



SÓLO CASSIAN ANDOR.

CONVERSIÓN.

PISTOLA A280

✱ 1-2

DISPARO LEJANO. PERFORANTE 1

2

1

A280 EN MODO PISTOLA



SÓLO CASSIAN ANDOR.
CONVERSIÓN.

FUSIL A280

✱1✱

ALTA VELOCIDAD. APARATOSA.
PERFORANTE 1

1

1

A280 EN MODO FUSIL



Sólo K-2SO.

Si incluyes a **Jyn Erso** en tu ejército, el valor en puntos de esta carta se reduce en 5.

BLÁSTER SE-14

✱ 1-2

5

FUEGO DE CONTENCIÓN.
PERFORANTE 1

• ***BLÁSTER SE-14 DE JYN***

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO SABINE WREN.

Esta unidad gana **INTRÉPIDO** e **INMUNE A PERFORANTE EN CUERPO A CUERPO.**

LA ESPADA OSCURA



ANTIBLINDAJE 1. PERFORANTE 1

5

• **LA ESPADA OSCURA**

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO SABINE WREN.

Esta unidad gana ***RECARGA 1*** y ***ESCUADO 1***.

Durante la **fase Final**, si esta unidad no le ha dado la vuelta a ninguna ficha de Escudo activa en esta ronda, puede poner boca arriba 1 de sus fichas de Escudo inactivas.

**• ESCUDO DE
COMBATE DE SABINE**

**STAR
WARSTM**

LEGION
JVI710ATM



SÓLO SABINE WREN.



Elige una unidad de infantería enemiga situada a **1** y dentro de la línea de visión de esta unidad. La unidad elegida gana 2 fichas de Inmovilización y 2 fichas de Acobardamiento.

ELECTROCABLE

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™

5

X



SÓLO BOBA FETT.

LANZALLAMAS

 -1

DEFLAGRACIÓN. FUEGO DE
CONTENCIÓN. ROCIADA

1

• **LANZALLAMAS DE BOBA**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™

5

X



SÓLO DIN DJARIN.

LANZALLAMAS

 -1

DEFLAGRACIÓN. FUEGO DE
CONTENCIÓN. ROCIADA

1

• **LANZALLAMAS DE DIN**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO DIN DJARIN.

Esta unidad gana **DUELISTA**.

LANZA DE BESKAR



2

1

• **LANZA DE BESKAR**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO DIN DJARIN.

➡➡ Si esta unidad no está trabada, puede realizar un movimiento de Velocidad 1. Luego elige una unidad enemiga que esté dentro de su línea de visión y tira 1 dado rojo de ataque.

Si sacas ✖ ó ☠, la unidad elegida sufre 1 Herida y gana 1 ficha de Acobardamiento.

FUSIL AMBAN



**FUEGO DE CONTENCIÓN.
INMOVILIZACIÓN 2**

3

• **FUSIL AMBAN DE DIN**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO DIN DJARIN.

La Velocidad máxima de esta unidad aumenta en 1. Esta unidad gana ➡ ***SALTO 2.***

**•MOCHILA
PROPULSORA DE DIN**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO IG-11.

Esta unidad gana **RECOMPENSA** e
IA: ATAQUE APUNTADO, ATACAR.

Si esta unidad elige un  como objetivo de **RECOMPENSA**, sus armas ganan **PERFORANTE 1**.

Si esta unidad elige un  como objetivo de **RECOMPENSA**, sus armas ganan **FUEGO DE CONTENCIÓN.**

PROGRAMACIÓN DE CAZARRECOMPENSAS

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO IG-11 .

Al diseñar tu ejército, Grogu gana

CONTRAPARTIDA: IG-11.

Esta unidad gana **IA: ESQUIVAR, MOVER.**

**PROGRAMACIÓN
DE NIÑERA**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO LOGRAY.

Al comienzo de cada ronda, coloca 1 ficha de Ataque apuntado o de Esquiva sobre esta carta. Al comienzo de la activación de esta unidad, puede quitar cualquier cantidad de fichas de esta carta para ganar ese mismo número de fichas correspondientes.

Además, después de que esta unidad use **AYUDA**, puede quitarse 1 ficha de Acobardamiento.

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO LOGRAY.

Al comienzo de la **fase de Activación**, puedes  esta carta. Si lo haces, descarta esta carta al comienzo de la siguiente **fase Final**. Mientras esta carta esté agotada, cada vez que una unidad enemiga sea derrotada, después de resolver el efecto correspondiente, 1 unidad de infantería  aliada puede efectuar un movimiento de Velocidad 1.

•HASTA LA VICTORIA

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO LOGRAY.

 Elige una unidad de infantería 
situada a **1** y dentro de tu línea de visión.
Quítale 1 Herida a esa unidad o bien restaura
1 miniatura derrotada de esa unidad.

• ***HIERBAS MEDICINALES***

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™

0

3



SÓLO LA REMESA MALA.

Añade 1 miniatura de Wrecker.

Mientras esta miniatura esté sobre el campo de batalla, no se podrán asignar Heridas a ninguna Contrapartida **Omega** que pertenezca a esta unidad.

BLÁSTER DE WRECKER

 -2

1

1

1

• **WRECKER**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO LA REMESA MALA.

Añade 1 miniatura de Crosshair.

Esta unidad gana **PRECISIÓN 1**.

Mientras una reserva de ataque contenga únicamente esta arma, dicha reserva gana **CRÍTICO 1**.

FUSIL CALCINANTE

✱ 1-5

1

ALTA VELOCIDAD. PERFORANTE 1

• **CROSSHAIR**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO LA REMESA MALA.

Añade 1 miniatura de Hunter.

LÍDER.

► Elige una unidad de infantería enemiga que no sea  ni , situada a  y dentro de tu línea de visión. Tira 1 dado negro de ataque. Si sacas  ó , esa unidad sufre 1 Herida.

•HUNTER

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO LA REMESA MALA.

Añade 1 miniatura de Tech.

Esta unidad gana **TÁCTICA 1** y **PROVISIÓN:**
ATAQUE APUNTADO 1, ESQUIVA 1.

•**TECH**

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™



SÓLO LA REMESA MALA.

Añade 1 miniatura de Eco.

Esta unidad gana **FIABLE 3**.

•Eco, FUERZA CLON 99

**STAR
WARS**™

LEGION
JVI710A™