

**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)

**Barrio 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 Antilleanos pueden combinar fuego con este personaje)

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

**Rígido** (No puede colarse)

**STAR WARS**

REP 04/60 ☼

**BAII 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 MOTHMA

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 ASTROMECAÁNICO

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)

**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)

**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)



REP 19/60 ★

STAR WARS

# 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)



REP 20/60 ★

STAR WARS

# 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.



REP 21/60 ★

STAR WARS

# 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)



REP 22/60 ●

STAR WARS

# 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)



REP 23/60 ◆

STAR WARS

# 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: **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)



REP 24/60 ★

STAR WARS

# 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)



SEP 25/60 ●

STAR WARS

# 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)



SEP 26/60 ●

STAR WARS

# 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)  
**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)

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



SEP 27/60 ◆

STAR WARS

<div><div><b>DROIDE GUARDAESPALDAS</b></div><div><div>P. Golpe</div><div>Defensa</div><div>Ataque</div><div>Daño</div></div><div><div>60</div><div>18</div><div>+8</div><div>20</div></div><div></div><div><div><b>Aptitudes Especiales</b></div><div>Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)</div><div>Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)</div><div>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)</div><div>Resistencia a sables de luz (+2 a Defensa cuando es atacado por un enemigo adyacente con sable de luz)</div></div><div><div>SEP 28/60</div><div>STAR WARS</div></div></div>	<div><div><b>DARTH TYRANUS</b></div><div><div>P. Golpe</div><div>Defensa</div><div>Ataque</div><div>Daño</div></div><div><div>120</div><div>20</div><div>+15</div><div>20</div></div><div></div><div><div><b>Aptitudes Especiales</b></div><div>Único</div><div>Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)</div><div>Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)</div><div>Duelista de sable de luz (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)</div><div>Inspiración oscura (Al principio de la escaramuza, elige a un aliado con sable de luz, este personaje gana <i>Duelista con sable de luz</i>)</div><div>Poderes de la Fuerza</div><div>Fuerza 5</div><div>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)</div><div>Rayo Sith 30 (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un enemigo objetivo)</div></div><div><div>SEP 29/60</div><div>STAR WARS</div></div></div>	<div><div><b>DROIDE DESTRUCTOR</b></div><div><div>P. Golpe</div><div>Defensa</div><div>Ataque</div><div>Daño</div></div><div><div>40</div><div>16</div><div>+8</div><div>20</div></div><div></div><div><div><b>Aptitudes Especiales</b></div><div>Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)</div><div>Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)</div><div>Escudos 2 (Cuando este personaje recibe daño, haz dos tiradas de salvación a 11; cada éxito reduce el daño recibido en 10)</div><div>Forma de rueda (Este personaje puede mover hasta 18 casillas si no ataca)</div></div><div><div>SEP 30/60</div><div>STAR WARS</div></div></div>
<div><div><b>GENERAL GRIEVOUS, CAZADOR DE JEDI</b></div><div><div>P. Golpe</div><div>Defensa</div><div>Ataque</div><div>Daño</div></div><div><div>100</div><div>19</div><div>+10</div><div>20</div></div><div></div><div><div><b>Aptitudes Especiales</b></div><div>Único</div><div>Ciborg (Cuenta como Droide y no Droide; es afectado por impactos críticos y efectos de comandante)</div><div>Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)</div><div>Ataque cuádruple (En su turno, este personaje puede hacer 3 ataques extra en vez de moverse)</div><div>Poderes de la Fuerza</div><div>Fuerza 1</div></div><div><div>SEP 31/60</div><div>STAR WARS</div></div></div>	<div><div><b>GRIEVOUS, COMANDANTE SUPREMO</b></div><div><div>P. Golpe</div><div>Defensa</div><div>Ataque</div><div>Daño</div></div><div><div>100</div><div>20</div><div>+12</div><div>20</div></div><div></div><div><div><b>Aptitudes Especiales</b></div><div>Único</div><div>Ciborg (Cuenta como Droide y no Droide; es afectado por impactos críticos y efectos de comandante)</div><div>Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)</div><div>Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)</div><div>Poderes de la Fuerza</div><div>Fuerza 1</div><div>Efecto de Comandante</div><div>Los Droides están sujetos a este efecto de comandante: Los seguidores Droides no Únicos a 6 casillas o menos ganan +4 a Ataque y <i>Ataque doble</i>.</div></div><div><div>SEP 32/60</div><div>STAR WARS</div></div></div>	<div><div><b>MOTO-RUEDA DE GRIEVOUS</b></div><div><div>P. Golpe</div><div>Defensa</div><div>Ataque</div><div>Daño</div></div><div><div>120</div><div>20</div><div>+10</div><div>30</div></div><div></div><div><div><b>Aptitudes Especiales</b></div><div>Único</div><div>Ciborg (Cuenta como Droide y no Droide; es afectado por impactos críticos y efectos de comandante)</div><div>Arma montada (Solo los aliados con Arma montada o los aliados adyacentes Artilleros pueden combinar fuego con este personaje)</div><div>Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)</div><div>Ruedas (Reemplaza turno: Puede mover 18 casillas y luego atacar)</div><div>Poderes de la Fuerza</div><div>Fuerza 1</div></div><div><div>SEP 33/60</div><div>STAR WARS</div></div></div>
<div><div><b>GUARDIA MUUN</b></div><div><div>P. Golpe</div><div>Defensa</div><div>Ataque</div><div>Daño</div></div><div><div>10</div><div>12</div><div>+6</div><div>10</div></div><div></div><div><div><b>Aptitudes Especiales</b></div></div><div><div>SEP 34/60</div><div>STAR WARS</div></div></div>	<div><div><b>COMBATIENTE NEIMOIDIANO</b></div><div><div>P. Golpe</div><div>Defensa</div><div>Ataque</div><div>Daño</div></div><div><div>10</div><div>13</div><div>+7</div><div>10</div></div><div></div><div><div><b>Aptitudes Especiales</b></div><div>Tiro preciso (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)</div></div><div><div>SEP 35/60</div><div>STAR WARS</div></div></div>	<div><div><b>COMBATIENTE NEIMOIDIANO</b></div><div><div>P. Golpe</div><div>Defensa</div><div>Ataque</div><div>Daño</div></div><div><div>10</div><div>13</div><div>+7</div><div>10</div></div><div></div><div><div><b>Aptitudes Especiales</b></div><div>Tiro preciso (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)</div></div><div><div>SEP 36/60</div><div>STAR WARS</div></div></div>

**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 Invalidar)

**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 ◆