

AGEN KOLAR, MAESTRO JEDI**32****P. Golpe** 120**Defensa** 19**Ataque** +13**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4
Explosión de Fuerza (Fuerza 2, reemplaza turno: 10 daños a todos los otros personajes a 6 casillas o menos)
Impulso de la Fuerza (Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo, reducido a 10 con una salvación de 11)
Recuperación 20 (Fuerza 1, reemplaza ataques: Retira 20 daños de este personaje)

**STAR WARS**

REP 01/60 ★

SOLDADO DE ALDERAAN**6****P. Golpe** 10**Defensa** 13**Ataque** +5**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Fuego sincronizado (Los soldados de Alderaan usados para combinar fuego con este personaje proporcionan +6 a Ataque en vez de +4)

**STAR WARS**

REP 02/60 ◆

ANAKIN SKYWALKER, CABALLERO JEDI**29****P. Golpe** 100**Defensa** 18**Ataque** +12**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)
Barrido impulsivo (Una vez por turno, si un aliado Único es derrotado este personaje puede hacer inmediatamente un ataque contra cada enemigo adyacente)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4
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**

REP 03/60 ★

AT-RT**35****P. Golpe** 60**Defensa** 18**Ataque** +10**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Orden 66
Arma montada (Solo los aliados con Arma montada o los aliados adyacentes Antilleros pueden combinar fuego con este personaje)
Velocidad 8 (Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar)
Rígido (No puede colarse)

**STAR WARS**

REP 04/60 ☉

BAIL ORGANA**29****P. Golpe** 70**Defensa** 17**Ataque** +6**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Único
Senador de Alderaan (Cuenta como soldado de Alderaan)
Fuego sincronizado (Los soldados de Alderaan usados para combinar fuego con este personaje proporcionan +6 a Ataque en vez de +4)

Efecto de Comandante

Siempre que un soldado de Alderaan aliado combine fuego con otro, el atacante obtiene +10 a Daño.

**STAR WARS**

REP 05/60 ☉

CAPTÁN ANTILLES**20****P. Golpe** 60**Defensa** 15**Ataque** +6**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Único
Efecto de Comandante
 Los seguidores a 6 casillas o menos que tengan como objetivo a un personaje fronterizo ganan +4 a Ataque y +10 a Daño.

**STAR WARS**

REP 06/60 ★

CHEWBACCA DE KASHYYYK**25****P. Golpe** 80**Defensa** 16**Ataque** +6**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Único
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Impulso (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes)

**STAR WARS**

REP 07/60 ☉

SOLDADO CLON**9****P. Golpe** 10**Defensa** 13**Ataque** +6**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Orden 66

**STAR WARS**

REP 08/60 ●

SOLDADO CLON**9****P. Golpe** 10**Defensa** 13**Ataque** +6**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Orden 66

**STAR WARS**

REP 09/60 ●

COMANDANTE SOLDADO CLON**13****P. Golpe** 30**Defensa** 14**Ataque** +10**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Orden 66

Efecto de Comandante

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

**STAR WARS**

REP 10/60 ♦

ARTILLERO SOLDADO CLON**13****P. Golpe** 10**Defensa** 15**Ataque** +6**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Orden 66

Artillero (Este personaje puede combinar fuego con aliados adyacentes que tengan Arma montada)

**STAR WARS**

REP 11/60 ●

CABALLERO JEDI**13****P. Golpe** 50**Defensa** 17**Ataque** +5**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

**STAR WARS**

REP 12/60 ♦

MACE WINDU, MAESTRO JEDI**65****P. Golpe** 150**Defensa** 22**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

Ataque de torbellino (Fuerza 1, reemplaza turno: Este personaje puede atacar dos veces a cada enemigo adyacente)

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)

Onda expansiva (Fuerza 2, reemplaza ataques: Todos los personajes a 6 casillas o menos se consideran activados este asalto; salvación 11)

**STAR WARS**

REP 13/60 ⊕

MON MOTHTMA**23****P. Golpe** 30**Defensa** 11**Ataque** +0**Daño** 0**Aptitudes Especiales**

Única

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

Efecto de Comandante

Los seguidores a 6 casillas o menos pueden hacer un ataque inmediato con +10 a daño cuando son derrotados.

**STAR WARS**

REP 14/60 ⊕

Obi-Wan Kenobi, Maestro Jedi**42****P. Golpe** 120**Defensa** 21**Ataque** +15**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

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

Curación de la Fuerza 20 (Fuerza 2, reemplaza ataques: Retira 20 daños de un personaje vivo; toque)

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)

Efecto de Comandante

Anakin, como aliado, recibe +4 a Ataque si está a 6 casillas o menos.

**STAR WARS**

REP 15/60 ★

MÉDICO POLIS MASANO**9****P. Golpe** 10**Defensa** 11**Ataque** +0**Daño** 0**Aptitudes Especiales**

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

**STAR WARS**

REP 16/60 ●

R2-D2, DROIDE ASTRONMECÁNICO**9****P. Golpe** 30**Defensa** 17**Ataque** +8**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)

Cable de remolque (Reemplaza turno: Este personaje y un aliado adyacente pequeño o mediano pueden mover hasta 12 casillas simultáneamente con los efectos de Vuelo)

Descarga eléctrica +10 (+10 a Daño contra enemigos Droides adyacentes)

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)

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**

REP 17/60 ⊕

GUARDIA DEL SENADO**13****P. Golpe** 20**Defensa** 16**Ataque** +6**Daño** 30**Aptitudes Especiales**

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

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**

REP 18/60 ♦

SNAAK TI 24

P. Golpe 70

Defensa 19

Ataque +12

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Lucha de masas (Este personaje recibe +2 a Ataque por cada enemigo adyacente aparte de su objetivo)
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
Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)
Salto de la Fuerza (Fuerza 1: Este turno, este personaje puede mover a través de enemigos y no provoca ataques de oportunidad)



STAR WARS

REP 19/60 ★

STASS ALLIE 22

P. Golpe 60

Defensa 18

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4
Curación de la Fuerza 30 (Fuerza 2, reemplaza ataques: Retira 30 daños de un personaje vivo; toque)



STAR WARS

REP 20/60 ★

TARFUL 26

P. Golpe 90

Defensa 16

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

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

Efecto de Comandante

Los seguidores que estén a 6 casillas o menos obtienen +4 a Ataque contra enemigos adyacentes.



STAR WARS

REP 21/60 ★

BENSERKER WOOKIEE 12

P. Golpe 40

Defensa 10

Ataque +6

Daño 20

Aptitudes Especiales

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



STAR WARS

REP 22/60 ●

EXPLORADOR WOOKIEE 10

P. Golpe 30

Defensa 13

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

REP 23/60 ◆

YODA, MAESTRO JEDI 64

P. Golpe 140

Defensa 21

Ataque +14

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 6
Defensa de Fuerza (Fuerza 3: Cancela un poder de la Fuerza usado por un personaje a 6 casillas o menos)
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: Durante el resto de la escaramuza, este personaje gana como efecto de comandante: Los seguidores a 6 casillas o menos ganan +2 a Ataque y +2 a Defensa)

Efecto de Comandante

Los aliados Wookiees a 6 casillas o menos 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).



STAR WARS

REP 24/60 ★

DROIDE DE COMBATE 4

P. Golpe 10

Defensa 9

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)



STAR WARS

SEP 25/60 ●

DROIDE DE COMBATE 4

P. Golpe 10

Defensa 9

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)



STAR WARS

SEP 26/60 ●

DROIDE GUARDAESPALDAS 20

P. Golpe 60

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)
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a 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)
Resistencia a sables de luz (+2 a Defensa cuando es atacado por un enemigo adyacente con sable de luz)



STAR WARS

SEP 27/60 ◆

DROIDE GUARDAESPALDAS **20**

P. Golpe 60

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)

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

Resistencia a sables de luz (+2 a Defensa cuando es atacado por un enemigo adyacente con sable de luz)



STAR WARS

SEP 28/60 ♦

DARTH TYRANUS **48**

P. Golpe 120

Defensa 20

Ataque +15

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)

Inspiración oscura (Al principio de la escaramuza, elige a un aliado con sable de luz, este personaje gana **Duelista con sable de luz**)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 5

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)

Rayo Sith 30 (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un enemigo objetivo)



STAR WARS

SEP 29/60 ★

DROIDE DESTRUCTOR **30**

P. Golpe 40

Defensa 16

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)

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

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

Forma de rueda (Este personaje puede mover hasta 18 casillas si no ataca)



STAR WARS

SEP 30/60 ★

GENERAL GRIEVOUS, CAZADOR DE JEDI **42**

P. Golpe 100

Defensa 19

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Ciborg (Cuenta como Droide y no Droide; es afectado por impactos críticos y efectos de comandante)

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

Ataque cuádruple (En su turno, este personaje puede hacer 3 ataques extra en vez de moverse)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 1



STAR WARS

SEP 31/60 ◊

GRIEVOUS, COMANDANTE SUPREMO **43**

P. Golpe 100

Defensa 20

Ataque +12

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Ciborg (Cuenta como Droide y no Droide; es afectado por impactos críticos y efectos de comandante)

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 1

Efecto de Comandante

Los Droides están sujetos a este efecto de comandante: Los seguidores Droides no Únicos a 6 casillas o menos ganan +4 a Ataque y **Ataque doble**.



STAR WARS

SEP 32/60 ★

MOTO-RUEDA DE GRIEVOUS **58**

P. Golpe 120

Defensa 20

Ataque +10

Daño 30

Aptitudes Especiales

Único

Ciborg (Cuenta como Droide y no Droide; es afectado por impactos críticos y efectos de comandante)

Arma montada (Solo los aliados con Arma montada o los aliados adyacentes Artilleros pueden combinar fuego con este personaje)

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

Ruedas (Reemplaza turno: Puede mover 18 casillas y luego atacar)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 1



STAR WARS

SEP 33/60 ◊

GUARDIA MUUN **5**

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +6

Daño 10



STAR WARS

SEP 34/60 ♦

COMBATIENTE NEIMOIDIANO **10**

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +7

Daño 10

Aptitudes Especiales

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



STAR WARS

SEP 35/60 ♦

COMBATIENTE NEIMOIDIANO **10**

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +7

Daño 10

Aptitudes Especiales

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



STAR WARS

SEP 36/60 ♦

SAN HILL 10

P. Golpe 30

Defensa 12

Ataque +3

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

Reservas separatistas 20 (Si obtienes un 1 en iniciativa, puedes desplegar en tu zona inicial hasta 20 puntos de personajes separatistas antes de la primera activación de este asalto)

Efecto de Comandante

Solo activas un personaje en cada fase, incluyendo Droides y Salvajes.



STAR WARS

SEP 37/60 ★

COMANDO SEPARATISTA 10

P. Golpe 20

Defensa 15

Ataque +5

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

SEP 38/60 ●

SÚPER DROIDE DE COMBATE 10

P. Golpe 20

Defensa 12

Ataque +2

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)

Fuego en carga (Reemplaza turno: Este personaje puede moverse hasta 12 casillas y luego atacar en el mismo turno)

Fuego sincronizado (Los personajes Droides usados para combinar fuego con este personaje proporcionan +6 a Ataque en vez de +4)



STAR WARS

SEP 39/60 ●

SÚPER DROIDE DE COMBATE 10

P. Golpe 20

Defensa 12

Ataque +2

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)

Fuego en carga (Reemplaza turno: Este personaje puede moverse hasta 12 casillas y luego atacar en el mismo turno)

Fuego sincronizado (Los personajes Droides usados para combinar fuego con este personaje proporcionan +6 a Ataque en vez de +4)



STAR WARS

SEP 40/60 ●

WAT TAMBOR 35

P. Golpe 30

Defensa 15

Ataque +6

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único
Droide diana (Cuando este personaje se activa, puedes elegir a un personaje Droide a 6 casillas o menos. Hasta el principio del siguiente asalto, ese Droide obtiene: **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])

Refuerzos droides 30 (Durante la preparación, tras ver la escuadra del oponente, puedes añadir hasta 20 puntos de Droides no Únicos a tu escuadra)

Reparar 20 (Reemplaza ataques: Toque; retira 20 daños de un personaje Droide)



STAR WARS

SEP 41/60 ★

BOBA FETT, JOVEN MERCENARIO 17

P. Golpe 40

Defensa 15

Ataque +8

Daño 10

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)



STAR WARS

FRN 42/60 ★

COMANDANTE MERCENARIO CHAGRIANO 13

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque +8

Daño 10

Efecto de Comandante

Cada seguidor a 6 casillas o menos que consiga un impacto crítico, recibe +20 a daño (aplicable tras multiplicar).



STAR WARS

FRN 43/60 ◆

COMBATIENTE DEVARONIANO 9

P. Golpe 10

Defensa 15

Ataque +4

Daño 20



STAR WARS

FRN 44/60 ●

PARIA GOTAL 9

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +6

Daño 10

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)

Desintegración (Si este personaje obtiene un 20 natural en su tirada de ataque, el objetivo es derrotado; a no ser que sea de tamaño enorme o mayor, en cuyo caso se añade +40 a Daño después de multiplicar)



STAR WARS

FRN 45/60 ◆

MERCENARIO HUMANO **11**

P. Golpe 30

Defensa 14

Ataque +6

Daño 20

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



STAR WARS
 FRN 46/60 ♦

ESPECIALISTA TÉCNICA IKTOTCHI **14**

P. Golpe 20

Defensa 12

Ataque +4

Daño 20

Aptitudes Especiales
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 Invalidez)
Reparación industrial 10 (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de un personaje con Arma montada)
Reparar 10 (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de un personaje Droide)



STAR WARS
 FRN 47/60 ♦

DROIDE MÉDICO **12**

P. Golpe 30

Defensa 11

Ataque +0

Daño 0

Aptitudes Especiales
Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)
Curar 10 (Reemplaza ataques: Retira 10 daños de un personaje vivo; toque)
Soporte de vida de emergencia (Los personajes vivos adyacentes obtienen: **Evitar derrota** (Cuando este personaje vaya a ser derrotado, haz 2 tiradas de salvación a 11 cada una; si ambas tienen éxito, el personaje permanece con 10 Puntos de Golpe en vez de ser derrotado))



STAR WARS
 SEP 48/60 ★

COMBATIENTE NAUTOLANO **8**

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +4

Daño 10

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



STAR WARS
 FRN 49/60 ●

SLY MOORE **28**

P. Golpe 40

Defensa 13

Ataque +0

Daño 0

Aptitudes Especiales
Única
Dominar (Reemplaza turno: El personaje vivo objetivo, sea aliado o enemigo, recibe un turno bajo tu control, aunque ya haya sido activado este asalto y sin contar como una de las 2 activaciones de la fase; salvación 11; el personaje objetivo no puede mover este turno)



STAR WARS
 FRN 50/60 ★

TION MEDON **22**

P. Golpe 60

Defensa 14

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales
Único
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Efecto de Comandante
 Los seguidores utapaunos a 6 casillas o menos obtienen: **Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse).



STAR WARS
 FRN 51/60 ☼

COMBATIENTE UTAPAUNO **10**

P. Golpe 20

Defensa 16

Ataque +5

Daño 20



STAR WARS
 FRN 52/60 ●

COMBATIENTE UTAPAUNO **10**

P. Golpe 20

Defensa 16

Ataque +5

Daño 20



STAR WARS
 FRN 53/60 ●

YUZZEM **18**

P. Golpe 40

Defensa 14

Ataque +6

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 +20 (Si dos ataques de este personaje en un mismo turno aciertan a un mismo enemigo adyacente, el segundo recibe +20 a Daño)



STAR WARS
 FRN 54/60 ●

PARIA ZABRAK 11

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +0

Daño 0

Aptitudes Especiales
Lanzallamas 10 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo)



STAR WARS
FRN 55/60 ●

ANAKIN SKYWALKER, APRENDIZ SITH 39

P. Golpe 120

Defensa 19

Ataque +13

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
Estrangulamiento con la Fuerza (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)



STAR WARS
IMP 56/60 ☼

ADEPTA DEL LADO OSCURO 16

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +7

Daño 10

Aptitudes Especiales
Sable de luz (+10 a Daño contra enemigos adyacentes)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 2



STAR WARS
IMP 57/60 ◆

DARTH VADER 47

P. Golpe 140

Defensa 21

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 4
Estrangulamiento Sith (Fuerza 2, reemplaza ataques: 20 daños a un objetivo)
Explosión de Fuerza (Fuerza 2, reemplaza turno: 10 daños a todos los demás personajes que estén a 6 casillas o menos)
Furia Sith (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)



STAR WARS
IMP 58/60 ☼

EMPERADOR PALPATINE, SEÑOR SITH 62

P. Golpe 130

Defensa 20

Ataque +15

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)
Ejecutar Orden 66 (Los personajes con Orden 66 no pueden tomar a este personaje como objetivo)
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 6
Asalto con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)
Rayo Sith 30 (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños)
Efecto de Comandante
 Tu escuadra puede incluir personajes con Orden 66.



STAR WARS
IMP 59/60 ☼

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 60/60 ◆