

ESPÍA ROTHAN
7
P. Golpe **10**
Defensa **11**
Ataque **+4**
Daño **10**
Aptitudes Especiales

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



REB 01/60 ♦

STAR WARS
C-3PO
6
P. Golpe **30**
Defensa **15**
Ataque **+0**
Daño **0**
Aptitudes Especiales

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



REB 02/60 ★

STAR WARS
CHEWBACCA
24
P. Golpe **100**
Defensa **17**
Ataque **+8**
Daño **20**
Aptitudes Especiales

Único
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)
Impulso (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes)



REB 03/60 ★

STAR WARS
COMANDO EN MOTO SPEEDER
21
P. Golpe **30**
Defensa **15**
Ataque **+6**
Daño **20**
Aptitudes Especiales

Acelerar (Este personaje puede mover hasta 24 casillas si no ataca, incluyendo no usar la aptitud de Bombardeo)

Bombardeo (Mientras este personaje mueve, puede ir atacando a los enemigos en cuyo espacio entre; este turno, este personaje no puede atacar al mismo enemigo dos veces y no puede mover directamente hacia atrás para ocupar el espacio que acaba de abandonar; aún puede hacer un ataque normal si mueve 6 casillas o menos)

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)



REB 04/60 ♣

STAR WARS
SOLDADO DE NOTH DE ÉLITE
12
P. Golpe **30**
Defensa **16**
Ataque **+6**
Daño **20**


REB 05/60 ♦

STAR WARS
SOLDADO REBELDE DE ÉLITE
7
P. Golpe **20**
Defensa **13**
Ataque **+7**
Daño **10**


REB 06/60 ●

STAR WARS
HAN SOLO
28
P. Golpe **80**
Defensa **17**
Ataque **+8**
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)
Tiro preciso (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 1



REB 07/60 ★

STAR WARS
SOLDADO DE NOTH
7
P. Golpe **20**
Defensa **15**
Ataque **+5**
Daño **10**


REB 08/60 ●

STAR WARS
LUKE SKYWALKER, CABALLERO JEDI
27
P. Golpe **90**
Defensa **18**
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)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3

Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)
Salto de Fuerza (Fuerza 1: Este turno, este personaje puede moverse a través de enemigos y no provoca ataques de oportunidad)



REB 09/60 ♣

STAR WARS

LUKE SKYWALKER, REBELDE
17
P. Golpe **40**
Defensa **17**
Ataque **+7**
Daño **20**
Aptitudes Especiales

Único
Tiro impulsivo (Si un personaje Único aliado es derrotado, este personaje puede hacer un ataque inmediato)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2


STAR WARS

REB 10/60 ★

OBI-WAN KENOBI
38
P. Golpe **100**
Defensa **19**
Ataque **+14**
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)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 5
Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)
Curación de la Fuerza 20 (Fuerza 2, reemplaza ataques: Retira 20 daños de un personaje vivo; toque)
Espíritu de la Fuerza 8 (Si este personaje es derrotado, añade 8 Puntos de Fuerza a un personaje aliado que tenga Fuerza. Ese personaje aliado puede gastar Puntos de Fuerza una vez extra cada turno durante el resto de la partida)


STAR WARS

REB 11/60 ☼

PRINCESA LEIA, CAUTIVA
13
P. Golpe **60**
Defensa **13**
Ataque **+7**
Daño **10**
Aptitudes Especiales

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2


STAR WARS

REB 12/60 ☼

PRINCESA LEIA, SENADORA
13
P. Golpe **40**
Defensa **15**
Ataque **+7**
Daño **10**
Aptitudes Especiales

Única

Poderes de la Fuerza

Fuerza 1

Efecto de Comandante

Cada seguidor que termine su movimiento a 6 casillas o menos de este personaje, puede mover 2 casillas extra al final de su turno.


STAR WARS

REB 13/60 ★

R2-D2
8
P. Golpe **30**
Defensa **17**
Ataque **+0**
Daño **0**
Aptitudes Especiales

Único
Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)
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)
Reparar 10 (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de otro personaje Droide)


STAR WARS

REB 14/60 ★

COMANDO REBELDE
14
P. Golpe **40**
Defensa **15**
Ataque **+5**
Daño **10**
Aptitudes Especiales

Granadas 10 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)
Sigilo (Si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para un atacante que se encuentre más lejos de 6 casillas de distancia a la hora de elegir objetivos)


STAR WARS

REB 15/60 ♦

OFICIAL REBELDE
13
P. Golpe **30**
Defensa **15**
Ataque **+7**
Daño **10**
Efecto de Comandante

Cada seguidor no Único que se encuentre a 6 casillas o menos de este personaje, obtiene +2 a Ataque.


STAR WARS

REB 16/60 ♦

PILOTO REBELDE
10
P. Golpe **20**
Defensa **14**
Ataque **+7**
Daño **10**
Aptitudes Especiales

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

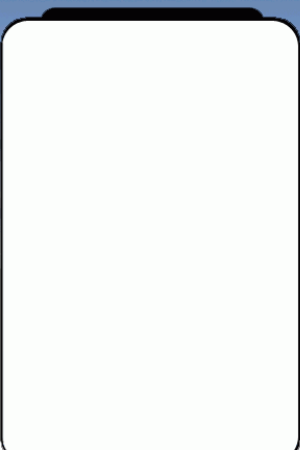

STAR WARS

REB 17/60 ●

SOLDADO REBELDE
5
P. Golpe **10**
Defensa **13**
Ataque **+5**
Daño **10**

STAR WARS

REB 18/60 ●

SOLDADO REBELDE
5
P. Golpe **10**
Defensa **13**
Ataque **+5**
Daño **10**

STAR WARS

REB 19/60

COMBATIENTE WOOKIEE
7
P. Golpe **30**
Defensa **12**
Ataque **+6**
Daño **10**

Aptitudes Especiales

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

STAR WARS

REB 20/60

DARTH VADER, JEDI OSCURO
55
P. Golpe **140**
Defensa **22**
Ataque **+14**
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)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 5
Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)
Estrangulamiento con la Fuerza (Fuerza 1, reemplaza ataques: 10 daños a un objetivo)

Efecto de Comandante

Siempre que un personaje aliado sin valor de Fuerza obtenga un 1 natural en cualquier tirada, ese personaje es derrotado y el resto de aliados que no tengan Fuerza obtienen +2 a Ataque durante el resto de la escaramuza (este bonus es acumulativo).

STAR WARS

IMP 21/60

DARTH VADER, SEÑOR SITH
60
P. Golpe **140**
Defensa **23**
Ataque **+16**
Daño **20**

Aptitudes Especiales

Único
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)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 5
Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)

STAR WARS

IMP 22/60

SOLDADO DE LAS NIEVES DE ÉLITE
12
P. Golpe **30**
Defensa **17**
Ataque **+6**
Daño **20**

STAR WARS

IMP 23/60

SOLDADO DE ASALTO DE ÉLITE
11
P. Golpe **20**
Defensa **16**
Ataque **+8**
Daño **20**

STAR WARS

IMP 24/60

EMPERADOR PALPATINE
40
P. Golpe **130**
Defensa **20**
Ataque **+0**
Daño **0**

Aptitudes Especiales

Único

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4
Rayo de Fuerza 30 (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)
Renovar Fuerza 1 (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)
Tormenta de Fuerza 20 (Fuerza 2, reemplaza ataques: 20 daños a todos los personajes adyacentes)

Efecto de Comandante

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

STAR WARS

IMP 25/60

GENERAL VEERS
21
P. Golpe **70**
Defensa **16**
Ataque **+6**
Daño **10**

Aptitudes Especiales

Único

Efecto de Comandante

Cada seguidor no único que esté a 6 casillas o menos de este personaje, obtiene: **Tiro Preciso** (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el enemigo más cercano).

STAR WARS

IMP 26/60

GRAN MOFF TARKIN
11
P. Golpe **40**
Defensa **14**
Ataque **+3**
Daño **10**

Aptitudes Especiales

Único

Efecto de Comandante

Si este personaje tiene línea de visión con un enemigo al principio de una fase, puedes activar hasta a 3 personajes en esa fase, incluyendo Droides y Salvajes.

STAR WARS

IMP 27/60

SOLDADO DE ASALTO PESADO
12
P. Golpe **20**
Defensa **16**
Ataque **+6**
Daño **30**
Aptitudes Especiales

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


STAR WARS

IMP 28/60 ♦

OFICIAL IMPERIAL
14
P. Golpe **30**
Defensa **14**
Ataque **+5**
Daño **10**
Efecto de Comandante

Al final del turno de este personaje, un seguidor no Único que esté a 6 casillas o menos puede hacer un ataque inmediato.


STAR WARS

IMP 29/60 ♦

MARA JADE, MANO DEL EMPERADOR
20
P. Golpe **60**
Defensa **18**
Ataque **+8**
Daño **10**
Aptitudes Especiales

Única
Ataque astuto (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)
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 3
Andanada de blaster (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada objetivo legal una vez)


STAR WARS

IMP 30/60 ★

DROIDE SONDA
8
P. Golpe **30**
Defensa **14**
Ataque **+1**
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)
Autodestrucción 10 (Cuando este personaje es derrotado, cada personaje adyacente recibe 10 daños)

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)

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

IMP 31/60 ☼

GUARDIA REAL
11
P. Golpe **30**
Defensa **17**
Ataque **+8**
Daño **20**
Aptitudes Especiales

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Guardaespaldas del Emperador (Si el Emperador Palpatine está adyacente y va a recibir daño de un ataque, este personaje puede recibirlo en su lugar aunque no sea objetivo legal para el ataque)


STAR WARS

IMP 32/60 ♦

SOLDADO EXPLORADOR
8
P. Golpe **20**
Defensa **15**
Ataque **+5**
Daño **10**
Aptitudes Especiales

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


STAR WARS

IMP 33/60 ♦

SOLDADO EXPLORADOR EN MOTO SPEEDER
21
P. Golpe **30**
Defensa **17**
Ataque **+5**
Daño **20**
Aptitudes Especiales

Acelerar (Este personaje puede mover hasta 24 casillas si no ataca, incluyendo no usar la aptitud de Bombardeo)

Bombardeo (Mientras este personaje mueve, puede ir atacando a los enemigos en cuyo espacio entre; este turno, este personaje no puede atacar al mismo enemigo dos veces y no puede mover directamente hacia atrás para ocupar el espacio que acaba de abandonar; aún puede hacer un ataque normal si mueve 6 casillas o menos)

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

IMP 34/60 ☼

SOLDADO DE LAS NIEVES
7
P. Golpe **20**
Defensa **16**
Ataque **+4**
Daño **10**

STAR WARS

IMP 35/60 ●

SOLDADO DE ASALTO
5
P. Golpe **10**
Defensa **16**
Ataque **+4**
Daño **10**

STAR WARS

IMP 36/60 ●


SOLDADO DE ASALTO **5**

P. Golpe **10**

Defensa **16**

Ataque **+4**

Daño **10**



STAR WARS

IMP 37/60 ●


SOLDADO DE ASALTO **5**

P. Golpe **10**

Defensa **16**

Ataque **+4**

Daño **10**



STAR WARS

IMP 38/60 ●

OFICIAL SOLDADO DE ASALTO **14**

P. Golpe **30**

Defensa **18**

Ataque **+8**

Daño **10**



STAR WARS

IMP 39/60 ◆

Aptitudes Especiales

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

Efecto de Comandante

Los seguidores Soldados que estén a 6 casillas o menos ganan +3 a Ataque si no mueven ese turno.

SOLDADO DE LAS ARENAS EN DEWBACK **15**

P. Golpe **60**

Defensa **17**

Ataque **+4**

Daño **10**



STAR WARS

IMP 40/60 ☉

Aptitudes Especiales

Impulso (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes)


GUARDIA DE BESPIN **5**

P. Golpe **10**

Defensa **12**

Ataque **+3**

Daño **10**



STAR WARS

FRN 41/60 ●

Aptitudes Especiales

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

BOBA FETT **50**

P. Golpe **110**

Defensa **20**

Ataque **+12**

Daño **20**



STAR WARS

FRN 42/60 ◆

Aptitudes Especiales

Único

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

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

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)


DENGAR **15**

P. Golpe **40**

Defensa **17**

Ataque **+8**

Daño **20**



STAR WARS

FRN 43/60 ★

Aptitudes Especiales

Único

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


MERCENARIO DUROS **6**

P. Golpe **10**

Defensa **14**

Ataque **+6**

Daño **10**



STAR WARS

FRN 44/60 ◆


EWOK **3**

P. Golpe **10**

Defensa **12**

Ataque **+1**

Daño **10**



STAR WARS

FRN 45/60 ●

Aptitudes Especiales

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

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

4-LON **21**

P. Golpe 70

Defensa 18

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)
Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
Tiro cuidadoso +4 (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +4 a Ataque)



STAR WARS

FRN 46/60 ★

GUARDIA GAMORREANO **9**

P. Golpe 30

Defensa 12

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)



STAR WARS

FRN 47/60 ◆

IG-88 **37**

P. Golpe 80

Defensa 19

Ataque +11

Daño 20

Aptitudes Especiales

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



STAR WARS

FRN 48/60 ★

EXPLORADOR ITHORIANO **6**

P. Golpe 20

Defensa 11

Ataque +4

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 cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos 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

FRN 49/60 ◆

JABBA EL HUTT **50**

P. Golpe 80

Defensa 17

Ataque +7

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Refuerzos fronterizos 30 (Durante la preparación, tras ver la escuadra del oponente, puedes añadir hasta 30 puntos de facción fronteriza a tu escuadra)
Velocidad 2 (Puede mover sólo 2 casillas y atacar o 4 casillas sin atacar)
Efecto de Comandante
 Los seguidores Cazarrecompensas reciben +2 a Ataque.



STAR WARS

FRN 50/60 ☼

JAWA **5**

P. Golpe 10


Defensa 11

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales

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



STAR WARS

FRN 51/60 ●

LANDO CALRISSIAN **16**

P. Golpe 50

Defensa 16

Ataque +7

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Efecto de Comandante
 Los Guardias de Bespin aliados reciben +2 a Ataque



STAR WARS

FRN 52/60 ★

MERCENARIO MON CALAMARI **10**

P. Golpe 10


Defensa 13

Ataque +7

Daño 10

Aptitudes Especiales

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



STAR WARS

FRN 53/60 ●

ASESINO QUARREN **12**

P. Golpe 30


Defensa 13

Ataque +7

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 6 casillas)



STAR WARS

FRN 54/60 ◆

<p>GREEDO 12</p> <p>P. Golpe 30</p> <p>Defensa 15</p> <p>Ataque +6</p> <p>Daño 10</p>  <p>STAR WARS</p> <p>FRN 55/60 ★</p>	<p>BOSSK 17</p> <p>P. Golpe 40</p> <p>Defensa 17</p> <p>Ataque +7</p> <p>Daño 20</p>  <p>STAR WARS</p> <p>FRN 56/60 ★</p>	<p>INCURSOR TUSKEN 4</p> <p>P. Golpe 10</p> <p>Defensa 13</p> <p>Ataque +5</p> <p>Daño 10</p>  <p>STAR WARS</p> <p>FRN 57/60 ●</p>
<p>GUARDAESPALDAS TWT'LEK 10</p> <p>P. Golpe 30</p> <p>Defensa 15</p> <p>Ataque +4</p> <p>Daño 10</p>  <p>STAR WARS</p> <p>FRN 58/60 ◆</p>	<p>SINVERGÜENZA TWT'LEK 7</p> <p>P. Golpe 10</p> <p>Defensa 14</p> <p>Ataque +5</p> <p>Daño 10</p>  <p>STAR WARS</p> <p>FRN 59/60 ●</p>	<p>WAMPA 13</p> <p>P. Golpe 50</p> <p>Defensa 16</p> <p>Ataque +7</p> <p>Daño 10</p>  <p>STAR WARS</p> <p>FRN 60/60 ☆</p>