

**BASTILA SHAN** 46

**P. Golpe** 110

**Defensa** 19

**Ataque** +13

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
Única  
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque triple

**Poderes de la Fuerza**  
Fuerza 4  
**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)  
**Meditación de batalla** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Hasta el final de la escaramuza, este personaje gana el siguiente efecto de comandante: *Los aliados que combinen fuego otorgan un +2 adicional a Ataque y los enemigos no pueden combinar fuego*)  
**Valor de la Fuerza** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Hasta el final de la escaramuza, este personaje gana el siguiente efecto de comandante: *Los seguidores que estén a 6 casillas o menos reciben +2 a Ataque y +2 a Defensa*)



**STAR WARS**  
ARP 01/60

**CÓNSUL JEDI** 16

**P. Golpe** 60

**Defensa** 18

**Ataque** +9

**Daño** 20

**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)  
**Aturdir con la Fuerza** (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Alcance 6; el enemigo vivo objetivo se considera activado este asalto; salvación 11)



**STAR WARS**  
ARP 02/60

**GUARDIANA JEDI** 23

**P. Golpe** 80

**Defensa** 18

**Ataque** +12

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)

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



**STAR WARS**  
ARP 03/60

**CENTINELA JEDI** 17

**P. Golpe** 70

**Defensa** 18

**Ataque** +8

**Daño** 10

**Aptitudes Especiales**  
**Paquete de voladura** (Reemplaza ataques: Retira una puerta adyacente, que pasa a ser un espacio libre hasta el final de la escaramuza)  
**Reparar 10** (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de un personaje Droide)  
**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 2



**STAR WARS**  
ARP 04/60

**COMANDANTE DE LA ANTIGUA REPÚBLICA** 18

**P. Golpe** 40

**Defensa** 14

**Ataque** +10

**Daño** 10

**Efecto de Comandante**  
Los Soldados de la Antigua República aliados que estén a 6 casillas o menos ganan: **Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse).



**STAR WARS**  
ARP 05/60

**SOLDADO DE LA ANTIGUA REPÚBLICA** 8

**P. Golpe** 10

**Defensa** 13

**Ataque** +6

**Daño** 20



**STAR WARS**  
ARP 06/60

**JEDI OSCURO** 16

**P. Golpe** 60

**Defensa** 17

**Ataque** +7

**Daño** 10

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

**Poderes de la Fuerza**  
Fuerza 2



**STAR WARS**  
STH 07/60

**MAESTRO JEDI OSCURO** 29

**P. Golpe** 90

**Defensa** 17

**Ataque** +10

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)

**Poderes de la Fuerza**  
Fuerza 3  
**Rayo Sith 30** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un enemigo objetivo)  
**Velocidad de maestro** (Fuerza 1: Este personaje puede mover 6 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)



**STAR WARS**  
STH 08/60

**AGENTE DEL LADO OSCURO** 26

**P. Golpe** 80

**Defensa** 16

**Ataque** +9

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)

**Poderes de la Fuerza**  
Fuerza 1



**STAR WARS**  
STH 09/60

**DARTH BANE** 82

**P. Golpe** 200

**Defensa** 20

**Ataque** +16

**Daño** 30

**Aptitudes Especiales**  
 Único  
**Ataque cuerpo a cuerpo**; **Ataque doble Cazador de Jedi** (+4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza)

**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)  
**Brujería Sith** (Fuerza 2, utilizable sólo en el turno de este personaje: Los enemigos a 6 casillas o menos se consideran activados este asalto; salvación 11)  
**Furia Sith** (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)  
**Lanzamiento de sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Ataca a un objetivo a 6 casillas o menos)  
**Maestro de la Fuerza 3** (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 3 veces por turno)



**STAR WARS**

STH 10/60

**DARTH MALAK** 52

**P. Golpe** 120

**Defensa** 20

**Ataque** +15

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
 Único  
**Ataque cuerpo a cuerpo**; **Ataque doble Duelista de sable de luz** (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)

**Poderes de la Fuerza**  
 Fuerza 4  
**Aturdir con la Fuerza** (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Alcance 6; el enemigo vivo objetivo se considera activado este asalto; salvación 11)  
**Furia Sith** (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)  
**Lanzamiento de sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Ataca a un objetivo a 6 casillas o menos)

**Efecto de Comandante**  
 Los seguidores que combinen fuego otorgan +6 a Ataque en vez de +4.



**STAR WARS**

STH 11/60

**DARTH NINILOS** 44

**P. Golpe** 100

**Defensa** 19

**Ataque** +12

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
 Único  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)

**Poderes de la Fuerza**  
 Fuerza 5  
**Drenaje de vida 10** (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Alcance 6; 10 daños a un enemigo vivo objetivo; salvación 11. Retira tantos daños de este personaje como los causados)  
**Hambre Sith** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un enemigo vivo objetivo y retira 20 daños de este personaje; si el objetivo tiene Puntos de Fuerza sin gastar, pierde un Punto y este personaje gana uno)  
**Odio Sith** (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: 10 daños a todos los enemigos que estén a 2 casillas o menos)



**STAR WARS**

ARP 12/60

**EXAR KUN** 84

**P. Golpe** 180

**Defensa** 23

**Ataque** +19

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
 Único  
**Ataque cuerpo a cuerpo**; **Ataque triple**

**Poderes de la Fuerza**  
 Fuerza 3  
**Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)  
**Asalto con sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)  
**Brujería Sith** (Fuerza 2, utilizable sólo en el turno de este personaje: Los enemigos a 6 casillas o menos se consideran activados este asalto; salvación 11)  
**Espíritu oscuro de la Fuerza 1** (Si este personaje es derrotado, cada enemigo con puntuación de la Fuerza pierde 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)  
**Furia Sith** (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)  
**Transferir esencia** (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: 1 aliado a tu elección es derrotado, coloca a este personaje en su espacio)

**Efecto de Comandante**  
 Los aliados Salvajes están sujetos a este efecto, y ganan: **Cazador de Jedi** (+4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza) e **Impulso** (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes).



**STAR WARS**

STH 13/60

**MUTANTE SITH MASSASSI** 15

**P. Golpe** 60

**Defensa** 15

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



**STAR WARS**

STH 14/60

**DROIDE DE ASALTO SITH** 36

**P. Golpe** 60

**Defensa** 17

**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)  
**Escudos 2** (Cuando este personaje recibe daño, haz dos tiradas de salvación a 11; cada éxito reduce el daño recibido en 10)  
**Lanzallamas 20** (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo)



**STAR WARS**

STH 15/60

**SOLDADO SITH** 8

**P. Golpe** 10

**Defensa** 14

**Ataque** +5

**Daño** 20



**STAR WARS**

STH 16/60

**SOLDADO SITH** 8

**P. Golpe** 10

**Defensa** 14

**Ataque** +5

**Daño** 20



**STAR WARS**

STH 17/60

**COMANDANTE SOLDADO SITH** 19

**P. Golpe** 50

**Defensa** 14

**Ataque** +9

**Daño** 20

**Efecto de Comandante**  
 Los Soldados Sith seguidores ganan: **Tirador experto** (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +10 a Daño).



**STAR WARS**

STH 18/60

**ULIG QEL-DROMA** 61

**P. Golpe** 160

**Defensa** 23

**Ataque** +16

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
 Único  
 Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble

**Poderes de la Fuerza**  
 Fuerza 4  
**Bloqueo con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando este personaje es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, no recibe daño con una salvación de 11)  
 Furia Sith (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)  
 Velocidad de maestro (Fuerza 1: Este personaje puede mover 6 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)

**Efecto de Comandante**  
 Tu escuadra puede incluir personajes de facción Mandaloriana. Los aliados Mandalorianos a 6 casillas o menos ganan **Guardaespaldas** (Si un aliado adyacente va a recibir daño de un ataque, este personaje puede recibirlo en su lugar aunque no sea objetivo legal para el ataque).



**STAR WARS**

STH 19/60

**BARRISS OFFEE** 17

**P. Golpe** 60

**Defensa** 18

**Ataque** +8

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
 Único  
 Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
 Relación (Luminara Unduli cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que este personaje)  
 Sinergia (+4 a Ataque si Luminara Unduli está a 6 casillas o menos)

**Poderes de la Fuerza**  
 Fuerza 2  
 Curación de la Fuerza 20 (Fuerza 2, reemplaza ataques: Retira 20 daños de un personaje vivo; toque)



**STAR WARS**

REP 20/60

**COMANDANTE CLON BACARA** 23

**P. Golpe** 40

**Defensa** 14

**Ataque** +10

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
 Único  
 Orden 66  
 Ataque astuto (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)  
 Sigilo (Si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para un atacante que se encuentre más lejos de 6 casillas de distancia a la hora de elegir objetivos)

**Efecto de Comandante**  
 Los Soldados de tu escuadra con Orden 66 ganan +10 a Daño contra enemigos adyacentes. Los Soldados Clon de Élite de tu escuadra ganan **Sigilo**. Los personajes con Orden 66 y Sigilo que tengan cobertura (incluido Bacara) no pueden ser objetivo de enemigos no adyacentes.



**STAR WARS**

REP 21/60

**COMANDANTE CLON CODY** 20

**P. Golpe** 40

**Defensa** 14

**Ataque** +10

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
 Único  
 Orden 66  
 Francotirador (Los personajes no proporcionan cobertura contra los ataques de este personaje)  
 Relación (Los personajes cuyo nombre sea exactamente Soldado Clon cuestan 1 punto menos si están en la misma escuadra que este personaje)  
 Tiro preciso (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)  
 Trepamuros (Este personaje ignora terreno difícil, enemigos, objetos bajos y fosos cuando mueve a lo largo de casillas adyacentes a un muro)

**Efecto de Comandante**  
 Los personajes de tu escuadra con Orden 66 ganan **Trepamuros**. Los personajes de tu escuadra con Orden 66 y Francotirador ganan **Tiro preciso**.



**STAR WARS**

REP 22/60

**COMANDANTE CLON GREE** 18

**P. Golpe** 40

**Defensa** 13

**Ataque** +10

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
 Único  
 Orden 66  
 Ataque móvil (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)  
 Relación (Los Wookiees no Únicos cuestan 1 punto menos si están en la misma escuadra que este personaje)  
 Velocidad 8 (Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar)

**Efecto de Comandante**  
 Tu escuadra puede incluir Wookiees no Únicos de cualquier facción. Cada seguidor Soldado o Combatiente puede mover 2 casillas adicionales al final de su turno. Los personajes de tu escuadra con Orden 66 y Ataque móvil (incluido Gree) no provocan ataques de oportunidad.



**STAR WARS**

REP 23/60

**DEPA BILLABA** 29

**P. Golpe** 90

**Defensa** 19

**Ataque** +13

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
 Único  
 Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
 Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)  
 Estilo de combate Vaapad (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 18, 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)  
 Sentir con la Fuerza (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Los personajes enemigos pierden Sigilo durante el resto del asalto)



**STAR WARS**

REP 24/60

**EVEN PIEL** 29

**P. Golpe** 90

**Defensa** 19

**Ataque** +14

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
 Único  
 Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
 Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)  
 Coraje (Si este personaje usa 1 Punto de Fuerza para repetir una tirada, suma +4 al resultado)

**Poderes de la Fuerza**  
 Fuerza 4  
 Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)  
 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**

REP 25/60

**GENERAL WINDU** 72

**P. Golpe** 90

**Defensa** 22

**Ataque** +16

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
 Único  
 Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque triple  
 Estilo de combate Vaapad (Consigue un impacto crítico con una tirada natural de 18, 19 ó 20)

**Poderes de la Fuerza**  
 Fuerza 5  
 Absorber Fuerza (Fuerza 2: Cancela un poder de la Fuerza usado por un personaje adyacente)  
 Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)  
 Punto de ruptura (Fuerza 1, reemplaza turno: Elige a un enemigo a 6 casillas o menos; durante el resto de la escaramuza, el primer ataque de cada asalto de este personaje contra el objetivo es un 20 natural)  
 Respuesta de sable de luz (Fuerza 1: Cuando sea alcanzado por un ataque cuerpo a cuerpo, puede realizar un ataque inmediato contra el atacante)  
 Velocidad de maestro (Fuerza 1: Este personaje puede mover 6 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)

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



**STAR WARS**

REP 26/60

**PADAWAN JEDI** 13

**P. Golpe** 50

**Defensa** 16

**Ataque** +6

**Daño** 20

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

**Poderes de la Fuerza**  
 Fuerza 2



**STAR WARS**

REP 27/60

**MAESTRO DE ARMAS JEDI****26****P. Golpe** 90**Defensa** 19**Ataque** +12**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Ataque cuerpo a cuerpo**: Ataque doble  
**Duelista de sable de luz** (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)**Poderes de la Fuerza****Fuerza 3****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)**Bloqueo con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando este personaje es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, no recibe daño con una salvación de 11)**Desvío con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11)**Respuesta de sable de luz** (Fuerza 1: Cuando este personaje sea alcanzado por un ataque cuerpo a cuerpo, puede realizar un ataque inmediato contra el atacante)**STAR WARS**

REP 28/60 ♦

**SOLDADO DE KASHYYYK****9****P. Golpe** 10**Defensa** 13**Ataque** +6**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Orden 66****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)**STAR WARS**

REP 29/60 ●

**MAS AMEDA****8****P. Golpe** 30**Defensa** 14**Ataque** +3**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Único****Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)**Afinidad** (Este personaje puede ser incluido en escuadras imperiales)**Ataque astuto** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)**Voz resonante** (Los Efectos de Comandante de aliados con un alcance limitado a 6 casillas pasan a tener alcance ilimitado)**STAR WARS**

REP 30/60 ★

**REINA AMIDALA****16****P. Golpe** 70**Defensa** 17**Ataque** +9**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Única****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)**Relación** (Los los seguidores republicanos no Únicos cuestan 1 punto menos si están en la misma escuadra que este personaje)**Efecto de Comandante**Los seguidores republicanos no Únicos ganan **Ataque móvil**.**STAR WARS**

REP 31/60 ★

**QUI-GON JINN, MAESTRO JEDI****35****P. Golpe** 110**Defensa** 20**Ataque** +14**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Único****Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)**Poderes de la Fuerza****Fuerza 5****Anticipación** (Fuerza 1: Repite tu tirada de iniciativa; sólo puede usarse al principio del asalto y una vez por asalto)**Barrido con sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)**Espíritu de la Fuerza 6** (Si este personaje es derrotado, añade 6 Puntos de Fuerza a un personaje aliado que tenga Fuerza. Ese personaje aliado puede gastar Puntos de Fuerza una vez extra cada turno durante el resto de la partida)**Velocidad de maestro** (Fuerza 1: Este personaje puede mover 6 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)**STAR WARS**

REP 32/60 ★

**COMANDO DE LA REPÚBLICA - BOSS****19****P. Golpe** 30**Defensa** 17**Ataque** +9**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Orden 66****Ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)**Sigilo** (Si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para un atacante que se encuentre más lejos de 6 casillas de distancia a la hora de elegir objetivos)**Efecto de Comandante**

Al final del turno de este personaje, un Comando de la República seguidor puede hacer un ataque inmediato.

**STAR WARS**

REP 33/60 ♦

**COMANDO DE LA REPÚBLICA - FIKER****16****P. Golpe** 30**Defensa** 17**Ataque** +9**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Orden 66****Dispositivo de puerta** (Al final de su turno, este personaje puede designar una puerta que pueda ver como abierta. La puerta permanece abierta hasta el final del siguiente turno de este personaje, o hasta el final de un turno en que este personaje sea derrotado; no funciona contra la aptitud especial Invalidar)**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**

REP 34/60 ●

**COMANDO DE LA REPÚBLICA - SCORCH****16****P. Golpe** 30**Defensa** 17**Ataque** +9**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Orden 66****Granadas 10** (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 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)**STAR WARS**

REP 35/60 ●

**COMANDO DE LA REPÚBLICA - SEV****16****P. Golpe** 30**Defensa** 17**Ataque** +9**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Orden 66****Sigilo** (Si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para un atacante que se encuentre más lejos de 6 casillas de distancia a la hora de elegir objetivos)**Tiro preciso** (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)**Tirador experto** (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +10 a Daño)**STAR WARS**

REP 36/60 ●

**SOLDADO DE SALEUCAMI** 12

**P. Golpe** 10

**Defensa** 13

**Ataque** +7

**Daño** 30

**Aptitudes Especiales**

Orden 66  
**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**

REP 37/60 ●

**SOLDADO DE UTAPAU** 10

**P. Golpe** 10

**Defensa** 13

**Ataque** +6

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**

Orden 66  
**Francotirador** (Los personajes no proporcionan cobertura contra los ataques de este personaje)  
**Trepamuros** (Este personaje ignora terreno difícil, enemigos, objetos bajos y fosos cuando mueve a lo largo de casillas adyacentes a un muro)



**STAR WARS**

REP 38/60 ●

**DROIDE CANGREJO** 23

**P. Golpe** 80

**Defensa** 18

**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)  
**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 39/60 ◆

**DARTH MAUL, CAMPEÓN DE LOS SITH** 53

**P. Golpe** 150

**Defensa** 20

**Ataque** +13

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque cuádruple** (En su turno, este personaje puede hacer 3 ataques extra en vez de moverse)  
**Ataque mortal** (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 19 ó 20)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 3**  
**Asalto con sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)  
**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)  
**Furia Sith** (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)  
**Salto de Fuerza** (Fuerza 1: Este turno, este personaje puede moverse a través de enemigos y no provoca ataques de oportunidad)



**STAR WARS**

SEP 40/60 ★

**DARTH SIDIOUS, SEÑOR OSCURO DE LOS SITH** 61

**P. Golpe** 130

**Defensa** 19

**Ataque** +14

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo**; **Ataque triple**

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 2**  
**Renovar Fuerza 2** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)  
**Barrido con sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)  
**Rayo de Fuerza 30** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un objetivo y a hasta 2 personajes adyacentes al objetivo, incluyendo aliados y a sí mismo si no hay enemigos elegibles)

**Efecto de Comandante**

Los personajes de tu escuadra con puntuación de Fuerza pueden gastar los Puntos de Fuerza de este personaje (con las restricciones normales y no pudiendo combinarlos con los propios para un mismo uso).



**STAR WARS**

SEP 41/60 ★

**DROIDE OCTUPARRA** 31

**P. Golpe** 40

**Defensa** 16

**Ataque** +7

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**

**Droide** (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)  
**Ataque triple** (En su turno, este personaje puede hacer 2 ataques extra en vez de moverse)  
**Velocidad 8** (Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar)



**STAR WARS**

SEP 42/60 ★

**SOLDADO DE NOTH CON CAÑÓN ATGAR** 15

**P. Golpe** 80

**Defensa** 8

**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)  
**Frágil 40** (Este personaje no puede atacar si sus Puntos de Golpe actuales son menos de 40)  
**Máquinaria** (La aptitud especial Reparación industrial funciona con este personaje)  
**Onda expansiva 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)  
**Velocidad 2** (Puede mover sólo 2 casillas y atacar o bien 4 casillas sin atacar)



**STAR WARS**

REB 43/60 ★

**LUKE SKYWALKER, JOVEN JEDI** 21

**P. Golpe** 80

**Defensa** 18

**Ataque** +9

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)

**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)  
**Desvío con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11)  
**Truco mental Jedi** (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Alcance 2; el enemigo vivo objetivo se considera activado este asalto y no puede realizar ataques de oportunidad este turno; salvación 11)



**STAR WARS**

REB 44/60 ◉

**YODA DE DAGOBAH** 36

**P. Golpe** 120

**Defensa** 20

**Ataque** +0

**Daño** 0

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Tutor de la Luz** (Al principio de la escaramuza, elige a un aliado Rebelde; si no tiene puntuación de Fuerza, gana Fuerza 1; si ya tiene, gana 1 Punto adicional)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 2**; **Renovar Fuerza 2**  
**Alterar con la Fuerza** (Fuerza 1: Alcance 6; 1 enemigo, independientemente de si es objetivo legal de este personaje, repite su último ataque)  
**Defensa de Fuerza** (Fuerza 3: Cancela un poder de la Fuerza usado por un personaje a 6 casillas o menos)  
**Aturdir con la Fuerza** (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Alcance 6; el enemigo vivo objetivo se considera activado este asalto; salvación 11)  
**Espiritu de la Fuerza 6** (Si este personaje es derrotado, añade 6 Puntos de Fuerza a un personaje aliado que tenga Fuerza. Ese personaje aliado puede gastar Puntos de Fuerza una vez extra cada turno durante el resto de la escaramuza)  
**Maestro de la Fuerza 3** (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 3 veces por turno)

**Efecto de Comandante**

Los personajes de tu escuadra con puntuación de Fuerza pueden gastar los Puntos de Fuerza de este personaje (con las restricciones normales y no pudiendo combinarlos con los propios para un mismo uso).



**STAR WARS**

REB 45/60 ◉

**GUARDIA DE CORUSCANT** **15**

**P. Golpe** 60

**Defensa** 17

**Ataque** +8

**Daño** 10

**Aptitudes Especiales**

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

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

**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)

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



**STAR WARS**

IMP 46/60 ●

**SOLDADO OSCURO FASE I** **12**

**P. Golpe** 30

**Defensa** 16

**Ataque** +10

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



**STAR WARS**

IMP 47/60 ●

**SOLDADO OSCURO FASE II** **20**

**P. Golpe** 50

**Defensa** 16

**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)

**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 48/60 ◆

**DARTH VADER, CAMPEÓN DE LOS SITH** **50**

**P. Golpe** 140

**Defensa** 22

**Ataque** +15

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**

**Único**

**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 5**

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

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

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

**Efecto de Comandante**

Una vez por turno, cada seguidor a 6 casillas o menos puede repetir un ataque sumando +4 a Ataque y +10 a Daño. Si el resultado es un fallo, el personaje atacante es derrotado.



**STAR WARS**

IMP 49/60 ☉

**SOLDADO DE LAS ARENAS** **8**

**P. Golpe** 10

**Defensa** 16

**Ataque** +4

**Daño** 20



**STAR WARS**

IMP 50/60 ●

**SOLDADO DE LAS NIEVES CON BLASTER E-WEB** **18**

**P. Golpe** 60

**Defensa** 11

**Ataque** +4

**Daño** 30

**Aptitudes Especiales**

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

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

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



**STAR WARS**

IMP 51/60 ★

**CORRAN HORN** **39**

**P. Golpe** 120

**Defensa** 20

**Ataque** +13

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**

**Único**

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

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

**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)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 3**

**Absorber energía** (Fuerza 2: Al ser impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11; retira tanto daño del personaje como el evitado de esta manera)

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



**STAR WARS**

NRP 52/60 ★

**JACEN SOLO** **25**

**P. Golpe** 60

**Defensa** 18

**Ataque** +12

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**

**Único**

**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**

**Afinidad** (Leia puede formar parte de la misma escuadra que este personaje independientemente de su facción)

**Asceta de la Fuerza** (Este personaje no puede usar Puntos de Fuerza para repetir tiradas o ampliar movimiento)

**Empata de la Fuerza 10** (Este personaje recibe 10 daños cada vez que un aliado con puntuación de la Fuerza es derrotado)

**Protector +20** (+20 a Daño mientras Leia como aliada esté a 6 casillas o menos y tenga daños)

**Sinergia** (+4 a Ataque si Jacen Solo está a 6 casillas o menos)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 4**

**Desencadenar la Fuerza 60** (Fuerza 4, reemplaza ataques, utilizable sólo cuando un aliado con puntuación de la Fuerza es derrotado: 60 daños a todos los demás personajes a 6 casillas o menos; salvación 11 para reducir a la mitad)



**STAR WARS**

NRP 53/60 ☉

**JAINA SOLO** **25**

**P. Golpe** 70

**Defensa** 19

**Ataque** +10

**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)

**Afinidad** (Han Solo puede formar parte de la misma escuadra que este personaje independientemente de su facción)

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

**Sinergia** (+4 a Ataque si Jacen Solo está a 6 casillas o menos)

**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**

NRP 54/60 ☉

**CONTRABANDISTA ARCONA** 7

**P. Golpe** 10

**Defensa** 13

**Ataque** +2

**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)



FRN 55/60 ●

**STAR WARS**

**GUNDARK** 22

**P. Golpe** 90

**Defensa** 18

**Ataque** +12

**Daño** 10

**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 cuádruple** (En su turno, este personaje puede hacer 3 ataques extra en vez de moverse)



FRN 56/60 ◆

**STAR WARS**

**NK-47** 32

**P. Golpe** 60

**Defensa** 18

**Ataque** +10

**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)  
**Ataque astuto** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)  
**Lanzallamas 20** (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo)



FRN 57/60 ☼

**STAR WARS**

**DROIDE ASTRONECÁNICO R5** 8

**P. Golpe** 20

**Defensa** 16

**Ataque** +0

**Daño** 0

**Aptitudes Especiales**  
**Droide** (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)  
**Reparar 10** (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de otro personaje Droide)



FRN 58/60 ●

**STAR WARS**

**DEMOLICIONISTA UGNAUGHT** 3

**P. Golpe** 10

**Defensa** 12

**Ataque** +0

**Daño** 10

**Aptitudes Especiales**  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Paquete de voladura** (Reemplaza ataques: Retira una puerta adyacente, que pasa a ser un espacio libre hasta el final de la escaramuza)



FRN 59/60 ●

**STAR WARS**

**CUIDADOR DE VARACTILOS** 6

**P. Golpe** 10

**Defensa** 12

**Ataque** +3

**Daño** 10

**Aptitudes Especiales**  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Empatía** (Los aliados Salvajes a 6 casillas o menos pierden la aptitud especial Salvaje)  
**Granadas 10** (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)



FRN 60/60 ●

**STAR WARS**