

QUINLAN VOS, INFILTRADOR

34

P. Golpe 110

Defensa 19

Ataque +14

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Ataque cuerpo a cuerpo: (Si un aliado Único es derrotado, este personaje gana hasta el final de la escaramuza **Impulso** (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes))

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

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3

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



STAR WARS

REP 01/60

AURRA SING, CAZADORA DE JEDI

41

P. Golpe 130

Defensa 20

Ataque +12

Daño 10

Aptitudes Especiales

Única

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

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

Sable de luz (+10 a Daño contra enemigos adyacentes)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

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



STAR WARS

SEP 02/60

BIGGS DARKLIGHTER

26

P. Golpe 50

Defensa 15

Ataque +12

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único

Piloto (Este personaje cuenta como Piloto)

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

Granadas 10 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 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)

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



STAR WARS

REP 03/60

CHEWBACCA, WOOKIEE ENFURECIDO

34

P. Golpe 160

Defensa 13

Ataque +10

Daño 30

Aptitudes Especiales

Único

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

Asalto en carga +10 (Reemplaza turno: Puede mover hasta 12 casillas y luego hacer un ataque con +10 a Daño contra un enemigo adyacente)

Demoler (Ignora la Reducción de daño de objetivos adyacentes)



STAR WARS

REP 04/60

C3PO Y R2-D2

18

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +0

Daño 0

Aptitudes Especiales

Único

(Cuenta como R2-D2 y C3PO a la vez)

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

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)

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

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

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



STAR WARS

REP 05/60

SOLDADO DE NOTH DE ÉLITE

12

P. Golpe 30

Defensa 16

Ataque +6

Daño 20



STAR WARS

REP 06/60

NAN SOLO, PÍCARO

30

P. Golpe 70

Defensa 16

Ataque +7

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)

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

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

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



STAR WARS

REP 07/60

NAN SOLO CON ARMADURA DE SOLDADO DE ASALTO

25

P. Golpe 80

Defensa 19

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Asalto furioso (Reemplaza turno: Este personaje puede mover hasta 12 casillas y después atacar a cada objetivo legal una vez)

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 ganan: **Fuego en carga** (Reemplaza turno: Puede mover hasta el doble de su capacidad de movimiento normal y luego atacar en el mismo turno).



STAR WARS

REP 08/60

NAN SOLO EN TAUNTAUN

27

P. Golpe 90

Defensa 16

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

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

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)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 1



STAR WARS

REP 09/60

COMANDANTE ITHORIANO

11

P. Golpe 30

Defensa 12

Ataque +6

Daño 20

Aptitudes Especiales

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

Efecto de Comandante

Los seguidores de tu escuadra con Daño 10 y Ataque cuerpo a cuerpo ganan +4 a Ataque y +10 a Daño.



STAR WARS

REB 10/60 ♦

LUKE SKYWALKER, CAMPEÓN DE LA FUERZA

49

P. Golpe 110

Defensa 20

Ataque +13

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

Renovar Fuerza 1 (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)

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

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

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

Truco mental Jedi (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Alcance 2: el enemigo vivo objetivo se considera activado este asalto y no puede realizar ataques de oportunidad este turno; salvación 11)

Usa la Fuerza (Fuerza 3: El siguiente ataque de este personaje es automáticamente un impacto crítico)

Velocidad de caballero (Fuerza 1: Este personaje puede mover 4 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)



STAR WARS

REB 11/60 ☼

LUKE SKYWALKER, HÉROE DE YAVIN

35

P. Golpe 60

Defensa 16

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Piloto (Este personaje cuenta como Piloto)

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

Ataque en ráfaga (Cuando este personaje consigue un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional inmediato)

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

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3

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



STAR WARS

REB 12/60 ★

LANDSPEEDER DE LUKE

47

P. Golpe 140

Defensa 18

Ataque +12

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único (Cuenta como Luke Skywalker y Obi-Wan Kenobi a la vez)

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)

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 6

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

Truco mental Jedi (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Alcance 2: el enemigo vivo objetivo se considera activado este asalto y no puede realizar ataques de oportunidad este turno; salvación 11)

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



STAR WARS

REB 13/60 ☼

ESPECIALISTA TÉCNICO NON CALAMARI

4

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +3

Daño 10

Aptitudes Especiales

Interferencia (Los Droides y personajes con Arma montada que sean alcanzados por un ataque de este personaje se consideran activados este turno; salvación 11; los personajes enormes o mayores no se ven afectados)



STAR WARS

REB 14/60 ●

Obi-Wan Kenobi, Espíritu Jedi

8

P. Golpe -

Defensa -

Ataque -

Daño -

Aptitudes Especiales

Único

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

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



STAR WARS

REB 15/60 ☼

PRINCESA LEIA

20

P. Golpe 50

Defensa 14

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

Efecto de Comandante

Al final del turno de este personaje, un seguidor Rebelde que esté a 6 casillas o menos puede realizar un ataque inmediato con +4 a Ataque y +10 a Daño.



STAR WARS

REB 16/60 ★

COMANDO REBELDE

14

P. Golpe 40

Defensa 15

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

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



STAR WARS

REB 17/60 ♦

LÍDER DE ASALTO COMANDO REBELDE

18

P. Golpe 50

Defensa 15

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

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

Efecto de Comandante

Los Comandos seguidores con Granadas 10 reciben en su lugar **Granadas 20**. Los Comandos de tu escuadra con Sigilo y que tengan cobertura, incluyendo este personaje, no pueden ser atacados por personajes que no estén adyacentes.



STAR WARS

REB 18/60 ♦

LÍDER REBELDE
18
P. Golpe **50**
Defensa **16**
Ataque **+10**
Daño **10**
Aptitudes Especiales

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

Efecto de Comandante

Los seguidores usados para combinar fuego otorgan +6 en vez de +4.
Los aliados rebeldes ganan **Observador +20** (Cuando este personaje es usado para combinar fuego contra un objetivo a 6 casillas o menos de él, el atacante recibe +20 a Daño).


STAR WARS

REB 19/60 ♦

PILOTO REBELDE
10
P. Golpe **20**
Defensa **14**
Ataque **+7**
Daño **10**
Aptitudes Especiales

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


STAR WARS

REB 20/60 ●

SOLDADO REBELDE
5
P. Golpe **10**
Defensa **13**
Ataque **+5**
Daño **10**

STAR WARS

REB 21/60 ♦

AGENTE REBELDE TWI'LEK
9
P. Golpe **10**
Defensa **15**
Ataque **+2**
Daño **10**
Aptitudes Especiales

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

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


STAR WARS

REB 22/60 ♦

LUCHADOR POR LA LIBERTAD WOOKIEE
14
P. Golpe **50**
Defensa **14**
Ataque **+7**
Daño **10**
Aptitudes Especiales

Asalto en carga +10 (Reemplaza turno: Puede mover hasta 12 casillas y luego hacer un ataque con +10 a Daño contra un enemigo adyacente)

Demoler (Ignora la Reducción de daño de objetivos adyacentes)

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 23/60 ●

ALMIRANTE PIETT
20
P. Golpe **50**
Defensa **15**
Ataque **+5**
Daño **10**
Aptitudes Especiales

Único 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)

Efecto de Comandante

Los Soldados seguidores que estén a 6 casillas o menos ganan: **Oportunista** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)


STAR WARS

IMP 24/60 ★

DARTH VADER, COMANDANTE IMPERIAL
53
P. Golpe **140**
Defensa **23**
Ataque **+15**
Daño **20**
Aptitudes Especiales

Único Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble

Poderes de la Fuerza

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

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

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

Respuesta de sable de luz (Fuerza 1: Cuando este personaje sea alcanzado por un ataque cuerpo a cuerpo, puede realizar un ataque inmediato contra el atacante)

Efecto de Comandante

Los Soldados seguidores ganan +6 a Defensa.


STAR WARS

IMP 25/60 ◐

ARTILLERO DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE
11
P. Golpe **30**
Defensa **14**
Ataque **+6**
Daño **20**
Aptitudes Especiales

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

Onda explosiva 10 (Los personajes adyacentes al objetivo de un ataque de este personaje reciben 10 daños, aunque el ataque falle; salvación 11; si el ataque falla, el objetivo sufre el mismo efecto con la misma tirada de salvación)


STAR WARS

IMP 26/60 ♦

SOLDADO DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE
6
P. Golpe **10**
Defensa **14**
Ataque **+6**
Daño **10**

STAR WARS

IMP 27/60 ●

SOLDADO DE ASALTO PESADO
12
P. Golpe **20**
Defensa **16**
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

IMP 28/60 ♦

GOBERNADOR IMPERIAL TARKIN
22
P. Golpe **50**
Defensa **14**
Ataque **+5**
Daño **10**
Aptitudes Especiales

Único
Doctrina del miedo (Los enemigos que estén a 6 casillas o menos reciben -4 a Ataque)

Efecto de Comandante

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


STAR WARS

IMP 29/60 ★

OFICIAL IMPERIAL
14
P. Golpe **30**
Defensa **14**
Ataque **+5**
Daño **10**
Efecto de Comandante

Al final del turno de este personaje, un seguidor no Único que esté a 6 casillas o menos puede hacer un ataque inmediato.


STAR WARS

IMP 30/60 ♦

SOLDADO EXPLORADOR
8
P. Golpe **20**
Defensa **15**
Ataque **+5**
Daño **10**
Aptitudes Especiales

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


STAR WARS

IMP 31/60 ♦

SOLDADO DE LAS NIEVES
7
P. Golpe **20**
Defensa **16**
Ataque **+4**
Daño **10**

STAR WARS

IMP 32/60 ●

COMANDO DE ASALTO
17
P. Golpe **40**
Defensa **17**
Ataque **+6**
Daño **10**
Aptitudes Especiales

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

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

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

Paquete de voladura (Reemplaza ataques: Retira una puerta adyacente, que pasa a ser un espacio libre hasta el final de la escaramuza)

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)

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


STAR WARS

IMP 33/60 ★

SOLDADO DE ASALTO
5
P. Golpe **10**
Defensa **16**
Ataque **+4**
Daño **10**

STAR WARS

IMP 34/60 ●

OFICIAL SOLDADO DE ASALTO
14
P. Golpe **30**
Defensa **18**
Ataque **+8**
Daño **10**
Aptitudes Especiales

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

Efecto de Comandante

Los seguidores Soldados que estén a 6 casillas o menos ganan +3 a Ataque si no mueven ese turno.


STAR WARS

IMP 35/60 ♦

SOLDADO DE ASALTO EN TRINEO REPULSOR
14
P. Golpe **20**
Defensa **18**
Ataque **+5**
Daño **20**
Aptitudes Especiales

Arma enredadora (Reemplaza ataques: Alcance 6, el objetivo y los personajes adyacentes al objetivo se consideran activados este turno; salvación 11; los personajes con Arma montada y los personajes enormes no se ven afectados)

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

IMP 36/60 ☼

MARA JADE, JEDI

45

P. Golpe 110

Defensa 20

Ataque +12

Daño 10

Aptitudes Especiales

Única

Ataque astuto (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 mortal (Consigue un impacto crítico con una tirada natural de 19 ó 20)

Sable de luz (+10 a Daño contra enemigos adyacentes)

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 5

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

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



STAR WARS

FRN 37/60 ★

BORA FETT, AGENTE

38

P. Golpe 100

Defensa 20

Ataque +12

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único

Arma enredadora (Reemplaza ataques: Alcance 6, el objetivo y los personajes adyacentes al objetivo se consideran activados este turno; salvación 11; los personajes con Arma montada y los personajes enormes no se ven afectados)

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

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

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

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

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



STAR WARS

FRN 38/60 ☼

RATERO CHADRA-FAM

7

P. Golpe 10

Defensa 14

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

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

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 39/60 ●

EXPLORADOR DUROS

7

P. Golpe 10

Defensa 14

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

Observador +10 (Cuando este personaje es usado para combinar fuego contra un objetivo a 6 casillas o menos de él, el atacante recibe +10 a Daño)



STAR WARS

FRN 40/60 ●

EPNANT MON

11

P. Golpe 40

Defensa 14

Ataque +5

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

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

Velocidad 4 (Puede mover solo 4 casillas y atacar o bien 8 casillas sin atacar)

Efecto de Comandante

Los enemigos con Tiro preciso que tengan cobertura pueden ser atacados por seguidores de este personaje que estén a 6 casillas o menos y sean de facción fronteriza aunque el enemigo no sea el más cercano.



STAR WARS

FRN 41/60 ☼

PLANEADOR EWOK

7

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +2

Daño 10

Aptitudes Especiales

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 6 casillas o menos)

Tromba +1 (Este personaje recibe +1 a Ataque por cada otro Ewok aliado que haya adyacente al objetivo)

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 42/60 ★

GUERRERO EWOK

5

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +2

Daño 10

Aptitudes Especiales

Tromba (Este personaje recibe +1 a Ataque por cada otro Ewok aliado que haya adyacente al objetivo)



STAR WARS

FRN 43/60 ●

GUARDIA GAMORREANO

9

P. Golpe 30

Defensa 12

Ataque +4

Daño 20

Aptitudes Especiales

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

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



STAR WARS

FRN 44/60 ●

ADEPTA DE LA FUERZA HUMANA

10

P. Golpe 40

Defensa 15

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3

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

Arma de la Fuerza (Fuerza 1, reemplaza ataques: +10 a Daño hasta el final de la escaramuza)



STAR WARS

FRN 45/60 ●

JABBA, SEÑOR DEL CRIMEN

15

P. Golpe 80

Defensa 17

Ataque +7

Daño 20

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)

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

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

Efecto de Comandante

Los seguidores no Únicos de facción fronteriza que estén a 6 casillas o menos ganan: **Ataque astuto**.



STAR WARS

FRN 46/60

JAWA EN RONTO

11

P. Golpe 50

Defensa 14

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

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



STAR WARS

FRN 47/60

COMERCIANTE JAWA

9

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

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)



STAR WARS

FRN 48/60

LANDO CALRISSIAN, ENCANTADOR SINVERGUENZA

18

P. Golpe 50

Defensa 17

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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)

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 49/60

COMBATIENTE NIKTO

5

P. Golpe 10

Defensa 14

Ataque +2

Daño 10

Aptitudes Especiales

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



STAR WARS

FRN 50/60

WAMPA DESBOCADO

22

P. Golpe 70

Defensa 14

Ataque +11

Daño 20

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)

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

Desgarrar +20 (Si dos ataques de este personaje en un mismo turno aciertan a un mismo enemigo adyacente, el segundo recibe +20 a Daño)

Emboscar (Este personaje puede mover y luego usar todos los ataques que le permiten sus aptitudes contra un enemigo que no haya sido activado aún este asalto)



STAR WARS

FRN 51/60

SINVERGUENZA RODIANO

14

P. Golpe 20

Defensa 15

Ataque +3

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

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 52/60

PARIA SNIVVIANO

6

P. Golpe 10

Defensa 15

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales

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



STAR WARS

FRN 53/60

ESPÍA TALZ

12

P. Golpe 40

Defensa 14

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

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)

Sabotaje (Reemplaza ataques: Los enemigos adyacentes con arma montada no pueden mover más casillas por fase que su capacidad normal con ataque durante el resto de la escaramuza)



STAR WARS

FRN 54/60

MERCENARIO TRANDOSHANO
9

P. Golpe **20**
Defensa **15**
Ataque **+4**
Daño **20**

Aptitudes Especiales

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

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

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

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

STAR WARS
FRN 55/60 ♦

INCURSOR TUSKEN
4

P. Golpe **10**
Defensa **13**
Ataque **+5**
Daño **10**

Aptitudes Especiales

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

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

STAR WARS
FRN 56/60 ●

WICKET
8

P. Golpe **20**
Defensa **18**
Ataque **+6**
Daño **10**

Aptitudes Especiales

Único

Ewok (Este personaje cuenta como Ewok)

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)

Trampas (Los personajes enemigos a 6 casillas o menos reciben -4 a Defensa)

Tromba +1 (Este personaje recibe +1 a Ataque por cada otro Ewok aliado que haya adyacente al objetivo)

STAR WARS
FRN 57/60 ★

OFICIAL AVANZADO
11

P. Golpe **30**
Defensa **14**
Ataque **+5**
Daño **10**

Aptitudes Especiales

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

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

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

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 aliados Yuuzhan Vong que estén a 6 casillas o menos ganan: **Ataque astuto** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto).

STAR WARS
YZV 58/60 ♦

EXPLORADOR AVANZADO
6

P. Golpe **10**
Defensa **13**
Ataque **+2**
Daño **10**

Aptitudes Especiales

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

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

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

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
YZV 59/60 ●

YOMIN CARR
19

P. Golpe **60**
Defensa **15**
Ataque **+7**
Daño **10**

Aptitudes Especiales

Único

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

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

Escupir veneno 20 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un objetivo vivo; salvación 11)

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

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

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

Efecto de Comandante

Los aliados Yuuzhan Vong que estén a 6 casillas o menos ganan: **Veneno +10** y **Escupir veneno 20**.

STAR WARS
YZV 60/60 ●