

BASTILA SHAN**46****P. Golpe** 110**Defensa** 19**Ataque** +13**Daño** 20**Aptitudes Especiales**Única
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque triple**Poderes de la Fuerza**

Fuerza 4

Meditación de batalla (Fuerza 2, reemplaza ataques: Hasta el final de la escaramuza, este personaje gana el siguiente efecto de comandante: *Los aliados que combinen fuego otorgan un +2 adicional a Ataque y los enemigos no pueden combinar fuego*)**Valor de la Fuerza** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Hasta el final de la escaramuza, este personaje gana el siguiente efecto de comandante: *Los seguidores que estén a 6 casillas o menos reciben +2 a Ataque y +2 a Defensa*)**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)**Barrido con sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)**CÓNSUL JEDI****16****P. Golpe** 60**Defensa** 18**Ataque** +9**Daño** 20**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)
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)**GUARDIANA JEDI****23****P. Golpe** 80**Defensa** 18**Ataque** +12**Daño** 20**Aptitudes Especiales****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

Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)**STAR WARS**

ARP 01/60

STAR WARS

ARP 02/60

STAR WARS

ARP 03/60

CENTINELA JEDI**17****P. Golpe** 70**Defensa** 18**Ataque** +8**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Sable de luz** (+10 a Daño contra enemigos adyacentes)**Reparar 10** (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de un personaje Droide)**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)**Poderes de la Fuerza**

Fuerza 2

**COMANDANTE DE LA ANTIGUA REPÚBLICA****18****P. Golpe** 40**Defensa** 14**Ataque** +10**Daño** 10**Efecto de Comandante**Los Soldados de la Antigua República que estén a 6 casillas o menos ganan: **Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse).**SOLDADO DE LA ANTIGUA REPÚBLICA****8****P. Golpe** 10**Defensa** 13**Ataque** +6**Daño** 20**STAR WARS**

ARP 04/60

STAR WARS

ARP 05/60

STAR WARS

ARP 06/60

JEDI OSCURO**16****P. Golpe** 60**Defensa** 17**Ataque** +7**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Sable de luz** (+10 a Daño contra enemigos adyacentes)**Poderes de la Fuerza**

Fuerza 2

**MAESTRO JEDI OSCURO****29****P. Golpe** 90**Defensa** 17**Ataque** +10**Daño** 20**Aptitudes Especiales****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 3

Velocidad de maestro (Fuerza 1: Este personaje puede mover 6 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)**Rayo Sith 30** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un enemigo objetivo)**AGENTE DEL LADO OSCURO****26****P. Golpe** 80**Defensa** 16**Ataque** +9**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)**Poderes de la Fuerza**

Fuerza 1

**STAR WARS**

STH 07/60

STAR WARS

STH 08/60

STAR WARS

STH 09/60

DARTH BANE**82****P. Golpe** 200**Defensa** 20**Ataque** +16**Daño** 30**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)
Cazador de Jedi (+4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza)

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)
Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)
Lanzamiento de sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Ataca a un objetivo a 6 casillas o menos)
Maestro de la Fuerza 3 (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 3 veces por turno)
Furia Sith (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)
Brujería Sith (Fuerza 2, utilizable sólo en el turno de este personaje: Los enemigos a 6 casillas o menos se consideran activados este asalto; salvación 11)
Brujería Sith (Fuerza 2, utilizable sólo en el turno de este personaje: Los enemigos a 6 casillas o menos se consideran activados este asalto; salvación 11)

**DARTH MALAK****52****P. Golpe** 120**Defensa** 20**Ataque** +15**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Único
Ataque cuerpo a cuerpo; **Ataque doble**
Duelista de sable de luz (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4
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)
Lanzamiento de sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Ataca a un objetivo a 6 casillas o menos)
Furia Sith (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)

Efecto de Comandante

Los seguidores que combinen fuego otorgan +6 a Ataque en vez de +4.

**DARTH NINILOS****44****P. Golpe** 100**Defensa** 19**Ataque** +12**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Único
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 5
Drenaje de vida 10 (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Alcance 6; 10 daños a un enemigo vivo objetivo y retira 10 daños de este personaje; salvación 11)
Odio Sith (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: 10 daños a todos los enemigos que estén a 2 casillas o menos)
Hambre Sith (Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un enemigo vivo objetivo y retira 20 daños de este personaje; si el objetivo tiene Puntos de Fuerza sin gastar, pierde un Punto y este personaje gana uno)

**STAR WARS**

STH 10/60

STAR WARS

STH 11/60

STAR WARS

ARP 12/60

EXAR KUN**84****P. Golpe** 180**Defensa** 23**Ataque** +19**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Único
Ataque cuerpo a cuerpo; **Ataque triple**

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3
Renovar Fuerza 1 (Si este personaje es derrotado, cada enemigo con puntuación de la Fuerza pierde 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)
Asalto con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)
Furia Sith (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)
Brujería Sith (Fuerza 2, utilizable sólo en el turno de este personaje: Los enemigos a 6 casillas o menos se consideran activados este asalto; salvación 11)
Transferir esencia (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: 1 aliado a tu elección es derrotado, coloca a este personaje en su espacio)

Efecto de Comandante

Los aliados Salvajes están sujetos a este efecto, y ganan: **Cazador de Jedi** (+4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza) e **Impulso** (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes).

**MUTANTE SITH MASSASSI****15****P. Golpe** 60**Defensa** 15**Ataque** +11**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)

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

**DROIDE DE ASALTO SITH****36****P. Golpe** 60**Defensa** 17**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)

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

**STAR WARS**

STH 13/60

STAR WARS

STH 14/60

STAR WARS

STH 15/60

SOLDADO SITH**8****P. Golpe** 10**Defensa** 14**Ataque** +5**Daño** 20**SOLDADO SITH****8****P. Golpe** 10**Defensa** 14**Ataque** +5**Daño** 20**COMANDANTE SOLDADO SITH****19****P. Golpe** 50**Defensa** 14**Ataque** +9**Daño** 20**Efecto de Comandante**

Los Soldados Sith seguidores ganan: **Tirador experto** (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +10 a Daño).

**STAR WARS**

STH 16/60

STAR WARS

STH 17/60

STAR WARS

STH 18/60

ULIG QEL-DROMA

61

P. Golpe 160

Defensa 23

Ataque +16

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4
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)

Velocidad de maestro (Fuerza 1: Este personaje puede mover 6 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)

Furia Sith (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)

Efecto de Comandante

Tu escuadra puede incluir personajes de facción Mandaloriana. Los aliados Mandalorianos a 6 casillas o menos ganan *Guardaespaldas* (Si un aliado adyacente va a recibir daño de un ataque, este personaje puede recibirlo en su lugar aunque no sea objetivo legal para el ataque).



BARRISS OFFEE

17

P. Golpe 60

Defensa 18

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única
Relación (Luminara Unduli cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra)
Sinergia (+4 a Ataque si Luminara Unduli está a 6 casillas o menos)

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

Poderes de la Fuerza

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



COMANDANTE CLON BACARA

23

P. Golpe 40

Defensa 14

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Orden 66
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)

Efecto de Comandante

Los Soldados de tu escuadra con Orden 66 ganan +10 a Daño contra enemigos adyacentes. Los Soldados Clon de Élite de tu escuadra ganan **Sigilo**. Los personajes con Orden 66 y Sigilo (incluido Bacara) no pueden ser objetivo de enemigos no adyacentes.



STH 19/60



REP 20/60



REP 21/60

COMANDANTE CLON CODY

20

P. Golpe 40

Defensa 14

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Orden 66
Tiro preciso (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)

Francootirador (Los personajes no proporcionan cobertura contra los ataques de este personaje)
Relación (Los personajes cuyo nombre sea exactamente *Soldado Clon* cuestan 1 punto menos si están en la misma escuadra que este personaje)

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

Efecto de Comandante

Los personajes de tu escuadra con Orden 66 ganan **Trepamuros**. Los personajes de tu escuadra con Orden 66 y Francootirador ganan **Tiro preciso**.



COMANDANTE CLON GREE

18

P. Golpe 40

Defensa 13

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Orden 66
Ataque móvil (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)
Relación (Los Wookieses no Únicos cuestan 1 punto menos si están en la misma escuadra que este personaje)
Velocidad 8 (Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar)

Efecto de Comandante

Tu escuadra puede incluir Wookieses no Únicos de cualquier facción. Cada seguidor Soldado o Combatiente puede mover 2 casillas adicionales al final de su turno. Los personajes de tu escuadra con Orden 66 y Ataque móvil (incluido Gree) no provocan ataques de oportunidad.



DEPA BILLABA

29

P. Golpe 90

Defensa 19

Ataque +13

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única
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)
Estilo de combate Vaapad (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 18, 19 ó 20)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3
Sentir con la Fuerza (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Los personajes enemigos pierden Sigilo durante el resto del asalto)
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)



REP 22/60



REP 23/60



REP 24/60

EVEN PIEL

29

P. Golpe 90

Defensa 19

Ataque +14

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
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)
Coraje (Si este personaje usa 1 Punto de Fuerza para repetir una tirada, suma +4 al resultado)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4
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)

Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)



GENERAL WINDU

72

P. Golpe 90

Defensa 22

Ataque +16

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque triple
Estilo de combate Vaapad (Consigue un impacto crítico con una tirada natural de 18, 19 ó 20)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 5
Absorber Fuerza (Fuerza 2: Cancela un poder de la Fuerza usado por un personaje adyacente)
Respuesta de sable de luz (Fuerza 1: Cuando 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)

Velocidad de maestro (Fuerza 1: Este personaje puede mover 6 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)
Punto de ruptura (Fuerza 1, reemplaza turno: Elige a un enemigo a 6 casillas o menos; durante el resto de la escaramuza, el primer ataque de cada asalto de este personaje contra el objetivo es un 20 natural)

Efecto de Comandante

Los seguidores que estén a 6 casillas o menos ganan **Ataque extra**



PADAWAN JEDI

13

P. Golpe 50

Defensa 16

Ataque +6

Daño 20

Aptitudes Especiales

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2



REP 25/60



REP 26/60



REP 27/60

MAESTRO DE ARMAS JEDI**26****P. Golpe** 90**Defensa** 19**Ataque** +12**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**
Duelista de sable de luz (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)**Poderes de la Fuerza****Fuerza 3****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)**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)**SOLDADO DE KASHYYYK****9****P. Golpe** 10**Defensa** 13**Ataque** +6**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Orden 66****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)**MAS AMEDA****8****P. Golpe** 30**Defensa** 14**Ataque** +3**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Único****Afinidad** (Este personaje puede ser incluido en escuadras imperiales)**Voz resonante** (Los Efectos de Comandante de aliados con un alcance limitado a 6 casillas pasan a tener alcance ilimitado)**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 doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)

REP 28/60 ♦

STAR WARS

REP 29/60 ●

STAR WARS

REP 30/60 ★

STAR WARS**REINA AMIDALA****16****P. Golpe** 70**Defensa** 17**Ataque** +9**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Única****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)**Relación** (Los los seguidores republicanos no Únicos cuentan 1 punto menos si están en la misma escuadra que este personaje)**Efecto de Comandante**Los seguidores republicanos no Únicos ganan **Ataque móvil**.**QUI-GON JINN, MAESTRO JEDI****35****P. Golpe** 110**Defensa** 20**Ataque** +14**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Único****Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)**Poderes de la Fuerza****Fuerza 5****Anticipación** (Fuerza 1: Repite tu tirada de iniciativa; sólo puede usarse al principio del asalto y una vez por asalto)**Espíritu de la Fuerza 6** (Si este personaje es derrotado, añade 6 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)**Barrido con sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)**Velocidad de maestro** (Fuerza 1: Este personaje puede mover 6 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)**COMANDO DE LA REPÚBLICA - BOSS****19****P. Golpe** 30**Defensa** 17**Ataque** +9**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Orden 66****Ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)**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**

Al final del turno de este personaje, un Comando de la República seguidor puede hacer un ataque inmediato.

REP 31/60 ★

STAR WARS

REP 32/60 ★

STAR WARS

REP 33/60 ♦

STAR WARS**COMANDO DE LA REPÚBLICA - FIKER****16****P. Golpe** 30**Defensa** 17**Ataque** +9**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Orden 66****Dispositivo de puerta** (Al final de su turno, este personaje puede designar una puerta que pueda ver como abierta. La puerta permanece abierta hasta el final del siguiente turno de este personaje, o hasta el final de un turno en que este personaje sea derrotado; no funciona contra la aptitud especial Invalidar)**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)**COMANDO DE LA REPÚBLICA - SCORCH****16****P. Golpe** 30**Defensa** 17**Ataque** +9**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Orden 66****Granadas 10** (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 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)**COMANDO DE LA REPÚBLICA - SEV****16****P. Golpe** 30**Defensa** 17**Ataque** +9**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Orden 66****Tiro preciso** (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)**Tirador experto** (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +10 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)

REP 34/60 ●

STAR WARS

REP 35/60 ●

STAR WARS

REP 36/60 ●

STAR WARS

SOLDADO DE SALEUCAMI

12

P. Golpe **10**
 Defensa **13**
 Ataque **+7**
 Daño **30**

Aptitudes Especiales

Orden 66
Arma pesada (Este personaje no puede atacar y mover en el mismo turno; puede hacer ataques de oportunidad aunque haya movido en su turno)



SOLDADO DE UTAPAU

10

P. Golpe **10**
 Defensa **13**
 Ataque **+6**
 Daño **20**

Aptitudes Especiales

Orden 66
Frañotirador (Los personajes no proporcionan cobertura contra los ataques de este personaje)
Trepamuros (Este personaje ignora terreno difícil, enemigos, objetos bajos y fosos cuando mueve a lo largo de casillas adyacentes a un muro)



DROIDE CANGREJO

23

P. Golpe **80**
 Defensa **18**
 Ataque **+8**
 Daño **20**

Aptitudes Especiales

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



REP 37/60



REP 38/60



SEP 39/60



DARTH MAUL, CAMPEÓN DE LOS SITH

53

P. Golpe **150**
 Defensa **20**
 Ataque **+13**
 Daño **20**

Aptitudes Especiales

Único
Ataque mortal (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 19 ó 20)
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Ataque cuádruple (En su turno, este personaje puede hacer 3 ataques extra en vez de moverse)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3
Salto de Fuerza (Fuerza 1: Este turno, este personaje puede moverse a través de enemigos y no provoca ataques de oportunidad)
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)
Asalto con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)
Furia Sith (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)



DARTH SIDIOUS, SEÑOR OSCURO DE LOS SITH

61

P. Golpe **130**
 Defensa **19**
 Ataque **+14**
 Daño **20**

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque triple
Poderes de la Fuerza

Fuerza 2
Renovar Fuerza 1 (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)
Rayo de Fuerza 30 (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un objetivo y a hasta 2 personajes adyacentes al objetivo, incluyendo aliados y a sí mismo si no hay enemigos elegibles)
Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)

Efecto de Comandante

Los personajes de tu escuadra con puntuación de Fuerza pueden gastar los Puntos de Fuerza de este personaje (con las restricciones normales y no pudiendo combinarlos con los propios para un mismo uso).



DROIDE OCTUPARRA

31

P. Golpe **40**
 Defensa **16**
 Ataque **+7**
 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)
Velocidad 8 (Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar)
Ataque triple (En su turno, este personaje puede hacer 2 ataques extra en vez de moverse)



SEP 40/60



SEP 41/60



SEP 42/60



SOLDADO DE NOTH CON CAÑÓN ATGAR

15

P. Golpe **80**
 Defensa **8**
 Ataque **+3**
 Daño **30**

Aptitudes Especiales

Frágil 40 (Este personaje no puede atacar si sus Puntos de Golpe actuales son menos de 40)
Arma pesada (Este personaje no puede atacar y mover en el mismo turno; puede hacer ataques de oportunidad aunque haya movido en su turno)
Maquinaria (La aptitud especial Reparación industrial funciona con este personaje)
Velocidad 2 (Puede mover solo 2 casillas y atacar o bien 4 casillas sin atacar)
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)



LUKE SKYWALKER, JOVEN JEDI

21

P. Golpe **80**
 Defensa **18**
 Ataque **+9**
 Daño **20**

Aptitudes Especiales

Único
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)

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)
Truco mental Jedi (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Alcance 2; el enemigo no Droide 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)



YODA DE DAGOBAN

36

P. Golpe **120**
 Defensa **20**
 Ataque **+0**
 Daño **0**

Aptitudes Especiales

Único
Tutor de la Luz (Al principio de la escaramuza, elige a un aliado Rebelde, si no tiene puntuación de Fuerza, gana Fuerza 1; si ya tiene, gana 1 Punto adicional)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2
Renovar Fuerza 2 (Este personaje gana 2 Puntos de Fuerza cada vez que se activa)
Alterar con la Fuerza (Fuerza 1: Alcance 6; 1 enemigo, independientemente de si es objetivo legal de este personaje, repite su último ataque)
Defensa de Fuerza (Fuerza 3: Cancela un poder de la Fuerza usado por un personaje a 6 casillas o menos)
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)
Espíritu de la Fuerza 6 (Si este personaje es derrotado, añade 6 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 escaramuza)
Maestro de la Fuerza 3 (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 3 veces por turno)

Efecto de Comandante

Los personajes de tu escuadra con puntuación de Fuerza pueden gastar los Puntos de Fuerza de este personaje (con las restricciones normales y no pudiendo combinarlos con los propios para un mismo uso).



REB 43/60



REB 44/60



REB 45/60



GUARDIA DE CORUSCANT

15

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +8

Daño 10

Aptitudes Especiales

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)
Relación (Este personaje cuesta 1 punto menos si está en la misma escuadra que Darth Vader)



IMP 46/60 ●

SOLDADO OSCURO FASE I

12

P. Golpe 30

Defensa 16

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)



IMP 47/60 ●

SOLDADO OSCURO FASE II

20

P. Golpe 50

Defensa 16

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)
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)



IMP 48/60 ◆

DARTH VADER, CAMPEÓN DE LOS SITH

50

P. Golpe 140

Defensa 22

Ataque +15

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
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)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 5
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)
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)

Efecto de Comandante

Una vez por turno, cada seguidor a 6 casillas o menos puede repetir un ataque sumando +4 a Ataque y +10 a Daño. Si el resultado es un fallo, el personaje atacante es derrotado.



IMP 49/60 ◉

SOLDADO DE LAS ARENAS

8

P. Golpe 10

Defensa 16

Ataque +4

Daño 20



IMP 50/60 ●

SOLDADO DE LAS NIEVES CON BLASTER E-WEB

18

P. Golpe 60

Defensa 11

Ataque +4

Daño 30

Aptitudes Especiales

Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Arma pesada (Este personaje no puede atacar y mover en el mismo turno; puede hacer ataques de oportunidad aunque haya movido en su turno)
Velocidad 2 (Puede mover solo 2 casillas y atacar o bien 4 casillas sin atacar)



IMP 51/60 ★

CORRAN HORN

39

P. Golpe 120

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)
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)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3
Absorber energía (Fuerza 2: Al ser impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11; retira tanto daño del personaje como el evitado de esta manera)
Truco mental Jedi (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Alcance 2; el enemigo no Droide objetivo se considera activado este asalto y no puede realizar ataques de oportunidad este turno; salvación 11)



NRP 52/60 ★

JACEN SOLO

25

P. Golpe 60

Defensa 18

Ataque +12

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble (Leia puede formar parte de la misma escuadra que este personaje independientemente de su facción)
Protector +20 (+20 a Daño mientras Leia como aliada esté a 6 casillas o menos y tenga daños)
Sinergia (+4 a Ataque si Jaina Solo está a 6 casillas o menos)
Asceta de la Fuerza (Este personaje no puede usar Puntos de Fuerza para repetir tiradas o ampliar movimiento)
Empata de la Fuerza 10 (Este personaje recibe 10 daños cada vez que un aliado con puntuación de la Fuerza es derrotado)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4
Desencadenar la Fuerza 60 (Fuerza 4, reemplaza ataques, utilizable solo cuando un aliado con puntuación de la Fuerza es derrotado: 60 daños a todos los demás personajes a 6 casillas o menos; salvación 11 para reducir a la mitad)



NRP 53/60 ◉

JAINA SOLO

25

P. Golpe 70

Defensa 19

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales







Única
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)
Ataque astuto (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)
Afinidad (Han Solo puede formar parte de la misma escuadra que este personaje independientemente de su facción)
Sinergia (+4 a Ataque si Jacen Solo está a 6 casillas o menos)

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)



NRP 54/60 ◉

<p>CONTRABANDISTA ARCONA 7</p> <p>P. Golpe 10</p> <p>Defensa 13</p> <p>Ataque +2</p> <p>Daño 10</p>  <p>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)</p> <p>FRN 55/60 ●</p>	<p>GUNDARK 22</p> <p>P. Golpe 90</p> <p>Defensa 18</p> <p>Ataque +12</p> <p>Daño 10</p>  <p>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)</p> <p>FRN 56/60 ◆</p>	<p>MK-47 32</p> <p>P. Golpe 60</p> <p>Defensa 18</p> <p>Ataque +10</p> <p>Daño 30</p>  <p>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 astuto (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto) Lanzallamas 20 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo)</p> <p>FRN 57/60 ☼</p>
<p>DROIDE ASTROMECAÁNICO R5 8</p> <p>P. Golpe 20</p> <p>Defensa 16</p> <p>Ataque +0</p> <p>Daño 0</p>  <p>Aptitudes Especiales Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante) Reparar 10 (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de otro personaje Droide)</p> <p>FRN 58/60 ●</p>	<p>DEMOLICIONISTA UGNAUGHT 3</p> <p>P. Golpe 10</p> <p>Defensa 12</p> <p>Ataque +0</p> <p>Daño 10</p>  <p>Aptitudes Especiales Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes) Paquete de voladura (Reemplaza ataques: Retira una puerta adyacente, que pasa a ser un espacio libre hasta el final de la escaramuza)</p> <p>FRN 59/60 ●</p>	<p>CUIDADOR DE VARACTILOS 6</p> <p>P. Golpe 10</p> <p>Defensa 12</p> <p>Ataque +3</p> <p>Daño 10</p>  <p>Aptitudes Especiales Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes) Granadas 10 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11) Empatía (Los aliados Salvajes a 6 casillas o menos pierden la aptitud especial Salvaje)</p> <p>FRN 60/60 ●</p>