

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 SEGURA

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 ♦



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)
Electrovira +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 ♦



GUERRERO NEINOIDIANO

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 ●



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 ♦



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 ♦



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 ●



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 ●



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 ●



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 ★



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 ●



