

WIGILANTE JEDI **24**

P. Golpe **70**

Defensa **17**

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)

Encubierto (Si este personaje tiene cobertura, no puede ser tomado como objetivo por enemigos no adyacentes)

Duelista de sable de luz (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)

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)



ARP 01/40 ●

STAR WARS ■■■■

ASESINO SITH DE ÉLITE **23**

P. Golpe **80**

Defensa **18**

Ataque **9**

Daño **20**

Aptitudes Especiales

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, 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)

Robar Fuerza (Reemplaza ataques: Toque: un personaje adyacente con puntuación de Fuerza pierde 1 Punto de Fuerza y este personaje gana 1 Punto de Fuerza)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

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



STH 02/40 ●

STAR WARS ■■■■

SOLDADO ARF **11**

P. Golpe **10**

Defensa **15**

Ataque **8**

Daño **20**

Aptitudes Especiales

Orden 66

Cobertura de escuadra (+4 a Defensa si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos)

Reconocimiento (Si al principio de un asalto un personaje de tu escuadra con Reconocimiento tiene línea de visión con algún enemigo, tira dos veces iniciativa y elige la tirada)

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



REP 03/40 ◆

STAR WARS ■■■■

A'SHARAD HETT **32**

P. Golpe **80**

Defensa **18**

Ataque **11**

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)

Estilo Niman (Mientras este personaje conserve más de la mitad de Puntos de Golpe, recibe +2 a Ataque y +2 a Defensa)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2


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

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

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

Efecto de Comandante

Los Incursores Tusken seguidores ganan +4 a Ataque y *Eludir* (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11).



REP 04/40 ◉

STAR WARS ■■■■

COMANDANTE CLON DE LA LEGIÓN 501 **15**

P. Golpe **50**

Defensa **16**

Ataque **10**

Daño **10**

Aptitudes Especiales

Orden 66

Soldado (Este personaje cuenta como Soldado Clon de la 501)

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

Efecto de Comandante

Los seguidores que contengan "501" en el nombre ganan +10 a Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza.



REP 05/40 ◆

STAR WARS ■■■■

SOLDADO CLON DE LA LEGIÓN 501 **8**

P. Golpe **10**

Defensa **14**

Ataque **5**


Daño **20**

Aptitudes Especiales

Orden 66

Soldado (Este personaje cuenta como Soldado Clon de la 501)

Asalto de escuadra (+4 a Ataque si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos)



REP 06/40 ●

STAR WARS ■■■■

K'KRUNK **33**

P. Golpe **100**

Defensa **18**

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)

Avance impulsivo (Si un aliado Único es derrotado, este personaje puede mover inmediatamente 3 casillas)

Poderes de la Fuerza


Fuerza 2

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

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

Furia indiscriminada (Fuerza 1: Este personaje obtiene +2 a Ataque y +10 a Daño hasta el final de su turno. Al final de su turno, haz una salvación de 11. Si falla, este personaje gana *Salvaje* (Este personaje debe terminar su movimiento adyacente a un enemigo, si puede, y no se ve afectado por efectos de comandante))

Salto de Fuerza (Fuerza 1: Este turno, este personaje puede moverse a través de enemigos y no provoca ataques de oportunidad)



REP 07/40 ◉

STAR WARS ■■■■

MERUMERU **38**

P. Golpe **140**

Defensa **18**

Ataque **8**

Daño **20**

Aptitudes Especiales

Único

Wookiee (Este personaje cuenta como wookiee)

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

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

Combate cerrado (+4 a Ataque contra enemigos adyacentes)

Demoler (Ignora la Reducción de daño de objetivos adyacentes)

Efecto de Comandante

Tu escuadra puede incluir personajes Wookiees de cualquier facción. Los aliados Wookiees ganan *Barrido poderoso*, *Combate cerrado* y *Demoler*.



REP 08/40 ★

STAR WARS ■■■■

DROIDE CAZADOR DE JEDI EG-05 **27**

P. Golpe **80**

Defensa **19**

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)

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

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

Resistencia a sables de luz (+2 a Defensa cuando es atacado por un enemigo adyacente con sable de luz)



SEP 09/40 ◆

STAR WARS ■■■■

CHEWBACCA, EXPLORADOR INTREPIDO**23****P. Golpe** IIII 110**Defensa** IIII 17**Ataque** IIII 9**Daño** IIII 20**Aptitudes Especiales**

Único Wookiee (Este personaje cuenta como Wookiee)
Antiáereo (+4 a Ataque contra enemigos con Vuelo)
Máscara respiratoria (No se ve afectado por aptitudes especiales o poderes de la Fuerza que contengan la palabra "veneno")
Paso estable (Este personaje no disminuye su movimiento al pasar por objetos bajos o terreno difícil)
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)



REB 10/40

**DASS JENNIR****32****P. Golpe** IIII 80**Defensa** IIII 18**Ataque** IIII 9**Daño** IIII 10**Aptitudes Especiales**

Único
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Afinidad (Este personaje puede ser incluido en escuadras de la República)
Sable de luz (+10 a Daño contra enemigos adyacentes)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 2
Renovar Fuerza 1
Asesino desapasionado (Fuerza 1: +4 a Ataque y +20 a Daño hasta el final de su turno. Al final de su turno haz una salvación de 11. Si falla, este personaje es inmediatamente derrotado)
Salto de Fuerza (Fuerza 1: Este turno, este personaje puede moverse a través de enemigos y no provoca ataques de oportunidad)
Truco mental Jedi (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Alcance 2; el enemigo vivo objetivo se considera activado este asalto y no puede realizar ataques de oportunidad este turno; salvación 11)



REB 11/40

**FERUS OLIN****27****P. Golpe** IIII 100**Defensa** IIII 19**Ataque** IIII 11**Daño** IIII 20**Aptitudes Especiales**

Único
Ataque cuerpo a cuerpo; **Ataque doble**
Afinidad (Este personaje puede ser incluido en escuadras de la República)
Guardespaldas Jedi (Si un aliado adyacente con puntuación de Fuerza 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 2
Renovar Fuerza 1
Ataque cuerpo a cuerpo; **Ataque doble** (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)
Tentación oscura (Fuerza 1: +4 a Ataque y +20 a Daño hasta el final de su turno. Al final de su turno haz una salvación de 11. Si falla, este personaje se une a la escuadra del oponente hasta el final de la escaramuza)



REB 12/40

**JAX PAVAN****16****P. Golpe** IIII 70**Defensa** IIII 17**Ataque** IIII 10**Daño** IIII 10**Aptitudes Especiales**

Único
Afinidad (Este personaje puede ser incluido en escuadras de la República)
Coraje (Si este personaje usa 1 Punto de Fuerza para repetir una tirada, suma +4 al resultado)
Sable de luz (+10 a Daño contra enemigos adyacentes)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 2
Desvío con sable de luz (Fuerza 1: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11)



REB 13/40

**MILICIA DE KOTA DE ÉLITE****14****P. Golpe** IIII 40**Defensa** IIII 17**Ataque** IIII 9**Daño** IIII 20**Aptitudes Especiales**

Afinidad (Este personaje puede ser incluido en escuadras de la República que no contengan personajes con Orden 66)
Granadas 10 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)
Relación (Este personaje cuesta un punto menos si está en la misma escuadra que el Maestro Kota)
Unidad independiente (Cuenta como si fuera también de facción fronteriza para efectos de comandante)



REB 14/40

**MILICIA DE KOTA****9****P. Golpe** IIII 20**Defensa** IIII 14**Ataque** IIII 6**Daño** IIII 10**Aptitudes Especiales**

Afinidad (Este personaje puede ser incluido en escuadras de la República que no contengan personajes con Orden 66)
Granadas 10 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)
Relación (Este personaje cuesta un punto menos si está en la misma escuadra que el Maestro Kota)
Unidad independiente (Cuenta como si fuera también de facción fronteriza para efectos de comandante)



REB 15/40

**MANO DEL EMPERADOR****20****P. Golpe** IIII 80**Defensa** IIII 20**Ataque** IIII 9**Daño** IIII 20**Aptitudes Especiales**

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Cazador de Jedi (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza)
Mano del Emperador (Este personaje puede emplear los Puntos de Fuerza del Emperador Palpatine para un uso adicional en el mismo turno)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 1
Bloqueo con sable de luz (Fuerza 1: Cuando este personaje es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, no recibe daño con una salvación de 11)



IMP 16/40

**SOLDADO DE ASALTO DE LA LEGIÓN 501****11****P. Golpe** IIII 20**Defensa** IIII 16**Ataque** IIII 8**Daño** IIII 20**Aptitudes Especiales**

Asalto de escuadra (+4 a Ataque si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos)
Potencia de fuego de escuadra (+10 a Daño si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos)
Relación (Este personaje cuesta un punto menos si está en la misma escuadra que Darth Vader)



IMP 17/40

**INGENIERO IMPERIAL****9****P. Golpe** IIII 10**Defensa** IIII 14**Ataque** IIII 3**Daño** IIII 10**Aptitudes Especiales**

Cañón de descarga (+10 a Daño contra objetivos que estén a 6 casillas o menos)
Onda explosiva 10 (Los personajes adyacentes al objetivo de un ataque de este personaje reciben 10 daños, aunque el ataque falle; salvación 11; si el ataque falla, el objetivo sufre el mismo efecto con la misma tirada de salvación)
Paquete de voladura (Reemplaza ataques: Retira una puerta adyacente, que pasa a ser un espacio libre hasta el final de la escaramuza)



IMP 18/40



INQUISIDOR IMPERIAL

22

P. Golpe 70

Defensa 17

Ataque 0

Daño 0

Aptitudes Especiales

Tornar al Lado Oscuro (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños a un objetivo con puntuación de Fuerza. El objetivo puede elegir evitar el daño, haciendo en ese caso una salvación de 11; si falla, el objetivo se une a la escuadra de este personaje hasta el final de la escaramuza)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3
Empujón de la Fuerza 1 (Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños a un objetivo y lo mueve 1 casilla hacia atrás si es enorme o menor)

Efecto de Comandante

Los aliados con puntuación de Fuerza que estén a 6 casillas o menos ganan +4 a ataque contra enemigos sin puntuación de Fuerza.



IMP 19/40 ♦



PROTECTOR DEL SOBERANO IMPERIAL

25

P. Golpe 100

Defensa 20

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)

Guardaespaldas del Emperador (Si el Emperador Palpatine está adyacente y 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 1
Sentir con la Fuerza (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Los personajes enemigos pierden Sigilo durante el resto del asalto)



IMP 20/40 ♦



KIR KANOS

34

P. Golpe 110

Defensa 21

Ataque 13

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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)

Guardaespaldas del Emperador (Si el Emperador Palpatine está adyacente y va a recibir daño de un ataque, este personaje puede recibirlo en su lugar aunque no sea objetivo legal para el ataque)
Solitario: +4 a Ataque si no hay aliados a 6 casillas o menos.

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2
Sentir con la Fuerza (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Los personajes enemigos pierden Sigilo durante el resto del asalto)



IMP 21/40 ◊



MAYOR MAXIMILIAN VEERS

12

P. Golpe 50

Defensa 15

Ataque 5

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único (Cuenta como General Veers)
Artillero de élite +10 (Este personaje puede combinar fuego con aliados adyacentes que tengan Arma montada, les otorga +10 a Daño y el ataque no puede ser prevenido ni redireccionado)

Efecto de Comandante

Cuando un seguidor no Único que esté a 6 casillas o menos es objetivo de un ataque que falla, puede mover inmediatamente 2 casillas.



IMP 22/40 ★



BONO GREENBARK

18

P. Golpe 50

Defensa 17

Ataque 6

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único

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

Represalia impulsiva (Si un aliado Único es derrotado, este personaje gana +4 a Ataque y +10 a Daño durante el resto 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)



FRN 23/40 ◊



BOSSK, CAZADOR TRANDOSHANO

29

P. Golpe 110

Defensa 18

Ataque 10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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)

Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
Desgarrar +20 (Si dos ataques de este personaje en un mismo turno aciertan a un mismo enemigo adyacente, el segundo recibe +20 a Daño)

Mortero aturdidor (Reemplaza ataques: El objetivo vivo y los personajes vivos adyacentes al objetivo se consideran activados este asalto; salvación 11. Los personajes enormes y mayores ignoran esta aptitud)

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



FRN 24/40 ★



BOUSHI, CAZADOR UBÉS

26

P. Golpe 80

Defensa 18

Ataque 10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
Granadas 40 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 40 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)



FRN 25/40 ★



DENGAR, ASESINO A SUELDO

31

P. Golpe 90

Defensa 19

Ataque 12

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
Tiro final (+30 a Daño contra personajes con 50 Puntos de Golpe restantes o menos)



FRN 26/40 ★



4-LOM, MERCENARIO DROIDE

35

P. Golpe 110

Defensa 20

Ataque 10

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)
Gas aturdidor (Reemplaza ataques: Los personajes vivos adyacentes de tamaño grande o menor se consideran activados este asalto y no pueden hacer ataques de oportunidad este turno; salvación 11)

Relación (Zuckuss cuesta un punto menos si está en la misma escuadra que este personaje)

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



FRN 27/40 ★



CAZARRECOMPENSAS GUNGAN

9

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque 6

Daño 10

Aptitudes Especiales

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



FRN 28/40 ◆



INGENIERA HUMANA

13

P. Golpe 10

Defensa 14

Ataque 2

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

Reparación industrial 20 (Reemplaza ataques: Toque; retira 20 daños de un personaje con Arma montada)

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



FRN 29/40 ●



IG-88, DROIDE ASESINO

43

P. Golpe 120

Defensa 20

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)

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

Cañón de impulsos 40 (Reemplaza ataques: 40 daños a un objetivo y a los personajes adyacentes al objetivo; salvación 11 para reducir los daños a 10)

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

Oportunista (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)



FRN 30/40 ★



BRUTO RODIANO

3

P. Golpe 10

Defensa 14

Ataque 4

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

Paso estable (Este personaje no disminuye su movimiento al pasar por objetos bajos o terreno difícil)



FRN 31/40 ●



INCURSOR RODIANO

10

P. Golpe 20

Defensa 14

Ataque 5

Daño 10

Aptitudes Especiales

Ataque triple (En su turno, este personaje puede hacer 2 ataques extra en vez de moverse)

Paso estable (Este personaje no disminuye su movimiento al pasar por objetos bajos o terreno difícil)



FRN 32/40 ●



JEFE TALZ

16

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque 9

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)

Ataque ventajoso (+10 a Daño contra personajes que no hayan sido activados aún este asalto)

Efecto de Comandante

Los seguidores fronterizos no Únicos ganan +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos no Únicos.



FRN 33/40 ◆



GUERRERO TALZ

7

P. Golpe 20

Defensa 14

Ataque 6

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)

Ataque ventajoso (+10 a Daño contra personajes que no hayan sido activados aún este asalto)



FRN 34/40 ●



COMBATIENTE TOGORIANO

12

P. Golpe 30

Defensa 15

Ataque 5

Daño 10

Aptitudes Especiales

Bravata (+4 a Ataque y +20 a Daño contra enemigos adyacentes con un coste de puntos mayor)



FRN 35/40 ◆



MERCENARIO DE ÉLITE TRANDOSHANO

17

P. Golpe 50

Defensa 17

Ataque 7

Daño 20

Aptitudes Especiales

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)

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

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

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

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



FRN 36/40 ◆



