

OFENSIVA SINCRONIZADA



Jessada Sutthi

1 UNIDAD DE VEHÍCULO

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad de vehículo aliada, elige una unidad de infantería clon aliada que esté situada a **2** de ese vehículo. El  designado imparte una orden a la unidad elegida.

REPÚBLICA GALÁCTICA



STAR WARS™

LEGION

ΛM1710Λ

TM



ACTITUD DESAFIANTE



Jacob Atienza

1 UNIDAD ▼▲ 0 ♣

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad aliada, si dicha orden ha sido impartida por una unidad de infantería wookiee ▼▲ y la unidad que recibe la orden tiene al menos 1 ficha de Herida o ha perdido al menos 1 de sus miniaturas, la unidad que recibe la orden gana 1 ficha de Ataque apuntado, 1 ficha de Esquiva y 1 ficha de Incremento.

REPÚBLICA GALÁCTICA



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



APOYO AÉREO



Wilmar Ballespi Escarp

1 UNIDAD  0 

Una vez en esta ronda, al finalizar la activación de una unidad  aliada o de una unidad aliada que posea la cualidad **COMANDANTE OPERATIVO**, dicha unidad puede efectuar un ataque usando la siguiente arma:

APOYO AÉREO

 4 

INMUNE A DESVÍO. RAYO CONTINUO 2

1

2

REPÚBLICA GALÁCTICA



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



A VUESTRAS POSICIONES



JB Casacop

2 UNIDADES DE INFANTERÍA

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad de infantería wookiee aliada, si dicha orden ha sido impartida por una unidad de infantería wookiee , la unidad que recibe la orden gana **PASO ÁGIL 1** para esta ronda.

REPÚBLICA GALÁCTICA



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



EL ATAQUE DE LOS CLONES



Cristi Balanescu

3 UNIDADES DE INFANTERÍA CLON

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad, ésta puede ganar 1 ficha de Incremento o bien quitarse 1 ficha de Acobardamiento.

REPÚBLICA GALÁCTICA



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



DEFENSA AUDAZ



Carlos Justino

3 UNIDADES DE INFANTERÍA

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad de infantería wookiee aliada, si dicha orden ha sido impartida por una unidad de infantería wookiee , la unidad que recibe la orden gana **DESMORALIZAR 1** para esta ronda.

REPÚBLICA GALÁCTICA



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



¡ABATIDLO!



Michele Giorgi

COMANDANTE CLON CODY

Durante su próxima activación, el **Comandante clon Cody** puede realizar sus acciones ► hasta 2 veces. Durante esta ronda, cada vez que una unidad aliada declare un ataque contra una unidad enemiga que tenga asignada al menos 1 ficha de Observación, la unidad aliada puede gastar 1 de esas fichas. Si lo hace, el ataque gana **FUEGO DE CONTENCIÓN** si la unidad enemiga es de infantería, o **ANTIBLINDAJE 1** si la unidad enemiga es un vehículo.

COMANDANTE CLON CODY



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





COMANDANTE CLON CODY Y 1 INFANTERÍA

Esta ronda, cada vez que una unidad a la que se haya impartido una orden mediante esta carta sufra al menos 1 Herida por un ataque enemigo estando a **1** o menos del **Comandante clon Cody**, después de resolver dicho ataque, si el **Comandante clon Cody** está a **4** o menos de la unidad enemiga atacante y la tiene dentro de su línea de visión, puede efectuar un ataque contra ella.

COMANDANTE CLON CODY



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



ARMAMENTO COMBINADO



Borja Pindado

2 INFANTERÍA Y 2 VEHÍCULOS

Durante la próxima activación del **Comandante clon Cody**, puede realizar sus acciones ► hasta 2 veces. Durante esta ronda, cada vez que una unidad vehículo aliada declare un ataque contra una unidad enemiga que tenga asignada al menos 1 ficha de Observación, la unidad aliada puede gastar 1 de esas fichas. Si lo hace, después del ataque una unidad de infantería clon aliada que esté a ❶ o menos de ese vehículo puede efectuar un movimiento con Velocidad 1.

COMANDANTE CLON CODY



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



NO IMPORTA NADA EL TAMAÑO



Colin Boyer

YODA

En esta ronda, Yoda gana ➡ **SALTO 1, ACOMETIDA, SEPARACIÓN** y se considera que su Velocidad máxima es 3.

Durante su próxima activación, Yoda puede realizar cualquiera de sus acciones ➡ o ➤ hasta 2 veces.

Al comienzo de la próxima fase Final, si la carta **No lo intentes** está en tu pila de descartes, devuélvela a tu mano.

YODA



STAR WARS™

LEGION™

ΛM1710Λ





YODA Y 1 UNIDAD DE INFANTERÍA

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad, ésta gana **CAPACIDAD DE MANIOBRA, IMPARABLE** y 1 ficha de Esquiva para esta ronda. Al comienzo de la próxima **fase Final**, si la carta **Seres luminosos somos** está en tu pila de descartes, devuélvela a tu mano.



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





TODA UNIDAD VÁLIDA

Yoda gana 2 fichas de Ataque apuntado, 2 fichas de Esquiva y 2 fichas de Incremento. **Yoda** no puede efectuar ataques en esta ronda. Hasta el final de la ronda, las unidades aliadas que estén a **E** de **Yoda** pueden gastar las fichas de Ataque apuntado, Esquiva e Incremento de **Yoda**.

Al comienzo de la próxima **fase Final**, si la carta **No importa nada el tamaño** está en tu pila de descartes, devuélvela a tu mano.

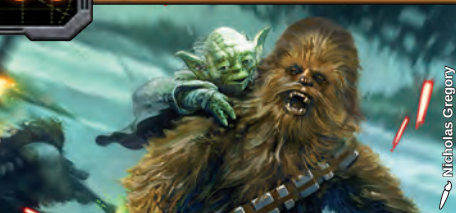


STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





CHEWBACCA Y YODA

Si **Chewbacca** se encuentra a **1** de un **Yoda** aliado que está en el campo de batalla, coloca ese **Yoda** en contacto con la peana de **Chewbacca**. Si lo haces, hasta el final de la ronda ese **Yoda** no podrá efectuar movimientos, y cada vez que **Chewbacca** se mueva, después de resolver ese movimiento coloca a **Yoda** en contacto con la peana de **Chewbacca**. Cuando un **Yoda** aliado esté en contacto con la peana de **Chewbacca** en esta ronda, éste gana **DESVÍO**, puede gastar las fichas de Esquiva de ese **Yoda** y lanza dados rojos de defensa al defenderse o usar **GUARDIÁN X**.



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



**NUESTRO DESTINO ESTÁ
EN VUESTRAS MANOS**



PADMÉ AMIDALA

Padmé Amidala gana ***SENTIDO DEL PELIGRO 2*** para esta ronda. Al comienzo de la próxima fase de **Activación**, las unidades de infantería aliadas que estén a **2** de **Padmé Amidala** pueden quitarse cualquier cantidad de fichas de Acobardamiento. Después, por cada ficha que se hayan quitado de este modo, **Padmé Amidala** gana 1 ficha de Acobardamiento. Finalmente, por cada ficha de Acobardamiento que haya ganado de este modo, **Padmé Amidala** gana 1 ficha de Esquiva (hasta un máximo de 2 fichas de Esquiva).

PADMÉ AMIDALA



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





PADMÉ AMIDALA Y 1 UNIDAD DE INFANTERÍA

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad, ésta puede elegir entre realizar un movimiento de Velocidad 1 o bien ganar 1 ficha de Ataque apuntado, Esquiva o Incremento.

PADMÉ AMIDALA



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





PADMÉ AMIDALA

PERMANENTE. Si se ha divulgado esta carta, Padmé Amidala gana **MISIÓN SECRETA**. Si no se ha divulgado, gana **INSPIRADOR 1**.

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

PADMÉ AMIDALA



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



PODÉIS LLAMARME CAPITÁN



Kevin Sidharta

CAPITÁN CLON REX

Una vez por activación durante esta ronda, mientras el **Capitán clon Rex** tenga una ficha de Orden boca arriba, cuando otra unidad aliada ataque a una unidad enemiga a **2** y dentro de la línea de visión del **Capitán clon Rex**, añade 3 dados rojos de ataque a la reserva de ataque de la unidad aliada durante el paso **Reunir una reserva de ataque**.

CAPITÁN CLON REX



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



¡CHUPAOS ÉSA, HOJALATAS!



Blake Rottinger

2 UNIDADES DE INFANTERÍA

En esta ronda, cada vez que una unidad de infantería clon aliada que tenga una ficha de Orden boca arriba realice una acción de ataque apuntado durante su activación, puede aumentar el  máximo de cada una de sus armas a distancia en 1 (máximo 4) hasta el final de esa activación.

CAPITÁN CLON REX



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





4 UNIDADES DE INFANTERÍA CLON

El **Capitán clon Rex** gana 2 fichas de Incremento e **INSPIRADOR 2** para esta ronda. Al comienzo de su próxima activación, el **Capitán clon Rex** puede efectuar una acción de recuperación.

CAPITÁN CLON REX



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





ANAKIN SKYWALKER

Anakin Skywalker gana ► **SALTO 2** para esta ronda. Durante su próxima activación, Anakin Skywalker puede realizar hasta 2 acciones de ataque.

DIVULGAR: Resolver efectos de preparación. Anakin Skywalker gana ***POSICIÓN PREPARADA*** para esta partida.

ANAKIN SKYWALKER



STAR WARS™

LEGION

ΛMΛ710Λ

™



NO OSES DESPRECIAR MI PODER



Joshua Cairós

ANAKIN SKYWALKER Y 1 UNIDAD

En esta ronda, cada vez que **Anakin Skywalker** ataque a una unidad que tenga una ficha de Orden boca abajo, durante el paso **Reunir una reserva de ataque** añada 6 dados blancos de ataque a su reserva de ataque.

ANAKIN SKYWALKER



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



GENERAL SKYWALKER



Borja Pindado

ANAKIN SKYWALKER Y 2 UNIDADES

Anakin Skywalker gana **INSPIRADOR 2** para esta ronda. Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad, ésta gana 1 ficha de Ataque apuntado.

ANAKIN SKYWALKER



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



¿QUÉ TAL?



Tomas Duchek

OBI-WAN KENOBI

Obi-Wan Kenobi gana **ÁGIL** para esta ronda. Al comienzo de la próxima **fase de Activación**, **Obi-Wan Kenobi** puede ganar 1 ficha de Ataque apuntado, Esquiva, Alerta o Incremento por cada unidad enemiga situada a 2.

OBI-WAN KENOBI



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ





2 UNIDADES DE INFANTERÍA

Obi-Wan Kenobi gana 1 ficha de Esquiva por cada unidad de infantería aliada (aparte de él) situada a **1**. En esta ronda, **Obi-Wan Kenobi** puede usar **GUARDIÁN X** durante ataques cuerpo a cuerpo de enemigos.

OBI-WAN KENOBI



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



GENERAL KENOBI



Chris Bjors

OBI-WAN KENOBI Y 2 UNIDADES

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad, ésta gana 1 ficha de Incremento por cada unidad aliada (aparte de ella) que tenga a **1**.

OBI-WAN KENOBI



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



LIDERAR EN VANGUARDIA



Alex Kim

1 UNIDAD 

Al crear tu mano de cartas de Mando, trata esta carta como si tuviera prioridad 2. Cuando se imparta una orden a una unidad  aliada usando esta carta, elige hasta 3 unidades aliadas distintas que estén a  de esa unidad . Cada unidad elegida gana 1 ficha de Ataque apuntado o 1 ficha de Esquiva.

LEGIÓN 501



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



PLANIFICACIÓN TÁCTICA



Alex Kim

2 UNIDADES ▼▲ 0 ♣

En esta ronda, cada vez que una unidad ▼▲ o ♣ aliada realice un ataque contra una unidad que tenga una ficha de Orden boca arriba, una vez resuelto ese ataque vuelve a mezclar esa ficha con la reserva de órdenes del jugador que controla a esa unidad.

LEGIÓN 501



STAR WARS™

LEGION

ΛMΛ710Λ

™



LÍDERES DE LA 501



3 UNIDADES ▼▼ 0 ▲

PERMANENTE. Todas las unidades aliadas situadas a **2** de Anakin Skywalker o de un Capitán clon Rex aliado ganan **INDÓMITO**.

LEGIÓN 501



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ



¡DESPEGUE!



Martin Diego Sadaba

R2-D2

En esta ronda, **R2-D2** aumenta su Velocidad máxima en 1 y 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 realizar una acción gratuita de ► **Humo 1**.

R2-D2



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

MERCENARIO  **0** 



STAR WARS™

LEGION™

ΛM1710Λ



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

MERCENARIO  **0** 



STAR WARS™

LEGION™

ΛMΛ710Λ

