

HOLOGRAMA DE DARTH SIDIUS
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

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)

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 MELVAAN
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

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)

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 compartirían 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 AMIDALA, 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 ♦



SINVERGÜENZA WOOKIEE

11

P. Golpe 30
Defensa 14
Ataque 6
Daño 20

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)
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)



SEP 19/40

STAR WARS

YODA EN KYBUCK

51

P. Golpe 160
Defensa 20
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)
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)
Velocidad 10 (Puede mover hasta 10 casillas atacando o hasta 20 casillas sin atacar)

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



REP 20/40

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)



SEP 21/40

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)



SEP 22/40

STAR WARS

DROIDE DE COMBATE FRANCOTIRADOR

10

P. Golpe 10
Defensa 9
Ataque 5
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)
Arma pesada (Este personaje no puede atacar y mover en el mismo turno; puede hacer ataques de oportunidad aunque haya movido en su turno)
Francotirador (Los personajes no proporcionan cobertura contra los ataques de este personaje)
Tiro preciso (Este personaje puede atacar a un enemigo con cobertura, aunque no sea el más cercano)



SEP 23/40

STAR WARS

DROIDE CAMALEÓN

26

P. Golpe 60
Defensa 16
Ataque 6
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)
Invisibilidad (Este personaje no puede ser tomado como objetivo por enemigos no adyacentes)
Minas 20 (Un personaje que entre en un espacio adyacente a este personaje recibe 20 daños; salvación 11)
Trepamuros (Este personaje ignora terreno difícil, enemigos, objetos bajos y fosos cuando mueve a lo largo de casillas adyacentes a un muro)



SEP 24/40

STAR WARS

DURGE, CAZADOR DE JEDI

51

P. Golpe 110
Defensa 19
Ataque 9
Daño 20

Aptitudes Especiales

Único
Ataque triple (En su turno, este personaje puede hacer 2 ataques extra en vez de moverse)
Cazador de Jedi (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza)
Cazarrecompensas +4 (Este personaje recibe +4 a Ataque contra personajes Únicos)
Regeneración 20 (Si este personaje no se mueve en su turno, retira 20 daños al final de ese turno)
Resistencia a sables de luz (+2 a Defensa cuando es atacado por un enemigo adyacente con sable de luz)
Resistente (No sufre el doble de daño a causa de impactos críticos)



SEP 25/40

STAR WARS

GENERAL GRIEVOUS, COMANDANTE DEL EJÉRCITO DROIDE

57

P. Golpe 100
Defensa 19
Ataque 8
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 triple (En su turno, este personaje puede hacer 2 ataques extra en vez de moverse)
Blastar 20 (Reemplaza ataques: Realiza un ataque sin restricción de cuerpo a cuerpo con 12 a Ataque y 20 a Daño)
Cazador de Jedi (Este personaje obtiene +4 a Ataque y +10 a Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza)

Efecto de Comandante

Los droides están sujetos a este efecto: Los seguidores droides reciben +4 a Ataque y +4 a Defensa y ganan: **Ataque gemelo** (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo).



SEP 26/40

STAR WARS

SUPER DROIDE DE COMBATE PESADO

14

P. Golpe 30
Defensa 14
Ataque 3
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)
Fuego sincronizado (Los personajes Droides usados para combinar fuego con este personaje proporcionan +6 a Ataque en vez de +4)



SEP 27/40

STAR WARS

IG-100 MAGNAGUARDIA **16**

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)
Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Electrovara +10 (+10 a Daño contra enemigos adyacentes no vivos y Ciborgs. Los personajes vivos alcanzados por este ataque se consideran activados este asalto; salvación 11 para el efecto de activación)
Resistencia a sables de luz (+2 a Defensa cuando es atacado por un enemigo adyacente con sable de luz)



SEP 28/40 ♦

STAR WARS

GUERRERO NEIMOIDIANO **16**


P. Golpe **40**

Defensa **15**

Ataque **9**

Daño **20**

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



SEP 29/40 ●

STAR WARS

AISLACIONISTA QUARREN **9**


P. Golpe **30**

Defensa **14**

Ataque **6**

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)



SEP 30/40 ♦

STAR WARS

DROIDE DE COMBATE CONETE **6**


P. Golpe **10**

Defensa **12**

Ataque **2**

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)



SEP 31/40 ♦

STAR WARS

SUPER 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)



SEP 32/40 ●

STAR WARS

GUERRERO DE LA TECNOUNIÓN **13**


P. Golpe **10**

Defensa **16**

Ataque **6**

Daño **20**

Aptitudes Especiales
Densidad de flujo (+10 a Daño si uno o más Droides combinan fuego con este personaje)
Fuego sincronizado (Los personajes Droides usados para combinar fuego con este personaje proporcionan +6 a Ataque en vez de +4)



SEP 33/40 ●

STAR WARS

GUERRERO AQUALISH **12**

P. Golpe **40**

Defensa **15**

Ataque **6**

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)
Sed de sangre (+10 a Daño contra enemigos a los que les queden la mitad de Puntos de Golpe o menos)



FRN 34/40 ●

STAR WARS

GNA NACHT **12**

P. Golpe **30**

Defensa **13**

Ataque **3**

Daño **10**

Aptitudes Especiales
Único
Trandoshano (Este personaje cuenta como Trandoshano)
Regeneración 10 (Si este personaje no se mueve en su turno, retira 10 daños al final de ese turno)
Relación (Los Droides no únicos cuestan un punto menos si están en la misma escuadra que este personaje)
Reparar 10 (Reemplaza ataques: Toque; retira 10 daños de otro personaje Droide)



FRN 35/40 ★

STAR WARS

SOLDADO DE FORTUNA HUMANO **14**


P. Golpe **40**

Defensa **17**

Ataque **8**

Daño **20**

Aptitudes Especiales
Mercenario (Este personaje sólo puede mover si no puede hacer un ataque desde su espacio inicial)
Puntería (En su turno, este personaje recibe +10 a Daño si no mueve)



FRN 36/40 ●

STAR WARS

DROIDE ASESINO IG-86

17

P. Golpe

60

Defensa

18

Ataque

9

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)

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



FRN 37/40 ♦
 

GUERRERO NELVAANIANO

9

P. Golpe

20

Defensa

18

Ataque

5

Daño

10


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)

Barrido poderoso (En su turno, si este personaje no mueve, recibe +10 a Daño contra enemigos adyacentes)



FRN 38/40 ♦
 

CARROÑERO TRANDOSHANO

11

P. Golpe

30

Defensa

16

Ataque

7

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 a Daño contra enemigos adyacentes)

Regeneración 10 (Si este personaje no se mueve en su turno, retira 10 daños al final de ese turno)



FRN 39/40 ♦
 

GUERRERO UTAPAUNO

14

P. Golpe

50

Defensa

20

Ataque

7


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 a Daño contra enemigos adyacentes)



FRN 40/40 ●
 