

QUINLAN VOS, INFILTRADOR

34

P. Golpe 110

Defensa 19

Ataque +14

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble
Carga impulsiva (Si un aliado Único es derrotado, este personaje gana hasta el final de la escaramuza **Impulso** [Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes])

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)

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)



MURRA SING, CAZADORA DE JEDI

41

P. Golpe 130

Defensa 20

Ataque +12

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único

Cazadora de Jedi (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza)

Sable de luz (+10 a Daño contra enemigos adyacentes)

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

Andanada de Blaster (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada objetivo legal una vez)



BIGGS DARKLIGHTER

26

P. Golpe 50

Defensa 15

Ataque +12

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único

Piloto (Este personaje cuenta como Piloto)

Tiro cuidadoso +4 (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +4 a Ataque)

Tirador experto (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +10 a Daño)

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

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



REP 01/60



SEP 02/60



REB 03/60



CHEWBACCA, WOOKIEE ENFURECIDO

34

P. Golpe 160

Defensa 13

Ataque +10

Daño 30

Aptitudes Especiales

Único

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

Asalto en carga +10 (Reemplaza turno: Puede mover hasta 12 casillas y luego hacer un ataque con +10 a Daño contra un enemigo adyacente)

Demolición (Ignora la Reducción de daño de objetivos adyacentes)



C3PO Y R2-D2

18

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +0

Daño 0

Aptitudes Especiales

Único

(Cuenta como R2-D2 y C3PO a la vez)

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

Disruptor (Los efectos de comandante enemigos no tienen efecto a 6 casillas o menos de este personaje)

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)

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)

Regeneración 10 (Si este personaje no se mueve en su turno, retira 10 daños al final de ese turno)



SOLDADO DE NOTH DE ÉLITE

12

P. Golpe 30

Defensa 16

Ataque +6

Daño 20



REB 04/60



REB 05/60



REB 06/60



MAN SOLO, PÍCARO

30

P. Golpe 70

Defensa 16

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

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

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

No me hables de probabilidades (Anula las Aptitudes Especiales enemigas que modifiquen la iniciativa)



MAN SOLO CON ARMADURA DE SOLDADO DE ASALTO

25

P. Golpe 80

Defensa 19

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

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)

Efecto de Comandante

Los seguidores ganan: **Fuego en carga** (Reemplaza turno: Puede mover hasta el doble de su capacidad de movimiento normal y luego atacar en el mismo turno).



MAN SOLO EN TAUNTAUN

27

P. Golpe 90

Defensa 16

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

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 su capacidad máxima de movimiento con ataque)

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

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 1



REB 07/60



REB 08/60



REB 09/60



COMANDANTE ITHORIANO

11

P. Golpe 30

Defensa 12

Ataque +6

Daño 20

Aptitudes Especiales

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

Efecto de Comandante

Los seguidores de tu escuadra con Daño 10 y Ataque cuerpo a cuerpo ganan +4 a Ataque y +10 a Daño.



LUKE SKYWALKER, CAMPEÓN DE LA FUERZA

49

P. Golpe 110

Defensa 20

Ataque +13

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble
Ataque en ráfaga (Cuando este personaje consigue un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional inmediato)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2; Renovar Fuerza 1
Alterar con la Fuerza (Fuerza 1: Alcance 6; 1 enemigo, independientemente de si es objetivo legal de este personaje, repite su último ataque)
Salto de Fuerza (Fuerza 1: Este turno, este personaje puede moverse a través de enemigos y no provoca ataques de oportunidad)
Truco mental Jedi (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje; Alcance 2; el enemigo vivo objetivo se considera activado este asalto y no puede realizar ataques de oportunidad este turno; salvación 11)
Velocidad de Caballero (Fuerza 1: Este personaje puede mover 4 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)
Desvío con sable de luz (Fuerza 1: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, no recibe daño con una salvación de 11)
Usa la Fuerza (Fuerza 3: El siguiente ataque de este personaje es automáticamente un impacto crítico)



LUKE SKYWALKER, HÉROE DE YAVIN

35

P. Golpe 60

Defensa 16

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Piloto (Este personaje cuenta como Piloto)
Ataque mortal (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 19 ó 20)
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Ataque en ráfaga (Cuando este personaje consigue un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional inmediato)
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3
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)



REB 10/60 ♦



REB 11/60 ♻



REB 12/60 ★



LANDSPEEDER DE LUKE

47

P. Golpe 140

Defensa 18

Ataque +12

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único (Cuenta como Luke Skywalker y Obi-Wan Kenobi a la vez)

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

Velocidad 10 (Puede mover hasta 10 casillas atacando o hasta 20 casillas sin atacar)

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 6
Alterar con la Fuerza (Fuerza 1: Alcance 6; 1 enemigo, independientemente de si es objetivo legal de este personaje, repite su último ataque)
Truco mental Jedi (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje; Alcance 2; el enemigo vivo objetivo se considera activado este asalto y no puede realizar ataques de oportunidad este turno; salvación 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)



ESPECIALISTA TÉCNICO NON CALAMARI

4

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +3

Daño 10

Aptitudes Especiales

Interferencia (Los Droides y personajes con Arma montada que sean alcanzados por un ataque de este personaje se consideran activados este turno; salvación 11; los personajes enormes o mayores no se ven afectados)



Obi-WAN KENOBI, ESPÍRITU JEDI

8

P. Golpe -

Defensa -

Ataque -

Daño -

Aptitudes Especiales

Único

Velocidad 2 (Puede mover solo 2 casillas y atacar o bien 4 casillas sin atacar)

Espíritu de la Luz (Ignora terreno, no puede abrir puertas, no puede atacar ni ser atacado o elegido objetivo de ningún efecto, no otorga cobertura. Al principio de la escaramuza elige un aliado Único con puntuación de Fuerza; mientras esté a 4 casillas o menos, ese aliado gana: **Renovar Fuerza 1** [Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa] y **Coraje** [Si este personaje usa 1 Punto de Fuerza para repetir una tirada, suma +4 al resultado]. Si el aliado elegido es derrotado, este personaje también es derrotado. Un enemigo que esté a 6 casillas o menos puede reemplazar a este personaje para gastar 1 Punto de Fuerza para derrotar a este personaje, salvación 11 para evitar ser derrotado de esta forma)



REB 13/60 ♻



REB 14/60 ●



REB 15/60 ♻



PRINCESA LEIA

20

P. Golpe 50

Defensa 14

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

Efecto de Comandante

Al final del turno de este personaje, un seguidor Rebelde que esté a 6 casillas o menos puede realizar un ataque inmediato con +4 a Ataque y +10 a Daño.



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)



LÍDER DE ASALTO COMANDO REBELDE

18

P. Golpe 50

Defensa 15

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

Granadas 20 (Reemplaza ataques; Alcance 6; 20 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)

Efecto de Comandante

Los Comandos seguidores con Granadas 10 reciben en su lugar **Granadas 20**. Los Comandos de tu escuadra con Sigilo y que tengan cobertura, incluyendo este personaje, no pueden ser atacados por personajes que no estén adyacentes.



REB 16/60 ★



REB 17/60 ♦



REB 18/60 ♦



LÍDER REBELDE**18****P. Golpe** 50**Defensa** 16**Ataque** +10**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)**Efecto de Comandante**Los seguidores usados para combinar fuego otorgan +6 en vez de +4.
Los aliados rebeldes ganan **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).**STAR WARS**

REB 19/60 ♦

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 20/60 ●

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

REB 21/60 ♦

AGENTE REBELDE TWI'LEK**9****P. Golpe** 10**Defensa** 15**Ataque** +2**Daño** 10**Aptitudes Especiales****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)**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 22/60 ♦

LUCHADOR POR LA LIBERTAD WOOKIEE**14****P. Golpe** 50**Defensa** 14**Ataque** +7**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Asalto en carga +10** (Reemplaza turno: Puede mover hasta 12 casillas y luego hacer un ataque con +10 a Daño contra un enemigo adyacente)**Demolición** (Ignora la Reducción de daño de objetivos 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**

REB 23/60 ●

ALMIRANTE PIETT**20****P. Golpe** 50**Defensa** 15**Ataque** +5**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Único 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)**Efecto de Comandante**Los Soldados seguidores que estén a 6 casillas o menos ganan: **Oportunista** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)**STAR WARS**

IMP 24/60 ★

DARTH VADER, COMANDANTE IMPERIAL**53****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)**Poderes de la Fuerza****Estrangulamiento con la Fuerza** (Fuerza 1, reemplaza ataques: 10 daños a un objetivo)**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)**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)**Barrido con sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)**Efecto de Comandante**

Los Soldados seguidores ganan +6 a Defensa.

**STAR WARS**

IMP 25/60 ◊

ARTILLERO DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE**11****P. Golpe** 30**Defensa** 14**Ataque** +6**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Artillero** (Este personaje puede combinar fuego con aliados adyacentes que tengan Arma montada)**Onda expansiva 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)**STAR WARS**

IMP 26/60 ♦

SOLDADO DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE**6****P. Golpe** 10**Defensa** 14**Ataque** +6**Daño** 10**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

GOBERNADOR IMPERIAL TARKIN**22****P. Golpe** 50**Defensa** 14**Ataque** +5**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Único**

Doctrina del miedo (Los enemigos que estén a 6 casillas o menos reciben -4 a Ataque)

Efecto de Comandante

Los comandantes aliados que estén a 6 casillas o menos ganan **Ataque extra** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque adicional acumulativo en vez de moverse).



STAR WARS

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 28/60 ◆

STAR WARS

IMP 29/60 ★

STAR WARS

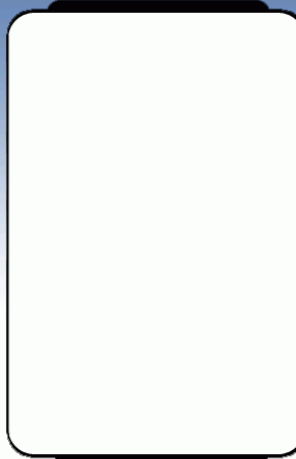
IMP 30/60 ◆

STAR WARS**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

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

STAR WARS

COMANDO DE ASALTO**17****P. Golpe** 40**Defensa** 17**Ataque** +6**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 doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)

Tirador experto (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +10 a Daño)

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

Paquete de voladura (Reemplaza ataques: Retira una puerta adyacente, que pasa a ser un espacio libre hasta el final de la escaramuza)

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 31/60 ◆

STAR WARS

IMP 32/60 ●

STAR WARS

IMP 33/60 ★

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

STAR WARS

OFICIAL SOLDADO DE ASALTO**14****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)

Efecto de Comandante

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



STAR WARS

SOLDADO DE ASALTO EN TRINEO REPULSOR**14****P. Golpe** 20**Defensa** 18**Ataque** +5**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

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)

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

Arma enredadora (Reemplaza ataques: Alcance 6, el objetivo y los personajes adyacentes al objetivo se consideran activados este turno; salvación 11; los personajes con Arma montada y los personajes enormes no se ven afectados)

Velocidad 12 (Puede mover hasta 12 casillas atacando o hasta 24 casillas sin atacar)



STAR WARS

IMP 34/60 ●

STAR WARS

IMP 35/60 ◆

STAR WARS

IMP 36/60 ◉

STAR WARS

MARA JADE, JEDI

45

P. Golpe **110**

Defensa **20**

Ataque **+12**

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)
Ataque mortal (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 19 ó 20)
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Sable de luz (+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)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 5
Asalto con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques; Realiza 2 ataques)
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)



BORA FETT, AGENTE

38

P. Golpe **100**

Defensa **20**

Ataque **+12**

Daño **10**

Aptitudes Especiales

Único
Tiro preciso (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)
Ataque móvil (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)
Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
Misiles 30 (Reemplaza ataques: 30 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)
Eludir (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)
Arma enredadora (Reemplaza ataques: Alcance 6, el objetivo y los personajes adyacentes al objetivo se consideran activados este turno; salvación 11; los personajes con Arma montada y los personajes enormes no se ven afectados)



RATERO CHADRA-FAN

7

P. Golpe **10**

Defensa **14**

Ataque **+4**

Daño **10**

Aptitudes Especiales

Gregario +4 a Ataque si hay aliados a 6 casillas o menos
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Oportunista (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)
Sigilo (Si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para un atacante que se encuentre más lejos de 6 casillas de distancia a la hora de elegir objetivos)



FRN 37/60 ★



FRN 38/60 ☼



FRN 39/60 ●

EXPLORADOR DUCOS

7

P. Golpe **10**

Defensa **14**

Ataque **+4**

Daño **10**

Aptitudes Especiales

Eludir (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)
Observador +10 (Cuando este personaje es usado para combinar fuego contra un objetivo a 6 casillas o menos de él, el atacante recibe +10 a Daño)



EPNANT MON

11

P. Golpe **40**

Defensa **14**

Ataque **+5**

Daño **20**

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Barrido poderoso (En su turno, si este personaje no mueve, recibe +10 al daño contra enemigos adyacentes)
Velocidad 4 (Puede mover sólo 4 casillas y atacar o bien 8 casillas sin atacar)
Efecto de Comandante

Los enemigos con Tiro preciso que tengan cobertura pueden ser atacados por seguidores de este personaje que estén a 6 casillas o menos y sean de facción fronteriza aunque el enemigo no sea el más cercano.



PLANEADOR EWOK

7

P. Golpe **10**

Defensa **13**

Ataque **+2**

Daño **10**

Aptitudes Especiales

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



FRN 40/60 ●



FRN 41/60 ☼



FRN 42/60 ★

GUERRERO EWOK

5

P. Golpe **10**

Defensa **12**

Ataque **+2**

Daño **10**

Aptitudes Especiales

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



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 al daño contra enemigos adyacentes)



ADEPTA DE LA FUERZA NUMANA

10

P. Golpe **40**

Defensa **15**

Ataque **+4**

Daño **10**

Aptitudes Especiales

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3
Alterar con la Fuerza (Fuerza 1: Alcance 6; 1 enemigo, independientemente de si es objetivo legal de este personaje, repite su último ataque)
Arma de la Fuerza (Fuerza 1, reemplaza ataques: +10 a Daño hasta el final de la escaramuza)



FRN 43/60 ●



FRN 44/60 ●



FRN 45/60 ●

JABBA, SEÑOR DEL CRIMEN**15****P. Golpe** 80**Defensa** 17**Ataque** +7**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)**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)**Barrido poderoso** (En su turno, si este personaje no mueve, recibe +10 al daño contra enemigos adyacentes)**Velocidad 2** (Puede mover solo 2 casillas y atacar o bien 4 casillas sin atacar)**Efecto de Comandante**Los seguidores no Únicos de facción fronteriza que estén a 6 casillas o menos ganan: **Ataque astuto**.**JAWA EN RONTO****11****P. Golpe** 50**Defensa** 14**Ataque** +4**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Arma de iones +20** (Este personaje recibe +20 a Daño contra personajes Droides)**Barrido poderoso** (En su turno, si este personaje no mueve, recibe +10 al daño contra enemigos adyacentes)**COMERCIANTE JAWA****9****P. Golpe** 10**Defensa** 12**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)**Arma de iones +20** (Este personaje recibe +20 a Daño contra personajes Droides)**Eludir** (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)

FRN 46/60

STAR WARS

FRN 47/60

STAR WARS

FRN 48/60

STAR WARS**LANDO CALRISSIAN, ENCANTADOR SINVERGUENZA****18****P. Golpe** 50**Defensa** 17**Ataque** +8**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Único****Eludir** (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)**Ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)**Oportunista** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)**COMBATIENTE NIKTO****5****P. Golpe** 10**Defensa** 14**Ataque** +2**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Francotirador** (Los personajes no proporcionan cobertura contra los ataques de este personaje)**WAMPA DESBOCADO****22****P. Golpe** 70**Defensa** 14**Ataque** +11**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 doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)**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)**Desgarrar +20** (Si dos ataques de este personaje en un mismo turno aciertan a un mismo enemigo adyacente, el segundo recibe +20 a Daño)

FRN 49/60

STAR WARS

FRN 50/60

STAR WARS

FRN 51/60

STAR WARS**SINVERGUENZA RODIANO****14****P. Golpe** 20**Defensa** 15**Ataque** +3**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Ataque gemelo** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)**Oportunista** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)**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)**PARIA SNIVVIANO****6****P. Golpe** 10**Defensa** 15**Ataque** +4**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Cazarrecompensas +4** (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)**ESPÍA TALZ****12****P. Golpe** 40**Defensa** 14**Ataque** +5**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Ataque ventajoso** (+10 a Daño contra personajes que no hayan sido activados aún este asalto)**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)**Sabotaje** (Reemplaza ataques: Los enemigos adyacentes con arma montada no pueden mover más casillas por fase que su capacidad normal con ataque durante el resto de la escaramuza)

FRN 52/60







STAR WARS

FRN 53/60

STAR WARS

FRN 54/60

STAR WARS

<p>MERCENARIO TRANDOSHANO 9</p> <p>P. Golpe 20</p> <p>Defensa 15</p> <p>Ataque +4</p> <p>Daño 20</p> <p>Aptitudes Especiales</p> <p>Mercenario (Este personaje sólo puede mover si no puede hacer un ataque desde su espacio inicial)</p> <p>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)</p> <p>Regeneración 10 (Si este personaje no se mueve en su turno, retira 10 daños al final de ese turno)</p> <p>Desgarrar +10 (Si dos ataques de este personaje en un mismo turno aciertan a un mismo enemigo adyacente, el segundo recibe +10 a Daño)</p> 	<p>INCURSOR TUSKEN 4</p> <p>P. Golpe 10</p> <p>Defensa 13</p> <p>Ataque +5</p> <p>Daño 10</p> <p>Aptitudes Especiales</p> <p>Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)</p> <p>Barrido poderoso (En su turno, si este personaje no mueve, recibe +10 al daño contra enemigos adyacentes)</p> 	<p>WICKET 8</p> <p>P. Golpe 20</p> <p>Defensa 18</p> <p>Ataque +6</p> <p>Daño 10</p> <p>Aptitudes Especiales</p> <p>Único</p> <p>Ewok (Este personaje cuenta como Ewok)</p> <p>Tromba (Este personaje recibe +1 a Ataque por cada otro Ewok aliado que haya adyacente al objetivo)</p> <p>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)</p> <p>Trampas (Los personajes enemigos a 6 casillas o menos reciben -4 a Defensa)</p> 
<p>FRN 55/60 ◆</p> <p>STAR WARS</p>	<p>FRN 56/60 ●</p> <p>STAR WARS</p>	<p>FRN 57/60 ★</p> <p>STAR WARS</p>
<p>OFICIAL AVANZADO 11</p> <p>P. Golpe 30</p> <p>Defensa 14</p> <p>Ataque +5</p> <p>Daño 10</p> <p>Aptitudes Especiales</p> <p>Inmunidad a la Fuerza (Ningún personaje puede usar poderes de la Fuerza sobre este personaje, ni para responder a sus acciones; ni Puntos de Fuerza para repetir tiradas contra él)</p> <p>Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)</p> <p>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)</p> <p>Bicho thud (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños; el objetivo se considera activado este turno; salvación 11; los Droides, personajes Enormes o mayores y personajes con Arma montada ignoran el efecto de activación)</p> <p>Efecto de Comandante</p> <p>Los aliados Yuuzhan Vong que estén a 6 casillas o menos ganan: Ataque astuto (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto).</p> 	<p>EXPLORADOR AVANZADO 6</p> <p>P. Golpe 10</p> <p>Defensa 13</p> <p>Ataque +2</p> <p>Daño 10</p> <p>Aptitudes Especiales</p> <p>Inmunidad a la Fuerza (Ningún personaje puede usar poderes de la Fuerza sobre este personaje, ni para responder a sus acciones; ni Puntos de Fuerza para repetir tiradas contra él)</p> <p>Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)</p> <p>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)</p> <p>Bicho thud (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños; el objetivo se considera activado este turno; salvación 11; los Droides, personajes Enormes o mayores y personajes con Arma montada ignoran el efecto de activación)</p> 	<p>YOMIN CARR 19</p> <p>P. Golpe 60</p> <p>Defensa 15</p> <p>Ataque +7</p> <p>Daño 10</p> <p>Aptitudes Especiales</p> <p>Único</p> <p>Inmunidad a la Fuerza (Ningún personaje puede usar poderes de la Fuerza sobre este personaje, ni para responder a sus acciones; ni Puntos de Fuerza para repetir tiradas contra él)</p> <p>Ataque cuerpo a cuerpo</p> <p>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)</p> <p>Bicho thud (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños; el objetivo se considera activado este turno; salvación 11; los Droides, personajes Enormes o mayores y personajes con Arma montada ignoran el efecto de activación)</p> <p>Veneno +10 (+10 a Daño contra objetivos vivos, salvación 11)</p> <p>Escupir veneno 20 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un objetivo vivo, salvación 11)</p> <p>Efecto de Comandante</p> <p>Los aliados Yuuzhan Vong que estén a 6 casillas o menos ganan: Veneno +10 y Escupir veneno 20.</p> 
<p>YZV 58/60 ◆</p> <p>STAR WARS</p>	<p>YZV 59/60 ●</p> <p>STAR WARS</p>	<p>YZV 60/60 ★</p> <p>STAR WARS</p>