

**ATTON RAND** 26

P. Golpe **60**

Defensa **16**


Ataque **+8**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)  
**Ataque astuto +20** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)  
**Cazador de Jedi** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza)  
**Dispositivo de puerta** (Al final de su turno, este personaje puede designar una puerta que pueda ser 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 Invalidez)

Poderes de la Fuerza  
**Fuerza 1**



**STAR WARS**

ARP 01/60

**BAO-DUR** 33

P. Golpe **90**

Defensa **17**

Ataque **+7**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Ataque gemelo** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)  
**Barrido poderoso** (En su turno, si este personaje no mueve, recibe +10 al daño contra enemigos adyacentes)  
**Demoler** (Ignora la Reducción de daño de objetivos adyacentes)  
**Desestabilizar escudos** (Anula la aptitud especial Escudos de los enemigos adyacentes)  
**Reparar 30** (Reemplaza ataques: Toque; retira 30 daños de otro personaje Droide)



**STAR WARS**

ARP 02/60

**CARTH ONASI** 37

P. Golpe **70**


Defensa **16**

Ataque **+7**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Piloto** (Este personaje cuenta como Piloto)  
**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)  
**Intuición** (Una vez por turno, tras determinar la iniciativa, este personaje puede mover inmediatamente hasta 6 casillas antes de que ningún personaje se active)  
**Puntería** (En su turno, este personaje recibe +10 a Daño si no mueve)  
**Reparación industrial 10** (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de un personaje con Arma montada)



**STAR WARS**

ARP 03/60

**DROIDE DE GUERRA JUGGERNAUT** 16

P. Golpe **60**

Defensa **17**

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)  
**Ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)  
**Aturdir 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)  
**Rayo de ruptura** (Reemplaza ataques: Retira una puerta en línea de visión, que pasa a ser un espacio libre hasta el final de la escaramuza)  
**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)



**STAR WARS**

ARP 04/60

**MAESTRO LUCIEN DRAAY** 48

P. Golpe **130**

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 1; Renovar 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)  
**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)  
**Maestro de la Fuerza 2** (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 2 veces por turno)  
**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)



**STAR WARS**

ARP 05/60

**MIRA** 47

P. Golpe **80**

Defensa **18**


Ataque **+12**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Única**  
**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)  
**Carga de demolición** (Reemplaza turno: Un enemigo adyacente enorme o mayor con Arma montada es derrotado; salvación 6)  
**Cazarrecompensas +4** (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)  
**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)  
**Tiro preciso** (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)

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)



**STAR WARS**

ARP 06/60

**CAPITÁN DE LA ANTIGUA REPÚBLICA** 19

P. Golpe **40**

Defensa **16**


Ataque **+8**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

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

Efecto de Comandante  
 Los seguidores de la Antigua República que estén a 6 casillas o menos ganan +3 a Defensa y **Asalto de escuadra** (+4 a ataque si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos).



**STAR WARS**

ARP 07/60

**GUARDIA DE LA ANTIGUA REPÚBLICA** 5

P. Golpe **10**

Defensa **14**

Ataque **+5**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Soldado de la República** (Este personaje cuenta como Soldado de la Antigua República)



**STAR WARS**

ARP 08/60

**SQUINT** 20

P. Golpe **10**

Defensa **16**


Ataque **+9**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**  
**Cazador de mandalorianos** (+4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos de facción mandaloriana)  
**Duelista de sable de luz** (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)  
**Sigilo** (Si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para un atacante que se encuentre más lejos de 6 casillas de distancia a la hora de elegir objetivos)

Poderes de la Fuerza  
**Fuerza 3**  
**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)  
**Impulso de la Fuerza** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo, reducido a 10 con una salvación de 11)



**STAR WARS**

ARP 09/60

**VISAS MARR** 29

P. Golpe **90**

Defensa **19**

Ataque **+10**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Única**  
**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**  
**Ataque en ráfaga** (Cuando este personaje consigue un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional inmediato.)  
**Es una trampa!** (Los enemigos con Sigilo que estén a 6 casillas o menos pierden Sigilo)  
**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**  
**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)  
**Sentir con la Fuerza** (Fuerza 1, utilizable sólo en el turno de este personaje: Los personajes enemigos pierden Sigilo durante el resto del asalto)



**STAR WARS**

ARP 10/60 ★

**GUERRERO DE ÉLITE WOOKIEE** 19

P. Golpe **50**

Defensa **18**

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)  
**Asalto en carga +10** (Reemplaza turno: Puede mover hasta 12 casillas y luego hacer un ataque con +10 a Daño contra un enemigo adyacente)  
**Impulso** (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes)



**STAR WARS**

ARP 11/60 ●

**SOLDADO WOOKIEE** 11

P. Golpe **30**


Defensa **15**

Ataque **+7**

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)



**STAR WARS**

ARP 12/60 ●

**DARTH MALAK, SEÑOR OSCURO DE LOS SITH** 49

P. Golpe **130**

Defensa **20**

Ataque **+16**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**  
**Ataque mortal** (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 19 ó 20)  
**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; Renovar Fuerza 1**  
**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)  
**Furia Sith** (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)  
**Rayo de Fuerza 2** (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)

**Efecto de Comandante**  
 Los seguidores reciben +4 a Ataque.



**STAR WARS**

STH 13/60 ⊕

**DARTH SION** 69

P. Golpe **110**

Defensa **17**

Ataque **+11**


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

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 5**  
**Furia Sith** (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)  
**Odio eterno** (Fuerza 2: Cuando este personaje vaya a ser derrotado, haz una salvación de 6; con un éxito, este personaje vuelve a tener todos sus puntos de golpe en lugar de ser derrotado)  
**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)



**STAR WARS**

STH 14/60 ⊕

**SOLDADO SITH DE ÉLITE** 13

P. Golpe **40**

Defensa **17**

Ataque **+7**


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

**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 5**  
**Furia Sith** (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)  
**Odio eterno** (Fuerza 2: Cuando este personaje vaya a ser derrotado, haz una salvación de 6; con un éxito, este personaje vuelve a tener todos sus puntos de golpe en lugar de ser derrotado)  
**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)



**STAR WARS**

STH 15/60 ◆

**ASESINO SITH** 21

P. Golpe **60**

Defensa **17**

Ataque **+8**

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



**STAR WARS**

STH 16/60 ◆

**GUARDIA SITH** 5

P. Golpe **10**

Defensa **14**

Ataque **+4**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Soldado Sith** (Este personaje cuenta como Soldado Sith)  
**Reacciones rápidas** (+6 a Ataque cuando hace ataques de oportunidad)



**STAR WARS**

STH 17/60 ●

**DROIDE PESADO DE ASALTO SITH** 49

P. Golpe **110**


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



**STAR WARS**

STH 18/60 ◆

**MERODEADOR SITH** 22

P. Golpe **80**

Defensa **18**

Ataque **+11**

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**

**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)



**STAR WARS**

STH 19/60 ♦

**OPERATIVO SITH** 10

P. Golpe **10**

Defensa **14**

Ataque **+4**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Soldado Sith** (Este personaje cuenta como Soldado Sith)

**Ataque astuto +20** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +20 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)



**STAR WARS**

STH 20/60 ●

**CAPITÁN DE SOLDADOS SITH** 20

P. Golpe **40**

Defensa **14**

Ataque **+8**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

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

**Efecto de Comandante**

Los Soldados Sith aliados obtienen: **Ataque doble**



**STAR WARS**

STH 21/60 ♦

**CAPITÁN PANAKA** 23

P. Golpe **70**

Defensa **16**

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)

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

**Efecto de Comandante**

Al final del turno de este personaje, dos aliados de tamaño medio que se encuentren a 6 casillas o menos de este personaje pueden intercambiar sus posiciones.



**STAR WARS**

REP 22/60 ★

**CAPITÁN TARPALS** 20

P. Golpe **50**

Defensa **18**

Ataque **+6**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Único**

**Gungan** (Este personaje cuenta como gungan)

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

**Efecto de Comandante**

Cada seguidor puede utilizar 2 aptitudes que reemplacen ataques en su turno.



**STAR WARS**

REP 23/60 ★

**LANZADOR GUNGAN** 11

P. Golpe **30**

Defensa **15**

Ataque **+4**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Cesta 20** (Reemplaza ataques: Un objetivo y todos los personajes adyacentes a él reciben 20 daños; salvación 11. Los personajes no vivos y Ciborgs, de tamaño grande o menor, que reciban daño de esta forma se consideran activados este asalto; salvación 11)



**STAR WARS**

REP 24/60 ●

**ESCUADERO GUNGAN** 18

P. Golpe **30**

Defensa **19**

Ataque **+5**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Atlatl 20** (Reemplaza ataques: Alcance 6; un objetivo y todos los personajes adyacentes a él reciben 20 daños; salvación 11. Los personajes no vivos y Ciborgs, de tamaño grande o menor, que reciban daño de esta forma se consideran activados este asalto; salvación 11)

**Escudo de energía** (Cuando este personaje o un aliado adyacente es impactado por el ataque de un enemigo que no esté adyacente a ninguno de los dos, el atacante hace una salvación de 11; si falla, el objetivo del ataque no recibe daño y el atacante recibe un daño igual al evitado)



**STAR WARS**

REP 25/60 ♦

**COMBATIENTE GUNGAN** 9

P. Golpe **10**

Defensa **16**


Ataque **+3**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

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

**Atlatl 20** (Reemplaza ataques: Alcance 6; un objetivo y todos los personajes adyacentes a él reciben 20 daños; salvación 11. Los personajes no vivos y Ciborgs, de tamaño grande o menor, que reciban daño de esta forma se consideran activados este asalto; salvación 11)



**STAR WARS**

REP 26/60 ●

**JAR JAR BINKS** 18

P. Golpe **60**

Defensa **17**

Ataque **+2**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Único**

**Gungan** (Este personaje cuenta como gungan)

**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a 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)

**Bombard gungan** (Cuando un enemigo lo toma como objetivo, este personaje debe realizar una salvación de 11; con un éxito, el ataque es redirigido a otro personaje de tu elección que esté a 6 casillas o menos; si no hay ninguno, el ataque se pierde)



**STAR WARS**

REP 27/60 ♣

OBI-WAN KENOBI, PADAWAN

22

P. Golpe 70  
 Defensa 17  
 Ataque +10  
 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)  
**Ataque en ráfaga** (Cuando este personaje consigue un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional inmediato)  
**Estilo Ataru** (Este personaje recibe +4 a Ataque mientras solo haya un enemigo a 6 casillas de distancia o menos en el momento del ataque)  
 Poderes de la Fuerza  
**Fuerza 3**  
**Asalto con sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)



STAR WARS

REP 28/60

CANCELLER SUPREMO PALPATINE

37

P. Golpe 70  
 Defensa 14  
 Ataque +0  
 Daño 0

Aptitudes Especiales

**Único**  
**Reservas de la república 30** Si obtienes un 20 en iniciativa, puedes desplegar en tu zona inicial hasta 30 puntos de personajes republicanos antes de la primera activación de este asalto)  
**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)  
**Traición** (Al obtener una tirada de ataque de 1 contra este personaje, el enemigo atacante termina su turno y se une a la escuadra del personaje hasta el final de la escaramuza)  
 Poderes de la Fuerza  
**Fuerza 2**  
**Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto 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)  
**Maestro de la Fuerza 2** (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 2 veces por turno)  
 Efecto de Comandante  
 Los seguidores adyacentes con puntuación de Fuerza obtienen: **Guardaespaldas** (Si un aliado adyacente va a recibir daño de un ataque, este personaje puede recibirlo en su lugar aunque no sea su objetivo)



STAR WARS

REP 29/60

HAN SOLO, CONTRABANDISTA

27

P. Golpe 70  
 Defensa 16  
 Ataque +10  
 Daño 20

Aptitudes Especiales

**Único**  
**Oportunista +20** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +20 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)  
**Tiro preciso** (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)



STAR WARS

REP 30/60

LEIA ORGANA, SENADORA

7

P. Golpe 40  
 Defensa 15  
 Ataque +7  
 Daño 10

Aptitudes Especiales

**Única**  
**Diplomático** (Este personaje no es objetivo válido ni cuenta como enemigo más cercano si hay un enemigo sin Diplomático en línea de visión; esta restricción se aplica incluso a atacantes adyacentes)



STAR WARS

REP 31/60

LUKE SKYWALKER, JEDI

29

P. Golpe 90  
 Defensa 18  
 Ataque +10  
 Daño 20

Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**  
**Ataque en ráfaga** (Cuando este personaje consigue un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional inmediato)  
**Estilo Djem So** (Si este personaje es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, hace una salvación de 11. Con un éxito, puede realizar un ataque inmediato contra el atacante)  
 Poderes de la Fuerza  
**Fuerza 2; Renovar 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)  
**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)  
**Velocidad de caballero** (Fuerza 1: Este personaje puede mover 4 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)



STAR WARS

REP 32/60

DARTH VADER, AZOTE DE LOS JEDI

55

P. Golpe 120  
 Defensa 21  
 Ataque +14  
 Daño 20

Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**  
**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)  
**Cazador de Jedi** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza)  
**Estilo Djem So** (Si este personaje es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, hace una salvación de 11. Con un éxito, puede realizar un ataque inmediato contra el atacante)  
 Poderes de la Fuerza  
**Fuerza 4**  
**Lanzamiento de sable de luz 2** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Ataca dos veces a un objetivo a 6 casillas o menos)  
**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)



STAR WARS

IMP 33/60

DROIDE DE PROTOCOLO DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE RA-7

6

P. Golpe 30  
 Defensa 15  
 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 cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**¡ES una trampa!** (Los enemigos con Sigilo que estén a 6 casillas o menos pierden Sigilo)



STAR WARS

IMP 34/60

GENERAL WEDGE ANTILLES

23

P. Golpe 80  
 Defensa 18  
 Ataque +8  
 Daño 10

Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar, hasta un total de su capacidad máxima de movimiento con ataque)  
**Eludir** (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 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)  
**Tiro preciso** (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)  
 Efecto de Comandante  
 Los seguidores obtienen **Eludir y Evitar derrota**.



STAR WARS

NRP 35/60

DROIDE ASESINO ASN

27

P. Golpe 50  
 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)  
**Objetivo programado** (Tras el despliegue, elige un enemigo: este personaje recibe +4 a Ataque y **Tiro preciso** [Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano] contra ese enemigo; los efectos que afectan a personajes con Tiro preciso se aplican al atacar a ese enemigo)  
**Plaga de Kouhun** (Reemplaza turno: 60 daños a un enemigo vivo objetivo a 12 casillas o menos sin importar la línea de visión; salvación 11)  
**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)



STAR WARS

FRN 36/60

**BOMA** 22

P. Golpe **100**

Defensa **13**

Ataque **+10**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

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

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

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



**STAR WARS**

FRN 37/60 ♦

**CIENTÍFICO DE CZERKA** 13

P. Golpe **10**

Defensa **13**

Ataque **+1**


Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

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

**Mejora de blaster** (Los aliados a 6 casillas o menos que no tengan Ataque cuerpo a cuerpo y cuyo valor de Daño sea exactamente 10 ganan: **Ataque gemelo** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo))

**Mejora de rifle blaster** (Los aliados a 6 casillas o menos que no tengan Ataque cuerpo a cuerpo y cuyo valor de Daño sea exactamente 20 ganan: **Sacudida**: [Los enemigos grandes o menores impactados por el ataque de este personaje se considera activado este turno, salvación 11])



**STAR WARS**

FRN 38/60 ●

**DONCELLA ECHANI** 23

P. Golpe **40**

Defensa **15**

Ataque **+7**

Daño **10**


**Aptitudes Especiales**

**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)

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

**Gran ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar; puede utilizar sus ataques múltiples aún al moverse, pero debe realizarlos todos antes de continuar el movimiento)



**STAR WARS**

FRN 39/60 ●

**ASESINO GENOHARADAN** 21

P. Golpe **60**

Defensa **20**

Ataque **+8**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

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

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

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

**Hoja envenenada** (+10 a Daño contra un objetivo adyacente, cuenta como ataque cuerpo a cuerpo; los enemigos vivos reciben 20 daños extra que pueden evitar con salvación 11)

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



**STAR WARS**

FRN 40/60 ♦

**JARAEI** 23

P. Golpe **70**

Defensa **19**

Ataque **+10**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Única**

**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)

**Bastón de shock** (+10 a Daño contra enemigos adyacentes no vivos. Los enemigos vivos adyacentes que sean impactados se consideran activados este asalto; salvación 11 para evitar el efecto de activación)

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

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

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

Poderes de la Fuerza

**Fuerza 2**



**STAR WARS**

FRN 41/60 ★

**EXPLORADOR JAWA** 10

P. Golpe **30**

Defensa **16**

Ataque **+6**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Arma de iones +20** (Este personaje recibe +20 a Daño contra personajes no vivos y Cyborgs)

**Observador +20** (Cuando este personaje es usado para combinar fuego contra un objetivo a 6 casillas o menos de él, el atacante recibe +20 a Daño)

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



**STAR WARS**

FRN 42/60 ●

**JOLEE BINDO** 23

P. Golpe **80**

Defensa **19**

Ataque **+9**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**

**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**

**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)


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)

**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)

**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)



**STAR WARS**

FRN 43/60 ◊

**JUHANI** 25

P. Golpe **80**

Defensa **17**

Ataque **+9**

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 mortal** (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 19 ó 20)

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

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


Poderes de la Fuerza

**Fuerza 3**

**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)

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

**Manto de la Fuerza** (Fuerza 2; reemplaza turno: durante el resto de la escaramuza, este personaje obtiene: **Encubierto** [Si este personaje tiene cobertura, no puede ser tomado como objetivo por enemigos no adyacentes])



**STAR WARS**

FRN 44/60 ◊

**KREIA** 43

P. Golpe **100**

Defensa **20**

Ataque **+11**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Única**

**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)

**Ataque en ráfaga** (Cuando este personaje consigue un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional inmediato)

**¡Es una trampa!** (Los enemigos con Sigilo que estén a 6 casillas o menos pierden Sigilo)

**Traición** (Al obtener una tirada de ataque de 1 contra este personaje, el enemigo atacante termina su turno y se une a la escuadra de este personaje hasta el final de la escaramuza)

Poderes de la Fuerza

**Fuerza 4**

**Drenaje de vida 3** (Fuerza 3, utilizable sólo en el turno de este personaje; Alcance 6; 20 daños a un enemigo vivo objetivo y a cada enemigo vivo adyacente al objetivo; salvación 11. Retira tantos daños de este personaje como los causados)

**Manto de la Fuerza** (Fuerza 2; reemplaza turno: durante el resto de la escaramuza, este personaje obtiene: **Encubierto** [Si este personaje tiene cobertura, no puede ser tomado como objetivo por enemigos no adyacentes])



**STAR WARS**

FRN 45/60 ◊

**MASSIFF** 10

P. Golpe **40**

Defensa **16**

Ataque **+9**

Daño **20**

**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)

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



**STAR WARS**

FRN 46/60 ♦

**MISSION VAO** 27

P. Golpe **60**

Defensa **18**

Ataque **+8**

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 +20** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +X a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)

**Dispositivo de puerta** (Al final de su turno, este personaje puede designar una puerta que pueda ser 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)



**STAR WARS**

FRN 47/60 ★

**RAKGHOUL** 16

P. Golpe **30**

Defensa **17**

Ataque **+5**

Daño **10**

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

**Emboscador** (Este personaje puede mover y luego usar todos los ataques que le permiten sus aptitudes contra un enemigo que no haya sido activado aún este asalto)

**Enfermedad rakhgoul** (+10 a Daño contra enemigos vivos; salvación 11. Cuando este personaje derrota a un enemigo, puedes añadir inmediatamente un rakhgoul a tu escuadra, colocándolo en el espacio que ocupaba el enemigo derrotado)



**STAR WARS**

FRN 48/60 ♦

**SHYRACK** 19

P. Golpe **70**

Defensa **16**

Ataque **+6**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

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

**Tromba +4** (Este personaje recibe +4 a Ataque por cada otro shyrack aliado que haya adyacente al 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)



**STAR WARS**

FRN 49/60 ♦

**DROIDE PESADO DE CARGA SERIE T1** 21

P. Golpe **140**

Defensa **15**

Ataque **+8**

Daño **40**

**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)

**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)

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

**Levantamiento pesado** (Reemplaza ataques: Toque; mueve un personaje adyacente cuyo tamaño sea entre pequeño y grande a otro espacio adyacente a este personaje; este movimiento no provoca ataques de oportunidad)



**STAR WARS**

FRN 50/60 ♦

**T3-M4** 17

P. Golpe **30**

Defensa **17**

Ataque **+5**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**Único**

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

**Invalidar** (Al final de su turno, este personaje puede designar una puerta que pueda ser como abierta o cerrada; la puerta permanece abierta o cerrada hasta el final del siguiente turno de este personaje, o hasta el final de un turno en que este personaje sea derrotado; la puerta no puede ser abierta por otros personajes si ellos mismos no usan la aptitud especial Invalidar)

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



**STAR WARS**

FRN 51/60 ★

**EXPLORADOR INCURSOR TUSKEN** 11

P. Golpe **30**

Defensa **15**

Ataque **+8**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

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

**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)



**STAR WARS**

FRN 52/60 ●

**ZAALBAR** 29

P. Golpe **100**

Defensa **16**

Ataque **+7**

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 al daño contra enemigos adyacentes)

**Combate cerrado** (+4 a Ataque contra enemigos adyacentes)



**STAR WARS**

FRN 53/60 ★

**ZAYNE CARRICK** 24

P. Golpe **70**

Defensa **18**

Ataque **+7**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Único**

**Ataque cuerpo a cuerpo; Ataque doble**

**Coraje kármico** (Si este personaje usa 1 Punto de Fuerza para repetir una tirada, suma +4 al resultado. Si el nuevo resultado es un fallo, este personaje recibe 10 daños)

**Guantelete de cortosis 18** (Si este personaje obtiene 18 o más en una salvación al usar Bloqueo con sable de luz contra un enemigo con sable de luz, ese enemigo recibe -20 a daño durante el resto de la escaramuza)

**Suerte kármica** (Si tu tirada de iniciativa es un número impar, este personaje recibe +4 a todas sus tiradas durante este asalto; si es un número par, recibe -4)


**Poderes de la Fuerza**

**Fuerza 1**

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

**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)

**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)



**STAR WARS**

FRN 54/60 ★

**MANDALORE EL DEFINITIVO** 75

P. Golpe **130**

Defensa **19**


Ataque **+12**

Daño **30**

**Aptitudes Especiales**

**Único**  
**Ataque en ráfaga** (Cuando este personaje consigue un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional inmediato)  
**Ataque gemelo** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)  
**Fuego en carga** (Reemplaza turno: Este personaje puede moverse hasta 12 casillas y luego atacar en el mismo turno)  
**Reclutamiento mandaloriano** (Todos los personajes de tu escuadra se consideran de facción mandaloriana y no otra durante la escaramuza)

**Efecto de Comandante**  
 Los aliados mandalorianos ganan: **Fuego en carga**.



**STAR WARS**

MND 55/60

**CAPITÁN MANDALORIANO** 23

P. Golpe **50**

Defensa **18**

Ataque **+8**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Ataque gemelo** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)  
**Granadas 20** (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)

**Efecto de Comandante**  
 Los seguidores mandalorianos que estén a 6 casillas o menos ganan: **Ataque gemelo**.



**STAR WARS**

MND 56/60

**COMANDO MANDALORIANO** 13

P. Golpe **50**


Defensa **17**

Ataque **+8**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

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



**STAR WARS**

MND 57/60

**MERODEADOR MANDALORIANO** 15

P. Golpe **40**


Defensa **18**

Ataque **+9**

Daño **20**

**Aptitudes Especiales**

**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Bloqueo** (Cuando es acertado por un ataque cuerpo a cuerpo, 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)



**STAR WARS**

MND 58/60

**OFICIAL DE INTENDENCIA MANDALORIANO** 26

P. Golpe **70**

Defensa **18**

Ataque **+9**

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)  
**Gregario** (+4 a Ataque si hay aliados a 6 casillas o menos)

**Efecto de Comandante**  
 Los seguidores mandalorianos que estén a 6 casillas o menos reciben +4 a Ataque.



**STAR WARS**

MND 59/60

**EXPLORADOR MANDALORIANO** 19

P. Golpe **50**

Defensa **17**

Ataque **+8**

Daño **10**

**Aptitudes Especiales**

**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)  
**Gran ataque móvil** (Este personaje puede mover antes y después de atacar; puede utilizar sus ataques múltiples aún al moverse, pero debe realizarlos todos antes de continuar el movimiento)  
**Oportunista** (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)



**STAR WARS**

MND 60/60