

## COMANDO BOTHAN

16

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque 6

Daño 20

## Aptitudes Especiales

**Intuición** (Una vez por turno, tras determinar la iniciativa, este personaje puede mover inmediatamente hasta 6 casillas antes de que ningún personaje se active)

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

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



REB 01/40 ●

STAR WARS

## C-3PO, DEIDAD EWOK

5

P. Golpe 30

Defensa 16

Ataque 0

Daño 0

## Aptitudes Especiales

Único

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

**Atrair fuego** (Si un enemigo va a tomar como objetivo a un aliado a un máximo de 6 casillas de este personaje, puedes obligar al enemigo a elegir como objetivo a este personaje en su lugar, si es que puede; salvación 11)

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

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

**Velocidad 0** (Este personaje solo puede mover mediante efectos ajenos)



REB 02/40 ●

STAR WARS

## GENERAL CRIX MADINE

16

P. Golpe 50

Defensa 15

Ataque 6

Daño 10

## 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)

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

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

## Efecto de Comandante

Los Comandos de tu escuadra ganan: **Ataque astuto +20**.



REB 03/40 ★

STAR WARS

## GENERAL RIEEKAN

14

P. Golpe 50

Defensa 15

Ataque 9

Daño 10

## Aptitudes Especiales

Único

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

## Efecto de Comandante

Los aliados ganan: **Ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque) y **Eludir** (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11).



REB 04/40 ●

STAR WARS

## LEIA, CAZARRECOMPENSAS

26

P. Golpe 70

Defensa 17

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)

**Electrovvara +20** (+20 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)

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

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

## Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

**Sentir con la Fuerza** (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Los personajes enemigos pierden Sigilo durante el resto del asalto)



REB 05/40 ●

STAR WARS

## LUKE SKYWALKER, COMANDO REBELDE

27

P. Golpe 70

Defensa 18

Ataque 8

Daño 20

## Aptitudes Especiales

Único

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

**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)

**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 4

**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)

**Levitación 1** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Mueve a un aliado pequeño o mediano que esté a 6 casillas o menos. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad)



REB 06/40 ●

STAR WARS

## COMANDO REBELDE BUSCADOR DE CAMINOS

11

P. Golpe 50

Defensa 16

Ataque 7

Daño 10

## Aptitudes Especiales

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

**Buscador de caminos** (Los aliados no se ven afectados por el terreno difícil que esté a 6 casillas o menos de este personaje)

**Paso estable** (Este personaje no disminuye su movimiento al pasar por objetos bajos o terreno difícil)

**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)



REB 07/40 ◆

STAR WARS

## SOLDADO REBELDE

5

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque 5

Daño 10



REB 08/40 ●

STAR WARS

## R2-D2 CON SENSOR EXTENDIDO

9

P. Golpe 30

Defensa 15

Ataque 0

Daño 0

## Aptitudes Especiales

Único

**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)

**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)

**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)



REB 09/40 ★

STAR WARS

## COMANDO REBELDE VETERANO

14

P. Golpe 50

Defensa 16

Ataque 6

Daño 20

## Aptitudes Especiales

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

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

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



REB 10/40 ●

STAR WARS

## ARICA

31

P. Golpe 70

Defensa 18

Ataque 9

Daño 10

## Aptitudes Especiales

Única

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

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

**Mano del Emperador** (Este personaje puede emplear los Puntos de Fuerza del Emperador Palpatine para un uso adicional en el mismo turno)

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

## Poderes de la Fuerza

Fuerza 3

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



IMP 11/40 ★

STAR WARS

## DARTH VADER, LEGADO DE LA FUERZA

71

P. Golpe 140

Defensa 23

Ataque 16

Daño 20

## Aptitudes Especiales

Único; Piloto

**Ataque cuerpo a cuerpo**; **Ataque triple 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)

**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)

## Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

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

**Estrangulamiento con la Fuerza 2** (Fuerza 2, reemplaza ataques: 20 daños a un objetivo)

**Reflejar con sable de luz** (Fuerza 2: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11 y, si evita el daño, el atacante recibe tanto daño como el evitado si falla una salvación de 11)

## Efecto de Comandante

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



IMP 12/40 ☼

STAR WARS

## EMPERADOR PALPATINE EN TRONO

33

P. Golpe 130

Defensa 21

Ataque 0

Daño 0

## Aptitudes Especiales

Único

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

**Emplazamiento** (Este personaje no puede mover ni ser movido o cambiado de posición por otro efecto; puede desplegar en cualquier espacio de su mitad del mapa)

## Poderes de la Fuerza

Fuerza 3

**Renovar Fuerza 3** (Este personaje gana 3 Puntos de Fuerza cada vez que se activa)

**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)

**Rayo de Fuerza 3** (Fuerza 3, reemplaza ataques: Alcance 6; 40 daños a un objetivo y a hasta 2 personajes adyacentes al objetivo, incluyendo aliados y a sí mismo si no hay enemigos elegibles. Los personajes enormes o menores afectados se consideran activados este asalto; salvación 11 para evitar el efecto de activación)

## Efecto de Comandante

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



IMP 13/40 ☼

STAR WARS

## DIGNATARIO IMPERIAL

5

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque 0

Daño 10

## Aptitudes Especiales

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

**Diplomático** (Este personaje no es objetivo válido ni cuenta como enemigo más cercano si para el atacante hay un enemigo sin Diplomático en línea de visión; esta restricción se aplica incluso a atacantes adyacentes)

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



IMP 14/40 ◆

STAR WARS

## MOFF JERJERROD

12

P. Golpe 50

Defensa 15

Ataque 8

Daño 10

## Aptitudes Especiales

Único

**Relación** (Los personajes cuyo nombre contenga "Estrella de la Muerte" cuestan un punto menos si están en la misma escuadra que este personaje)

## Efecto de Comandante

Los seguidores que estén a 6 casillas o menos proporcionan un +4 adicional a Ataque al combinar fuego.



IMP 15/40 ★

STAR WARS

## PILOTO IMPERIAL DEL 161

12

P. Golpe 20

Defensa 16

Ataque 7

Daño 10

## Aptitudes Especiales

**Artillero +10** (Este personaje puede combinar fuego con aliados adyacentes que tengan Arma montada y les otorga +10 a Daño)

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

**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)

**Relación** (Este personaje cuesta un punto menos si está en la misma escuadra que el Barón Fel)



IMP 16/40 ◆

STAR WARS

## SOLDADO DE LAS ARENAS

8

P. Golpe 10

Defensa 16

Ataque 4

Daño 20



IMP 17/40 ●

STAR WARS

## OFICIAL SOLDADO DE LAS ARENAS

20

P. Golpe 50

Defensa 18

Ataque 8

Daño 30

## Efecto de Comandante

Los Soldados de las Arenas seguidores ganan: **Asalto de escuadra** (+4 a Ataque si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos) y **Puntería** (En su turno, este personaje recibe +10 a Daño si no mueve).



IMP 18/40 ◆

STAR WARS

## SOLDADO EXPLORADOR

8

P. Golpe 20

Defensa 15

Ataque 5

Daño 10

## Aptitudes Especiales

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



IMP 19/40 ●

STAR WARS

## SOLDADO DE CHOQUE

13

P. Golpe 20

Defensa 16

Ataque 6

Daño 10

## Aptitudes Especiales

**Cobertura de escuadra** (+4 a Defensa si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos)  
**Misiles 30** (Reemplaza ataques: 30 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)



IMP 20/40 ◆

STAR WARS

## SOLDADO DE LAS NIEVES

7

P. Golpe 20

Defensa 16

Ataque 4

Daño 10



IMP 21/40 ●

STAR WARS

## COMANDANTE SOLDADO DE LAS NIEVES

14

P. Golpe 40

Defensa 18

Ataque 8

Daño 20

## Efecto de Comandante

Los Soldados de las nieves seguidores que estén a 6 casillas o menos reciben +4 a Ataque y ganan: **Asalto de escuadra** (+4 a Ataque si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos).



IMP 22/40 ◆

STAR WARS

## SOLDADO DE ASALTO

5

P. Golpe 10

Defensa 16

Ataque 4

Daño 10



IMP 23/40 ●

STAR WARS

## THRAWN (MITH'T'RAW'NURUODO)

32

P. Golpe 70

Defensa 18

Ataque 11

Daño 10

## Aptitudes Especiales

**Único**  
**Maestro táctico** (Siempre eliges quien actúa primero excepto si obtienes 1 en la tirada de iniciativa)

## Efecto de Comandante

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

Al final del turno de este personaje, 2 aliados que estén a 6 casillas o menos de este personaje y tengan el mismo tamaño de base pueden intercambiar sus posiciones.



IMP 24/40 ★

STAR WARS

## KYP DURRON

26

P. Golpe 90

Defensa 17

Ataque 10

Daño 20

## Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque gemelo** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)  
**Renovación de Fuerza impulsiva** (Si un aliado Único es derrotado, este personaje gana: **Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa))  
**Salvajismo impulsivo** (Si un aliado Único es derrotado, durante el resto de la escaramuza este personaje obtendrá: **Salvaje** (Este personaje debe terminar su movimiento adyacente a un enemigo, si puede, y no se ve afectado por efectos de comandante))

## Poderes de la Fuerza

**Fuerza 4**  
**Asalto con sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)  
**Empujón de la Fuerza 5** (Fuerza 5, reemplaza turno: Alcance 6; 50 daños a un objetivo y a todos los personajes adyacentes al objetivo; cada personaje afectado se mueve 5 casillas hacia atrás si es enorme o menor y se considera activado este asalto; salvación 16 para evitar el efecto de activación)  
**Rayo de Fuerza 1** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un objetivo)



NRP 25/40 ★

STAR WARS

## TANQUE DE BACTA

15

P. Golpe 40

Defensa 8

Ataque -

Daño -

## Aptitudes Especiales

**Curación aumentada** (Los aliados adyacentes que usen **Curar** o **Curación de la Fuerza** doblan la cantidad de daño retirado)  
**Emplazamiento** (Este personaje no puede mover ni ser movido a cambiado de posición por otro efecto; puede desplegar en cualquier espacio de tu mitad del mapa)  
**Maquinaria** (La aptitud especial Reparación industrial funciona con este personaje)  
**Reducción de daño 10** (Cuando este personaje recibe daño, redúcelo en 10; los ataques con sable de luz ignoran esta aptitud)  
**Soporte de vida de emergencia** (Los personajes vivos adyacentes obtienen: **Evitar derrota** [Cuando este personaje vaya a ser derrotado, haz 2 tiradas de salvación a 11 cada una; si ambas tienen éxito, el personaje permanece con 10 Puntos de Golpe en vez de ser derrotado])



FRN 26/40 ◆

STAR WARS

## GUARDIA DE DESPIN

5

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque 3

Daño 10

## Aptitudes Especiales

**Cobertura ventajosa** (Este personaje recibe +8 a Defensa por cobertura en vez de +4)



FRN 27/40 ●

STAR WARS

## MERCENARIO CHISS

14

P. Golpe 40

Defensa 15

Ataque 6

Daño 30

### Aptitudes Especiales

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



FRN 28/40 ●



## DASH RENDAR, CONTRABANDISTA RENEGADO

28

P. Golpe 70

Defensa 15

Ataque 6

Daño 10

### Aptitudes Especiales

**Único**  
**Piloto** (Este personaje cuenta como Piloto)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)  
**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)  
**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)  
**Oportunista** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)



FRN 29/40 ☉



## EXPLORADOR DUROS

7

P. Golpe 10

Defensa 15

Ataque 4

Daño 10

### Aptitudes Especiales

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



FRN 30/40 ●



## EXPLORADOR EWOK

6

P. Golpe 10

Defensa 16

Ataque 4

Daño 10

### Aptitudes Especiales

**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque astuto** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)  
**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)  
**Tromba +1** (Este personaje recibe +1 a Ataque por cada otro aliado Ewok que haya adyacente al objetivo)



FRN 31/40 ●



## CARROÑERO JAWA

13

P. Golpe 10

Defensa 15

Ataque 4

Daño 10

### Aptitudes Especiales

**Arma de iones +20** (Este personaje recibe +20 a Daño contra personajes no vivos y Cyborgs)  
**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)  
**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)



FRN 32/40 ●



## LOBOT, OFICIAL DE ENLACE DE COMPUTADORAS

15

P. Golpe 30

Defensa 12

Ataque 0

Daño 0

### Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ciborg** (Cuenta como Droide y no Droide; es afectado por impactos críticos y 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)  
**Reconocimiento** (Si al principio de un asalto un personaje de tu escuadra con Reconocimiento tiene línea de visión con algún enemigo, tira dos veces iniciativa y elige la tirada)  
**Reservas fronterizas 30** (Si obtienes exactamente un 11 en iniciativa, puedes desplegar en tu zona inicial hasta 30 puntos de personajes fronterizos antes de la primera activación de este asalto)



FRN 33/40 ★



## LOGRAY, CHAMÁN EWOK

12

P. Golpe 30

Defensa 12

Ataque 5

Daño 10

### Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Oportunista** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 2**  
**Corrupción de la Fuerza 1** (Fuerza 1, reemplaza ataques: alcance 6; el objetivo no Droide recibe 10 daños y se marca como corrupto; Cada vez que un personaje corrupto se activa, debe hacer una salvación de 11, con un éxito retira la marca de corrupto, con un fallo recibe 10 daños)



FRN 34/40 ★



## COMANDANTE MERCENARIO

24

P. Golpe 50

Defensa 16

Ataque 7

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Asalto furioso** (Reemplaza turno: Este personaje puede mover hasta 12 casillas y después atacar a cada objetivo legal una vez)  
**Mercenario** (Este personaje sólo puede mover si no puede hacer un ataque desde su espacio inicial)  
**Puntería** (En su turno, este personaje recibe +10 a Daño si no mueve)  
**Efecto de Comandante**  
 Los seguidores Mercenarios que estén a 6 casillas o menos ganan **Asalto furioso** y **Puntería**.



FRN 35/40 ◆



## DROIDE RATÓN

3

P. Golpe 10

Defensa 20

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)  
**Transmitir órdenes** (Cada comandante aliado puede contar distancia desde este personaje al igual que desde sí mismo para el propósito de efectos de comandante)



FRN 36/40 ◆



## VIGO TWT'LEK DEL SOL NEGRO

18

P. Golpe 40

Defensa 18

Ataque 9

Daño 10

### Aptitudes Especiales

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

**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)

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

**Sacudida** (Los enemigos grandes o menores impactados por el ataque de este personaje se consideran activados este turno; salvación 11)

### Efecto de Comandante

Los seguidores con Eludir que estén a 6 casillas o menos ganan: *Gran ataque móvil*.



FRN 37/40 ♦

STAR WARS™

## DESTRUCTOR DE DROIDES UGNAUGHT

7

P. Golpe 20

Defensa 16

Ataque 8

Daño 10

### Aptitudes Especiales

**Arma de iones +20** (Este personaje recibe +20 a Daño contra personajes no vivos y Cyborgs)

**Sacudida** (Los enemigos grandes o menores impactados por el ataque de este personaje se consideran activados este turno; salvación 11)



FRN 38/40 ♦

STAR WARS™

## RASTREADOR WHIPHID

15

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque 7

Daño 10

### Aptitudes Especiales

**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)

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

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

**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)



FRN 39/40 ♦

STAR WARS™

## XIZOR

30

P. Golpe 90

Defensa 21

Ataque 11

Daño 10

### Aptitudes Especiales

**Único**

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

**Feromonas** (Los ataques contra este personaje de enemigos vivos que estén a 6 casillas o menos son cancelados; el atacante puede evitar este efecto con una salvación de 11)

**Reservas fronterizas 20** (Si obtienes exactamente un 11 en iniciativa, puedes desplegar en tu zona inicial hasta 20 puntos de personajes fronterizos antes de la primera activación de este asalto)

### Efecto de Comandante

Los aliados del Sol Negro que estén a 6 casillas o menos ganan +4 a Ataque y +10 a Daño.



FRN 40/40 ◉

STAR WARS™