

## 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)

## 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)

## 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)

## 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)

## 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)

## 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)

## 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

## 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)

## PRINCESA LEIA, COMANDANTE DE NOTH

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.

REB 01/60 ★

STAR WARS

SEP 02/60 ◆

STAR WARS

SEP 03/60 ◆

STAR WARS

SEP 04/60 ★

STAR WARS

SEP 05/60 ◆

STAR WARS

REB 06/60 ♣

STAR WARS

REB 07/60 ♣

STAR WARS

REB 08/60 ★

STAR WARS

REB 09/60 ★

STAR WARS

## 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**



REB 10/60 ♦

STAR WARS

## 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)



REB 11/60 ●

STAR WARS

## 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)



REB 12/60 ♦

STAR WARS

## 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).



IMP 13/60 ☆

STAR WARS

## 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)



NRP 14/60 ☆

STAR WARS

## 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])



FRN 15/60 ●

STAR WARS

## 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)



FRN 16/60 ★

STAR WARS

## 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)



FRN 17/60 ★

STAR WARS

## 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**.



FRN 18/60 ♦

STAR WARS

# 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 ★

**DJAS 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-LOM, 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 ♦

**IG-88, 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)

**Aturridor 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 KLATOOINIANO

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)  
**Guardaespalda** (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 QUARRREN

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 ♦

**TANTEEL 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 ●

**UTAPAUO 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 ☼

**ZUCKUSS**
**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