

## HISTORIQUE

Les moteurs rugissent sous le clair de lune alors que vous voyez des nuages de poussière se rapprocher de vous. Des centaines de motards accompagnés par des guerriers lourdement armés ravagent tout ce qui se trouve sur leur passage, dans une cacophonie de bruits métalliques provenant de leurs chaînes, lanceurs de filet, et autres armes de guerre post-apocalyptique.

Les motards vont vous encercler et vous piéger dans leurs filets d'acier. Les combattants suivront peu après, apportant douleur et destruction. Vous défendre ne suffira pas.

La mort arrive, vous pouvez essayer de courir et de vous cacher, mais le moment viendra ou vous succomberez sous leurs coups. Ce n'est pas un gang classique, se sont des chasseurs qui ont perfectionnés l'art de la chasse motorisée.

## CARACTÉRISTIQUES

L'avantage principal de cette armée est sa capacité à infliger des dégâts en dehors des Combats à l'aide de leurs Chaînes. L'armée possède également des Médecins capable d'agir sur tout le champ de bataille, et des lanceurs de Filets pouvant neutraliser des Unités à distance.

Ses inconvénients sont le manque d'Unité à distance et une Mobilité très limitée.

## CONSEILS

Placez les Unités avec la capacité Chaîne dans les angles pour essayer d'attraper les Unités et spécialement le QG.

La meilleure place pour le QG Iron Gang est dans un coin (sauf face à Moloch).

N'oubliez jamais les possibilités offertes par les capacités cachées, les Médecins à distance et l'amélioration d'Initiative de certaines Unités.

## NOUVELLES RÈGLES

### Capacités cachées

Les Unités Iron Gang possèdent un nouveau type de capacité : Des capacités cachées marquées par une icône grise .

Une capacité cachée est inactive jusqu'à ce qu'elle soit activée par une tuile Ordre (ou en utilisant le Module Boss). Une tuile Ordre peut seulement effectuer une action parmi deux : commencer un Combat ou activer une capacité cachée.

Une tuile Ordre permet d'activer une capacité cachée d'une Unité alliée (ou une attaque Chaîne entre deux Unités avec la capacité Chaîne).

Si une Unité est sous Filet, elle ne peut pas activer ses capacités cachées.

Si un joueur a pioché sa dernière tuile, une tuile Ordre peut être utilisée pour activer une capacité cachée (mais pas pour lancer un Combat).

A votre tour, vous pouvez jouer plus d'une tuile Ordre pour activer la capacité cachée de n'importe quelle Unité alliée, et une capacité d'une même Unité peut être activée plusieurs fois.

### EFFETS DES CAPACITÉS CACHÉES

#### Explosion

L'Unité explose en infligeant 1 Blessure à toutes les Unités autour, QG y compris. Aucun bonus applicable. L'Unité est ensuite retirée du plateau. Elle ne peut pas être sauvée.

#### Chaîne

Inflige 1 Blessure à une Unité se trouvant sur la ligne joignant l'Unité avec la capacité activée et une Unité alliée possédant également cette capacité. Les QG et les fondations sont affectés. Aucun bonus applicable, ne peut pas être bloquée ou renvoyée. Aucune des deux Unités ne doit être sous Filet. La capacité Chaîne ne peut être activée qu'une fois par tour.

### Filet à distance

L'activation du Filet à distance signifie le lancement d'un Filet : placez le marqueur Filet à distance  sur une Unité ennemie (QG inclus) se trouvant sur la ligne indiquée par l'icône du Filet (pas nécessairement l'Unité adjacente). Le marqueur Filet à distance désactive l'Unité comme un Filet standard.

Après avoir été lancé, le marqueur Filet est indépendant de l'Unité qui l'a lancé - il reste sur l'Unité même si le lanceur change de position, est détruit, etc.

Il ne peut y avoir que 2 marqueurs Filet à distance Iron Gang en même temps sur le plateau. La capacité Filet à distance ne pourra être activée tant que des marqueurs ne sont pas disponibles.

Tous les marqueurs Filets à distance seront retirés des Unités à la fin du Combat suivant et seront de nouveau disponibles.

L'activation de cette capacité n'est pas considérée comme une attaque (même paralysée, une Unité peut activer cette capacité).

### RÈGLES SPÉCIALES

#### Double Mobilité

Lors d'un Double Mouvement, une Unité ne peut pas faire d'action entre les deux mouvements (par exemple, il n'est pas possible de se déplacer une fois, d'activer un Filet à distance ou la Chaîne, puis de se déplacer une deuxième fois).

#### Capacité cachée contre Vegas

Vegas ne peut pas activer les capacités cachées des Unités sous son contrôle sauf si il prend aussi le contrôle du Module Boss.

#### Contre Death Breath

Les Unités Death Breath qui sont retirées du plateau par la Chaîne ne sont PAS ajoutées à la Réserve de Zombies. Elles sont retirées de manière permanente.

# IRON GANG

## QG 1



Chaîne - peut être activée avec une tuile Ordre ou avec le Module Boss.

## MONTAGNE 3



Chaîne.  
Blindage.  
Résistance.  
Attaque au corps-à-corps.

## DOUBLE MOBILITÉ 2



Effectuez deux mouvements consécutifs avec une Unité que vous contrôlez. Aucune action ne peut être réalisée entre les deux mouvements.

## RÈGLES SPÉCIALES Filet à distance

Le Filet à distance d'une Unité particulière peut être activé plus d'une fois par tour, même si elle cible des Unités dans des directions différentes. Par exemple, après avoir lancé un Filet, l'Unité peut tourner pour lancer un autre Filet.

Un marqueur Filet à distance ne peut pas être placé sur une case libre.

Si une Unité sous Filet est éliminée, le marqueur revient dans la réserve.

Un Objet Danser peut se libérer d'un Filet à distance en jouant une Action Mobilité - l'Objet reçoit 1 Blessure et le marqueur retourne dans la réserve.

Après avoir effectué la Danse, le Filet reste sur la même case, affectant l'Objet placé dessus.

Le retrait des marqueurs en fin de Combat est fait avant la prise de contrôle de Vegas et la réanimation de Death Breath.

## FANATIQUE 3



Explosion.  
Chaîne.  
Attaque au corps-à-corps.

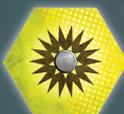
## MOTARD 4



Chaîne.  
Blindage.  
Double Mobilité.  
+1 Initiative aux Unités connectées (dans une direction).

Bien que cette Unité possède une capacité de Module, elle reste considérée comme un Combattant, jamais comme un Module.

## ORDRE 9



Exécutez une de ces deux actions :  
- Commencer un Combat. Après le Combat, le tour est fini. Le Combat ne peut pas être lancé si un joueur

à piocher sa dernière tuile.  
- Activer une capacité cachée d'une Unité alliée ou attaquer avec la capacité Chaîne (une fois par tour).

## RÉTIKAIRE À DISTANCE 3



Rotation.  
Blindage.  
Filet à distance - l'icône Filet ne désactive pas l'Unité adjacente, elle montre juste la

direction pour lancer le Filet.  
**Médecin à distance** - n'importe quelle Unité alliée sur la plateau peut ignorer les Blessures d'une attaque/tuile Action/Poison/etc. et si elle le fait, l'Unité avec la capacité Médecin à distance est retirée du plateau.

## OFFICIER 4



+1 attaque au corps-à-corps aux Unités connectées.

## Exemple d'utilisation de la Chaîne

Utilisation correcte. Le joueur doit choisir quelle Unité reçoit la Blessure.

Utilisation interdite.



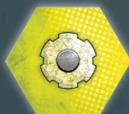
Marqueur Filet à distance (x2)

## BÛCHERON 5



Chaîne.  
Blindage.  
Attaque au corps-à-corps aux Initiatives 2 et 1.

## BOSS 1



Permet d'activer une capacité cachée d'une de vos Unités ou d'attaquer avec la capacité Chaîne (une fois par tour).