

# 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*)



ARP 01/60

STAR WARS

# 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)



ARP 02/60

STAR WARS

# 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)



ARP 03/60

STAR WARS

# 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



ARP 04/60

STAR WARS

# 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).



ARP 05/60

STAR WARS

# SOLDADO DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

8

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +6

Daño 20



ARP 06/60

STAR WARS

# 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



STH 07/60

STAR WARS

# 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)



STH 08/60

STAR WARS

# 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



STH 09/60

STAR WARS

## 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)



STH 10/60

STAR WARS

## 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.



STH 11/60

STAR WARS

## DARTH NIMILUS

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)



ARP 12/60

STAR WARS

## 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).



STH 13/60

STAR WARS

## 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)



STH 14/60

STAR WARS

## 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)



STH 15/60

STAR WARS

## SOLDADO SITH

8

P. Golpe 10

Defensa 14

Ataque +5

Daño 20



STH 16/60

STAR WARS

## SOLDADO SITH

8

P. Golpe 10

Defensa 14

Ataque +5

Daño 20



STH 17/60

STAR WARS

## 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).



STH 18/60

STAR WARS

## ULIC 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).



STH 19/60

STAR WARS

## BARRISS OFFEE

17

P. Golpe 60

Defensa 18

Ataque +8

Daño 20

## Aptitudes Especiales

Única  
**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)



REP 20/60

STAR WARS

## 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.



REP 21/60

STAR WARS

## 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**.



REP 22/60

STAR WARS

## 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.



REP 23/60

STAR WARS

## DEPA BILLABA

29

P. Golpe 90

Defensa 19

Ataque +13

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)  
**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)



REP 24/60

STAR WARS

## EVEN PIELL

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)



REP 25/60

STAR WARS

## 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).



REP 26/60

STAR WARS

## 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



REP 27/60

STAR WARS

**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)

**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)

**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)

**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**.

**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)

**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.

**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)

**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)

**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)



## 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 1** (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)

**Marquinería** (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)

**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 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 hacer 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)



**STAR WARS**
FRN 55/60

**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)



**STAR WARS**
FRN 56/60

**HK-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)



**STAR WARS**
FRN 57/60

**DROIDE ASTRONAUTA 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)



**STAR WARS**
FRN 58/60

**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)



**STAR WARS**
FRN 59/60

**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)



**STAR WARS**
FRN 60/60