

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



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



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



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



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)
Electrovara +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



LUKE SKYWALKER, COMANDO REBELDE

27

P. Golpe 70
 Defensa 18
 Ataque 8
 Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble
Ataque astuto (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 a otro espacio que esté a 6 casillas o menos. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad)



REB 06/40



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



SOLDADO REBELDE

5

P. Golpe 10
 Defensa 13
 Ataque 5
 Daño 10



REB 08/40



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)
Invalidar (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 Invalidar)
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



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 (NITTIN'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: **Salvajismo** (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 enemigo 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 o 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

WIGO 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 WHIPID****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**KIZOR****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