

SPEEDER ISP

42

P. Golpe 70
Defensa 15
Ataque +9
Daño 20

Aptitudes Especiales

Orden 66
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Arma montada (Solo los aliados con Arma montada o los aliados adyacentes Artilleros pueden combinar fuego con este personaje)
Rígido (No puede colarse)
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)



SEP 01/60 ★

DROIDE ARAÑA DEL GREMIO DE COMERCIO

32

P. Golpe 70
Defensa 14
Ataque +9
Daño 30

Aptitudes Especiales

Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)
Penetración 20 (Reduce la Reducción de daño del enemigo en 20)
Tiro preciso (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)
Velocidad 8 (Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar)



SEP 02/60 ◆

DROIDE TANQUE DE LA ALIANZA CORPORATIVA

45

P. Golpe 120
Defensa 14
Ataque +7
Daño 30

Aptitudes Especiales

Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)
Reducción de daño 10 (Cuando este personaje recibe daño, redúcelo en 10; los ataques con sable de luz ignoran esta habilidad)
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)
Rígido (No puede colarse)



SEP 03/60 ◆

CAZA DROIDE EN MODO CAMINANTE

48

P. Golpe 60
Defensa 14
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)
Reducción de daño 10 (Cuando este personaje recibe daño, redúcelo en 10; los ataques con sable de luz ignoran esta habilidad)
Penetración 10 (Reduce la Reducción de daño del enemigo en 10)
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Arma montada (Solo los aliados con Arma montada o los aliados adyacentes Artilleros pueden combinar fuego con este personaje)
Misiles 40 (Reemplaza ataques: 40 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)
Rígido (No puede colarse)



SEP 04/60 ★

DROIDE CANGREJO ENORME

39

P. Golpe 140
Defensa 17
Ataque +9
Daño 30

Aptitudes Especiales

Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)
Impulso (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes)



SEP 05/60 ◆

CHEWBACCA CON C-3PO

31

P. Golpe 110
Defensa 17
Ataque +8
Daño 20

Aptitudes Especiales

Único (Cuenta como Chewbacca y C-3PO a la vez, no cuenta como Droide)
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Arrollar (Una vez por turno, si este personaje derrota a un enemigo adyacente mediante un ataque, puede hacer un ataque inmediato contra otro enemigo adyacente)
Impulso (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes)
Atraer fuego (Si un enemigo va a tomar como objetivo a un aliado a un máximo de 6 casillas de este personaje, puedes obligar al enemigo a elegir como objetivo a este personaje en su lugar, si es que puede; salvación 11)



REB 06/60 ◀

MAN SOLO, SIN VERGÜENZA

46

P. Golpe 80
Defensa 17
Ataque +9
Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque astuto (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)
Tiro preciso (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)
Eludir (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Ataque móvil (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 1



REB 07/60 ◀

LUKE SKYWALKER DE DAGOBAN

28

P. Golpe 60
Defensa 17
Ataque +9
Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 3
Andanada de blaster (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada objetivo legal una vez)
Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)



REB 08/60 ★

PRINCESA LEIA, COMANDANTE DE NOTI

19

P. Golpe 50
Defensa 14
Ataque +7
Daño 20

Aptitudes Especiales

Única
Ataque móvil (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)
Ataque ventajoso (+10 a Daño contra personajes que no hayan sido activados aún este asalto)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

Efecto de Comandante

Quando un seguidor no Único vaya a ser derrotado, con una salvación de 16 vuelve a la zona de despliegue con sus puntos de golpe originales.



REB 09/60 ★

CAPITÁN REBELDE

21

P. Golpe 40

Defensa 15

Ataque +8

Daño 10

Aptitudes Especiales

Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Tirador experto (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +10 a Daño)

Efecto de Comandante

Los Soldados Rebeldes seguidores que estén a 6 casillas o menos ganan **Ataque gemelo**



SOLDADO REBELDE PESADO

11

P. Golpe 10

Defensa 12

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)



SPEEDER DE LAS NIEVES REBELDE

38

P. Golpe 60

Defensa 16

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Reducción de daño 10 (Cuando este personaje recibe daño, reduce el 10%; los ataques con sable de luz ignoran esta habilidad)

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

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)

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)

Arpón (Reemplaza ataques: Alcance 6; el enemigo objetivo con Arma montada no puede mover este turno; salvación 11)



REB 10/60 ♦



REB 11/60 ●



REB 12/60 ♦

LORD VADER

71

P. Golpe 130

Defensa 21

Ataque +14

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
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)
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque gemelo

Podores de la Fuerza

Fuerza 2
Renovar Fuerza 1
Salto de Fuerza (Fuerza 1: Este turno, este personaje puede moverse a través de enemigos y no provoca ataques de oportunidad)
Asalto con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)
Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)

Maestro de la Fuerza 2 (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 2 veces por turno)
Fuerza sobrecogedora (Fuerza 1: Los ataques de este personaje no pueden ser evitados o redirigidos este turno)
Furia Sith (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)

Efecto de Comandante

Los seguidores a 6 casillas o menos ganan: **Ataque ventajoso** (+10 a Daño contra personajes que no hayan sido activados aún este asalto).



TALON KARRDE

24

P. Golpe 60

Defensa 16

Ataque +8

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Disruptor (Los efectos de comandante enemigos no tienen efecto a 6 casillas o menos de este personaje)

Reservas fronterizas 20 (Si obtienes exactamente un 11 en iniciativa, puedes desplegar en tu zona inicial hasta 20 puntos de personajes fronterizos antes de la primera activación de este asalto)

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)



ASESINO AQUALISH

7

P. Golpe 20

Defensa 15

Ataque +7

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

Sol Negro (Si Xizor o un Vigo están en la misma escuadra, este personaje gana: **Granadas 10** [Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11])

Opportunista (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)



IMP 13/60 ◊



NRP 14/60 ◊



FRN 15/60 ●

AYY VIDA

19

P. Golpe 50

Defensa 16

Ataque +11

Daño 10

Aptitudes Especiales

Única
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Ataque astuto (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)
Parálisis (Si este personaje acierta con un ataque a un objetivo vivo, dicho objetivo se considera activado este asalto; salvación 11)
Veneno +20 (+20 a Daño contra objetivos vivos, 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)



BIB FORTUNA

8

P. Golpe 20

Defensa 12

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Ataque astuto (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)
Veneno +20 (+20 a Daño contra objetivos vivos, salvación 11)
Relación (Este personaje cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que Jabba el Hutt)



VIGO DEL SOL NEGRO RITH

20

P. Golpe 50

Defensa 19

Ataque +6

Daño 10

Aptitudes Especiales

Ataque ventajoso (Este personaje recibe +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)

Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Micro-visión (+4 a Ataque contra enemigos a 6 casillas o menos)

Eludir (Cuando es alcanzado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 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 seguidores con Sigilo que estén a 6 casillas o menos ganan: **Eludir**.



FRN 16/60 ★



FRN 17/60 ★



FRN 18/60 ♦

BOBA FETT, CAZARRECOMPENSAS**62****P. Golpe** 120**Defensa** 20**Ataque** +12**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Único**

Vuelo (Ignora enemigos, objetos bajos, terreno difícil y pozos cuando se mueve; debe terminar su movimiento en un espacio válido; no provoca ataques de oportunidad)

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

Cazarrecompensas +6 (Este personaje recibe +6 a Ataque contra personajes Únicos)

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

Ataque móvil (Este personaje puede mover antes y después de atacar)

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)

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

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

**BOSNEK****11****P. Golpe** 30**Defensa** 13**Ataque** +6**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Único**

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

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

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

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)

**BOSSK, CAZARRECOMPENSAS****25****P. Golpe** 60**Defensa** 17**Ataque** +8**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Único**

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

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)

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

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

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

Desgarrar +10 (Si dos ataques de este personaje en un mismo turno aciertan a un mismo enemigo adyacente, el segundo recibe +10 a Daño)

**STAR WARS**

FRN 19/60

STAR WARS

FRN 20/60

STAR WARS

FRN 21/60

BOUSHH**20****P. Golpe** 40**Defensa** 15**Ataque** +6**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Único**

Cazarrecompensas +2 (Este personaje recibe +2 a Ataque contra personajes Únicos)

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

Granadas 40 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 40 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)

Parálisis (Si este personaje acierta con un ataque a un objetivo vivo, dicho objetivo se considera activado este asalto; salvación 11)

**CALO NORD****31****P. Golpe** 60**Defensa** 18**Ataque** +9**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Único**

Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +2 a Ataque contra personajes Únicos)

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

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

**PIRATA CORELLIANO****10****P. Golpe** 10**Defensa** 14**Ataque** +5**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

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

Ataque ventajoso (Este personaje recibe +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)

**STAR WARS**

FRN 22/60

STAR WARS

FRN 23/60

STAR WARS

FRN 24/60

DANNIK JERRIKO**23****P. Golpe** 70**Defensa** 17**Ataque** +9**Daño** 10**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)

Drenar energía viva (Cuando derrota a un enemigo vivo adyacente, retira todo el daño de este personaje)

Próbsdices (Reemplaza turno: Haz un ataque con +10 a daño contra un enemigo vivo adyacente, si tiene éxito, el objetivo se considera activado este asalto si a su vez no tiene éxito en una salvación de 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)

**MERODEADOR PERTURBADO OSCURO EN MOTO SWOOP****10****P. Golpe** 30**Defensa** 14**Ataque** +5**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Banda +1 (+1 a Ataque por cada otro aliado Perturbado Oscuro que esté a 6 casillas o menos del 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)

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

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

**MIEMBRO DE LA BANDA PERTURBADOS OSCUROS****5****P. Golpe** 10**Defensa** 13**Ataque** +3**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Banda +1 (+1 a Ataque por cada otro aliado Perturbado Oscuro que esté a 6 casillas o menos del objetivo)

**STAR WARS**

FRN 25/60

STAR WARS

FRN 26/60

STAR WARS

FRN 27/60

ESPÍA DEFEL

14

P. Golpe 30

Defensa 14

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)
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)
Eludir (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)
Solitario (+4 a Ataque si no hay aliados a 6 casillas o menos)



FRN 28/60 ●

DENGAR, CAZARRECOMPENSAS

30

P. Golpe 50

Defensa 17

Ataque +9

Daño 30

Aptitudes Especiales

Único
Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
Tirador experto (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +10 a Daño)
Ataque mortal (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 19 ó 20)
Granadas 20 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)



FRN 29/60 ★

DIAS PUNN

19

P. Golpe 40

Defensa 14

Ataque +6

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único
Cazarrecompensas +2 (Este personaje recibe +2 a Ataque contra personajes Únicos)
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Oportunista (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)



FRN 30/60 ★

DROIDE ASESINO E522

32

P. Golpe 100

Defensa 16

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Objetivo programado (Tras el despliegue, elige un enemigo; este personaje recibe +4 a Ataque y **Tiro preciso** contra ese enemigo; los efectos que afectan a personajes con Tiro preciso se aplican al atacar a ese enemigo)



FRN 31/60 ◆

4-L0M, CAZARRECOMPENSAS

33

P. Golpe 90

Defensa 18

Ataque +9

Daño 30

Aptitudes Especiales

Único
Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)
Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
Tiro cuidadoso +4 (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +4 a Ataque)
Parálisis (Si este personaje acierta con un ataque a un objetivo vivo, dicho objetivo se considera activado este asalto; salvación 11)
Relación (Este personaje cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que Zuckuss)



FRN 32/60 ★

MATÓN GAMORREANO

14

P. Golpe 30

Defensa 12

Ataque +2

Daño 30

Aptitudes Especiales

Relación (Este personaje cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que Jabba el Hutt)



FRN 33/60 ●

GARINDAN

12

P. Golpe 30

Defensa 13

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único
Observador 30 (Cuando este personaje es usado para combinar fuego contra un objetivo a 6 casillas o menos de él, el atacante recibe +30 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)



FRN 34/60 ★

BLASTER DE ALQUILER HUMANO

5

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales

Sol Negro (Si Xizor o un Vigo están en la misma escuadra, este personaje gana: **Granadas 10** [Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11])



FRN 35/60 ◆

16-88, CAZARRECOMPENSAS

44

P. Golpe 80

Defensa 19

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)
Cazarrecompensas +6 (Este personaje recibe +6 a Ataque contra personajes Únicos)
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Lanzallamas 20 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo)
Aturdidor sónico (Reemplaza ataques: Alcance 6; el objetivo vivo y cada personaje vivo adyacente al objetivo se consideran activados este asalto; salvación 11 para cada afectado; los personajes enormes ignoran el efecto)



FRN 36/60 ★

JANGO FETT, CAZARRECOMPENSAS

56

P. Golpe 120

Defensa 19

Ataque +10

Daño 20



Aptitudes Especiales

Único

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)

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

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

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

Francotirador (Los personajes no proporcionan cobertura contra los ataques de este personaje)

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

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

CAZADOR KLATOOINIANO

11

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +3

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)

Sol Negro (Si Xizor o un Vigo están en la misma escuadra, este personaje gana: **Granadas 10** [Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11])

KOMARI VOSA

47

P. Golpe 80

Defensa 18

Ataque +9

Daño 20



Aptitudes Especiales

Única

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

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

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3

Controlar mentes (Fuerza 1; reemplaza ataques: Hasta el final de la escaramuza, este personaje gana el siguiente efecto de comandante: **Los aliados usados para combinar fuego otorgan un +2 a Ataque adicional**)

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

FRN 37/60

STAR WARS

FRN 38/60

STAR WARS

FRN 39/60

STAR WARS

GUARDIA DE LAS SOMBRAS MISTRYL

24

P. Golpe 60

Defensa 18

Ataque +12

Daño 20



Aptitudes Especiales

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

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)

Solitaria (+4 a Ataque si no hay aliados a 6 casillas o menos)

Parálisis (Si este personaje acierta con un ataque a un objetivo vivo, dicho objetivo se considera activado este asalto; salvación 11)

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)

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

JINETE DE PULGA MUSTAFARIANO

22

P. Golpe 70

Defensa 16

Ataque +6

Daño 20



Aptitudes Especiales

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

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)

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

COMBATIENTE MUSTAFARIANO

12

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +4

Daño 20



Aptitudes Especiales

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)

Francotirador (Los personajes no proporcionan cobertura contra los ataques de este personaje)

FRN 40/60

STAR WARS

FRN 41/60

STAR WARS

FRN 42/60

STAR WARS

ARTILLERO NIKTO EN ESQUIFE

23

P. Golpe 60

Defensa 13

Ataque +5

Daño 20



Aptitudes Especiales

Esquife del desierto (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. Reglas adicionales en el encarte de Bounty Hunters y FAQs de Wizards of the Coast)

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

Rígido (No puede colarse)

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

Relación (Este personaje cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que Jabba el Hutt)

NYM

48

P. Golpe 100

Defensa 17

Ataque +10

Daño 30



Aptitudes Especiales

Único

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

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

Granadas 40 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 40 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)

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)

Relación (Los personajes con la aptitud especial Mercenario cuestan 1 punto menos si están en la misma escuadra que este personaje)

Efecto de Comandante

Los personajes no Únicos con la aptitud especial Mercenario ganan **Ataque doble**.

CAZARRECOMPENSAS QUARREN

11

P. Golpe 20

Defensa 14

Ataque +5

Daño 20



Aptitudes Especiales

Sol Negro (Si Xizor o un Vigo están en la misma escuadra, este personaje gana: **Granadas 10** [Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11])

Cazarrecompensas +2 (Este personaje recibe +2 a Ataque contra personajes Únicos)

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

FRN 43/60

STAR WARS

FRN 44/60

STAR WARS

FRN 45/60

STAR WARS

MAESTRO DE CAZA RODIANO

22

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

Tirador experto (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +10 a Daño)
Relación (Este personaje cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que Jabba el Hutt)

Efecto de Comandante

Los seguidores no Únicos que estén a 6 casillas o menos ganan: **Tirador experto**.



TANTEEL SKREEJ

23

P. Golpe 50

Defensa 18

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único (Cuenta como Lando Calrissian)
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)
Arrollar (Una vez por turno, si este personaje derrota a un enemigo adyacente mediante un ataque, puede hacer un ataque inmediato contra otro enemigo adyacente)
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)



INCURSOR TUSKEN FRANCOOTIRADOR

8

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +3

Daño 20

Aptitudes Especiales

Tiro cuidadoso +4 (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +4 a Ataque)
Francotirador (Los personajes no proporcionan cobertura contra los ataques de este personaje)



FRN 46/60 ♦

STAR WARS

FRN 47/60 ☉

STAR WARS

FRN 48/60 ●

STAR WARS

UTAPAUNO EN DACTILLO

27

P. Golpe 80

Defensa 16

Ataque +8

Daño 30

Aptitudes Especiales

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)
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)



LÍDER WEEQUAY

13

P. Golpe 40

Defensa 14

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Arrollar (Una vez por turno, si este personaje derrota a un enemigo adyacente mediante un ataque, puede hacer un ataque inmediato contra otro enemigo adyacente)
Barrido poderoso (En su turno, si este personaje no mueve, recibe +10 al daño contra enemigos adyacentes)
Relación (Este personaje cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que Jabba el Hutt)
Efecto de Comandante
 Los seguidores no Únicos que estén a 6 casillas o menos ganan **Barrido poderoso**.



MATÓN WEEQUAY

6

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +2

Daño 10

Aptitudes Especiales

Artillero (Este personaje puede combinar fuego con aliados adyacentes que tengan Arma montada)
Relación (Este personaje cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que un Líder Weequay)



FRN 49/60 ★

STAR WARS

FRN 50/60 ♦

STAR WARS

FRN 51/60 ●

STAR WARS

DRAGÓN KRAYT JOVEN

50

P. Golpe 140

Defensa 17

Ataque +12

Daño 30

Aptitudes Especiales

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Asalto en carga +20 (Reemplaza turno: Puede mover hasta 12 casillas y luego hacer un ataque con +20 a Daño contra un enemigo adyacente)
Salvaje (Este personaje debe terminar su movimiento adyacente a un enemigo, si puede, y no se ve afectado por efectos de comandante)
Velocidad 8 (Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar)



ZUCKUSS

22

P. Golpe 40

Defensa 15

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Relación (4-LOM cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que este personaje)
Tiro preciso (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)
Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
Intuición (Una vez por turno, tras determinar la iniciativa, este personaje puede mover inmediatamente hasta 6 casillas antes de que ningún personaje se active)



DROIDE DE GUERRA BASILISCO

51

P. Golpe 100

Defensa 18

Ataque +10

Daño 30

Aptitudes Especiales

Arma montada (Solo los aliados con Arma montada o los aliados adyacentes Artilleros pueden combinar fuego con este personaje)
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)
Velocidad 10 (Puede mover hasta 10 casillas atacando o hasta 20 casillas sin atacar)
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 10 casillas o menos)



FRN 52/60 ☉

STAR WARS

FRN 53/60 ★

STAR WARS

MND 54/60 ♦

STAR WARS

MANDALORE EL INDÓMITO **68**

P. Golpe 120

Defensa 19

Ataque +13

Daño 30

Aptitudes Especiales

Único

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)

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

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 aliados Mandalorianos ganan *Impulso*.



MAESTRO DE FILOS MANDALORIANO **18**

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

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)

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



COMANDANTE MANDALORIANO **28**

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales

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)

Efecto de Comandante

Los aliados Mandalorianos ganan *Ataque móvil*.




COMBATIENTE MANDALORIANO **16**

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque +8

Daño 10

Aptitudes Especiales

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)



SUPERCOMANDO MANDALORIANO **23**

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +10

Daño 30

Aptitudes Especiales

Francotirador (Los personajes no proporcionan cobertura contra los ataques de este personaje)



GUERRERO MANDALORIANO **14**

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque +9

Daño 20

Aptitudes Especiales

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

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)

Arrollar (Una vez por turno, si este personaje derrota a un enemigo adyacente mediante un ataque, puede hacer un ataque inmediato contra otro enemigo adyacente)

Barrido poderoso (En su turno, si este personaje no mueve, recibe +10 al daño contra enemigos adyacentes)


