

DIE IRON-GANG

HINTERGRUND

Das dunkle Tosen von blubbernden Motoren und die Wolke aus Staub – die Nacht wird ungemütlich – denn es kommt was auf euch zu: Hunderte bewaffnete Hooligans auf ihren Choppern jagen dir selbst in der Post-Apokalypse noch Angst ein. Wo die Iron-Gang vorbeischaute, bleibt nur Asche übrig. Sie kreisen dich mit ihren Choppern ein und fangen dich mit ihren Netzgeschossen. Damit beginnt für dich erst der Alptraum: Prügeltrupps nehmen dich in die Kneifzange und geben dir den Rest. Die Iron-Gang ist keine Bande unorganisierter Schlägertypen. Es sind marodierende Nomaden, die die Jagd auf dem Rücken ihrer stählernen Rosse zu einer Kunstform perfektioniert haben ...

DIE ARMEE

Die Iron-Gang hat einen sehr besonderen Vorteil – sie kann Einheiten auch außerhalb einer Schlacht verwunden und töten, indem sie z.B. ihre Fähigkeit *Kneifzange* einsetzt. Ihre Motorräder – die Chopper – lassen sie unerhörte Vorteile genießen. So wirkt etwa die Fähigkeit *ChopperDoc* als ein besserer Sanitäter und kann eine beliebige Einheit auf dem Spielfeld retten, nicht nur angrenzende. So ein stählernes Ross ist aber auf kleinem Raum eingeeignet, so fehlt es der Gang etwas an Agilität auf dem Plan (mit Ausnahme des *Gib' Gas!*-Aktionsplättchens und dem *Drag Rider*). Dies ist eine der größten Schwächen der Iron-Gang, zusammen mit der Tatsache, dass sie nur Nahkämpfer besitzen.

TAKTISCHE HINWEISE

Versuche deine Krieger mit der Fähigkeit *Kneifzange* so zu positionieren, dass sie viel Platz für gegnerische Einheiten zwischen sich haben. Dadurch können sie ihren Schaden maximieren.

Die Iron-Gang sollte sich daher (außer, wenn sie gegen Moloch kämpft) an den Rändern und Ecken des Spielfeldes platzieren. Erfolg und Niederlage werden auch dadurch bestimmt werden, wie gut du ihre getarnten Fähigkeiten einsetzt.

NEUE REGELN FÜR DIESE ARMEE

GETARNT FÄHIGKEITEN UND BEFEHL-AKTIONSPLÄTTCHEN

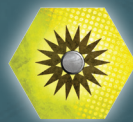
Viele Einheiten der Iron-Gang haben *getarnte* Fähigkeiten.

Solche Einheiten erkennt man am grau hinterlegten Fähigkeitssymbol:

Solche Fähigkeiten sind nicht permanent aktiv. Man muss sie jeweils mit der Aktionsmöglichkeit des Moduls *BigBoss* oder einem Aktionsplättchen *Befehl* aktivieren.



BigBoss



Befehl

Wenn eine solche Fähigkeit aktiviert wird, führst du den Effekt 1x aus. Um den Effekt erneut zu nutzen, benötigst du wieder eine Aktivierung.

Eine blockierte Einheit kann ihre *getarnte* Fähigkeit nicht aktivieren. Wenn möglich, darfst du dieselbe *getarnte* Fähigkeit einer Einheit in deinem Zug mehrfach so aktivieren.

Beispiel: Du spielst einen Befehl und hast den BigBoss ausgeliegen.

Das Befehl-Aktionsplättchen

Das Befehl-Aktionsplättchen erlaubt dir 2 Möglichkeiten, wie du es nutzen kannst:

- Aktiviere die *getarnte* Fähigkeit 1 deiner Einheiten.
- Beginne eine Schlacht (wie wenn du ein Aktionsplättchen Schlacht ausgespielt hättest). Nutzt du es für eine Schlacht, gelten auch alle Regeln wie für ein Aktionsplättchen *Schlacht* – beendet den Zug, nicht zu Ende der Partie etc.

Die getarnten Fähigkeiten:

Explodieren

Wird diese Fähigkeit aktiviert, explodiert diese Einheit. Dabei verursacht sie bei allen angrenzenden Einheiten 1 Wunde (inkl. HQs). Danach wird die Einheit abgeworfen und kann nicht gerettet werden.

Kneifzange

Wird diese Fähigkeit einer Einheit aktiviert, wählt man eine Reihe aus, die diese aktivierte Einheit in gerader Linie mit einer anderen Einheit mit der Fähigkeit *Kneifzange* verbindet.

Hinweis: Das bedeutet also, dass man nicht beide Einheiten aktivieren muss, um diese Fähigkeit zu nutzen.



Dann wählst du 1 gegnerische Einheit in dieser Reihe und verursachst 1 Wunde.

Weder *Rüstung* noch die *Reflektion* der Armee der Stählernen Polizei halten diese Wunde auf.

Auch ein Bodenplättchen kann so eine Wunde erhalten und wird entsprechend abgelegt.

Netzgeschoss

Wird diese Fähigkeit einer Einheit aktiviert, legt man auf eine beliebige gegnerische Einheit in Sichtlinie der angegebenen Richtung einen Netzgeschoss-Marker.

Hinweis: Die Sichtlinie funktioniert wie im Fernkampf, man muss dabei aber nicht die erste gegnerische Einheit treffen, sondern darf jede gegnerische Einheit in Sichtlinie wählen.

Eine Einheit mit Netzgeschoss-Marker ist **blockiert**. Der Marker wird **nicht** abgeworfen, wenn die Einheit, die ihn platziert hat, getötet wird, ihre Position ändert oder selbst mit einem Netz blockiert wird.

Stattdessen bleiben alle Netzgeschoss-Marker bis zum Ende der nächsten Schlacht auf ihrer Einheit liegen. Dann werden sie alle abgelegt. Man besitzt nur 2 Netzgeschoss-Marker. Möchte man die Fähigkeit ein 3. Mal verwenden bevor eine Schlacht stattgefunden hat, muss man einen bereits liegenden Marker entfernen. Diese Einheit ist dann auch nicht mehr blockiert.

Stirbt eine Einheit, die von einem Netzgeschoss blockiert ist, erhältst du den Marker sofort zurück.

CHOPPERDOC

Die Fähigkeit *ChopperDoc* funktioniert wie ein Modul *Sanitäter*. Du kannst alle Wunden 1 Angriffs (oder eines Aktionsplättchens etc.) ignorieren und stattdessen die Einheit mit der Fähigkeit *ChopperDoc* abwerfen. Dabei kannst du 1 beliebige Einheit auf dem Spielfeld retten, nicht nur eine angrenzende (wie das beim *Sanitäter* der Fall ist).

GIB' GAS! - AKTIONSPLÄTTCHEN / DOPPELTE MOBILITÄT

Dieses Aktionsplättchen bzw. diese Fähigkeit funktioniert wie eine normale *Bewegung*. Allerdings darf man sich dabei in bis zu 2, jeweils aneinander angrenzende, Felder bewegen. Diese Bewegung darf nicht mit einer anderen Aktivierung unterbrochen werden.

Beispiel: Man darf sich nicht etwa 1 Feld weit bewegen, eine Kneifzange aktivieren und sich dann 1 weiteres Feld bewegen.

BESONDERHEITEN

Iron-Gang vs Die Tänzer

Ein *Subjekt* der Tänzer kann sich mit einer *Bewegung* von einem Netzgeschoss befreien. Dabei erhält es 1 Wunde. Führen die Tänzer ihren *Tanz* durch, ist es wichtig, dass der Netzgeschoss-Marker auf demselben Feld bleibt, auch wenn die Einheit darauf wechselt.

Iron-Gang vs Vegas

Vegas kann die *getarnten* Fähigkeiten nicht aktivieren, solange sie nicht auch den *BigBoss* kontrollieren.

Netzgeschoss-Marker werden am Ende der Schlacht entfernt, bevor *Vegas* eine *Rotation* durchführt.

Iron-Gang vs Todeshauch

Netzgeschoss-Marker werden am Ende der Schlacht entfernt, bevor der Todeshauch *Neues Leben* einhaucht.

Einheiten des Todeshauch, die von der Fähigkeit *Kneifzange* vernichtet werden, gehen nicht in den Zombiepool, sondern werden direkt abgelegt.

HQ
1


Kneifzange.

AXT IM WALDE
5

 Kneifzange.
Rüstung.
Nahkampf.
Angriff in Initiativephase 2 & 1.

FLEISCHKLOPS
3

 Kneifzange.
Rüstung.
Widerstandskraft 1.
Nahkampf.

FANATIKER
3

 Explodieren.
Kneifzange.
Nahkampf.

BIKERBRAUT
3

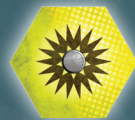
 Netzgeschoss.
ChopperDoc.
Rotation (1x pro Zug).
Rüstung.

DRAG RIDER
4

 Kneifzange.
Rüstung.
Doppelte Mobilität.
Modulfähigkeit: Verbundene
Einheiten erhalten +1 Initiative.
(Trotz dieser Modulfähigkeit ist diese
Einheit ein Krieger, kein Modul.)

GIB' GAS!
2

 Eine Einheit bis zu 2 leere angrenzende
Felder weit verschieben und/oder
beliebig drehen.

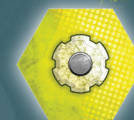
BEFEHL
9

 Wähle:
· Aktiviere die *getarnte* Fähigkeit
1 deiner Einheiten.

ODER

 · Beginne eine Schlacht (wie
wenn du ein Aktionsplättchen
Schlacht ausgespielt hättest).

OFFIZIER
4

 Verbundene Einheiten
erhalten +1 Nahkampfstärke.

BIGBOSS
1

 Aktiviere 1x pro Zug die
getarnte Fähigkeit 1 deiner
Einheiten.


IMPRESSUM

Inhalt:

 35 Iron-Gang-Plättchen, 14 Plättchen „Wunde“,
2 Iron-Gang-HQ-Marker, 2 Netzgeschoss-Marker,
1 leeres Armee-Ersatzplättchen.

 DU HAST EIN QUALITÄTSPRODUKT GEKAUFT. FALLS EIN BESTANDTEIL FEHLT
ODER EIN ANDERER ANLASS ZUR REKLAMATION BESTEHT, WENDE DICH BITTE AN:
ersatzteile@portalgames.de

 WIR WÜNSCHEN DIR VIELE UNTERHALTSAME STUNDEN MIT DIESER
ERWEITERUNG. DEIN PORTAL-GAMES-TEAM

 AUTOR: MICHAŁ ORACZ
GRAFIKDESIGN: MACIEJ MUTWIL, RAFAŁ SZYMA
DEUTSCHE AUSGABE:
REALISATION: BENJAMIN SCHÖNHEITER

 © 2017 PORTAL GAMES SP. Z O.O.
UL. ŚW. URBANA 15,
44-100 GLIWICE, POLEN.
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

www.portalgames.de

 Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung
nicht erlaubt.

X

X = Anzahl der Plättchen