



**STAR  
WARS**™

LEGION™

## LISTE DES ERRATA

VERSION 2.0.2

valide à partir du 08/11/2021

# ERRATA

Ce document regroupe les errata officiels pour les cartes et autres éléments de jeu de *STAR WARS : LÉGION*. Un erratum remplace le texte initialement imprimé sur la carte ou la règle originale d'un élément de jeu.

Si un élément de jeu ne fait pas l'objet d'un erratum ci-dessous, c'est sa version imprimée en langue anglaise qui est valide et qui prime sur toutes les autres impressions. Cela inclut les cartes traduites, cartes promotionnelles et cartes pouvant apparaître sur d'autres supports.

## CARTES BATAILLE

### ÉPUIÉS PAR LA GUERRE

Remplacez tout le texte de la carte par :

Lorsque vous vérifiez si une unité est paniquée, la portée à laquelle elle peut utiliser une autre valeur de courage à la place du sien est réduite de 2 (jusqu'à un minimum de 1).

### POSITIONS-CLÉS

Remplacez tout le texte de la carte par :

**Mise en place :** placez un pion Objectif sur l'élément de terrain le plus proche du centre du champ de bataille (si c'est le cas de plusieurs éléments, le joueur bleu en choisit un). Ensuite, en commençant par le joueur bleu, chaque joueur place 1 pion Objectif sur un élément de terrain. Chaque pion doit être placé sur un élément de terrain situé entièrement à l'extérieur de toute zone de déploiement et au-delà de la portée 1 de tout autre élément de terrain doté d'un pion Objectif. Si un joueur ne peut pas placer de pion en suivant ces règles, il peut placer ce pion sur n'importe quel élément de terrain sans pion Objectif et qui est à l'extérieur de toute zone de déploiement. Si ce pion ne peut toujours pas être placé, il n'est pas placé du tout.

**Victoire :** à la fin de la partie, pour chaque élément de terrain avec un pion Objectif, le joueur qui possède le plus de Chefs d'unité dont le socle est au contact de cet élément de terrain gagne 1 pion Victoire.

### RENFORTS RAPIDES

Remplacez tout le texte de la carte par :

**Mise en place :** en commençant par le joueur bleu, chaque joueur met de côté 1 à 2 unités de soldats non  et non  alliées, en marquant chaque unité d'un pion Condition. Lorsqu'un joueur pioche un pion Ordre dont le rang correspond à une unité alliée mise de côté, s'il ne peut pas choisir d'unité du rang correspondant sur le champ de bataille, il doit placer cette unité mise de côté sur le champ de bataille, au-delà de la portée 2 de toute unité ennemie, si possible. Cette unité est considérée comme activée et son pion Ordre est placé face cachée.

### VISIBILITÉ LIMITÉE

Remplacez tout le texte de la carte par :

Pendant le premier round, les unités ne peuvent pas effectuer d'attaques à distance au-delà de la portée 2.

Pendant le deuxième round, les unités ne peuvent pas effectuer d'attaques à distance au-delà de la portée 3.

## CARTES COMMANDEMENT

### C'EST MAL CONNAÎTRE MES POUVOIRS

Remplacez l'effet de la carte par celui-ci :

**ANAKIN SKYWALKER & 1 UNITÉ.**

**PERMANENT.** Anakin Skywalker gagne «  :  », **DÉFENSE 1** et **MAÎTRE DE LA FORCE 1**. À la fin de son activation, s'il n'a pas effectué d'attaque, il gagne 1 pion Suppression

### FILS DE SKYWALKER

Remplacez l'effet de la carte par celui-ci :

Après que Luke Skywalker a effectué sa première attaque, il peut effectuer une action Attaquer gratuite, même s'il a déjà effectué une action Attaquer au cours de son activation.

### IMPITOYABLE

Remplacez l'effet de la carte par celui-ci :

Quand Dark Vador s'active, il gagne 1 pion Esquive. À la fin de la première activation de Dark Vador, il peut subir 1 blessure pour mélanger son pion Ordre dans la réserve d'ordres. Pendant sa deuxième activation, Dark Vador effectue 1 action de moins.

### LES TÉNÈBRES NOUS ENVAHISSENT

Remplacez l'effet de la carte par celui-ci :

**PERMANENT.** Si cette carte n'a pas été divulguée, Dark Vador gagne **FIABLE 2**.

**DIVULGATION : ÉTAPE DÉPLOYER LES UNITÉS.** Dark Vador gagne **INFILTRATION** et **ÉCLAIREUR 1** et il doit être déployé à la fin de la mise en place. Si cette carte est divulguée, elle doit être sélectionnée lors du round 1.

### PRENEZ-ÇA. CLIQUETIS AMBULANTS !

Remplacez l'effet de la carte par celui-ci :

Après qu'une unité de soldats clones alliée possédant un pion Ordre face visible a effectué une action Viser lors de son activation, elle peut augmenter de 1 la portée maximale de chacune de ses armes à distance, pour un maximum de 4, jusqu'à la fin de cette activation.

### SABOTAGE DES COMMUNICATIONS

Remplacez l'effet de la carte par celui-ci :

Tant qu'un adversaire donne des ordres en utilisant une carte Commandement, il ne peut donner que 1 seul ordre avec cette carte.

## SURVEILLANCE SECRÈTE

Remplacez l'effet de la carte par celui-ci :

Tant qu'un adversaire donne des ordres en utilisant une carte Commandement, chaque unité qui reçoit un ordre grâce à cette carte gagne 1 pion Suppression.

## TIRS COORDONNÉS

Remplacez l'effet de la carte par celui-ci :

Après qu'une unité ▲ alliée a effectué une attaque à distance, si elle a dépensé 1 ou plusieurs pions Viser, une autre unité alliée à portée 1-2 peut gagner 1 pion Viser.

## CARTES UNITÉ

### AIRSPEDER T-47

Ajoutez le mot-clé **IMMUNITÉ : ARMES PORTÉE 1**. Ajoutez «  :  » à sa fenêtre d'adrénaline..

### CHEWBACCA (CARPETTE AMBULANTE)

Ajoutez-lui le mot-clé **ASCENSION**. Retirez-lui **GRIMPEUR EXPÉRIMENTÉ** et **SANS ENTRAVE**. L'arme Domination de Chewbacca est remplacée par l'arme Prépotence, qui est dotée du mot-clé **LÉTAL 1**.

### DARK VADOR (APPRENTI DE L'EMPEREUR)

Ajoutez-lui . Son seuil de blessure passe à 7. Sa vitesse passe à 2. Retirez-lui le mot-clé **MARCHE FORCÉE**.

### DARK VADOR (SEIGNEUR NOIR DES SITHS)

Ajoutez-lui . Ajoutez-lui **CONTRAINTÉ : SOLDAT ▲**.

### ÉQUIPE BLASTER LOURD E-WEB

Retirez-lui le mot-clé **MOBILITÉ DIFFICILE**.

### ÉQUIPE CANON LASER 1.4 FD

La portée du Canon Laser 1.4 F est désormais de 1-5.

### GUERRIERS WOOKIE

Ajoutez les mots-clés **ASCENSION** et **DUELLISTE**. Retirez les mots-clés **GRIMPEUR EXPÉRIMENTÉ** et **SANS ENTRAVE**.

### HAN SOLO (GÉNÉRAL PEU ORTHODOXE)

Ajoutez-lui le mot-clé **AGUERRI**.

### SCOUT TROOPERS

### /SCOUT TROOPERS (GROUPE DE COMBAT)

Remplacez le mot-clé **ÉCLAIREUR 1** par **ÉCLAIREUR 3**.

## SOLDAT AVEC BLASTER MOYEN MARK II

Le seuil de blessure de cette carte Unité passe à 4.

## CARTES AMÉLIORATION

### BISTAN

Le seuil de blessure de cette carte Amélioration passe à 2

### COMLINK LONGUE PORTÉE

Remplacez l'effet de la carte par celui-ci :

Pendant la Phase de Commandement, vous pouvez recevoir des ordres d'une unité  ou  alliée quelle que soit sa portée.

### DT-F16

Le seuil de blessure de cette carte Amélioration passe à 2. Ajoutez-lui le mot-clé **CONTRAINTÉ**.

### GÉNÉRAL WEISS

Ajoutez-lui le mot-clé **COMMANDANT DES OPÉRATIONS**. Retirez l'icône Incliner.

### GRENADES FUMIGÈNES

Ajoutez à la carte l'icône Épuiser.

Remplacez l'effet de la carte par celui-ci :

Vous gagnez  **FUMÉE 1**

### MÉDITATION DE BATAILLE

Remplacez l'effet de la carte par celui-ci :

Tant que vous donnez des ordres en utilisant une carte Commandement, vous pouvez donner 1 de ces ordres à n'importe quelle unité alliée se trouvant sur le champ de bataille, à la place d'une unité indiquée sur la carte Commandement.

### PAO

Le seuil de blessure de cette carte Amélioration passe à 2.

### PRÉSENCE IMPOSANTE

Remplacez l'effet de la carte par celui-ci :

Quand vous donnez des ordres, vous pouvez les donner à portée 1-4.

### RELAIS DE COMMS

Remplacez le texte de la carte par celui-ci :

**SOLDAT NON EN POSITION UNIQUEMENT.**

Quand vous devriez recevoir un ordre, vous pouvez choisir une unité alliée à portée 1-2. Donnez un ordre à l'unité choisie à la place. Dans ce cas, vous ne pouvez pas recevoir d'autre ordre à ce round.

**SNIPER AVEC DH-447**

La portée de cette arme est désormais 1-5.

**SNIPER AVEC DLT-19X**

La portée de cette arme est désormais 1-5.

**SNOWTROOPER AVEC T-7 À IONS**

La portée de cette arme est désormais 1-3.

**SOLDAT AVEC CM-0/93**

La portée de cette arme est désormais 1-4.

**SOLDAT CRA AVEC DC-15X**

Retirez-lui le mot-clé **CRITIQUE 1**.

**STRANGULATION DE LA FORCE**

Remplacez le texte de la carte par celui-ci :

*CÔTÉ OBSCUR UNIQUEMENT.*

► Choisissez une figurine de soldat ennemie non  et non  à portée 1. Elle subit 1 blessure.

**TACTICIEN PEU ORTHODOXE**

Remplacez l'effet de la carte par celui-ci :

Quand vous vous activez, lancez 3 dés de défense rouges. Pour chaque résultat  et , choisissez une unité alliée différente que vous transportez ou qui est située à portée 1-3. Chaque unité choisie gagne 1 pion Viser.

**TACTIQUE BRUTALE)**

Remplacez l'effet de la carte par celui-ci :

Pendant la Phase de Commandement, si vous avez été nommé, après avoir donné des ordres, choisissez jusqu'à 4 unités alliées dotées de pions Ordre face visible. Chaque unité choisie gagne 1 pion Adrénaline.

**VIEILLE RUSE JEDI**

Remplacez le texte de la carte par celui-ci :

*CÔTÉ LUMINEUX UNIQUEMENT.*

► Choisissez une unité de soldats ennemie non  et non  à portée 1-2. Elle gagne 2 pions Suppression.

**WEDGE ANTILLIES**

Remplacez le texte de la carte par celui-ci :

*REBELLES UNIQUEMENT. VÉHICULES À RÉPULSEURS UNIQUEMENT.*

► Effectuez un pivot.

**COMMANDANT DES OPÉRATIONS**