

## DARTH REVAN

88

P. Golpe 140

Defensa 21

Ataque +16

Daño 20



## Aptitudes Especiales

**Único**  
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque triple  
**Armadura oscura** (Cuando este personaje recibe daño, lo reduce en 10 si tiene éxito en una salvación de 11; los ataques con sable de luz ignoran esta aptitud especial)  
**Duelista de sable de luz** (Este personaje obtiene +4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)  
**Maestro táctico** (Siempre eliges quien actúa primero excepto si obtienes 1 en la tirada de iniciativa)

## Poderes de la Fuerza

**Fuerza 2; Renovar Fuerza 1**  
**Corrupción de la Fuerza** (Fuerza 2, reemplaza ataques; alcance 6; el objetivo no droides recibe 20 daños y se marca como corrupto; cada vez que un personaje corrupto se activa, debe hacer una salvación de 11, con un éxito retira la marca de corrupto, con un fallo recibe 20 daños)  
**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)  
**Tormenta de Fuerza 20** (Fuerza 2, reemplaza ataques; 20 daños a todos los personajes adyacentes)

## Efecto de Comandante

Los droides están sujetos a estos efectos. Los seguidores no únicos a 6 casillas o menos ganan +4 a Ataque. Una vez por asalto, tras determinar la iniciativa, un aliado puede mover hasta su capacidad de movimiento normal antes de que se active ningún personaje.

STH 01/60

STAR WARS

## KAZDAN PARATUS

55

P. Golpe 110

Defensa 18

Ataque +12

Daño 20



## Aptitudes Especiales

**Único**  
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble  
**Afinidad** (Este personaje puede ser incluido en escuadras Rebeldes)  
**Droides diana** (Cuando este personaje se activa, puedes elegir a un personaje Droides a 6 casillas o menos. Hasta el principio del siguiente asalto, ese Droides 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)  
**Reservas droides inmediatas 30** (Si obtienes 5, 10, 15 o 20 en iniciativa, puedes desplegar adyacentes a este personaje hasta 30 puntos de personajes droides no Únicos de cualquier facción antes de la primera activación de este asalto)

## 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)  
**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)  
**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 02/60

STAR WARS

## SHAAK TI, MAESTRA JEDI

47

P. Golpe 130

Defensa 20

Ataque +13

Daño 20



## Aptitudes Especiales

**Única**  
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble  
**Afinidad** (Este personaje puede ser incluido en escuadras Rebeldes)  
**Lucha de masas** (Este personaje recibe +2 a Ataque por cada enemigo adyacente aparte de su objetivo)  
**Ataque astuto** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)  
**Duelista de sable de luz** (Este personaje obtiene +4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)  
**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 2; Renovar Fuerza 1;**  
**Maestra de la Fuerza 2**  
**Bloqueo con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando este personaje es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, no recibe daño con una salvación de 11)  
**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 03/60

STAR WARS

## CHEWBACCA DE NOTH

22

P. Golpe 100

Defensa 17

Ataque +8

Daño 20



## Aptitudes Especiales

**Único**  
**Artillero +10** (Este personaje puede combinar fuego con aliados adyacentes que tengan Arma montada y les otorga +10 a Daño)  
**Puntería** (En su turno, este personaje recibe +10 a Daño si no mueve)  
**Reparación industrial 20** (Reemplaza ataques; Toque; retira 20 daños de un personaje con Arma montada)

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

## BATERÍA ANTI-INFANTERÍA GOLAN ARMS DF.9

26

P. Golpe 120

Defensa 12

Ataque +10

Daño 20



## Aptitudes Especiales

**Reducción de daño 10** (Cuando este personaje recibe daño, reduce en 10; los ataques con sable de luz ignoran esta aptitud)  
**Onda explosiva 10** (Los personajes adyacentes al objetivo de un ataque de este personaje reciben 10 daños, aunque el ataque falle; salvación 11; si el ataque falla, el objetivo sufre el mismo efecto con la misma tirada de salvación)  
**Emplazamiento** (Este personaje no puede mover ni ser movido o cambiado de posición por otro efecto; puede desplegar en cualquier espacio de tu mitad del mapa)

REB 06/60

STAR WARS

## HAN SOLO EN CARBONITA

X

P. Golpe -

Defensa -

Ataque -

Daño -



## Aptitudes Especiales

**Único**  
**Congelado en carbonita** (Durante el despliegue elige a otro personaje llamado Han Solo. El coste de este personaje es la mitad del coste del personaje elegido. Este personaje debe ser desplegado por un oponente, adyacente a uno de sus personajes. Este personaje no puede ser activado, mover, ni cuenta como objetivo legal, no se puede ocupar su espacio, pero proporciona cobertura. Si un aliado termina su turno adyacente a este personaje, puedes retirar este personaje del juego y colocar al Han Solo elegido en su lugar, no pudiendo ser activado en el turno en que entra en juego)

REB 07/60

STAR WARS

## HAN SOLO DE NOTH

33

P. Golpe 80

Defensa 18

Ataque +8

Daño 20



REB 08/60

STAR WARS

## OFICIAL SOLDADO DE NOTH

17

P. Golpe 40

Defensa 17

Ataque +7

Daño 10



## Aptitudes Especiales

**Puntería** (En su turno, este personaje recibe +10 a Daño si no mueve)  
**Efecto de Comandante**  
Los Soldados de facción Rebelde que estén a 6 casillas o menos ganan **Puntería**.

REB 09/60

STAR WARS

## SOLDADO DE HOTH CON CAÑÓN BLASTER DE REPETICIÓN

21

P. Golpe 60

Defensa 14

Ataque +8

Daño 20

## Aptitudes Especiales

**Arma montada** (Solo los aliados con Arma montada o los aliados adyacentes Artilleros pueden combinar fuego con este personaje)  
**Arma pesada** (Este personaje no puede atacar y mover en el mismo turno; puede hacer ataques de oportunidad aunque haya movido en su turno)  
**Ataque triple** (En su turno, este personaje puede hacer dos ataques extra en vez de moverse)  
**Velocidad 1** (Puede mover solo 1 casilla y atacar o bien 2 casillas sin atacar)



STAR WARS

REB 10/60 ♦

## JUNO ECLIPSE

8

P. Golpe 40

Defensa 13

Ataque +5

Daño 10

## Aptitudes Especiales

**Única**  
**Disrupción** (Los efectos de comandante enemigos no tienen efecto a 6 casillas o menos de este personaje)  
**Tiro preciso** (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)



STAR WARS

REB 11/60 ★

## K-3PO

20

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +0

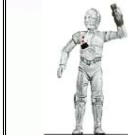
Daño 0

## Aptitudes Especiales

**Único**  
**Droide** (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)  
**Coordinador de droides** (Los aliados Droides no Únicos ganan **Velocidad 8** [Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar])

## Efecto de Comandante

Al final del turno de este personaje, 2 aliados que se encuentren a 6 casillas o menos de él y tengan el mismo tamaño pueden intercambiar sus posiciones.



STAR WARS

REB 12/60 ★

## LUKE SKYWALKER, PILOTO DE HOTH DESATADO

28

P. Golpe 80

Defensa 19

Ataque +11

Daño 20

## Aptitudes Especiales

**Único**  
**Piloto** (Este personaje cuenta como Piloto)  
**Carga de demolición** (Reemplaza turno: Un enemigo adyacente enorme o mayor con Arma montada es derrotado; salvación 6)

## Poderes de la Fuerza

**Fuerza 2**  
**Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)  
**Desvío con sable de luz** (Fuerza 1: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11)  
**Empujón de la Fuerza 4** (Fuerza 4, reemplaza ataques: 40 daños a un objetivo y lo mueve 4 casillas hacia atrás si es enorme o menor)



STAR WARS

REB 13/60 ★

## LUKE SKYWALKER CON YODA

70

P. Golpe 150

Defensa 20

Ataque +13

Daño 20

## Aptitudes Especiales

**Único** (Cuenta como Luke Skywalker y Yoda a la vez)  
**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)

## Poderes de la Fuerza

**Fuerza 3; Renovar Fuerza 3;**  
**Maestro de la 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)  
**Aturdir con la Fuerza** (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Alcance 6; el enemigo vivo objetivo se considera activado este asalto; salvación 11)  
**Defensa de Fuerza** (Fuerza 3: Cancela un poder de la Fuerza usado por un personaje a 6 casillas o menos)  
**Empujón de la Fuerza 3** (Fuerza 3, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un objetivo y a todos los personajes adyacentes al objetivo; cada personaje afectado se mueve 3 casillas hacia atrás si es enorme o menor)  
**Reflejar con sable de luz** (Fuerza 2: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11 y, si evita el daño, el atacante recibe 10 daños con una salvación de 11)



STAR WARS

REB 14/60 ☆

## SPEEDER DE LAS NIEVES DE LUKE

45

P. Golpe 90

Defensa 20

Ataque +13

Daño 20

## Aptitudes Especiales

**Único**  
**Arma montada**  
**Arpón** (Reemplaza ataques: Alcance 6; el enemigo objetivo con Arma montada no puede mover este turno; salvación 11)  
**Ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)  
**Ataque gemelo** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)  
**Reducción de daño 10** (Cuando este personaje recibe daño, reduce en 10; los ataques con sable de luz ignoran esta aptitud)  
**Velocidad 16** (Puede mover hasta 16 casillas atacando o hasta 32 casillas sin atacar)  
**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)

## Poderes de la Fuerza

Fuerza 4



STAR WARS

REB 15/60 ☆

## MAESTRO KOTA

55

P. Golpe 130

Defensa 23

Ataque +12

Daño 20

## Aptitudes Especiales

**Único**  
**Afinidad** (Este personaje puede ser incluido en escuadras de la República que no contengan personajes con Orden 66)  
**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 2; Renovar Fuerza 1**  
**Repulsión de la Fuerza 5** (Fuerza 5, reemplaza turno: 50 daños a todos los personajes a 5 casillas o menos, los personajes enormes o menores afectados se desplazan a 6 casillas de este personaje y se consideran activados este asalto; salvación 16 para evitar el efecto de activación)

## Efecto de Comandante

Los seguidores de facción Fronteriza que estén a 6 casillas o menos reciben +3 a Ataque y +3 a Defensa.



STAR WARS

REB 16/60 ★

## MÉDICO MON CALAMARI

17

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +0

Daño 10

## Aptitudes Especiales

**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Curar 10** (Reemplaza ataques: Retira 10 daños de un personaje vivo; toque)



STAR WARS

REB 17/60 ●

## OBI-WAN KENOBI, DESATADO

44

P. Golpe 110

Defensa 20

Ataque +15

Daño 20

## Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**

## Poderes de la Fuerza

**Fuerza 2; Renovar Fuerza 1**  
**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)  
**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)  
**Repulsión de la Fuerza 3** (Fuerza 3, reemplaza turno: 30 daños a todos los personajes a 3 casillas o menos, los personajes enormes o menores se desplazan a 4 casillas de este personaje y quedan activados este asalto; salvación 11 para evitar el efecto de activación)



STAR WARS

REB 18/60 ★

## PRINCESA LEIA DE CIUDAD DE LAS NUBES

14

P. Golpe 60

Defensa 16

Ataque +8

Daño 20

### Aptitudes Especiales

Única

### Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

**Sentir con la Fuerza** (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje. Los personajes enemigos pierden Sigilo durante el resto del asalto)



STAR WARS

REB 19/60 ★

## TIRADOR REBELDE

15

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +6

Daño 20

### Aptitudes Especiales

**Puntería** (En su turno, este personaje recibe +10 a Daño si no mueve)  
**Tiro preciso** (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)



STAR WARS

REB 20/60 ♦

## CARRO DE TROPAS REBELDE

15

P. Golpe 50

Defensa 15

Ataque +0

Daño 0

### Aptitudes Especiales

**Carro de tropas** (Puede transportar un personaje grande o 2 medianos o pequeños, que se consideran adyacentes, situados a una distancia relativa equivalente a la de este personaje más 1 y reciben cobertura. Un personaje puede ser transportado si termina su movimiento adyacente a éste. Si este personaje es derrotado, los personajes transportados también lo son si no consiguen una salvación de 6. Reglas adicionales en el encarte de The Force Unleashed y FAQs de Wizards of the Coast)

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



STAR WARS

REB 21/60 ♦

## SOLDADO REBELDE EN TAUNTAUN

13

P. Golpe 40

Defensa 13

Ataque +6

Daño 10

### Aptitudes Especiales

**Ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)  
**Observador +20** (Cuando este personaje es usado para combinar fuego contra un objetivo a 6 casillas o menos de él, el atacante recibe +20 a Daño)

**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)

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



STAR WARS

REB 22/60 ★

## VANGUARDIA REBELDE

11

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +4

Daño 10

### Aptitudes Especiales

**Misiles 30** (Reemplaza ataques: 30 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)



STAR WARS

REB 23/60 ♦

## 2-1B

17

P. Golpe 30

Defensa 15

Ataque +2

Daño 10

### 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 cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)

**Curar 30** (Reemplaza ataques: Retira 30 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

REB 24/60 ★

## APRENDIZ DE VADER, REDIMIDO

48

P. Golpe 130

Defensa 22

Ataque +11

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 2

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

**Empujón de la Fuerza 4** (Fuerza 4, reemplaza ataques: 40 daños a un objetivo y lo mueve 4 casillas hacia atrás si es enorme o menor)

**Empujón de la Fuerza 5** (Fuerza 5, reemplaza turno: Alcance 6; 50 daños a un objetivo y cada personaje adyacente al objetivo; cada personaje afectado se mueve 5 casillas hacia atrás si es enorme o menor y se considera activado este asalto; salvación 16 para evitar el efecto de activación)



STAR WARS

REB 25/60 ★

## TÉCNICO VERPINE

12

P. Golpe 20

Defensa 15

Ataque +3

Daño 10

### Aptitudes Especiales

**Sacudida** (Si un enemigo grande o menor es impactado por el ataque de este personaje, se considera activado este turno; salvación 11)

**Defensor de droides** (Si un enemigo toma como objetivo a un droide a 6 casillas o menos de este personaje, puedes forzarle a tomar como objetivo a este personaje en su lugar si es objetivo posible; salvación 11)

**Trucar blasters** (Los aliados a 6 casillas o menos que no tengan Ataque cuerpo a cuerpo y tengan un valor de Daño exacto de 10 ganan Sacudida)



STAR WARS

REB 26/60 ●

## WEDGE ANTILLES, ROJO DOS

13

P. Golpe 50

Defensa 17

Ataque +8

Daño 10

### Aptitudes Especiales

Único

**Piloto** (Este personaje cuenta como Piloto)

**Ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)

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

**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)

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



STAR WARS

REB 27/60 ★

**GUERRERO WOOKIEE**
**13**
**P. Golpe** **40**
**Defensa** **17**
**Ataque** **+7**
**Daño** **10**
**Aptitudes Especiales**

**Granadas 20** (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)


**STAR WARS**

REB 28/60

**ALMIRANTE OZZEL**
**11**
**P. Golpe** **40**
**Defensa** **14**
**Ataque** **+4**
**Daño** **10**
**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Reservas imperiales 20** (Si obtienes exactamente un 6 en iniciativa, puedes desplegar en tu zona inicial hasta 20 puntos de personajes imperiales antes de la primera activación de este asalto)

**Efecto de Comandante**

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


**STAR WARS**

IMP 29/60

**TRIPULANTE DE AT-AT**
**11**
**P. Golpe** **40**
**Defensa** **15**
**Ataque** **+4**
**Daño** **20**
**Aptitudes Especiales**

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


**STAR WARS**

IMP 30/60

**SOLDADO OSCURO**
**14**
**P. Golpe** **20**
**Defensa** **16**
**Ataque** **+8**
**Daño** **20**
**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)

**Onda explosiva 20** (Los personajes adyacentes al objetivo de un ataque de este personaje reciben 20 daños, aunque el ataque falle; salvación 11; si el ataque falla, el objetivo sufre el mismo efecto con la misma tirada de salvación)

**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

**DARTH VADER, DESATADO**
**50**
**P. Golpe** **140**
**Defensa** **23**
**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)

**Armadura oscura** (Cuando este personaje recibe daño, lo reduce en 10 si tiene éxito en una salvación de 11; los ataques con sable de luz ignoran esta aptitud especial)

**Poderes de la Fuerza**
**Fuerza 2**

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

**Lanzamiento de sable de luz 5** (Fuerza 5, reemplaza turno: Elige a un enemigo en línea de visión ignorando cobertura; realiza 2 ataques contra ese enemigo y cada personaje adyacente)

**Estrangulamiento con la Fuerza 4** (Fuerza 4, reemplaza ataques: 40 daños a un objetivo)

**Sentir con la Fuerza** (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Los personajes enemigos pierden Sigilo durante el resto del asalto)


**STAR WARS**

IMP 32/60

**GUARDIA SOMBRÍO DEL EMPERADOR**
**23**
**P. Golpe** **90**
**Defensa** **19**
**Ataque** **+8**
**Daño** **20**
**Aptitudes Especiales**

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

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

**Ataque mortal** (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 19 ó 20)

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

**Poderes de la Fuerza**
**Fuerza 1**

**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)


**STAR WARS**

IMP 33/60

**SOLDADO EVO**
**13**
**P. Golpe** **30**
**Defensa** **16**
**Ataque** **+7**
**Daño** **20**
**Aptitudes Especiales**

**Traicionero** (+10 a Daño contra enemigos que ya se hayan activado este asalto)


**STAR WARS**

IMP 34/60

**OFICIAL SOLDADO DE ASALTO DE FELUCIA**
**16**
**P. Golpe** **30**
**Defensa** **18**
**Ataque** **+8**
**Daño** **10**
**Aptitudes Especiales**

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

**Aptitudes Especiales**

Los Soldados seguidores que estén a 6 casillas o menos ganan **Cobertura ventajosa** (Este personaje recibe +8 a Defensa por cobertura en vez de +4).


**STAR WARS**

IMP 35/60

**ASESINO IMPERIAL GOTAL**
**21**
**P. Golpe** **40**
**Defensa** **14**
**Ataque** **+7**
**Daño** **10**
**Aptitudes Especiales**

**Ataque mortal** (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 19 ó 20)

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

**Tiro cuidadoso +6** (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +6 a Ataque)

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


**STAR WARS**

IMP 36/60



## SOLDADO DE LA ARMADA IMPERIAL

6

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +6

Daño 10

## Aptitudes Especiales

**Fuego sincronizado** (Los Soldados de la Armada que combinan fuego con este personaje proporcionan +6 a Ataque en vez de +4)



STAR WARS

IMP 37/60

## SOLDADO DE RAXUS PRIME

5

P. Golpe 10

Defensa 15

Ataque +5

Daño 10

## Aptitudes Especiales

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



STAR WARS

IMP 38/60

## SOLDADO DE LAS NIEVES

7

P. Golpe 20

Defensa 16

Ataque +4

Daño 10



STAR WARS

IMP 39/60

## OFICIAL DE DESTRUCTOR ESTELAR

12

P. Golpe 30

Defensa 13

Ataque +4

Daño 10

## Efecto de Comandante

Los Soldados de la Armada Imperial que estén a 6 casillas o menos ganan: **Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse).



STAR WARS

IMP 40/60

## SOLDADO DE ASALTO

5

P. Golpe 10

Defensa 16

Ataque +4

Daño 10



STAR WARS

IMP 41/60

## REPTADOR TIE

42

P. Golpe 80

Defensa 16

Ataque +10

Daño 20

## Aptitudes Especiales

**Arma montada** (Solo los aliados con Arma montada o los aliados adyacentes Artilleros pueden combinar fuego con este personaje)  
**Ataque gemelo** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)  
**Penetración 10** (La Reducción de daño del enemigo es reducida en 10 contra ataques de este personaje)  
**Reducción de daño 10** (Cuando este personaje recibe daño, redúcelo en 10; los ataques con sable de luz ignoran esta aptitud)  
**Rígido** (No puede colarse)



STAR WARS

IMP 42/60

## APRENDIZ DE VADER, DESATADO

48

P. Golpe 130

Defensa 20

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)

## Poderes de la Fuerza

**Fuerza 2**  
**Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)  
**Rayo de Fuerza 4** (Fuerza 4, reemplaza ataques: Alcance 6; 50 daños a un objetivo. Si el objetivo es enorme o menor, se considera activado este turno; salvación 16)  
**Rayo de Fuerza 5** (Fuerza 5, reemplaza ataques: Alcance 6; 60 daños a un objetivo y a hasta 2 personajes adyacentes al objetivo, incluyendo aliados y a sí mismo si no hay enemigos elegibles. Los personajes afectados enormes o menores se consideran activados este turno; salvación 16)



STAR WARS

IMP 43/60

## AT-ST CAZADOR DE WOOKIES

58

P. Golpe 120

Defensa 14

Ataque +8

Daño 40

## Aptitudes Especiales

**Arma enredadora 16** (Reemplaza ataques: Alcance 6, el objetivo y los personajes adyacentes al objetivo se consideran activados este turno; salvación 16; los personajes con Arma montada y los personajes enormes no se ven afectados)  
**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)  
**Ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)  
**Reducción de daño 10** (Cuando este personaje recibe daño, redúcelo en 10; los ataques con sable de luz ignoran esta aptitud)  
**Rígido** (No puede colarse)



STAR WARS

IMP 44/60

## GRAM DEL IBLIS

45

P. Golpe 70

Defensa 16

Ataque +9

Daño 10

## Aptitudes Especiales

**Único**  
**Afinidad** (Este personaje puede ser incluido en escuadras Rebeldes)  
**Refuerzos Rebeldes/Nueva República 30** (Durante la preparación, tras ver la escuadra del oponente, puedes añadir hasta 30 puntos de facción Rebelde o de la Nueva República a tu escuadra)

## Efecto de Comandante

Cada seguidor puede mover hasta su capacidad de movimiento normal y utilizar poderes de la Fuerza y aptitudes especiales que otorguen ataques adicionales aunque estos estén limitados a no mover.



STAR WARS

NRP 45/60

# EXPLORADOR AMANIN

13

P. Golpe 40

Defensa 15

Ataque +7

Daño 20



## Aptitudes Especiales

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

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

**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)

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

FRN 46/60 ♦

STAR WARS

# BORA FETT, MERCENARIO

58

P. Golpe 110

Defensa 19

Ataque +10

Daño 20



## Aptitudes Especiales

**Único**

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

**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)

FRN 47/60 ☼

STAR WARS

# NORLE CAAMASI

5

P. Golpe 10

Defensa 12

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)

FRN 48/60 ●

STAR WARS

# PILOTO DE COCHE DE LAS NUBES

8

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +5

Daño 10



## Aptitudes Especiales

**Piloto** (Este personaje cuenta como Piloto)

FRN 49/60 ●

STAR WARS

# GUERRERO FELUCIANO EN RANCOR

52

P. Golpe 140

Defensa 20

Ataque +11

Daño 20



## Aptitudes Especiales

**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)

**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)

**Bloqueo** (Cuando es acertado por un ataque cuerpo a cuerpo, este personaje evita el daño con una salvación de 11)

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

## Poderes de la Fuerza

**Fuerza 2**

FRN 50/60 ☼

STAR WARS

# GOLEM DE CHATARRA

23

P. Golpe 80

Defensa 14

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; Ataque doble**

**Emboscar** (Este personaje puede mover y luego usar todos los ataques que le permiten sus aptitudes contra un enemigo que no haya sido activado aún este asalto)

**Escudos 1** (Cuando este personaje recibe daño, haz una tirada de salvación a 11; con éxito reduce el daño recibido en 10)

**Onda explosiva 10** (Los personajes adyacentes al objetivo de un ataque de este personaje reciben 10 daños, aunque el ataque falle; salvación 11; si el ataque falla, el objetivo sufre el mismo efecto con la misma tirada de salvación)

**Relación** (Este personaje cuesta un punto menos si está en la misma escuadra que Kazdan Paratus)

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

FRN 51/60 ♦

STAR WARS

# ARAÑA BLANCA NUDOSA

38

P. Golpe 110

Defensa 18

Ataque +8

Daño 20



## Aptitudes Especiales

**Salvaje** (Este personaje debe terminar su movimiento adyacente a un enemigo, si puede, y no se ve afectado por 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)

**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)

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

FRN 52/60 ♦

STAR WARS

# MARIS BROOD

49

P. Golpe 110

Defensa 19

Ataque +9

Daño 20



## Aptitudes Especiales

**Única**

**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**

**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)

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

**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)

**Repulsión de la Fuerza 2** (Fuerza 2, reemplaza turno: 20 daños a todos los personajes a 2 casillas o menos, los personajes enormes o menores afectados se desplazan a 3 casillas de este personaje)

FRN 53/60 ☼

STAR WARS

# INTERMEDIARIO DE TÁCTICAS MUUN

8

P. Golpe 10

Defensa 11

Ataque +3

Daño 10



## Aptitudes Especiales

**Intermediario de tácticas** (Una vez por asalto, antes de determinar la iniciativa, elige a otro personaje de tu escuadra. Ese personaje se retira del juego y se considera derrotado. El resultado de iniciativa de un oponente es automáticamente 1)

FRN 54/60 ●

STAR WARS

**5**

**MYNOCK**

**P. Golpe** **10**

**Defensa** **13**

**Ataque** **+0**

**Daño** **10**

**Aptitudes Especiales**

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

**Absorber minerales** (+10 a Daño contra enemigos Droides y enemigos con Arma montada)

**Demoler** (Ignora la Reducción de daño de objetivos adyacentes)

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

**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**

FRN 55/60 ♦

PROXY

41

P. Golpe

120

Defensa


12

Ataque

+1

Daño

10



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 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)

**Procesador de combate mimético** (Este personaje usa los valores de Ataque, Defensa y Daño de sí mismo o cualquier otro personaje de tamaño medio con Ataque cuerpo a cuerpo que esté a 6 casillas o menos, eligiendo cada valor más alto)

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 1**

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

FRN 56/60 ★

STAR WARS

38

DROIDE TANQUE TELOSIANO

P. Golpe

90

Defensa

15

Ataque

+9

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)

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

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

**Onda explosiva 10** (Los personajes adyacentes al objetivo de un ataque de este personaje reciben 10 daños, aunque el ataque falle; salvación 11; si el ataque falla, el objetivo sufre el mismo efecto con la misma tirada de salvación)

**Reducción de daño 10** (Cuando este personaje recibe daño, reduce lo en 10; los ataques con sable de luz ignoran esta aptitud)

**Rígido** (No puede colarse)

FRN 57/60

STAR WARS

™

**UGGERNAUT**

**34**

**P. Golpe** **100**

**Defensa** **16**

**Ataque** **+6**

**Daño** **20**

**Ugnaught** (Este personaje cuenta como Ugnaught)

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

**Asalto furioso** (Reemplaza turno: Este personaje puede mover hasta 12 casillas y después atacar a cada objetivo legal una vez)

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

**Rigido** (No puede colarse)

**STAR WARS**

**FRN 58/60** ★

15

## JEFF UGNAUGHT

**P. Golpe**

**Defensa**

**Ataque**


**Daño**

**30**

**14**

**+2**

**10**




### Aptitudes Especiales

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

**Droide diana:** Cuando este personaje se activa, puedes elegir a un personaje Droide de 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)]

**Efecto de Comandante**

Los aliados Ugnaught ganan: **Autodestrucción 10** (Cuando este personaje es derrotado, cada personaje adyacente recibe 10 daños).

FRN 59/60 ♦


7

TÉCNICO UGNAUGHT

P. Golpe

10

Defensa

12

Ataque

+0

Daño

10

Aptitudes Especiales

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

**Reparación industrial 10** (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de un personaje con Arma montada)

**Reparar 10** (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de otro personaje Droide)

STAR WARS

FRN 60/60