

# STAR WARS

## LEGION

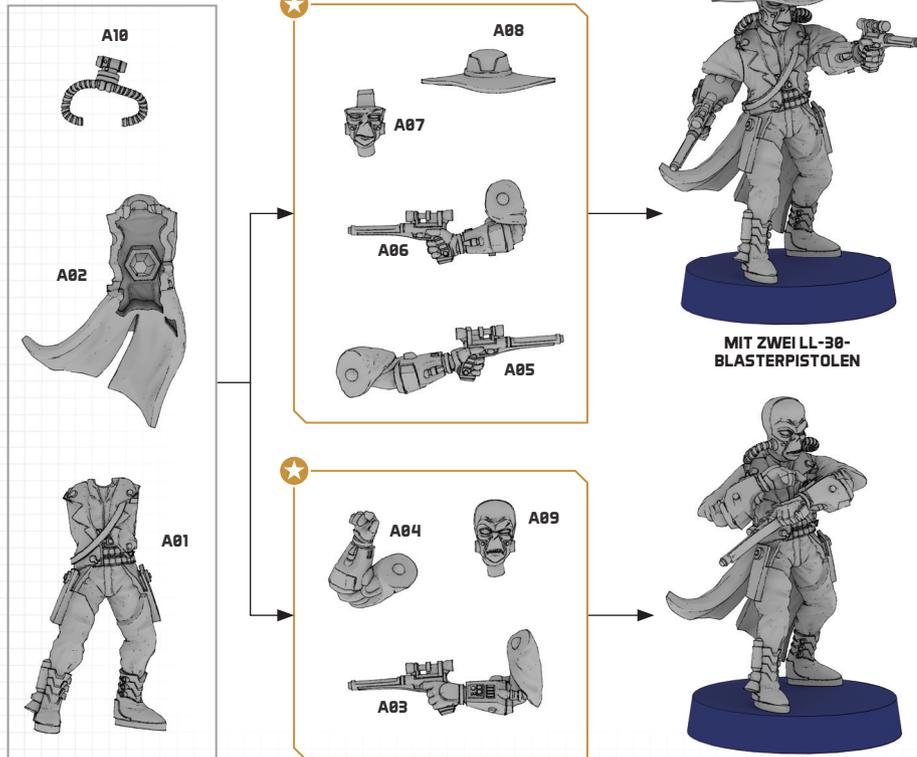
### CAD BANE AGENT ERWEITERUNG



SPRACHNEUTRALE BAUANLEITUNG ERHÄLT LICHT UNTER  
[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM/SWLIGION](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM/SWLIGION)

★ : ZUSAMMENBAUOPTIONEN

#### CAD BANE



## INHALT

- 1 Cad-Bane-Miniatur
- 1 runde 27mm-Basis
- 1 Befehlsmarker
- 6 Bane-Marker
- 5 Niederhalten-Marker
- 3 Wundenmarker
- 1 Zielmarker
- 1 Ausweichmarker
- 4 Energiemarker
- 1 Bereitschaftsmarker
- 6 Immobilisiert-Marker
- 1 Rauchmarker
- 1 Einheitenkarte Cad Bane
- 3 Kommandokarten
  - » Ich bin dein schlimmster Albtraum
  - » Ich habe die Kontrolle
  - » Ich bestimme von nun an die Regeln
- 6 Aufwertungskarten
  - » 1 Kletterkabel
  - » 1 Elektro-Handschuhe
  - » 1 Kommunikationsstörsender
  - » 1 Offensives Vorrücken
  - » 1 Rauchgranaten
  - » 1 Situationsbewusstsein

## CREDITS

### FANTASY FLIGHT GAMES

**Expansion Design & Development:** Alex Davy  
with Luke Eddy  
**Producer:** Calli Oliverius  
**Editing:** Autumn Collier  
**Proofreading:** Allan Kennedy and Chris Meyer  
**Miniatures Game Manager:** John Shaffer  
**Expansion Graphic Design:** Evan Simonet  
**Graphic Design Manager:** Christopher Hosch  
**Cover Art:** Colin Boyer  
**Interior Art:** Colin Boyer, Alexandre Dainche, Tony Foti,  
David Hovey, FranciscoMiyara, Mark Molnar, Ameen  
Naksewee, Vlad Ricean, Colin Searle, and Ryan Valle  
**Art Direction:** Crystal Chang and Preston Stone  
**Managing Art Director:** Tony Bradt  
**Sculpting Manager:** Derrick Fuchs  
**Sculpting Lead:** Cory DeVore  
**Sculpting:** Adam Martin  
**Part Design:** Kevin Van Sloun  
**Quality Assurance Coordination:** Andrew Janeba  
and Zach Tewalthomas  
**Licensing Coordinators:** Sherry Anisi and Zach Holmes  
**Director of Licensing:** Simone Elliott  
**Production Management:** Justin Anger and Jason Glawe  
**Visual Creative Director:** Brian Schomburg  
**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz  
**Senior Manager of Product Development:** Chris Gerber  
**Executive Game Designer:** Nate French  
**Head of Studio:** Andrew Navarro

### LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

### PLAYTESTERS

Joseph Albanese, Dale de Andrade, Jeff Arney, Scott Asbell, Nema Ashjaee, Micheal Barry, Carl Bauer, John Brader, Scott Bradford, James Brett, Lee Burn, BushFacts, Jim Cartwright, Daniel Casslasy, Austin Catling, Seneca Catling, Gordon Chace, Kevin Connors, Chris Cook, Luke Cook, Graeme Cooper, Lee Dalton, Kris "Bunny" Davalos, Jason Dedrick, Joe DePinto, Chris Diede, Kyle Dornbos, Matt Dunn, Andrew Dursum, Simon Fox, Stephen Francik, Brendon Franz, Jeremy Gaudreau, Steve Gibb, Michael Gill, Daniel Glantz, Mark Goddard, John Griffin, Andrew Hall, Tanea Herbert, Dakota Hill, Michael Hollingsworth, Nate Holt, Darren Peter Hrynyszak, David Iacona, Pete D. Irwin, Casey Jones, Kyle Jones, Thomas Kazmierczak, Luke Keanelly, Davis Kingsley, Matthew Kissh, Derek Knoll, Ian Latham, David LeBlanc, Doug Lee, Felix Lie, David Light, Bob Lovizio, Daniel Lupo, Matan Lurey, J. Aloys Lutovsky, Peter Lyons, Steven MacLauchlan, Chuck Martinell, Jason Melius, Jeremy Miller, Stephen Mrozik, Nicholas Nelson, Thomas Norland, Chris O'Neal, Chuck Pearsall, IJ Peña, Dennis Perlstein, Dion Philbey, Chris Pye, Jason Reece, Eric Reynolds, John Roberts, Eric Roos, Raul Rosado, Seth Rourk, Nicholas Mark Scott, Daniel Simpson, Marion Sistena, Ryan Smith, Chris Stewart, Josh Strole, Sean Sundberg, Rick Veach, Nick Ward, Nathan Wilens, Andrew Wixon, and David Zelenka

### DEUTSCHE AUSGABE

**Redaktion:** Marco Reinartz  
**Übersetzung:** Christian Kox  
**Korrektur:** Marco Reinartz und Susanne Kraft  
**Grafische Bearbeitung und Layout:** Max Breidenbach und Marco Reinartz  
**Unter Mitarbeit von:** Christian Schepers

© & ™ Lucasfilm Ltd. Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM vom Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China.

# SPIELREGELN DIESER ERWEITERUNG

Der folgende Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Regeln dieser Erweiterung. Die vollständigen Spielregeln befinden sich im Referenzhandbuch, erhältlich unter:

[WWW.ASMODEE.DE/SWLEGION](http://www.ASMODEE.DE/SWLEGION)

**BANE-MARKER** – Cad Bane hat ein Set aus drei einzigartigen Bane-Markern, die durch seine Kommandokarte „Ich bestimme von nun an die Regeln“ auf dem Schlachtfeld platziert werden können. Bane-Marker sind doppelseitig und zeigen auf der Rückseite jeweils das gleiche Symbol und auf der Vorderseite jeweils ein unterschiedliches Symbol mit eigenem Effekt. Es gibt zwei Sets zu je drei Markern, in jeder Spielerfarbe eines.



- Sobald ein Spieler Bane-Marker platziert, verwendet er die Marker seiner Spielerfarbe und platziert sie verdeckt.
- Nachdem sich eine Miniatur bewegt hat, aufgestellt worden ist, oder in Reichweite 1 zu einem feindlichen Bane-Marker platziert worden ist, wird der Marker aufgedeckt.
- Sobald ein Bane-Marker aufgedeckt wird, hat er den folgenden Effekt, abhängig vom Symbol auf der Vorderseite:

- » **Hier bin ich:** Falls Cad Bane nicht auf dem Schlachtfeld ist und nicht besiegt ist, wird sein Hier-bin-ich-Marker durch seine Miniatur ersetzt. Dann erteilt Cad Bane sich selbst einen Befehl.



Falls Cad Bane auf dem Schlachtfeld ist, wird sein Hier-bin-ich-Marker durch seine Miniatur ersetzt. Alle Marker, die Cad Bane zugeteilt sind, bleiben ihm zugeteilt.

Falls Cad Bane besiegt ist, wird der Marker entfernt.

- » **Kablamo!:** Der Marker detoniert unter Verwendung der Waffe von seiner Kommandokarte „Ich bestimme von nun an die Regeln“. Dann wird der Marker entfernt.



- » **Blendwerk:** Der Marker wird entfernt.



- Zu Beginn einer beliebigen Runde darf jeder Spieler, beginnend mit dem blauen Spieler, einen befreundeten Hier-bin-ich-Marker aufdecken und seinen Effekt abhandeln.

**EXPLOSION** – Ignoriere Deckung.

**KOPFGELD** – Platziere nach dem Spielaufbau einen Siegmarker auf einem feindlichen Commander oder Agenten. Falls du eine Einheit mit Siegmarker besiegst, verschiebe den Marker auf dich. Falls du am Ende des Spiels einen Siegmarker hast, erhältst du jenen Marker.

**PREISGEBEN: SCHRITT „EINHEITEN AUFSTELLEN“** – Zu Beginn des Schrittes „Einheiten aufstellen“ darfst du diese Karte aufdecken, um ihren angegebenen Spieleffekt auszulösen.

**IMMOBILISIERT-MARKER** – Die Maximalgeschwindigkeit einer Einheit wird für jeden Immobilisiert-Marker, den sie hat, um 1 verringert. Falls die Maximalgeschwindigkeit der Einheit dadurch auf 0 verringert wird, kann sie nicht klettern, klettern sowie keine Rückwärtsbewegung und keine Drehung durchführen. Am Ende der Aktivierung einer Einheit werden alle Immobilisiert-Marker von ihr entfernt.



**WUCHT 2** – Solange du eine Einheit mit **PANZERUNG** angreifst, ändere bis zu 2 ✖-Ergebnisse in ☒-Ergebnisse.

**SPRINGEN 1** – Führe eine Bewegung durch und ignoriere dabei Gelände mit einer Höhe von 1 oder niedriger. Behandle dies wie eine Bewegungsaktion.

**SCHARFSCHÜTZE 1** – Solange du einen Fernkampfangriff durchführst, verringere die Deckung des Verteidigers um 1.

**RAUCHMARKER** – Truppler-Einheiten, die innerhalb von Reichweite 1 zu einem Rauchmarker sind, verbessern ihre Deckung um 1. Solange eine Truppler-Einheit angreift, verbessert der Verteidiger seine Deckung um 1, falls der Einheitenführer des Angreifers innerhalb von Reichweite 1 zu einem Rauchmarker ist. Rauchmarker werden am Ende jeder Runde entfernt.



**NIEDERHALTEND** – Nachdem du einen Angriff durchgeführt hast, erhält der Verteidiger 1 Niederhalten-Marker.

**UNHEIMLICHES GLÜCK 2** – Solange du verteidigst, darfst du bis zu 2 Verteidigungswürfel neu würfeln.



KEIN VOLLSTÄNDIGES SPIEL. ZUM SPIELEN WIRD EIN GRUNDSPIEL VON STAR WARS: LEGION BENÖTIGT.

SPIELREGELN ERHÄLTlich UNTER  
[WWW.ASMODEE.DE/SWLEGION](http://WWW.ASMODEE.DE/SWLEGION)

