

ATTON RAND **26**

P. Golpe 60

Defensa 16

Ataque +8

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Ataque astuto +20 (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)
Cazador de Jedi (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza)
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)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 1

ARP 01/60

STAR WARS

BAO-DUR **33**

P. Golpe 90

Defensa 17

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Barrido poderoso (En su turno, si este personaje no mueve, recibe +10 a Daño contra enemigos adyacentes)
Demoler (Ignora la Reducción de daño de objetivos adyacentes)
Desestabilizar escudos (Anula la aptitud especial Escudos de los enemigos adyacentes)
Reparar 30 (Reemplaza ataques: Toque; retira 30 daños de otro personaje Droide)

ARP 02/60

STAR WARS

CARTH ONASI **37**

P. Golpe 70

Defensa 16

Ataque +7

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)
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)
Reparación industrial 10 (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de un personaje con Arma montada)

ARP 03/60

STAR WARS

DROIDE DE GUERRA JUGGERNAUT **16**

P. Golpe 60

Defensa 17

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 móvil (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)
Aturdir sónico (Reemplaza ataques: Alcance 6; el objetivo vivo y cada personaje vivo adyacente al objetivo se consideran activados este asalto; salvación 11 para cada afectado; los personajes enormes ignoran el efecto)
Rayo de ruptura (Reemplaza ataques: Retira una puerta en línea de visión, que pasa a ser un espacio libre hasta el final de la escaramuza)
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)

ARP 04/60

STAR WARS

MAESTRO LUCIEN DRAAY **48**

P. Golpe 130

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 1; Renovar Fuerza 1
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)
Maestro de la Fuerza 2 (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 2 veces por turno)
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)

ARP 05/60

STAR WARS

MIRA **47**

P. Golpe 80

Defensa 18

Ataque +12

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Ataque móvil (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)
Carga de demolición (Reemplaza turno: Un enemigo adyacente enorme o mayor con Arma montada es derrotado; salvación 6)
Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
Onda explosiva 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)
Tiro preciso (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)

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)

ARP 06/60

STAR WARS

CAPITÁN DE LA ANTIGUA REPÚBLICA **19**

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Efecto de Comandante
 Los seguidores de la Antigua República que estén a 6 casillas o menos ganan +3 a Defensa y **Asalto de escuadra** (+4 a ataque si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos).

ARP 07/60

STAR WARS

GUARDIA DE LA ANTIGUA REPÚBLICA **5**

P. Golpe 10

Defensa 14

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

Soldado de la República (Este personaje cuenta como Soldado de la Antigua República)

ARP 08/60

STAR WARS

SQUINT **20**

P. Golpe 10

Defensa 16

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble
Cazador de mandalorianos (+4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos de facción mandaloriana)
Duelista de sable de luz (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)
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
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)
Impulso de la Fuerza (Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo, reducido a 10 con una salvación de 11)

ARP 09/60

STAR WARS

VISAS MARR

29

P. Golpe 90

Defensa 19

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única
Ataque cuerpo a cuerpo; **Ataque doble**
Ataque en ráfaga (Cuando este personaje consigue un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional inmediato)
Es una trampa (Los enemigos con Sigilo que estén a 6 casillas o menos pierden Sigilo)
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)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3
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)
Sentir con la Fuerza (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Los personajes enemigos pierden Sigilo durante el resto del asalto)



ARP 10/60 ★

STAR WARS

GUERRERO DE ÉLITE WOOKIEE

19

P. Golpe 50

Defensa 18

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
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)
Asalto en carga +10 (Reemplaza turno: Puede mover hasta 12 casillas y luego hacer un ataque con +10 a Daño contra un enemigo adyacente)
Impulso (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes)



ARP 11/60 ●

STAR WARS

SOLDADO WOOKIEE

11

P. Golpe 30

Defensa 15

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
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)
Arrollar (Una vez por turno, si este personaje derrota a un enemigo adyacente mediante un ataque, puede hacer un ataque inmediato contra otro enemigo adyacente)
Barrido poderoso (En su turno, si este personaje no mueve, recibe +10 a Daño contra enemigos adyacentes)



ARP 12/60 ●

STAR WARS

DARTH MALAK, SEÑOR OSCURO DE LOS SITH

49

P. Golpe 130

Defensa 20

Ataque +16

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo; **Ataque doble**
Ataque mortal (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 19 ó 20)
Duelista de sable de luz (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2; **Renovar Fuerza 1**
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)
Rayo de Fuerza 2 (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 seguidores reciben +4 a Ataque.



STH 13/60 ☼

STAR WARS

DARTH SION

69

P. Golpe 110

Defensa 17

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)
Duelista de sable de luz (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 5
Furia Sith (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)
Odio eterno (Fuerza 2: Cuando este personaje vaya a ser derrotado, haz una salvación de 6; con un éxito, este personaje vuelve a tener todos sus Puntos de Golpe en lugar de ser derrotado)
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)



STH 14/60 ☼

STAR WARS

SOLDADO SITH DE ÉLITE

13

P. Golpe 40

Defensa 17

Ataque +7

Daño 20



STH 15/60 ◆

STAR WARS

ASESINO SITH

21

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +8

Daño 20

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)
Parálisis (Si este personaje acierta con un ataque a un objetivo vivo, dicho objetivo se considera activado este asalto; 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)



STH 16/60 ◆

STAR WARS

GUARDIA SITH

5

P. Golpe 10

Defensa 14

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales

Soldado Sith (Este personaje cuenta como Soldado Sith)
Reacciones rápidas (+6 a Ataque cuando hace ataques de oportunidad)



STH 17/60 ●

STAR WARS

DROIDE PESADO DE ASALTO SITH

49

P. Golpe 110

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 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)
Escudos 2 (Cuando este personaje recibe daño, haz 2 tiradas de salvación a 11; cada éxito reduce el daño recibido en 10)



STH 18/60 ◆

STAR WARS

MERODEADOR SITH
22
P. Golpe **80**
Defensa **18**
Ataque **+11**
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

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).

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

STH 19/60 ♦

STAR WARS
OPERATIVO SITH
10
P. Golpe **10**
Defensa **14**
Ataque **+4**
Daño **10**

Aptitudes Especiales

Soldado Sith (Este personaje cuenta como Soldado Sith)
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)

STH 20/60 ●

STAR WARS
CAPITÁN DE SOLDADOS SITH
20
P. Golpe **40**
Defensa **14**
Ataque **+8**
Daño **20**

Aptitudes Especiales

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

Efecto de Comandante

Los Soldados Sith aliados obtienen: **Ataque doble**

STH 21/60 ♦

STAR WARS
CAPITÁN PANAKA
23
P. Golpe **70**
Defensa **16**
Ataque **+8**
Daño **10**

Aptitudes Especiales
Único

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)

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

Al final del turno de este personaje, dos aliados de tamaño medio que se encuentren a 6 casillas o menos de este personaje pueden intercambiar sus posiciones.

REP 22/60 ★

STAR WARS
CAPITÁN TARPALS
20
P. Golpe **50**
Defensa **18**
Ataque **+6**
Daño **10**

Aptitudes Especiales
Único

Gungan (Este personaje cuenta como gungan)
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)

Efecto de Comandante

Cada seguidor puede utilizar 2 aptitudes que reemplacen ataques en su turno.

REP 23/60 ★

STAR WARS
LANZADOR GUNGAN
11
P. Golpe **30**
Defensa **15**
Ataque **+4**
Daño **10**

Aptitudes Especiales

Cesta 20 (Reemplaza ataques: Un objetivo y todos los personajes adyacentes a él reciben 20 daños; salvación 11. Los personajes no vivos y Ciborgs, de tamaño grande o menor, que reciban daño de esta forma se consideran activados este asalto; salvación 11)

REP 24/60 ●

STAR WARS
ESCUDERO GUNGAN
18
P. Golpe **30**
Defensa **19**
Ataque **+5**
Daño **10**

Aptitudes Especiales

Atlatl 20 (Reemplaza ataques: Alcance 6; un objetivo y todos los personajes adyacentes a él reciben 20 daños; salvación 11. Los personajes no vivos y Ciborgs, de tamaño grande o menor, que reciban daño de esta forma se consideran activados este asalto; salvación 11)

Escudo de energía (Cuando este personaje o un aliado adyacente es impactado por el ataque de un enemigo que no esté adyacente a ninguno de los dos, el atacante hace una salvación de 11; si falla, el objetivo del ataque no recibe daño y el atacante recibe un daño igual al evitado)

REP 25/60 ♦

STAR WARS
COMBATIENTE GUNGAN
9
P. Golpe **10**
Defensa **16**
Ataque **+3**
Daño **10**

Aptitudes Especiales

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

Atlatl 20 (Reemplaza ataques: Alcance 6; un objetivo y todos los personajes adyacentes a él reciben 20 daños; salvación 11. Los personajes no vivos y Ciborgs, de tamaño grande o menor, que reciban daño de esta forma se consideran activados este asalto; salvación 11)

REP 26/60 ●

STAR WARS
JAR JAR BINKS
18
P. Golpe **60**
Defensa **17**
Ataque **+2**
Daño **10**

Aptitudes Especiales
Único

Gungan (Este personaje cuenta como gungan)
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)

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)

Bombard gungan (Cuando un enemigo lo toma como objetivo, este personaje debe realizar una salvación de 11; con un éxito, el ataque es redirigido a otro personaje de tu elección que esté a 6 casillas o menos; si no hay ninguno, el ataque se pierde)

REP 27/60 ♻️

STAR WARS

OBI-WAN KENOBI, PADAWAN
22
P. Golpe **70**
Defensa **17**
Ataque **+10**
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 en ráfaga (Cuando este personaje consigue un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional inmediato)

Estilo Ataru (Este personaje recibe +4 a Ataque mientras solo haya un enemigo a 6 casillas de distancia o menos en el momento del ataque)

Poderes de la Fuerza
Fuerza 3
Asalto con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)

STAR WARS

REP 28/60

CANCELLER SUPREMO PALPATINE
37
P. Golpe **70**
Defensa **14**
Ataque **+0**
Daño **0**
Aptitudes Especiales
Único
Relación (Los personajes con Orden 66 cuestan 1 punto menos si están en la misma escuadra que este personaje)

Reservas de la República 30 Si obtienes un 20 en iniciativa, puedes desplegar en tu zona inicial hasta 30 puntos de personajes republicanos antes de la primera activación de este asalto)

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)

Traición (Al obtener una tirada de ataque de 1 contra este personaje, el enemigo atacante termina su turno y se une a la escuadra del personaje hasta el final de la escaramuza)

Poderes de la Fuerza
Fuerza 2; Renovar Fuerza 1
Alterar con la Fuerza (Fuerza 1: Alcance 6; 1 enemigo, independientemente de si es objetivo legal de este personaje, repite su último ataque)

Maestro de la Fuerza 2 (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 2 veces por turno)

Efecto de Comandante

 Los seguidores adyacentes con puntuación de Fuerza obtienen: **Guardaespaldas**.

STAR WARS

REP 29/60

HAN SOLO, CONTRABANDISTA
27
P. Golpe **70**
Defensa **16**
Ataque **+10**
Daño **20**
Aptitudes Especiales
Único
Oportunista +20 (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +20 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)

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

STAR WARS

REP 30/60

LEIA ORGANA, SENADORA
7
P. Golpe **40**
Defensa **15**
Ataque **+7**
Daño **10**
Aptitudes Especiales
Única
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)

STAR WARS

REP 31/60

LUKE SKYWALKER, JEDI
29
P. Golpe **90**
Defensa **18**
Ataque **+10**
Daño **20**
Aptitudes Especiales
Único
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble
Ataque en ráfaga (Cuando este personaje consigue un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional inmediato)

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
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)

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

STAR WARS

REP 32/60

DARTH VADER, AZOTE DE LOS JEDI
55
P. Golpe **120**
Defensa **21**
Ataque **+14**
Daño **20**
Aptitudes Especiales
Único
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble
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)

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

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 4
Lanzamiento de sable de luz 2 (Fuerza 2, reemplaza ataques: Ataca dos veces a un objetivo a 6 casillas o menos)

Respuesta de sable de luz (Fuerza 1: Cuando este personaje sea alcanzado por un ataque cuerpo a cuerpo, puede realizar un ataque inmediato contra el atacante)

STAR WARS

IMP 33/60

DROIDE DE PROTOCOLO DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE RA-7
6
P. Golpe **30**
Defensa **15**
Ataque **+3**
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)

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

STAR WARS

IMP 34/60

GENERAL WEDGE ANTILLES
23
P. Golpe **80**
Defensa **18**
Ataque **+8**
Daño **10**
Aptitudes Especiales
Único
Ataque móvil (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)

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

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)

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

Efecto de Comandante

 Los seguidores obtienen **Eludir y Evitar derrota**.

STAR WARS

NRP 35/60

DROIDE ASESINO ASN
27
P. Golpe **50**
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)

Objetivo programado (Tras el despliegue, elige un enemigo; este personaje recibe +4 a Ataque y **Tiro preciso** [Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano] contra ese enemigo; los efectos que afectan a personajes con Tiro preciso se aplican al atacar a ese enemigo)

Plaga de Kouhun (Reemplaza turno: 60 daños a un enemigo vivo objetivo a 12 casillas o menos sin importar la línea de visión; salvación 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)

STAR WARS

FRN 36/60

BONA

22

P. Golpe

100

Defensa

13

Ataque

+10

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)

Asalto en carga +10: Reemplaza turno: Puede mover hasta 12 casillas y luego hacer un ataque con +10 a Daño contra un enemigo adyacente.

STAR WARS

FRN 37/60 ♦

CIENTÍFICO DE CZERKA

13

P. Golpe

10

Defensa

13

Ataque

+1

Daño

10

Aptitudes Especiales

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

Mejora de blaster (Los aliados a 6 casillas o menos que no tengan Ataque cuerpo a cuerpo y cuyo valor de Daño sea exactamente 10 ganan: **Ataque gemelo** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo))

Mejora de rifle blaster (Los aliados a 6 casillas o menos que no tengan Ataque cuerpo a cuerpo y cuyo valor de Daño sea exactamente 20 ganan: **Sacudida**: [Si un enemigo grande o menor es impactado por el ataque de este personaje, se considera activado este turno; salvación 11])

STAR WARS

FRN 38/60 ●

DONCELLA ECHANI

23

P. Golpe

40

Defensa

15

Ataque

+7

Daño

10

Aptitudes Especiales

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)

STAR WARS

FRN 39/60 ●

ASESINO GENOMARADAN

21

P. Golpe

60

Defensa

20

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)

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

Encubierto (Si este personaje tiene cobertura, no puede ser tomado como objetivo por enemigos no adyacentes)

Hoja envenenada (+10 a Daño contra un objetivo adyacente, cuenta como ataque cuerpo a cuerpo; los enemigos vivos reciben 20 daños extra que pueden evitar con salvación 11)

Solitario (+4 a Ataque si no hay aliados a 6 casillas o menos)

STAR WARS

FRN 40/60 ♦

JABRAEL

23

P. Golpe

70

Defensa

19

Ataque

+10

Daño

10

Aptitudes Especiales

Única

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

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

Bastón de shock (+10 a Daño contra enemigos adyacentes no vivos. Los enemigos vivos adyacentes que sean impactados se consideran activados este asalto; salvación 11 para evitar el efecto de activación)

Bloqueo (Cuando es acertado por un ataque cuerpo a cuerpo, este personaje evita el daño con una salvación de 11)

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

Velocidad 8 (Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

STAR WARS

FRN 41/60 ★

EXPLORADOR JAWA

10

P. Golpe

30

Defensa

16

Ataque

+6

Daño

10

Aptitudes Especiales

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

Observador +20 (Cuando este personaje es usado para combinar fuego contra un objetivo a 6 casillas o menos de él, el atacante recibe +20 a Daño)

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

STAR WARS

FRN 42/60 ●

JOLEE BINDO

23

P. Golpe

80

Defensa

19

Ataque

+9

Daño

20

Aptitudes Especiales

Único

Ataque cuerpo a cuerpo; **Ataque doble**

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)

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)

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)

Valor de la Fuerza (Fuerza 2, reemplaza ataques: Hasta el final de la escaramuza, este personaje gana el siguiente efecto de comandante: Los seguidores que estén a 6 casillas o menos reciben +2 a Ataque y +2 a Defensa)

STAR WARS

FRN 43/60 ◐

JUNANI

25

P. Golpe

80

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)

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

Duelista de sable de luz (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)

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

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)

Manto de la Fuerza (Fuerza 2; reemplaza turno: durante el resto de la escaramuza, este personaje obtiene: **Encubierto** [Si este personaje tiene cobertura, no puede ser tomado como objetivo por enemigos no adyacentes])

STAR WARS

FRN 44/60 ◐

KREIA

43

P. Golpe

100

Defensa

20

Ataque

+11

Daño

20

Aptitudes Especiales

Única

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

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

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

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

Traición (Al obtener una tirada de ataque de 1 contra este personaje, el enemigo atacante termina su turno y se une a la escuadra de este personaje hasta el final de la escaramuza)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4

Drenaje de vida 3 (Fuerza 3, utilizable sólo en el turno de este personaje; Alcance 6; 20 daños a un enemigo vivo objetivo y a cada enemigo vivo adyacente al objetivo; salvación 11. Retira tantos daños de este personaje como los causados)

Manto de la Fuerza (Fuerza 2; reemplaza turno: durante el resto de la escaramuza, este personaje obtiene: **Encubierto** [Si este personaje tiene cobertura, no puede ser tomado como objetivo por enemigos no adyacentes])

STAR WARS

FRN 45/60 ◐

MASSIFF 10

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

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

Ataque salvaje (Causa daño triple en vez de doble al obtener un impacto crítico)

Velocidad 8 (Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar)



FRN 46/60 ♦

STAR WARS

MISSION VAO 27

P. Golpe 60

Defensa 18

Ataque +8

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)

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

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)



FRN 47/60 ★

STAR WARS

RAGHNOUL 16

P. Golpe 30

Defensa 17

Ataque +5

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

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)

Enfermedad raghnoul (+10 a Daño contra enemigos vivos; salvación 11. Cuando este personaje derrota a un enemigo, puedes añadir inmediatamente un raghnoul a tu escuadra, colocándolo en el espacio que ocupaba el enemigo derrotado)



FRN 48/60 ♦

STAR WARS

SHYRACK 19

P. Golpe 70

Defensa 16

Ataque +6

Daño 20

Aptitudes Especiales

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

Tromba +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque por cada otro shyrack aliado que haya adyacente al objetivo)

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 49/60 ♦

STAR WARS

DROIDE PESADO DE CARGA SERIE T1 21

P. Golpe 140

Defensa 15

Ataque +8

Daño 40

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)

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)

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

Levantamiento pesado (Reemplaza ataques: Toque; mueve un personaje adyacente cuyo tamaño sea entre pequeño y grande a otro espacio adyacente a este personaje; este movimiento no provoca ataques de oportunidad)



FRN 50/60 ♦

STAR WARS

T3-M4 17

P. Golpe 30

Defensa 17

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único

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

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)

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



FRN 51/60 ★

STAR WARS

EXPLORADOR INCURSOR TUSKEN 11

P. Golpe 30

Defensa 15

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

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

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)



FRN 52/60 ●

STAR WARS

ZAALBAR 29

P. Golpe 100

Defensa 16

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales


Único

Wookiee (Este personaje cuenta como Wookiee)

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

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

Combate cerrado (+4 a Ataque contra enemigos adyacentes)



FRN 53/60 ★

STAR WARS

ZAYNE CARRICK 24

P. Golpe 70

Defensa 18

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble

Coraje kármico (Si este personaje usa 1 Punto de Fuerza para repetir una tirada, suma +4 al resultado. Si el nuevo resultado es un fallo, este personaje recibe 10 daños)

Guantelete de cortosis 18 (Si este personaje obtiene 18 o más en una salvación al usar Bloqueo con sable de luz contra un enemigo con sable de luz, ese enemigo recibe -20 a daño durante el resto de la escaramuza)

Suerte kármica (Si tu tirada de iniciativa es un número impar, este personaje recibe +4 a todas sus tiradas durante este asalto; si es un número par, recibe -4)


Poderes de la Fuerza

Fuerza 1

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

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)

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)



FRN 54/60 ★

STAR WARS

MANDALORE EL DEFINITIVO
75

P. Golpe **130**

Defensa **19**

Ataque **+12**

Daño **30**

Aptitudes Especiales
Único
Ataque en ráfaga (Cuando este personaje consigue un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional inmediato)
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Fuego en carga (Reemplaza turno: Este personaje puede moverse hasta 12 casillas y luego atacar en el mismo turno)
Reclutamiento mandaloriano (Todos los personajes de tu escuadra se consideran de facción mandaloriana y no otra durante la escaramuza)
Efecto de Comandante
Los aliados mandalorianos ganan: **Fuego en carga**.

STAR WARS

MND 55/60

CAPITÁN MANDALORIANO
23

P. Golpe **50**

Defensa **18**

Ataque **+8**

Daño **20**

Aptitudes Especiales
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Granadas 20 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)
Efecto de Comandante
Los seguidores mandalorianos que estén a 6 casillas o menos ganan: **Ataque gemelo**.

STAR WARS

MND 56/60

COMANDO MANDALORIANO
13

P. Golpe **50**

Defensa **17**

Ataque **+8**

Daño **20**

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)

STAR WARS

MND 57/60

NERODEADOR MANDALORIANO
15

P. Golpe **40**

Defensa **18**

Ataque **+9**

Daño **20**

Aptitudes Especiales
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Bloqueo (Cuando es acertado por un ataque cuerpo a cuerpo, 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)

STAR WARS

MND 58/60

OFICIAL DE INTENDENCIA MANDALORIANO
26

P. Golpe **70**

Defensa **18**

Ataque **+9**

Daño **20**

Aptitudes Especiales
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)
Bloqueo (Cuando es acertado por un ataque cuerpo a cuerpo, este personaje evita el daño con una salvación de 11)
Gregario (+4 a Ataque si hay aliados a 6 casillas o menos)
Efecto de Comandante
Los seguidores mandalorianos que estén a 6 casillas o menos reciben +4 a Ataque.

STAR WARS

MND 59/60

EXPLORADOR MANDALORIANO
19

P. Golpe **50**

Defensa **17**

Ataque **+8**

Daño **10**

Aptitudes Especiales
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Encubierta (Si este personaje tiene cobertura, no puede ser tomado como objetivo por enemigos no adyacentes)
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)

STAR WARS

MND 60/60