

HOLOGRAMA DE DARTH SIDIOUS

11

P. Golpe 20
Defensa 20
Ataque -
Daño -

Aptitudes Especiales

Único

Efecto de Comandante

Los aliados que estén a 6 casillas o menos ganan: **Renovar Fuerza 1** (Este personaje gana 1 Punto de Fuerza cada vez que se activa).



STH 01/40



ANSOKA TANO

20

P. Golpe 60
Defensa 20
Ataque 7
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 en ráfaga (Cuando este personaje consigue un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional inmediato)

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

Sinergia (+4 a Ataque si Anakin, como aliado, está a 6 casillas o menos)

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)



REP 02/40



ANAKIN SKYWALKER, CAMPEÓN DE NELVAAN

49

P. Golpe 120
Defensa 19
Ataque 12
Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)

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 (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)

Estrangulamiento con la Fuerza (Fuerza 1, reemplaza ataques: 10 daños a un objetivo)



REP 03/40



ANAKIN SKYWALKER EN STAP

35

P. Golpe 80
Defensa 17
Ataque 7
Daño 20

Aptitudes Especiales

Único; Piloto

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

Bombardeo (Mientras este personaje mueve, puede ir atacando a los enemigos en cuyo espacio entre; este turno, este personaje aplica Ataque gemelo a cada enemigo atacado de esta forma, pero no puede atacar de nuevo al mismo enemigo entrando de nuevo en su casilla 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)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 4

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)



REP 04/40



FRANCOTIRADOR SOLDADO ARC

16

P. Golpe 30
Defensa 17
Ataque 10
Daño 20

Aptitudes Especiales

Orden 66

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

Puntería (En su turno, este personaje recibe +10 a Daño si no mueve)

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



REP 05/40



BARRISS OFFEE, CABALLERO JEDI

30

P. Golpe 80
Defensa 19
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)

Sinergia (+4 a Ataque y +4 a Defensa si Luminara Unduli, como aliada, está a 6 casillas o menos)

Poderes de la Fuerza

Fuerza 2

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

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)



REP 06/40



CAPITÁN REX

33

P. Golpe 70
Defensa 16
Ataque 12
Daño 20

Aptitudes Especiales

Único; Orden 66

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)

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)

Penetración 10 (La Reducción de daño del enemigo es reducida en 10 contra ataques de este personaje)

Efecto de Comandante

Los aliados con Orden 66 que estén a 6 casillas o menos ganan **Gran ataque móvil**.



REP 07/40



SOLDADO CLON EN GELAGUSANO

24

P. Golpe 80
Defensa 16
Ataque 10
Daño 30

Aptitudes Especiales

Orden 66



REP 08/40



COMANDANTE GREE

20

P. Golpe 60
Defensa 14
Ataque 11
Daño 30

Aptitudes Especiales

Único; Orden 66

Efecto de Comandante

Los personajes aliados son tratados como si compartieran el mismo nombre entre ellos, solo a efectos de aptitudes especiales que incluyan la palabra **escuadra** en el nombre.

Los seguidores que estén a 6 casillas o menos ganan: **Asalto de escuadra** (+4 a Ataque si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos).



REP 09/40



COMANDANTE SOLDADO CLON DE ÉLITE

15

P. Golpe 30

Defensa 18

Ataque 10

Daño 10

Aptitudes Especiales

Orden 66

Efecto de Comandante

Los seguidores con Orden 66 que estén a 6 casillas o menos ganan +4 a Defensa.



REP 10/40 ♦



COMANDANTE SOLDADO CLON DE ÉLITE

15

P. Golpe 30

Defensa 14

Ataque 8

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)
Granadas EMP (Los personajes no vivos y Ciborgs, de tamaño grande o menor, que se vean sujetos a la aptitud de Granadas de este personaje, aún superando la salvación para daño, se consideran activados este turno; salvación 11)



REP 11/40 ●



MARINE GALÁCTICO

13

P. Golpe 20

Defensa 14

Ataque 8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Orden 66

Soldado clon de élite (Este personaje cuenta como Soldado Clon de Élite)
Asalto de escuadra (+4 a Ataque si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos)



REP 12/40 ♦



GENERAL AAYLA SECURA

50

P. Golpe 100

Defensa 22

Ataque 12

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única

Ataque cuerpo a cuerpo; **Ataque doble**
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 4

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)
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])

Efecto de Comandante

Los aliados con Orden 66 ganan: **Ataque doble**.



REP 13/40 ★



SOLDADO CLON PESADO

13

P. Golpe 20

Defensa 14

Ataque 9

Daño 30

Aptitudes Especiales

Orden 66

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



REP 14/40 ●



CABALLERO MON CALAMARI

14

P. Golpe 40

Defensa 20

Ataque 6

Daño 20

Aptitudes Especiales

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



REP 15/40 ♦



ODD BALL

17

P. Golpe 40

Defensa 14

Ataque 10

Daño 10

Aptitudes Especiales

Único; **Orden 66**; **Piloto**
Granadas 20 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)
Penetración 20 (La Reducción de daño del enemigo es reducida en 20 contra ataques de este personaje)

Efecto de Comandante

Los Pilotos aliados ganan: **Granadas 20** y **Penetración 20**.



REP 16/40 ★



PADMÉ ANIDALA, SENADORA

23

P. Golpe 70

Defensa 17

Ataque 9

Daño 10

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)

Efecto de Comandante

Al final del turno de este personaje, un seguidor Único que esté a 6 casillas o menos puede hacer un ataque inmediato con +4 a Ataque.



REP 17/40 ☉



SOLDADO STAR CORPS

15

P. Golpe 30

Defensa 15

Ataque 9

Daño 20

Aptitudes Especiales

Orden 66

Cobertura ventajosa (Este personaje recibe +8 a Defensa por cobertura en vez de +4)
Paso estable (Este personaje no disminuye su movimiento al pasar por objetos bajos o terreno difícil)
Potencia de fuego de escuadra (+10 a Daño si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos)
Reacciones rápidas (+6 a Ataque cuando hace ataques de oportunidad)



REP 18/40 ♦



