

## INCURSIÓN MECANIZADA



Darren Tan

### 1 UNIDAD DE VEHÍCULO

Cuando se imparta una orden a una unidad de vehículo aliada en esta ronda, elige una unidad de infantería droide aliada que esté situada a **2** de ese vehículo. La unidad elegida se imparte una orden a sí misma.

## ALIANZA SEPARATISTA



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ



## COORDINACIÓN DE IA



Francisco Miyara

1 UNIDAD  0 

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

## ALIANZA SEPARATISTA



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ



# ATAQUE ORBITAL



Peter Holmes

1 UNIDAD  0 

Una vez en esta ronda, al final de 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:

**BOMBARDEO ORBITAL**

 4 - 

FUEGO DE CONTENCIÓN.  
INMUNE A DESVÍO

2

2

## ALIANZA SEPARATISTA



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ



## ASALTO IMPLACABLE



Francisco Miyara

### 2 UNIDADES ▲

Hasta el final de la ronda, cada vez que una unidad ▲ aliada efectúe un ataque a distancia, después de resolver este ataque, si ha gastado al menos 1 ficha de Ataque apuntado, otra unidad aliada situada a ② puede ganar 1 ficha de Ataque apuntado.

## INVASIÓN SEPARATISTA



# STAR WARS™

## LEGION

ΛMΛ710Λ

™





**¡ROGER, ROGER!**



Carlos Justino

### **3 UNIDADES DE INFANTERÍA DROIDE**

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

**ALIANZA SEPARATISTA**



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ



## AVANCE IMPARABLE



Francisco Miyara

**3 UNIDADES ▲**

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

## INVASIÓN SEPARATISTA



# STAR WARS™

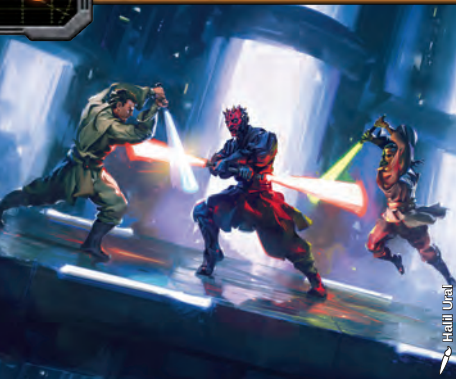
## LEGION

ΛMΛ710Λ

™



## DUELO DE DESTINOS



Hail Ural

### MAUL

**Maul** gana 1 ficha de Esquiva y **SEPARACIÓN** para esta ronda. Mientras **Maul** esté trabado con una unidad enemiga en esta ronda, esa unidad no podrá gastar fichas de Alerta, Ataque apuntado, Esquiva ni Incremento.

## MAUL



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛΛΛΛΛΛΛΛ



## LA AMENAZA FANTASMA



Crystal Sullivan

### MAUL Y 1 UNIDAD DE INFANTERÍA

En esta ronda, **Maul** no puede efectuar ataques y las unidades enemigas que no estén a **2** de **Maul** no pueden atacarle.

***DIVULGAR:*** Resolver efectos de preparación.  
Maul gana **INFILTRACIÓN** para esta partida.

# MAUL



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ





**POR FIN**



LFL Art Archives

## **MAUL**

Al crear tu mano de cartas de Mando, trata esta carta como si tuviese prioridad 3.

Maul gana 1 ficha de Ataque apuntado y **CAZADOR DE JEDI** para esta ronda.

Al comienzo de su próxima activación, Maul puede sufrir 1 Herida.

**MAUL**



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ



¡QUE EMPIECEN LAS EJECUCIONES!



Wilmar Ballespi Escarp

## POGGLE EL MENOR

En esta ronda, cada vez que una unidad de infantería ▲ aliada efectúe un ataque, si la unidad defensora está a 2 y dentro de la línea de visión de **Poggle el Menor** durante el paso **Lanzar los dados de ataque**, la unidad atacante gana 1 : 1 durante ese ataque.

## POGGLE EL MENOR



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ



## SERVIMOS A LA REINA



Romain Kurdi

### 1 UNIDAD

Sun Fac pierde **DIRIGIR: GUERREROS GEONOSIANOS** esta ronda, y tanto Sun Fac como todas las unidades de **Guerreros geonosianos** aliadas ganan **COORDINACIÓN: GUERREROS GEONOSIANOS** para esta ronda. Al comienzo de la próxima activación de cada unidad de **Guerreros geonosianos** aliada, si ésta tiene una ficha de Orden boca arriba, gana 1 ficha de Ataque apuntado y 1 ficha de Esquiva.

## POGGLE EL MENOR



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ



**4 UNIDADES DE INFANTERÍA DROIDE**

Al crear tu mano de cartas de Mando, trata esta carta como si tuviese Prioridad 3.

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad de infantería droide ▲, puedes devolver su ficha de Orden a la reserva de órdenes. Si lo haces, puedes devolver a esa unidad 1 miniatura derrotada sin ninguna ficha de Herida y quitarle 1 ficha de Acobardamiento.



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ





## LUGARTENIENTE BRUTAL



Wilmar Ballespi Escarp

### SUN FAC

Al comienzo de la **fase de Activación**, elige hasta 2 unidades aliadas de **Guerreros geonosianos** situadas a **2** de Sun Fac. Cada unidad elegida puede usar **➡ SALTO 3**. Sun Fac gana **PASO ÁGIL 1** y **DESMORALIZAR 1** para esta ronda.

### SUN FAC



# STAR WARS™

## LEGION

ΛMΛ710Λ

TM



## LOS JEDI CAERÁN



Andreas Zafiratos

### ASAJJ VENTRESS

Asajj Ventress gana **CAZADOR DE JEDI** para esta ronda. Hasta el final de la ronda, cada vez que Asajj Ventress realice un ataque, durante el paso **Lanzar los dados de ataque** (pero antes de lanzarlos) puede ganar hasta 4 fichas de Acobardamiento. Gana 1 ficha de Esquiva por cada ficha de Acobardamiento que haya ganado de este modo.

## ASAJJ VENTRESS

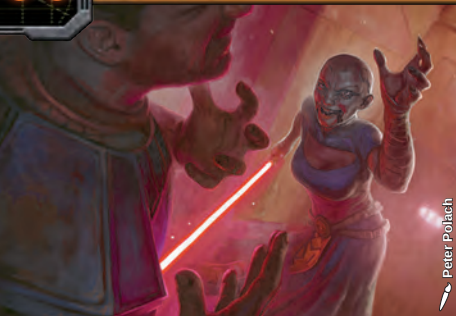


# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ





Peter Polach

## ASAJJ VENTRESS

Al comienzo de su próxima activación, **Asajj Ventress** realiza una acción de recuperación. Al final de su próxima activación, **Asajj Ventress** puede efectuar un ataque usando esta arma:

**ESTRANGULAR CON LA FUERZA**



-1

**CRÍTICO 4. FUEGO DE CONTENCIÓN. ROCIADA**

1

## ASAJJ VENTRESS



# STAR WARS™

## LEGION

ΛM1710Λ

TM



**SÍ, MAESTRO**



Mariusz Gandzel

## NINGUNA UNIDAD

Debes divulgar esta carta. Permanece en juego.

***DIVULGAR: Resolver efectos de preparación.***

Elige 1 de los siguientes efectos y resuélvelo:

- ***PERMANENTE.*** Asajj Ventress gana ***RECOMPENSA*** y ***REFUERZOS***.
- ***PERMANENTE.*** Asajj Ventress gana ***CAPACIDAD DE MANIOBRA***, ***DESMORALIZAR 1*** y ***DOMINIO DE MAKASHI***.

**ASAJJ VENTRESS**



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ







## CONDE DOOKU

En esta ronda, el **Conde Dooku** gana **ARSENAL 2** e **IMPARABLE**, y todas sus armas a distancia ganan **VERSÁTIL**. Hasta el final de la ronda, cada vez que el **Conde Dooku** efectúe un ataque, una vez resuelto ese ataque cada unidad defensora gana 2 fichas de Acobardamiento.

## CONDE DOOKU



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ



## DOBLE ES LA CAÍDA



Chris Bjors

### CONDE DOOKU Y 1 UNIDAD

Al comienzo de la **fase de Activación** de esta ronda, si el **Conde Dooku** tiene una ficha de Orden boca arriba, puedes devolverla a tu reserva de órdenes. Si lo haces, elige hasta 2 unidades enemigas situadas a **2** y devuelve sus fichas de Orden a la reserva de órdenes de tu adversario.

## CONDE DOOKU



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ



## ESTÁS DECEPCIONÁNDOME



Ryan Valle

### CONDE DOOKU Y 2 UNIDADES

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad, ésta gana 1 ficha de Esquiva. Hasta el final de la ronda, cada vez que el **Conde Dooku** efectúe un ataque a distancia contra una unidad de infantería, una vez resuelto el ataque esa unidad realiza un movimiento de Velocidad 2. Este movimiento lo resuelves tú.

## CONDE DOOKU



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ





## CONDE DOOKU

Al crear tu mano de cartas de Mando, trata esta carta como si tuviese prioridad 2. El **Conde Dooku** gana 1 ficha de Ataque apuntado y 1 ficha de Esquiva.

Después de la próxima activación del **Conde Dooku**, si **Asajj Ventress** no tiene una ficha de Orden boca abajo, se activa. Después de activarse, si tiene una ficha de Orden boca arriba, ponla boca abajo. Si no tiene una ficha de Orden, asígnale una ficha de Orden ▲ boca debajo de tu reserva de órdenes y luego mezcla tu reserva de órdenes.

## CONDE DOOKU



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ







## GENERAL GRIEVOUS

El **General Grievous** gana **SEPARACIÓN** y 1 ficha de Esquiva para esta ronda. Al final de su próxima activación, el **General Grievous** puede efectuar un ataque contra cada unidad enemiga que tenga a **1** y dentro de su línea de visión, utilizando la siguiente arma:

**SABLES DE JEDI DERROTADOS**



**FUEGO DE CONTENCIÓN. VERSÁTIL**

1

1

2



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ



# COMANDANTE SUPREMO



Blake Rottinger

## 2 UNIDADES DE INFANTERÍA

El General Grievous gana **DESPIADADO** para esta ronda. Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad aliada, dicha unidad y todas las demás unidades de infantería aliadas situadas a **1** y dentro de la línea de visión de esa unidad ganan 1 ficha de Incremento.

# GENERAL GRIEVOUS



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ



**¡APLASTADLOS!**



JB-Casacop

## **GENERAL GRIEVOUS Y 2 UNIDADES**

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad, ésta gana 1 ficha de Incremento por cada unidad de tu adversario que haya sido derrotada.

**GENERAL GRIEVOUS**



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ





## KALANI O KRAKEN

Al final de la **fase de Mando**, elige a un adversario. Ese adversario debe elegir 1 de sus unidades ▲, ▼, ♠ o ♣ que tenga una ficha de Orden boca arriba (si puede) y devolver esa ficha a su reserva de órdenes. La primera vez que el adversario elegido vaya a robar una ficha de Orden de su reserva de órdenes en esta ronda, en vez de eso puedes obligarle a robar una ficha de una categoría de tu elección.

## KALANI O KRAKEN



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ







## 2 UNIDADES DE INFANTERÍA DROIDE O IA

Cuando se use esta carta para impartir una orden a una unidad, ésta gana **DURO DE PELAR**, **SEPARACIÓN** y 1 ficha de Esquiva para esta ronda.

# KALANI O KRAKEN



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ



## NO SUBESTIMES NUESTROS MEDIOS



Brian Adriel

### 3 UNIDADES DE INFANTERÍA DROIDE O IA

Si no se ha divulgado esta carta, al comienzo de la próxima **fase de Activación** elige hasta 2 unidades aliadas que tengan fichas de Orden boca arriba. Las unidades elegidas realizan una acción de recuperación.

***DIVULGAR:*** Resolver efectos de preparación. Elige hasta 3 unidades aliadas con **IA**. Cada unidad elegida gana **REFUERZOS** para esta partida.

## KALANI O KRAKEN



# 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™

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

**MERCENARIO**  **0** 



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ





## 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

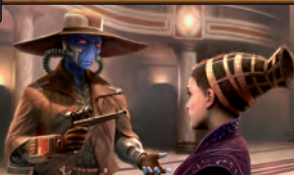


# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ





## 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**

ANTI BLINDAJE 2. CRÍTICO 4.

DEFLAGRACIÓN. FUEGO DE CONTENCIÓN

**2**

**2**

## CAD BANE



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ





## 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™

ΛMΛ710Λ





## 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

CRÍTICO 2. DEFLAGRACIÓN

1

1

**BOSSK**



# STAR WARS™

## LEGION™

ΛMΛ710Λ





## 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™

ΛMΛ710Λ



## 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™

ΛMΛ710Λ

