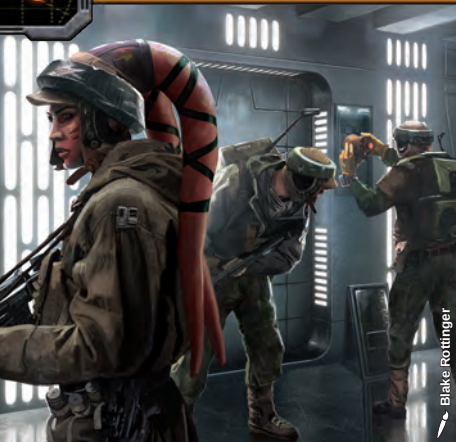


COMUNICACIONES SABOTEADAS



Blake Rottinger

1 UNIDAD ▲ 0 ▼▲

Cuando un adversario imparta órdenes usando una carta de Mando en esta ronda, sólo podrá impartir 1 orden con esa carta.

ALIANZA REBELDE



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



INVERTIR LAS TORNAS



Wilmar Ballespí Escarp

2 UNIDADES  0 

Las unidades  y  aliadas gana
INSPIRADOR 2 para esta ronda.

ALIANZA REBELDE



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



FUEGO DE COBERTURA



Johnny Anthony DiGiovanni

3 UNIDADES ▲

En esta ronda, cada vez que una unidad ▲ aliada efectúe un ataque a distancia, una vez resuelto ese ataque otra unidad aliada situada a ② puede ganar 1 ficha de Esquiva.

ALIANZA REBELDE



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



TÁCTICAS DILATORIAS



Darren Tan

1 UNIDAD

Al final de esta **fase de Mando**, elige a un adversario. El adversario elegido debe elegir 1 de sus unidades que no sea  y que tenga asignada una ficha de Orden boca arriba (si puede), y devolver esa ficha a su reserva de órdenes.

DEFENSORES DE LA BASE ECO



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



EL CORAJE DE LA REBELIÓN



Darren Tan

2 UNIDADES

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad aliada, dicha unidad puede efectuar una acción de recuperación.

DEFENSORES DE LA BASE ÉCO



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



RESISTIR A TODA COSTA



Wilmar Ballespi Escarp

3 UNIDADES ▲ 0

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad de infantería aliada, ésta gana 1 ficha de Ataque apuntado y 1 ficha de Alerta.

DEFENSORES DE LA BASE ECO



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



NO SOY JEDI



Ryan Valle

AHSOKA TANO

Ahsoka Tano gana **PASO ÁGIL 1** para esta ronda. Hasta el final de la ronda, cada vez que Ahsoka Tano efectúe un ataque, durante el paso **Reunir una reserva de ataque** se añade 1 dado blanco a su reserva de ataque por cada ficha de Esquiva que tenga (hasta un máximo de 3).

AHSOKA TANO, FULCRUM



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



DEFENSA INMEDIATA



Mariusz Gandzel

AHSOKA TANO

Ahsoka Tano gana **GUARDIÁN 2** para esta ronda. Hasta el final de la ronda, cada vez que otra unidad de infantería aliada de peana pequeña situada a **1** de Ahsoka Tano sea declarada como unidad defensora, esa unidad defensora puede ganar 1 ficha de Esquiva.

AHSOKA TANO, FULCRUM



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



UN NUEVO COMIENZO



Preston Stone

AHSOKA TANO Y 2 UNIDADES

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad de infantería aliada de peana pequeña, ésta gana 1 ficha de Ataque apuntado o bien 1 ficha de Esquiva. **Ahsoka Tano** gana **INSPIRADOR 2** para esta ronda. Al comienzo de su próxima activación, **Ahsoka Tano** efectúa una acción de recuperación.

AHSOKA TANO, FULCRUM



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



REUNIÓN FAMILIAR



AHSOKA TANO Y SABINE WREN

Ahsoka Tano gana **TRABAJO EN EQUIPO:**
SABINE WREN para esta ronda.

Al comienzo de la próxima activación de Ahsoka Tano, Sabine Wren puede efectuar un movimiento con Velocidad 2. Al comienzo de la próxima activación de Sabine Wren, Ahsoka Tano puede efectuar un movimiento con Velocidad 2.

AHSOKA TANO, FULCRUM



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



SACRIFICIO



Anthony Devine

CASSIAN ANDOR Y K-2SO

K-2SO gana **GUARDIÁN 4** para esta ronda. Al final de la próxima activación de K-2SO, puedes elegir otra unidad  o  aliada situada a **1** y dentro de la línea de visión de K-2SO. Si lo haces, K-2SO es derrotado y ninguna unidad enemiga podrá efectuar ataques a distancia contra la unidad elegida hasta el final de esta ronda.

K-2SO



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



¡DESPEGUE!



Martin Diego Sadaba

R2-D2

En esta ronda, **R2-D2** aumenta su Velocidad máxima en 1 y además gana **SEPARACIÓN** y ➡ **SALTO 1**.

Cuando se use esta carta para impartir una orden a **R2-D2**, éste gana 1 ficha de Esquiva y 1 ficha de Acobardamiento.

R2-D2



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



SACRIFICIO ESPONTÁNEO



Anthony Devine

R2-D2

Cuando **R2-D2** efectúe un ataque en esta ronda, una vez resuelto este ataque puede realizar una acción de movimiento gratuita. Durante su próxima activación, **R2-D2** gana la siguiente arma:

SACRIFICIO ESPONTÁNEO

 -1

*DEFLAGRACIÓN. FUEGO DE
CONTENCIÓN. ROCIADA*

2

R2-D2



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



CORTINA DE HUMO



Andreas Zafiratos

R2-D2 Y 1 UNIDAD DE INFANTERÍA

Cuando **R2-D2** use esta carta para impartir una orden a otra unidad, ésta puede efectuar un movimiento de Velocidad 1. Al comienzo de la próxima **fase de Activación**, **R2-D2** puede efectuar una acción gratuita de ➤ **Humo 1**.

R2-D2



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



¡EXPLOSIONES!



JB Casacop

SABINE WREN

PERMANENTE. Durante la ronda en la que se haya jugado esta carta, **Sabine Wren** gana ➡ **ARMAR 2: CARGA TÉRMICA.** Después de llevar a cabo esta acción, **Sabine Wren** puede efectuar un movimiento de Velocidad 1. Durante el resto de la partida, **Sabine Wren** gana **DETONAR 2: CARGA TÉRMICA.** Esta carta no se descarta del juego.

CARGA TÉRMICA

✚ 1

ÁREA DE EFECTO. CRÍTICO 2.
DEFLAGRACIÓN

1 1

SABINE WREN



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



SÍMBOLO DE REBELIÓN



SABINE WREN

Al comienzo de su activación, **Sabine Wren** puede efectuar una acción de recuperación. En esta ronda, **Sabine Wren** gana la siguiente acción gratuita:

» Coloca 1 ficha de Pintada a **1** y dentro de la línea de visión de **Sabine Wren**, en contacto con un elemento de terreno que no sea de área.

SABINE WREN



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



LEGADO DE MANDALORE



Jessada Sutthi

SABINE WREN Y 2 DE INFANTERÍA

Sabine Wren gana **INSPIRADOR 1** para esta ronda. Cada vez que **Sabine Wren** imparta una orden a una unidad , , o  en esta ronda, ella gana 1 ficha de Ataque apuntado o bien 1 ficha de Esquiva.

SABINE WREN



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



CAUSA COMÚN



Audrey Hotte

CHEWBACCA Y LUKE SKYWALKER

Al final de la próxima activación de **Chewbacca**, si **Luke Skywalker** tiene una ficha de Orden boca arriba, puede activarse. Al final de la próxima activación de **Luke Skywalker**, si **Chewbacca** tiene una ficha de Orden boca arriba, puede activarse.

CHEWBACCA



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





CHEWBACCA Y LEIA ORGANA

En esta ronda, cada vez que una **Leia Organa** aliada efectúe un ataque a distancia, si Chewbacca se encuentra a **B** del defensor y lo tiene dentro de su línea de visión durante el paso **Reunir una reserva de ataque**, añade 1 de las armas a distancia de **Chewbacca** a la reserva de ataque.

CHEWBACCA



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



GRANUJAS INFAMES



Audrey Hotte

CHEWBACCA Y HAN SOLO

Elige 1 carta de Mando de **Han Solo** que esté en tu pila de descartes. Devuelve esa carta a tu mano de cartas de Mando.

CHEWBACCA



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



DISPARA PRIMERO



Joshua Cairo

HAN SOLO

Al crear la mano de cartas de Mando, trata esta carta como si tuviese prioridad 1. Cuando se usa esta carta para impartir una orden a **Han Solo**, éste gana 1 ficha de Ataque apuntado y 1 ficha de Esquiva.

HAN SOLO



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



DISTRACCIÓN TEMERARIA



Borja Pindado

HAN SOLO Y 1 UNIDAD

En esta ronda, cada vez que una unidad enemiga realice un ataque, deberá atacar a una unidad de infantería que tenga asignada una ficha de Orden boca arriba (si puede). Las unidades de infantería aliadas que tengan fichas de Orden boca arriba no se benefician de asistencia en esta ronda.

HAN SOLO



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



CAMBIO DE PLANES



Anton Solovianchyk

HAN SOLO Y 2 UNIDADES

Cuando se muestre esta carta, puedes descartarla para devolver la carta de Mando de un adversario a su mano y regresar al paso **Seleccionar y jugar cartas de Mando**. Ese adversario no puede seleccionar la carta de Mando que has devuelto a su mano.

HAN SOLO



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



BOMBARDEO COORDINADO



Joshua Cairós

LEIA ORGANA

Al final de la próxima activación de **Leia Organa**, ésta puede realizar hasta 3 ataques contra distintas unidades enemigas utilizando la siguiente arma:

BOMBARDEO

✙4-✙

INMUNE A DESVÍO

2

LEIA ORGANA



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



UNA HERMOSA AMISTAD



LEIA ORGANA Y WICKET

PERMANENTE. Wicket gana **TRABAJO EN EQUIPO: LEIA ORGANA.** Cuando un ▲ ♠ imparta órdenes, puedes elegir una unidad ☪ aliada situada a 1 de ese ▲ para que dicho ▲ imparta una orden a la unidad elegida. Cuando un ▲ ☪ imparta órdenes, puedes elegir una unidad ♠ aliada situada a 1 de ese ▲ para que dicho ▲ imparta una orden a la unidad elegida.

LEIA ORGANA



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



NO HAY TIEMPO PARA LAMENTACIONES



Priscilla Kim

2 UNIDADES DE INFANTERÍA

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad, ésta puede efectuar un movimiento de Velocidad 1.

LEIA ORGANA



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





LEIA ORGANA Y 2 UNIDADES

Después de la próxima activación de **Leia Organa**, puedes elegir una unidad aliada que esté a **2** de **Leia Organa** y tenga una ficha de Orden boca arriba. Si lo haces, la unidad elegida se activa.

LEIA ORGANA



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



EL HIJO DE SKYWALKER



Ryan Valle

LUKE SKYWALKER

Cuando **Luke Skywalker** efectúe su primer ataque en esta ronda, después de resolver la secuencia de ataque puede realizar una acción de ataque gratuita, incluso aunque ya haya llevado a cabo una acción de ataque en ese turno.

LUKE SKYWALKER



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





LUKE SKYWALKER

En esta ronda, **Luke Skywalker** gana la siguiente acción gratuita:

► Elige una unidad de infantería aliada que no sea  ni  y esté situada a **1**, o bien una unidad de infantería enemiga acobardada que no sea  ni  y esté situada a **1**. Si la unidad elegida es aliada, efectúa 1 acción gratuita de movimiento o ataque con esa unidad. Si es una unidad enemiga, gana 3 fichas de Acobardamiento.

LUKE SKYWALKER, CABALLERO JEDI



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



LA FUERZA ES MI ALIADA



Tony Foti

2 UNIDADES DE INFANTERÍA

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad, ésta gana 1 ficha de Esquiva.

LUKE SKYWALKER



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



LLENO DE SORPRESAS



Joshua Cairós

LUKE SKYWALKER

Luke Skywalker gana 1 ficha de Esquiva. Hasta el final de la ronda, cada vez que **Luke Skywalker** esté defendiendo, durante el paso **Lanzar los dados de defensa** tirará tantos dados blancos adicionales como su  menos el número de fichas de Acobardamiento que tenga.

LUKE SKYWALKER



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



EL RETORNO DEL JEDI



Ryan Valle

LUKE SKYWALKER Y 2 UNIDADES

Cuando se imparta una orden a **Luke Skywalker** en esta ronda, **Luke Skywalker** gana 1 ficha de Esquiva. Al comienzo de la próxima activación de **Luke Skywalker**, cada unidad de infantería aliada que tenga a **B** puede quitarse 1 ficha de Acobardamiento.

LUKE SKYWALKER



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



Yo SOY UN JEDI



Ryan Valle

LUKE SKYWALKER

En esta ronda, **Luke Skywalker** gana  :  y no puede efectuar ataques. Elige hasta 2 unidades de infantería enemigas situadas a  de **Luke Skywalker**. Las unidades elegidas no podrán efectuar ataques hasta el final de la ronda.

LUKE SKYWALKER, CABALLERO JEDI



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



DISPARO CERTERO



Ron Lemen

CASSIAN ANDOR

Cassian Andor gana 1 ficha de Ataque apuntado, gana **PISTOLERO** para esta ronda y también puede ganar 1 ficha de Acobardamiento. Durante su próxima activación, **Cassian Andor** puede efectuar una acción de ataque gratuita.

CASSIAN ANDOR



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



**CASSIAN ANDOR Y 1 UNIDAD DE INFANTERÍA**

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad  o , esa unidad gana **INDÓMITO** hasta el final de la ronda y también gana 1 ficha de Ataque apuntado, Esquiva o Acobardamiento por cada ficha de Herida que tenga (hasta un máximo de 3).

CASSIAN ANDOR



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



VOLUNTARIOS PARA LA MISIÓN



Joshua Cairós

CASSIAN ANDOR Y 2 UNIDADES DE INFANTERÍA

Cada vez que **Cassian Andor** imparta una orden a una unidad ,  o  en esta ronda, esa unidad puede efectuar una acción de recuperación, gana **SENTIDO DEL PELIGRO 1** hasta el final de la ronda y puede ganar 1 ficha de Acobardamiento.

CASSIAN ANDOR



STAR WARS™

LEGION™

ΛΛΛΛΛΛΛΛ



ME REBELO



Viko Menezes

JYN ERSO

Jyn Erso gana **ACOMETIDA** durante su próxima activación. Una vez en esta ronda, cuando una unidad enemiga situada a **2** y dentro de la línea de visión de Jyn Erso empiece su activación, pero antes de su paso de **Reagrupamiento**, Jyn Erso puede ganar 1 ficha de Acobardamiento. Si lo hace, puede efectuar una acción de movimiento gratuita y luego puede efectuar una acción de ataque gratuita.

JYN ERSO



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





JYN ERSO Y 1 UNIDAD DE INFANTERÍA

Jyn Erso gana **INSPIRADOR 2** para esta ronda. Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad de infantería que no sea Jyn Erso, dicha unidad gana **TRABAJO EN EQUIPO: JYN ERSO** hasta el final de la ronda.

JYN ERSO



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



LAS REBELIONES SE BASAN EN LA ESPERANZA



Jacob Murray

3 UNIDADES DE INFANTERÍA

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad, ésta puede ganar 1 ficha de Acobardamiento. En esta ronda, mientras una unidad de infantería aliada tenga una ficha de Orden boca arriba, gana **INDÓMITO, SENTIDO DEL PELIGRO 2** y no puede quedar acobardada ni ser presa del pánico.

JYN ERSO



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





LANDO CALRISSIAN

Al comienzo de su próxima activación, **Lando Calrissian** puede elegir hasta 1 unidad enemiga situada a **2** y dentro de su línea de visión. Si lo hace, tira 2 dados rojos de ataque y resuelve el efecto correspondiente a cada resultado obtenido:
Nada: La unidad elegida gana 2 fichas de Inmovilización.

✱ o ✎: La unidad elegida gana 1 ficha de Inmovilización.

⚙: **Lando Calrissian** gana 2 fichas de Inmovilización.

DIVULGAR: Resolver efectos de preparación. **Lando Calrissian** gana **INFILTRACIÓN** e **INCÓGNITO** para esta partida.



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





LANDO CALRISSIAN Y 1 UNIDAD

Al crear tu mano de cartas de Mando, trata esta carta como si tuviera prioridad 2.

Si esta carta forma parte de tu mano de cartas de Mando, durante el paso **Resolver cartas de Mando** de la **fase de Mando**, después de mostrar las cartas de Mando pero antes de resolver sus efectos, puedes devolver a tu mano la carta que has mostrado y jugar esta carta en su lugar. Trata esta carta como si la hubieses elegido, jugado y mostrado en vez de la original.

LANDO CALRISSIAN



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



DESPLIEGUE DEL IDIOTA



Borja Pindado

LANDO CALRISSIAN Y 2 UNIDADES

Hasta el final de esta ronda, cada vez que una unidad aliada que tenga una ficha de Orden boca arriba efectúe un ataque, si la unidad defensora está a **2** y dentro de la línea de visión de **Lando Calrissian** y si la reserva de ataque contiene al menos 1 cara vacía, 1  y 1  durante el paso **Posibles repeticiones**, puedes cambiar 1 resultado  y 1 resultado  de la reserva de ataque por sendos resultados .

LANDO CALRISSIAN



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





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.



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



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™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



DISCRECIÓN



Romain Kurdi

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 **3** del Comandante designado. Cada unidad elegida gana 1 ficha de Esquiva.



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



POR LOS PELOS



Ignacio Bazan-Lazcano

WICKET

Al comienzo de la próxima fase de Activación, **Wicket** gana 1 ficha de Esquiva. Hasta el final de la ronda, **Wicket** aumenta su Velocidad máxima a 3 y gana **CAPACIDAD DE MANIOBRA**. Wicket no puede realizar ataques en esta ronda.

WICKET



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



**WICKET**

Elige hasta 2 unidades enemigas situadas a **2** de **Wicket**. Cada una de ellas gana 2 fichas de Observación. Hasta el final de la ronda, cada vez que una unidad aliada declare un ataque contra una unidad que tenga fichas de Observación, puedes gastar 1 ficha de Observación de esa unidad enemiga. Si lo haces, la reserva de ataque gana **🗡️** : **🌟** para ese ataque.

WICKET



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



CONTRAATAQUE VALEROSO



Nasrul Hakim

WICKET Y 2 UNIDADES

Las unidades ♠ aliadas que tengan una ficha de Orden boca arriba cambian su puntuación de  a “-” para esta ronda.

Hasta el final de la ronda, cada vez que una unidad de infantería ♠ aliada que tenga una ficha de Orden boca arriba efectúe un ataque, durante el paso **Reunir una reserva de ataque** se añade 1 dado blanco de ataque a esa reserva de ataque por cada ficha de Herida y miniatura derrotada que tenga la unidad.

WICKET



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



ESCONDERSE A PLENA VISTA



Ryan Valle

2 UNIDADES DE INFANTERÍA ♠

Debes nombrar un Comandante ♠. Si no puedes nombrar un Comandante ♠, no puedes jugar esta carta.

Las unidades que reciban una orden impartida por esta carta ganan **DESAPERCIBIDO** para esta ronda.

ALDEA DEL ÁRBOL BRILLANTE



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





3 UNIDADES DE INFANTERÍA ▲

Debes nombrar un Comandante ▲. Si no puedes nombrar un Comandante ▲, no puedes jugar esta carta.

Las unidades que reciban una orden impartida por esta carta ganan **IMPARABLE** e **INTRÉPIDO** para esta ronda. Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad, ésta puede efectuar una acción de recuperación.

ALDEA DEL ÁRBOL BRILLANTE



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



TRAMPA DE TRONCOS



Mariusz Gandzel

NINGUNA UNIDAD

Al comienzo de la **fase de Activación** de esta ronda, 1 unidad de infantería  que contenga una miniatura de **Trampero ewok** puede efectuar un ataque con el arma que se describe a continuación:

TRAMPA DE TRONCOS

 1-4

ANTIBLINDAJE 4. PERFORANTE 1

2

3

ALDEA DEL ÁRBOL BRILLANTE



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



ASALTO ARBÓREO



Ron Lemen

2 UNIDADES DE INFANTERÍA ▲

Debes nombrar un Comandante ▲. Si no puedes nombrar un Comandante ▲, no puedes jugar esta carta.

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad de infantería ▲, sus armas ganan **FUEGO DE CONTENCIÓN** e **INMOVILIZACIÓN 1** hasta el final de la ronda. Además, cuando una unidad ▼▲ aliada efectúe un ataque contra una unidad enemiga que tenga una ficha de Orden boca arriba, una vez resuelto el ataque se vuelve a mezclar esa ficha con la reserva de órdenes de ese jugador.

ALDEA DEL ÁRBOL BRILLANTE



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





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.



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



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™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



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™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





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



ANTI BLINDAJE 1. DEFLAGRACIÓN.
VERSÁTIL



BOBA FETT



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



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™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





LA REMESA MALA

En esta ronda:

Mientras **La Remesa Mala** contenga a **Hunter**, su Velocidad máxima aumenta en 1.

Mientras contenga a **Tech**, gana **TÁCTICA 1**.

Mientras contenga a **Eco**, gana **FIABLE 1**.

Mientras contenga a **Crosshair**, gana **PRECISIÓN 1**.

Mientras contenga a **Omega**, gana **INSPIRADOR 1**.

Mientras contenga a **Wrecker**, sus armas ganan **FUEGO DE CONTENCIÓN**.

LA REMESA MALA



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





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.



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



UNA MÁQUINA DISEÑADA PARA MATAR



JB Casacop

IG-11 O BIEN IG-88

La unidad a la que se imparta 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



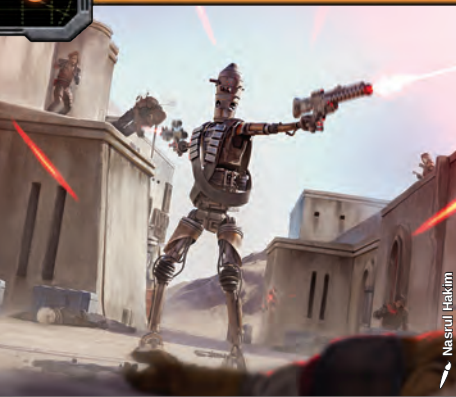
STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



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™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





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 si activación si puede hacerlo.

IG-11



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



ÉSTE ES EL CAMINO



Jacob Murray

DIN DJARIN

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

DIN DJARIN



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



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™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





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™

LEGION™

ΛMΛ710Λ

