

VIGILANCIA ENCUBIERTA



Adam Lane

1 UNIDAD ▲ 0 ▼▲

Cuando se imparta una orden a una unidad enemiga usando una carta de Mando en esta ronda, esa unidad gana 1 ficha de Acobardamiento.

IMPERIO GALÁCTICO



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071M





BAJO FUEGO INTENSO



Romain Kurdi

2 UNIDADES  0 

Cada vez que una unidad  o  aliada efectúe un ataque en esta ronda contra una unidad que tenga una ficha de Orden boca arriba, una vez resuelto ese ataque vuelve a mezclar la ficha de Orden de la unidad defensora con el resto de la reserva de órdenes de ese jugador.

IMPERIO GALÁCTICO



**STAR
WARS**™

LEGION™

Λ1071Λ



FUEGO COORDINADO



3 UNIDADES ▲

En esta ronda, cuando una unidad ▲ aliada gaste al menos 1 ficha de Ataque apuntado al efectuar un ataque a distancia, una vez resuelto el ataque elige otra unidad aliada situada a 2. La unidad elegida puede ganar 1 ficha de Ataque apuntado.

IMPERIO GALÁCTICO



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071M



VEN Y DEMUÉSTRALO



Romain Kurdi

QUINTO HERMANO Y SÉPTIMA HERMANA

En esta ronda, el **Quinto Hermano** y la **Séptima Hermana** ganan **INDÓMITO** y tiran 1 dado de defensa adicional durante el paso **Lanzar los dados de defensa** mientras estén defendiendo. Hasta el final de la ronda, cada vez que se declare a la **Séptima Hermana** como objetivo de un ataque, si tiene una ficha de Orden boca arriba gana 1 ficha de Esquiva al comienzo del paso **Aplicar esquivas y cobertura**.

SÉPTIMA HERMANA





**STAR
WARS**™

LEGION
JVL710A™





QUINTO HERMANO Y SÉPTIMA HERMANA

Cuando se imparta una orden a una unidad mediante esta carta, esa unidad efectúa una acción de recuperación. En esta ronda, cada vez que la **Séptima Hermana** ataque a una unidad  o  que tenga al menos una ficha de Orden boca abajo, al comienzo del paso **Lanzar los dados de ataque** puede ganar hasta 2 fichas de Acobardamiento. Si lo hace, gana 1 ficha de Ataque apuntado por cada ficha de Acobardamiento que haya ganado de este modo.

SÉPTIMA HERMANA



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071Λ



ESCONDES BIEN TU MIEDO



Peter Polach

SÉPTIMA HERMANA Y 2 UNIDADES

La Séptima Hermana gana **DESMORALIZAR 1** para esta ronda. Hasta el final de la ronda, cada vez que una unidad enemiga acobardada situada a **1** de la **Séptima Hermana** gaste una ficha de Ataque apuntado para repetir una tirada, deberá lanzar 1 dado menos cuando repita esa tirada.

SÉPTIMA HERMANA

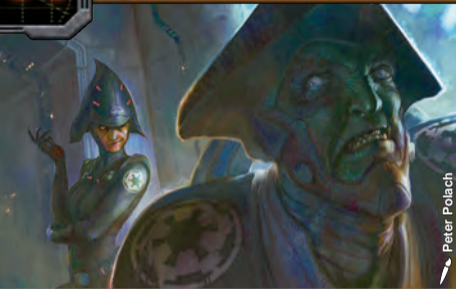


STAR WARS™

LEGION™

Λ1071M





QUINTO HERMANO Y SÉPTIMA HERMANA

PERMANENTE. Cada vez que el **Quinto Hermano** gane al menos 1 ficha de Ataque apuntado, la **Séptima Hermana** gana 1 ficha de Esquiva. Cada vez que el **Quinto Hermano** gane al menos 1 ficha de Esquiva, la **Séptima Hermana** gana 1 ficha de Ataque apuntado. Cuando cualquiera de estas unidades gane al menos 1 ficha de Ataque apuntado o Esquiva, la otra unidad puede ganar 1 ficha de Inmovilización. Si lo hace, la primera unidad gana 1 ficha adicional del mismo tipo.

QUINTO HERMANO



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071Λ



NO ME IMPORTAN SUS LUCHAS



Peter Polach

QUINTO HERMANO Y 2 UNIDADES DE INFANTERÍA

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad, ésta gana **INTRÉPIDO** para esta ronda.

QUINTO HERMANO



**STAR
WARS**™

LEGION™
JVL710A



LOS VERÉ MORIR POR MI MANO



Ron Lemen

MOFF GIDEON

El Moff Gideon gana **IMPARABLE**, 1 ficha de Ataque apuntado y 1 ficha de Esquiva en esta ronda.

MOFF GIDEON



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071Λ



TIENEN ALGO QUE YO QUIERO



Mariusz Gandzel

2 UNIDADES

Esta carta no se puede elegir durante la primera ronda. Después de que se hayan impartido órdenes, elige una unidad Imperial aliada de **Soldados oscuros** que tenga una ficha de Orden boca arriba. Retira esa unidad del campo de batalla, junto con todas sus fichas, y luego colócala en el campo de batalla más allá de **2** de todas las unidades enemigas. Luego pon boca abajo su ficha de Orden.

MOFF GIDEON



**STAR
WARS**™

LEGION™
JVL710A



UN MOMENTO DE CONSIDERACIÓN



Mariusz Gandzel

3 UNIDADES ▲ 0 

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

MOFF GIDEON



STAR WARS™

LEGION™

LEGIION™



AMBICIÓN VORAZ



Jacob Murray

DIRECTOR ORSON KRENNIC

Al comienzo de la **fase de Activación** de esta ronda, coge 3 fichas de Orden al azar de tu reserva de órdenes y colócalas boca abajo sobre esta carta. Puedes mirar estas fichas en cualquier momento. Cuando tengas que robar una ficha de Orden de tu reserva de órdenes, en vez de eso puedes utilizar 1 de las fichas de Orden que haya sobre esta carta.

DIRECTOR ORSON KRENNIC



STAR WARS™

LEGION™

LEGIION™



DESPLIEGAR LA GUARNICIÓN



2 UNIDADES DE INFANTERÍA

Al comienzo de la **fase de Activación** de esta ronda, elige hasta 2 unidades de infantería aliadas que tengan fichas de Orden boca arriba. Cada unidad elegida puede realizar una acción de alerta gratuita.

DIRECTOR ORSON KRENNIC



**STAR
WARS**™

LEGION™
JVL710A



ANIQUILACIÓN INMINENTE



Romain Kurdi

DIRECTOR ORSON KRENNIC Y 2 UNIDADES

Todas las unidades de infantería ganan 2 fichas de Acobardamiento. Después, si es la ronda 4 o la ronda 5, todas las unidades de infantería ganan 1 ficha de Acobardamiento adicional.

DIRECTOR ORSON KRENNIC



**STAR
WARS**™

LEGION™
JVL710A



FUEGO AL MÁXIMO



Alifka Hammam

GENERAL VEERS

Al final de la próxima activación del **General Veers**, éste puede realizar un ataque utilizando la siguiente arma:

CAÑONES DE AT-AT

4-4

4

ANTI BLINDAJE 2. INMUNE A DESVÍO

GENERAL VEERS



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071M



MANIOBRAS EVASIVAS



David Nash

2 UNIDADES DE VEHÍCULO

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad de vehículo aliada, ésta gana 1 ficha de Esquiva. Las unidades de vehículo aliadas ganan **ÁGIL** para esta ronda.

GENERAL VEERS



STAR WARS™

LEGION™

LEGIION™



DISCIPLINA IMPERIAL



Viko Menezes

GENERAL VEERS Y 2 UNIDADES

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad aliada, ésta puede llevar a cabo una acción de recuperación.

GENERAL VEERS



STAR WARS™

LEGION™






LEGIION™





DARTH VADER

En esta ronda, **Darth Vader** gana la siguiente acción gratuita:

► Elige otra unidad que no sea  y esté situada a . Coloca al líder de la unidad elegida sobre el campo de batalla en otro lugar que no esté más allá de  y altura 1 con respecto a su posición original. Luego sitúa al resto de la unidad en formación con su líder. A continuación, si es una unidad enemiga, lanza 1 dado blanco de defensa por cada miniatura que la forme. La unidad sufre 1 Herida por cada  y  que obtengas.

DARTH VADER



**STAR
WARS**™

LEGION
JVL710A™



IMPLACABLE



Kevin Sidharta

DARTH VADER

Al comienzo de cada una de sus activaciones en esta ronda, **Darth Vader** gana 1 ficha de Esquiva. Al final de su primera activación en esta ronda, **Darth Vader** puede sufrir 1 Herida. Si lo hace, vuelve a mezclar su ficha de Orden con su reserva de órdenes. Durante su segunda activación en esta ronda, **Darth Vader** realiza 1 acción menos.

DARTH VADER



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071M





2 UNIDADES DE INFANTERÍA

En esta ronda, cuando empiece la activación de una unidad de infantería aliada que no sea **Darth Vader** y que tenga una ficha de Orden boca arriba, esa unidad puede sufrir 1 Herida. Si lo hace, podrá realizar 1 acción adicional durante esa activación.

DARTH VADER



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071M





DARTH VADER

En esta ronda, cuando **Darth Vader** sufra al menos 1 Herida causada por un ataque enemigo, una vez resuelto el efecto la unidad atacante sufre ese mismo número de Heridas.

DARTH VADER



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071M



LLEGA LA OSCURIDAD



Hail Ural

DARTH VADER

PERMANENTE. Si esta carta no se ha divulgado, Darth Vader gana **FIABLE 2**.

DIVULGAR: Resolver efectos de preparación. Darth Vader gana **INFILTRACIÓN** para esta partida. Esta carta debe seleccionarse durante la primera ronda.

DARTH VADER



STAR WARS™

LEGION™

LEGIION™




MAESTRO EN MALDAD



Jacob Murray

DARTH VADER Y 2 UNIDADES

Darth Vader gana 1 ficha de Esquiva. Al comienzo de la próxima activación de **Darth Vader**, cada unidad de infantería enemiga que tenga a  gana 3 fichas de Acobardamiento.

DARTH VADER



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071M



¡ENFRÉNTATE A MÍ!



Jeff Lee Johnson

AGENTE KALLUS

El **Agente Kallus** gana **MANTENER LA POSICIÓN** para esta ronda. Además, hasta el final de la ronda, las unidades de infantería enemigas que estén trabadas con el **Agente Kallus** no podrán moverse (excepto para pivotar).

AGENTE KALLUS



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071Λ



INVESTIGACIÓN DE LA OSI



Francisco Miyara

AGENTE KALLUS Y 1 UNIDAD

Di un número y elige un adversario. Aparta esta carta a un lado. Luego ese adversario pone aparte, boca arriba, todas las cartas de Mando que tenga en la mano cuya prioridad sea igual al número que has dicho. Esta carta no se descarta durante la **fase Final**. Después de que el adversario elegido juegue una carta de Mando en una ronda posterior, las cartas de Mando apartadas vuelven a su mano. Luego se descarta esta carta.

AGENTE KALLUS



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071Λ



TÁCTICAS DESPIADADAS



Borja Plindado

3 UNIDADES

En esta ronda, cada vez que una unidad aliada que tenga una ficha de Orden boca arriba efectúe un ataque a distancia, una vez resuelto ese ataque la unidad defensora gana 1 ficha de Observación. Además, hasta el final de la ronda, cada vez que una unidad aliada declare un ataque contra una unidad enemiga que tenga al menos 1 ficha de Observación, puede gastar 1 de esas fichas. Si lo hace, su reserva de ataque gana **FUEGO DE CONTENCIÓN**.

AGENTE KALLUS



**STAR
WARS**™

LEGION™
JVL710A



ESCÁNER DE PULSOS



Vlad Ricean

IDEN VERSIO

Iden Versio gana **TIRADOR DE PRIMERA 2** y 1 ficha de Ataque apuntado para esta ronda.

Al final de su próxima activación, Iden Versio gana 1 ficha de Esquiva y 1 ficha de Alerta.

IDEN VERSIO



**STAR
WARS**™

LEGION™

Λ10710Λ





IDEN VERSIO

En esta ronda, **Iden Versio** gana la siguiente acción gratuita:

► Elige una unidad de infantería enemiga situada a ❶ y dentro de la línea de visión de un **Droide buscador ID10 de Iden Versio** aliado. La unidad elegida gana 3 fichas de Acobardamiento. Luego, si es una unidad ▲ que no se ha activado en la ronda actual, pon boca abajo su ficha de Orden (si es posible). Si la ficha de Orden de esa unidad ▲ no puede ponerse boca abajo, en vez de eso asígnale una ficha de Orden ▲ boca abajo de la reserva de órdenes del jugador que la controla.



**STAR
WARS**™

LEGION™

Λ1071Λ




ASALTO TÁCTICO



Viko Menezes

IDEN VERSIO Y 2 UNIDADES DE INFANTERÍA

En esta ronda, cuando **Iden Versio** o una unidad  aliada que tenga una ficha de Orden boca arriba comience su activación, puede reducir su Velocidad máxima a 1 hasta el final de esa activación. Si lo hace, gana **DISPARO EN MOVIMIENTO** y **TÁCTICA 1** hasta el final de la activación.

IDEN VERSIO



**STAR
WARS**™

LEGION™

Λ1071Λ



DESCARGA EXPLOSIVA



IDEN VERSIO

Cuando **Iden Versio** comience su activación en esta ronda, efectúa una acción de recuperación. Durante la activación de **Iden Versio** en esta ronda, gana la siguiente arma:

LANZAGRANADAS

1-2

*DEFLAGRACIÓN. DISPERSIÓN.
FUEGO DE CONTENCIÓN*

5

IDEN VERSIO



STAR WARS™

LEGION™

1017101



FUEGO SOSTENIDO



Cristi Balanescu

2 UNIDADES

En esta ronda, ninguna unidad enemiga puede quitarse más de 1 ficha de Acobardamiento durante su paso de **Reagrupamiento**.

FUERZA VENTISCA



STAR WARS™

LEGION™

LEGIION™




DESCARGA ABRUMADORA



Cristi Balanescu

2 UNIDADES

Una vez en esta ronda, al final de la activación de una unidad  aliada, ésta puede efectuar un ataque utilizando la siguiente arma:

DESCARGA ABRUMADORA 4-

*CRÍTICO 3. DEFLAGRACIÓN. FUEGO DE CONTENCIÓN.
INMUNE A DESVÍO. RAYO CONTINUO 1*

4

FUERZA VENTISCA



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071M



DESEMBARCAR PARA ASALTO TERRESTRE



Alejandro Mirabal

3 UNIDADES

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad de infantería ▲, hasta el final de la ronda esa unidad gana **ESPOLEAR** y sus armas ganan **FUEGO DE CONTENCIÓN**.

FUERZA VENTISCA



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071Λ



ECHADLOS DE AQUÍ



Maciej Rebisz

1 UNIDAD DE VEHÍCULO

Los vehículos aliados ganan **DESMORALIZAR 1** para esta ronda. La primera vez que un vehículo aliado que tenga una ficha de Orden boca arriba termine un movimiento a $\frac{1}{2}$ de al menos 1 unidad enemiga en esta ronda, elige 1 de esas unidades. Tira 1 dado blanco de defensa por cada miniatura que haya en la unidad elegida. Dicha unidad sufre 1 Herida por cada \blacklozenge o \blackheartsuit que obtengas.

FUERZA TEMPESTAD



STAR WARS™

LEGION™

1017101



NECESITAMOS REFUERZOS



Imaginary Friends Studios

2 UNIDADES DE INFANTERÍA

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad, gana **SEPARACIÓN** para esta ronda.

FUERZA TEMPESTAD



STAR WARS™

LEGION™

LEGIION™



ALERTA CONSTANTE



Mark Molnar

3 UNIDADES

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad, gana 1 ficha de Ataque apuntado por cada unidad enemiga que tenga a **1**. Después, si no ha ganado ninguna ficha de Ataque apuntado de este modo, gana 1 ficha de Alerta.

FUERZA TEMPESTAD



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071Λ



¡ARTILLERO, INFANTERÍA!



Kai Lim

COMANDANTE MARQUAND

Hasta el final de la ronda, el **Comandante Marquand** gana **TÁCTICA 1** y sus armas ganan **FUEGO DE CONTENCIÓN**. Durante su próxima activación, el **Comandante Marquand** reduce su Velocidad máxima en 1 (hasta un mínimo de 1).

COMANDANTE MARQUAND



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071M



ESCUADRÓN, A FORMAR



Mark Molnar

COMANDANTE MARQUAND

Al comienzo de la próxima activación del **Comandante Marquand**, todas las demás unidades de vehículo aliadas que estén a **1** de él podrán realizar un pivotaje gratuito. Luego esas unidades pueden efectuar un movimiento de Velocidad 1.

COMANDANTE MARQUAND



**STAR
WARS**™

LEGION™
JVL710A





3 UNIDADES DE VEHÍCULO

Hasta el final de la ronda, cada vez que otra unidad de vehículo aliada comience su activación a **1** del **Comandante Marquand**, puede elegir y resolver 1 de los siguientes efectos:

- Si la unidad de vehículo está en el sector de tiro frontal del **Comandante Marquand** o aún no ha sido desplegada, puede ganar 1 ficha de Esquiva.
- Si la unidad de vehículo está en el sector de tiro de cualquier flanco del **Comandante Marquand**, puede ganar 1 ficha de Ataque apuntado.
- Si la unidad de vehículo está en el sector de tiro posterior del **Comandante Marquand**, puede efectuar un movimiento de Velocidad 1.



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071Λ





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™

Λ1071M



AGRESIVIDAD



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

MERCENARIO  **0** 



STAR WARS™

LEGION™

LEGIION™



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

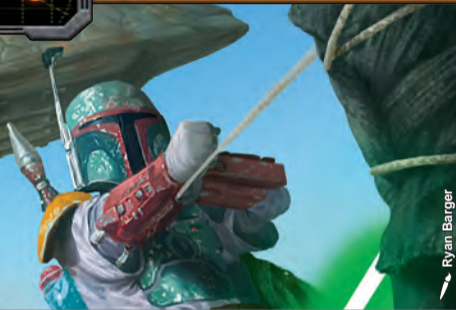
MERCENARIO  **0** 



**STAR
WARS**™

LEGION
JVL710A™



**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™

LEGIION™



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
JVL710A™



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

3

ANTI-BLINDAJE 2. DEFLAGACIÓN

BOBA FETT



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071Λ



SÓLO PRETENDE SEGUIR SU CAMINO



Mariusz Gandzel

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



ANTIBLINDAJE 1. DEFLAGRACIÓN. VERSÁTIL



BOBA FETT



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071M



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™

Λ1071Λ



CONCENTRADO EN MATAR



JB Casacop

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™

LEGION™

Λ10710Λ





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**™

LEGION™
JVL710A



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™

LEGIION™



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™

Λ1071M





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™

LEGION™

Λ1071M



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™

Λ1071M



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™

LEGIION™





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™

Λ1071M



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™

LEGION™

Λ1071M



YO TENGO EL CONTROL



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™

LEGION™

Λ1071Λ





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

ANTIPLINDAJE 2. CRÍTICO 4.

DEFLAGRACIÓN. FUEGO DE CONTENCIÓN



CAD BANE



STAR WARS™

LEGION™

Λ1071M



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

1

1

CRÍTICO 2. DEFLAGRACIÓN

BOSSK



STAR WARS™

LEGION™

LEGIION™



SALVAJISMO SAURIO



David Nash

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**™

LEGION™

Λ10710Λ



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™

LEGION™

Λ1071Λ

