

MAYLA SEGURA

27

P. Golpe 80

Defensa 18

Ataque +11

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Guardaespaldas (Si un aliado adyacente va a recibir daño de un ataque, este personaje puede recibirlo en su lugar aunque no sea objetivo legal para el ataque)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3

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

Efecto de Comandante

Los Soldados aliados adyacentes ganan +2 a Ataque.



STAR WARS

REP 01/60

CAPITÁN SOLDADO CLON AÉREO

23

P. Golpe 40

Defensa 14

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Orden 66

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)
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)

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.



STAR WARS

REP 02/60

ANAKIN SKYWALKER

25

P. Golpe 70

Defensa 18

Ataque +8

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)

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4

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

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

REP 03/60

SOLDADO ARC

18

P. Golpe 40

Defensa 16

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Orden 66

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



STAR WARS

REP 04/60

CAPITÁN TYPHO

18

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +8

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único

Guardaespaldas (Si un aliado adyacente va a recibir daño de un ataque, este personaje puede recibirlo en su lugar aunque no sea objetivo legal para el ataque)

Efecto de Comandante

Los Guardias de Naboo aliados ganan: *Guardaespaldas*.



STAR WARS

REP 05/60

SOLDADO CLON

9

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +6

Daño 20

Aptitudes Especiales

Orden 66



STAR WARS

REP 06/60

SOLDADO CLON

9

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +6

Daño 20

Aptitudes Especiales

Orden 66



STAR WARS

REP 07/60

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.



STAR WARS

REP 08/60

GRANADERO SOLDADO CLON

9

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +6

Daño 10

Aptitudes Especiales

Orden 66

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



STAR WARS

REP 09/60

SARGENTO SOLDADO CLON

10

P. Golpe 20

Defensa 14

Ataque +10

Daño 10

Aptitudes Especiales

Orden 66

Efecto de Comandante

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



STAR WARS

REP 10/60 ●

AGEN KOLAR

29

P. Golpe 120

Defensa 19

Ataque +13

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4

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

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

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



STAR WARS

REP 11/60 ★

GENERAL KENOBI

36

P. Golpe 100

Defensa 19

Ataque +14

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 5

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

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

Efecto de Comandante

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



STAR WARS

REP 12/60 ★

JINETE GUNGAN EN KAABU

18

P. Golpe 50

Defensa 15

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales

Ataque al galope (Mientras este personaje mueve, puede ir atacando a los enemigos que pasen a estar adyacentes y recibe +4 a Ataque; este turno, este personaje no puede atacar al mismo enemigo dos veces y no puede mover directamente hacia atrás para ocupar el espacio que acaba de abandonar)

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



STAR WARS

REP 13/60 ★

INFANTE GUNGAN

9

P. Golpe 30

Defensa 14

Ataque +4

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

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



STAR WARS

REP 14/60 ●

GUARDIÁN JEDI

11

P. Golpe 40

Defensa 15

Ataque +6

Daño 20

Aptitudes Especiales

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

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



STAR WARS

REP 15/60 ◆

KI-ADI-MUNDI

24

P. Golpe 90

Defensa 18

Ataque +10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3

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

Efecto de Comandante

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



STAR WARS

REP 16/60 ★

KIT FISTO

32

P. Golpe 120

Defensa 20

Ataque +13

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4

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

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

Efecto de Comandante

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



STAR WARS

REP 17/60 ★

LUMINARA UNDULI

30

P. Golpe 100

Defensa 18

Ataque +12

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)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3

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

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



STAR WARS

REP 18/60 ★

MACE WINDU

63

P. Golpe 150

Defensa 22

Ataque +16

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

Estilo de combate Vaapad (Este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 18, 19 ó 20)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 5

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

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



STAR WARS

REP 19/60

GUARDIA DE NABOO

5

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque +3

Daño 10

Aptitudes Especiales

Francotirador

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



STAR WARS

REP 20/60

PADME ANIDALA

15

P. Golpe 60

Defensa 17

Ataque +9

Daño 10

Aptitudes Especiales

Única

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

Efecto de Comandante

Los seguidores adyacentes ganan:

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).



STAR WARS

REP 21/60

PLO KOON

28

P. Golpe 110

Defensa 19

Ataque +13

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4

Golpe de la Fuerza (Fuerza 1, reemplaza ataques. Alcance 6; 30 daños a un Droide enemigo)

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



STAR WARS

REP 22/60

QUI-GON JINN

40

P. Golpe 110

Defensa 20

Ataque +15

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 5

Absorber Fuerza (Fuerza 2: Cancela un poder de la Fuerza usado por un personaje adyacente; debe usarse antes de que el otro poder sea resuelto y los Puntos de Fuerza empleados se pierden)

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

Movimiento sorpresivo (Fuerza 1: Una vez en este asalto, inmediatamente tras determinar la iniciativa, este personaje puede mover 6 casillas sin que cuente como activación)



STAR WARS

REP 23/60

QUINLAN VOS

26

P. Golpe 100

Defensa 18

Ataque +13

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)

Salvajismo impulsivo (Si un aliado Único es derrotado, durante el resto de la escaramuza este personaje obtendrá: **Salvaje** [Este personaje debe terminar su movimiento adyacente a un enemigo, si puede, y no se ve afectado por efectos de comandante])

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)



STAR WARS

REP 24/60

SAESE TIIN

26

P. Golpe 100

Defensa 20

Ataque +13

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

Sigilo (Si este personaje tiene cobertura, 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 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)



STAR WARS

REP 25/60

YODA

55

P. Golpe 140

Defensa 22

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3

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

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

Maestro de la Fuerza 3 (Este personaje puede usar Puntos de Fuerza hasta 3 veces por turno)

Reflejar con sable de luz (Fuerza 2: Cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11 y, si evita el daño, el atacante recibe 10 daños con una salvación de 11)

Efecto de Comandante

Los seguidores que estén a 6 casillas o menos pueden repetir las tiradas de salvación.



STAR WARS

REP 26/60

ASAJI VENTRESS

34

P. Golpe 100

Defensa 20

Ataque +12

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)

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

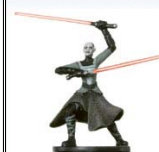
Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

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

Efecto de Comandante

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



STAR WARS

SEP 27/60

DROIDE DE COMBATE 4

P. Golpe 10

Defensa 9

Ataque +0

Daño 10

Aptitudes Especiales

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



STAR WARS

SEP 28/60 ●

DROIDE DE COMBATE 4

P. Golpe 10

Defensa 9

Ataque +0

Daño 10

Aptitudes Especiales

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



STAR WARS

SEP 29/60 ●

DROIDE DE COMBATE 4

P. Golpe 10

Defensa 9

Ataque +0

Daño 10

Aptitudes Especiales

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



STAR WARS

SEP 30/60 ●

OFICIAL DROIDE DE COMBATE 9

P. Golpe 20

Defensa 13

Ataque +0

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

Control de fuego (Los Droides aliados no Únicos reciben +4 a ataque)



STAR WARS

SEP 31/60 ◆

DROIDE DE COMBATE EN STAP 9

P. Golpe 10

Defensa 10

Ataque +1

Daño 30

Aptitudes Especiales

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

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)

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

SEP 32/60 ★

CONDE DOOKU 52

P. Golpe 130

Defensa 21

Ataque +16

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

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

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

Rayo Sith 30 (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un enemigo objetivo)



STAR WARS

SEP 33/60 ☼

ACÓLITA DEL LADO OSCURO 16

P. Golpe 50

Defensa 17

Ataque +5

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



STAR WARS

SEP 34/60 ◆

DARTH MAUL 55

P. Golpe 140

Defensa 21

Ataque +14

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

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

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

Continuación arrolladora (Una vez por turno, si este personaje derrota a un enemigo adyacente mediante un ataque, puede mover una casilla sin provocar ataque de oportunidad y hacer un ataque inmediato contra otro enemigo adyacente)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 3

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



STAR WARS

SEP 35/60 ☼

DARTH SIDIOUS 36

P. Golpe 130

Defensa 19

Ataque +9

Daño 0

Aptitudes Especiales

Único

Maestro oscuro (Un aliado Único elegido al principio de la escaramuza puede gastar los Puntos de Fuerza de este personaje como propios)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

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

Peón del lado oscuro (Fuerza 1, reemplaza ataques: Línea de visión; un aliado no Único obtiene un turno inmediato, esto no cuenta como activación para el personaje ni para el máximo de 2 en una fase; al final de ese turno, el personaje utilizado recibe 10 daños)

Rayo Sith 30 (Fuerza 2, reemplaza ataques: Alcance 6; 30 daños a un enemigo objetivo)

Efecto de Comandante

Cada seguidor no Único a 6 casillas o menos que obtenga un impacto crítico, puede hacer otro ataque inmediato.



STAR WARS

SEP 36/60 ☼

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 37/60 ★
STAR WARS

DURGE
39

P. Golpe
100

Defensa
19

Ataque
+10

Daño
20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
Regeneración 10 (Si este personaje no se mueve en su turno, retira 10 daños al final de ese turno)
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)
Efecto de Comandante
 Cada seguidor no Único que termine su movimiento a 6 casillas o menos obtiene: **Impulso** (Si este personaje ha movido este turno, obtiene una bonificación de +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos adyacentes).

SEP 38/60 ★
STAR WARS

DROIDE ARAÑA ENANA
15

P. Golpe
30

Defensa
13

Ataque
+6

Daño
30

Aptitudes Especiales

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

SEP 39/60 ★
STAR WARS

GENERAL GRIEVOUS
44

P. Golpe
100

Defensa
20

Ataque
+12

Daño
20

Aptitudes Especiales

Único
Ciborg (Cuenta como Droide y no Droide; es afectado por impactos críticos y efectos de comandante)
Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Poderes de la Fuerza
 Fuerza 1
Efecto de Comandante
 Los Droides están sujetos a este efecto de comandante. Los seguidores Droides no Únicos a 6 casillas o menos ganan **Ataque doble**.

SEP 40/60 ☆
STAR WARS

VASALLO GEONOSIANO
3

P. Golpe
10

Defensa
12

Ataque
+1

Daño
10

Aptitudes Especiales

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

SEP 41/60 ●
STAR WARS

SUPERVISOR GEONOSIANO
16

P. Golpe
20

Defensa
16

Ataque
+4

Daño
10

Aptitudes Especiales

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

SEP 42/60 ◆
STAR WARS

PICADOR GEONOSIANO EN ORRAY
16

P. Golpe
50

Defensa
16

Ataque
+5

Daño
10

Aptitudes Especiales

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Ataque salvaje (Causa daño triple en vez de doble al obtener un impacto crítico)

SEP 43/60 ★
STAR WARS

COMBATIENTE GEONOSIANO
9

P. Golpe
20

Defensa
15

Ataque
+2

Daño
20

Aptitudes Especiales

Ataque sónico (Un enemigo atacado por este personaje no puede utilizar poderes de la Fuerza durante ese turno)
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)

SEP 44/60 ◆
STAR WARS

JANGO FETT
47

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

SEP 45/60 ★
STAR WARS

DROIDE DE COMBATE DE SEGURIDAD **8**

P. Golpe **20**

Defensa **13**

Ataque **+3**

Daño **10**

Aptitudes Especiales

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

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



STAR WARS

SEP 46/60 ●

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)



STAR WARS

SEP 47/60 ◆

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)



STAR WARS

SEP 48/60 ◆

ESPÍA AQUALISH **11**

P. Golpe **40**

Defensa **16**

Ataque **+6**

Daño **10**

Aptitudes Especiales

Observador +10 (Cuando este personaje es usado para combinar fuego contra un objetivo a 6 casillas o menos de él, el atacante recibe +10 a Daño)



STAR WARS

FRN 49/60 ●

AURRA SING **37**

P. Golpe **130**

Defensa **21**

Ataque **+11**

Daño **20**

Aptitudes Especiales

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

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

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

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

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



STAR WARS

FRN 50/60 ✦

CAZARRECOMPENSAS DEVARONIANO **12**

P. Golpe **30**

Defensa **15**

Ataque **+5**

Daño **10**

Aptitudes Especiales

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

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



STAR WARS

FRN 51/60 ●

INCURSOR GRAN **12**

P. Golpe **30**

Defensa **13**

Ataque **+2**

Daño **10**

Aptitudes Especiales

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

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

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



STAR WARS

FRN 52/60 ●

EXPLORADOR ISHI TIB **14**

P. Golpe **30**

Defensa **15**

Ataque **+6**

Daño **10**

Aptitudes Especiales

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

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



STAR WARS

FRN 53/60 ◆

AGENTE KLATOOINIANO **7**

P. Golpe **20**

Defensa **13**

Ataque **+1**

Daño **10**

Aptitudes Especiales

Ataque ventajoso (Este personaje recibe +10 a Daño cuando ataca a personajes que ya hayan sido activados este asalto)



STAR WARS

FRN 54/60 ●

COMBATIENTE NIKTO
5

P. Golpe **10**

Defensa **14**

Ataque **+2**

Daño **10**



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

STAR WARS

FRN 55/60 ●

INCURSOR QUARREN
13

P. Golpe **40**

Defensa **15**

Ataque **+4**

Daño **10**



Aptitudes Especiales
Fuego en carga (Reemplaza turno: Este personaje puede moverse hasta 12 casillas y luego atacar en el mismo turno)
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)
Tirador experto (En su turno, si este personaje no se mueve, recibe +10 a Daño)

STAR WARS

FRN 56/60 ◆

MERCENARIO RODIANO
9

P. Golpe **20**

Defensa **16**

Ataque **+4**

Daño **10**



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

STAR WARS

FRN 57/60 ◆

MERCENARIO WEEQUAY
5

P. Golpe **10**

Defensa **13**

Ataque **+5**

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

STAR WARS

FRN 58/60 ●

COMANDO WOOKIEE
9

P. Golpe **40**

Defensa **14**

Ataque **+6**

Daño **10**



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

STAR WARS

FRN 59/60 ◆

ZAM WESELL
45

P. Golpe **90**

Defensa **19**

Ataque **+12**

Daño **20**



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

STAR WARS

FRN 60/60 ★