



***SÓLO CÉLULA DE AGENTES
REBELDES DURMIENTES.***

➡ Si esta unidad no está trabada, elige una unidad de infantería enemiga que tampoco esté trabada y que se encuentre dentro de su línea de visión. Tira 1 dado rojo de ataque. Si el resultado es  o , la unidad elegida sufre 1 Herida y gana 1 ficha de Acobardamiento.

TIRADOR SELECTO REBELDE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



***SÓLO CÉLULA DE AGENTES
REBELDES DURMIENTES.***

➡ Si esta unidad no está trabada, elige una unidad de infantería enemiga que tampoco esté trabada y que se encuentre dentro de su línea de visión. Tira 1 dado rojo de ataque. Si el resultado es  o , la unidad elegida sufre 1 Herida y gana 1 ficha de Acobardamiento.

TIRADOR SELECTO REBELDE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde con MPL-57.

LANZAGRANADAS DE IONES MPL-57

✱ 1-3

1

2

ANTIBLINDAJE 1. CRÍTICO 1. IÓNICA 1

***SOLDADO REBELDE
CON MPL-57***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde con MPL-57.

LANZAGRANADAS DE IONES MPL-57

✱ 1-3

ANTIBLINDAJE 1. CRÍTICO 1. IÓNICA 1

1

2

***SOLDADO REBELDE
CON MPL-57***

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde con MPL-57.

LANZAGRANADAS DE IONES MPL-57

✱ 1-3

ANTIBLINDAJE 1. CRÍTICO 1. IÓNICA 1

1

2

***SOLDADO REBELDE
CON MPL-57***

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde con DLT-20A.

FUSIL BLÁSTER DLT-20A

✱ 1-4

CRÍTICO 1

1

2

***SOLDADO REBELDE
CON DLT-20A***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde con DLT-20A.

FUSIL BLÁSTER DLT-20A

✱ 1-4

CRÍTICO 1

1

2

***SOLDADO REBELDE
CON DLT-20A***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde con DLT-20A.

FUSIL BLÁSTER DLT-20A

✱ 1-4

CRÍTICO 1

1

2

***SOLDADO REBELDE
CON DLT-20A***

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde con SX-21.

BLÁSTER DE DISPERSIÓN SX-21

✱ 1-2

2

2

ANTIBLINDAJE 1

***SOLDADO REBELDE
CON SX-21***

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde con SX-21.

BLÁSTER DE DISPERSIÓN SX-21

✱ 1-2



ANTIBLINDAJE 1

***SOLDADO REBELDE
CON SX-21***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde con SX-21.

BLÁSTER DE DISPERSIÓN SX-21

✱ 1-2



ANTIBLINDAJE 1

***SOLDADO REBELDE
CON SX-21***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde con Z-6.

BLÁSTER ROTATORIO Z-6

✳ 1-3

6

***SOLDADO REBELDE
CON Z-6***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde con Z-6.

BLÁSTER ROTATORIO Z-6

✳ 1-3

6

***SOLDADO REBELDE
CON Z-6***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde con Z-6.

BLÁSTER ROTATORIO Z-6

✳ 1-3

6

***SOLDADO REBELDE
CON Z-6***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO VETERANOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado con CM-O/93.

CM-O/93

✳ 1-4

CRÍTICO 2

4

SOLDADO CON CM-O/93

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO VETERANOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado con CM-O/93.

CM-O/93

✱ 1-4

CRÍTICO 2

4

SOLDADO CON CM-O/93

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO VETERANOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado con CM-O/93.

CM-O/93

✳ 1-4

CRÍTICO 2

4

SOLDADO CON CM-O/93

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DE LA FLOTA.

Añade 1 miniatura de Soldado de la Flota con MPL-57.

CICLO.

MPL-57 NAVAL

✱ 1-3

2

1

ANTIBLINDAJE 2. DEFLAGRACIÓN

SOLDADO DE LA FLOTA CON MPL-57

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DE LA FLOTA.

Añade 1 miniatura de Soldado de la Flota con MPL-57.

CICLO.

MPL-57 NAVAL

✱ 1-3

2

1

ANTIBLINDAJE 2. DEFLAGRACIÓN

SOLDADO DE LA FLOTA CON MPL-57

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DE LA FLOTA.

Añade 1 miniatura de Soldado de la Flota con MPL-57.

CICLO.

MPL-57 NAVAL

✱ 1-3

2

1

ANTIBLINDAJE 2. DEFLAGRACIÓN

SOLDADO DE LA FLOTA CON MPL-57

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DE LA FLOTA.

Añade 1 miniatura de Soldado
con arma de dispersión.

ARMA DE DISPERSIÓN

 -2

PERFORANTE 1

 2

SOLDADO CON ARMA DE DISPERSIÓN

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DE LA FLOTA.

Añade 1 miniatura de Soldado
con arma de dispersión.

ARMA DE DISPERSIÓN

 -2

PERFORANTE 1

2

SOLDADO CON ARMA DE DISPERSIÓN

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DE LA FLOTA.

Añade 1 miniatura de Soldado
con arma de dispersión.

ARMA DE DISPERSIÓN

 -2

PERFORANTE 1

 2

SOLDADO CON ARMA DE DISPERSIÓN

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM

***SÓLO COMANDO REBELDE.***

Añade 1 miniatura de Saboteador con cargas de protones.

CARGA DE PROTONES

ANTIBLINDAJE 3. CRÍTICO 2.
DEFLAGRACIÓN

1



1

***SABOTEADOR CON
CARGAS DE PROTONES***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™

***SÓLO COMANDO REBELDE.***

Añade 1 miniatura de Saboteador con cargas de protones.

CARGA DE PROTONES

ANTIBLINDAJE 3. CRÍTICO 2.
DEFLAGRACIÓN

1



1

***SABOTEADOR CON
CARGAS DE PROTONES***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™

***SÓLO COMANDO REBELDE.***

Añade 1 miniatura de Saboteador con cargas de protones.

CARGA DE PROTONES

ANTIBLINDAJE 3. CRÍTICO 2.
DEFLAGRACIÓN



***SABOTEADOR CON
CARGAS DE PROTONES***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO COMANDO REBELDE.

Añade 1 miniatura de Saboteador con cargas de protones.

CARGA DE PROTONES



ANTIBLINDAJE 3. CRÍTICO 2.
DEFLAGRACIÓN



***SABOTEADOR CON
CARGAS DE PROTONES***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO COMANDO REBELDE.

Añade 1 miniatura de
Francotirador con DH-447.

FUSIL DE PRECISIÓN DH-447

✱ 1-5

ALTA VELOCIDAD. PERFORANTE 1

1

1

***FRANCOTIRADOR
CON DH-447***

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO COMANDO REBELDE.

Añade 1 miniatura de
Francotirador con DH-447.

FUSIL DE PRECISIÓN DH-447

✱ 1-5

ALTA VELOCIDAD. PERFORANTE 1

1

1

***FRANCOTIRADOR
CON DH-447***

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO COMANDO REBELDE.

Añade 1 miniatura de
Francotirador con DH-447.

FUSIL DE PRECISIÓN DH-447

✱ 1-5

ALTA VELOCIDAD. PERFORANTE 1

1

1

***FRANCOTIRADOR
CON DH-447***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO COMANDO REBELDE.

Añade 1 miniatura de
Francotirador con DH-447.

FUSIL DE PRECISIÓN DH-447

✱ 1-5

ALTA VELOCIDAD. PERFORANTE 1

1

1

***FRANCOTIRADOR
CON DH-447***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO GUERREROS WOOKIEES.

Añade 1 miniatura de Wookiee con escudo de batalla.

Al comienzo de la activación de esta unidad, puedes darle la vuelta a esta carta.

La Velocidad máxima de esta unidad se reduce en 1. Esta unidad gana **BLINDAJE 1**.

ESCUDO DE BATALLA



2

WOOKIEE CON ESCUDO DE BATALLA



SÓLO GUERREROS WOOKIEES.

Añade 1 miniatura de Wookiee
con escudo de batalla.

Al comienzo de la activación de esta unidad,
puedes darle la vuelta a esta carta.

ESCUDO DE BATALLA



2

***WOOKIEE CON
ESCUDO DE BATALLA***



SÓLO GUERREROS WOOKIEES.

Añade 1 miniatura de Wookiee con escudo de batalla.

Al comienzo de la activación de esta unidad, puedes darle la vuelta a esta carta.

La Velocidad máxima de esta unidad se reduce en 1. Esta unidad gana **BLINDAJE 1**.

ESCUDO DE BATALLA



2

***WOOKIEE CON
ESCUDO DE BATALLA***



SÓLO GUERREROS WOOKIEES.

Añade 1 miniatura de Wookiee
con escudo de batalla.

Al comienzo de la activación de esta unidad,
puedes darle la vuelta a esta carta.

ESCUDO DE BATALLA



2

***WOOKIEE CON
ESCUDO DE BATALLA***



SÓLO GUERREROS WOOKIEES.

Añade 1 miniatura de Wookiee con arma larga.

ARMA LARGA

✳ 1-4

FUEGO DE CONTENCIÓN

2

**WOOKIEE CON
ARMA LARGA**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO GUERREROS WOOKIEES.

Añade 1 miniatura de Wookiee con arma larga.

ARMA LARGA

✳ 1-4

FUEGO DE CONTENCIÓN

2

**WOOKIEE CON
ARMA LARGA**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO GUERREROS WOOKIEES.

Añade 1 miniatura de Wookiee
con ballesta láser.

BALLESTA LÁSER

✱ 1-3



ANTIBLINDAJE 1. PERFORANTE 1

WOOKIEE CON BALLESTA LÁSER

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO GUERREROS WOOKIEES.

Añade 1 miniatura de Wookiee
con ballesta láser.

BALLESTA LÁSER

✱ 1-3



ANTIBLINDAJE 1. PERFORANTE 1

***WOOKIEE CON
BALLESTA LÁSER***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO RESISTENCIA MANDALORIANA.

Añade 1 miniatura de Duelista con beskad.

Esta unidad gana **DUELISTA**.

VIBROFILO



2

DUELISTA CON BESKAD

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO RESISTENCIA MANDALORIANA.

Añade 1 miniatura de Duelista con beskad.

Esta unidad gana **DUELISTA**.

VIBROFILO



2

DUELISTA CON BESKAD

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™

34

2



SÓLO RESISTENCIA MANDALORIANA.

Añade 1 miniatura de Tristan Wren.

BLÁSTER DE TRISTAN

✱ 1-3

FUEGO DE CONTENCIÓN. LETAL 1

2

• **TRISTAN WREN**

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO RESISTENCIA MANDALORIANA.

Añade 1 miniatura de Ursa Wren.

LÍDER.

Esta unidad gana **INTRÉPIDO**.

BLÁSTER DE URSa



DISPARO LEJANO



• **URSA WREN**

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 5 miniaturas de Soldado rebelde. Esta unidad gana **INDÓMITO**. La unidad conserva esta cualidad incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

Esta unidad se encuentra en formación si todas sus miniaturas están a **1** o menos del líder de la unidad, en vez de **1/2**. La unidad conserva esta regla incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

No se puede usar la cualidad **TRANSPORTE** para desplegar o impartir órdenes a esta unidad.

ESCUADRA DE SOLDADOS REBELDES

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 5 miniaturas de Soldado rebelde. Esta unidad gana **INDÓMITO**. La unidad conserva esta cualidad incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

Esta unidad se encuentra en formación si todas sus miniaturas están a **1** o menos del líder de la unidad, en vez de **1/2**. La unidad conserva esta regla incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

No se puede usar la cualidad **TRANSPORTE** para desplegar o impartir órdenes a esta unidad.

ESCUADRA DE SOLDADOS REBELDES

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 5 miniaturas de Soldado rebelde. Esta unidad gana **INDÓMITO**. La unidad conserva esta cualidad incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

Esta unidad se encuentra en formación si todas sus miniaturas están a **1** o menos del líder de la unidad, en vez de **1/2**. La unidad conserva esta regla incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

No se puede usar la cualidad **TRANSPORTE** para desplegar o impartir órdenes a esta unidad.

ESCUADRA DE SOLDADOS REBELDES

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde.

SOLDADO REBELDE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde.

SOLDADO REBELDE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde.

SOLDADO REBELDE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



**SÓLO CÉLULA DE AGENTES
REBELDES DURMIENTES.**

Añade 1 miniatura de Droide
astromecánico encubierto.

No COMBATIENTE.

Cuando esta unidad termine un movimiento
a **1** de cualquier número de fichas de
Objetivo, gana una ficha de Esquiva.

**DROIDE ASTROMECAÁNICO
ENCUBIERTO**

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



**SÓLO CÉLULA DE AGENTES
REBELDES DURMIENTES.**

Añade 1 miniatura de Droide
astromecánico encubierto.

No COMBATIENTE.

Cuando esta unidad termine un movimiento
a **1** de cualquier número de fichas de
Objetivo, gana una ficha de Esquiva.

**DROIDE ASTROMECAÁNICO
ENCUBIERTO**

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO INFANTERÍA ▲ .

Añade 1 miniatura de Oficial rebelde.

LÍDER.

Esta unidad incrementa su  en 1 y gana **INSPIRADOR 1**.

OFICIAL REBELDE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO INFANTERÍA ▲ .

Añade 1 miniatura de Oficial rebelde.

LÍDER.

Esta unidad incrementa su  en 1 y gana **INSPIRADOR 1**.

OFICIAL REBELDE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO INFANTERÍA ▲ .

Añade 1 miniatura de Oficial rebelde.

LÍDER.

Esta unidad incrementa su  en 1 y gana **INSPIRADOR 1**.

OFICIAL REBELDE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Capitán de soldados rebeldes.

LÍDER.

Esta unidad gana 1 icono de Mejora .

Al comienzo de la activación de esta unidad, puedes  esta carta. Si lo haces, esta unidad no puede quitarse fichas de Acobardamiento ni acobardarse durante esta activación.

***CAPITÁN DE
SOLDADOS REBELDES***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Capitán de soldados rebeldes.

LÍDER.

Esta unidad gana 1 icono de Mejora .

Al comienzo de la activación de esta unidad, puedes  esta carta. Si lo haces, esta unidad no puede quitarse fichas de Acobardamiento ni acobardarse durante esta activación.

***CAPITÁN DE
SOLDADOS REBELDES***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Capitán de soldados rebeldes.

LÍDER.

Esta unidad gana 1 icono de Mejora .

Al comienzo de la activación de esta unidad, puedes  esta carta. Si lo haces, esta unidad no puede quitarse fichas de Acobardamiento ni acobardarse durante esta activación.

***CAPITÁN DE
SOLDADOS REBELDES***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde especialista.

Esta unidad gana 1 icono de Mejora .

 Esta unidad gana 1 ficha de Esquiva o 1 ficha de Incremento.

***SOLDADO REBELDE
ESPECIALISTA***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde especialista.

Esta unidad gana 1 icono de Mejora .

 Esta unidad gana 1 ficha de Esquiva o 1 ficha de Incremento.

***SOLDADO REBELDE
ESPECIALISTA***

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO SOLDADOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Soldado rebelde especialista.

Esta unidad gana 1 icono de Mejora .

 Esta unidad gana 1 ficha de Esquiva o 1 ficha de Incremento.

***SOLDADO REBELDE
ESPECIALISTA***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO INFANTERÍA ▲ .

Añade 1 miniatura de Técnico de comunicaciones rebelde.

Esta unidad gana 1 icono de Mejora .

Debe equiparse como mínimo con 1 carta de Mejora .

**TÉCNICO DE
COMUNICACIONES REBELDE**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO INFANTERÍA ▲ .

Añade 1 miniatura de Técnico de comunicaciones rebelde.

Esta unidad gana 1 icono de Mejora .

Debe equiparse como mínimo con 1 carta de Mejora .

**TÉCNICO DE
COMUNICACIONES REBELDE**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO INFANTERÍA ▲ .

Añade 1 miniatura de Técnico de comunicaciones rebelde.

Esta unidad gana 1 icono de Mejora .

Debe equiparse como mínimo con 1 carta de Mejora .

**TÉCNICO DE
COMUNICACIONES REBELDE**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO INFANTERÍA ▲ .

Añade 1 miniatura de Droide médico 2-1B.

No COMBATIENTE.

► **TRATAMIENTO 1: CAPACIDAD 2.**

DROIDE MÉDICO 2-1B

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO INFANTERÍA ▲ .

Añade 1 miniatura de Droide médico 2-1B.

No COMBATIENTE.

► **TRATAMIENTO 1: CAPACIDAD 2.**

DROIDE MÉDICO 2-1B

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO INFANTERÍA ▲ .

Añade 1 miniatura de Droide médico 2-1B.

No COMBATIENTE.

► **TRATAMIENTO 1: CAPACIDAD 2.**

DROIDE MÉDICO 2-1B

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO INFANTERÍA ▲ .

Añade 1 miniatura de Droide astromecánico.

NO COMBATIENTE.

► **REPARACIÓN 1: CAPACIDAD 2.**

DROIDE ASTROMECAÁNICO

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO INFANTERÍA ▲ .

Añade 1 miniatura de Droide astromecánico.

NO COMBATIENTE.

► **REPARACIÓN 1: CAPACIDAD 2.**

DROIDE ASTROMECAÁNICO

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DE LA FLOTA.

Añade 5 miniaturas de Soldado de la Flota.

Esta unidad gana **INDÓMITO**. La unidad conserva esta cualidad incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

Esta unidad se encuentra en formación si todas sus miniaturas están a **1** o menos del líder de la unidad, en vez de **1/2**. La unidad conserva esta regla incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

No se puede usar la cualidad **TRANSPORTE** para desplegar o impartir órdenes a esta unidad.

ESCUADRA DE SOLDADOS DE LA FLOTA

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DE LA FLOTA.

Añade 5 miniaturas de Soldado de la Flota.

Esta unidad gana **INDÓMITO**. La unidad conserva esta cualidad incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

Esta unidad se encuentra en formación si todas sus miniaturas están a **1** o menos del líder de la unidad, en vez de **1/2**. La unidad conserva esta regla incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

No se puede usar la cualidad **TRANSPORTE** para desplegar o impartir órdenes a esta unidad.

ESCUADRA DE SOLDADOS DE LA FLOTA

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DE LA FLOTA.

Añade 5 miniaturas de Soldado de la Flota.

Esta unidad gana **INDÓMITO**. La unidad conserva esta cualidad incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

Esta unidad se encuentra en formación si todas sus miniaturas están a **1** o menos del líder de la unidad, en vez de **1/2**. La unidad conserva esta regla incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

No se puede usar la cualidad **TRANSPORTE** para desplegar o impartir órdenes a esta unidad.

ESCUADRA DE SOLDADOS DE LA FLOTA

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DE LA FLOTA.

Añade 1 miniatura de Soldado de la Flota.

SOLDADO DE LA FLOTA

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DE LA FLOTA.

Añade 1 miniatura de Soldado de la Flota.

SOLDADO DE LA FLOTA

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DE LA FLOTA.

Añade 1 miniatura de Soldado de la Flota.

SOLDADO DE LA FLOTA

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO VETERANOS REBELDES.

Añade 5 miniaturas de Veterano rebelde. Esta unidad gana **INDÓMITO**. La unidad conserva esta cualidad incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

Esta unidad se encuentra en formación si todas sus miniaturas están a **1** o menos del líder de la unidad, en vez de **1/2**. La unidad conserva esta regla incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

No se puede usar la cualidad **TRANSPORTE** para desplegar o impartir órdenes a esta unidad.

ESCUADRA DE VETERANOS REBELDES

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO VETERANOS REBELDES.

Añade 5 miniaturas de Veterano rebelde. Esta unidad gana **INDÓMITO**. La unidad conserva esta cualidad incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

Esta unidad se encuentra en formación si todas sus miniaturas están a **1** o menos del líder de la unidad, en vez de **1/2**. La unidad conserva esta regla incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

No se puede usar la cualidad **TRANSPORTE** para desplegar o impartir órdenes a esta unidad.

ESCUADRA DE VETERANOS REBELDES

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO VETERANOS REBELDES.

Añade 5 miniaturas de Veterano rebelde. Esta unidad gana **INDÓMITO**. La unidad conserva esta cualidad incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

Esta unidad se encuentra en formación si todas sus miniaturas están a **1** o menos del líder de la unidad, en vez de **1/2**. La unidad conserva esta regla incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

No se puede usar la cualidad **TRANSPORTE** para desplegar o impartir órdenes a esta unidad.

ESCUADRA DE VETERANOS REBELDES

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO VETERANOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Veterano rebelde.

VETERANO REBELDE

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO VETERANOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Veterano rebelde.

VETERANO REBELDE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO VETERANOS REBELDES.

Añade 1 miniatura de Veterano rebelde.

VETERANO REBELDE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO  .

Esta unidad gana **COMANDANTE OPERATIVO**.

► Elige una unidad de infantería aliada que esté a  de esta unidad.

La unidad elegida gana 1 ficha de Esquiva y puede ganar 1 ficha de Acobardamiento.

• **SHRIV SUURGAV**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO VEHÍCULO REPULSOR .

Esta unidad gana **COBERTURA 1**.

**PILOTO DE DESLIZADOR
DEL BORDE EXTERIOR**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO VEHÍCULO REPULSOR ☮.

Esta unidad gana **TIRADOR DE PRIMERA 1**.

PILOTO EXTRAORDINARIO

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO VEHÍCULO REPULSOR

Cuando esta unidad realice un movimiento, puedes esta carta para aumentar o reducir su Velocidad máxima en 1.

• **RYDER AZADI**

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO VEHÍCULO REPULSOR .

Esta unidad gana **COMANDANTE OPERATIVO**.

 Esta unidad efectúa un pivotaje.

• **WEDGE ANTILLES**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO CAMIÓN DESLIZADOR A-A5.

Al comienzo de la activación de esta unidad, tira 3 dados rojos de defensa. Por cada resultado ▼ y ▼ que obtengas, elige una unidad aliada distinta que se encuentre a **E**. Cada unidad elegida gana 1 ficha de Ataque apuntado.

***ESTRATEGIA POCO
CONVENCIONAL***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



**SÓLO CAMIÓN DESLIZADOR A-A5 o
DESLIZADOR TERRESTRE X-34.**

Al final de la activación de esta unidad, puedes **X** esta carta. Si lo haces, esta unidad puede realizar un ataque o un movimiento. Después de resolver este efecto, tira 3 dados negros de ataque. Esta unidad sufre 1 Herida por cada resultado **★** y **✱** que obtengas.

**DROIDE ASTROMECAÁNICO
R5 INESTABLE**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO CAMIÓN DESLIZADOR A-A5.

➡ Elige una unidad de infantería aliada que no sea droide y se encuentre a **1** de esta unidad y dentro de su línea de visión. Quita 1 ficha de Herida o Veneno, o bien restaura 1 miniatura derrotada, de la unidad elegida. Luego tira 2 dados blancos de defensa. La unidad elegida gana 1 ficha de Acobardamiento por cada resultado ▼ y ♠ que obtengas.

***MÉDICO DE MUNDO
ATRASADO***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™

1



SÓLO DESLIZADOR TERRESTRE X-34.

FUSIL BLÁSTER A300

✱ 1-3

2

TIRADOR CON A300

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO DESLIZADOR TERRESTRE X-34.

LANZACOHETES RPS-6

✱ 2-4



ANTIBLINDAJE 2

ARTILLERO CON RPS-6

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



Sólo AT-RT.

CAÑÓN LÁSER

2-4

1 2

ANTIBLINDAJE 3. ARMA FIJA: FRONTAL

CAÑÓN LÁSER DE AT-RT

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



Sólo AT-RT.

CAÑÓN LÁSER

2-4

1 2

ANTIBLINDAJE 3. ARMA FIJA: FRONTAL

CAÑÓN LÁSER DE AT-RT

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



Sólo AT-RT.

LANZALLAMAS

 -1

2

ARMA FIJA: FRONTAL.
DEFLAGRACIÓN. ROCIADA

LANZALLAMAS DE AT-RT

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



Sólo AT-RT.

LANZALLAMAS



ARMA FIJA: *FRONTAL.*
DEFLAGRACIÓN. *ROCIADA*

2

LANZALLAMAS DE AT-RT

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



Sólo AT-RT.

BLÁSTER ROTATORIO

✳ 1-3

5

ARMA FIJA: *FRONTAL*

***BLÁSTER ROTATORIO
DE AT-RT***

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



Sólo AT-RT.

BLÁSTER ROTATORIO

✳ 1-3

5

ARMA FIJA: *FRONTAL*

***BLÁSTER ROTATORIO
DE AT-RT***

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO AERODESLIZADOR T-47.

AX-108 "ZUMBADOR TERRESTRE"

✱ 1-2

4

ARMA FIJA: POSTERIOR

AX-108
"ZUMBADOR TERRESTRE"

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM

0



SÓLO AERODESLIZADOR T-47.

CAÑÓN LANZAARPONES Mo/DK

✱ 1-2

1

ANTIBLINDAJE 1. ARMA FIJA:
POSTERIOR. CABLE DE REMOLQUE

**CAÑÓN LANZAARPONES
Mo/DK**

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO DESLIZADOR TERRESTRE X-34.

BLÁSTER IONIZADOR M-45 * 1-4

ANTI-BLINDAJE 1. ARMA FIJA:
FRONTAL. CRÍTICO 1. IÓNICA 1

2

2

BLÁSTER IONIZADOR M-45

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO DESLIZADOR TERRESTRE X-34.

BLÁSTER MEDIO MARK II

✱ 1-3

4

ARMA FIJA: FRONTAL

BLÁSTER MEDIO MARK II

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO CAMIÓN DESLIZADOR A-A5.

CAÑÓN LÁSER CUÁDRUPLE AG-2G

✱ 1-3

6

ANTIBLINDAJE 2

**CAÑÓN LÁSER
CUÁDRUPLE AG-2G**

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO CAMIÓN DESLIZADOR A-A5.

CAÑÓN LÁSER PESADO

✱ 1-4

CRÍTICO 1

1

1

1

LÁSER PESADO ADAPTADO

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™

5

X



SÓLO RESISTENCIA MANDALORIANA.

COHETES DORSALES

✦ 3-4

ANTIBLINDAJE 1. DEFLAGRACIÓN

1

COHETES DORSALES

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™

5

X



SÓLO RESISTENCIA MANDALORIANA.

COHETES DORSALES

✙ 3-4

ANTIBLINDAJE 1. DEFLAGRACIÓN

1

COHETES DORSALES

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™

5

X



SÓLO RESISTENCIA MANDALORIANA.

COHETES DORSALES

✙ 3-4

ANTIBLINDAJE 1. DEFLAGRACIÓN

1

COHETES DORSALES

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO RESISTENCIA MANDALORIANA.

Esta unidad gana ***ESCUDADO 2.***

***ESCUDOS DE COMBATE
MANDALORIANOS***

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO RESISTENCIA MANDALORIANA.

Esta unidad gana **ESCUDADO 2**.

**ESCUDOS DE COMBATE
MANDALORIANOS**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO RESISTENCIA MANDALORIANA.

Esta unidad gana ***ESCUDADO 2.***

***ESCUDOS DE COMBATE
MANDALORIANOS***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DEL SINDICATO PYKE.

Añade 1 miniatura de Soldado del Sindicato Pyke.

Esta unidad gana **PROVISIÓN:**
ATAQUE APUNTADO 1.

Esta unidad tiene esta cualidad incluso aunque esta miniatura sea derrotada.

***SOLDADO DEL
SINDICATO PYKE***

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO SOLDADOS DEL SINDICATO PYKE.

Añade 1 miniatura de Soldado del Sindicato Pyke.

Esta unidad gana **PROVISIÓN:**
ATAQUE APUNTADO 1.

Esta unidad tiene esta cualidad incluso aunque esta miniatura sea derrotada.

***SOLDADO DEL
SINDICATO PYKE***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DEL SINDICATO PYKE.

Añade 1 miniatura de Soldado del Sindicato Pyke.

Esta unidad gana **PROVISIÓN:**
ATAQUE APUNTADO 1.

Esta unidad tiene esta cualidad incluso aunque esta miniatura sea derrotada.

***SOLDADO DEL
SINDICATO PYKE***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DEL SINDICATO PYKE.

Añade 1 miniatura de Cabecilla
del Sindicato Pyke.

LÍDER.

Esta unidad incrementa su  en 1 y gana
INDEPENDIENTE: INCREMENTO 1.

**CABECILLA DEL
SINDICATO PYKE**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DEL SINDICATO PYKE.

Añade 1 miniatura de Cabecilla
del Sindicato Pyke.

LÍDER.

Esta unidad incrementa su  en 1 y gana
INDEPENDIENTE: INCREMENTO 1.

***CABECILLA DEL
SINDICATO PYKE***

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO SOLDADOS DEL SINDICATO PYKE.

Añade 1 miniatura de Cabecilla
del Sindicato Pyke.

LÍDER.

Esta unidad incrementa su  en 1 y gana
INDEPENDIENTE: INCREMENTO 1.

***CABECILLA DEL
SINDICATO PYKE***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DEL SINDICATO PYKE.

Añade 1 miniatura de
Soldado con electrolátigo.

ELECTROLÁTIGO

 -1

2

FUEGO DE CONTENCIÓN.
INMOVILIZACIÓN 1

**SOLDADO CON
ELECTROLÁTIGO**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DEL SINDICATO PYKE.

Añade 1 miniatura de
Soldado con electrolátigo.

ELECTROLÁTIGO

 -1

2

FUEGO DE CONTENCIÓN.
INMOVILIZACIÓN 1

**SOLDADO CON
ELECTROLÁTIGO**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DEL SINDICATO PYKE.

Añade 1 miniatura de
Soldado con electrolátigo.

ELECTROLÁTIGO

 -1

FUEGO DE CONTENCIÓN.
INMOVILIZACIÓN 1

 2

**SOLDADO CON
ELECTROLÁTIGO**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DEL SINDICATO PYKE.

Añade 1 miniatura de Soldado
con disruptor P13-M.

DISRUPTOR P13-M

✱ 1-4

ANTIBLINDAJE 1

1

2

***SOLDADO CON
DISRUPTOR P13-M***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO SOLDADOS DEL SINDICATO PYKE.

Añade 1 miniatura de Soldado
con disruptor P13-M.

DISRUPTOR P13-M

✱ 1-4

ANTIBLINDAJE 1

1

2

***SOLDADO CON
DISRUPTOR P13-M***

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO SOLDADOS DEL SINDICATO PYKE.

Añade 1 miniatura de Soldado
con disruptor P13-M.

DISRUPTOR P13-M

✱ 1-4

ANTIBLINDAJE 1

1

2

***SOLDADO CON
DISRUPTOR P13-M***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO INFANTERÍA ⚔.

➡➡ Esta unidad gana **ACOMETIDA** hasta el final de la ronda. Esta unidad gana 1 ficha de Acobardamiento.

•• **LLAMADA A LAS ARMAS**

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO INFANTERÍA ⚔.

➡➡ Esta unidad gana **ACOMETIDA** hasta el final de la ronda. Esta unidad gana 1 ficha de Acobardamiento.

•• **LLAMADA A LAS ARMAS**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO INFANTERÍA ⚔.

Esta unidad gana **EXPLORADOR 1**.

Al comienzo de la primera fase de Activación,
esta unidad gana 1 ficha de Esquiva.

MORADORES DEL BOSQUE

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO INFANTERÍA ♣.

Esta unidad gana **EXPLORADOR 1**.

Al comienzo de la primera fase de Activación,
esta unidad gana 1 ficha de Esquiva.

MORADORES DEL BOSQUE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO INFANTERÍA ♣.

Esta unidad gana **EXPLORADOR 1**.

Al comienzo de la primera fase de Activación,
esta unidad gana 1 ficha de Esquiva.

MORADORES DEL BOSQUE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO INFANTERÍA ♣.

Esta unidad gana **EXPLORADOR 1**.

Al comienzo de la primera fase de Activación,
esta unidad gana 1 ficha de Esquiva.

MORADORES DEL BOSQUE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO INFANTERÍA ⚔.

Esta unidad gana **EXPLORADOR 1**.

Al comienzo de la primera fase de Activación,
esta unidad gana 1 ficha de Esquiva.

MORADORES DEL BOSQUE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



***SÓLO HOSTIGADORES EWOKS
U HONDEROS EWOKS.***

» Esta unidad puede **X** esta carta para elegir una unidad de infantería enemiga cuya peana esté en contacto con la del líder de esta unidad. Si la unidad elegida tiene equipada al menos 1 Mejora ,  o , descarta 1 de esas cartas que no sea única ni limitada. Luego esta unidad sufre 1 Herida.

CURIOSIDAD INSACIABLE

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



***SÓLO HOSTIGADORES EWOKS
U HONDEROS EWOKS.***

» Esta unidad puede  esta carta para elegir una unidad de infantería enemiga cuya peana esté en contacto con la del líder de esta unidad. Si la unidad elegida tiene equipada al menos 1 Mejora ,  o , descarta 1 de esas cartas que no sea única ni limitada. Luego esta unidad sufre 1 Herida.

CURIOSIDAD INSACIABLE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



***SÓLO HOSTIGADORES EWOKS
U HONDEROS EWOKS.***

» Esta unidad puede **X** esta carta para elegir una unidad de infantería enemiga cuya peana esté en contacto con la del líder de esta unidad. Si la unidad elegida tiene equipada al menos 1 Mejora ,  o , descarta 1 de esas cartas que no sea única ni limitada. Luego esta unidad sufre 1 Herida.

CURIOSIDAD INSACIABLE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



***SÓLO HOSTIGADORES EWOKS
U HONDEROS EWOKS.***

» Esta unidad puede **X** esta carta para elegir una unidad de infantería enemiga cuya peana esté en contacto con la del líder de esta unidad. Si la unidad elegida tiene equipada al menos 1 Mejora ,  o , descarta 1 de esas cartas que no sea única ni limitada. Luego esta unidad sufre 1 Herida.

CURIOSIDAD INSACIABLE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



***SÓLO HOSTIGADORES EWOKS
U HONDEROS EWOKS.***

» Esta unidad puede  esta carta para elegir una unidad de infantería enemiga cuya peana esté en contacto con la del líder de esta unidad. Si la unidad elegida tiene equipada al menos 1 Mejora ,  o , descarta 1 de esas cartas que no sea única ni limitada. Luego esta unidad sufre 1 Herida.

CURIOSIDAD INSACIABLE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



***SÓLO HOSTIGADORES EWOKS
U HONDEROS EWOKS.***

Añade 1 miniatura de Trampero ewok.

Esta unidad gana 1 icono de Mejora .

TRAMPERO EWOK

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



***SÓLO HOSTIGADORES EWOKS
U HONDEROS EWOKS.***

Añade 1 miniatura de Trampero ewok.

Esta unidad gana 1 icono de Mejora .

TRAMPERO EWOK

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



***SÓLO HOSTIGADORES EWOKS
U HONDEROS EWOKS.***

Añade 1 miniatura de Trampero ewok.

Esta unidad gana 1 icono de Mejora .

TRAMPERO EWOK

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



***SÓLO HOSTIGADORES EWOKS
U HONDEROS EWOKS.***

Añade 1 miniatura de Trampero ewok.

Esta unidad gana 1 icono de Mejora .

TRAMPERO EWOK

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



***SÓLO HOSTIGADORES EWOKS
U HONDEROS EWOKS.***

Añade 1 miniatura de Trampero ewok.

Esta unidad gana 1 icono de Mejora .

TRAMPERO EWOK

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



***SÓLO HOSTIGADORES EWOKS
U HONDEROS EWOKS.***

Añade 1 miniatura de Ewok con hacha.

HACHA DE PIEDRA



ANTIBLINDAJE 1. PERFORANTE 1

1

EWOK CON HACHA

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



***SÓLO HOSTIGADORES EWOKS
U HONDEROS EWOKS.***

Añade 1 miniatura de Ewok con hacha.

HACHA DE PIEDRA



ANTIBLINDAJE 1. PERFORANTE 1

1

EWOK CON HACHA

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



***SÓLO HOSTIGADORES EWOKS
U HONDEROS EWOKS.***

Añade 1 miniatura de Ewok con hacha.

HACHA DE PIEDRA



ANTIBLINDAJE 1. PERFORANTE 1

1

EWOK CON HACHA

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



***SÓLO HOSTIGADORES EWOKS
U HONDEROS EWOKS.***

Añade 1 miniatura de Ewok con hacha.

HACHA DE PIEDRA



ANTIBLINDAJE 1. PERFORANTE 1

1

EWOK CON HACHA

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



***SÓLO HOSTIGADORES EWOKS
U HONDEROS EWOKS.***

Añade 1 miniatura de Ewok con hacha.

HACHA DE PIEDRA



ANTIBLINDAJE 1. PERFORANTE 1

1

EWOK CON HACHA

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO HOSTIGADORES EWOKS.

Añade 4 miniaturas de Hostigador ewok. Esta unidad gana **INDÓMITO**. La unidad conserva esta cualidad incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

Esta unidad se encuentra en formación si todas sus miniaturas están a **1** o menos del líder de la unidad, en vez de **1/2**. La unidad conserva esta regla incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

No se puede usar la cualidad **TRANSPORTE** para desplegar o impartir órdenes a esta unidad.

ESCUADRA DE HOSTIGADORES EWOKS

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO HOSTIGADORES EWOKS.

Añade 4 miniaturas de Hostigador ewok. Esta unidad gana **INDÓMITO**. La unidad conserva esta cualidad incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

Esta unidad se encuentra en formación si todas sus miniaturas están a **1** o menos del líder de la unidad, en vez de **1/2**. La unidad conserva esta regla incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

No se puede usar la cualidad **TRANSPORTE** para desplegar o impartir órdenes a esta unidad.

ESCUADRA DE HOSTIGADORES EWOKS

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO HOSTIGADORES EWOKS.

Añade 4 miniaturas de Hostigador ewok. Esta unidad gana **INDÓMITO**. La unidad conserva esta cualidad incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

Esta unidad se encuentra en formación si todas sus miniaturas están a **1** o menos del líder de la unidad, en vez de **1/2**. La unidad conserva esta regla incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

No se puede usar la cualidad **TRANSPORTE** para desplegar o impartir órdenes a esta unidad.

ESCUADRA DE HOSTIGADORES EWOKS

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO HONDEROS EWOKS.

Añade 4 miniaturas de Hondero ewok. Esta unidad gana **INDÓMITO**. La unidad conserva esta cualidad incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

Esta unidad se encuentra en formación si todas sus miniaturas están a **1** o menos del líder de la unidad, en vez de **1/2**. La unidad conserva esta regla incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

No se puede usar la cualidad **TRANSPORTE** para desplegar o impartir órdenes a esta unidad.

ESCUADRA DE HONDEROS EWOKS

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO HONDEROS EWOKS.

Añade 4 miniaturas de Hondero ewok. Esta unidad gana **INDÓMITO**. La unidad conserva esta cualidad incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

Esta unidad se encuentra en formación si todas sus miniaturas están a **1** o menos del líder de la unidad, en vez de **1/2**. La unidad conserva esta regla incluso aunque estas miniaturas sean derrotadas.

No se puede usar la cualidad **TRANSPORTE** para desplegar o impartir órdenes a esta unidad.

ESCUADRA DE HONDEROS EWOKS

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™