

CAY QEL-DROMA

28

P. Golpe 90

Defensa 18

Ataque 10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo: Ataque doble
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)
Legado de Cay (Si este personaje es derrotado por un enemigo Único, ese enemigo deberá hacer una salvación de 11; si falla, se une a la escuadra de este personaje durante el resto de la escaramuza)
Reparar 20 (Reemplaza ataques: Toque; retira 20 daños de otro personaje Droide)

Poderes de la Fuerza

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



ARP 01/40

STAR WARS

SANADOR JEDI

18

P. Golpe 40

Defensa 17

Ataque 9

Daño 20

Aptitudes Especiales

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2
Renovar Fuerza 1 (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)
Curación de la Fuerza 30 (Fuerza 2, reemplaza ataques: Retira 30 daños de un personaje vivo; toque)



ARP 02/40

STAR WARS

INSTRUCTOR JEDI

22

P. Golpe 50

Defensa 17

Ataque 8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Afinidad (Este personaje puede ser incluido en escuadras de la República)
Ataque móvil (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)
Estilo Soresu (Cuando este personaje es impactado por un ataque de un enemigo no adyacente, evita el daño con una salvación de 11)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3
Asalto con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)
Velocidad de maestro (Fuerza 1: Este personaje puede mover 6 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)

Efecto de Comandante

Los aliados con puntuación de Fuerza que estén a 6 casillas o menos ganan **Ataque móvil**.



ARP 03/40

STAR WARS

JEDI CAZADOR DE SITH

15

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque 8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Cazador de Sith (+4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos de facción Sith)
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
Alterar con la Fuerza (Fuerza 1: Alcance 6; 1 enemigo, independientemente de si es objetivo legal de este personaje, repite su último ataque)



ARP 04/40

STAR WARS

LORD NOTH

44

P. Golpe 130

Defensa 19

Ataque 10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo: Ataque doble
Ataque gemelo impulsivo (Si un aliado Único es derrotado, durante el resto de la escaramuza este personaje obtendrá: **Ataque gemelo** [Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo])

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)
Velocidad de maestro (Fuerza 1: Este personaje puede mover 6 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)

Efecto de Comandante

Al final del turno de este personaje, un seguidor que esté a 6 casillas o menos puede mover inmediatamente 2 casillas.



ARP 05/40

STAR WARS

FREEDON NADD

55

P. Golpe 150

Defensa 22

Ataque 14

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
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)
Brjería Sith (Fuerza 2, utilizable sólo en el turno de este personaje: Los enemigos a 6 casillas o menos se consideran activados este asalto; salvación 11)
Espíritu oscuro de la Fuerza 1 (Si este personaje es derrotado, hasta el final de la escaramuza, cada enemigo con puntuación de la Fuerza pierde 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)
Furia Sith (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)

Efecto de Comandante

Los aliados sin puntuación de Fuerza que estén a 6 casillas o menos ganan +4 a Ataque.



STH 06/40

STAR WARS

KIT FISTO, MAESTRO JEDI

42

P. Golpe 130

Defensa 20

Ataque 13

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo: Ataque doble
Estilo Sii-Cho (+4 a Ataque y +4 a Defensa mientras haya 3 enemigos o más a 6 casillas o menos)
Intuición (Una vez por asalto, tras determinar la iniciativa, este personaje puede mover inmediatamente hasta 6 casillas antes de que ningún personaje se active)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4
Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)
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)



REP 07/40

STAR WARS

MAESTRO WINDU

65

P. Golpe 150

Defensa 22

Ataque 16

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo: Ataque triple
Estilo de combate Vaapad (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 18, 19 ó 20)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2; Renovar Fuerza 2
Punto de ruptura (Fuerza 1, reemplaza turno: Elige a un enemigo a 6 casillas o menos; durante el resto de la escaramuza, el primer ataque de cada asalto de este personaje contra el objetivo es un 20 natural)
Repulsión de la Fuerza 3 (Fuerza 3, reemplaza turno: 30 daños a todos los personajes a 4 casillas o menos, los personajes enormes o menores afectados se desplazan a 4 casillas de este personaje y se consideran activados este asalto; salvación 11 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)



REP 08/40

STAR WARS

PLO KOON, MAESTRO JEDI

40

P. Golpe 130

Defensa 20

Ataque 14

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único; Piloto
Ataque cuerpo a cuerpo: Ataque doble
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
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)
Precisión con sable de luz (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para su siguiente ataque)

Efecto de Comandante

Cada Soldado seguidor que esté a 6 casillas o menos puede hacer un ataque inmediato cuando es derrotado.



REP 09/40

STAR WARS

DIPLOMÁTICO RODIANO

5

P. Golpe 20

Defensa 13

Ataque 0

Daño 0

Aptitudes Especiales

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)

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



REP 10/40 ♦



SAESEE TIIN, MAESTRO JEDI

46

P. Golpe 130

Defensa 20

Ataque 14

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único; Piloto

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

Maestría en 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 con +10 a Daño)

Traje espacial blindado (Los impactos críticos no causan doble daño en este personaje)

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)

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



REP 11/40 ★



VOOLVIF MONN

34

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)

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4

Anticipación (Fuerza 1: Repite tu tirada de iniciativa; sólo puede usarse al principio del asalto y una vez por asalto)

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 6 casillas hacia atrás si es enorme o menor)



REP 12/40 ♣



OFICIAL DROIDE DE COMBATE

9

P. Golpe 20

Defensa 13

Ataque 0

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

Control de fuego (Los Droides aliados no Únicos reciben +4 a ataque)



SEP 13/40 ●



ANAKIN SKYWALKER, ESPÍRITU DE LA FUERZA

12

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 y Coraje. 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 hasta 4 casillas atacando o hasta 8 casillas sin atacar)

Efecto de Comandante

Los aliados que estén a 6 casillas o menos ganan: **Coraje** [Si este personaje usa 1 Punto de Fuerza para repetir una tirada, suma +4 al resultado]



REB 14/40 ★



GENERAL SOLO

49

P. Golpe 80

Defensa 18

Ataque 9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

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

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

Tiro de supresión 20 (Este personaje recibe +4 a Ataque y +20 a Daño cuando le quedan la mitad de los Puntos de Golpe o menos)

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

Efecto de Comandante

Los aliados Únicos que estén a 6 casillas o menos ganan: **Tiro de supresión 10** [Este personaje recibe +4 a Ataque y +10 a Daño cuando le quedan la mitad de los Puntos de Golpe o menos]



REB 15/40 ★



LANDO CALRISSIAN, LÍDER REBELDE

34

P. Golpe 70

Defensa 17

Ataque 8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

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

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

Los seguidores no Únicos ganan: **Asalto de escuadra** [+4 a Ataque si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos]



REB 16/40 ★



COMBATIENTE REBELDE

13

P. Golpe 30

Defensa 14

Ataque 6

Daño 20

Aptitudes Especiales

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

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

Granadas 30 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)



REB 17/40 ●



SOLDADO DE LA MANO ROJA

15

P. Golpe 50

Defensa 16

Ataque 9

Daño 10

Aptitudes Especiales

Inclemente 20 (+20 a Daño contra enemigos que tengan la mitad de Puntos de Golpe o menos)

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



REB 18/40 ♦



YODA, ESPÍRITU DE LA FUERZA

20

P. Golpe

-

Defensa

-

Ataque

-

Daño

-

Aptitudes Especiales

Único
Afinidad (Este personaje puede ser incluido en escuadras de la Nueva República)
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 y Coraje. 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 hasta 4 casillas atacando o hasta 8 casillas sin atacar)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 1: Renovar Fuerza 1
Efecto de Comandante
Los personajes de tu escuadra con puntuación de Fuerza que estén a 6 casillas o menos pueden gastar los Puntos de Fuerza de Yoda. Siguen sin poder gastar Puntos más de una vez por turno y no pueden combinar los propios con los de Yoda.

REB 19/40

STAR WARS

ARDEN LYN

18

P. Golpe

70

Defensa

17

Ataque

10

Daño

10

Aptitudes Especiales

Única
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)
Estilo Teräs Käsi (Cuando este personaje recibe daño de un ataque cuerpo a cuerpo, redúcelo en 10)
Mano del Emperador (Este personaje puede emplear los Puntos de Fuerza del Emperador Palpatine para un uso adicional en el mismo turno)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 1

IMP 20/40

STAR WARS

DARTH VADER, APRENDIZ SITH

46

P. Golpe

130

Defensa

19

Ataque

12

Daño

20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble Afinidad (Los personajes cuyo nombre contenga "501" pueden ser incluidos en escuadras que contengan a este personaje, independientemente de la facción)
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
Estrangulamiento con la Fuerza 1 (Fuerza 1, reemplaza ataques: 10 daños a un objetivo)
Furia Sith (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)
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)
Efecto de Comandante
Los aliados no Únicos cuyo nombre contenga "501" y que estén a 6 casillas o menos ganan: **Ataque astuto** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño contra personajes que no hayan sido activados aún este asalto).

IMP 21/40

STAR WARS

GANNER RHYSODE

29

P. Golpe

100

Defensa

19

Ataque

9

Daño

20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble Reacciones rápidas (+6 a Ataque cuando hace ataques de oportunidad)
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)
Solitario (+4 a Ataque si no hay aliados a 6 casillas o menos)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 2: Renovar Fuerza 1
Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)
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)
Levitación 1 (Fuerza 1, reemplaza ataques: Mueve a un aliado pequeño o mediano que esté a 6 casillas o menos a otro espacio a 6 casillas o menos. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad)

NRP 22/40

STAR WARS

ASESINO ESCULPESANGRE

11

P. Golpe

40

Defensa

15

Ataque

8

Daño

10

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)
Golpe mortífero (+10 a Daño contra enemigos que estén adyacentes a un aliado de este personaje)

FRN 23/40

STAR WARS

SOLDADO CHISS

16

P. Golpe

30

Defensa

16

Ataque

7

Daño

20

Aptitudes Especiales

Asalto de escuadra (+4 a Ataque si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos)
Oportunista (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)

FRN 24/40

STAR WARS

GUERRERO EWOK

5

P. Golpe

10

Defensa

12

Ataque

2

Daño

10

Aptitudes Especiales

Tromba +1 (Este personaje recibe +1 a Ataque por cada otro Ewok aliado que haya adyacente al objetivo)

FRN 25/40

STAR WARS

GUARDAESPALDAS GAMORREANO

13

P. Golpe

50

Defensa

13

Ataque

4

Daño

20

Aptitudes Especiales

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Barrido poderoso (En su turno, si este personaje no mueve, recibe +10 a Daño contra enemigos adyacentes)
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)

FRN 26/40

STAR WARS

GHHUK

17

P. Golpe

60

Defensa

18

Ataque

8

Daño

20

Aptitudes Especiales

Dejarik (Este personaje cuenta como Dejarik)
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Chillido doloroso (Reemplaza ataques: 10 daños a cada personaje que esté a 3 casillas o menos)
Chillido enfurecedor (Los aliados Dejarik que estén a 6 casillas o menos ganan +4 a Ataque)

FRN 27/40

STAR WARS

GRIEVOUS, SEÑOR DE LA GUERRA KALEESH

22

P. Golpe	70
Defensa	17
Ataque	9
Daño	20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Francoatirador (Los personajes no proporcionan cobertura contra los ataques de este personaje)
Tiro impulsivo (Una vez por turno, si un personaje Único aliado es derrotado, este personaje puede hacer un ataque inmediato)
Efecto de Comandante
 Los seguidores no Únicos ganan **Observador +10** [Cuando este personaje es usado para combinar fuego contra un objetivo a 6 casillas o menos de él, el atacante recibe +10 a Daño]



FRN 28/40



NOOJIX

21

P. Golpe	90
Defensa	15
Ataque	11
Daño	20

Aptitudes Especiales

Dejarik (Este personaje cuenta como Dejarik)
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a 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)



FRN 29/40



K'LORSLUG

20

P. Golpe	70
Defensa	16
Ataque	8
Daño	20

Aptitudes Especiales

Dejarik (Este personaje cuenta como Dejarik)
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Placas defensivas (Si este personaje no se mueve, hasta final del asalto, gana: **Reducción de daño 10** [Cuando este personaje recibe daño, redúcelo en 10; los ataques con sable de luz ignoran esta aptitud])
Salvaje (Este personaje debe terminar su movimiento adyacente a un enemigo, si puede, y no se ve afectado por efectos de comandante)
Velocidad 8 (Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar)
Veneno +20 (+20 a Daño contra objetivos vivos; salvación 11)



FRN 30/40



MÉDICO KAMINIANO

12

P. Golpe	10
Defensa	12
Ataque	0
Daño	10

Aptitudes Especiales

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Curar 20 (Reemplaza ataques: Retira 20 daños de un personaje vivo; toque)



FRN 31/40



PISOTEADOR KINTANO

19

P. Golpe	80
Defensa	13
Ataque	6
Daño	30

Aptitudes Especiales

Dejarik (Este personaje cuenta como Dejarik)
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)
Regeneración 10 (Si este personaje no se mueve en su turno, retira 10 daños al final de ese turno)
Salvaje (Este personaje debe terminar su movimiento adyacente a un enemigo, si puede, y no se ve afectado por efectos de comandante)



FRN 32/40



SAVRIP MANTELLIANO

17

P. Golpe	80
Defensa	16
Ataque	5
Daño	20

Aptitudes Especiales

Dejarik (Este personaje cuenta como Dejarik)
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)
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)
Desgarro inmovilizador (Si dos ataques de este personaje en un mismo turno aciertan a un mismo enemigo, éste no puede moverse durante este asalto)



FRN 33/40



MOLATOR

22

P. Golpe	80
Defensa	16
Ataque	8
Daño	20

Aptitudes Especiales

Dejarik (Este personaje cuenta como Dejarik)
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)
Ataque astuto (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)
Aura protectora (Los aliados Dejarik adyacentes ganan: **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 34/40



MONNOK

19

P. Golpe	80
Defensa	19
Ataque	10
Daño	20

Aptitudes Especiales

Dejarik (Este personaje cuenta como Dejarik)
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)
Suerte del contrabandista (Si este personaje está adyacente a un aliado Dejarik al principio del asalto, tiras dos veces iniciativa y eliges el resultado)



FRN 35/40



NG'OK

18

P. Golpe	90
Defensa	14
Ataque	9
Daño	10

Aptitudes Especiales

Dejarik (Este personaje cuenta como Dejarik)
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)
Pinzar (Un enemigo impactado por un ataque de este personaje recibe 10 daños extra y no puede moverse durante este asalto; Salvación 11 para negar todo el efecto)



FRN 36/40



EXPLORADOR SULLUSTANO

10

P. Golpe

20

Defensa

14

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)

Observador +10 (Cuando este personaje es usado para combinar fuego contra un objetivo a 6 casillas o menos de él, el atacante recibe +10 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)



FRN 37/40


COMBATIENTE TOYDARIANO

5

P. Golpe

10

Defensa

15

Ataque

3

Daño

10

Aptitudes Especiales

Voluntad firme (No puede ser afectado por el poder Truco mental Jedi)

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 38/40


EXTRANJERO LEJANO

11

P. Golpe

30

Defensa

14

Ataque

5

Daño

10

Aptitudes Especiales

Guerrero Yuuzhan Vong (Este personaje cuenta como Guerrero Yuuzhan Vong)

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

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

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

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)



YZV 39/40


GUERRERO TAUNG

8

P. Golpe

40

Defensa

14

Ataque

6


Daño

20

Aptitudes Especiales

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

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)



MND 40/40
