

Granadas 20 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)

Tirador experto (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +10 a Daño)



STAR WARS

FRN 29/60 ★

DIAS PUNR 19

P. Golpe 40

Defensa 14

Ataque +6

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único

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

Cazarrecompensas +2 (Este personaje recibe +2 a Ataque contra personajes Únicos)

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



STAR WARS

FRN 30/60 ★

DROIDE ASESINO E522 32

P. Golpe 100

Defensa 16

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)

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

Objetivo programado (Tras el despliegue, elige un enemigo; este personaje recibe +4 a Ataque y **Tiro preciso** [Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano] contra ese enemigo; los efectos que afectan a personajes con Tiro preciso se aplican al atacar a ese enemigo)



STAR WARS

FRN 31/60 ◆

4-L0M, CAZARRECOMPENSAS 33

P. Golpe 90

Defensa 18

Ataque +9

Daño 30

Aptitudes Especiales

Único

Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)

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

Parálisis (Si este personaje acierta con un ataque a un objetivo vivo, dicho objetivo se considera activado este asalto; salvación 11)

Relación (Este personaje cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que Zuckuss)

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



STAR WARS

FRN 32/60 ★

MATÓN GAMORREANO 14

P. Golpe 30

Defensa 12

Ataque +2

Daño 30

Aptitudes Especiales

Relación (Este personaje cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que Jabba el Hutt)



STAR WARS

FRN 33/60 ●

GARINDAN 12

P. Golpe 30

Defensa 13

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único

Observador +30 (Cuando este personaje es usado para combinar fuego contra un objetivo a 6 casillas o menos de él, el atacante recibe +30 a Daño)

Sigilo (Si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para un atacante que se encuentre más lejos de 6 casillas de distancia a la hora de elegir objetivos)



STAR WARS

FRN 34/60 ★

BLASTER DE ALQUILER HUMANO 5

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales

Sol Negro (Si Xizor o un Vigo están en la misma escuadra, este personaje gana: **Granadas 10** [Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11])



STAR WARS

FRN 35/60 ◆

16-08, CAZARRECOMPENSAS 44

P. Golpe 80

Defensa 19

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)

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

Aturdidor sónico (Reemplaza ataques: Alcance 6; el objetivo vivo y cada personaje vivo adyacente al objetivo se consideran activados este asalto; salvación 11 para cada afectado; los personajes enormes ignoran el efecto)

Cazarrecompensas +6 (Este personaje recibe +6 a Ataque contra personajes Únicos)

Lanzallamas 20 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo)



STAR WARS

FRN 36/60 ★

JANGO FETT, CAZARRECOMPENSAS **56**

P. Golpe 120

Defensa 19

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Cazador de Jedi (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza)
Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
Francotirador (Los personajes no proporcionan cobertura contra los ataques de este personaje)
Lanzallamas 20 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo)
Misiles 20 (Reemplaza ataques: 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)
Vuelo (Ignora enemigos, objetos bajos, terreno difícil y fosos cuando se mueve; debe terminar su movimiento en un espacio válido; no provoca ataques de oportunidad)



STAR WARS

FRN 37/60

CAZADOR KLATOONIANO **11**

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +3

Daño 30

Aptitudes Especiales

Arma pesada (Este personaje no puede atacar y mover en el mismo turno; puede hacer ataques de oportunidad aunque haya movido en su turno)
Sol Negro (Si Xizor o un Vigo están en la misma escuadra, este personaje gana: **Granadas 10** [Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11])



STAR WARS

FRN 38/60

KOMARI VOSA **47**

P. Golpe 80

Defensa 18

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3
Asalto con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)
Controlar mentes (Fuerza 1; reemplaza ataques: Hasta el final de la escaramuza, este personaje gana el siguiente efecto de comandante: Los aliados usados para combinar fuego otorgan un +2 a Ataque adicional)



STAR WARS

FRN 39/60

GUARDIA DE LAS SOMBRAS MISTRYL **24**

P. Golpe 60

Defensa 18

Ataque +12

Daño 20

Aptitudes Especiales

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Alcance cuerpo a cuerpo 2 (Los enemigos a 2 casillas de distancia o menos se consideran adyacentes a este personaje para el propósito de Ataque cuerpo a cuerpo)
Eludir (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)
Guardaespaldas (Si un aliado adyacente va a recibir daño de un ataque, este personaje puede recibirlo en su lugar aunque no sea objetivo legal para el ataque)
Parálisis (Si este personaje acierta con un ataque a un objetivo vivo, dicho objetivo se considera activado este asalto; salvación 11)
Sigilo (Si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para un atacante que se encuentre más lejos de 6 casillas de distancia a la hora de elegir objetivos)
Solitaria (+4 a Ataque si no hay aliados a 6 casillas o menos)



STAR WARS

FRN 40/60

JINETE DE PULGA MUSTAFARIANO **22**

P. Golpe 70

Defensa 16

Ataque +6

Daño 20

Aptitudes Especiales

Tirador experto (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +10 a Daño)
Tiro cuidadoso +4 (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +4 a Ataque)
Tiro preciso (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)
Velocidad 8 (Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar)



STAR WARS

FRN 41/60

COMBATIENTE MUSTAFARIANO **12**

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +4

Daño 20

Aptitudes Especiales

Francotirador (Los personajes no proporcionan cobertura contra los ataques de este personaje)
Tirador experto (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +10 a Daño)
Tiro cuidadoso +4 (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +4 a Ataque)



STAR WARS

FRN 42/60

ARTILLERO NIKTO EN ESQUIFE **23**

P. Golpe 60

Defensa 13

Ataque +5

Daño 20

Aptitudes Especiales

Esquife del desierto (Puede transportar un personaje grande o 2 medianos o pequeños, que se consideran adyacentes, situados a una distancia relativa equivalente a la de este personaje más 1 y reciben cobertura. Reglas adicionales en el encarte de Bounty Hunters y FAQs de Wizards of the Coast)
Arma montada (Solo los aliados con Arma montada o los aliados adyacentes Artilleros pueden combinar fuego con este personaje)
Relación (Este personaje cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que Jabba el Hutt)
Rígido (No puede colarse)
Velocidad 8 (Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar)



STAR WARS

FRN 43/60

NYM **48**

P. Golpe 100

Defensa 17

Ataque +10

Daño 30

Aptitudes Especiales

Único
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Disrupción (Los efectos de comandante enemigos no tienen efecto a 6 casillas o menos de este personaje)
Granadas 40 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 40 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)
Reconocimiento (Si al principio de un asalto un personaje de tu escuadra con Reconocimiento tiene línea de visión con algún enemigo, tira dos veces iniciativa y elige la tirada)
Relación (Los personajes con la aptitud especial Mercenario cuestan 1 punto menos si están en la misma escuadra que este personaje)
Efecto de Comandante
 Los personajes no Únicos con la aptitud especial Mercenario ganan **Ataque doble**.



STAR WARS

FRN 44/60

CAZARRECOMPENSAS QUARREN **11**

P. Golpe 20

Defensa 14

Ataque +5

Daño 20

Aptitudes Especiales

Cazarrecompensas +2 (Este personaje recibe +2 a Ataque contra personajes Únicos)
Sol Negro (Si Xizor o un Vigo están en la misma escuadra, este personaje gana: **Granadas 10** [Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11])
Tiro cuidadoso +4 (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +4 a Ataque)



STAR WARS

FRN 45/60

MAESTRO DE CAZA RODIANO 22

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

Relación (Este personaje cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que Jabba el Hutt)

Tirador experto (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +10 a Daño)

Efecto de Comandante

Los seguidores no Únicos que estén a 6 casillas o menos ganan: **Tirador experto**.



STAR WARS

FRN 46/60 ♦

TAMTEEL SKREEJ 23

P. Golpe 50

Defensa 18

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único (Cuenta como Lando Calrissian)

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

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

Arrollar (Una vez por turno, si este personaje derrota a un enemigo adyacente mediante un ataque, puede hacer un ataque inmediato contra otro enemigo adyacente)

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

Sigilo (Si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para un atacante que se encuentre más lejos de 6 casillas de distancia a la hora de elegir objetivos)



STAR WARS

FRN 47/60 ◉

INCURSOR TUSKEN FRANCOTIRADOR 8

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +3

Daño 20

Aptitudes Especiales

Francotirador (Los personajes no proporcionan cobertura contra los ataques de este personaje)

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



STAR WARS

FRN 48/60 ●

UTAPAUÑO EN DACTILLON 27

P. Golpe 80

Defensa 16

Ataque +8

Daño 30

Aptitudes Especiales

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

Velocidad 10 (Puede mover hasta 10 casillas atacando o hasta 20 casillas sin atacar)

Vuelo (Ignora enemigos, objetos bajos, terreno difícil y fosos cuando se mueve; debe terminar su movimiento en un espacio válido; no provoca ataques de oportunidad)



STAR WARS

FRN 49/60 ★

LÍDER WEEQUAY 13

P. Golpe 40

Defensa 14

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

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

Arrollar (Una vez por turno, si este personaje derrota a un enemigo adyacente mediante un ataque, puede hacer un ataque inmediato contra otro enemigo adyacente)

Barrido poderoso (En su turno, si este personaje no mueve, recibe +10 a Daño contra enemigos adyacentes)

Relación (Este personaje cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que Jabba el Hutt)

Efecto de Comandante

Los seguidores no Únicos que estén a 6 casillas o menos ganan **Barrido poderoso**.



STAR WARS

FRN 50/60 ♦

MATÓN WEEQUAY 6

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +2

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

Relación (Este personaje cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que un Líder Weequay)



STAR WARS

FRN 51/60 ●

DRAGÓN KRAYT JOVEN 50

P. Golpe 140

Defensa 17

Ataque +12

Daño 30

Aptitudes Especiales

Salvaje (Este personaje debe terminar su movimiento adyacente a un enemigo, si puede, y no se ve afectado por efectos de comandante)

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

Asalto en carga +20 (Reemplaza turno: Puede mover hasta 12 casillas y luego hacer un ataque con +20 a Daño contra un enemigo adyacente)

Velocidad 8 (Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar)



STAR WARS

FRN 52/60 ◉

ZUCKOSS 22

P. Golpe 40

Defensa 15

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

Intuición (Una vez por turno, tras determinar la iniciativa, este personaje puede mover inmediatamente hasta 6 casillas antes de que ningún personaje se active)

Relación (4-LOM cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que este personaje)

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



STAR WARS

FRN 53/60 ★

DROIDE DE GUERRA BASILISCO 51

P. Golpe 100

Defensa 18

Ataque +10

Daño 30

Aptitudes Especiales

Arma montada (Solo los aliados con Arma montada o los aliados adyacentes Artilleros pueden combinar fuego con este personaje)

Bombardeo (Mientras este personaje mueve, puede ir atacando a los enemigos en cuyo espacio entre; este turno, este personaje no puede atacar al mismo enemigo dos veces y no puede mover directamente hacia atrás para ocupar el espacio que acaba de abandonar; aún puede hacer un ataque normal si mueve 10 casillas o menos)

Velocidad 10 (Puede mover hasta 10 casillas atacando o hasta 20 casillas sin atacar)

Vuelo (Ignora enemigos, objetos bajos, terreno difícil y fosos cuando se mueve; debe terminar su movimiento en un espacio válido; no provoca ataques de oportunidad)



STAR WARS

MND 54/60 ♦

MANDALORE EL INDÓMITO **68**

P. Golpe 120

Defensa 19

Ataque +13

Daño 30

Aptitudes Especiales

Único
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Ataque mortal (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 19 ó 20)
Eludir (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)
Impulso (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes)

Efecto de Comandante
 Los aliados Mandalorianos ganan *Impulso*.



STAR WARS
 MND 55/60

MAESTRO DE FILOS MANDALORIANO **18**

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Bloqueo (Cuando es acertado por un ataque cuerpo a cuerpo, este personaje evita el daño con una salvación de 11)



STAR WARS
 MND 56/60

COMANDANTE MANDALORIANO **28**

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Ataque móvil (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)

Efecto de Comandante
 Los aliados Mandalorianos ganan *Ataque móvil*.



STAR WARS
 MND 57/60

COMBATIENTE MANDALORIANO **16**

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque +8

Daño 10

Aptitudes Especiales

Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Tirador experto (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +10 a Daño)



STAR WARS
 MND 58/60

SUPERCOMANDO MANDALORIANO **23**

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +10

Daño 30

Aptitudes Especiales

Francotirador (Los personajes no proporcionan cobertura contra los ataques de este personaje)



STAR WARS
 MND 59/60

GUERRERO MANDALORIANO **14**

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Alcance cuerpo a cuerpo 2 (Los enemigos a 2 casillas de distancia o menos se consideran adyacentes a este personaje para el propósito de Ataque cuerpo a cuerpo)
Arrollar (Una vez por turno, si este personaje derrota a un enemigo adyacente mediante un ataque, puede hacer un ataque inmediato contra otro enemigo adyacente)
Barrido poderoso (En su turno, si este personaje no mueve, recibe +10 a Daño contra enemigos adyacentes)



STAR WARS
 MND 60/60