

ASAAJ VENTRESS, LÍDER DE ASALTO

57

P. Golpe 120

Defensa 19

Ataque 11

Daño 20

Aptitudes Especiales

Única
Ataque cuerpo a cuerpo: Ataque doble
Ataque gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Eludir (Cuando es acertado por el ataque de un enemigo no adyacente, este personaje evita el daño con una salvación de 11)
Estilo Niman (Mientras este personaje conserve más de la mitad de Puntos de Golpe, recibe +2 a Ataque y +2 a Defensa)
Poderes de la Fuerza
Fuerza 3
Estrangulamiento con la Fuerza 1 (Fuerza 1, reemplaza ataques: 10 daños a un objetivo)
Furia Sith (Fuerza 1: Este personaje obtiene +10 a Daño para los ataques de este turno)
Velocidad de maestro (Fuerza 1: Este personaje puede mover 6 casillas extra en su turno como parte de su movimiento)
Efecto de Comandante
 Los seguidores a 6 casillas o menos consiguen impacto crítico con una tirada de 19 ó 20. Los seguidores que estén a 6 casillas o menos hacen daño triple en lugar de doble con un impacto crítico.



SEP 01/40 ★



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 02/40 ●



SARGENTO DROIDE DE COMBATE

16

P. Golpe 20

Defensa 13

Ataque 3

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)
Roger-roger (Los aliados droides no únicos que estén a 6 casillas o menos reciben +10 a Daño)



SEP 03/40 ◆



ULTRA DROIDE DE COMBATE B3

32

P. Golpe 60

Defensa 17

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 triple (En su turno, este personaje puede hacer 2 ataques extra en vez de moverse)
Lanzallamas 20 (Reemplaza ataques: Alcance 6; 20 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo)
Misiles 30 (Reemplaza ataques: 30 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11)
Proyector de densidad (Ignora efectos que fuerzan el movimiento)
Reducción de daño 10 (Cuando este personaje recibe daño, redúcelo en 10; los ataques con sable de luz ignoran esta aptitud)



SEP 04/40 ◆



CAPTÁN MAR TUUK

14

P. Golpe 40

Defensa 14

Ataque 5

Daño 10

Aptitudes Especiales

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

Efecto de Comandante

Si este personaje puede ver a un enemigo al principio de una fase, puedes aumentar o reducir el número de personajes que activas en esa fase en 1 (con un mínimo de 1), incluyendo Droides y Salvajes.



SEP 05/40 ●



DROIDE COMANDO

17

P. Golpe 30

Defensa 16

Ataque 7

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 gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Potencia de fuego de escuadra (+10 a Daño si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos)



SEP 06/40 ●



DROIDE COMANDO

17

P. Golpe 30

Defensa 16

Ataque 7

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 gemelo (Cuando este personaje ataca, hace un ataque extra contra el mismo objetivo)
Potencia de fuego de escuadra (+10 a Daño si otros 3 aliados con el mismo nombre se encuentran a 6 casillas o menos)



SEP 07/40 ●



DROIDE COMANDO CAPITÁN

24

P. Golpe 50

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)

Ataque doble (En su turno, este personaje puede hacer un ataque extra en vez de moverse)
Puntería (En su turno, este personaje recibe +10 a Daño si no mueve)

Efecto de Comandante

Los Droides están sujetos a este efecto de comandante: Los seguidores Droides a 6 casillas o menos ganan **Ataque doble**.



SEP 08/40 ◆



DROIDE DE LABORATORIO SERIE A4

16

P. Golpe 30

Defensa 15

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)

Ataque cuerpo a cuerpo (Este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
Reparar 30 (Reemplaza ataques: Toque; retira 30 daños de otro personaje Droide)



SEP 09/40 ◆



CAPITÁN ARGYUS

29

P. Golpe 70

Defensa 19

Ataque 10

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

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

Combate cerrado (+4 a Ataque contra enemigos adyacentes)

Efecto de Comandante

Los seguidores cuyo nombre contenga "Senado" ganan **Ataque gemelo** y **Combate cerrado**.



REP 19/40



PILOTO SOLDADO CLON

9

P. Golpe 20

Defensa 15

Ataque 8

Daño 10

Aptitudes Especiales

Orden 66

Artillero +20 (Este personaje puede combinar fuego con aliados adyacentes que tengan Arma montada y les otorga +20 a Daño)

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



REP 20/40



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 ó 20.



REP 21/40



SOLDADO CLON CON VISIÓN NOCTURNA

13

P. Golpe 10

Defensa 13

Ataque 6

Daño 20

Aptitudes Especiales

Orden 66

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



REP 22/40



SOLDADO CLON CON BLASTER DE REPETICIÓN

23

P. Golpe 20

Defensa 14

Ataque 8

Daño 20

Aptitudes Especiales

Orden 66

Ataque cuádruple (En su turno, este personaje puede hacer 3 ataques extra en vez de moverse)



REP 23/40



COMANDANTE ANSOKA

24

P. Golpe 70

Defensa 20

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)

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

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

Efecto de Comandante

Los seguidores que estén a 6 casillas o menos ganan **Continuación arrolladora**.



REP 24/40



COMANDANTE CODDY

23

P. Golpe 50

Defensa 16

Ataque 11

Daño 20

Aptitudes Especiales

Único

Orden 66

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

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

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

Relación (Los personajes cuyo nombre sea exactamente *Soldado Clon* cuestan 1 punto menos si están en la misma escuadra que este personaje)

Efecto de Comandante

Los seguidores con Orden 66 ganan **Ataque en ráfaga** y **Ataque mortal**.



REP 25/40



CAPTÁN REX, COMANDANTE DE LA 501

41

P. Golpe 80

Defensa 16

Ataque 13

Daño 30

Aptitudes Especiales

Único

Orden 66

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

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)

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

Los aliados con Orden 66 que terminen su movimiento a 6 casillas o menos de este personaje pueden mover 2 casillas adicionales al final de su turno.



REP 26/40



GUARDIA DEL SENADO DE ÉLITE

18

P. Golpe 50

Defensa 17

Ataque 8

Daño 30

Aptitudes Especiales

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

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

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 27/40



DROIDE ASTROMECAÁNICO R7

8

P. Golpe 40

Defensa 16

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)

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

Protección de iones (Puede ignorar aptitudes especiales que afecten únicamente a personajes no vivos o Droides)



FRN 37/40 ♦



COMERCIANTE RODIANO

10

P. Golpe 10

Defensa 14

Ataque 4

Daño 10

Aptitudes Especiales

Suministros armamentísticos (Reemplaza turno: Un aliado adyacente gana **Granadas 10** [Reemplaza ataques: Alcance 6; 10 daños al objetivo y a cada personaje adyacente al objetivo; salvación 11] hasta el final de la escaramuza)

Suministros médicos (Reemplaza turno: Un aliado adyacente gana **Curar 10** [Reemplaza ataques: Retira 10 daños de un personaje vivo; toque] hasta el final de la escaramuza)



FRN 38/40 ●



DROIDE ORUGA

10

P. Golpe 30

Defensa 16

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)

¡Es una trampa! (Los enemigos con Sigilo que estén a 6 casillas o menos pierden Sigilo)

Selección de objetivos (El enemigo objetivo recibe -4 a defensa hasta el final del asalto)



FRN 39/40 ♦



PIRATA WEEQUAY

10

P. Golpe 10

Defensa 15

Ataque 8

Daño 10

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)



FRN 40/40 ●

