

**ASAAJ VENTRESS, LÍDER DE ASALTO**
**57**
**P. Golpe** 120

**Defensa** 19

**Ataque** 11

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**

**Única**  
**Ataque cuerpo a cuerpo:** Ataque doble  
**Ataque gemelo** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)  
**Eludir** (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)  
**Estilo Niman** (Mientras este personaje conserve más de la mitad de Puntos de Golpe, recibe +2 a Ataque y +2 a Defensa)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 3**  
**Estrangulamiento con la Fuerza 1** (Fuerza 1, reemplaza ataques: 10 daños a un objetivo)  
**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**

Los seguidores a 6 casillas o menos consiguen impacto crítico con una tirada de 19 ó 20.  
 Los seguidores que estén a 6 casillas o menos hacen daño triple en lugar de doble con un impacto crítico.

SEP 01/40 ★

**STAR WARS**
**DROIDE DE COMBATE**
**4**
**P. Golpe** 10

**Defensa** 9

**Ataque** 0

**Daño** 10

**Aptitudes Especiales**

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

SEP 02/40 ●

**STAR WARS**
**SARGENTO DROIDE DE COMBATE**
**16**
**P. Golpe** 20

**Defensa** 13

**Ataque** 3

**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)  
**Roger-roger** (Los aliados droides no únicos que estén a 6 casillas o menos reciben +10 a Daño)

SEP 03/40 ◆

**STAR WARS**
**ULTRA DROIDE DE COMBATE R3**
**32**
**P. Golpe** 60

**Defensa** 17

**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 triple** (En su turno, este personaje puede hacer 2 ataques extra en vez de moverse)

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

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

**Proyector de densidad** (Ignora efectos que fuerzan el movimiento)

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

SEP 04/40 ◆

**STAR WARS**
**CAPTÁN MAR TUUK**
**14**
**P. Golpe** 40

**Defensa** 14

**Ataque** 5

**Daño** 10

**Aptitudes Especiales**

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

**Efecto de Comandante**

Si este personaje puede ver a un enemigo al principio de una fase, puedes aumentar o reducir el número de personajes que activas en esa fase en 1 (con un mínimo de 1), incluyendo Droides y Salvajes.

SEP 05/40 ●

**STAR WARS**
**DROIDE COMANDO**
**17**
**P. Golpe** 30

**Defensa** 16

**Ataque** 7

**Daño** 10

**Aptitudes Especiales**

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

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

**Potencia de fuego de escuadra** (+10 a Daño si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos)

SEP 06/40 ●

**STAR WARS**
**DROIDE COMANDO**
**17**
**P. Golpe** 30

**Defensa** 16

**Ataque** 7

**Daño** 10

**Aptitudes Especiales**

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

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

**Potencia de fuego de escuadra** (+10 a Daño si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos)

SEP 07/40 ●

**STAR WARS**
**DROIDE COMANDO CAPTÁN**
**24**
**P. Golpe** 50

**Defensa** 18

**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)

**Puntería** (En su turno, este personaje recibe +10 a Daño si no mueve)

**Efecto de Comandante**

Los Droides están sujetos a este efecto de comandante: Los seguidores Droides a 6 casillas o menos ganan **Ataque doble**.

SEP 08/40 ◆

**STAR WARS**
**DROIDE DE LABORATORIO SERIE A4**
**16**
**P. Golpe** 30

**Defensa** 15

**Ataque** 0

**Daño** 10

**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)

**Reparar 30** (Reemplaza ataques: Toque; retira 30 daños de otro personaje Droide)

SEP 09/40 ◆

**STAR WARS**

## GENERAL GRIEVOUS, AZOTE DE LOS JEDI

63

P. Golpe 130

Defensa 19

Ataque 11

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ciborg** (Cuenta como Droide y no Droide; es afectado por impactos críticos y efectos de comandante)

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

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

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

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

**Efecto de Comandante**  
Los Droides están sujetos a este efecto de comandante: Los seguidores Droides a 6 casillas o menos ganan +4 a Ataque y

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



SEP 10/40 ★



## GENERAL WHORM LOATHSOM

20

P. Golpe 70

Defensa 17

Ataque 11

Daño 10

### Aptitudes Especiales

**Único**

#### Efecto de Comandante

Los Droides están sujetos a este efecto. Los seguidores que estén a 6 casillas o menos ganan **Ataque gemelo** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo).



SEP 11/40 ☺



## IG-100 MAGNAGUARDIA

16

P. Golpe 60

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)

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

**Electrovora +10** (+10 a Daño contra enemigos adyacentes no vivos y Ciborgs. Los personajes vivos alcanzados por este ataque se consideran activados este asalto; salvación 11 para el efecto de activación)

**Resistencia a sables de luz** (+2 a Defensa cuando es atacado por un enemigo adyacente con sable de luz)



SEP 12/40 ♦



## ARTILLERO IG-100 MAGNAGUARDIA

21

P. Golpe 60

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

**Electrovora +10** (+10 a Daño contra enemigos adyacentes no vivos y Ciborgs. Los personajes vivos alcanzados por este ataque se consideran activados este asalto; salvación 11 para el efecto de activación)

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

**Resistencia a sables de luz** (+2 a Defensa cuando es atacado por un enemigo adyacente con sable de luz)



SEP 13/40 ♦



## DROIDE DE COMBATE LR-57

30

P. Golpe 70

Defensa 16

Ataque 6

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)

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

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



SEP 14/40 ♦



## WAT TAMBOR, MAYORAL DE LA TECNOUNIÓN

43

P. Golpe 70

Defensa 19

Ataque 9

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Único**

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

**Droide diana** (Cuando este personaje se activa, puedes elegir a un personaje Droide a 6 casillas o menos. Hasta el principio del siguiente asalto, ese Droide obtiene: **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])

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

**Reparar 20** (Reemplaza ataques; Toque; retira 20 daños de un personaje Droide)

**Reservas droide inmediatas 20** (Si obtienes exactamente 5, 10, 15 ó 20 en iniciativa, puedes desplegar adyacentes a este personaje hasta 20 puntos de personajes Droides de cualquier facción antes de la primera activación de este asalto)



SEP 15/40 ☺



## ALMIRANTE YULAREN

21

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque 7

Daño 10

### Aptitudes Especiales

**Único**  
**¡Es una trampa!** (Los enemigos con Sigilo que estén a 6 casillas o menos pierden Sigilo)

**Oportunista +20** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +20 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)

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

**Efecto de Comandante**  
Los seguidores que no tengan Ataque cuerpo a cuerpo ganan: **Oportunista** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto).



REP 16/40 ☺



## SOLDADO ARF

11

P. Golpe 10

Defensa 15

Ataque 8

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Orden 66**

**Cobertura de escuadra** (+4 a Defensa si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos)

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

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



REP 17/40 ●



## CONDUCTOR DE AT-TE

9

P. Golpe 10

Defensa 16

Ataque 6

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Orden 66**

**Piloto de tierra +2** (Los aliados con Arma montada que empleen su movimiento adyacentes a este personaje ganan +2 a Velocidad)



REP 18/40 ●



## CAPITÁN ARGYUS

29

P. Golpe 70

Defensa 19

Ataque 10

Daño 20

## Aptitudes Especiales

Único

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

**Combate cerrado** (+4 a Ataque contra enemigos adyacentes)

## Efecto de Comandante

Los seguidores cuyo nombre contenga "Senado" ganan **Ataque gemelo** y **Combate cerrado**.



REP 19/40



## PILOTO SOLDADO CLON

9

P. Golpe 20

Defensa 15

Ataque 8

Daño 10

## Aptitudes Especiales

Orden 66

**Artillero +20** (Este personaje puede combinar fuego con aliados adyacentes que tengan Arma montada y les otorga +20 a Daño)

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



REP 20/40



## SARGENTO SOLDADO CLON

10

P. Golpe 20

Defensa 14

Ataque 10

Daño 10

## Aptitudes Especiales

Orden 66

## Efecto de Comandante

Los Soldados seguidores que estén a 6 casillas o menos consiguen impactos críticos con una tirada natural de 19 ó 20.



REP 21/40



## SOLDADO CLON CON VISIÓN NOCTURNA

13

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque 6

Daño 20

## Aptitudes Especiales

Orden 66

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



REP 22/40



## SOLDADO CLON CON BLASTER DE REPETICIÓN

23

P. Golpe 20

Defensa 14

Ataque 8

Daño 20

## Aptitudes Especiales

Orden 66

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



REP 23/40



## COMANDANTE ANSOKA

24

P. Golpe 70

Defensa 20

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)

**Continuación arrolladora** (Una vez por turno, si este personaje derrota a un enemigo adyacente mediante un ataque, puede mover una casilla sin provocar ataque de oportunidad y hacer un ataque inmediato contra otro enemigo adyacente)

## Poderes de la Fuerza

Fuerza 3

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

## Efecto de Comandante

Los seguidores que estén a 6 casillas o menos ganan **Continuación arrolladora**.



REP 24/40



## COMANDANTE CODY

23

P. Golpe 50

Defensa 16

Ataque 11

Daño 20

## Aptitudes Especiales

Único

Orden 66

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

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

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

**Relación** (Los personajes cuyo nombre sea exactamente *Soldado Clon* cuestan 1 punto menos si están en la misma escuadra que este personaje)

## Efecto de Comandante

Los seguidores con Orden 66 ganan **Ataque en ráfaga** y **Ataque mortal**.



REP 25/40



## CAPITÁN REX, COMANDANTE DE LA 501

41

P. Golpe 80

Defensa 16

Ataque 13

Daño 30

## Aptitudes Especiales

Único

Orden 66

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

**Gran ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar; puede utilizar sus ataques múltiples aún al moverse, pero debe realizarlos todos antes de continuar el movimiento)

**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)

## Efecto de Comandante

Los aliados con Orden 66 que terminen su movimiento a 6 casillas o menos de este personaje pueden mover 2 casillas adicionales al final de su turno.



REP 26/40



## GUARDIA DEL SENADO DE ÉLITE

18

P. Golpe 50

Defensa 17

Ataque 8

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)

**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)



REP 27/40



## SOLDADO CLON DE LA 501

13

P. Golpe 20

Defensa 14

Ataque 8

Daño 20

## Aptitudes Especiales

Orden 66

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

**Asalto de escuadra** (+4 a Ataque si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos)



REP 28/40 ●

STAR WARS

## GENERAL SKYWALKER

47

P. Golpe 100

Defensa 20

Ataque 12

Daño 20

## Aptitudes Especiales

Único

**Ataque cuerpo a cuerpo**: **Ataque doble Estilo Djem So** (Si este personaje es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, hace una salvación de 11. Con un éxito, puede realizar un ataque inmediato contra el atacante)

**Gran ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar, puede utilizar sus ataques múltiples aún al moverse, pero debe realizarlos todos antes de continuar el movimiento)

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

## Poderes de la Fuerza

Fuerza 5

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

**Empujón de la Fuerza 2** (Fuerza 2: reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un objetivo y lo mueve 2 casillas hacia atrás si es enorme o menor)

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

## Efecto de Comandante

Los seguidores que terminen su movimiento a 6 casillas o menos de este personaje ganan **Impulso** hasta final del turno.



REP 29/40 ★

STAR WARS

## MAESTRO JEDI KIT FISTO

60

P. Golpe 130

Defensa 20

Ataque 11

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)

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

**Estilo Sii-Cho** (+4 a Ataque y +4 a Defensa mientras haya 3 enemigos o más a 6 casillas o menos)

## Poderes de la Fuerza

Fuerza 5

**Movimiento sorpresivo** (Fuerza 1: Una vez en este asalto, inmediatamente tras determinar la iniciativa, este personaje puede mover 6 casillas sin que cuente como activación)

**Precisión con sable de luz** (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para su siguiente ataque)



REP 30/40 ★

STAR WARS

## NANDAR VEBB

17

P. Golpe 50

Defensa 17

Ataque 8

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 2

**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)

**Empujón de la Fuerza 1** (Fuerza 1: reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños a un objetivo y lo mueve 1 casilla hacia atrás si es enorme o menor)



REP 31/40 ●

STAR WARS

## OBI-WAN KENOBI, GENERAL JEDI

66

P. Golpe 120

Defensa 22

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)

**Maestría en estilo Soresu** (Cuando este personaje es impactado por un ataque, evita el daño con una salvación de 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)

## Poderes de la Fuerza

Fuerza 5

**Movimiento sorpresivo** (Fuerza 1: Una vez en este asalto, inmediatamente tras determinar la iniciativa, este personaje puede mover 6 casillas sin que cuente como activación)



REP 32/40 ★

STAR WARS

## COMANDO DEL SENADO

20

P. Golpe 50

Defensa 18

Ataque 9

Daño 30

## Aptitudes Especiales

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



REP 33/40 ●

STAR WARS

## TÉCNICO AQUALISH

8

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque 3

Daño 10

## Aptitudes Especiales

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

**Oteador** (Reemplaza ataques: Los aliados adyacentes que no se muevan reciben +4 a Ataque este asalto contra enemigos no adyacentes)

**Sed de sangre** (+10 a Daño contra enemigos a los que les queden la mitad de Puntos de Golpe o menos)



FRN 34/40 ●

STAR WARS

## CAD BANE

54

P. Golpe 80

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)

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

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

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

**Gran ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar; puede utilizar sus ataques múltiples aún al moverse, pero debe realizarlos todos antes de continuar el movimiento)

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

**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)



FRN 35/40 ●

STAR WARS

## MONDO ORNAKA

35

P. Golpe 70

Defensa 18

Ataque 10

Daño 20

## Aptitudes Especiales

Único

**Ataque astuto +20** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +20 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)

**Puntería** (En su turno, este personaje recibe +10 a Daño si no mueve)

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

## Efecto de Comandante

Los Piratas seguidores ganan **Tiro preciso**.



FRN 36/40 ●

STAR WARS

**DROIDE ASTROMECAÁNICO R7**

8

**P. Golpe**

40

**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)  
**Invalidez** (Al final de su turno, este personaje puede designar una puerta que pueda ver como abierta o cerrada; la puerta permanece abierta o cerrada hasta el final del siguiente turno de este personaje, o hasta el final de un turno en que este personaje sea derrotado; la puerta no puede ser abierta por otros personajes si ellos mismos no usan la aptitud especial Invalidez)  
**Protección de iones** (Puede ignorar aptitudes especiales que afecten únicamente a personajes no vivos o Droides)

FRN 37/40 ♦

**STAR WARS**

**COMERCIANTE RODIANO**

10

**P. Golpe**

10

**Defensa**

14

**Ataque**

4

**Daño**

10

**Aptitudes Especiales**  
**Suministros armamentísticos** (Reemplaza turno: Un aliado adyacente gana **Granadas 10** [Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11] hasta el final de la escaramuza)  
**Suministros médicos** (Reemplaza turno: Un aliado adyacente gana **Curar 10** [Reemplaza ataques: Retira 10 daños de un personaje vivo; toque] hasta el final de la escaramuza)

FRN 38/40 ●

**STAR WARS**

**DROIDE ORUGA**

10

**P. Golpe**

30

**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)  
**¡Es una trampa!** (Los enemigos con Sigilo que estén a 6 casillas o menos pierden Sigilo)  
**Selección de objetivos** (El enemigo objetivo recibe -4 a defensa hasta el final del asalto)

FRN 39/40 ♦

**STAR WARS**

**PIRATA WEEQUAY**

10

**P. Golpe**

10

**Defensa**

15

**Ataque**

8

**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 40/40 ●

**STAR WARS**