

UNIDAD TERRESTRE

3 **DEL MEEKO**
VIGILANDO AL ENEMIGO



3 IMPERIAL • SOLDADO

RECUPERACIÓN 1 (Cuando esta unidad ataca, cura 1 de daño a tu base.)
Cada evento que juegue un adversario le cuesta **1** más.

ARIO MURTI ©LFL ©FFG SOR • ES 034/252

UNIDAD TERRESTRE

3 **DEL MEEKO**
VIGILANDO AL ENEMIGO



3 IMPERIAL • SOLDADO

RECUPERACIÓN 1 (Cuando esta unidad ataca, cura 1 de daño a tu base.)
Cada evento que juegue un adversario le cuesta **1** más.

ARIO MURTI ©LFL ©FFG SOR • ES 034/252

UNIDAD TERRESTRE

3 **DEL MEEKO**
VIGILANDO AL ENEMIGO



3 IMPERIAL • SOLDADO

RECUPERACIÓN 1 (Cuando esta unidad ataca, cura 1 de daño a tu base.)
Cada evento que juegue un adversario le cuesta **1** más.

ARIO MURTI ©LFL ©FFG SOR • ES 034/252

UNIDAD TERRESTRE

5 **GIDEON HASK**
LEAL Y DESPIADADO



5 IMPERIAL • SOLDADO

Quando se derrote una unidad enemiga:
Dale una ficha de Experiencia a una unidad aliada.

ANIELUE HUTT ©LFL ©FFG SOR • ES 036/252

UNIDAD TERRESTRE

5 **GIDEON HASK**
LEAL Y DESPIADADO



5 IMPERIAL • SOLDADO

Quando se derrote una unidad enemiga:
Dale una ficha de Experiencia a una unidad aliada.

ANIELUE HUTT ©LFL ©FFG SOR • ES 036/252

UNIDAD TERRESTRE

5 **GIDEON HASK**
LEAL Y DESPIADADO



5 IMPERIAL • SOLDADO

Quando se derrote una unidad enemiga:
Dale una ficha de Experiencia a una unidad aliada.

ANIELUE HUTT ©LFL ©FFG SOR • ES 036/252

UNIDAD TERRESTRE

7 **CONDE DOOKU**
DARTH TYRANNUS



5 FUERZA • SEPARATISTA • SITH **4**

ESCUADADO (Cuando juegues esta unidad, dale una ficha de Escudo.)
Quando se juegue: Puedes derrotar una unidad a la que le queden **4** PG o menos.

PONA FINOX ©LFL ©FFG SOR • ES 038/252

UNIDAD TERRESTRE

7 **CONDE DOOKU**
DARTH TYRANNUS



5 FUERZA • SEPARATISTA • SITH **4**

ESCUADADO (Cuando juegues esta unidad, dale una ficha de Escudo.)
Quando se juegue: Puedes derrotar una unidad a la que le queden **4** PG o menos.

PONA FINOX ©LFL ©FFG SOR • ES 038/252

UNIDAD TERRESTRE

7 **CONDE DOOKU**
DARTH TYRANNUS



5 FUERZA • SEPARATISTA • SITH **4**

ESCUADADO (Cuando juegues esta unidad, dale una ficha de Escudo.)
Quando se juegue: Puedes derrotar una unidad a la que le queden **4** PG o menos.

PONA FINOX ©LFL ©FFG SOR • ES 038/252

4 EVENTO

REBUSCA EN TUS SENTIMIENTOS

INNATO

Busca una carta en tu mazo y róballa.
(Luego baraja tu mazo.)



DAVID NASH ©LFL ©FFG SOR-ES 043/252

4 EVENTO

REBUSCA EN TUS SENTIMIENTOS

INNATO

Busca una carta en tu mazo y róballa.
(Luego baraja tu mazo.)



DAVID NASH ©LFL ©FFG SOR-ES 043/252

4 EVENTO

REBUSCA EN TUS SENTIMIENTOS

INNATO

Busca una carta en tu mazo y róballa.
(Luego baraja tu mazo.)



DAVID NASH ©LFL ©FFG SOR-ES 043/252

6 UNIDAD TERRESTRE

♦ **Obi-Wan Kenobi**

CUMPLIENDO CON SU DESTINO



4 FUERZA • JEDI **6**

CENTINELA (Las unidades presentes en este campo de batalla no pueden atacar tu base ni a tus unidades que no sean Centinelas.)

Cuando se derrote: Dale 2 fichas de Experiencia a otra unidad aliada. Si es una unidad con **FUERZA**, roba una carta.

ANÉLUE HUTT ©LFL ©FFG SOR-ES 048/252

6 UNIDAD TERRESTRE

♦ **Obi-Wan Kenobi**

CUMPLIENDO CON SU DESTINO



4 FUERZA • JEDI **6**

CENTINELA (Las unidades presentes en este campo de batalla no pueden atacar tu base ni a tus unidades que no sean Centinelas.)

Cuando se derrote: Dale 2 fichas de Experiencia a otra unidad aliada. Si es una unidad con **FUERZA**, roba una carta.

ANÉLUE HUTT ©LFL ©FFG SOR-ES 048/252

6 UNIDAD TERRESTRE

♦ **Obi-Wan Kenobi**

CUMPLIENDO CON SU DESTINO



4 FUERZA • JEDI **6**

CENTINELA (Las unidades presentes en este campo de batalla no pueden atacar tu base ni a tus unidades que no sean Centinelas.)

Cuando se derrote: Dale 2 fichas de Experiencia a otra unidad aliada. Si es una unidad con **FUERZA**, roba una carta.

ANÉLUE HUTT ©LFL ©FFG SOR-ES 048/252

8 UNIDAD ESPACIAL

♦ **Redención**

FRAGATA MÉDICA



6 REBELDE • VEHÍCULO • NAVE DE LÍNEA **9**

CENTINELA (Las unidades presentes en este campo de batalla no pueden atacar tu base ni a tus unidades que no sean Centinelas.)

Cuando se juegue: Cura un total máximo de 8 de daño a cualquier número de unidades y bases. Inflige esa misma cantidad de daño a esta unidad.

CHRISTIAN PAPAZOGIANNIS ©LFL ©FFG SOR-ES 052/252

8 UNIDAD ESPACIAL

♦ **Redención**

FRAGATA MÉDICA



6 REBELDE • VEHÍCULO • NAVE DE LÍNEA **9**

CENTINELA (Las unidades presentes en este campo de batalla no pueden atacar tu base ni a tus unidades que no sean Centinelas.)

Cuando se juegue: Cura un total máximo de 8 de daño a cualquier número de unidades y bases. Inflige esa misma cantidad de daño a esta unidad.

CHRISTIAN PAPAZOGIANNIS ©LFL ©FFG SOR-ES 052/252

8 UNIDAD ESPACIAL

♦ **Redención**

FRAGATA MÉDICA



6 REBELDE • VEHÍCULO • NAVE DE LÍNEA **9**

CENTINELA (Las unidades presentes en este campo de batalla no pueden atacar tu base ni a tus unidades que no sean Centinelas.)

Cuando se juegue: Cura un total máximo de 8 de daño a cualquier número de unidades y bases. Inflige esa misma cantidad de daño a esta unidad.

CHRISTIAN PAPAZOGIANNIS ©LFL ©FFG SOR-ES 052/252

3 MEJORA

SABLE DE LUZ JEDI



Vincula esta carta a una unidad que no sea **VEHÍCULO**.
Si la unidad vinculada tiene **FUERZA**, gana:
«Al atacar: Dale $-2/-2$ al defensor para esta fase.»

+3 **SABLE DE LUZ JEDI** **+3**
OBJETO • ARMA • SABLE DE LUZ

ARTHUR MOUNE ©LFL ©FFG SOR-ES 054/252

3 MEJORA

SABLE DE LUZ JEDI



Vincula esta carta a una unidad que no sea **VEHÍCULO**.
Si la unidad vinculada tiene **FUERZA**, gana:
«Al atacar: Dale $-2/-2$ al defensor para esta fase.»

+3 **SABLE DE LUZ JEDI** **+3**
OBJETO • ARMA • SABLE DE LUZ

ARTHUR MOUNE ©LFL ©FFG SOR-ES 054/252

3 MEJORA

SABLE DE LUZ JEDI



Vincula esta carta a una unidad que no sea **VEHÍCULO**.
Si la unidad vinculada tiene **FUERZA**, gana:
«Al atacar: Dale $-2/-2$ al defensor para esta fase.»

+3 **SABLE DE LUZ JEDI** **+3**
OBJETO • ARMA • SABLE DE LUZ

ARTHUR MOUNE ©LFL ©FFG SOR-ES 054/252

6 UNIDAD TERRESTRE

♦BENDU
EL QUE ESTÁ EN MEDIO



4 **FUERZA • CRIATURA** **7**

CENTINELA (Las unidades presentes en este campo de batalla no pueden atacar tu base ni a tus unidades que no sean Centinelas.)
Al atacar: La próxima carta que juegues en esta fase y no sea [icon] ni [icon] te costará [icon] menos.

LUKE HARRINGTON ©LFL ©FFG SOR-ES 056/252

6 UNIDAD TERRESTRE

♦BENDU
EL QUE ESTÁ EN MEDIO



4 **FUERZA • CRIATURA** **7**

CENTINELA (Las unidades presentes en este campo de batalla no pueden atacar tu base ni a tus unidades que no sean Centinelas.)
Al atacar: La próxima carta que juegues en esta fase y no sea [icon] ni [icon] te costará [icon] menos.

LUKE HARRINGTON ©LFL ©FFG SOR-ES 056/252

6 UNIDAD TERRESTRE

♦BENDU
EL QUE ESTÁ EN MEDIO



4 **FUERZA • CRIATURA** **7**

CENTINELA (Las unidades presentes en este campo de batalla no pueden atacar tu base ni a tus unidades que no sean Centinelas.)
Al atacar: La próxima carta que juegues en esta fase y no sea [icon] ni [icon] te costará [icon] menos.

LUKE HARRINGTON ©LFL ©FFG SOR-ES 056/252

2 UNIDAD TERRESTRE

GOBERNADORA REGIONAL



1 **IMPERIAL • OFICIAL** **4**

Cuando se juegue: Nombra una carta. Mientras esta unidad esté en juego, tus adversarios no podrán jugar la carta que has nombrado.

YVETTE CHUA ©LFL ©FFG SOR-ES 062/252

2 UNIDAD TERRESTRE

GOBERNADORA REGIONAL



1 **IMPERIAL • OFICIAL** **4**

Cuando se juegue: Nombra una carta. Mientras esta unidad esté en juego, tus adversarios no podrán jugar la carta que has nombrado.

YVETTE CHUA ©LFL ©FFG SOR-ES 062/252

2 UNIDAD TERRESTRE

GOBERNADORA REGIONAL



1 **IMPERIAL • OFICIAL** **4**

Cuando se juegue: Nombra una carta. Mientras esta unidad esté en juego, tus adversarios no podrán jugar la carta que has nombrado.

YVETTE CHUA ©LFL ©FFG SOR-ES 062/252

MEJORA

2 **BASTÓN DE ENERGÍA**



Vincula esta carta a una unidad que no sea **VEHÍCULO**.
Mientras la unidad vinculada esté defendiendo, el atacante recibe ≤ 1 .

+2 **BASTÓN DE ENERGÍA** **+2**
OBJETO • ARMA

ARTHUR MOUNIE ©LFL ©FFG SOR • ES 07/252

MEJORA

2 **BASTÓN DE ENERGÍA**



Vincula esta carta a una unidad que no sea **VEHÍCULO**.
Mientras la unidad vinculada esté defendiendo, el atacante recibe ≤ 1 .

+2 **BASTÓN DE ENERGÍA** **+2**
OBJETO • ARMA

ARTHUR MOUNIE ©LFL ©FFG SOR • ES 07/252

MEJORA

2 **BASTÓN DE ENERGÍA**



Vincula esta carta a una unidad que no sea **VEHÍCULO**.
Mientras la unidad vinculada esté defendiendo, el atacante recibe ≤ 1 .

+2 **BASTÓN DE ENERGÍA** **+2**
OBJETO • ARMA

ARTHUR MOUNIE ©LFL ©FFG SOR • ES 07/252

EVENTO

2 **MANTIENE UNIDA LA GALAXIA**

FUERZA

Cura hasta 3 de daño a una unidad.
Si controlas una unidad con **FUERZA**, puedes infligir esa misma cantidad de daño a otra unidad.



ANÉLIE HUTT ©LFL ©FFG SOR • ES 07/252

EVENTO

2 **MANTIENE UNIDA LA GALAXIA**

FUERZA

Cura hasta 3 de daño a una unidad.
Si controlas una unidad con **FUERZA**, puedes infligir esa misma cantidad de daño a otra unidad.



ANÉLIE HUTT ©LFL ©FFG SOR • ES 07/252

EVENTO

2 **MANTIENE UNIDA LA GALAXIA**

FUERZA

Cura hasta 3 de daño a una unidad.
Si controlas una unidad con **FUERZA**, puedes infligir esa misma cantidad de daño a otra unidad.



ANÉLIE HUTT ©LFL ©FFG SOR • ES 07/252

UNIDAD **TERRESTRE**

3 **GUARDIA REAL DEL EMPERADOR**



3 **IMPERIAL** **4**

Mientras controles una unidad **OFICIAL**, esta unidad gana **CENTINELA**.
Mientras controles al Emperador Palpatine (como líder o unidad), esta unidad recibe ≤ 1 .

FRENCH CARLOPAGNO ©LFL ©FFG SOR • ES 08/252

UNIDAD **TERRESTRE**

3 **GUARDIA REAL DEL EMPERADOR**



3 **IMPERIAL** **4**

Mientras controles una unidad **OFICIAL**, esta unidad gana **CENTINELA**.
Mientras controles al Emperador Palpatine (como líder o unidad), esta unidad recibe ≤ 1 .

FRENCH CARLOPAGNO ©LFL ©FFG SOR • ES 08/252

UNIDAD **TERRESTRE**

3 **GUARDIA REAL DEL EMPERADOR**



3 **IMPERIAL** **4**

Mientras controles una unidad **OFICIAL**, esta unidad gana **CENTINELA**.
Mientras controles al Emperador Palpatine (como líder o unidad), esta unidad recibe ≤ 1 .

FRENCH CARLOPAGNO ©LFL ©FFG SOR • ES 08/252

5 UNIDAD TERRESTRE

♦ **RUKH**
ASESINO DE THRAWN



3 IMPERIAL **6**

ESCUADADO (Cuando juegues esta unidad, dale una ficha de Escudo.)

Quando esta unidad esté atacando e inflija daño de combate a una unidad que no sea líder: Derrota a esa unidad.

ELENA SKOTALET ©LFL ©FFG SOR-ES 085/252

5 UNIDAD TERRESTRE

♦ **RUKH**
ASESINO DE THRAWN



3 IMPERIAL **6**

ESCUADADO (Cuando juegues esta unidad, dale una ficha de Escudo.)

Quando esta unidad esté atacando e inflija daño de combate a una unidad que no sea líder: Derrota a esa unidad.

ELENA SKOTALET ©LFL ©FFG SOR-ES 085/252

5 UNIDAD TERRESTRE

♦ **RUKH**
ASESINO DE THRAWN



3 IMPERIAL **6**

ESCUADADO (Cuando juegues esta unidad, dale una ficha de Escudo.)

Quando esta unidad esté atacando e inflija daño de combate a una unidad que no sea líder: Derrota a esa unidad.

ELENA SKOTALET ©LFL ©FFG SOR-ES 085/252

9 UNIDAD ESPACIAL

♦ **IMPLACABLE**
LA LOCURA DE KONSTANTINE



8 IMPERIAL - VEHÍCULO - NAVE DE LÍNEA **8**

El primer evento que juegue cada adversario en cada ronda pierde todas sus capacidades.

ROSS TAYLOR ©LFL ©FFG SOR-ES 085/252

9 UNIDAD ESPACIAL

♦ **IMPLACABLE**
LA LOCURA DE KONSTANTINE



8 IMPERIAL - VEHÍCULO - NAVE DE LÍNEA **8**

El primer evento que juegue cada adversario en cada ronda pierde todas sus capacidades.

ROSS TAYLOR ©LFL ©FFG SOR-ES 085/252

9 UNIDAD ESPACIAL

♦ **IMPLACABLE**
LA LOCURA DE KONSTANTINE



8 IMPERIAL - VEHÍCULO - NAVE DE LÍNEA **8**

El primer evento que juegue cada adversario en cada ronda pierde todas sus capacidades.

ROSS TAYLOR ©LFL ©FFG SOR-ES 085/252

2 EVENTO

LA LEGIÓN DEL EMPERADOR
IMPERIAL - SUMINISTRO

Devuelve a tu mano todas las unidades de tu pila de descartes que hayan sido derrotadas en esta fase.



ESLAN ABOGHADY ©LFL ©FFG SOR-ES 099/252

2 EVENTO

LA LEGIÓN DEL EMPERADOR
IMPERIAL - SUMINISTRO

Devuelve a tu mano todas las unidades de tu pila de descartes que hayan sido derrotadas en esta fase.



ESLAN ABOGHADY ©LFL ©FFG SOR-ES 099/252

2 EVENTO

LA LEGIÓN DEL EMPERADOR
IMPERIAL - SUMINISTRO

Devuelve a tu mano todas las unidades de tu pila de descartes que hayan sido derrotadas en esta fase.



ESLAN ABOGHADY ©LFL ©FFG SOR-ES 099/252

UNIDAD TERRESTRE

1 **♦ BAIL ORGANA**
CONSEJERO REBELDE



1 2

REBELDE • OFICIAL

Acción [↻]: Dale una ficha de Experiencia a otra unidad aliada.

PILOS SLAYKOVIC ©LFL ©FFG SOR • ES 094/252

UNIDAD TERRESTRE

1 **♦ BAIL ORGANA**
CONSEJERO REBELDE



1 2

REBELDE • OFICIAL

Acción [↻]: Dale una ficha de Experiencia a otra unidad aliada.

PILOS SLAYKOVIC ©LFL ©FFG SOR • ES 094/252

UNIDAD TERRESTRE

1 **♦ BAIL ORGANA**
CONSEJERO REBELDE



1 2

REBELDE • OFICIAL

Acción [↻]: Dale una ficha de Experiencia a otra unidad aliada.

PILOS SLAYKOVIC ©LFL ©FFG SOR • ES 094/252

UNIDAD TERRESTRE

3 **♦ ALMIRANTE ACKBAR**
ESTRATEGA BRILLANTE



1 4

REBELDE • OFICIAL

RECUPERACIÓN 1 (Cuando esta unidad ataca, cura 1 de daño a tu base.)

Cuando se juegue: Puedes infligir tanto daño a una unidad como el número de unidades que controles en este campo de batalla.

LUKE HARRINGTON ©LFL ©FFG SOR • ES 093/252

UNIDAD TERRESTRE

3 **♦ ALMIRANTE ACKBAR**
ESTRATEGA BRILLANTE



1 4

REBELDE • OFICIAL

RECUPERACIÓN 1 (Cuando esta unidad ataca, cura 1 de daño a tu base.)

Cuando se juegue: Puedes infligir tanto daño a una unidad como el número de unidades que controles en este campo de batalla.

LUKE HARRINGTON ©LFL ©FFG SOR • ES 093/252

UNIDAD TERRESTRE

3 **♦ ALMIRANTE ACKBAR**
ESTRATEGA BRILLANTE



1 4

REBELDE • OFICIAL

RECUPERACIÓN 1 (Cuando esta unidad ataca, cura 1 de daño a tu base.)

Cuando se juegue: Puedes infligir tanto daño a una unidad como el número de unidades que controles en este campo de batalla.

LUKE HARRINGTON ©LFL ©FFG SOR • ES 093/252

UNIDAD TERRESTRE

5 **♦ WEDGE ANTILLES**
ESTRELLA DE LA REBELIÓN



5 5

REBELDE

Toda unidad **VEHÍCULO** aliada recibe  y gana **EMBOSCADA** (después de que juegues esa unidad, puede prepararse y atacar a una unidad enemiga).

ANIELIE HUTT ©LFL ©FFG SOR • ES 100/252

UNIDAD TERRESTRE

5 **♦ WEDGE ANTILLES**
ESTRELLA DE LA REBELIÓN



5 5

REBELDE

Toda unidad **VEHÍCULO** aliada recibe  y gana **EMBOSCADA** (después de que juegues esa unidad, puede prepararse y atacar a una unidad enemiga).

ANIELIE HUTT ©LFL ©FFG SOR • ES 100/252

UNIDAD TERRESTRE

5 **♦ WEDGE ANTILLES**
ESTRELLA DE LA REBELIÓN



5 5

REBELDE

Toda unidad **VEHÍCULO** aliada recibe  y gana **EMBOSCADA** (después de que juegues esa unidad, puede prepararse y atacar a una unidad enemiga).

ANIELIE HUTT ©LFL ©FFG SOR • ES 100/252

7 EVENTO

ALA-U DE REFUERZO

SUMINISTRO

Busca entre las 10 primeras cartas de tu mazo un máximo de 3 unidades con un coste combinado de 7 o menos y júégalas todas gratis. (Coloca las demás cartas en la parte inferior de tu mazo en un orden aleatorio.)



ANAD PIR ©LFL ©FFG SOR-ES 104/252

7 EVENTO

ALA-U DE REFUERZO

SUMINISTRO

Busca entre las 10 primeras cartas de tu mazo un máximo de 3 unidades con un coste combinado de 7 o menos y júégalas todas gratis. (Coloca las demás cartas en la parte inferior de tu mazo en un orden aleatorio.)



ANAD PIR ©LFL ©FFG SOR-ES 104/252

7 EVENTO

ALA-U DE REFUERZO

SUMINISTRO

Busca entre las 10 primeras cartas de tu mazo un máximo de 3 unidades con un coste combinado de 7 o menos y júégalas todas gratis. (Coloca las demás cartas en la parte inferior de tu mazo en un orden aleatorio.)



ANAD PIR ©LFL ©FFG SOR-ES 104/252

5 UNIDAD TERRESTRE

♦GENERAL KRELL

ESTRATEGA DESALMADO



5 FUERZA • JEDI • REPÚBLICA **4**

Todas las demás unidades aliadas ganan: «Cuando se derrote: Puedes robar una carta.».

LUKE HARRINGTON ©LFL ©FFG SOR-ES 105/252

5 UNIDAD TERRESTRE

♦GENERAL KRELL

ESTRATEGA DESALMADO



5 FUERZA • JEDI • REPÚBLICA **4**

Todas las demás unidades aliadas ganan: «Cuando se derrote: Puedes robar una carta.».

LUKE HARRINGTON ©LFL ©FFG SOR-ES 105/252

5 UNIDAD TERRESTRE

♦GENERAL KRELL

ESTRATEGA DESALMADO



5 FUERZA • JEDI • REPÚBLICA **4**

Todas las demás unidades aliadas ganan: «Cuando se derrote: Puedes robar una carta.».

LUKE HARRINGTON ©LFL ©FFG SOR-ES 105/252

2 UNIDAD ESPACIAL

LANZADERA DE PRIMERA LÍNEA



1 VEHÍCULO • TRANSPORTE **3**

Acción [derrota a esta unidad]: Ataca con una unidad, incluso aunque esté agotada. Esa unidad no puede atacar bases con este ataque.

FRENCH CARLOPAGNO ©LFL ©FFG SOR-ES 110/252

2 UNIDAD ESPACIAL

LANZADERA DE PRIMERA LÍNEA



1 VEHÍCULO • TRANSPORTE **3**

Acción [derrota a esta unidad]: Ataca con una unidad, incluso aunque esté agotada. Esa unidad no puede atacar bases con este ataque.

FRENCH CARLOPAGNO ©LFL ©FFG SOR-ES 110/252

2 UNIDAD ESPACIAL

LANZADERA DE PRIMERA LÍNEA



1 VEHÍCULO • TRANSPORTE **3**

Acción [derrota a esta unidad]: Ataca con una unidad, incluso aunque esté agotada. Esa unidad no puede atacar bases con este ataque.

FRENCH CARLOPAGNO ©LFL ©FFG SOR-ES 110/252

UNIDAD TERRESTRE

5

♦ AGENTE KALLUS
BUSCANDO REBELDES



4 IMPERIAL • SOLDADO 4

EMBOSCADA (Después de que juegues esta unidad, puede prepararse y atacar a una unidad enemiga.)
Cuando se derrote otra unidad única: Puedes robar una carta. Esta capacidad solo puede utilizarse una vez por ronda.

OPRECAN CIRT ©LFL ©FFG SOR • ES 115/252

UNIDAD TERRESTRE

5

♦ AGENTE KALLUS
BUSCANDO REBELDES



4 IMPERIAL • SOLDADO 4

EMBOSCADA (Después de que juegues esta unidad, puede prepararse y atacar a una unidad enemiga.)
Cuando se derrote otra unidad única: Puedes robar una carta. Esta capacidad solo puede utilizarse una vez por ronda.

OPRECAN CIRT ©LFL ©FFG SOR • ES 115/252

UNIDAD TERRESTRE

5

♦ AGENTE KALLUS
BUSCANDO REBELDES



4 IMPERIAL • SOLDADO 4

EMBOSCADA (Después de que juegues esta unidad, puede prepararse y atacar a una unidad enemiga.)
Cuando se derrote otra unidad única: Puedes robar una carta. Esta capacidad solo puede utilizarse una vez por ronda.

OPRECAN CIRT ©LFL ©FFG SOR • ES 115/252

MEJORA

5

PERFIDIA



Cuando esta mejora se vincule a una unidad que no sea líder ni cueste más de 5: Toma el control de esa unidad.
Cuando esta mejora se desvincule de una unidad: El propietario de esa unidad recupera el control de la unidad.

+0 PERFIDIA +0
INNATO

GRETEL LUSKY ©LFL ©FFG SOR • ES 122/252

MEJORA

5

PERFIDIA



Cuando esta mejora se vincule a una unidad que no sea líder ni cueste más de 5: Toma el control de esa unidad.
Cuando esta mejora se desvincule de una unidad: El propietario de esa unidad recupera el control de la unidad.

+0 PERFIDIA +0
INNATO

GRETEL LUSKY ©LFL ©FFG SOR • ES 122/252

MEJORA

5

PERFIDIA



Cuando esta mejora se vincule a una unidad que no sea líder ni cueste más de 5: Toma el control de esa unidad.
Cuando esta mejora se desvincule de una unidad: El propietario de esa unidad recupera el control de la unidad.

+0 PERFIDIA +0
INNATO

GRETEL LUSKY ©LFL ©FFG SOR • ES 122/252

UNIDAD TERRESTRE

5

♦ LA SÉPTIMA HERMANA
INQUISIDORA IMPLACABLE



3 FUERZA • IMPERIAL • INQUISIDOR 6

SABOTAJE (Cuando esta unidad ataca, ignora Centinela y derrota los Escudos del defensor.)
Cuando esta unidad inflija daño de combate a la base de un adversario: Puedes infligir 3 de daño a una unidad terrestre controlada por ese adversario.

LENKA ŠIMEČKOVÁ ©LFL ©FFG SOR • ES 133/252

UNIDAD TERRESTRE

5

♦ LA SÉPTIMA HERMANA
INQUISIDORA IMPLACABLE



3 FUERZA • IMPERIAL • INQUISIDOR 6

SABOTAJE (Cuando esta unidad ataca, ignora Centinela y derrota los Escudos del defensor.)
Cuando esta unidad inflija daño de combate a la base de un adversario: Puedes infligir 3 de daño a una unidad terrestre controlada por ese adversario.

LENKA ŠIMEČKOVÁ ©LFL ©FFG SOR • ES 133/252

UNIDAD TERRESTRE

5

♦ LA SÉPTIMA HERMANA
INQUISIDORA IMPLACABLE



3 FUERZA • IMPERIAL • INQUISIDOR 6

SABOTAJE (Cuando esta unidad ataca, ignora Centinela y derrota los Escudos del defensor.)
Cuando esta unidad inflija daño de combate a la base de un adversario: Puedes infligir 3 de daño a una unidad terrestre controlada por ese adversario.

LENKA ŠIMEČKOVÁ ©LFL ©FFG SOR • ES 133/252

UNIDAD | TERRESTRE

8 ♦ **EMPERADOR PALPATINE**
MAESTRO DEL LADO OSCURO



6 FUERZA • IMPERIAL • SITH • OFICIAL 6

FORMIDABLE (Cuando ataques a una unidad enemiga, el daño sobrante se inflige a la base del adversario.)

Cuando se juegue: Inflige 6 de daño repartido como desees entre unidades enemigas.

DIDIER NGUYEN ©LFL ©FFG SOR-ES 135/252

UNIDAD | TERRESTRE

8 ♦ **EMPERADOR PALPATINE**
MAESTRO DEL LADO OSCURO



6 FUERZA • IMPERIAL • SITH • OFICIAL 6

FORMIDABLE (Cuando ataques a una unidad enemiga, el daño sobrante se inflige a la base del adversario.)

Cuando se juegue: Inflige 6 de daño repartido como desees entre unidades enemigas.

DIDIER NGUYEN ©LFL ©FFG SOR-ES 135/252

UNIDAD | TERRESTRE

8 ♦ **EMPERADOR PALPATINE**
MAESTRO DEL LADO OSCURO



6 FUERZA • IMPERIAL • SITH • OFICIAL 6

FORMIDABLE (Cuando ataques a una unidad enemiga, el daño sobrante se inflige a la base del adversario.)

Cuando se juegue: Inflige 6 de daño repartido como desees entre unidades enemigas.

DIDIER NGUYEN ©LFL ©FFG SOR-ES 135/252

MEJORA

3 **SABLE DE LUZ DE CAÍDO**



Vincula esta carta a una unidad que no sea **VEHÍCULO**.

Si la unidad vinculada tiene **FUERZA**, gana:
«**Al atacar:** Inflige 1 de daño a cada unidad terrestre controlada por el jugador defensor.».

+3 SABLE DE LUZ DE CAÍDO +3
OBJETO • ARMA • SABLE DE LUZ

PILOS SLAVKOVIC ©LFL ©FFG SOR-ES 139/252

MEJORA

3 **SABLE DE LUZ DE CAÍDO**



Vincula esta carta a una unidad que no sea **VEHÍCULO**.

Si la unidad vinculada tiene **FUERZA**, gana:
«**Al atacar:** Inflige 1 de daño a cada unidad terrestre controlada por el jugador defensor.».

+3 SABLE DE LUZ DE CAÍDO +3
OBJETO • ARMA • SABLE DE LUZ

PILOS SLAVKOVIC ©LFL ©FFG SOR-ES 139/252

MEJORA

3 **SABLE DE LUZ DE CAÍDO**



Vincula esta carta a una unidad que no sea **VEHÍCULO**.

Si la unidad vinculada tiene **FUERZA**, gana:
«**Al atacar:** Inflige 1 de daño a cada unidad terrestre controlada por el jugador defensor.».

+3 SABLE DE LUZ DE CAÍDO +3
OBJETO • ARMA • SABLE DE LUZ

PILOS SLAVKOVIC ©LFL ©FFG SOR-ES 139/252

UNIDAD | ESPACIAL

3 ♦ **ROJO TRES**
IMPARABLE



2 REBELDE • VEHÍCULO • CAZA 3

INCURSIÓN 1 (Esta unidad recibe +1/+0 cuando está atacando.)

Todas las demás unidades aliadas ganan **INCURSIÓN 1**.

FERNANDO CORREA ©LFL ©FFG SOR-ES 144/252

UNIDAD | ESPACIAL

3 ♦ **ROJO TRES**
IMPARABLE



2 REBELDE • VEHÍCULO • CAZA 3

INCURSIÓN 1 (Esta unidad recibe +1/+0 cuando está atacando.)

Todas las demás unidades aliadas ganan **INCURSIÓN 1**.

FERNANDO CORREA ©LFL ©FFG SOR-ES 144/252

UNIDAD | ESPACIAL

3 ♦ **ROJO TRES**
IMPARABLE



2 REBELDE • VEHÍCULO • CAZA 3

INCURSIÓN 1 (Esta unidad recibe +1/+0 cuando está atacando.)

Todas las demás unidades aliadas ganan **INCURSIÓN 1**.

FERNANDO CORREA ©LFL ©FFG SOR-ES 144/252

UNIDAD | **TERRESTRE**

4 **♦K-2SO**
CONTRAPARTIDA DE CASSIAN



4 **REBELDE • DROIDE**

FORMIDABLE
Cuando se derrote: Elige una opción para cada adversario: inflige 3 de daño a la base de ese jugador, o bien ese jugador descarta una carta de su mano.

ROSS TAYLOR | ©LFL ©FFG | SOR • ES | 145/252

UNIDAD | **TERRESTRE**

4 **♦K-2SO**
CONTRAPARTIDA DE CASSIAN



4 **REBELDE • DROIDE**

FORMIDABLE
Cuando se derrote: Elige una opción para cada adversario: inflige 3 de daño a la base de ese jugador, o bien ese jugador descarta una carta de su mano.

ROSS TAYLOR | ©LFL ©FFG | SOR • ES | 145/252

UNIDAD | **TERRESTRE**

4 **♦K-2SO**
CONTRAPARTIDA DE CASSIAN



4 **REBELDE • DROIDE**

FORMIDABLE
Cuando se derrote: Elige una opción para cada adversario: inflige 3 de daño a la base de ese jugador, o bien ese jugador descarta una carta de su mano.

ROSS TAYLOR | ©LFL ©FFG | SOR • ES | 145/252

1 **EVENTO** | **SACRIFICIO HEROICO**
TÁCTICA

Roba una carta, luego ataca con una unidad. Para este ataque, la unidad recibe $\frac{2}{2}$ y gana: «**Cuando esta unidad inflija daño de combate:** Derrótala.».



ARIO MURTI | ©LFL ©FFG | SOR • ES | 150/252

1 **EVENTO** | **SACRIFICIO HEROICO**
TÁCTICA

Roba una carta, luego ataca con una unidad. Para este ataque, la unidad recibe $\frac{2}{2}$ y gana: «**Cuando esta unidad inflija daño de combate:** Derrótala.».



ARIO MURTI | ©LFL ©FFG | SOR • ES | 150/252

1 **EVENTO** | **SACRIFICIO HEROICO**
TÁCTICA

Roba una carta, luego ataca con una unidad. Para este ataque, la unidad recibe $\frac{2}{2}$ y gana: «**Cuando esta unidad inflija daño de combate:** Derrótala.».



ARIO MURTI | ©LFL ©FFG | SOR • ES | 150/252

3 **EVENTO** | **POR LA CAUSA EN LA QUE CREO**
INNATO

Muestra las 4 primeras cartas de tu mazo. Por cada carta que se muestre de este modo, inflige 1 de daño a una base enemiga. Puedes descartar las cartas mostradas que quieras y devolver el resto a la parte superior de tu mazo en el orden que prefieras.



ERIC HIBBELER | ©LFL ©FFG | SOR • ES | 152/252

3 **EVENTO** | **POR LA CAUSA EN LA QUE CREO**
INNATO

Muestra las 4 primeras cartas de tu mazo. Por cada carta que se muestre de este modo, inflige 1 de daño a una base enemiga. Puedes descartar las cartas mostradas que quieras y devolver el resto a la parte superior de tu mazo en el orden que prefieras.



ERIC HIBBELER | ©LFL ©FFG | SOR • ES | 152/252

3 **EVENTO** | **POR LA CAUSA EN LA QUE CREO**
INNATO

Muestra las 4 primeras cartas de tu mazo. Por cada carta que se muestre de este modo, inflige 1 de daño a una base enemiga. Puedes descartar las cartas mostradas que quieras y devolver el resto a la parte superior de tu mazo en el orden que prefieras.



ERIC HIBBELER | ©LFL ©FFG | SOR • ES | 152/252

UNIDAD TERRESTRE

4 **♦SAW GERRERA**
EXTREMISTA



5 **REBELDE** **4**

Como coste adicional para jugar un evento, cada adversario debe infligir 2 de daño a su base.

DAVID BUISAN ©LFL ©FFG SOR-ES 153/252

UNIDAD TERRESTRE

4 **♦SAW GERRERA**
EXTREMISTA



5 **REBELDE** **4**

Como coste adicional para jugar un evento, cada adversario debe infligir 2 de daño a su base.

DAVID BUISAN ©LFL ©FFG SOR-ES 153/252

UNIDAD TERRESTRE

4 **♦SAW GERRERA**
EXTREMISTA



5 **REBELDE** **4**

Como coste adicional para jugar un evento, cada adversario debe infligir 2 de daño a su base.

DAVID BUISAN ©LFL ©FFG SOR-ES 153/252

UNIDAD TERRESTRE

2 **♦WOLFFE**
VETERANO DESCONFIADO



3 **FRONTERA - CLON** **2**

SABOTAJE (Cuando esta unidad ataca, ignora Centinela y derrota los Escudos del defensor.)
Cuando se juegue/Al atacar: No pueden curarse bases en esta fase.

ELENA SKITALET ©LFL ©FFG SOR-ES 160/252

UNIDAD TERRESTRE

2 **♦WOLFFE**
VETERANO DESCONFIADO



3 **FRONTERA - CLON** **2**

SABOTAJE (Cuando esta unidad ataca, ignora Centinela y derrota los Escudos del defensor.)
Cuando se juegue/Al atacar: No pueden curarse bases en esta fase.

ELENA SKITALET ©LFL ©FFG SOR-ES 160/252

UNIDAD TERRESTRE

2 **♦WOLFFE**
VETERANO DESCONFIADO



3 **FRONTERA - CLON** **2**

SABOTAJE (Cuando esta unidad ataca, ignora Centinela y derrota los Escudos del defensor.)
Cuando se juegue/Al atacar: No pueden curarse bases en esta fase.

ELENA SKITALET ©LFL ©FFG SOR-ES 160/252

EVENTO

5 **BOMBARDEO DE PASADA**
TÁCTICA

Elige un campo de batalla (terrestre o espacial). Inflige 3 de daño a todas las unidades que haya en ese campo de batalla.



KYLE PETCHOCK ©LFL ©FFG SOR-ES 173/252

EVENTO

5 **BOMBARDEO DE PASADA**
TÁCTICA

Elige un campo de batalla (terrestre o espacial). Inflige 3 de daño a todas las unidades que haya en ese campo de batalla.



KYLE PETCHOCK ©LFL ©FFG SOR-ES 173/252

EVENTO

5 **BOMBARDEO DE PASADA**
TÁCTICA

Elige un campo de batalla (terrestre o espacial). Inflige 3 de daño a todas las unidades que haya en ese campo de batalla.



KYLE PETCHOCK ©LFL ©FFG SOR-ES 173/252

5 EVENTO | **HUMO Y CENIZAS**
DESASTRE

Cada jugador descarta toda su mano excepto dos cartas (de su elección).



STEFANO LANDINI ©LFL ©FFG SOR-ES 174/252

5 EVENTO | **HUMO Y CENIZAS**
DESASTRE

Cada jugador descarta toda su mano excepto dos cartas (de su elección).



STEFANO LANDINI ©LFL ©FFG SOR-ES 174/252

5 EVENTO | **HUMO Y CENIZAS**
DESASTRE

Cada jugador descarta toda su mano excepto dos cartas (de su elección).



STEFANO LANDINI ©LFL ©FFG SOR-ES 174/252

4 UNIDAD | TERRESTRE
♦ **JABBA EL HUTT**
ASTUTO SEÑOR DEL CRIMEN



2 BAJOS FONDOS - HUTT **8**

Todo evento **TRUFO** que juegues cuesta 1 menos.

Cuando se juegue: Busca un evento **TRUFO** entre las 8 primeras cartas de tu mazo, muéstralo y róballo. (Coloca las demás cartas en la parte inferior de tu mazo en un orden aleatorio.)

DAVID NASH ©LFL ©FFG SOR-ES 189/252

4 UNIDAD | TERRESTRE
♦ **JABBA EL HUTT**
ASTUTO SEÑOR DEL CRIMEN



2 BAJOS FONDOS - HUTT **8**

Todo evento **TRUFO** que juegues cuesta 1 menos.

Cuando se juegue: Busca un evento **TRUFO** entre las 8 primeras cartas de tu mazo, muéstralo y róballo. (Coloca las demás cartas en la parte inferior de tu mazo en un orden aleatorio.)

DAVID NASH ©LFL ©FFG SOR-ES 189/252

4 UNIDAD | TERRESTRE
♦ **JABBA EL HUTT**
ASTUTO SEÑOR DEL CRIMEN



2 BAJOS FONDOS - HUTT **8**

Todo evento **TRUFO** que juegues cuesta 1 menos.

Cuando se juegue: Busca un evento **TRUFO** entre las 8 primeras cartas de tu mazo, muéstralo y róballo. (Coloca las demás cartas en la parte inferior de tu mazo en un orden aleatorio.)

DAVID NASH ©LFL ©FFG SOR-ES 189/252

6 UNIDAD | ESPACIAL
♦ **FIRESPRAY DE FETT**
SIGUIENDO EL RASTRO DE SU PRESA



5 BAJOS FONDOS - VEHÍCULO - TRANSPORTE **6**

Cuando se juegue: Si controlas a Boba Fett o a Jango Fett (como líder o unidad), prepara esta unidad.

Acción [3]: Agota una unidad que no sea única.

ANDRÉ PEALHA ©LFL ©FFG SOR-ES 184/252

6 UNIDAD | ESPACIAL
♦ **FIRESPRAY DE FETT**
SIGUIENDO EL RASTRO DE SU PRESA



5 BAJOS FONDOS - VEHÍCULO - TRANSPORTE **6**

Cuando se juegue: Si controlas a Boba Fett o a Jango Fett (como líder o unidad), prepara esta unidad.

Acción [3]: Agota una unidad que no sea única.

ANDRÉ PEALHA ©LFL ©FFG SOR-ES 184/252

6 UNIDAD | ESPACIAL
♦ **FIRESPRAY DE FETT**
SIGUIENDO EL RASTRO DE SU PRESA



5 BAJOS FONDOS - VEHÍCULO - TRANSPORTE **6**

Cuando se juegue: Si controlas a Boba Fett o a Jango Fett (como líder o unidad), prepara esta unidad.

Acción [3]: Agota una unidad que no sea única.

ANDRÉ PEALHA ©LFL ©FFG SOR-ES 184/252

UNIDAD ESPACIAL

8 **QUIMERA**
NAVE INSIGNIA DE LA SEPTIMA FLOTA



8 IMPERIAL - VEHÍCULO - NAVE DE LÍNEA 7

ESCUADADO (Cuando juegues esta unidad, dale una ficha de Escudo.)

Al atacar: Nombra una carta. Un adversario muestra su mano y descarta de ella una carta que tenga ese nombre.

FRANÇOIS CANNELS ©LFL ©FFG SOR-ES 185/252

UNIDAD ESPACIAL

8 **QUIMERA**
NAVE INSIGNIA DE LA SEPTIMA FLOTA



8 IMPERIAL - VEHÍCULO - NAVE DE LÍNEA 7

ESCUADADO (Cuando juegues esta unidad, dale una ficha de Escudo.)

Al atacar: Nombra una carta. Un adversario muestra su mano y descarta de ella una carta que tenga ese nombre.

FRANÇOIS CANNELS ©LFL ©FFG SOR-ES 185/252

UNIDAD ESPACIAL

8 **QUIMERA**
NAVE INSIGNIA DE LA SEPTIMA FLOTA



8 IMPERIAL - VEHÍCULO - NAVE DE LÍNEA 7

ESCUADADO (Cuando juegues esta unidad, dale una ficha de Escudo.)

Al atacar: Nombra una carta. Un adversario muestra su mano y descarta de ella una carta que tenga ese nombre.

FRANÇOIS CANNELS ©LFL ©FFG SOR-ES 185/252

EVENTO

7 **NO TENÍA ELECCIÓN**
TRUCO



Elige hasta 2 unidades que no sean líderes. Un adversario elige 1 de esas unidades. Devuelve esa unidad a la mano de su propietario y coloca la otra en la parte inferior del mazo de su propietario.



ARIO PURTI ©LFL ©FFG SOR-ES 189/252

EVENTO

7 **NO TENÍA ELECCIÓN**
TRUCO



Elige hasta 2 unidades que no sean líderes. Un adversario elige 1 de esas unidades. Devuelve esa unidad a la mano de su propietario y coloca la otra en la parte inferior del mazo de su propietario.



ARIO PURTI ©LFL ©FFG SOR-ES 189/252

EVENTO

7 **NO TENÍA ELECCIÓN**
TRUCO



Elige hasta 2 unidades que no sean líderes. Un adversario elige 1 de esas unidades. Devuelve esa unidad a la mano de su propietario y coloca la otra en la parte inferior del mazo de su propietario.



ARIO PURTI ©LFL ©FFG SOR-ES 189/252

EVENTO

6 **CAMBIO DE PARECER**
BAZA



Toma el control de una unidad que no sea líder. Al comienzo de la fase de reagrupamiento, su propietario toma el control de la unidad.



KEVIN LIBRADA ©LFL ©FFG SOR-ES 224/252

EVENTO

6 **CAMBIO DE PARECER**
BAZA



Toma el control de una unidad que no sea líder. Al comienzo de la fase de reagrupamiento, su propietario toma el control de la unidad.



KEVIN LIBRADA ©LFL ©FFG SOR-ES 224/252

EVENTO

6 **CAMBIO DE PARECER**
BAZA



Toma el control de una unidad que no sea líder. Al comienzo de la fase de reagrupamiento, su propietario toma el control de la unidad.



KEVIN LIBRADA ©LFL ©FFG SOR-ES 224/252

4 EVENTO

ASTUCIA

INNATO

Elige dos de las siguientes opciones (en cualquier orden):

- Devuelve a la mano de su propietario una unidad que no sea líder y tenga un Poder de 3 o menos.
- Dale 3 a una unidad para esta fase.
- Agota hasta 2 unidades.
- Un adversario descarta una carta de su mano al azar.



SANDRA CHLEWINSKA ©LFL ©FFG SOR-ES 203/252

4 EVENTO

ASTUCIA

INNATO

Elige dos de las siguientes opciones (en cualquier orden):

- Devuelve a la mano de su propietario una unidad que no sea líder y tenga un Poder de 3 o menos.
- Dale 3 a una unidad para esta fase.
- Agota hasta 2 unidades.
- Un adversario descarta una carta de su mano al azar.



SANDRA CHLEWINSKA ©LFL ©FFG SOR-ES 203/252

4 EVENTO

ASTUCIA

INNATO

Elige dos de las siguientes opciones (en cualquier orden):

- Devuelve a la mano de su propietario una unidad que no sea líder y tenga un Poder de 3 o menos.
- Dale 3 a una unidad para esta fase.
- Agota hasta 2 unidades.
- Un adversario descarta una carta de su mano al azar.



SANDRA CHLEWINSKA ©LFL ©FFG SOR-ES 203/252

UNIDAD ESPACIAL

3 **HALCÓN MILENARIO**

PEDAZO DE CHATARRA



3 **BAJOS FONDOS • VEHÍCULO • TRANSPORTE** **4**

Esta unidad entra en juego preparada.

Cuando prepares cartas durante la fase de reagrupamiento: Elige entre pagar 1 o bien devolver esta unidad a la mano de su propietario.

FRANCOIS CANNELS ©LFL ©FFG SOR-ES 193/252

UNIDAD ESPACIAL

3 **HALCÓN MILENARIO**

PEDAZO DE CHATARRA



3 **BAJOS FONDOS • VEHÍCULO • TRANSPORTE** **4**

Esta unidad entra en juego preparada.

Cuando prepares cartas durante la fase de reagrupamiento: Elige entre pagar 1 o bien devolver esta unidad a la mano de su propietario.

FRANCOIS CANNELS ©LFL ©FFG SOR-ES 193/252

UNIDAD ESPACIAL

3 **HALCÓN MILENARIO**

PEDAZO DE CHATARRA



3 **BAJOS FONDOS • VEHÍCULO • TRANSPORTE** **4**

Esta unidad entra en juego preparada.

Cuando prepares cartas durante la fase de reagrupamiento: Elige entre pagar 1 o bien devolver esta unidad a la mano de su propietario.

FRANCOIS CANNELS ©LFL ©FFG SOR-ES 193/252

UNIDAD TERRESTRE

3 **BOBA FETT**

DESINTEGRADOR



3 **BAJOS FONDOS • CAZARRECOMPENSAS** **5**

Al atacar: Si esta unidad está atacando a una unidad agotada que no ha entrado en juego en esta ronda, inflige 3 de daño al defensor.

FRENCH CARLOPAGNO ©LFL ©FFG SOR-ES 179/252

UNIDAD TERRESTRE

3 **BOBA FETT**

DESINTEGRADOR



3 **BAJOS FONDOS • CAZARRECOMPENSAS** **5**

Al atacar: Si esta unidad está atacando a una unidad agotada que no ha entrado en juego en esta ronda, inflige 3 de daño al defensor.

FRENCH CARLOPAGNO ©LFL ©FFG SOR-ES 179/252

UNIDAD TERRESTRE

3 **BOBA FETT**

DESINTEGRADOR



3 **BAJOS FONDOS • CAZARRECOMPENSAS** **5**

Al atacar: Si esta unidad está atacando a una unidad agotada que no ha entrado en juego en esta ronda, inflige 3 de daño al defensor.

FRENCH CARLOPAGNO ©LFL ©FFG SOR-ES 179/252

4 EVENTO | **AGRESIVIDAD**
INNATO

Elige dos de las siguientes opciones (en cualquier orden):

- Roba una carta.
- Derrota hasta 2 mejoras.
- Prepara una unidad que tenga un Poder de 3 o menos.
- Inflige 4 de daño a una unidad.



SANDRA CHLEWINSKA ©LFL ©FFG SOR-ES 155/252

4 EVENTO | **AGRESIVIDAD**
INNATO

Elige dos de las siguientes opciones (en cualquier orden):

- Roba una carta.
- Derrota hasta 2 mejoras.
- Prepara una unidad que tenga un Poder de 3 o menos.
- Inflige 4 de daño a una unidad.



SANDRA CHLEWINSKA ©LFL ©FFG SOR-ES 155/252

4 EVENTO | **AGRESIVIDAD**
INNATO

Elige dos de las siguientes opciones (en cualquier orden):

- Roba una carta.
- Derrota hasta 2 mejoras.
- Prepara una unidad que tenga un Poder de 3 o menos.
- Inflige 4 de daño a una unidad.



SANDRA CHLEWINSKA ©LFL ©FFG SOR-ES 155/252

7 UNIDAD | TERRESTRE
♦ **MACE WINDU**
AGUAFIESTAS



5 FUERZA • JEDI • REPÚBLICA **7**

EMBOSCADA
Cuando esta unidad ataque y derrote a una unidad: Prepárala.

SANDRA CHLEWINSKA ©LFL ©FFG SOR-ES 149/252

7 UNIDAD | TERRESTRE
♦ **MACE WINDU**
AGUAFIESTAS



5 FUERZA • JEDI • REPÚBLICA **7**

EMBOSCADA
Cuando esta unidad ataque y derrote a una unidad: Prepárala.

SANDRA CHLEWINSKA ©LFL ©FFG SOR-ES 149/252

7 UNIDAD | TERRESTRE
♦ **MACE WINDU**
AGUAFIESTAS



5 FUERZA • JEDI • REPÚBLICA **7**

EMBOSCADA
Cuando esta unidad ataque y derrote a una unidad: Prepárala.

SANDRA CHLEWINSKA ©LFL ©FFG SOR-ES 149/252

6 UNIDAD | ESPECIAL
♦ **NEGRO UNO**
AZOTE DE LA BASE STARKILLER



4 RESISTENCIA • VEHÍCULO • CAZA **4**

Quando se juegue/Quando se derrote:
Puedes descartar tu mano. Si lo haces, roba 3 cartas.

ANAD PIK ©LFL ©FFG SOR-ES 147/252

6 UNIDAD | ESPECIAL
♦ **NEGRO UNO**
AZOTE DE LA BASE STARKILLER



4 RESISTENCIA • VEHÍCULO • CAZA **4**

Quando se juegue/Quando se derrote:
Puedes descartar tu mano. Si lo haces, roba 3 cartas.

ANAD PIK ©LFL ©FFG SOR-ES 147/252

6 UNIDAD | ESPECIAL
♦ **NEGRO UNO**
AZOTE DE LA BASE STARKILLER



4 RESISTENCIA • VEHÍCULO • CAZA **4**

Quando se juegue/Quando se derrote:
Puedes descartar tu mano. Si lo haces, roba 3 cartas.

ANAD PIK ©LFL ©FFG SOR-ES 147/252

1 EVENTO | **RAYO DE FUERZA**
FUERZA

Elige una unidad. Esa unidad pierde todas sus capacidades para esta fase. Luego, si controlas una unidad con **FUERZA**, paga cualquier cantidad de recursos e inflige 2 de daño a la unidad elegida por cada recurso que hayas pagado de este modo.



ESLAN ABOGHADY ©LFL ©FFG SOR-ES 138/252

1 EVENTO | **RAYO DE FUERZA**
FUERZA

Elige una unidad. Esa unidad pierde todas sus capacidades para esta fase. Luego, si controlas una unidad con **FUERZA**, paga cualquier cantidad de recursos e inflige 2 de daño a la unidad elegida por cada recurso que hayas pagado de este modo.



ESLAN ABOGHADY ©LFL ©FFG SOR-ES 138/252

1 EVENTO | **RAYO DE FUERZA**
FUERZA

Elige una unidad. Esa unidad pierde todas sus capacidades para esta fase. Luego, si controlas una unidad con **FUERZA**, paga cualquier cantidad de recursos e inflige 2 de daño a la unidad elegida por cada recurso que hayas pagado de este modo.



ESLAN ABOGHADY ©LFL ©FFG SOR-ES 138/252

4 EVENTO | **MANDO**
INNATO

Elige dos de las siguientes opciones (en cualquier orden):

- Dale 2 fichas de Experiencia a una unidad.
- Una unidad aliada inflige tanto daño como su Poder a una unidad enemiga que no sea única.
- Pon en juego este evento como recurso.
- Devuelve a tu mano una unidad que esté en tu pila de descartes.



MAXINE VEE ©LFL ©FFG SOR-ES 107/252

4 EVENTO | **MANDO**
INNATO

Elige dos de las siguientes opciones (en cualquier orden):

- Dale 2 fichas de Experiencia a una unidad.
- Una unidad aliada inflige tanto daño como su Poder a una unidad enemiga que no sea única.
- Pon en juego este evento como recurso.
- Devuelve a tu mano una unidad que esté en tu pila de descartes.



MAXINE VEE ©LFL ©FFG SOR-ES 107/252

4 EVENTO | **MANDO**
INNATO

Elige dos de las siguientes opciones (en cualquier orden):

- Dale 2 fichas de Experiencia a una unidad.
- Una unidad aliada inflige tanto daño como su Poder a una unidad enemiga que no sea única.
- Pon en juego este evento como recurso.
- Devuelve a tu mano una unidad que esté en tu pila de descartes.



MAXINE VEE ©LFL ©FFG SOR-ES 107/252

8 UNIDAD | ESPECIAL | **HOGAR UNO**
NAVE INSIGNIA DE LA ALIANZA



7 REBELDE • VEHÍCULO • NAVE DE LÍNEA **7**

RECUPERACIÓN 2
Todas las demás unidades aliadas ganan **RECUPERACIÓN 1**.

Cuando se juegue: Juega una unidad desde tu pila de descartes. Cuesta 5 menos.

AMELIE HUTT ©LFL ©FFG SOR-ES 102/252

8 UNIDAD | ESPECIAL | **HOGAR UNO**
NAVE INSIGNIA DE LA ALIANZA



7 REBELDE • VEHÍCULO • NAVE DE LÍNEA **7**

RECUPERACIÓN 2
Todas las demás unidades aliadas ganan **RECUPERACIÓN 1**.

Cuando se juegue: Juega una unidad desde tu pila de descartes. Cuesta 5 menos.

AMELIE HUTT ©LFL ©FFG SOR-ES 102/252

8 UNIDAD | ESPECIAL | **HOGAR UNO**
NAVE INSIGNIA DE LA ALIANZA



7 REBELDE • VEHÍCULO • NAVE DE LÍNEA **7**

RECUPERACIÓN 2
Todas las demás unidades aliadas ganan **RECUPERACIÓN 1**.

Cuando se juegue: Juega una unidad desde tu pila de descartes. Cuesta 5 menos.

AMELIE HUTT ©LFL ©FFG SOR-ES 102/252

10 UNIDAD | ESPECIAL

♦ **DEVASTADOR**
INELUDIBLE



10 IMPERIAL • VEHÍCULO • NAVE DE LÍNEA **10**

CENTINELA
FORMIDABLE

Cuando se juega: Puedes infligir tanto daño a una unidad como el número de recursos que controles.

IGNACIO BAZAN LAZCANO ©LFL ©FFG SOR-ES 090/252

10 UNIDAD | ESPECIAL

♦ **DEVASTADOR**
INELUDIBLE



10 IMPERIAL • VEHÍCULO • NAVE DE LÍNEA **10**

CENTINELA
FORMIDABLE

Cuando se juega: Puedes infligir tanto daño a una unidad como el número de recursos que controles.

IGNACIO BAZAN LAZCANO ©LFL ©FFG SOR-ES 090/252

10 UNIDAD | ESPECIAL

♦ **DEVASTADOR**
INELUDIBLE



10 IMPERIAL • VEHÍCULO • NAVE DE LÍNEA **10**

CENTINELA
FORMIDABLE

Cuando se juega: Puedes infligir tanto daño a una unidad como el número de recursos que controles.

IGNACIO BAZAN LAZCANO ©LFL ©FFG SOR-ES 090/252

7 UNIDAD | TERRESTRE

♦ **DARTH VADER**
AL MANDO DE LA PRIMERA LEGIÓN



5 FUERZA • IMPERIAL • SITH **7**

EMBOSCADA

Cuando se juega: Busca entre las 10 primeras cartas de tu mazo cualquier número de unidades  cuyo coste combinado sume  o menos y júégalas todas gratis.

IVAN DEVOY ©LFL ©FFG SOR-ES 089/252

7 UNIDAD | TERRESTRE

♦ **DARTH VADER**
AL MANDO DE LA PRIMERA LEGIÓN



5 FUERZA • IMPERIAL • SITH **7**

EMBOSCADA

Cuando se juega: Busca entre las 10 primeras cartas de tu mazo cualquier número de unidades  cuyo coste combinado sume  o menos y júégalas todas gratis.

IVAN DEVOY ©LFL ©FFG SOR-ES 089/252

7 UNIDAD | TERRESTRE

♦ **DARTH VADER**
AL MANDO DE LA PRIMERA LEGIÓN



5 FUERZA • IMPERIAL • SITH **7**

EMBOSCADA

Cuando se juega: Busca entre las 10 primeras cartas de tu mazo cualquier número de unidades  cuyo coste combinado sume  o menos y júégalas todas gratis.

IVAN DEVOY ©LFL ©FFG SOR-ES 089/252

4 EVENTO

VIGILANCIA
INNATO

Elige dos de las siguientes opciones (en cualquier orden):

- Descarta 6 cartas del mazo de un adversario.
- Cura 5 de daño a una base.
- Derrota a una unidad a la que le queden  PG o menos.
- Dale una ficha de Escudo a una unidad.



CRISTINA LAVIÑA ©LFL ©FFG SOR-ES 056/252

4 EVENTO

VIGILANCIA
INNATO

Elige dos de las siguientes opciones (en cualquier orden):

- Descarta 6 cartas del mazo de un adversario.
- Cura 5 de daño a una base.
- Derrota a una unidad a la que le queden  PG o menos.
- Dale una ficha de Escudo a una unidad.



CRISTINA LAVIÑA ©LFL ©FFG SOR-ES 056/252

4 EVENTO

VIGILANCIA
INNATO

Elige dos de las siguientes opciones (en cualquier orden):

- Descarta 6 cartas del mazo de un adversario.
- Cura 5 de daño a una base.
- Derrota a una unidad a la que le queden  PG o menos.
- Dale una ficha de Escudo a una unidad.



CRISTINA LAVIÑA ©LFL ©FFG SOR-ES 056/252

UNIDAD TERRESTRE

7 ◆ LUKE SKYWALKER
CABALLERO JEDI



6 FUERZA • JEDI • REBELDE **7**

RECUPERACIÓN 3

Quando se juegue: Dale $\ominus \text{E} \text{V} \ominus \text{E}$ a una unidad enemiga para esta fase. Si alguna unidad aliada ha sido derrotada en esta fase, en vez de eso dale $\ominus \text{E} \text{V} \ominus \text{E}$ a esa unidad enemiga para esta fase.

ERIC HIBBELER © LFL © FFG SOR • ES 050/252

UNIDAD TERRESTRE

7 ◆ LUKE SKYWALKER
CABALLERO JEDI



6 FUERZA • JEDI • REBELDE **7**

RECUPERACIÓN 3

Quando se juegue: Dale $\ominus \text{E} \text{V} \ominus \text{E}$ a una unidad enemiga para esta fase. Si alguna unidad aliada ha sido derrotada en esta fase, en vez de eso dale $\ominus \text{E} \text{V} \ominus \text{E}$ a esa unidad enemiga para esta fase.

ERIC HIBBELER © LFL © FFG SOR • ES 050/252

UNIDAD TERRESTRE

7 ◆ LUKE SKYWALKER
CABALLERO JEDI



6 FUERZA • JEDI • REBELDE **7**

RECUPERACIÓN 3

Quando se juegue: Dale $\ominus \text{E} \text{V} \ominus \text{E}$ a una unidad enemiga para esta fase. Si alguna unidad aliada ha sido derrotada en esta fase, en vez de eso dale $\ominus \text{E} \text{V} \ominus \text{E}$ a esa unidad enemiga para esta fase.

ERIC HIBBELER © LFL © FFG SOR • ES 050/252

EVENTO

8 DISPARO DE SUPERLÁSER
DESASTRE • TÁCTICA



Derrota a todas las unidades.

LIANA ANATOLEVICH © LFL © FFG SOR • ES 043/252

EVENTO

8 DISPARO DE SUPERLÁSER
DESASTRE • TÁCTICA



Derrota a todas las unidades.

LIANA ANATOLEVICH © LFL © FFG SOR • ES 043/252

EVENTO

8 DISPARO DE SUPERLÁSER
DESASTRE • TÁCTICA



Derrota a todas las unidades.

LIANA ANATOLEVICH © LFL © FFG SOR • ES 043/252

UNIDAD ESPACIAL

9 ◆ VENGADOR
DESTRUCTOR ESTELAR DE CACERÍA



8 IMPERIAL • VEHÍCULO • NAVE DE LÍNEA **8**

Quando se juegue/Al atacar: Un adversario elige una unidad que controle y que no sea líder. Derrota a esa unidad.

FRANÇOIS CANNELS © LFL © FFG SOR • ES 040/252

UNIDAD ESPACIAL

9 ◆ VENGADOR
DESTRUCTOR ESTELAR DE CACERÍA



8 IMPERIAL • VEHÍCULO • NAVE DE LÍNEA **8**

Quando se juegue/Al atacar: Un adversario elige una unidad que controle y que no sea líder. Derrota a esa unidad.

FRANÇOIS CANNELS © LFL © FFG SOR • ES 040/252

UNIDAD ESPACIAL

9 ◆ VENGADOR
DESTRUCTOR ESTELAR DE CACERÍA



8 IMPERIAL • VEHÍCULO • NAVE DE LÍNEA **8**

Quando se juegue/Al atacar: Un adversario elige una unidad que controle y que no sea líder. Derrota a esa unidad.

FRANÇOIS CANNELS © LFL © FFG SOR • ES 040/252