



**STAR
WARS**™

LEGION™

ERRATA-REFERENZ

VERSION 2.0.3

ERRATA-REFERENZ

Dieses Dokument enthält offizielle Errata zu bestimmten Karten und anderen Spielkomponenten von *STAR WARS: LEGION*. Errata überschreiben die ursprünglichen aufgedruckten Texte oder die Informationen auf der betroffenen Spielkomponente. Solange kein Erratum für eine Spielkomponente unten aufgeführt ist, gilt die ursprüngliche Spielkomponente und alle Informationen darauf als richtig und überschreibt alle anderen Versionen. Dazu gehören übersetzte Karten, Promo-Karten sowie Kartenversionen, die in anderen Produkten vorkommen können.

EINGESCHRÄNKTE SICHT (GEFECHTSKARTE)

Der Text dieser Gefechtskarte sollte lauten:

„Während der 1. Runde können Einheiten keine Fernkampfangriffe jenseits von Reichweite 2 durchführen.

Während der 2. Runde können Einheiten keine Fernkampfangriffe jenseits von Reichweite 3 durchführen.“

KRIEGSMÜDIGKEIT (GEFECHTSKARTE)

Der Text dieser Gefechtskarte sollte lauten:

„Sobald die Panik einer Einheit überprüft wird, ist die Reichweite, in der sie einen anderen Tapferkeitswert statt ihrer eigenen verwenden kann, um 2 verringert (Minimum 1).“

SCHLÜSSELPOSITIONEN (GEFECHTSKARTE)

Der Text dieser Gefechtskarte sollte lauten:

„**Spieldaufbau:** Ein Einsatzzielmarker wird auf dem Geländeteil platziert, das der Mitte des Schlachtfeldes am nächsten liegt (falls mehrere Teile der Mitte am nächsten liegen, wählt der blaue Spieler). Dann platzieren die Spieler beginnend mit dem blauen Spieler abwechselnd 1 Einsatzzielmarker auf einem Geländeteil, das vollständig außerhalb aller Aufstellungszonen und jenseits von Reichweite 1 zu jedem anderen Geländeteil mit Einsatzzielmarker liegt. Falls es einem Spieler nicht möglich ist, nach diesen Regeln einen Marker zu platzieren, kann er den Marker auf einem beliebigen Geländeteil platzieren, das keinen Einsatzzielmarker hat und das außerhalb aller Aufstellungszonen liegt. Falls der Marker immer noch nicht platziert werden kann, wird er nicht platziert.

Sieg: Am Ende des Spiels wird für jedes Geländeteil mit Einsatzzielmarker überprüft, welcher Spieler die meisten Einheitenführer mit Basiskontakt zu diesem Geländeteil hat. Dieser Spieler erhält 1 Siegmarker.“

SCHNELLE VERSTÄRKUNG (GEFECHTSKARTE)

Der Text dieser Gefechtskarte sollte lauten:

„**Spieldaufbau:** Beginnend mit dem blauen Spieler legt jeder Spieler 1 bis 2 befreundete Nicht-, Nicht--Truppler-Einheiten beiseite und markiert sie mit einem Bedingungsmarker. Sobald ein Spieler einen Befehlsmarker zieht, dessen Rang einer befreundeten beiseitegelegten Einheit entspricht, und falls er keine Einheit auf

dem Schlachtfeld mit dem entsprechenden Rang wählen kann, muss er die beiseitegelegte Einheit jenseits von Reichweite 2 zu allen feindlichen Einheiten auf dem Schlachtfeld platzieren, falls möglich. Die Einheit wird behandelt, als wäre sie aktiviert worden, und ihr Befehlsmarker wird verdeckt platziert.“

DER SOHN DES SKYWALKER (KOMMANDOKARTE)

Der Text dieser Kommandokarte sollte lauten:

„Nachdem Luke Skywalker seinen ersten Angriff durchgeführt hat, darf er eine freie Angriffsaktion durchführen, selbst wenn er in seiner Aktivierung bereits eine Angriffsaktion durchgeführt hat.“

IHR UNTERSCHÄTZT MEINE MACHT (KOMMANDOKARTE)

Der Text dieser Kommandokarte sollte lauten:

„**ANAKIN SKYWALKER & 1 EINHEIT**

DAUERHAFT. Anakin Skywalker erhält „“ und **MEISTER DER MACHT 1**. Anakin Skywalker erhält **VERTEIDIGEN 1**. Am Ende seiner Aktivierung erhält er 1 Niederhalten-Marker, falls er keinen Angriff durchgeführt hat.“

IN DUNKELHEIT VERSINKEN (KOMMANDOKARTE)

Der Text dieser Kommandokarte sollte lauten:

„**DAUERHAFT.** Falls diese Karte nicht preisgegeben wurde, erhält Darth Vader **ZUVERLÄSSIG 2**.

PREISGEBEN: SCHRITT „EINHEITEN AUFSTELLEN“. Darth Vader erhält **INFILTRIEREN** und **AUSKUNDSCHAFTEN 1** und er muss am Ende des Spieldaufbaus aufgestellt werden. Falls diese Karte preisgegeben wird, muss sie in Runde 1 ausgewählt werden.“

KOORDINIERTES FEUER (KOMMANDOKARTE)

Der Text dieser Kommandokarte sollte lauten:

„*Nur Imperium.*

Nachdem eine befreundete -Einheit einen Fernangriff durchgeführt hat, falls sie 1 oder mehr Zielmarker ausgegeben hat, darf eine andere befreundete Einheit, die sich in Reichweite 1–2 befindet, 1 Zielmarker erhalten.“

NIMM DAS, KLAPPERGESTELL! (KOMMANDOKARTE)

Der Text dieser Kommandokarte sollte lauten:

„Nachdem eine befreundete Truppler-Einheit mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker während ihrer Aktivierung eine Zielen-Aktion durchführt, darf sie bis zum Ende jener Aktivierung die Maximalreichweite jeder ihrer Fernkampfwaffen um 1 erhöhen, bis zu einem Maximum von 4.“

SABOTIERTE KOMMUNIKATION (KOMMANDOKARTE)

Der Text dieser Kommandokarte sollte lauten:

„Nur Rebellen.

Solange ein Gegner unter Verwendung einer Kommandokarte Befehle erteilt, kann er nur 1 Befehl mit jener Karte erteilen.“

UNAUFHALTSAM (KOMMANDOKARTE)

Der Text dieser Kommandokarte sollte lauten:

„Sobald Darth Vader aktiviert wird, erhält er 1 Ausweichmarker. Am Ende von Darth Vaders erster Aktivierung darf er 1 Wunde erleiden, um seinen Befehlsmarker in den Befehlspool zu mischen. Während Darth Vaders zweiter Aktivierung führt er 1 Aktion weniger durch.“

VERDECKTE ÜBERWACHUNG (KOMMANDOKARTE)

Der Text dieser Kommandokarte sollte lauten:

„Nur Imperium.

Solange ein Gegner unter Verwendung einer Kommandokarte Befehle erteilt, erhält jede Einheit, der mit jener Karte ein Befehl erteilt wird, 1 Niederhalten-Marker.“

1.4-FD-LASERGESCHÜTZ-TEAM (EINHEITENKARTE)

Die Reichweite der 1.4-FD-Lasergeschütz-Waffe auf dieser Einheitenkarte wird zu 1–5 geändert.

CAPO DES PYKE-SYNDIKATS (EINHEITENKARTE)

Der Text des Schlüsselworts Hilfe sollte lauten:

„**HILFE:**  (Sobald du einen Ziel-, Ausweich- oder Energiemarken erhalten würdest, darf stattdessen eine andere befreundete -Einheit in Reichweite 1 und in Sichtlinie jenen Marker erhalten. Falls jene Einheit das tut, erhältst du 1 Niederhalten-Marker.“

CHEWBACCA: LAUFENDER BETTVORLEGER (EINHEITENKARTE)

Das Schlüsselwort **ÜBERWINDEN** wird hinzugefügt. Die Schlüsselwörter **GEÜBT KLETTERER** und **UNGEHINDERT** werden entfernt. Der Name von Chewbaccas Waffe Überwältigen wird zu Bezwingen geändert und dieser das Schlüsselwort **TÖDLICH 1** hinzugefügt.

DARTH VADER, DER SCHÜLER DES IMPERATORS (EINHEITENKARTE)

Das -Symbol wird hinzugefügt. Der Wundschwellenwert wird auf 7 erhöht. Die Geschwindigkeit wird auf 2 erhöht. Das Schlüsselwort **DIE SPOREN GEBEN** wird entfernt.

DARTH VADER, DUNKLER LORD DER SITH (EINHEITENKARTE)

Das -Symbol wird hinzugefügt. Das Schlüsselwort **ANTREIBEN: ▲-TRUPPLER** wird hinzugefügt.

E-WEB-BLASTER-TEAM (EINHEITENKARTE)

Das Schlüsselwort **SCHWERFÄLLIG** wird entfernt.

HAN SOLO, UNKONVENTIONELLER GENERAL (EINHEITENKARTE)

Das Schlüsselwort **RUHIGE HAND** wird hinzugefügt.

MITTELSCHWERER BLASTER-TRUPPLER VOM TYP II (EINHEITENKARTE)

Der Wundschwellenwert wird auf 4 erhöht.

SCOUT-TRUPPEN / SCOUT-TRUPPEN STOSSTRUPP (EINHEITENKARTE)

Das Schlüsselwort **AUSKUNDSCHAFTEN 1** wird auf **AUSKUNDSCHAFTEN 3** erhöht.

T-47-LUFTGLEITER (EINHEITENKARTE)

Das Schlüsselwort **IMMUNITÄT: REICHWEITE-1-WAFFEN** wird hinzugefügt. Der Energieumwandlungstabelle wird „ : “ hinzugefügt.

WOOKIEE-KRIEGER (EINHEITENKARTE)

Die Schlüsselwörter **ÜBERWINDEN** und **DUELLANT** werden hinzugefügt. Die Schlüsselwörter **GEÜBT KLETTERER** und **UNGEHINDERT** werden entfernt.

AGGRESSIVE TAKTIKEN (AUFWERTUNGSKARTE)

Der Text dieser Aufwertungskarte sollte lauten:

„Wähle, falls du benannt wurdest, während der Kommandophase, nachdem du Befehle erteilt hast, bis zu 4 befreundete Einheiten mit offen ausliegenden Befehlsmarkern. Jede gewählte Einheit erhält 1 Energiemarken.“

BISTAN (AUFWERTUNGSKARTE)

Der Wundschwellenwert wird auf 2 erhöht.

CM-0/93-TRUPPLER (AUFWERTUNGSKARTE)

Die Reichweite wird zu 1–4 geändert.

DC-15X-ARC-TRUPPLER (AUFWERTUNGSKARTE)

Das Schlüsselwort **KRITISCH 1** wird entfernt.

DH-447-SCHARFSCHÜTZE (AUFWERTUNGSKARTE)

Die Reichweite wird zu 1–5 geändert.

DLT-19X-SCHARFSCHÜTZE (AUFWERTUNGSKARTE)

Die Reichweite wird zu 1–5 geändert.

DT-F16 (AUFWERTUNGSKARTE)

Der Wundschwellenwert wird auf 2 erhöht. Das Schlüsselwort **ANTREIBEN** wird hinzugefügt.

GENERAL WEISS (AUFWERTUNGSKARTE)

Das Schlüsselwort **FELDKOMMANDANT** wird hinzugefügt. Das Erschöpfen-Symbol wird entfernt.

JEDI-GEDANKENTRICK (AUFWERTUNGSKARTE)

Der Text dieser Aufwertungskarte sollte lauten:

„Nur helle Seite.

► Wähle eine feindliche Nicht-, Nicht--Truppler-Einheit in Reichweite 1–2. Sie erhält 2 Niederhalten-Marker.“

KAMPFMEDITATION (AUFWERTUNGSKARTE)

Der Text dieser Aufwertungskarte sollte lauten:

„Solange du unter Verwendung einer Kommandokarte Befehle erteilst, darfst du 1 dieser Befehle einer beliebigen befreundeten Einheit auf dem Schlachtfeld erteilen, statt einer auf der Kommandokarte genannten Einheit.“

KOMMANDOSTÄRKE (AUFWERTUNGSKARTE)

Der Text dieser Aufwertungskarte sollte lauten:

„Sobald du Befehle erteilst, kannst du sie in Reichweite 1–4 erteilen.“

KOMMUNIKATIONSRELAIS (AUFWERTUNGSKARTE)

Der Text dieser Aufwertungskarte sollte lauten:

„Nur Nicht-Stellungstruppler.

Sobald dir ein Befehl erteilt werden würde, darfst du eine befreundete Einheit in Reichweite 1–2 wählen. Erteile stattdessen der gewählten Einheit einen Befehl. Falls du dies tust, kann dir in dieser Runde kein weiterer Befehl erteilt werden.“

LANGSTRECKEN-KOMLINK (AUFWERTUNGSKARTE)

Der Text dieser Aufwertungskarte sollte lauten:

„Während der Kommandophase können dir von einem befreundeten  oder  ungeachtet der Reichweite Befehle erteilt werden.“

MACHT-WÜRGEGRIFF (AUFWERTUNGSKARTE)

Der Text dieser Aufwertungskarte sollte lauten:

„Nur dunkle Seite.

► Wähle eine feindliche Nicht-, Nicht--Truppler-Miniatur in Reichweite 1. Sie erleidet 1 Wunde.“

PAO (AUFWERTUNGSKARTE)

Der Wundschwellenwert wird auf 2 erhöht.

RAUCHGRANATEN (AUFWERTUNGSKARTE)

Das Verbrauchen-Symbol wird hinzugefügt.

T-7-IONEN-SCHNEETRUPPLER (AUFWERTUNGSKARTE)

Die Reichweite wird zu 1–3 geändert.

UNKONVENTIONELLER TAKTIKER (AUFWERTUNGSKARTE)

Der Text dieser Aufwertungskarte sollte lauten:

„Nur A-A5-Lastengleiter.

Wirf, sobald du aktiviert wirst, 3 rote Verteidigungswürfel. Wähle für jedes - und -Ergebnis eine andere befreundete Einheit, die du transportierst oder die in Reichweite 1–3 ist. Jede gewählte Einheit erhält 1 Zielmarker.“

WEDGE ANTILLES (AUFWERTUNGSKARTE)

Der Text dieser Aufwertungskarte sollte lauten:

„Nur Rebellen. Nur Repulsorfahrzeuge.

Du erhältst **FELDKOMMANDANT**.

► Führe eine Drehung durch.“