

NOMI SUNRIDER **41**

P. Golpe 100

Defensa 19

Ataque +12

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única
Ataque cuerpo a cuerpo; **Ataque doble**
Coraje (Si este personaje usa 1 Punto de Fuerza para repetir una tirada, suma +4 al resultado)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2
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)
Cortar la Fuerza (Fuerza 3, reemplaza turno: el personaje adyacente objetivo no puede usar Puntos de Fuerza durante el resto de la escaramuza)
Desvío con sable de luz (Fuerza 1: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11)
Meditación de batalla (Fuerza 2, reemplaza ataques: Hasta el final de la escaramuza, este personaje gana el siguiente efecto de comandante: Los aliados que combinen fuego otorgan un +2 adicional a Ataque y los enemigos no pueden combinar fuego)

Efecto de Comandante

Los personajes aliados obtienen: **Coraje**

ARP 01/60

RECLUTA DE LA ANTIGUA REPÚBLICA **5**

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

Poderes de la Fuerza

ARP 02/60

EXPLORADORA DE LA ANTIGUA REPÚBLICA **10**

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales

Apoyo de flanco (Si este personaje es utilizado para fuego combinado contra un enemigo a 6 casillas o menos de él y el ataque impacta, ese enemigo recibe -4 a defensa hasta el final del asalto contra aliados de este personaje que no tengan Arma montada)
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)

ARP 03/60

DARTH CAEDUS **60**

P. Golpe 110

Defensa 20

Ataque +13

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo; **Ataque doble**
Dardo virulento (Reemplaza turno: Alcance 6; 40 daños al enemigo vivo objetivo; salvación 16)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2
Renovar Fuerza 1 (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)
Asalto con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)
Caminar fluyente Aing-Tii (Fuerza 3: Este poder se puede usar una vez por asalto; tras determinar la iniciativa, este personaje puede realizar un turno inmediato que no cuenta como activación este asalto)
Furia Sith (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)
Ilusión (Al ser alcanzado por un ataque, este personaje no recibe daño a no ser que el atacante tenga éxito en una salvación de 11)

STH 04/60

DARTH KRAYT **76**

P. Golpe 130

Defensa 21

Ataque +14

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Piloto (Este personaje cuenta como Piloto)
Ataque cuerpo a cuerpo; **Ataque triple**
Armadura de cangrejo vunduun 6 (Cuando este personaje recibe daño, lo reduce en 10 si tiene éxito en una salvación de 6)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2; **Renovar Fuerza 1**
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)
Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)

Efecto de Comandante

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

STH 05/60

DARTH NIHL **42**

P. Golpe 120

Defensa 20

Ataque +12

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo; **Ataque doble**
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)
Ataque en ráfaga (Cuando este personaje consigue un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional inmediato)

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)
Rayo de Fuerza 1 (Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un objetivo)

Efecto de Comandante

Los seguidores que estén a 6 casillas o menos ganan: **Ataque en ráfaga**.

STH 06/60

DARTH TALON **56**

P. Golpe 110

Defensa 20

Ataque +11

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única
Ataque cuerpo a cuerpo
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)
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)
Solitaria (+4 a Ataque si no hay aliados a 6 casillas o menos)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 1; **Renovar Fuerza 1**
Rayo de Fuerza 1 (Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un objetivo)
Burbuja de Fuerza (Fuerza 1: Cuando este personaje recibe daño, redúcelo en 20)

STH 07/60

LUMIYA, LA DAMA OSCURA **53**

P. Golpe 140

Defensa 20

Ataque +12

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única
Piloto (Este personaje cuenta como Piloto)
Ciborg (Cuenta como Droide y no Droide; es afectado por impactos críticos y efectos de comandante)
Ataque cuerpo a cuerpo; **Ataque doble**
Alcance cuerpo a cuerpo 3 (Los enemigos a 3 casillas de distancia o menos se consideran adyacentes a este personaje para el propósito de Ataque cuerpo a cuerpo)
Autodestrucción 40 (Cuando este personaje es derrotado, cada personaje adyacente recibe 40 daños)
Eludir (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)
Regeneración 10 (Si este personaje no se mueve en su turno, retira 10 daños al final de ese 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 4
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)

STH 08/60

SARGENTO ENTRENADOR COMANDO DE LA REPUBLICA **30**

P. Golpe 30

Defensa 15

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Fuego (Los aliados con Orden 66 que combinen fuego con este personaje proporcionan +6 a Ataque en vez de +4)
Apoyo de escudos Delta (Cada Comando de la República aliado recibe **Escudos 2** (Cuando este personaje recibe daño, haz 2 tiradas de salvación a 11; cada éxito reduce el daño recibido en 10))

Efecto de Comandante

Cada vez que uno o más aliados con Orden 66 combinen fuego con otro personaje con Orden 66, el atacante recibe +10 a Daño.

Los aliados con Orden 66 y Granadas 10 sustituyen la última por **Granadas 30**.

REP 09/60

DARTH TYRANUS, LEGADO DEL LADO OSCURO

40

P. Golpe 120

Defensa 21

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 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)

Maestro de la Fuerza 2 (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 2 veces por turno)
Rayo de Fuerza 4 (Fuerza 4, reemplaza ataques: Alcance 6; 50 daños a un objetivo; si es enorme o menor se considera activado este asalto; salvación 16 para evitar el efecto de activación)

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

SEP 10/60 ★

NORLE BOTHAN

17

P. Golpe 30

Defensa 15

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

Curar 10 (Reemplaza ataques: Retira 10 daños de un personaje vivo; toque)

Efecto de Comandante

Al final del turno de este personaje, un seguidor que esté a 6 casillas o menos puede hacer un ataque inmediato.



STAR WARS

REB 11/60 ♦

DEENA SHAN

12

P. Golpe 30

Defensa 18

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

Única

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)



STAR WARS

REB 12/60 ★

COMANDO REBELDE DE ÉLITE

16

P. Golpe 50

Defensa 16

Ataque +7

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

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

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

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)

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

REB 13/60 ♦

GENERAL DODONNA

9

P. Golpe 30

Defensa 13

Ataque +3

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único

Afinidad (Este personaje puede ser incluido en escuadras de la Nueva República)

Efecto de Comandante

En cada fase, puedes elegir activar un solo personaje, incluyendo Droides y Salvajes.



STAR WARS

REB 14/60 ★

LUKE SKYWALKER, LEGADO DE LA LUZ

39

P. Golpe 70

Defensa 19

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Ataque doble
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)

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

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

Poderes de la Fuerza
Fuerza 2; Renovar Fuerza 1
Desvío con sable de luz (Fuerza 1: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11)

Truco mental Jedi (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Alcance 2; el enemigo vivo objetivo se considera activado este asalto y no puede realizar ataques de oportunidad este turno; salvación 11)



STAR WARS

REB 15/60 ★

GUARDIA DE HONOR REBELDE

10

P. Golpe 20

Defensa 14

Ataque +6

Daño 10

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)

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

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)



STAR WARS

REB 16/60 ●

EXPLORADOR TWIFLEK

7

P. Golpe 20

Defensa 16

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

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



STAR WARS

REB 17/60 ●

ANTARES DRACO

33

P. Golpe 100

Defensa 20

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Piloto (Este personaje cuenta como Piloto)

Caballero imperial (Este personaje cuenta como Caballero imperial)

Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble
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)

Sinergia (+4 a Ataque si un Caballero imperial está a 6 casillas o menos)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4
Bloqueo con sable de luz (Fuerza 1: Cuando este personaje es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, no recibe daño con una salvación de 11)

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)



STAR WARS

IMP 18/60 ★

EMPERADOR ROAN FEL

57

P. Golpe 100

Defensa 20

Ataque +12

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Caballero Imperial (Este personaje cuenta como Caballero Imperial)
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque triple ¡Es una trampa! (Los enemigos con Sigilo que estén a 6 casillas o menos pierden Sigilo)
Guantelete de cortosis 17 (Si este personaje obtiene 17 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)
Oportunista (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)
Sinergia (+4 a Ataque si un Caballero Imperial está a 6 casillas o menos)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4
Bloqueo con sable de luz (Fuerza 1: Cuando este personaje es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, no recibe daño con una salvación de 11)

Efecto de Comandante

Los seguidores adyacentes ganan:
Guardaespaldas (Si un aliado adyacente va a recibir daño de un ataque, este personaje puede recibirlo en su lugar aunque no sea objetivo legal para el ataque)



IMP 19/60

STAR WARS

CABALLERO IMPERIAL

22

P. Golpe 70

Defensa 18

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Guantelete de cortosis 19 (Si este personaje obtiene 19 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)
Sinergia (+4 a Ataque si un Caballero Imperial está a 6 casillas o menos)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2
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)



IMP 20/60

STAR WARS

CABALLERO IMPERIAL

22

P. Golpe 70

Defensa 18

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Guantelete de cortosis 19 (Si este personaje obtiene 19 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)
Sinergia (+4 a Ataque si un Caballero Imperial está a 6 casillas o menos)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2
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)



IMP 21/60

STAR WARS

PILOTO IMPERIAL

8

P. Golpe 10

Defensa 14

Ataque +3

Daño 10

Aptitudes Especiales

Artillero (Este personaje puede combinar fuego con aliados adyacentes que tengan Arma montada)
Reparación industrial 10 (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de un personaje con Arma montada)



IMP 22/60

STAR WARS

OFICIAL DE SEGURIDAD IMPERIAL

20

P. Golpe 50

Defensa 18

Ataque +8

Daño 20

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 mortal (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 19 ó 20)
¡Es una trampa! (Los enemigos con Sigilo que estén a 6 casillas o menos pierden Sigilo)



IMP 23/60

STAR WARS

JAGGED FEL

10

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +8

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único
Piloto (Este personaje cuenta como Piloto)
Afinidad (Este personaje puede ser incluido en escuadras de la Nueva República)
Gregario (+4 a Ataque si hay aliados a 6 casillas o menos)

Efecto de Comandante

Los Pilotos seguidores obtienen: **Gregario**.



IMP 24/60

STAR WARS

MARASIAN FEL

22

P. Golpe 70

Defensa 16

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble

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)
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)
Salto de Fuerza (Fuerza 1: Este turno, este personaje puede moverse a través de enemigos y no provoca ataques de oportunidad)
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)



IMP 25/60

STAR WARS

MOFF MORLISH VEED

11

P. Golpe 50

Defensa 14

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales

Única
Efecto de Comandante

Si este personaje tiene línea de visión con un enemigo al principio de una fase, puedes elegir activar solo un personaje en esa fase, incluyendo Droides y Salvajes.



IMP 26/60

STAR WARS

MOFF NYNA CALIXTE

18

P. Golpe 40

Defensa 14

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

Única
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)

Efecto de Comandante

Los personajes de tu escuadra (incluyendo este personaje) ganan +10 a Daño contra personajes con Sigilo.

Los personajes de tu escuadra con Sigilo que tengan cobertura (incluyendo este personaje) no pueden ser objetivo de enemigos no adyacentes.



IMP 27/60

STAR WARS

COMANDO NOGHRÍ **23**

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +8

Daño 20

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 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)

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)

Veneno +10 (+10 a Daño contra objetivos vivos; salvación 11)



STAR WARS

IMP 28/60 ♦

SOLDADO DE ASALTO SOMBRÍO **13**

P. Golpe 20

Defensa 16

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)

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



STAR WARS

IMP 29/60 ♦

OFICIAL DE SEGURIDAD CORELIANO **22**

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque +6

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)


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

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

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

Efecto de Comandante

Los seguidores que estén a 6 casillas o menos ganan: **¡Es una trampa!** y **Traicionero** [+10 a Daño contra enemigos que ya se hayan activado este asalto]



STAR WARS

NRP 30/60 ♦

EXPLORADOR DE LA ALIANZA GALÁCTICA **13**

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

Apoyo de flanco (Si este personaje es utilizado para fuego combinado contra un enemigo a 6 casillas o menos de él y el ataque impacta, ese enemigo recibe -4 a defensa hasta el final del asalto contra aliados de este personaje que no tengan Arma montada)

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 Invaldar)

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

NRP 31/60 ●

SOLDADO DE LA ALIANZA GALÁCTICA **11**

P. Golpe 10

Defensa 17

Ataque +7

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

Penetración 10 (La Reducción de daño del enemigo es reducida en 10 contra ataques de este personaje)



STAR WARS

NRP 32/60 ●

HAN SOLO, HÉROE GALÁCTICO **50**

P. Golpe 90

Defensa 19

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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


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)

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)

No me hables de probabilidades (Anula las Aptitudes especiales enemigas que modifiquen la iniciativa)

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



STAR WARS

NRP 33/60 ★

KYLE KATARN, MAESTRO DE COMBATE JEDI **54**

P. Golpe 140

Defensa 20

Ataque +14

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque triple

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

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

Granadas 40 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 40 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)

Poderes de la Fuerza


Fuerza 4

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

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

Rayo de Fuerza 1 (Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un objetivo)

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

NRP 34/60 ☼

LEIA ORGANA SOLO, CABALLERO JEDI **40**

P. Golpe 100

Defensa 19

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única

Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

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

Desvío con sable de luz (Fuerza 1: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11)

Meditación de batalla (Fuerza 2, reemplaza ataques: Hasta el final de la escaramuza, este personaje gana el siguiente efecto de comandante: Los aliados que combinen fuego otorgan un +2 adicional a Ataque y los enemigos no pueden combinar fuego)

Truco mental Jedi (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Alcance 2; el enemigo vivo objetivo se considera activado este asalto y no puede realizar ataques de oportunidad este turno; salvación 11)



STAR WARS

NRP 35/60 ☼

LUKE SKYWALKER, ESPÍRITU DE LA FUERZA **10**

P. Golpe -

Defensa -

Ataque -


Daño -

Aptitudes Especiales

Único

Espíritu de la Luz (Ignora terreno, no puede abrir puertas, no puede atacar ni ser atacado o elegido objetivo de ningún efecto, no otorga cobertura. Al principio de la escaramuza elige un aliado Único con puntuación de Fuerza; mientras esté a 4 casillas o menos, ese aliado gana: **Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa) y **Coraje** [Si este personaje usa 1 Punto de Fuerza para repetir una tirada, suma +4 al resultado]. Si el aliado elegido es derrotado, este personaje también es derrotado. Un enemigo que esté a 6 casillas o menos puede reemplazar ataques para gastar 1 Punto de Fuerza para derrotar a este personaje; salvación 11 para evitar ser derrotado de esta forma)

Velocidad 4 (Puede mover sólo 2 casillas y atacar o bien 4 casillas sin atacar)



STAR WARS

NRP 36/60 ☼

MARA JADE SKYWALKER

49

P. Golpe 150

Defensa 20

Ataque +13

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única

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)

Coraje (Si este personaje usa 1 Punto de Fuerza para repetir una tirada, suma +4 al resultado)

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 1; Renovar Fuerza 1

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



NRP 37/60

STAR WARS

SHADO VAO

48

P. Golpe 100

Defensa 22

Ataque +13

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única

Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble
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)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

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)

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)

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

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)



NRP 39/60

STAR WARS

WOLF SAZEN

39

P. Golpe 100

Defensa 21

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)

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 4

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)

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)



NRP 39/60

STAR WARS

CADE SKYWALKER, CAZARRECOMPENSAS

61

P. Golpe 100

Defensa 20

Ataque +12

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

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)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 5

Curación de la Fuerza 40 (Fuerza 2, reemplaza ataques: Retira 40 daños de un personaje vivo; toque)

Empujón de la Fuerza 3 (Fuerza 3, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un objetivo y a todos los personajes adyacentes al objetivo; cada personaje afectado se mueve 3 casillas hacia atrás si es enorme o menor)



FRN 40/60

STAR WARS

DELIAN BLUE

33

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única

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

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)

Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)

Reparación industrial 30 (Reemplaza ataques: Toque; retira 30 daños de un personaje con Arma montada)

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



FRN 41/60

STAR WARS

PARIA DUG

11

P. Golpe 30

Defensa 15

Ataque +5

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)

Combate cerrado (+4 a Ataque contra enemigos adyacentes)

Trepamuros (Este personaje ignora terreno difícil, enemigos, objetos bajos y fosos cuando mueve a lo largo de casillas adyacentes a un muro)



FRN 42/60

STAR WARS

SINVERGÜENZA DUROS

12

P. Golpe 10

Defensa 14

Ataque +6

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)



FRN 43/60

STAR WARS

MERCENARIO GOTAL

13

P. Golpe 30

Defensa 14

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

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

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

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



FRN 44/60

STAR WARS

DROIDE GUARDIA

30

P. Golpe 80

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



FRN 45/60

STAR WARS

GUARDAESPALDAS HUMANO

11

P. Golpe 40

Defensa 14

Ataque +3

Daño 10

Aptitudes Especiales

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)



STAR WARS

FRN 46/60

SINVERGÜENZA HUMANO

12

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

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



STAR WARS

FRN 47/60

EXPLORADOR HUMANO

8

P. Golpe 10

Defensa 14

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

Apoyo de flanco (Si este personaje es utilizado para fuego combinado contra un enemigo a 6 casillas o menos de él y el ataque impacta, ese enemigo recibe -4 a defensa hasta el final del asalto contra aliados de este personaje que no tengan Arma montada)
Paso estable (Este personaje no disminuye su movimiento al pasar por objetos bajos o terreno difícil)



STAR WARS

FRN 48/60

JARJAH SYN

24

P. Golpe 60

Defensa 16

Ataque +6

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque astuto (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)
Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
Bicho navaja (Reemplaza ataques: 10 daños a un objetivo; salvación 11)
Bicho thud (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños; el objetivo se considera activado este turno; salvación 11; los Droides, personajes Enormes o mayores y personajes con Arma montada ignoran el efecto de activación)



STAR WARS

FRN 49/60

CAZARRECOMPENSAS KEL DOR

13

P. Golpe 40

Defensa 15

Ataque +12

Daño 10

Aptitudes Especiales

Autodestrucción 40 (Cuando este personaje es derrotado, cada personaje adyacente recibe 40 daños)
Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
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 50/60

BLASTER DE ALQUILER RODIANO

13

P. Golpe 10

Defensa 15

Ataque +5

Daño 20

Aptitudes Especiales

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



STAR WARS

FRN 51/60

MERCENARIO TRANDOSHANO

9

P. Golpe 20

Defensa 15

Ataque +4

Daño 20

Aptitudes Especiales

Ataque doble con garra (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse; ambos ataques deben ser contra enemigos adyacentes)
Desgarrar +10 (Si dos ataques de este personaje en un mismo turno aciertan a un mismo enemigo adyacente, el segundo recibe +10 a Daño)
Mercenario (Este personaje sólo puede mover si no puede hacer un ataque desde su espacio inicial)
Regeneración 10 (Si este personaje no se mueve en su turno, retira 10 daños al final de ese turno)



STAR WARS

FRN 52/60

BOBA FETT, COMANDANTE MERCENARIO

57

P. Golpe 120

Defensa 20

Ataque +13

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
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)
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)
Misiles 30 (Reemplaza ataques: 30 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)
Penetración 10 (La Reducción de daño del enemigo es reducida en 10 contra ataques de este personaje)
Tiro preciso (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)
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

MND 53/60

CANDEROUS ORDO

48

P. Golpe 120

Defensa 17

Ataque +10

Daño 30

Aptitudes Especiales

Único
Ataque triple (En su turno, este personaje puede hacer 2 ataques extra en vez de moverse)
Regeneración 10 (Si este personaje no se mueve en su turno, retira 10 daños al final de ese turno)



STAR WARS

MND 54/60

PISTOLERA MANDALORIANA **17**

P. Golpe 50

Defensa 17

Ataque +9

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 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 ó 20)

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



STAR WARS

MND 55/60 ♦

SOLDADO MANDALORIANO **14**

P. Golpe 40

Defensa 16

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)

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

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 56/60 ♦

GUERRERO DE ÉLITE YUUZNAH VONG **14**

P. Golpe 50

Defensa 15

Ataque +7

Daño 10

Aptitudes Especiales

Armadura de cangrejo vondaun 11 (Cuando este personaje recibe daño, lo reduce en 10 si tiene éxito en una salvación de 11)

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)

Bicho thud (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños; el objetivo se considera activado este turno; salvación 11; los Droides, personajes Enormes o mayores y personajes con Arma montada ignoran el efecto de activación)

Inmunidad a la Fuerza (Ningún personaje puede usar poderes de la Fuerza sobre este personaje, ni para responder a sus acciones; ni Puntos de Fuerza para repetir tiradas contra él)



STAR WARS

YZV 57/60 ♦

CAZADOR DE JEDI YUUZNAH VONG **20**

P. Golpe 50

Defensa 16

Ataque +9

Daño 10

Aptitudes Especiales

Armadura de cangrejo vondaun 6 (Cuando este personaje recibe daño, lo reduce en 10 si tiene éxito en una salvación de 6)


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)

Bicho thud (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños; el objetivo se considera activado este turno; salvación 11; los Droides, personajes Enormes o mayores y personajes con Arma montada ignoran el efecto de activación)

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

Inmunidad a la Fuerza (Ningún personaje puede usar poderes de la Fuerza sobre este personaje, ni para responder a sus acciones; ni Puntos de Fuerza para repetir tiradas contra él)



STAR WARS

YZV 58/60 ♦

MOLDEADOR YUUZNAH VONG **21**

P. Golpe 50

Defensa 15

Ataque +5


Daño 10

Aptitudes Especiales

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

Inmunidad a la Fuerza (Ningún personaje puede usar poderes de la Fuerza sobre este personaje, ni para responder a sus acciones; ni Puntos de Fuerza para repetir tiradas contra él)

Moldeador +10 (Los aliados yuuzhan vong que se encuentren a 6 casillas o menos obtienen +10 a Daño; los impactos críticos multiplican esta bonificación)



STAR WARS

YZV 59/60 ♦

GUERRERO YUUZNAH VONG **8**

P. Golpe 30

Defensa 13

Ataque +3

Daño 10


Aptitudes Especiales

Armadura de cangrejo vondaun 16 (Cuando este personaje recibe daño, lo reduce en 10 si tiene éxito en una salvación de 16)

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

Bicho thud (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños; el objetivo se considera activado este turno; salvación 11; los Droides, personajes Enormes o mayores y personajes con Arma montada ignoran el efecto de activación)

Inmunidad a la Fuerza (Ningún personaje puede usar poderes de la Fuerza sobre este personaje, ni para responder a sus acciones; ni Puntos de Fuerza para repetir tiradas contra él)



STAR WARS

YZV 60/60 ●