

BASTILA SHAN



**STAR
WARS**



Életpont

110

Védekezés

19

Támadás

+13

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi**Közelharc; Tripla támadás**

Erő képességek

Erő 4

Csatameditáció (Erő 2, támadás helyett: a játék további részére a karakter megkapja a következő parancsnoki hatást: az osztúzet zúdító szövetségesek +2 támadáspontot kapnak, és az ellenséges karakterek nem használhatnak osztúzet)

Erő bátorság (Erő 2, támadás helyett; a játék további részére a karakter megkapja a következő parancsnoki hatást: a 6 négyzetben belüli szövetségesek +2 védekezés és +2 támadáspontot kapnak)

Fénykard véde (Erő 1, ha megtámadják nem közvetlen támadással, elkerülheti a sérülést 11-es dobással)

Fénykard söprés (Erő 1, támadás helyett; 1 támadás minden szomszédos ellenséges karakterre)

STAR
WARSHun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



JEDI TANÁCSOS



**STAR
WARS**



Életpont

60

Védekezés

18

Támadás

+9

Sebzés

20



Különleges képességek

Közelharc (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)

Erő képességek

Erő 3

Erő módosítás (Erő 1, hatótáv 6; bármely 1 ellenség újradobja a legutolsó támadását)

Erő kábítás (Erő 1, csak ennek a karakternek a fordulójában használható; hatótáv 6; a célbavett élő ellenség aktiváltnak tekintendő ebben a körben; kivédése 11-gyel)

A Jedi tanácsos a tudás és a tárgyalás érdekében használja az Erőt.

**STAR
WARS**Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



JEDI VÉDELMEZŐ



STAR
WARS



Életpont

80

Védekezés

18

Támadás

+12

Sebzés

20



Különleges képességek

Közelharc (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)

Dupla támadás (A saját fordulójában ez a karakter képes egy extrát támadni lépés helyett)

Erő képességek

Erő 2

Fénykard söprés (Erő 1, támadás helyett: képes minden szomszédos ellenséget egyszer megtámadni)

A Jedi hagyományok szerint képezve a Jedi védelmező a fizikai erőnlétet az Erőben való jártassággal ötvözi.

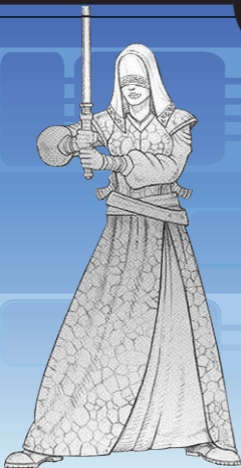
STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



JEDI ŐRSZEM



STAR
WARS



Életpont

70

Védekezés

18

Támadás

+8

Sebzés

10



Különleges képességek

Fénykard (+10 sebzés szomszédos ellen-ségek ellen)

Javítás 10 (Támadás helyett; érintés; 10 sérülés eltávolítása 1 droid karakterről)

Robbanótöltet (Támadás helyett: 1 szom-szédos ajtót nyitottnak jelöl ki; ez a játék végéig nyitva marad, és nem lehet bezárni)

Lopakodás (Ha ez a karakter fedezékben van, nem számít a legközelebbi célpontnak egy olyan ellenség számára, aki 6 négyzetnél távolabb áll)

Erő képességek

Erő 2

Ez a Jedi őrszem, egy Miraluka, vakon született, de az Erővel való természetes kapcsolata folytán mégis képes "látni".

STAR
WARSHun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



**RÉGI KÖZTÁRSASÁGI
PARANCSNOK**



**STAR
WARS**



RÉGI KÖZTÁRSASÁGI PARANCSNOK

18

Életpont

40

Védekezés

14

Támadás

+10

Sebzés

10



Parancsnoki hatás

A 6 négyzetben belüli régi köztársasági katona nevű karakterek **Dupla támadás** képességet kapnak (A saját fordulójában ez a karakter 1 extrát támadhat lépés helyett)

4000 évvel a Birodalom előtt elszánt parancsnokok vezették a Régi Köztársaság katonáit a Sithek és a Mandalorok fenyegetése ellen.



5/60



STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

**RÉGI KÖZTÁRSASÁGI
KATONA**



**STAR
WARS**



RÉGI KÖZTÁRSASÁGI KATONA

8

Életpont

10

Védekezés

13

Támadás

+6

Sebzés

20



*Bátor katonák védték a Régi Köztársaságot a
Jedi lovagok oldalán.*



6/60

STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights
reserved. Game Design: Wizards

SÖTÉT JEDI



STAR
WARS



Életpont

60

Védekezés

11

Támadás

+7

Sebzés

10



Különleges képességek

Fénykard (+10 sebzés szomszédos ellen-
ségek ellen)

Erő képességek

Erő 2

*Ez a kezdő sötét oldali tanítvány még világi
fegyvereket is használ küldetései során.*

STAR WARS

Hun Version: www.starwarssklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights
reserved. Game Design: Wizards



SÖTÉT JEDI MESTER



STAR
WARS



Életpont

90

Védekezés

11

Támadás

+10

Sebzés

20

Különleges képességek

Dupla támadás (A saját fordulójában ez a karakter képes egy extrát támadni lépés helyett)

Közelharc (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)

Erő képességek

Erő 3

Mesteri gyorsaság (Erő 1, ez a karakter 6 extra négyzetet léphet a mozgása részeként)

Sith villám 30 (Erő 2, támadás helyett: 6 négyzet, 30 sebzés)

Egy sötét Jedi fel tud emelkedni, hogy igazi Sith mester legyen.



STAR WARS

Hun Version: www.starwarssklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



SÖTÉT OLDALI
VÉGREHAJTÓ



STAR
WARS



Életpont

80

Védekezés

16

Támadás

+9

Sebzés

20

Különleges képességek

Dupla támadás (A saját fordulójában ez a karakter képes egy extrát támadni lépés helyett)

Közelharc (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)

Erő képességek

Erő 1

Ennek a veteránnak affinitása van az Erő sötét oldalához, a formai képzés helyett inkább bízva a tapasztalatában és a természetes tehetségében.



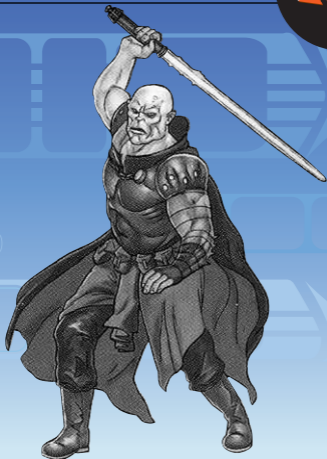
STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



DARTH BANE



**STAR
WARS**



Életpont

200

Védekezés

20

Támadás

+16

Sebzés

30

Különleges képességek

Egyedi**Jedi vadász** (+4 támadási és +4 sebzési bónusz Erőérzékeny ellenségek ellen)**Közelharc, Dupla támadás**

Erő képességek

Erő 2, Erő megújítás 1**Fénykard roham** (Erő 1, támadás helyett: 2 támadást csinálhat)**Fénykard söprés** (Erő 1, támadás helyett: 1 támadás minden szomszédos ellenséges karakterre)**Fénykard dobás** (Erő 1, támadás helyett: megtámadhat egy 6 négyzeten belüli ellenséget)**Az Erő ura 2** (Egy fordulóban kétszer használhat fel Erőpontot)**Sith düh** (Erő 1, +10 sebzés ebben a fordulóban minden támadásra)**Sith varázslat** (Erő 2, Csak a karakter fordulójában használható. A 6 négyzeten belüli ellenségeket megbénítja, kivédése 11-gyel)STAR
WARSHun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



DARTH MALAK



**STAR
WARS**



Életpont

120

Védekezés

20

Támadás

+15

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi**Közelharc, Dupla támadás**

Fénykard párbajozó (+4 védekezés, amikor Erőhasználó ellenség közelharcban támadja)

Erő képességek

Erő 4

Erő kábítás (Erő 1, csak a karakter fordulójában használható, 6 négyzet. Az élő célpont már nem aktiválható ebben a körben)

Fénykard dobás (Erő 1, támadás helyett: megtámadhat egy 6 négyzeten belüli ellenséget)

Sith düh (Erő 1, +10 sebzés ebben a fordulóban minden támadásra)

Parancsnoki hatás

Az összetűzet zúdító szövetségesek +6 támadási bónusz kapnak +4 helyett.

Darth Malak vezette a Sith armadát a Köztársaság peremvilágai és a Jedi Rend ellen.

**STAR
WARS**Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

DARTH NIHILUS



STAR
WARS



Életpont

100

Védekezés

19

Támadás

+12

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi**Közelharc, Dupla támadás**

Erő képességek

Erő 5**Életelszívás 10** (Erő 1, csak a karakter fordulójában használható, 6 négyzet, 10 sebzés az élő célpontra, és 10 sebzés eltávolítása erről a karakterről)**Sith gyűlölet** (Erő 1, csak a karakter fordulójában használható, 10 sebzés minden ellenségre 2 négyzeten belül)**Sith éhség** (Erő 1, támadás helyett, 6 négyzet, 20 sebzés az élő célpontra és 20 sebzés eltávolítása erről a karakterről. Ha a célpontnak voltak még Erőpontjai, 1 pont átkerül ehhez a karakterhez)

A sötét oldal annyira eltorzította Darth Nihilust, hogy már a szavai is halált okoznak azoknál, akik hallják őt.

STAR
WARSHun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



EXAR KUN



STAR
WARS



Élet pont

180

Védekezés

23

Támadás

+19

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi**Közelharc, Tripla támadás**

Erő képességek

Erő 3, Erő megújítás 1**Sötét Erő szellem 1** (Ha ez a karakter meghal, minden Erőponttal rendelkező ellenség elveszt 1 Erőpontot minden egyes aktiválásakor a játék végéig)**Fénykard roham** (Erő 1, támadás helyett: 2 támadást csinálhat)**Sith düh** (Erő 1, +10 sebzés ebben a fordulóban minden támadásra)**Sith varázslat** (Erő 2, Csak a karakter fordulójában használható. A 6 négyzeten belüli ellenségeket megbénítja, Kivédése 11-gyel)**Lényegi átvitel** (Erő 1, Csak a karakter fordulójában használható. Válassz egy élő szövetségest. Távolítsd el ezt a szövetségest a játékból és tedd Exar Kunt a helyére. Ez a szövetséges megsemmisül)

Parancsnoki hatás

A vad karakterekre hat: kA vad alávetettek megkapják a

Jedi vadász (+4 támadási és +10 sebzési bónusz Erőérzékeny ellenség ellen) és a Lendület (Ha a karakter mozgott a fordulójában +4 támadási és +10 sebzési bónusz t kap szomszédos ellenség ellen) képességeket.

**MASSASSI
SITH MUTÁNS**



**STAR
WARS**



MASSASSI SITH MUTÁNS

15

Életpont

60

Védekezés

15

Támadás

+11

Sebzés

20

Különleges képességek

Vad (Ennek a karakternek ellenséges karakter mellett kell befejezni a mozgását, ha tudja. Nem befolyásolják a parancsnoki hatások)

Közelharc (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)

Hatalmas lendítés (A saját fordulójában ha ez a karakter nem mozog, +10 bónusz sebzéspontot kap szomszédos ellenség ellen)



A sith varázslat különböző lényeket hozott létre, hogy jobban szolgálják a sötét oldalt.

STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu

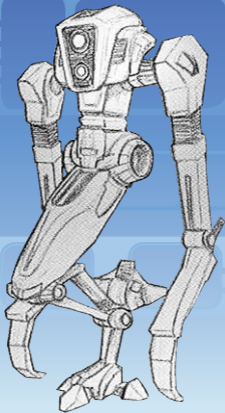
2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



14/60



SITH ROHAMDROID



**STAR
WARS**



Életpont

60

Védekezés

11

Támadás

+9

Sebzés

20



Különleges képességek

Droid (Immunis a kritikus találatra; nem hatnak rá a parancsnoki hatások)

Dupla támadás (A saját fordulójában ez a karakter képes egy extrát támadni lépés helyett)

Lángszóró 20 (Támadás helyett: 6 négyzeten belül; 20 sérülés a célpontra és minden karakterre, amik szomszédosak vele)

Pajzs 2 (Amikor ez a karakter sérülést szenved, 2x védhet; minden 11-es dobás csökkenti a sérülést 10 ponttal)

A Birodalom előtt 4000 évvel a Sith felhasználta a halálos rohamdroidokat, a Galaxis leigázásának érdekében.

SITH KATONA



**STAR
WARS**



Életpont

10

Védekezés

14

Támadás

+5

Sebzés

20



Csak az erősek kerülhetnek a Sith-ek közé, és viselhetik a rend félelmet keltő páncélját.

SITH KATONA



**STAR
WARS**



SITH KATONA

8

Élet pont

10

Védekezés

14

Támadás

+5

Sebzés

20



A sith katona páncélja a félelemkeltésre lett kitalálva elfedve a katonát a így a Sith arctalan meghosszabbításává válik.



17/60

STAR WARS

Hun Version: www.starwarssklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

SITH PARANCNOK



STAR
WARS



Életpont

50

Védekezés

14

Támadás

+9

Sebzés

20

Parancsnoki hatás

A sith katona nevű szövetséges karakterek megkapják a **Mesterlövész** képességet (Ha nem mozog a fordulójában, +10 sebzési bónuszt kap)



Kegyetlen parancsnokok vezetik a Sith-eket a Köztársaság és a Jedik ellen.

STAR
WARSHun Version: www.starwarssklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



ULIC DEL-DROMA



STAR
WARS



Életpont

160

Védekezés

23

Támadás

+16

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi**Közelharc, Dupla támadás**

Erő képességek

Erő 4**Fénykard blokkolás** (Erő 1, ha közelharcban megtámadják, elkerülheti a sérülést 11-es dobásával)**Mesteri gyorsaság** (Erő 1, Ez a karakter a saját fordulójában képes 6 extra négyzetet mozogni a mozgása részeként)**Sith düh** (Erő 1, +10 sebzés ebben a fordulóban minden támadásra)

Parancsnoki hatás

A csapatod tartalmazhat mandalor karaktereket. A mandalor szövetségesek 6 négyzeten belül megkapják a **Testőr** képességet (Ha szomszédos szövetséges sérülést szenvedne, ez a karakter átvállalhatja helyette a sérülést)

**STAR
WARS**Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



BARRISS OFFEE



**STAR
WARS**



Életpont

60

Védekezés

18

Támadás

+8

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi**Közelharc** (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)**Összhang** (1-el kevesebb az értéke, ha egy csapatban van Luminara Unduli-val)**Együtthatás** (+4 támadási bónusz, Luminara Unduli 6 négyzeten belül van)

Erő képességek

Erő 2**Erő gyógyítás 20** (Erő 2, támadás helyett: 20 sebzés eltávolítása egy nem droid karakterről)

Ez a Jedi lovag képzett a páros harcban. Az Erő segítségével dolgozik össze partnerével, így alkotva egy megállíthatatlan kettőst.

STAR
WARSHun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



BACARA
KLÓN PARANCSNOK



**STAR
WARS**



BACARA KLÓN PARANCSNOK

23

Életpont

40

Védekezés

14

Támadás

+10

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi

66-os parancs

Alattomos támadás (+4 támadási és +10 sebzési bónusz olyan ellenség ellen, aki még nem volt aktiválva a kör folyamán)

Lopakodás (Ha ez a karakter fedezékben van, nem számít a legközelebbi célpontnak egy olyan ellenség számára, aki 6 négyzetnél távolabb áll)

Parancsnoki hatás

A csapod **66-os parancs** képességű katonái +10 sebzési bónuszt kapnak szomszédos ellenségek ellen.

Az Elit klón katona nevű csapattagok

Lopakodás képességet kapnak.

A csapod 66-os parancs és Lopakodás képességű tagjai (beleértve Bacarát is) ha fedezékben vannak csak szomszédos ellenség által támadhatók.

CC 1138 akkor vette fel a Bacara nevet, amikor Ki-Adi-Mundi tábornok oldalán harcolt.



21/60 ★

STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

CODY
KLÓN PARANCSNOK



**STAR
WARS**



Életpont

40

Védekezés

14

Támadás

+10

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi, 66-os parancs

Pontos lövés (Akkor is képes megtámadni egy fedezékben lévő ellenséges karaktert, ha nem az a legközelebbi ellenség)

Összhang (A klón katona nevű karakterek 1-gyel kevesebbet érnek, ha egy csapatban vannak ezzel a karakterrel)

Orvlövész (Más karakterek nem nyújtanak fedezéket ezen karakter támadásával szemben)

Falmászó (Ez a karakter mindaddig figyelmen kívül hagyja a nehéz terepet, ellenséges karaktereket, alacsony tereptárgyakat és árkokat a mozgása során, amíg mozgásának végpontjai fal-lal érintkeznek)

Parancsnoki hatás

A 66-os parancs képességű csapattagok megkapják a **Falmászó** képességet.

A 66-os parancs és az Orvlövész képességű csapattagok megkapják a **Pontos lövés** képességet.

CC 2224, ismertebb nevén Cody parancsnok, sok akciót látott a Rendili rendszerben.

GREE
KLÓN PARANCSONOK



STAR
WARS



Életpont

40

Védekezés

13

Támadás

+10

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi

66-os parancs

Mobil támadás (Képes a támadás előtt és után is mozogni)

Összhang (A nem egyedi wookie-k 1-gyel kevesebbet érnek, ha egy csapatban vannak ezzel a karakterrel)

Sebesség 8 (8 négyzetnyit mozoghat, ha támad, és 16-ot ha támadás nélkül)

Parancsnoki hatás

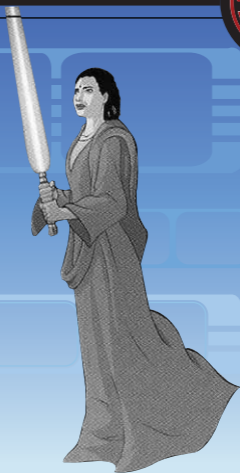
A csapatod tartalmazhat bármilyen csoport-besorolású nem egyedi wookie-kat.

Minden katona alárendelt 2 extra négyzetet mozoghat a fordulója végén.

A csapatod 66-os parancs és Mobil támadás képességű karakterei nem provokálják a Lehetőség támadás-át.

CC 1004, Gree parancsnok, vezette a kashyyyki csapatokat a Klón Háború végső csatáiban.

DEPA BILLABA



STAR
WARS



Életpont

90

Védekezés

19

Támadás

+13

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi**Dupla támadás** (A saját körében egy extrát tud támadni lépés helyett)**Közelharc** (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)**Vaapad harci stílus** (A 18, 19 és 20-as támadó dobás is kritikus találatnak számít)

Erő képességek

Erő 3**Erő megérzés** (Erő 1, csak a karakter fordulójában használható: Az ellenséges karakterek a kör végéig elvesztik a Lopakodásukat)**Fénykard védés** (Erő 1, Ha megtámadják nem közvetlen támadással, elkerülheti a sérülést 11-es dobásával)

Ez a Jedi mester képzett a Vaapad stílusú fénykard harcban.

**STAR
WARS**Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

EVEN PIELL



STAR
WARS



Életpont

90

Védekezés

19

Támadás

+14

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi**Dupla támadás** (A saját körében egy extrát tud támadni lépés helyett)**Közelharc** (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)**Hevesség** (Ha ez a karakter újradobásra használ fel egy Erőponot, +4 bónuszt kell adni az eredményhez)

Erő képességek

Erő 4**Fénykard blokkolás** (Erő 1, Ha közelharcban támadják, elkerülheti a sérülést 11-gyel)**Fénykard söprés** (Erő 1, támadás helyett: 1 támadás minden szomszédos ellenséges karakterre)

A lannik hagyomány szerint Even Piell Jedi mester a becsület jelvényeként viseli harci sérüléseit.

WINDU TÁBORNOK



STAR
WARS



Életpont

150

Védekezés

22

Támadás

+16

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi, Közelharc, Tripla támadás, Vaapad harci stílus (A 18, 19 és 20-as támadó dobás is kritikus találatnak számít)

Erő képességek

Erő 5

Erő elszívása (Erő 2, töröl egy szomszédos ellenség által használt Erőképességet)

Fénykard riposzt (Erő 1, amikor közelharcban megtámadják, ez a karakter hirtelen támadást tud intézni a támadó ellen)

Fénykard söprés (Erő 1, támadás helyett: 1 támadás minden szomszédos ellenséges karakterre)

Mesteri gyorsaság (Erő 1, Ez a karakter a saját fordulójában képes 6 extra négyzetet mozogni a mozgása részeként)

Zúzáspont (Erő 1, forduló helyett; 6 négyzet: Válassz egy ellenséges karaktert. A játék végéig ezen karakter ellen Windu első támadása Kritikus találat)

Parancsnoki hatás

A 6 négyzeten belüli alárendeltek **Extra támadást** kapnak (A karakter a fordulójában egy ráadás támadást csinálhat mozgás helyett)

JEDI PADAWAN



**STAR
WARS**



Életpont

50

Védekezés

16

Támadás

+6

Sebzés

20

Különleges képességek

Közelharc (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)

Erő képességek

Erő 2

A klón háború végső napjaiban még a kiképzés alatt álló jediket is harcba hívták, hogy óvják az összeomló Köztársaságot.

**STAR
WARS**Hun Version: www.starwarssklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

JEDI FEGYVERMESTER



**STAR
WARS**



Életpont

90

Védekezés

19

Támadás

+12

Sebzés

20



Különleges képességek

Fénykard párbajozó (+4 védekezés, amikor erőhasználó ellenség közelharcban támadja)

Közelharc, Dupla támadás

Erő képességek

Erő 3

Fénykard roham (Erő 1, támadás helyett: Két támadást csinálhat)

Fénykard blokkolás (Erő 1, ha közelharcban megtámadják, elkerülheti a sérülést 11-es dobásával)

Fénykard védés (Erő 1, Ha megtámadják nem közvetlen támadással, elkerülheti a sérülést 11-es dobással)

Fénykard riposzt (Erő 1, amikor közelharcban megtámadják, ez a karakter hirtelen támadást tud intézni a támadó ellen)

Fénykard söprés (Erő 1, támadás helyett: 1 támadás minden szomszédos ellenséges karakterre)

STAR
WARSHun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



KASHYYKY KATONA



STAR
WARS



Életpont

10

Védekezés

13

Támadás

+6

Sebzés

10



Különleges képességek

66-os parancs**Dupla támadás** (A saját körében egy extrát tud támadni lépés helyett)**Mobil támadás** (Képes a támadás előtt és után is mozogni)

A wookie-k védelmére a Kashyyykra küldött klónok a felderítésre és az álcázásra lettek kiképezve.

STAR
WARSHun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

MAS AMEDDA



STAR
WARS



Életpont

30

Védekezés

14

Támadás

+3

Sebzés

10

Különleges képességek

Egyedi**Affinitás** (Ez a karakter beválogatható Birodalmi csapatba is)**Dörgő hang** (A szövetségeseik, alapesetben 6 négyzetre korlátozódó parancsnoki hatásai elvesztik térbeli korlátjukat)**Alattomos támadás** (+4 támadási és +10 sebzési bónusz olyan ellenség ellen, aki még nem volt aktiválva a kör folyamán)**Közelharc** (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)

Palpatine főkancellár főudvarmestere, Mas Amedda a központi támogatója annak, hogy a főkancellár rendkívüli hatalmat kapjon a háború idejére.

STAR
WARSHun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



AMIDALA KIRÁLYNŐ



STAR
WARS



Életpont

70

Védekezés

11

Támadás

+9

Sebzés

10



Különleges képességek

Egyedi (Padmé Amidalával egyenértékű)**Dupla támadás** (A saját körében egy extrát tud támadni lépés helyett)**Mobil támadás** (Képes a támadás előtt és után is mozogni)**Összhang** (A nem egyedi köztársasági alárendeltek 1-gyel kevesebbet érnek, ha ezzel a karakterrel egy csapatban vannak)

Parancsnoki hatás

A nem egyedi köztársasági alárendeltek

Mobil támadást kapnak (Képesek a támadás előtt és után is mozogni)

*A Naboo választott uralkodójaként
Amidala a korához képest igen bölcs, bátor
és különleges.*



**QUI-GON JINN,
JEDI MASTER**



**STAR
WARS**



Életpont

110

Védekezés

20

Támadás

+14

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi

Közelharc, Dupla támadás

Erő képességek

Erő 5

Megérzés (Erő 1, Körönként újradobhatod a kezdődobást)

Erő szellem 6 (Ha ez a karakter megsemmisül, azonnal 6 Erőpontot ad egy Erőképés szövetséges karakternek; a szövetséges karakter ezután a játék végéig 1 extra Erőpontot használhat fel fordulónként)

Fénykard söprés (Erő 1, támadás helyett: 1 támadás minden szomszédos ellenséges karakterre)

Mesteri gyorsaság (Erő 1, Ez a karakter a saját fordulójában képes 6 extra négyzetet mozogni a mozgása részeként)

"Az élő Erőre koncentrálj."

**KÖZTÁRSASÁGI
KOMMANDÓ - BOSS**



**STAR
WARS**



KÖZTÁRSASÁGI KOMMANDÓ - BOSS

19

Életpont

30

Védekezés

11

Támadás

+9

Sebzés

20



Különleges képességek

66-os parancs

Mobil támadás (Képes mozogni a támadás előtt és után is)

Lopakodás (Ha ez a karakter fedezékben van, nem számít a legközelebbi célpontnak egy olyan ellenség számára, aki 6 négyzetnél távolabb áll)

Parancsnoki hatás

Ezen karakter fordulójának a végén egy 6 négyzeten belüli beosztott, akinek a neve tartalmazza a köztársasági kommandót, képes egy azonnali támadást végrehajtani.

Delta 3-8-as vezeti a köztársasági kommandó Delta egységét.



33/60

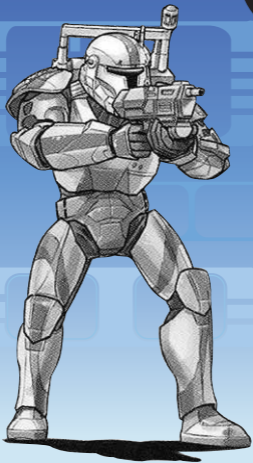


STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

**KÖZTÁRSASÁGI
KOMMANDÓ - FIXER**



**STAR
WARS**



KÖZTÁRSASÁGI KOMMANDÓ - FIXER

16

Életpont

30

Védekezés

11

Támadás

+9

Sebzés

20



Különleges képességek

66-os parancs

Zárfeltörés (A körének végén ez a karakter képes egy ajtót a látóterében kinyitni. Az ajtó a karakter következő körének a végéig, vagy a megsemmisüléséig marad nyitva)

Lopakodás (Ha ez a karakter fedezékben van, nem számít a legközelebbi célpontnak egy olyan ellenség számára, aki 6 négyzetnél távolabb áll)

Amikor a köztársasági kommandó többi tagja vissza akar vonulni, Delta 4-0, a csapat technikusa a továbbnyomulásra szavaz.



34/60

STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

**KÖZTÁRSASÁGI
KOMMANDÓ - SCORCH**



**STAR
WARS**



KÖZTÁRSASÁGI KOMMANDÓ - SCORCH

16

Életpont

30

Védekezés

11

Támadás

+9

Sebzés

20



Különleges képességek

66-os parancs

Gránát 10 (Támadás helyett: 6 négyzet; 10 sebzés a célpontra és a vele szomszédos összes karakterre; védés 11-gyel)

Robbanótöltet (Támadás helyett: 1 szomszédos ajtót nyitottnak jelöl ki; ez a játék végéig nyitva marad, és nem lehet bezárni)

Lopakodás (Ha ez a karakter fedezékben van, nem számít a legközelebbi célpontnak egy olyan ellenség számára, aki 6 négyzetenél távolabb áll)

Delta 6-2 szeret felrobbantani dolgokat - és jó is ebben.



35/60 •

STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

**KÖZTÁRSASÁGI
KOMMANDÓ - SEV**



**STAR
WARS**



Életpont

30

Védekezés

11

Támadás

+9

Sebzés

20



Különleges képességek

66-os parancs

Pontos lövés (Akkor is meg tud támadni fedezékben lévő ellenséget, ha nem az a legközelebbi ellenség)

Mesterlövész (Ha nem mozog a fordulójában, +10 sebzéspontot kap)

Lopakodás (Ha ez a karakter fedezékben van, nem számít a legközelebbi célpontnak egy olyan ellenség számára, aki 6 négyzetnél távolabb áll)

*Delta 0-7 akkor van a legjobb formában,
amikor az esélyek nem kedveznek a csapatának.
Szeret harcolni és meg is mutatja.*

SALEUCAMI KATONA



**STAR
WARS**



Életpont

10

Védekezés

13

Támadás

+7

Sebzés

30

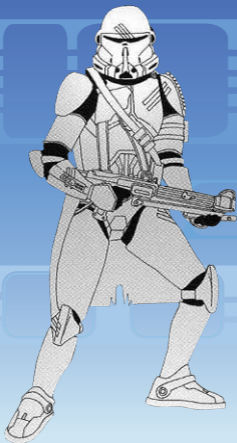


Különleges képességek

66-os parancs**Nehéz fegyver** (Nem támadhat és mozoghat ugyanabban a fordulóban)

A Saleucami kopár sivatagjába küldött klónok sok akciót láttak a Külső Gyűrű ostromai alatt.

UTAPAU KATONNA



STAR
WARS



Életpont

10

Védekezés

13

Támadás

+6

Sebzés

20



Különleges képességek

66-os parancs

Orvlövész (Más karakterek nem nyújtanak fedezéket ezen karakter támadásával szemben)

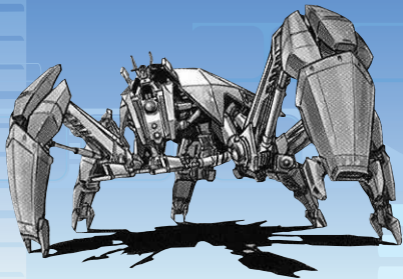
Falmászó (Ez a karakter mindaddig figyelmen kívül hagyja a nehéz terepet, ellenséges karaktereket, alacsony tereptárgyakat és árkokat a mozgása során, amíg mozgásának végpontjai fallal érintkeznek)

A klónok azért érkeztek Utapau békés világára, hogy felszabadítsák Grievous tábornok droid seregének megszállásától.

**STAR
WARS**Hun Version: www.starwarssklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

RÁK DROID



**STAR
WARS**



Életpont

80

Védekezés

18

Támadás

+8

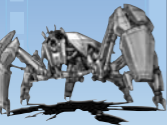
Sebzés

20

Különleges képességek

Droid (Immunis a kritikus találatra; nem hatnak rá a parancsnoki hatások)

Lendület (Ha ez a karakter mozog a támadás előtt, +4 támadás és +10 sebzéspon-tot kap szomszédos ellenségek ellen)



A gyalogsági támogató droidok különböző méretben léteznek. A rák droidokat az ellenük harcoló klónok "ganélytúrók"-nak nevezik.

**DARTH MAUL,
A SITH BAJNOKA**



**STAR
WARS**



DARTH MAUL, A SITH BAJNOKA

53

Életpont

150

Védekezés

20

Támadás

+13

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi

Halálos támadás (A 19-es és a 20-as támadó dobás is kritikus találatnak számít)

Közelharc, Négyszeres támadás

Erő képességek

Erő 3

Erőugrás (Erő 1, ebben a körben ez a karakter képes áthaladni ellenséges karaktereken úgy, hogy közben nem provokál lehetőséget a támadásra)

Fénykard roham (Erő 1, támadás helyett: két támadást csinálhat)

Fénykard védecs (Erő 1, ha megtámadják nem közvetlen támadással, elkerülheti a sérülést 11-es dobással)

Sith düh (Erő 1, +10 sebzés ebben a fordulóban minden támadásra)

A sötét oldalból és haragból a Jedi-ok kiirtására kovácsolt fegyver, Darth Maul, Darth Sidious hűséges szolgája.



40/60 ★

STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

**DARTH SIDIOUS,
SITH NAGYÚR**



**STAR
WARS**



DARTH SIDIOUS, SITH NAGYÚR

61

Életpont

130

Védekezés

19

Támadás

+14

Sebzés

20

Különleges képességek

Egyedi (Palpatine császárral egyenértékű)

Közelharc, Tripla támadás

Erő képességek

Erő 2

Erő villám (Erő 2, támadás helyett; 6 négyzet: 30 sebzés 1 célpontra és 2 vele szomszédos karakterre)

Erő megújítás 1 (Ez a karakter minden aktiválásakor 1 Erőpontot kap)

Fénykard söprés (Erő 1, támadás helyett: 1 támadás minden szomszédos ellenséges karakterre)

Parancsnoki hatás

A csapatod Erő képes karakterei használhatják Darth Sidious Erőpontjait (A karakter nem használhat egynél többször Erőpontot egy fordulóban és nem keverheti a saját pontjait a Sidious-tól kapottakkal)



STAR WARS

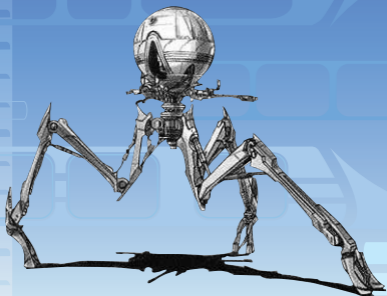
Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



41/60 ★

POLIP DROID



**STAR
WARS**



Életpont

40

Védekezés

16

Támadás

+1

Sebzés

20

Különleges képességek

Droid (Immunis a kritikus találatra; nem hatnak rá a parancsnoki hatások)

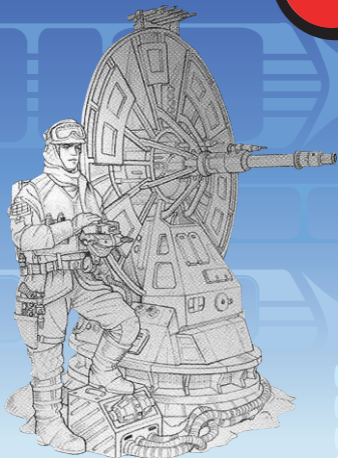
Sebesség 8 (8 négyzetnyit mozoghat, ha támad, és 16-ot támadás nélkül)

Tripla támadás (A saját körében két extrát tud támadni lépés helyett)



Ez a droid a Klón háború késői szakaszában lett kifejlesztve és a szeparatisták arzenálját erősítette.

HOTH KATONA,
ATGAR ÁGYÚVAL



STAR
WARS



HOTH KATONA, ÁTGÁR ÁGYÚVAL

15

Életpont

80

Védekezés

8

Támadás

+3

Sebzés

30

Különleges képességek

Sérülékeny 40 (Ez a karakter nem támadhat, ha az életpontja 40 alá süllyed)

Nehéz fegyver (Nem támadhat és mozoghat ugyanabban a fordulóban)

Gépezet (Az Ipari javítással rendelkező karakterek képesek javítani)

Sebesség 2

Szórás 10 (Ha ezen karakter támadása talál, minden, a célponttal szomszédos karakter 10 pontnyi sebesülést szenved; kivédése 11-gyel. Ha a támadás nem talál, a célpont és minden szomszédos karakter 10 pontnyi sebesülést szenved; kivédése 11-gyel)

Ez a járműelhárító ágyú segít megvédeni a Felkelő csapatokat a birodalmi erőktől. Széleskörűen használták a hothi csatában.



STAR WARS

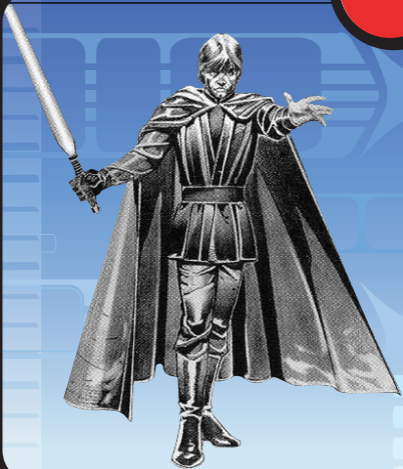
Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



43/60 ★

**LUKE SKYWALKER,
FIATAL JEDI**



**STAR
WARS**



LUKE SKYWALKER, FIATAL JEDI

21

Életpont

80

Védekezés

18

Támadás

+9

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi

Közelharc, Dupla támadás

Erő képességek

Erő 3

Erő módosítás (Erő 1, 6 négyzet; 1 ellenség újradobja az utolsó támadását)

Jedi elmetrükk (Erő 1, csak ezen karakter fordulójában használható: 2 négyzet; az élő célpont erre a körre megbénul és lehetőség támadását sem tud végrehajtani; kivédése 11-gyel)

Fénykard védés (Erő 1, ha megtámadják nem közvetlen támadással, elkerülheti a sérülést 11-es dobással)

Éppen befejezve a képzését a Dagobah-n, Luke Skywalker elindul, hogy beteljesítse a végzetét.

STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



44/60



YODA - DAGOBAH



**STAR
WARS**



Életpont

120

Védekezés

20

Támadás

+0

Sebzés

0



Különleges képességek

Egyedi, Világos oldali kiképzés (A játék kezdetén válassz egy szövetséges felkelő karaktert. Ha nem volt Erőérzékenysége, kap 1 Erőpontot, amit szabály szerint használhat fel. Ezután úgy kell tekinteni, mintha Erőérzékeny lenne. Ha a szövetségesnek eredetileg is volt Erőérzékenysége, 1 Erőpontot kap)

Erő képességek

Erő 2, Erő megújítás 2

Erő módosítás (Erő 1, 6 négyzet; 1 ellenség újradobja az utolsó támadását)

Erő védelem (Erő 3, töröl egy Erő képességet, amit egy 6 négyzeten belüli ellenség használ)

Erő szellem 6 (Ha ez a karakter megsemmisül, azonnal 6 Erőpontot ad egy Erőképes szövetséges karakternek; a szövetséges karakter ezután a játék végéig 1 extra Erőpontot használhat fel fordulónként)

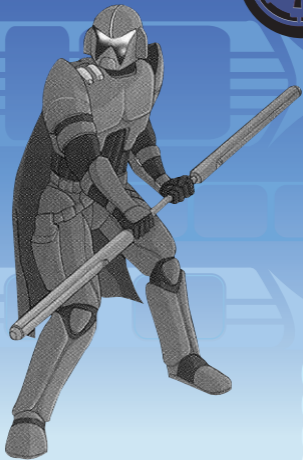
Erő kábítás (Erő 1, csak a karakter fordulójában használható, 6 négyzet, az élő célpont már nem aktiválható ebben a körben)

Az Erő mestere 3 (fordulónként 3 alkalommal használhat Erőpontot)

Parancsnoki hatás

Az Erőérzékeny csapattagok használhatják Yoda Erőpontjait. (A karakter nem használhat egynél többször Erőpontot egy fordulóban és nem keverheti a saját pontjait a Yodától kapottakkal)

CORUSCANTI ÖR



**STAR
WARS**



Életpont

60

Védekezés

11

Támadás

+8

Sebzés

10



Különleges képességek

Sötét páncél (Valahányszor ez a karakter sérülést szenved, 11-es dobással csökkentheti a sebzést 10 ponttal. A fénykardokra nem vonatkozik ez a képesség)

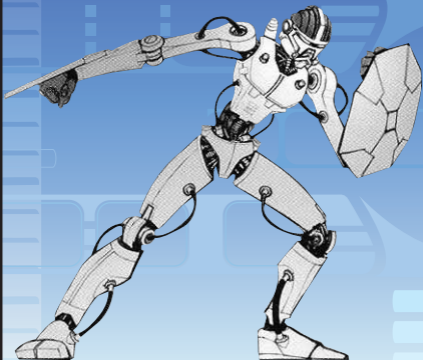
Dupla támadás (A saját körében egy extrát tud támadni lépés helyett)

Közelharc (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)

Összhang (1-el kevesebb az értéke, ha egy csapatban van bármilyen Vader nevű karakterrel)

Magasan képzett coruscanti őrök védik a birodalmi fővárost a lázadóktól és egyéb fenyegetésektől.

**DARK TROOPER,
I. FÁZIS**



**STAR
WARS**



DARK TROOPER, I. FÁZIS

12

Életpont

30

Védekezés

16

Támadás

+10

Sebzés

20



Különleges képességek

Droid (Immunis a kritikus találatra; nem hatnak rá a parancsnoki hatások)

Közelharc (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)

A szupertitkos dark trooper projekt három harci droid modellt használt fel. Az első fázisúak bár kezdetlegesek, mégis könnyörtelenek és páncélozottak, leginkább közelharcra fejlesztve.



47/60

STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

**DARK TROOPER,
II. FÁZIS**



**STAR
WARS**



DARK TROOPER, II. FÁZIS

20

Életpont

50

Védekezés

16

Támadás

+1

Sebzés

30

Különleges képességek

Droid (Immunis a kritikus találatra; nem hatnak rá a parancsnoki hatások)

Repülés (Mozgás közben figyelmen kívül hagyja a nehéz terepet, ellenséges karaktereket, alacsony akadályokat és üregeket)

Az alap dark trooper támadó egység repulzoros jet pack-kel és hatásos távolsági fegyverrel van felszerelve.



STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu

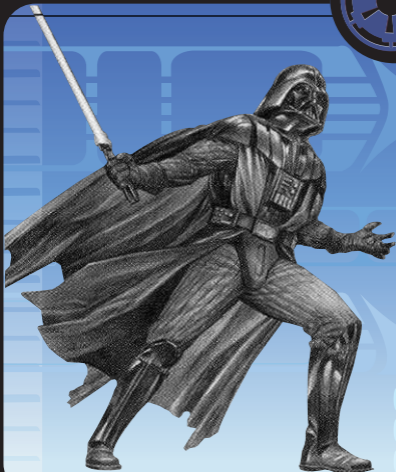
2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



48/60



**DARTH VADER,
A SITH BAJNOKA**



**STAR
WARS**



DARTH VADER, A SITH BAJNOKA

50

Életpont

140

Védekezés

22

Támadás

+15

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi

Közelharc, Dupla támadás

Erő képességek

Erő 4

Erő fojtás (Erő 1, támadás helyett: látómező, 10 sebzés)

Fénykard blokkolás (Erő 1, ha közelharcban megtámadják, elkerülheti a sérülést 11-es dobással)

Fénykard védés (Erő 1, ha megtámadják nem közvetlen támadással, elkerülheti a sérülést 11-es dobással)

Parancsnoki hatás

Fordulónként egyszer minden 6 négyzeten belüli alárendelt újradobhat egy támadást +4 támadási és +10 sebzési bónusszal. Ha az újradobott támadás eredménye nem talál, a támadó karakter megsemmisül.

STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



49/60



SANDTROOPER



**STAR
WARS**



SANDTROOPER

8

Életpont

10

Védekezés

16

Támadás

+4

Sebzés

20



Ez a katona a sivatagi környezetben való műveletekre lett kiképezve és felszerelve.



50/60

STAR WARS

Hun Version: www.starwarssklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

**HÓROHAMOSZTAGOS
E-WEB ÁGYÚVAL**



**STAR
WARS**



Életpont

60

Védekezés

II

Támadás

+4

Sebzés

30



Különleges képességek

Dupla támadás (A saját körében egy extrát tud támadni lépés helyett)

Nehéz fegyver (Nem támadhat és mozoghat ugyanabban a fordulóban)

Sebesség 2

Ennek a nehéz ismétlő sugárvetőnek szükséges egy generátor, viszont tűzerejével értékes támogatást nyújt a birodalmi csapatoknak.

STAR WARS

Hun Version: www.starwarssklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



CORRAN HORN



**STAR
WARS**



Életpont

120

Védekezés

20

Támadás

+13

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi**Dupla támadás** (A saját körében egy extrát tud támadni lépés helyett)**Közelharc** (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)**Közelharc távolság 2** (A 2 négyzetnyi távolságban lévő ellenségek is szomszédosnak számítanak a közelharc támadásnál)

Erő képességek

Erő 3**Energia elnyelése** (Erő 2, ha nem közvetlen támadással megtámadják, 11-es dobással védheti a sérülést, és a támadó sebzéssel megegyező sérülést eltávolít magáról)**Jedi elmetrükk** (Erő 1, csak ezen karakter fordulójában használható: 2 négyzet; az élő célpont erre a körre megbénul és lehetőség támadását sem tud végrehajtani; kivédése 11-gyel)**STAR
WARS**Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



JACEN SOLO



STAR
WARS



Életpont

60

Védekezés

18

Támadás

+12

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi

Affinitás (Bármilyen Leia nevű karakter lehet a csapatodban, tekintet nélkül az eredeti csoportjára)

Közelharc, Dupla támadás

Erő aszkéta (Nem használhat Erőpontokat újradobásra és gyorsabb mozgásra)

Erő empátia 10 (10 pontnyi sérülést szenved, ha egy Erőérzékeny szövetséges meghal)

Védelmező +20 (+20 sebzés, amíg bármely Leia nevű sérült karakter 6 négyzeten belül van)

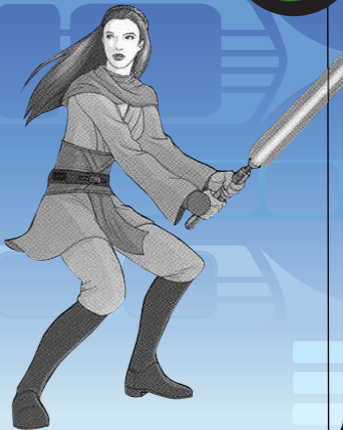
Együtthatás (+4 támadási bónusz, ha Jaina Solo 6 négyzeten belül van)

Erő képességek

Erő 4

Erő felszabadítása 60 (Erő 4, támadás helyett: csak akkor használható, ha egy Erőérzékeny szövetséges meghal; 60 sebzés minden 6 négyzeten belüli karakterre, kivéde 11-gyel, 30 sebzést)

JAINA SOLO



STAR
WARS



Életpont

70

Védekezés

19

Támadás

+10

Sebzés

20



Különleges képességek

Egyedi

Affinitás (Bármilyen Han Solo nevű karakter lehet a csapatodban, tekintet nélkül az eredeti csoportjára)

Alattomos támadás (+4 támadási és +10 sebzési bónusz olyan ellenség ellen, aki még nem volt aktiválva a kör folyamán)

Közelharc, Dupla támadás

Együtthatas (+4 támadási bónusz, ha Jaicen Solo 6 négyzeten belül van)

Erő képességek

Erő 3

Fénykard védés (Erő 1, ha megtámadják nem közvetlen támadással, elkerülheti a sérülést 11-es dobással)

ARCONA CSEMPÉSZ



STAR
WARS



Életpont

10

Védekezés

13

Támadás

+2

Sebzés

10



Különleges képességek

Alattomos támadás (+4 támadási és +10 sebzési bónusz olyan ellenség ellen, aki még nem volt aktiválva a kör folyamán)

Erről a Cona forró világáról származó hulló csempésről az a hír járja, hogy az ügyfeleit is átveri.

STAR
WARSHun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

GUNDARK



STAR
WARS



Életpont

90

Védekezés

18

Támadás

+12

Sebzés

10

Különleges képességek

Vad (Ennek a karakternek ellenséges karakter mellett kell befejeznie a mozgását, ha tudja, és nem hatnak rá a parancsnoki hatások)

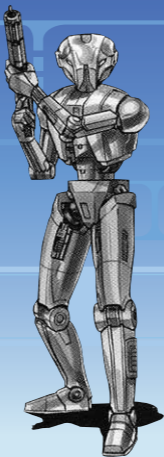
Közelharc (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)

Négyszeres támadás (A saját körében három extrát tud támadni lépés helyett)

"Úgy nézel ki, mintha egy gundark fülét húzogattad volna."



HK-47



STAR
WARS



HK-47

32

Életpont

60

Védekezés

18

Támadás

+10

Sebzés

30



Különleges képességek

Egyedi

Droid (Immunis a kritikus találatra; nem hatnak rá a parancsnoki hatások)

Alattomos Támadás (+4 támadási és +10 sebzési bónusz olyan ellenség ellen, aki még nem volt aktiválva a kör folyamán)

Lángszóró 20 (Támadás helyett: 6 négyzeten belül; 20 sérülés a célpontra és minden karakterre, amik vele szomszédosak)

"Csak állj nyugodtan és engedd meg, hogy véget vessek szálnalmas létezésednek, húspofa!"

STAR
WARSHun Version: www.starwarsklub.hu

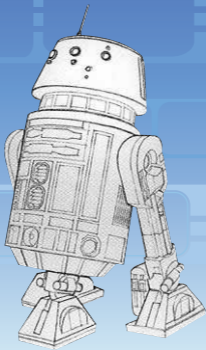
2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



57/60



RS ASZTROMECH DROID



STAR
WARS



RS ASZTROMECH DROID

8

Életpont

20

Védekezés

16

Támadás

+0

Sebzés

0

Különleges képességek

Droid (Immunis a kritikus találatra; nem hatnak rá a parancsnoki hatások)

Javítás 10 (Támadás helyett; érintés: 10 sérüléspont eltávolítása 1 droid karakterről)



Egy ehhez hasonló, Red nevű asztromech szándékosan működött rosszul, hogy R2-D2 Skywalkeréknél köthessen ki.

STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards



58/60

UGNAUGHT ROBBANTÓ



STAR
WARS



UGNAUGHT ROBBANTÓ

3

Életpont

10

Védekezés

12

Támadás

+0

Sebzés

10



Különleges képességek

Közelharc (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)

Robbanótöltet (Támadás helyett: 1 szomszédos ajtót nyitottnak jelöl ki; ez a játék végéig nyitva marad, és nem lehet bezárni)

Ez az ugnaught otthagyta a Felhővárosi munkáját, hogy a nagyobbát ajánló számára robbantson fel dolgokat.



59/60

STAR WARS

Hun Version: www.starwarsklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

VARACTYL PÁSZTOR



**STAR
WARS**



VARACTYL PÁSZTOR

6

Életpont

10

Védekezés

12

Támadás

+3

Sebzés

10



Különleges képességek

Empátia (A 6 négyzeten belüli Vad képességű szövetséges karakterek elvesztik a vadságot)

Gránát 10 (Támadás helyett: 6 négyzet; 10 sebzés a célpontra és a vele szomszédos összes karakterre; védés 11-gyel)

Közelharc (Csak szomszédos négyzeten álló ellenséget tud támadni)

Az utaiak szelidítik, képzik és óvják a varactyl sárkányokat és általuk tájékoznak az Utapau krátereiben.



60/60

STAR WARS

Hun Version: www.starwarssklub.hu

2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards