

MAYLA SECURA

27

P. Golpe **80**

Defensa **18**

Ataque **+11**

Daño **20**



Aptitudes Especiales

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

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)

Efecto de Comandante

Los Soldados aliados adyacentes ganan +2 a Ataque.

CAPITÁN SOLDADO CLON AÉREO

23

P. Golpe **40**

Defensa **14**

Ataque **+10**

Daño **20**



Aptitudes Especiales

Orden 66
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)

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)

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.

ANAKIN SKYWALKER

25

P. Golpe **70**

Defensa **18**

Ataque **+8**

Daño **20**



Aptitudes Especiales

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

Barrido impulsivo (Una vez por turno, si un aliado Único es derrotado este personaje puede hacer inmediatamente un ataque contra cada enemigo adyacente)

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4
Precisión con sable de luz (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para su siguiente ataque)

Resposta de sable de luz (Fuerza 1: Cuando este personaje sea alcanzado por un ataque cuerpo a cuerpo, puede realizar un ataque inmediato contra el atacante)

REP 01/60



REP 02/60



REP 03/60



SOLDADO ARC

18

P. Golpe **40**

Defensa **16**

Ataque **+10**

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)

CAPITÁN TYPHO

18

P. Golpe **60**

Defensa **17**

Ataque **+8**

Daño **10**



Aptitudes Especiales

Único
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)

Efecto de Comandante

Los Guardias de Naboo aliados ganan: *Guardaespaldas*.

SOLDADO CLON

9

P. Golpe **10**

Defensa **13**

Ataque **+6**

Daño **20**



Aptitudes Especiales

Orden 66

REP 04/60



REP 05/60



REP 06/60



SOLDADO CLON

9

P. Golpe **10**

Defensa **13**

Ataque **+6**

Daño **20**



Aptitudes Especiales

Orden 66

COMANDANTE SOLDADO CLON

13

P. Golpe **30**

Defensa **14**

Ataque **+10**

Daño **10**



Aptitudes Especiales

Orden 66

Efecto de Comandante

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

GRANADERO SOLDADO CLON

9

P. Golpe **10**

Defensa **13**

Ataque **+6**

Daño **10**



Aptitudes Especiales

Orden 66

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

REP 07/60



REP 08/60



REP 09/60



SARGENTO SOLDADO CLON**10****P. Golpe** 20**Defensa** 14**Ataque** +10**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Orden 66

Efecto de Comandante

Los Soldados seguidores que estén a 6 casillas o menos consiguen impactos críticos con una tirada natural de 19 o 20.

AGEN KOLAR**29****P. Golpe** 120**Defensa** 19**Ataque** +13**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Único

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4

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)

Recuperación 20 (Fuerza 1, reemplaza ataques: Retira 20 daños de este personaje)

GENERAL KENOBI**36****P. Golpe** 100**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)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 5

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

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

Efecto de Comandante

Los seguidores pueden mover 2 casillas extra como parte de su movimiento.

STAR WARS

REP 10/60 ●

STAR WARS

REP 11/60 ★

STAR WARS

REP 12/60 ★

JINETE GUNGAN EN KAADU**18****P. Golpe** 50**Defensa** 15**Ataque** +4**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Ataque al galope (Mientras este personaje mueve, puede ir atacando a los enemigos que pasen a estar adyacentes y recibe +4 a Ataque; 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)

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

INFANTE GUNGAN**9****P. Golpe** 30**Defensa** 14**Ataque** +4**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

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

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

GUARDIÁN JEDI**11****P. Golpe** 40**Defensa** 15**Ataque** +6**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

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

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

REP 13/60 ★

STAR WARS

REP 14/60 ●

STAR WARS

REP 15/60 ◆

KI-ADI-MUNDI**24****P. Golpe** 90**Defensa** 18**Ataque** +10**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Único

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3

Anticipación (Fuerza 1: Repite tu tirada de iniciativa; sólo puede usarse al principio del asalto y una vez por asalto)

Efecto de Comandante

Al final del turno de este personaje, puedes activar a un seguidor adyacente que aún no haya sido activado. Esta activación no cuenta para el límite de 2 por fase.

KIT FISTO**32****P. Golpe** 120**Defensa** 20**Ataque** +13**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Único

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4

Precisión con sable de luz (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para su siguiente ataque)

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

Efecto de Comandante

Los seguidores no Únicos a 6 casillas o menos reciben +4 a Ataque contra enemigos heridos.

LUMINARA UNDULI**30****P. Golpe** 100**Defensa** 18**Ataque** +12**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)

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)

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

STAR WARS

REP 16/60 ★

STAR WARS

REP 17/60 ★

STAR WARS

REP 18/60 ★

MACE WINDU

63

P. Golpe 150

Defensa 22

Ataque +16

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Ataque triple (En su turno, este personaje puede hacer 2 ataques extra en vez de moverse)
Estilo de combate Vaapad (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 18, 19 ó 20)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 5
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)
Precisión con sable de luz (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para su siguiente ataque)



GUARDIA DE NABOO

5

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +3

Daño 10

Aptitudes Especiales

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



PADME ANIDALA

15

P. Golpe 60

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)
Efecto de Comandante
 Los seguidores adyacentes ganan: **Guardaespalda** (Si un aliado adyacente va a recibir daño de un ataque, este personaje puede recibirlo en su lugar aunque no sea objetivo legal para el ataque).



REP 19/60



REP 20/60



REP 21/60



PLO KOON

28

P. Golpe 110

Defensa 19

Ataque +13

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 4
Golpe de la Fuerza (Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un Droide enemigo)
Precisión con sable de luz (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para su siguiente ataque)



QUI-GON JINN

40

P. Golpe 110

Defensa 20

Ataque +15

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 5
Absorber Fuerza (Fuerza 2: Cancela un poder de la Fuerza usado por un personaje adyacente; debe usarse antes de que el otro poder sea resuelto y los Puntos de Fuerza empleados se pierden)
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)
Movimiento sorpresivo (Fuerza 1: Una vez en este asalto, inmediatamente tras determinar la iniciativa, este personaje puede mover 6 casillas sin que cuente como activación)



QUINLAN VOS

26

P. Golpe 100

Defensa 18

Ataque +13

Daño 20

Aptitudes Especiales

Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Salvajismo impulsivo (Si un aliado Único es derrotado, durante el resto de la escaramuza este personaje obtendrá: **Sabotaje** [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)
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)



REP 22/60



REP 23/60



REP 24/60



SAESEE TIIN

26

P. Golpe 100

Defensa 20

Ataque +13

Daño 20

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)
Sigilo (Si este personaje tiene cobertura 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
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)



YODA

55

P. Golpe 140

Defensa 22

Ataque +15

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque cuerpo a cuerpo; **Ataque doble**
Ataque en ráfaga (Cuando se te personaje consigue un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional inmediato)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 3
Defensa de Fuerza (Fuerza 3: Cancela un poder de la Fuerza usado por un personaje a 6 casillas o menos)
Renovar Fuerza 1 (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)
Reflejar con sable de luz (Fuerza 2: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11 y, si evita el daño, el atacante recibe 10 daños con una salvación de 11)
Maestro de la Fuerza 3 (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 3 veces por turno)
Efecto de Comandante
 Los seguidores que estén a 6 casillas o menos pueden repetir las tiradas de salvación.



ASAJI VENTRESS

34

P. Golpe 100

Defensa 20

Ataque +12

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Solitaria (+4 a Ataque si no hay aliados a 6 casillas o menos)
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 2
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)
Efecto de Comandante
 Los seguidores que estén a 6 casillas o menos consiguen impactos críticos con una tirada natural de 19 ó 20).



REP 25/60



REP 26/60



REP 27/60



DROIDE DE COMBATE 4

P. Golpe 10

Defensa 9

Ataque +0

Daño 10

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



DROIDE DE COMBATE 4

P. Golpe 10

Defensa 9

Ataque +0

Daño 10

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



DROIDE DE COMBATE 4


P. Golpe 10

Defensa 9

Ataque +0

Daño 10

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



OFICIAL DROIDE DE COMBATE 9

P. Golpe 20

Defensa 13

Ataque +0

Daño 10

Aptitudes Especiales
Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)
Control de Fuego (Los Droides aliados no Únicos reciben +4 a ataque)



DROIDE DE COMBATE EN STAP 9

P. Golpe 10

Defensa 10

Ataque +1

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)
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)



CONDE DOOKU 52


P. Golpe 130

Defensa 21

Ataque +16

Daño 20

Aptitudes Especiales
Único
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Duclista de sable de luz (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 5
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)
Precisión con sable de luz (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para su siguiente ataque)
Rayo Sith 30 (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un enemigo objetivo)



ACÓLITA DEL LADO OSCURO 16

P. Golpe 50

Defensa 17

Ataque +5

Daño 20

Aptitudes Especiales
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 2



DARTH MAUL 55

P. Golpe 140

Defensa 21

Ataque +14

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)
Continuación arrolladora (Una vez por turno, si este personaje derrota a un enemigo adyacente mediante un ataque, puede mover una casilla sin provocar ataque de oportunidad y hacer un ataque inmediato contra otro enemigo adyacente)
Ataque triple (En su turno, este personaje puede hacer 2 ataques extra en vez de moverse)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 3
Furia Sith (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)



DARTH SIDIOUS 36

P. Golpe 130

Defensa 19

Ataque +9

Daño 0

Aptitudes Especiales
Único
Maestro oscuro (Un aliado Único elegido al principio de la escaramuza puede gastar los Puntos de Fuerza de este personaje como propios)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 2
Renovar Fuerza 1 (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)
Peón del lado oscuro (Fuerza 1, reemplaza ataques: Línea de visión; un aliado no Único obtiene un turno inmediato, esto no cuenta como activación para el personaje ni para el máximo de 2 en una fase; al final de ese turno, recibe 10 daños)
Rayo Sith 30 (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un enemigo objetivo)
Efecto de Comandante
Cada seguidor no Único a 6 casillas o menos que obtenga un impacto crítico, puede hacer otro ataque inmediato.



DROIDE DESTRUCTOR**30****P. Golpe** 40**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)

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

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

**DURGE****39****P. Golpe** 100**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)

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

Efecto de Comandante

Cada seguidor no Único que termine su movimiento a 6 casillas o menos obtiene:

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

**DROIDE ARAÑA EMANA****15****P. Golpe** 30**Defensa** 13**Ataque** +6**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)



SEP 37/60 ★

STAR WARS

SEP 38/60 ★

STAR WARS

SEP 39/60 ★

STAR WARS**GENERAL GRIEVOUS****44****P. Golpe** 100**Defensa** 20**Ataque** +12**Daño** 20**Aptitudes Especiales****Único**

Ciborg (Cuenta como Droide y no Droide; es afectado por impactos críticos y efectos de comandante)

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

Poderes de la Fuerza**Fuerza 1****Efecto de Comandante**

Los Droides están sujetos a este efecto de comandante: Los seguidores Droides no Únicos a 6 casillas o menos ganan **Ataque doble**.

**VASALLO GEONOSIANO****3****P. Golpe** 10**Defensa** 12**Ataque** +1**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

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

**SUPERVISOR GEONOSIANO****16****P. Golpe** 20**Defensa** 16**Ataque** +4**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)

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

Maestro de droides (Los aliados Droides no Únicos a 6 casillas o menos ganan: **Ataque doble** [En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse])



SEP 40/60 ☉

STAR WARS

SEP 41/60 ●

STAR WARS

SEP 42/60 ◆

STAR WARS**PICADOR GEONOSIANO EN ORRAY****16****P. Golpe** 50**Defensa** 16**Ataque** +5**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

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

Ataque salvaje (Causa daño triple en vez de doble al obtener un impacto crítico)

**COMBATIENTE GEONOSIANO****9****P. Golpe** 20**Defensa** 15**Ataque** +2**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 sónico (Un enemigo atacado por este personaje no puede utilizar poderes de la Fuerza durante ese turno)

**JANGO FETT****47****P. Golpe** 120**Defensa** 19**Ataque** +13**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)



SEP 43/60 ★

STAR WARS

SEP 44/60 ◆

STAR WARS

SEP 45/60 ★

STAR WARS

DROIDE DE COMBATE DE SEGURIDAD**8****P. Golpe** 20**Defensa** 13**Ataque** +3**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

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

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

**SÚPER DROIDE DE COMBATE****10****P. Golpe** 20**Defensa** 12**Ataque** +2**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

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

Fuego en carga (Reemplaza turno: Este personaje puede moverse hasta 12 casillas y luego atacar en el mismo turno)

Fuego sincronizado (Los personajes Droides usados para combinar fuego con este personaje proporcionan +6 a Ataque en vez de +4)

**SÚPER DROIDE DE COMBATE****10****P. Golpe** 20**Defensa** 12**Ataque** +2**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

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

Fuego en carga (Reemplaza turno: Este personaje puede moverse hasta 12 casillas y luego atacar en el mismo turno)

Fuego sincronizado (Los personajes Droides usados para combinar fuego con este personaje proporcionan +6 a Ataque en vez de +4)



SEP 46/60 ●

STAR WARS

SEP 47/60 ◆

STAR WARS

SEP 48/60 ◆

STAR WARS**ESPÍA AQUALISH****11****P. Golpe** 40**Defensa** 16**Ataque** +6**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

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)

**AURRA SING****37****P. Golpe** 130**Defensa** 21**Ataque** +11**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Única

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)

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

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)

**CAZARRECOMPENSAS DEVARONIANO****12****P. Golpe** 30**Defensa** 15**Ataque** +5**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

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)



FRN 49/60 ●

STAR WARS

FRN 50/60 ◆

STAR WARS

FRN 51/60 ●

STAR WARS**INCURSOR GRAN****12****P. Golpe** 30**Defensa** 13**Ataque** +2**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

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

Ataque móvil (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de 6 casillas)

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)

**EXPLORADOR ISHI TIB****14****P. Golpe** 30**Defensa** 15**Ataque** +6**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

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

Eludir (Cuando recibe un impacto de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)

**AGENTE KLATOOINIANO****7****P. Golpe** 20**Defensa** 13**Ataque** +1**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

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



FRN 52/60 ●

STAR WARS

FRN 53/60 ◆

STAR WARS

FRN 54/60 ●

STAR WARS

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)



INCURSOR QUARREN 13


P. Golpe 40

Defensa 15

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales
Fuego en carga (Reemplaza turno: Este personaje puede moverse hasta 12 casillas y luego atacar en el mismo turno)
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)



MERCENARIO RODIANO 9

P. Golpe 20

Defensa 16

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Mercenario (Este personaje sólo puede mover si no puede hacer un ataque desde su espacio inicial)



MERCENARIO WEEQUAY 5

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +5

Daño 10

Aptitudes Especiales
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)
Mercenario (Este personaje sólo puede mover si no puede hacer un ataque desde su espacio inicial)



COMANDO WOOKIEE 9


P. Golpe 40

Defensa 14

Ataque +6

Daño 10

Aptitudes Especiales
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Impulso (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes)
Reacciones rápidas (+6 a Ataque cuando hace ataques de oportunidad)



ZAM WESELL 45

P. Golpe 90

Defensa 19

Ataque +12

Daño 20

Aptitudes Especiales
Única
Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
Plaga de Koubun (Reemplaza turno: 60 daños a un enemigo vivo objetivo a 12 casillas o menos sin importar la línea de visión; salvación 11)
Solitaria (+4 a Ataque si no hay aliados a 6 casillas o menos)
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)

