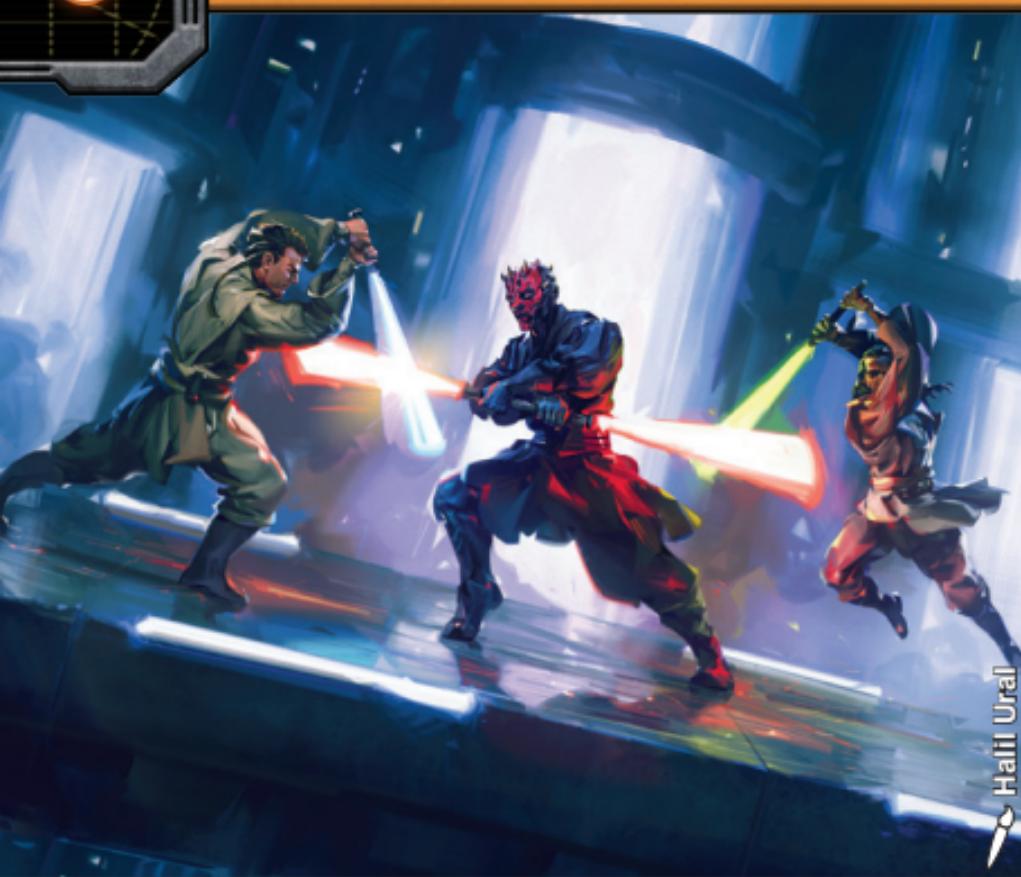


# DUELO DE DESTINOS

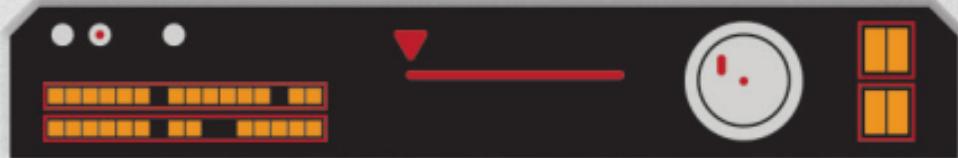


Halll Ural

## MAUL

**Maul** gana 1 ficha de Esquiva y **SEPARACIÓN** en esta ronda. Mientras **Maul** esté trabado con una unidad enemiga en esta ronda, esa unidad no podrá gastar fichas de Alerta, Ataque apuntado, Esquiva ni Incremento.

**MAUL**

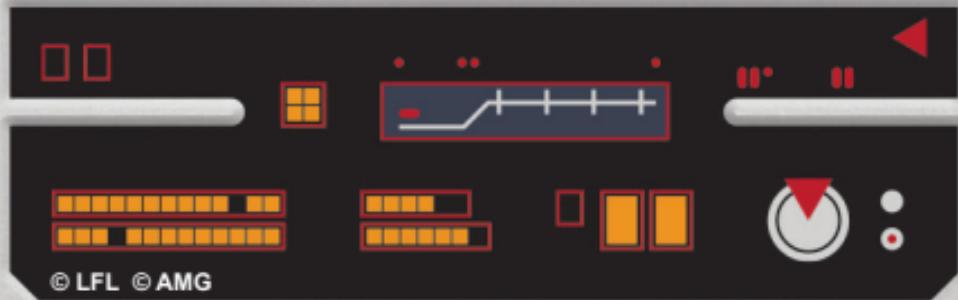


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM



# LA AMENAZA FANTASMA



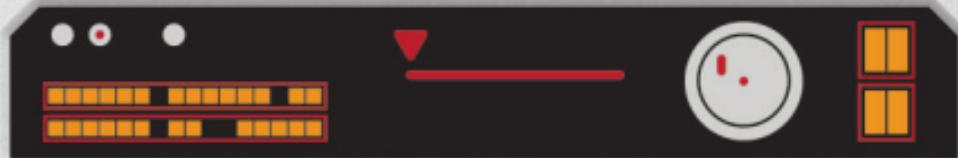
Crystal Sullivan

## MAUL Y 1 UNIDAD DE INFANTERÍA

En esta ronda, **Maul** no puede efectuar ataques y ninguna unidad enemiga situada más allá de **2** de **Maul** puede atacarle.

**DIVULGAR:** Resolver efectos de preparación.  
Maul gana **INFILTRACIÓN** para esta partida.

**MAUL**

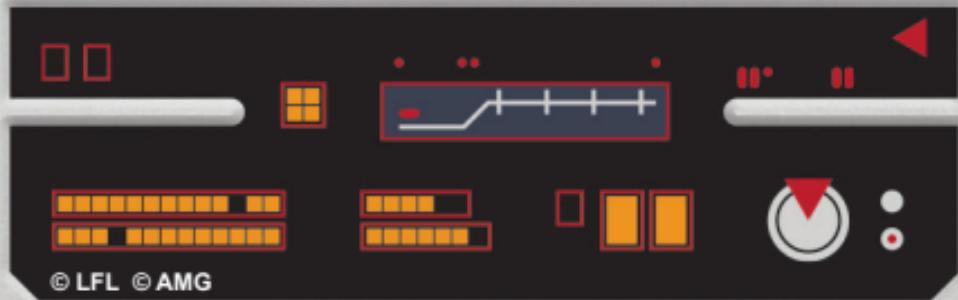


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM





**POR FIN**



LFL Art Archives

## MAUL

Al crear tu mano de cartas de Mando, trata esta carta como si tuviera prioridad 3.

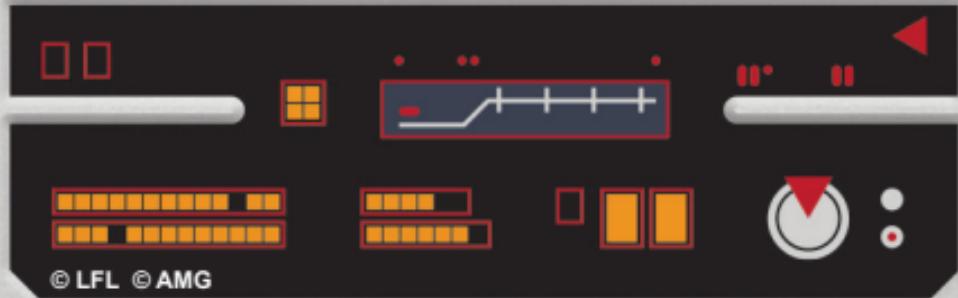
**Maul** gana 1 ficha de Ataque apuntado y **CAZADOR DE JEDI** en esta ronda. Al comienzo de la próxima activación de **Maul**, éste puede sufrir 1 Herida.

## MAUL



STAR  
WARS<sup>TM</sup>

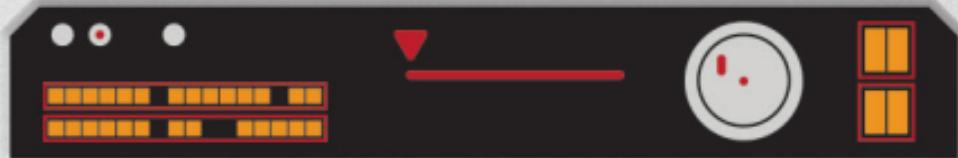
LEGION<sup>TM</sup>  
JML710A



**NINGUNA UNIDAD**

En esta ronda, al comienzo de la **fase de Activación**, elige 1 ficha de Orden de tu reserva y colócala boca abajo sobre esta carta; luego mezcla tu reserva. Puedes mirar esta ficha en cualquier momento. En esta ronda, cuando vayas a robar una ficha de Orden de tu reserva de órdenes, en vez de eso puedes usar la ficha de Orden que hay sobre esta carta.

**MERCENARIO** ♠ 0 ♠

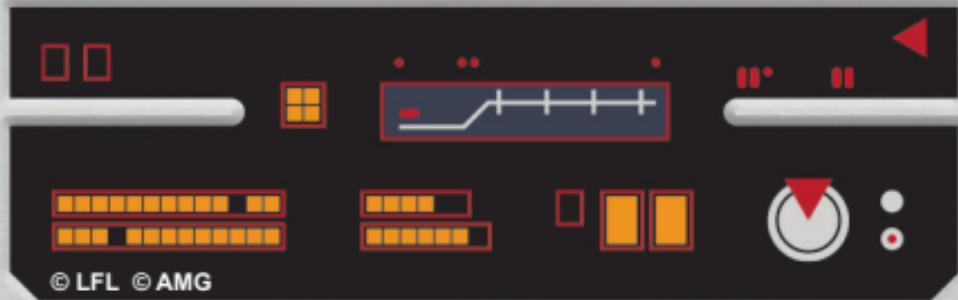


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM



# AGRESIVIDAD

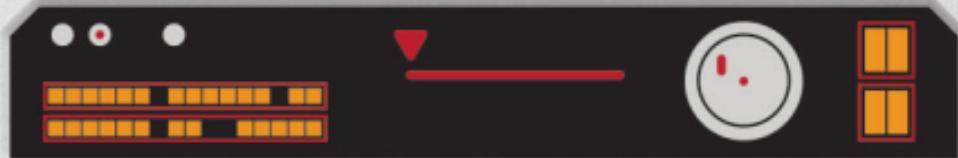


Romain Kurdi

## 2 UNIDADES

Cuando utilices esta carta para impartir órdenes, puedes optar por impartir menos de las 2 órdenes máximas. Por cada orden que no impartas, elige una unidad Mercenaria aliada diferente que esté situada a **E** del Comandante designado. Cada unidad elegida gana 1 ficha de Ataque apuntado.

**MERCENARIO**  0 

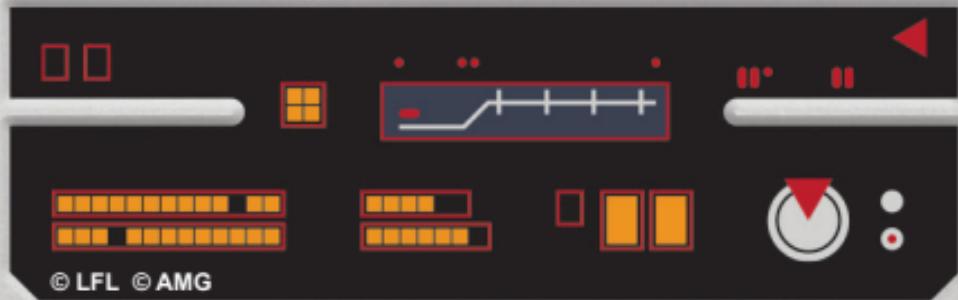


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM



# DISCRECIÓN

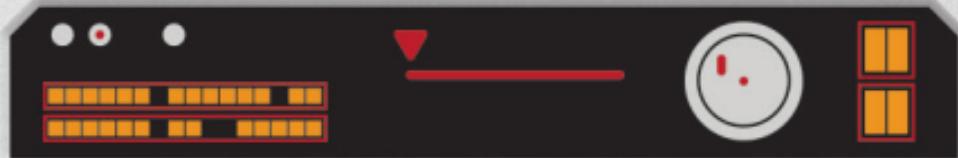


Romain Kundi

## 3 UNIDADES

Cuando utilices esta carta para impartir órdenes, puedes optar por impartir menos de las 3 órdenes máximas. Después, por cada orden que no impartas, elige una unidad Mercenaria aliada diferente que esté situada a **E** del Comandante designado. Cada unidad elegida gana 1 ficha de Esquiva.

**MERCENARIO**  0 

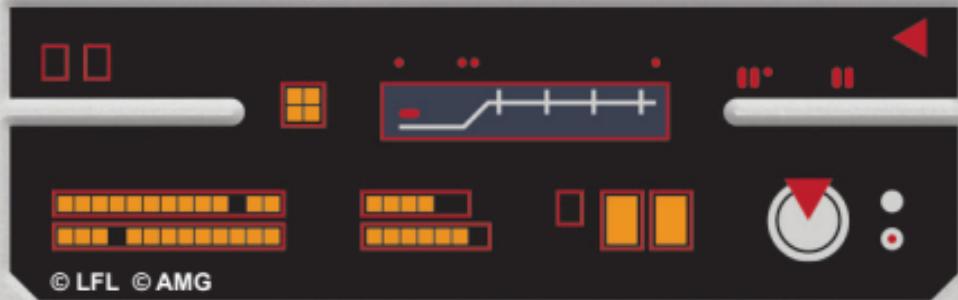


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM



# MARCADO COMO BLANCO



Mariusz Gądzisz

## GAR SAXON

Cuando se utilice esta carta para impartir una orden a **Gar Saxon**, éste gana 2 fichas de Ataque apuntado. Luego elige una unidad enemiga  $\spadesuit$  o  $\clubsuit$ . La unidad elegida gana 4 fichas de Observación y 2 fichas de Acobardamiento.

**GAR SAXON**

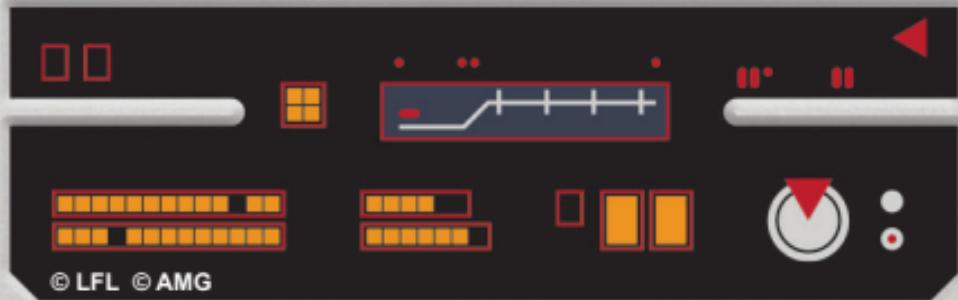


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM



# LUCHAR OTRO DÍA MÁS



## GAR SAXON Y 2 UNIDADES DE INFANTERÍA

En esta ronda, **Gar Saxon** no puede impartir órdenes a unidades aliadas que estén más allá de **1**. Cuando se imparta una orden a una unidad con esta carta, esa unidad gana 1 ficha de Esquiva.

**Gar Saxon** y todas las unidades **▼▼** aliadas ganan **CAPACIDAD DE MANIOBRA** para esta ronda.

## GAR SAXON

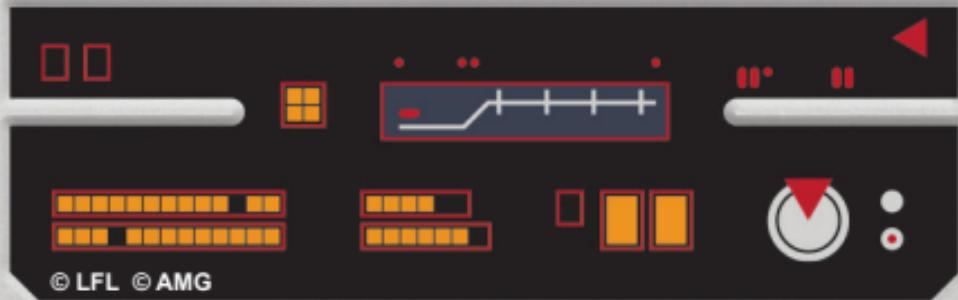


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM





# ¡VICTORIA O MUERTE!



Sergey Glushakov

## GAR SAXON Y 2 UNIDADES DE INFANTERÍA

Cuando se imparta una orden a una unidad con esta carta, esa unidad gana 1 ficha de Ataque apuntado.

**Gar Saxon** y todas las unidades aliadas ganan **INDÓMITO** para esta ronda.

## GAR SAXON

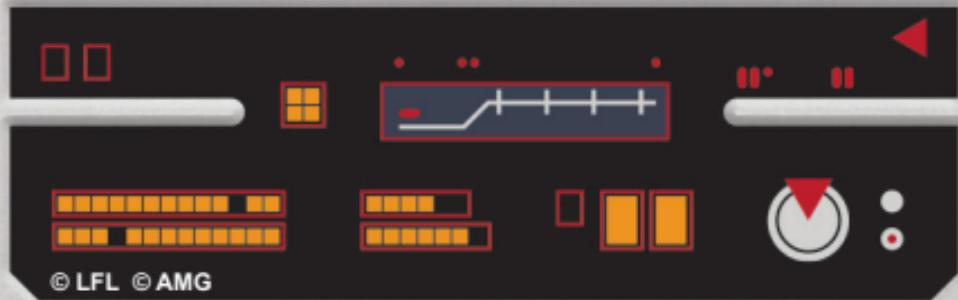


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM





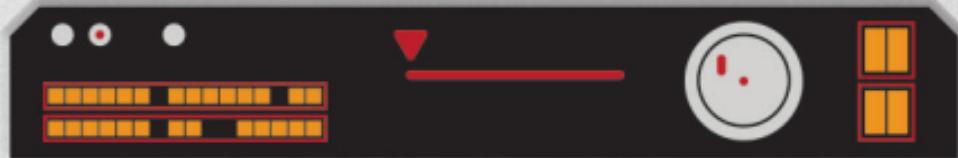
## MAUL

Al crear tu mano de cartas de Mando, trata esta carta como si tuviera prioridad 1.

Quítale a **Maul** hasta 2 fichas de Herida y cualquier cantidad de fichas de Veneno o Inmovilización.

Al comienzo de su próxima activación, **Maul** efectúa una acción de recuperación.

## MAUL (UN RIVAL)

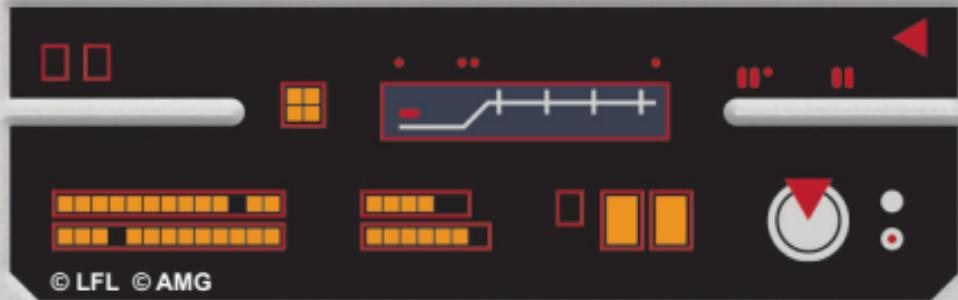


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM



# Su Eminencia

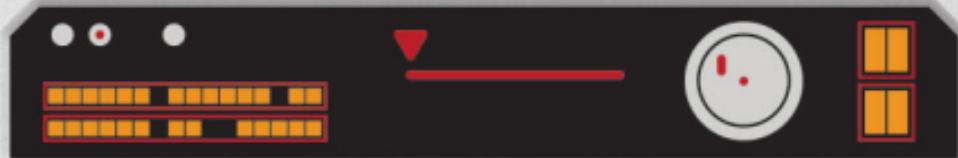


Chris Bjors

## MAUL Y 1 UNIDAD

**Maul** gana 1 ficha de Esquiva. Todas las demás unidades de infantería situadas a **1** de **Maul** ganan 1 ficha de Acobardamiento. Hasta el final de la ronda, cada vez que una unidad de infantería aliada comience su activación a **1** de **Maul**, dicha unidad omite su paso de **Reagrupamiento** y no puede acobardarse ni ser presa del pánico en esta ronda.

## MAUL (UN RIVAL)

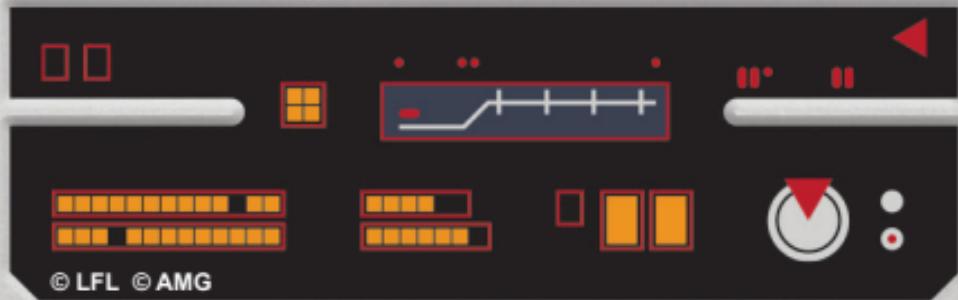


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM



ADQUIRIR TODO EL PODER POSIBLE



Lin Huang

## MAUL Y 2 UNIDADES

Coloca 1 ficha de Ataque apuntado y 3 fichas de Incremento sobre esta carta. Hasta el final de la ronda, cada vez que una unidad enemiga situada a **1** de Maul gaste al menos 1 ficha de Ataque apuntado, Esquiva o Incremento, coloca 1 ficha de ese mismo tipo sobre esta carta. Las unidades Mercenarias aliadas pueden gastar las fichas que haya sobre esta carta como si las tuvieran asignadas.

## MAUL (UN RIVAL)

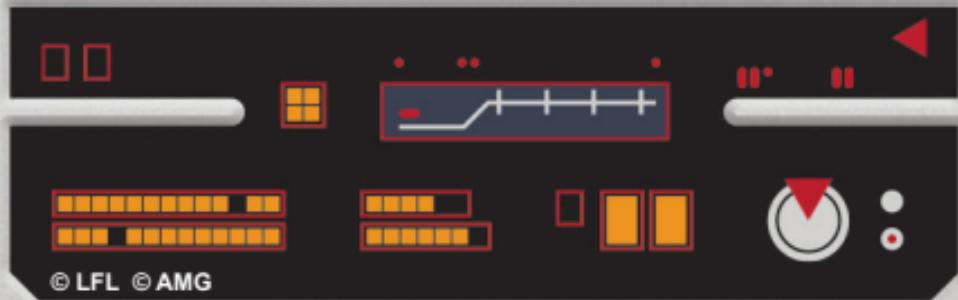


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM





# SOY TU PEOR PESADILLA



Francisco Miyara

## CAD BANE

Cad Bane gana **SUERTE INCREÍBLE 2** para esta ronda. Durante su activación, Cad Bane puede efectuar hasta 2 acciones de ataque (en vez de 1, como es habitual).

## CAD BANE

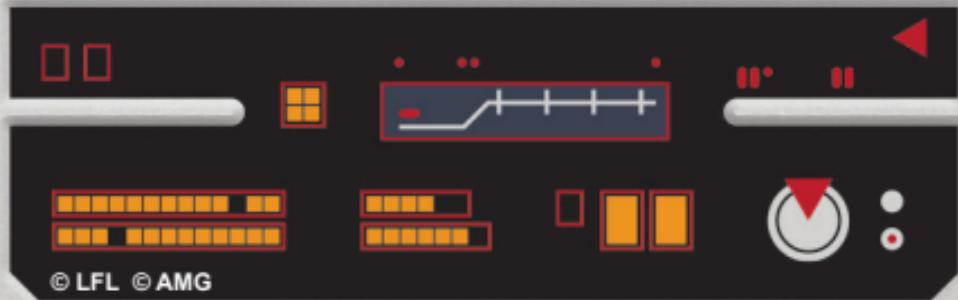


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM





## CAD BANE

Si no se ha divulgado esta carta, coloca 1 ficha de Bane a **1** de **Cad Bane**, pero más allá de **1** de todas las unidades enemigas.

### **DIVULGAR: Resolver efectos de preparación.**

Coloca 3 fichas de Bane en el campo de batalla, más allá de **1** de territorio enemigo. **Cad Bane** no puede desplegarse ni realizar acciones hasta que se muestre una ficha de Aquí estoy aliada. Esta carta debe escogerse durante la primera ronda.

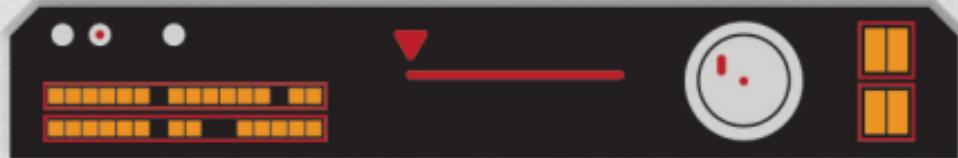
#### **TRAMPA CAZABOBOS**

**+1**

**ANTIBLINDAJE 2. CRÍTICO 4.**  
**DEFLAGRACIÓN. FUEGO DE CONTENCIÓN**

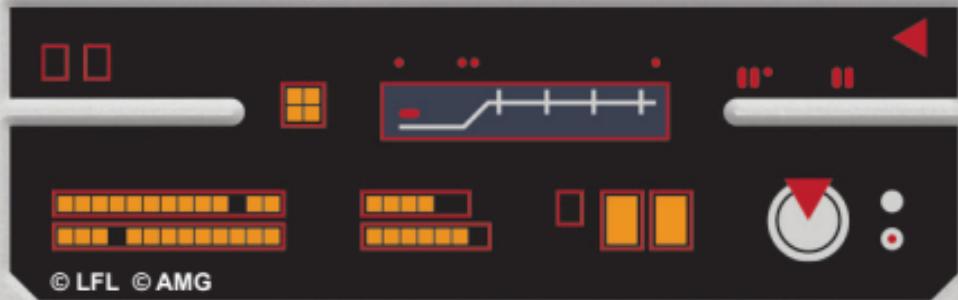
**2** **2**

**CAD BANE**



**STAR**  
**WARS**<sup>TM</sup>

**LEGION**  
JML710A<sup>TM</sup>





# YO TENGO EL CONTROL

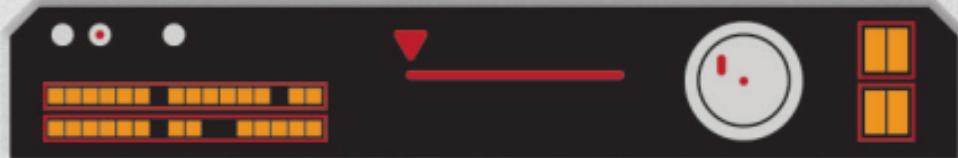


Colin Seabrook

## CAD BANE Y 1 UNIDAD

Al comienzo y al final de la próxima activación de **Cad Bane**, éste puede quitarse cualquier cantidad de fichas de Acobardamiento. Por cada ficha que se quite de este modo, elige a otra unidad que esté a **2** de él. La unidad elegida gana 1 ficha de Acobardamiento. Cada vez que una unidad de infantería enemiga gane al menos 1 ficha de Acobardamiento de este modo, gana también 1 ficha de Inmovilización si no tiene ninguna ya.

## CAD BANE

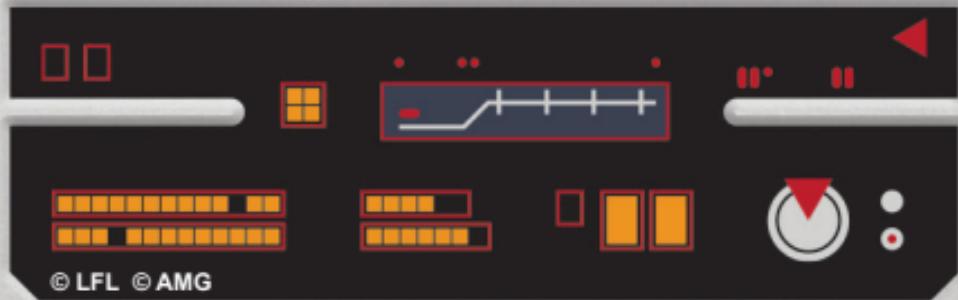


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM



# ARMAMENTO CRUEL



Borja Pindado

## BOSSK

**PERMANENTE.** Durante la ronda en la que se juegue esta carta, Bossk gana **ARMAR 1: CARGA DIÓXICA.** Después de realizar esta acción, Bossk puede efectuar un movimiento de Velocidad 1. Hasta el final de la partida, Bossk gana **DETONAR 1: CARGA DIÓXICA.** Después de que una unidad de infantería se defienda contra un ataque efectuado por tu **Carga dióxica**, esa unidad gana 1 ficha de Veneno. Esta carta no se descarta del juego.

**CARGA DIÓXICA**

• 1

**CRÍTICO 2. DEFLAGRACIÓN**

1 1

**BOSK**

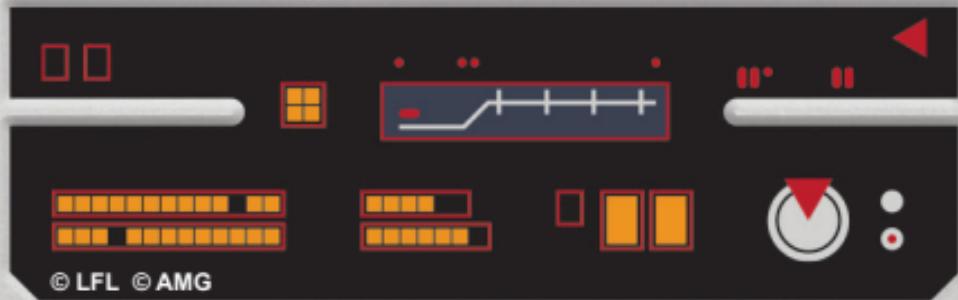


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM



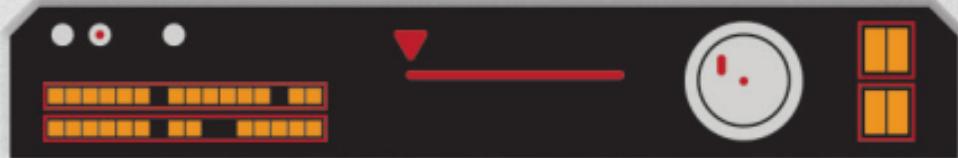


## SALVAJISMO SAURIO

### BOSSK

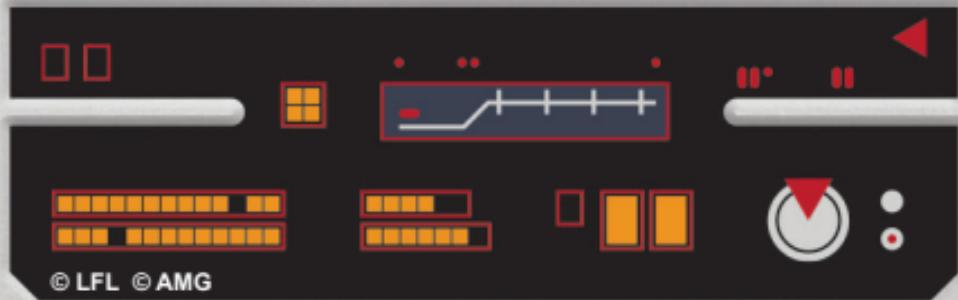
Durante su próxima activación, **Bossk** puede efectuar un máximo de 2 acciones de ataque (en vez de 1, como es habitual). Una vez durante su próxima activación, **Bossk** puede sufrir 1 Herida. Si lo hace, puede efectuar una acción de movimiento gratuita.

**BOSSK**



STAR  
WARS<sup>TM</sup>

LEGION<sup>TM</sup>  
JML710A





## AGUARDAR AL ACECHO



Michael Ivan

### BOSSK

Bossk gana **TIRADOR DE PRIMERA 1** para esta ronda. Hasta el final de la ronda, cada vez que una unidad enemiga termine su activación, Bossk gana 1 ficha de Ataque apuntado.

### BOSSK

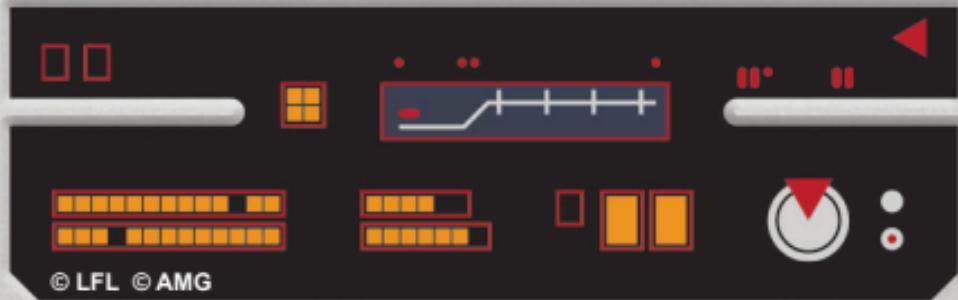


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM





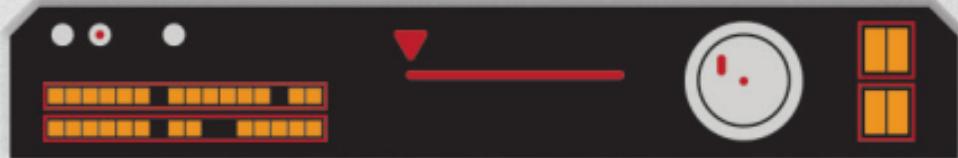
# MAGIA CON LAS MANOS



Darren Tan

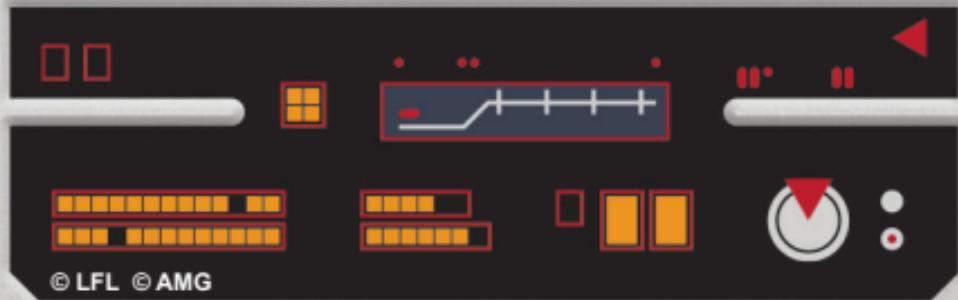
Esta carta no puede seleccionarse durante la **fase de Mando**. Cuando una unidad aliada situada a **1** y dentro de la línea de visión de **Grogu** sea declarada como defensora contra un ataque a distancia, puedes descartar esta carta desde tu mano. Si lo haces, la unidad defensora gana 2 fichas de Esquiva y **Desvío** hasta que termine de resolverse el ataque.

## GROGU



STAR  
WARS<sup>TM</sup>

LEGION<sup>TM</sup>  
JML710A





## BOBA FETT

En esta ronda, mientras **Boba Fett** esté trabado, puede realizar movimientos con normalidad si cualquier unidad que esté trabada con él tiene al menos 1 ficha de Inmovilización. Durante su próxima activación, **Boba Fett** gana la siguiente acción gratuita:

- » Elige una unidad de infantería enemiga situada a 1 y dentro de tu línea de visión. La unidad elegida gana 2 fichas de Inmovilización y 2 fichas de Acobardamiento.

## BOBA FETT

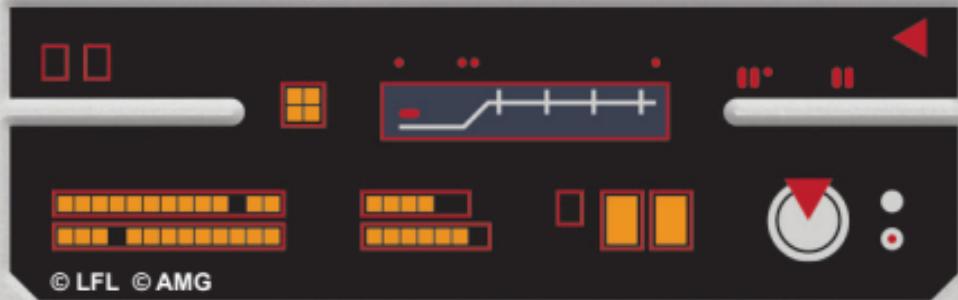


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM



# UN HOMBRE HUMILDE



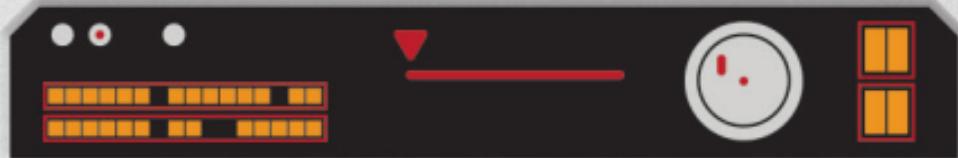
Ron Lemen

1 UNIDAD

Al comienzo de la próxima fase de Activación, si **Boba Fett** tiene una ficha de Orden boca arriba, una unidad aliada situada a **1** de **Boba Fett** puede efectuar un movimiento de Velocidad 1.

De no ser así, **Boba Fett** gana 1 ficha de Ataque apuntado y, hasta el final de la ronda, aumenta en 1 el alcance de sus armas a distancia (hasta un máximo de 5) y gana **PUNTERÍA**.

**BOBA FETT**

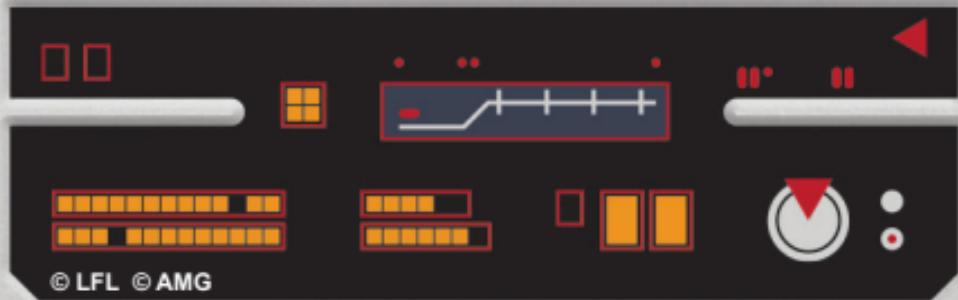


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM



# COHETE DORSAL Z-6



Jacob Atienza

## BOBA FETT

En esta ronda, **Boba Fett** gana la siguiente arma durante su activación:

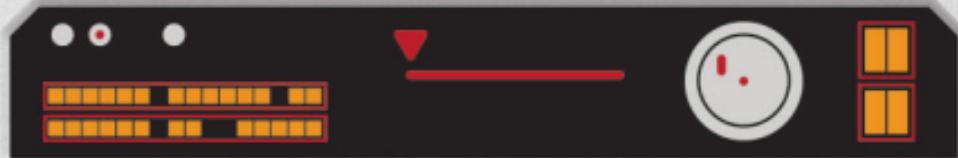
**COHETE DORSAL Z-6**

**#3-4**

**ANTIBLINDAJE 2. DEFLAGRACIÓN**

**3**

**BOBA FETT**

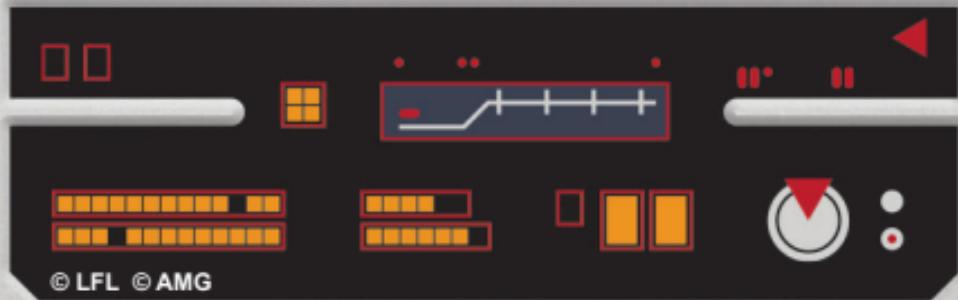


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM



SÓLO PRETENDE SEGUIR SU CAMINO



Mariusz Gądzik

## BOBA FETT

Durante su próxima activación, **Boba Fett** no puede efectuar acciones de ataque. Al final de su próxima activación, **Boba Fett** puede realizar un ataque usando únicamente el arma descrita a continuación contra cada unidad enemiga situada a **1** y dentro de su línea de visión.

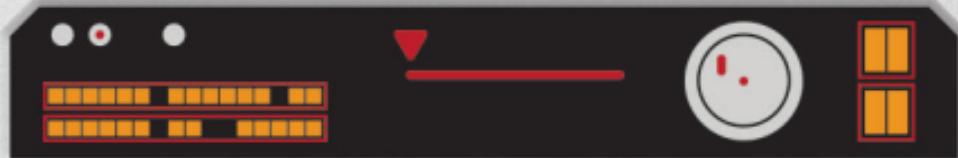
**NADA DE DESINTEGRACIONES**

**X-1**

**ANTIBLINDAJE 1. DEFLAGRACIÓN.  
VERSÁTIL**

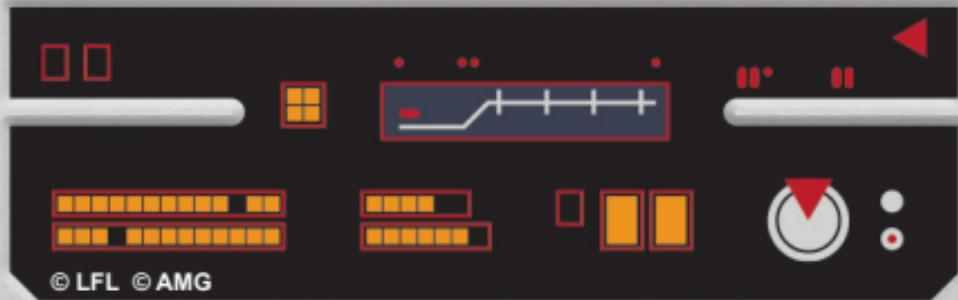
**2** **1**

**BOBA FETT**



**STAR**  
**WARS**<sup>TM</sup>

**LEGION**  
JML710A<sup>TM</sup>





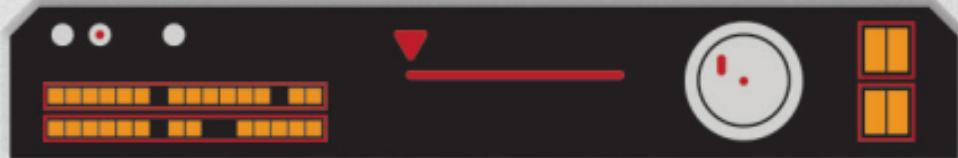
# UN LÍDER RESPETADO

Ron Lemen

## BOBA FETT Y 2 UNIDADES

Cada vez que una unidad aliada situada a **1** de Boba Fett y dentro de su línea de visión efectúe un ataque a distancia en esta ronda, si Boba Fett tiene una ficha de Orden boca arriba, añade 1 dado negro a 1 de las reservas de ataque de esa unidad durante el paso **Reunir una reserva de ataque**.

## BOBA FETT

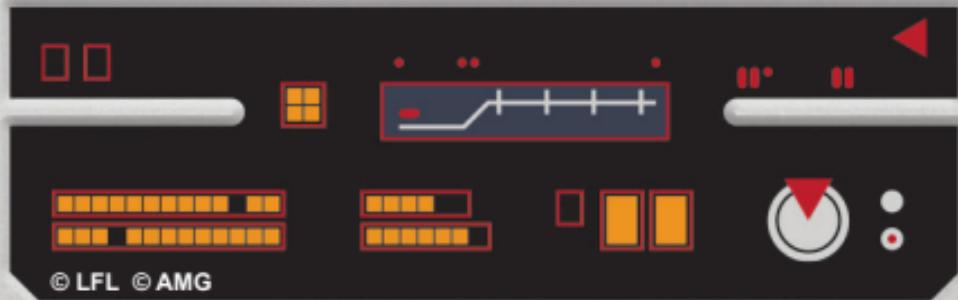


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM



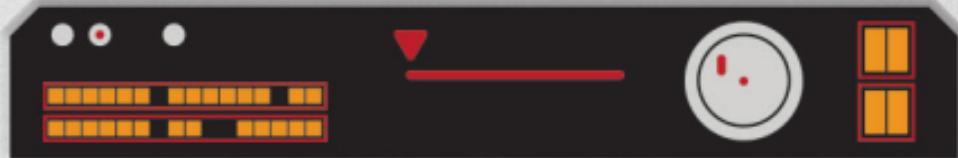


## IG-88

**PERMANENTE.** Cuando IG-88 realiza un ataque contra una unidad que tiene al menos 1 ficha de Recompensa, la unidad defensora no puede gastar fichas durante ese ataque.

**IG-88** no es derrotado cuando se le asignan tantas fichas de Herida como su umbral de Heridas o más. Al comienzo de la **fase Final**, si **IG-88** tiene asignadas tantas fichas de Herida como su umbral de Heridas o más, es derrotado.

## IG-88

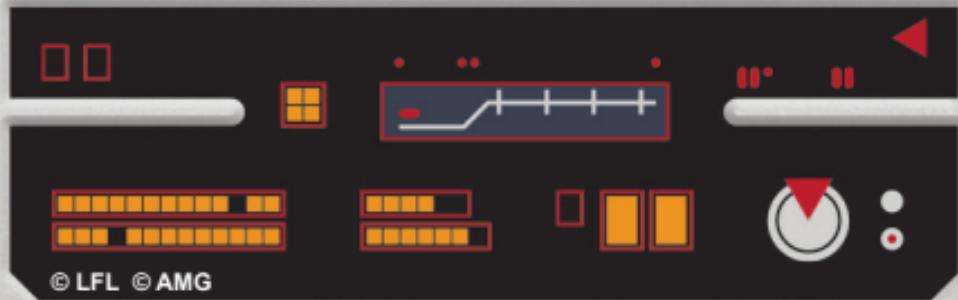


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM



# PROGRAMACIÓN INDEPENDIENTE



## IG-88

**PERMANENTE.** Cada vez que IG-88 se imparte una orden a sí mismo, gana 1 ficha de Ataque apuntado.

IG-88 gana **INDEPENDIENTE: ESQUIVA 1.**

**IG-88**

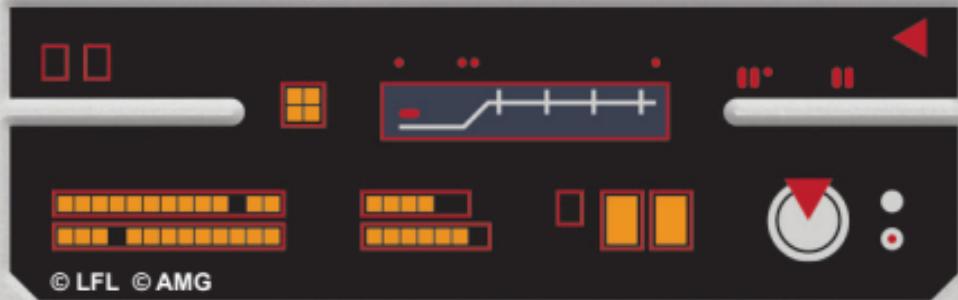


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM





UNA MÁQUINA DISEÑADA PARA MATAR

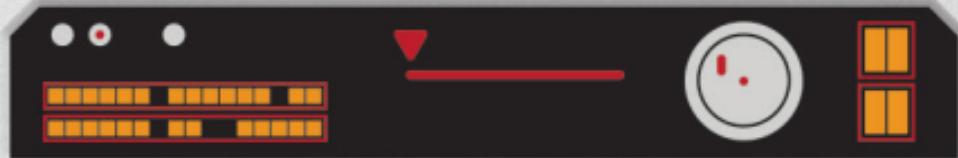


JB Casacop

## IG-11 O BIEN IG-88

La unidad a la que se imparte una orden con esta carta gana 1 ficha de Ataque apuntado, **DESMORALIZAR 3** y **DISPARO EN MOVIMIENTO** para esta ronda.

## IG-11 O BIEN IG-88

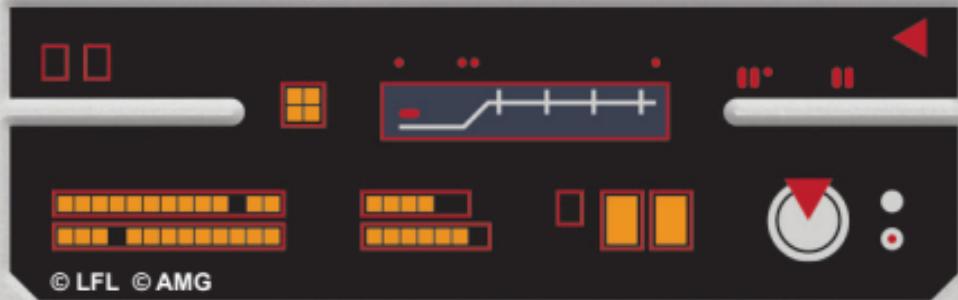


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM



# MATANZA MECÁNICA



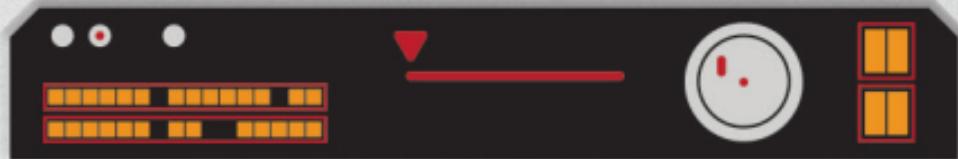
Nasrul Hakim

## IG-11

IG-11 pierde **PISTOLERO** en esta ronda.

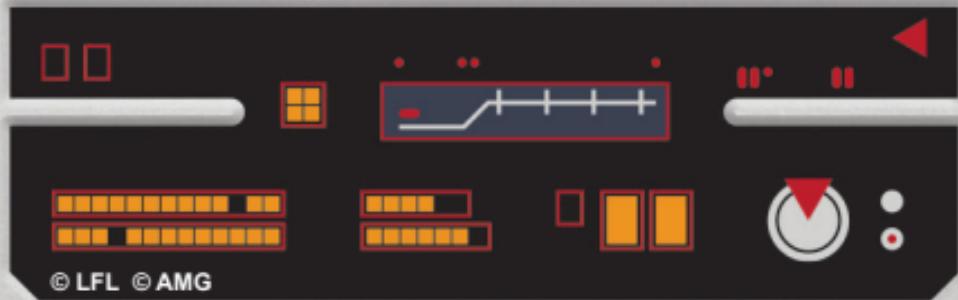
La primera vez que IG-11 declare una acción de ataque durante su activación, en vez de atacar con normalidad realizará 1 ataque contra cada unidad enemiga situada a **2** o inferior y dentro de su línea de visión.

**IG-11**



STAR  
WARS<sup>TM</sup>

LEGION<sup>TM</sup>  
JML710A





# PROTOCOLOS ANTICAPTURA



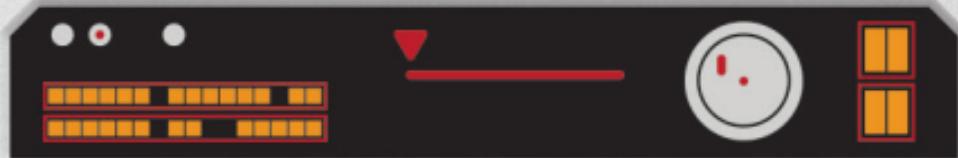
Matt Bradbury

## IG-11

Al crear tu mano de cartas de Mando, si **IG-11** forma parte de tu ejército, debes incluir también esta carta.

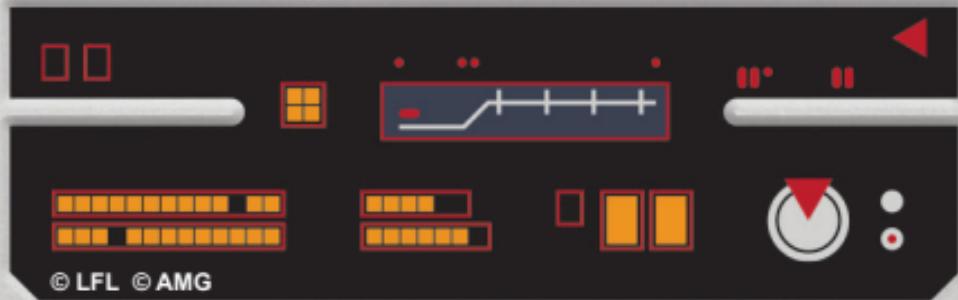
En esta ronda, **IG-11** gana **► AUTODESTRUCCIÓN 4** y debe realizar una acción de **► AUTODESTRUCCIÓN 4** durante su activación si puede hacerlo.

## IG-11



**STAR**  
**WARS**<sup>TM</sup>

**LEGION**  
JML710A<sup>TM</sup>





ESTE ES EL CAMINO



Jacob Murray

## DIN DJARIN

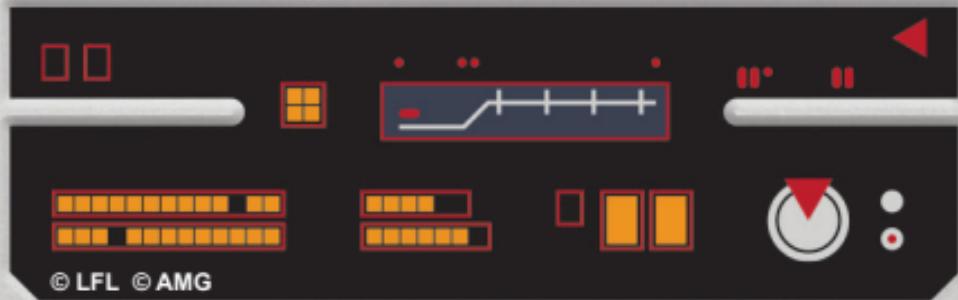
Din Djarin gana 1 ficha de Esquiva e **IMPARABLE** para esta ronda.

**DIN DJARIN**



STAR  
WARS<sup>TM</sup>

LEGION<sup>TM</sup>  
JML710A



ME GUSTA LA PROPORCIÓN

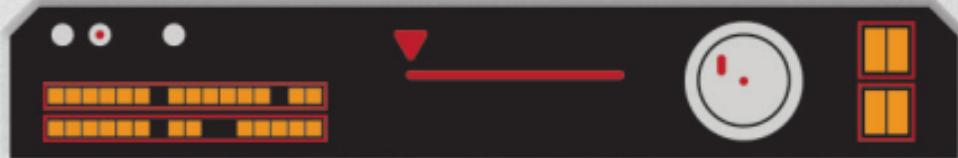


Lin Hsiang

## DIN DJARIN

Din Djarin gana 1 ficha de Ataque apuntado. En esta ronda, cuando **Din Djarin** realice una acción de ataque, después de resolver dicha acción puede efectuar un ataque contra una unidad diferente.

**DIN DJARIN**

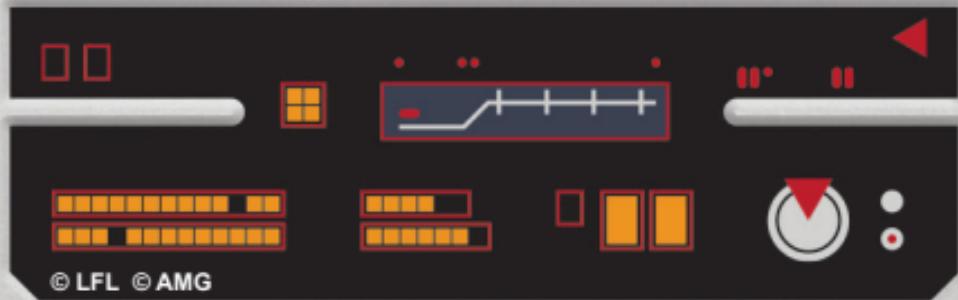


# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM



# SILBADORES



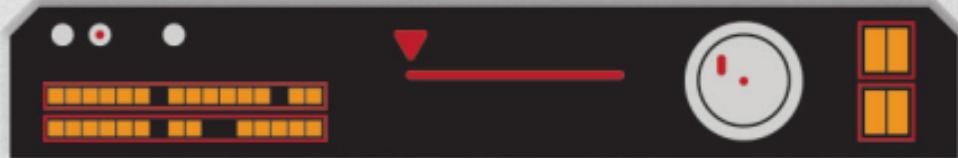
Sergey Glushakov

## DIN DJARIN

Durante su próxima activación, **Din Djarin** gana la siguiente acción:

➔ Elige hasta 3 unidades enemigas situadas a **1** y dentro de tu línea de visión. Por cada unidad elegida, tira tantos dados blancos de ataque como el número de miniaturas que la conformen. La unidad sufre 1 Herida por cada resultado **█**, **◎**, y **■** obtenido.

**DIN DJARIN**



# STAR WARS<sup>TM</sup>

## LEGION

JML710A

TM

