

ESPÍA ROTHAN

7

P. Golpe **10**
 Defensa **11**
 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)



REB 01/60 ♦

C-3PO

6

P. Golpe **30**
 Defensa **15**
 Ataque **+0**
 Daño **0**

Aptitudes Especiales

Único
Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)
Atraer fuego (Si un enemigo va a tomar como objetivo a un aliado a un máximo de 6 casillas de este personaje, puedes obligar al enemigo a elegir como objetivo a este personaje en su lugar, si es que puede; salvación 11)



REB 02/60 ★

CHEWBACCA

24

P. Golpe **100**
 Defensa **17**
 Ataque **+8**
 Daño **20**

Aptitudes Especiales

Único
Arrollar (Una vez por turno, si este personaje derrota a un enemigo adyacente mediante un ataque, puede hacer un ataque inmediato contra otro enemigo adyacente)
Impulso (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes)



REB 03/60 ★

COMANDO EN MOTO SPEEDER

21

P. Golpe **30**
 Defensa **15**
 Ataque **+6**
 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)
Acelerar (Este personaje puede mover hasta 24 casillas si no ataca, incluyendo no usar la habilidad de Bombardeo)
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)



REB 04/60 ◊

SOLDADO DE HOTH DE ÉLITE

12

P. Golpe **30**
 Defensa **16**
 Ataque **+6**
 Daño **20**



REB 05/60 ♦

SOLDADO REBELDE DE ÉLITE

7

P. Golpe **20**
 Defensa **13**
 Ataque **+7**
 Daño **10**



REB 06/60 ●

MAN SOLO

28

P. Golpe **80**
 Defensa **17**
 Ataque **+8**
 Daño **20**

Aptitudes Especiales

Único
Tiro preciso (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)
Ataque astuto (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 1



REB 07/60 ★

SOLDADO DE HOTH

7

P. Golpe **20**
 Defensa **15**
 Ataque **+5**
 Daño **10**



REB 08/60 ●

LUKE SKYWALKER, CABALLERO JEDI

27

P. Golpe **90**
 Defensa **18**
 Ataque **+10**
 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
Salto de Fuerza (Fuerza 1: Este turno, este personaje puede moverse a través de enemigos y no provoca ataques de oportunidad)
Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)



REB 09/60 ◊

LUKE SKYWALKER, REBELDE**17****P. Golpe** 40**Defensa** 17**Ataque** +7**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Único

Ataque impulsivo (Si un personaje único aliado es derrotado, este personaje puede hacer un ataque inmediato)**Poderes de la Fuerza**

Fuerza 2

**STAR WARS**

REB 10/60 ★

OBI-WAN KENOBI**38****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

Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)**Espíritu de la Fuerza 8** (Si este personaje es derrotado, añade 8 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)**Curación de la Fuerza 20** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Retira 20 daños de un personaje vivo; toque)**STAR WARS**

REB 11/60 ☼

PRINCESA LEIA, CAUTIVA**13****P. Golpe** 60**Defensa** 13**Ataque** +7**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Única

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)**Poderes de la Fuerza**

Fuerza 2

**STAR WARS**

REB 12/60 ☼

PRINCESA LEIA, SENADORA**13****P. Golpe** 40**Defensa** 15**Ataque** +7**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Única

Poderes de la Fuerza

Fuerza 1

Efecto de Comandante

Cada seguidor que termine su movimiento a 6 casillas o menos de este personaje, puede mover 2 casillas extra al final de su turno.

**STAR WARS**

REB 13/60 ★

R2-D2**8****P. Golpe** 30**Defensa** 17**Ataque** +0**Daño** 0**Aptitudes Especiales**

Único

Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)**Invalidiar** (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 Invalidiar)**Reparar 10** (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de otro personaje Droide)**STAR WARS**

REB 14/60 ★

COMANDO REBELDE**14****P. Golpe** 40**Defensa** 15**Ataque** +5**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Granadas 10** (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; 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**

REB 15/60 ◆

OFICIAL REBELDE**13****P. Golpe** 30**Defensa** 15**Ataque** +7**Daño** 10**Efecto de Comandante**

Cada seguidor no Único que se encuentre a 6 casillas o menos de este personaje, obtiene +2 a Ataque.

**STAR WARS**

REB 16/60 ◆

PILOTO REBELDE**10****P. Golpe** 20**Defensa** 14**Ataque** +7**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Granadas 10** (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)**STAR WARS**

REB 17/60 ●

SOLDADO REBELDE**5****P. Golpe** 10**Defensa** 13**Ataque** +5**Daño** 10**STAR WARS**

REB 18/60 ●

SOLDADO REBELDE**5****P. Golpe** 10**Defensa** 13**Ataque** +5**Daño** 10**COMBATIENTE WOOKIEE****7****P. Golpe** 30**Defensa** 12**Ataque** +6**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

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

DARTH VADER, JEDI OSCURO**55****P. Golpe** 140**Defensa** 22**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
Estrangulamiento con la Fuerza (Fuerza 1, reemplaza ataques: 10 daños a un objetivo)
Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)

Efecto de Comandante

Siempre que un personaje aliado sin valor de Fuerza obtenga un 1 natural en cualquier tirada, ese personaje es derrotado y el resto de aliados que no tengan Fuerza obtienen +2 al ataque durante el resto de la escaramuza (este bonus es acumulativo).

REB 19/60 ●

STAR WARS

REB 20/60 ●

STAR WARS

IMP 21/60 ★

STAR WARS**DARTH VADER, SEÑOR SITH****60****P. Golpe** 140**Defensa** 23**Ataque** +16**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Único
Ataque triple (En su turno, este personaje puede hacer 2 ataques extra en vez de moverse)
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 5
Barrido con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada enemigo adyacente una vez)

SOLDADO DE LAS NIEVES DE ÉLITE**12****P. Golpe** 30**Defensa** 17**Ataque** +6**Daño** 20**SOLDADO DE ASALTO DE ÉLITE****11****P. Golpe** 20**Defensa** 16**Ataque** +8**Daño** 20

IMP 22/60 ◀

STAR WARS

IMP 23/60 ◆

STAR WARS

IMP 24/60 ◆

STAR WARS**EMPERADOR PALPATINE****40****P. Golpe** 130**Defensa** 20**Ataque** +0**Daño** 0**Aptitudes Especiales****Único****Poderes de la Fuerza**

Fuerza 4
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)
Renovar Fuerza 1 (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa)
Tormenta de Fuerza 20 (Fuerza 2, reemplaza ataques: 20 daños a todos los personajes adyacentes)

Efecto de Comandante

Los aliados pueden gastar los Puntos de Fuerza del Emperador Palpatine (con las restricciones normales y no pudiendo combinarlos con los propios para un mismo uso).

GENERAL VEERS**21****P. Golpe** 70**Defensa** 16**Ataque** +6**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Único****Efecto de Comandante**

Cada seguidor no único que esté a 6 casillas o menos de este personaje, obtiene: **Disparo Preciso** (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el enemigo más cercano).

GRAN MOFF TARKIN**11****P. Golpe** 40**Defensa** 14**Ataque** +3**Daño** 10**Aptitudes Especiales****Único****Efecto de Comandante**

Si este personaje tiene línea de visión con un enemigo al principio de una fase, puedes activar hasta a 3 personajes en esa fase, incluyendo Droïdes y Salvajes.

IMP 25/60 ◀

STAR WARS

IMP 26/60 ★

STAR WARS

IMP 27/60 ★

STAR WARS

SOLDADO DE ASALTO PESADO**12****P. Golpe** 20**Defensa** 16**Ataque** +6**Daño** 30**Aptitudes Especiales**

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

**OFICIAL IMPERIAL****14****P. Golpe** 30**Defensa** 14**Ataque** +5**Daño** 10**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.

**MARA JADE, MANO DEL EMPERADOR****20****P. Golpe** 60**Defensa** 18**Ataque** +8**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Única
Ataque astuto (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)
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 3
Andanada de blaster (Fuerza 1, reemplaza ataques: Este personaje puede atacar a cada objetivo legal una vez)



IMP 28/60 ◆

STAR WARS

IMP 29/60 ◆

STAR WARS

IMP 30/60 ★

STAR WARS**DROIDE SONDA****8****P. Golpe** 30**Defensa** 14**Ataque** +1**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)

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)

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)

Autodestrucción 10 (Cuando este personaje es derrotado, cada personaje adyacente recibe 10 daños)

**GUARDIA REAL****11****P. Golpe** 30**Defensa** 17**Ataque** +8**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Guardaespalda 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)

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

**SOLDADO EXPLORADOR****8****P. Golpe** 20**Defensa** 15**Ataque** +5**Daño** 10**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)



IMP 31/60 ◊

STAR WARS

IMP 32/60 ◆

STAR WARS

IMP 33/60 ◆

STAR WARS**SOLDADO EXPLORADOR EN MOTO SPEEDER****21****P. Golpe** 30**Defensa** 17**Ataque** +5**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)

Accelerar (Este personaje puede mover hasta 24 casillas si no ataca, incluyendo no usar la habilidad de Bombardeo)

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)

**SOLDADO DE LAS NIEVES****7****P. Golpe** 20**Defensa** 16**Ataque** +4**Daño** 10**SOLDADO DE ASALTO****5****P. Golpe** 10**Defensa** 16**Ataque** +4**Daño** 10

IMP 34/60 ◊

STAR WARS

IMP 35/60 ●

STAR WARS

IMP 36/60 ●

STAR WARS


SOLDADO DE ASALTO 5

P. Golpe **10**

Defensa **16**

Ataque **+4**

Daño **10**




SOLDADO DE ASALTO 5

P. Golpe **10**

Defensa **16**

Ataque **+4**

Daño **10**



OFICIAL SOLDADO DE ASALTO 14

P. Golpe **30**

Defensa **18**

Ataque **+8**


Daño **10**

Aptitudes Especiales

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

Efecto de Comandante

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




SOLDADO DE LAS ARENAS EN DEWBACK 15

P. Golpe **60**

Defensa **17**

Ataque **+4**

Daño **10**

Aptitudes Especiales

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



GUARDIA DE BESPIN 5

P. Golpe **10**


Defensa **12**

Ataque **+3**

Daño **10**

Aptitudes Especiales

Cobertura ventajosa (Este personaje recibe +8 a Defensa por cobertura en vez de +4)



BOBA FETT 50

P. Golpe **110**

Defensa **20**

Ataque **+12**

Daño **20**

Aptitudes Especiales

Único

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

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

Cazarrecompensas +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)




DENGAR 15

P. Golpe **40**

Defensa **17**

Ataque **+8**

Daño **20**

Aptitudes Especiales

Único

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




MERCENARIO DUROS 6

P. Golpe **10**

Defensa **14**

Ataque **+6**

Daño **10**



EWOK 3

P. Golpe **10**

Defensa **12**


Ataque **+1**

Daño **10**

Aptitudes Especiales

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

Tromba (Este personaje recibe +1 a Ataque por cada otro Ewok aliado que haya adyacente al objetivo)




4-LON

21

GUARDIA GAMORREANO

9

16-88

37

P. Golpe 70

Defensa 18

Ataque +8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)**Cazarrecompensas +4** (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)**Tiro cuidadoso +4** (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +4 a Ataque)

P. Golpe 30

Defensa 12

Ataque +4

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)

P. Golpe 80

Defensa 19

Ataque +11

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Droide (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos y no se ve afectado por efectos de comandante)**Cazarrecompensas +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 46/60 ★

STAR WARS

FRN 47/60 ◆

STAR WARS

FRN 48/60 ★

STAR WARS

EXPLORADOR ITHORIANO

6

JABBA EL HUTT

50

JAWA

5

P. Golpe 20

Defensa 11

Ataque +4

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

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)

P. Golpe 80

Defensa 17

Ataque +7

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único

Velocidad 2 (Puede mover sólo 2 casillas y atacar o 4 casillas sin atacar)**Refuerzos fronterizos 30** (Durante la preparación, tras ver la escuadra del oponente, puedes añadir hasta 30 puntos de facción fronteriza a tu escuadra)

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

Efecto de Comandante

Los seguidores Cazarrecompensas reciben +2 a Ataque.



P. Golpe 10

Defensa 11

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales**Arma de iones +20** (Este personaje recibe +20 a Daño contra personajes Droides)

FRN 49/60 ◆

STAR WARS

FRN 50/60 ◀

STAR WARS

FRN 51/60 ●

STAR WARS

LANDO CALRISSIAN

16

MERCENARIO MON CALAMARI

10

ASESINO QUARREN

12

P. Golpe 50

Defensa 16

Ataque +7

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único

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

Los Guardias de Bospin aliados reciben +2 a Ataque



P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +7

Daño 10

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

P. Golpe 30

Defensa 13

Ataque +7

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 6 casillas)

FRN 52/60 ★

STAR WARS

FRN 53/60 ●

STAR WARS

FRN 54/60 ◆

STAR WARS

GREEDO 12

P. Golpe 30

Defensa 15

Ataque +6

Daño 10

Aptitudes Especiales
 Único
 Cazarrecompensas (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
 Ataque astuto (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño cuando ataca a personajes que no hayan sido activados aún este asalto)



FRN 55/60 ★

STAR WARS

BOSSK 17


P. Golpe 40

Defensa 17

Ataque +7

Daño 20

Aptitudes Especiales
 Único
 Cazarrecompensas (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
 Ataque doble con garra (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse; ambos ataques deben ser contra enemigos adyacentes)



FRN 56/60 ★

STAR WARS

INCURSOR TUSKEN 4


P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +5

Daño 10

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)



FRN 57/60 ●

STAR WARS

GUARDAESPALDAS TWT'LEK 10


P. Golpe 30

Defensa 15

Ataque +4

Daño 10

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



FRN 58/60 ◆

STAR WARS

SINVERGÜENZA TWT'LEK 7


P. Golpe 10

Defensa 14

Ataque +5

Daño 10

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)



FRN 59/60 ●

STAR WARS

WAMPA 13


P. Golpe 50

Defensa 16

Ataque +7

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 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)
 Desgarrar +20 (Si dos ataques de este personaje en un mismo turno aciertan a un mismo enemigo adyacente, el segundo recibe +20 a Daño)



FRN 60/60 ☆

STAR WARS