

AGEN KOLAR, MAESTRO JEDI

32

P. Golpe 120

Defensa 19

Ataque +13

Daño 20



**Aptitudes Especiales**

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

**Podere de la Fuerza**

Fuerza 4  
**Explosión de Fuerza** (Fuerza 2, reemplaza turno: 10 daños a todos los otros personajes a 6 casillas o menos)  
**Empujón de la Fuerza** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo, reducido a 10 con una salvación de 11)  
**Recuperación 20** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Retira 20 daños de este personaje)

SOLDADO DE ALDERAAN

6

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +5

Daño 10



**Aptitudes Especiales**

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

ANAKIN SKYWALKER, CABALLERO JEDI

29

P. Golpe 100

Defensa 18

Ataque +12

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)

**Podere de la Fuerza**

Fuerza 4  
**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)

REP 01/60 ★



REP 02/60 ◆



REP 03/60 ★



AT-RT

35

P. Golpe 60

Defensa 18

Ataque +10

Daño 20



**Aptitudes Especiales**

Orden 66  
**Rígido** (No puede colarse)  
**Velocidad 8** (Puede mover hasta 8 casillas atacando o hasta 16 casillas sin atacar)  
**Arma montada** (Solo los aliados con Arma montada o los aliados adyacentes Artilleros pueden combinar fuego con este personaje)

BAII ORGANA

29

P. Golpe 70

Defensa 17

Ataque +6

Daño 10



**Aptitudes Especiales**

Único  
**Senador de Alderaan** (Cuenta como Soldado de Alderaan)  
**Fuego sincronizado** (Los soldados de Alderaan usados para combinar fuego con este personaje proporcionan +6 a Ataque en vez de +4)

**Efecto de Comandante**

Siempre que un Soldado de Alderaan aliado combine fuego con otro, el atacante obtiene +10 a Daño.

CAPTÁN ANTILLES

20

P. Golpe 60

Defensa 15

Ataque +6

Daño 10



**Aptitudes Especiales**

Único  
**Efecto de Comandante**  
 Los seguidores a 6 casillas o menos que tengan como objetivo a un personaje fronterizo ganan +4 a Ataque y +10 a Daño.

REP 04/60 ◊



REP 05/60 ◊



REP 06/60 ★



CHEWBACCA DE KASHYYYK

25

P. Golpe 80

Defensa 16

Ataque +6

Daño 20



**Aptitudes Especiales**

Único  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)  
**Impulso** (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes)

SOLDADO CLON

9

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +6

Daño 20



**Aptitudes Especiales**

Orden 66

SOLDADO CLON

9

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +6

Daño 20



**Aptitudes Especiales**

Orden 66

REP 07/60 ◊



REP 08/60 ●



REP 09/60 ●



**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.

**ARTILLERO SOLDADO CLON****13****P. Golpe** 10**Defensa** 15**Ataque** +6**Daño** 10**Aptitudes Especiales**

Orden 66

**Artillero** (Este personaje puede combinar fuego con aliados adyacentes que tengan Arma montada)

**CABALLERO JEDI****13****P. Golpe** 50**Defensa** 17**Ataque** +5**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

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

**Poderes de la Fuerza**

Fuerza 2

**STAR WARS**

REP 10/60 ♦

**STAR WARS**

REP 11/60 ●

**STAR WARS**

REP 12/60 ♦

**MACE WINDU, MAESTRO JEDI****65****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)

**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)

**Onda expansiva** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Todos los personajes a 6 casillas o menos se consideran activados este asalto; salvación 11)  
**Ataque de torbellino** (Fuerza 1, reemplaza turno: Este personaje puede atacar dos veces a cada enemigo adyacente)

**MON MOTHMA****23****P. Golpe** 30**Defensa** 11**Ataque** +0**Daño** 0**Aptitudes Especiales**

Única

**Reservas de la República 20** (Si obtienes un 20 en iniciativa, puedes desplegar en tu zona inicial hasta 20 puntos de personajes republicanos antes de la primera activación de este asalto)

**Efecto de Comandante**

Los seguidores a 6 casillas o menos pueden hacer un ataque inmediato con +10 a Daño cuando son derrotados.

**Obi-Wan Kenobi, Maestro Jedi****42****P. Golpe** 120**Defensa** 21**Ataque** +15**Daño** 20**Aptitudes Especiales**

Único

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

**Poderes de la Fuerza**

Fuerza 5

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

**Asalto con sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)  
**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**

Anakin, como aliado, recibe +4 a Ataque si está a 6 casillas o menos.

**STAR WARS**

REP 13/60 ◊

**STAR WARS**

REP 14/60 ◊

**STAR WARS**

REP 15/60 ★

**MÉDICO POLIS MASANO****9****P. Golpe** 10**Defensa** 11**Ataque** +0**Daño** 0**Aptitudes Especiales**

**Curar 10** (Reemplaza ataques: Retira 10 daños de un personaje vivo; toque)

**R2-D2, Droide Astromecánico****9****P. Golpe** 30**Defensa** 17**Ataque** +8**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)

**Descarga eléctrica 10** (+10 a Daño contra enemigos Droides adyacentes)  
**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)

**Invalidar** (Al final de su turno, este personaje puede designar una puerta que pueda ver como abierta o cerrada; la puerta permanecerá 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)

**Cable de remolque** (Reemplaza turno: Este personaje y un aliado adyacente pequeño o mediano pueden mover hasta 12 casillas simultáneamente con los efectos de Vuelo)

**GUARDIA DEL SENADO****13****P. Golpe** 20**Defensa** 16**Ataque** +6**Daño** 30**Aptitudes Especiales**

**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)

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

**STAR WARS**

REP 16/60 ●

**STAR WARS**

REP 17/60 ◊

**STAR WARS**

REP 18/60 ♦

SNAAK TI

24

P. Golpe 70

Defensa 19

Ataque +12

Daño 20

## Aptitudes Especiales

Única

**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Lucha de masas** (Este personaje recibe +2 a Ataque por cada enemigo adyacente aparte de su objetivo)

**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

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

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



STASS ALLIE

22

P. Golpe 60

Defensa 18

Ataque +8

Daño 20

## Aptitudes Especiales

Única

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

## Poderes de la Fuerza

Fuerza 4

**Curación de la Fuerza 30** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Retira 30 daños de un personaje vivo; toque)



TARFUL

26

P. Golpe 90

Defensa 16

Ataque +7

Daño 20

## Aptitudes Especiales

Único

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

## Efecto de Comandante

Los seguidores que estén a 6 casillas o menos obtienen +4 a Ataque contra enemigos adyacentes.



REP 19/60 ★

STAR WARS

REP 20/60 ★

STAR WARS

REP 21/60 ★

STAR WARS

BENSERKER WOOKIEE

12

P. Golpe 40

Defensa 10

Ataque +6

Daño 20

## 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)



EXPLORADOR WOOKIEE

10

P. Golpe 30

Defensa 13

Ataque +5

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)  
**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)



YODA, MAESTRO JEDI

64

P. Golpe 140

Defensa 21

Ataque +14

Daño 20

## Aptitudes Especiales

Único

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

## Poderes de la Fuerza

Fuerza 6

**Defensa de Fuerza** (Fuerza 3: Cancela un poder de la Fuerza usado por un personaje a 6 casillas o menos)

**Valor de la Fuerza** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Durante el resto de la escaramuza, este personaje gana como efecto de comandante: *Los seguidores a 6 casillas o menos ganan +2 a Ataque y +2 a Defensa*)

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

## Efecto de Comandante

Los aliados Wookiees a 6 casillas o menos ganan: **Guardespaldas** (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 22/60 ●

STAR WARS

REP 23/60 ◆

STAR WARS

REP 24/60 ★

STAR WARS

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 GUARDAESPALDAS

20

P. Golpe 60

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)

**Guardespaldas** (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)

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

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



SEP 25/60 ●

STAR WARS

SEP 26/60 ●

STAR WARS

SEP 27/60 ◆

STAR WARS

### DROIDE GUARDAESPALDAS

20

P. Golpe 60

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)  
**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)  
**Resistencia a sables de luz** (+2 a Defensa cuando es atacado por un enemigo adyacente con sable de luz)  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)



### DARTH TYRANUS

48

P. Golpe 120

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)  
**Duelista de sable de luz** (+4 a Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con sable de luz)  
**Inspiración oscura** (Al principio de la escaramuza, elige a un aliado con sable de luz, este personaje gana *Duelista con sable de luz*)  
**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)  
**Rayo Sith 30** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un enemigo objetivo)



### 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)



SEP 28/60 ♦

STAR WARS

SEP 29/60 ★

STAR WARS

SEP 30/60 ★

STAR WARS

### GENERAL GRIEVOUS, CAZADOR DE JEDI

42

P. Golpe 100

Defensa 19

Ataque +10

Daño 20

#### Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ciborg** (Cuenta como Droide y no Droide; es afectado por impactos críticos y efectos de comandante)  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**Ataque cuádruple** (En su turno, este personaje puede hacer 3 ataques extra en vez de moverse)  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 1**



### GRIEVOUS, COMANDANTE SUPREMO

43

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)  
**Ataque cuerpo a cuerpo** (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)  
**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 +4 a Ataque y *Ataque doble*.



### MOTO-RUEDA DE GRIEVOUS

58

P. Golpe 120

Defensa 20

Ataque +10

Daño 30

#### Aptitudes Especiales

**Único**  
**Ciborg** (Cuenta como Droide y no Droide; es afectado por impactos críticos y efectos de comandante)  
**Ruedas** (Reemplaza turno: Puede mover 18 casillas y luego atacar)  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)  
**Arma montada** (Solo los aliados con Arma montada o los aliados adyacentes Artilleros pueden combinar fuego con este personaje)  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 1**



SEP 31/60 ◊

STAR WARS

SEP 32/60 ★

STAR WARS

SEP 33/60 ◊

STAR WARS

### GUARDIA MUUN

5

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +6

Daño 10



### COMBATIENTE NEIMOIDIANO

10

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +7

Daño 10

#### Aptitudes Especiales

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



### COMBATIENTE NEIMOIDIANO

10

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +7

Daño 10

#### Aptitudes Especiales

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



SEP 34/60 ♦

STAR WARS

SEP 35/60 ♦

STAR WARS

SEP 36/60 ♦

STAR WARS

**SAN HILL** 10

**P. Golpe** 30

**Defensa** 12

**Ataque** +3

**Daño** 10

**Aptitudes Especiales**

Único

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

**Reservas separatistas 20** (Si obtienes un 1 en iniciativa, puedes desplegar en tu zona inicial hasta 20 puntos de personajes separatistas antes de la primera activación de este asalto)

**Efecto de Comandante**

Solo activas un personaje en cada fase, incluyendo Droides y Salvajes.



**COMANDO SEPARATISTA** 10

**P. Golpe** 20

**Defensa** 15

**Ataque** +5

**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)



**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)



**WAT TAMBOR** 35

**P. Golpe** 30

**Defensa** 15

**Ataque** +6

**Daño** 10

**Aptitudes Especiales**

Único

**Droide diana** (Cuando este personaje se activa, puedes elegir a un personaje Droide a 6 casillas o menos. Hasta el principio de la siguiente ronda, ese Droide obtiene: *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))

**Refuerzos droides 30** (Durante la preparación, tras ver la escuadra del oponente, puedes añadir hasta 20 puntos de Droides no Únicos a tu escuadra)

**Reparar 20** (Reemplaza ataques: Toque; retira 20 daños de un personaje Droide)



**BOBA FETT, JOVEN MERCENARIO** 17

**P. Golpe** 40

**Defensa** 15

**Ataque** +8

**Daño** 10


**Aptitudes Especiales**

Único

**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)



**COMANDANTE MERCENARIO CHAGRIANO** 13

**P. Golpe** 40


**Defensa** 16

**Ataque** +8

**Daño** 10

**Efecto de Comandante**

Cada seguidor a 6 casillas o menos que consiga un impacto crítico, recibe +20 a daño (aplicable tras multiplicar).




**COMBATIENTE DEVARONIANO** 9

**P. Golpe** 10

**Defensa** 15

**Ataque** +4

**Daño** 20



**PARIA GOTAL** 9

**P. Golpe** 10

**Defensa** 13

**Ataque** +6

**Daño** 10

**Aptitudes Especiales**

**Desintegración** (Si este personaje obtiene un 20 natural en su tirada de ataque, el objetivo es derrotado; a no ser que sea de tamaño enorme o mayor, en cuyo caso se añade +40 a Daño después de multiplicar)

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



### MERCENARIO HUMANO

11

P. Golpe 30

Defensa 14

Ataque +6

Daño 20

#### Aptitudes Especiales

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



### ESPECIALISTA TÉCNICA IKTOTCHI

14

P. Golpe 20

Defensa 12

Ataque +4

Daño 20

#### Aptitudes Especiales

**Dispositivo de puerta** (Al final de su turno, este personaje puede designar una puerta que pueda ver como abierta. La puerta permanece abierta hasta el final del siguiente turno de este personaje, o hasta el final de un turno en que este personaje sea derrotado; no funciona contra la aptitud especial Invalidar)

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

**Reparación Industrial 10** (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de un personaje con Arma montada)



### DROIDE MÉDICO

12

P. Golpe 30

Defensa 11

Ataque +0

Daño 0

#### Aptitudes Especiales

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

**Soporte de vida de emergencia** (Los personajes vivos adyacentes obtienen: **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])

**Curar 10** (reemplaza ataques: Retira 10 daños de un personaje vivo; toque)



FRN 46/60 ♦

STAR WARS

FRN 47/60 ♦

STAR WARS

SEP 48/60 ★

STAR WARS

### COMBATIENTE NAUTOLANO

8

P. Golpe 10

Defensa 12

Ataque +4

Daño 10

#### Aptitudes Especiales

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



### SLY MOORE

28

P. Golpe 40

Defensa 13

Ataque +0

Daño 0

#### Aptitudes Especiales

**Única Dominar** (Reemplaza turno: El personaje vivo objetivo, sea aliado o enemigo, recibe un turno bajo tu control, aunque ya haya sido activado este asalto y sin contar como una de las 2 activaciones de la fase; salvación 11; el personaje objetivo no puede mover este turno)



### TION MEDON

22

P. Golpe 60

Defensa 14

Ataque +4

Daño 10

#### Aptitudes Especiales

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

#### Efecto de Comandante

Los seguidores utapaunos a 6 casillas o menos obtienen: **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

### COMBATIENTE UTAPAUNO

10

P. Golpe 20

Defensa 16

Ataque +5

Daño 20



### COMBATIENTE UTAPAUNO

10

P. Golpe 20

Defensa 16

Ataque +5

Daño 20



### YUZZEM

18

P. Golpe 40

Defensa 14

Ataque +6

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)

**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 52/60 ●

STAR WARS

FRN 53/60 ●

STAR WARS

FRN 54/60 ●

STAR WARS

**PARIA ZABRAK** 11


**P. Golpe** 10

**Defensa** 12

**Ataque** +0

**Daño** 0

**Aptitudes Especiales**  
**Lanzallamas 10** (Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo)



**ANAKIN SKYWALKER, APRENDIZ SITH** 39


**P. Golpe** 120

**Defensa** 19

**Ataque** +13

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
**Único**  
**Ataque doble** (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)  
**Solitario** (+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 4**  
**Estrangulamiento con la Fuerza** (Fuerza 1, reemplaza ataques: 10 daños a un objetivo)  
**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)  
**Furia Sith** (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)



**ADEPTA DEL LADO OSCURO** 16

**P. Golpe** 60

**Defensa** 17

**Ataque** +7

**Daño** 10

**Aptitudes Especiales**  
**Sable de luz** (+10 a Daño contra enemigos adyacentes)  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 2**




**DARTH VADER** 47

**P. Golpe** 140

**Defensa** 21

**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 4**  
**Explosión de Fuerza** (Fuerza 2, reemplaza turno: 10 daños a todos los demás personajes que estén a 6 casillas o menos)  
**Estrangulamiento Sith** (Fuerza 2, reemplaza ataques: 20 daños a un objetivo)  
**Furia Sith** (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)



**EMPERADOR PALPATINE, SEÑOR SITH** 62

**P. Golpe** 130

**Defensa** 20

**Ataque** +15

**Daño** 20

**Aptitudes Especiales**  
**Único**  
**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)  
**Ejecutar Orden 66** (Los personajes con Orden 66 no pueden tomar a este personaje como objetivo)  
**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)  
**Poderes de la Fuerza**  
**Fuerza 6**  
**Asalto con sable de luz** (Fuerza 1, reemplaza ataques: Realiza 2 ataques)  
**Rayo Sith 30** (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños)  
**Efecto de Comandante**  
 Tu escuadra puede incluir personajes con Orden 66.



**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)