

## Lánc

Okozz 1 sebzést az egyik ellenséges egységnek (beleértve a FSZ-t is), amely azon a képzeletbeli vonalon áll, melyet az aktivált Lánc képességgel rendelkező egység és egy másik, Lánc képességgel rendelkező baráti egység közé húzunk (melyek közül egyik sem lehet lehálózva). Lásd a példát a 3. oldalon.

Mivel ez a támadás nem egy konkrét meghatározott irányból érkezik, sem a Páncél, sem a Steel Police Tükrözés képessége nem állíthatja meg.

A Lánc képes sebzést okozni Alaplapkákon is.

A támadási bónuszok nem növelik a Lánc támadás erejét.

## Távolsági hálóvetés

Egy Távolsági hálóvetés aktiválása egy távolsági hálójelző kivetését jelenti. Helyezd a Távolsági hálójelzőt egy olyan ellenséges egységre (lehet FSZ is), ami a Távolsági hálóvető hálójának irányában a hálóvetővel egy vonalban áll. Az egységnek nem kell a szomszédos mezőn lennie, azon a vonalon bármelyik ellenséges egységet ki lehet választani. A távolsági háló ugyanúgy teszi harcképtelenné az egységet, mint a szokványos háló.

A távolsági háló a kivetését követően függetlenül áll a távolsági hálóvetőtől. Akkor is a megcélzott egységen marad, ha a távolsági hálóvető helyet vált vagy elpusztul.

Egy időben csak 2 Vasbanda távolsági hálójelző lehet a játéktáblán. A távolsági háló képességet csak akkor lehet újra aktiválni, ha éppen van elérhető távolsági hálójelző.

A következő csata végén az összes távolsági hálójelzőt eltávolítjuk az egységekről, és azok újra a Vasbanda játékosának rendelkezésére állnak.

A távolsági háló képesség aktiválása nem minősül támadásnak (a Távolsági hálóvető lebénítva is használhatja a hálóját).

## KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

### A távolsági hálóvető egyéb szabályai

Egy bizonyos Távolsági hálóvető távolsági hálóját körönként többször is lehet aktiválni, még akkor is, ha a megcélzott ellenséges egységek eltérő irányokban vannak. Pl.: Miután kijátszottál egy Parancs lapkát és aktiváltad a távolsági hálót, elforgathatod a Távolsági hálóvetőt és kijátszhatsz egy másik Parancs lapkát, hogy a távolsági hálót újra aktiváld.

Egy távolsági háló jelzőt nem tehetünk egy üres mezőre. Ha egy lehálózott egység elpusztul, akkor a távolsági hálójelzőt azonnal tegyük vissza a készletbe.

A Dancer alany kiszabadítható a távolsági hálóból egy Mozgató lapka kijátszásával: a lehálózott alany kiszabadul (1 sebzést kap minden egyes távolsági háló eltávolításáért) és a távolsági hálójelzők visszakérülnek a Vasbanda készletébe.

A Tánc végrehajtását követően a távolsági hálójelző ugyanazon a mezőn marad (az oda helyezett Dancer alanyra kifejtve hatását).

A távolsági hálójelzők eltávolítása az ellenséges egységekről a csaták végén még azt megelőzően történik meg, hogy a Vegas irányítása alá került egységek megfordulnának, vagy a Death Breath egységek feltámadnának.

### Dupla mozgás / Mozgékonyosság

Mikor dupla mozgást hajtasz végre, akkor az adott egység nem csinálhat semmit a két mozgás között (például nem lehet 1 mezőt lépni, majd aktiválni egy távolsági hálót vagy Lánc képességet, aztán lépni még 1 mezőt).

### Rejtett képességek a Vegas ellen

A Vegas nem képes aktiválni az irányítása alá került egységek Rejtett képességeit, kivéve, ha a Főnök modul felett is átveszi az irányítást.

### Vasbanda a Death Breath ellen

Azok a Death Breath egységek, melyek a Lánc képesség hatására kerülnek le a tábláról, NEM kerülnek a zombi készletbe! Ezek az egységek végleg kikerülnek a játékból.



## HÁTTÉRTÖRTÉNET

Üvöltő motorok közelgő hangja zengi be az éjszakát, hatalmas porfellegek kíséretében. A túlhevült kerekek csikorognak az úton, ahogy a több száz sofőr letarol mindent, amit csak az útjába kerül. Őket nehézpáncélatú harcosok követik, megfélemlítve mindenkit láncaik, hálóvetőik és a poszt-apokaliptikus harc egyéb fegyvereinek fémes hangzavarával.

Először a sofőrök körbevesznek, majd rád vetik acélhálójukat. A közelharcos harcosok szorosan követik őket, fájdalmat és pusztítást hozva magukkal. Még ha sikerül is megvédened magad, és akár egyiküket le is tudod győzni, újabbak kerülnek majd elhullott harcosársaik helyébe. A halál közeleg...

Megpróbálhatsz elfutni. Megpróbálhatsz elrejtőzni. De előbb vagy utóbb, te is a kezükre kerülés. Ez nem egy átlagos banda. Ez a Vasbanda, egy brutális csoportosulás, akik tökélyre fejlesztették az acélparipáik hátáról történő vadászat művészetét.

## A SEREG LEÍRÁSA

A sereg legfőbb előnye, hogy láncok segítségével a csatán kívül is képesek sebzés okozására. A seregben található még harctéri életmentő, aki bárkit meg tud menteni a játéktáblán és hálóvető harcosok, akik a szomszédos mezőn túra is ki tudják vetni hálójukat.

A sereg legnagyobb hátránya, hogy nincsenek távolsági harcosai és nagyon korlátozott a mozgásuk.

## TAKTIKAI TANÁCS


A láncos képességgel bíró egységeket minél hamarabb helyezd a sarokban található mezőkre, majd próbáld velük elkapni az ellenséges egységeket, különös tekintettel a köztük található ellenséges FSZ-ra.

A Vasbanda FSZ az egyik sarokból használható a leghatékonyabban (kivéve, ha a Moloch sereggel szemben harcol).

Soha ne feledkezz meg a Rejtett képességek, a Távolsági harctéri életmentő és az agilis Motorosok nyújtotta lehetőségekről, a más egységek kezdeményező értékének növelésével kapcsolatban.

## ÚJ SZABÁLYOK

### Rejtett képességek

A Vasbanda egységeknél megjelenik egy új képesség, a Rejtett képesség, ami szürke ikonnal került jelölésre: . Az ilyen képességek inaktívak maradnak egészen addig, míg egy Parancs (Order) lapka nem aktiválja őket (vagy a Főnök modul képessége). Egy Parancs lapka csak a következő két akció egyikére használható: Csata kezdeményezése vagy egy Rejtett képesség aktiválása. Egy Parancs lapka lehetővé teszi egy baráti egység egy Rejtett képességének aktiválását (vagy egy Lánc támadást két Lánc képességgel rendelkező egység között). Ha egy egység le van hálózva, akkor a Rejtett képessége nem aktiválható. Ha valamelyik játékos felhúzza az utolsó lapkáját, a Rejtett képesség egy Parancs lapka kijátszásával még mindig aktiválható (viszont Csata indítására már nem használható).

A körödben egynél több Parancs jelzőt is kijátszhatsz, hogy azzal bármelyik baráti egységed egy Rejtett képességét aktiváld, ráadásul egy adott egység egy konkrét Rejtett képességét egynél többször is aktiválhatod. (Tartsd észben, ha egy Parancs jelzőt csata indítására játszod ki, akkor a köröd véget ért).

### A REJTETT KÉPESÉG AKTIVÁCIÓS HATÁSA:

### Robbanóanyagok

Egy robbanóanyagos képességgel rendelkező egység 1 sebzést okoz minden szomszédos egységnek (egyéb bónuszok nem fejtik ki hatásukat), legyenek azok ellenségesek vagy barátiak (beleértve a FSZ-okat is). A robbanás után az egységet távolítsuk el, már semmilyen módon nem lehet megmenteni. A lehálózott vagy lebénított egységek nem használhatják ezt a képességet.

### A doboz tartalma:

35 Vas-banda lapka, 4 sebzéjszelző,  
2 Vasbanda jelző, 2 távolsági  
hálójelző, cserelapka, szabálykönyv

JÁTÉKAINKAT NAGY ODAFIGYELÉSSEL KÉSZÍTJÜK. HA  
AZONBAN A TE PÉLDÁNYODBÓL MÉGIS HIÁNYOZNA VALAMI,  
ELNÉZÉST KÉRÜNK ÉRTE. KÉRLEK, TUDASD VELÜNK:

portal@portalgames.pl

TERVEZŐ: Michał Oracz  
SZABÁLYKÖNYV: Michał Oracz, Lukasz Piechaczek FORDÍTÓ:  
Lukasz Piechaczek  
SZERKESZTÉS: Vincent Salzillo  
ILLUSZTRÁCIÓK: Piotr Foksowicz  
GRAFIKAI TERVEZÉS ÉS KIVITELEZÉS: Maciej Mutwil, Rafał Szyma

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS: Lukasz Piechaczek, Grzegorz Lewiński, Kamil „Sanex” Cieśla, Andrzej Kaczor.

www.portalgames.pl

Fordította a Játékmester Társasjátékbolt kérésére: RaveAir és X-ta, Szerkesztette: Artax

## FSZ 1



**Különleges képesség:** Parancs lapkával aktiválható (vagy a Főnök modul képességének használatával).

## HEGY 3



Lánc.  
Páncél.  
Szívósság.  
Közelharcú támadás.

## DUPLA MOZGÁS 2



Egy baráti egységet elmozgathatsz legfeljebb két szomszédos, szabad mezőnyit, és/vagy a kívánt irányba forgathatod. A két mozgás között egyéb akciót nem lehet végrehajtani.

## TISZT 4



A hozzá kapcsolódó egységek +1 erőt kapnak közelharc esetén.

## FANATIKUS 3



Robbanóanyagok.  
Lánc.  
Közelharcú támadás.

## MOTOROS 4



Lánc.  
Páncél.  
Dupla mozgékony.  
Modul képesség egy irányban: A hozzá kapcsolódó baráti egység kezdeményező értékét 1-gyel növeli. Attól, hogy ennek az egységnek van egy modul képessége, minden esetben Harcosnak kell tekinteni, soha nem modulnak.

## PARANCS 9



Két akció egyikét váltja ki:  
- Csatait indít. A harcot követően a játékos köre véget ér. Ezt a lapkát nem lehet csata indítására használni, ha már valamelyik játékos felhúzta az utolsó lapkáját.  
- Aktiválja bármelyik baráti egység egy Rejtett képességét vagy támadást indít egy ellenséges egység ellen a Lánc képesség aktiválásával.

## FŐNÖK 1



Lehetővé teszi, hogy aktiváld egy egységed Rejtett képességét, vagy megtámadj egy ellenséges egységet a Lánc képesség aktiválásával, körönként egyszer.

## TÁVOLSÁGI HALÓVETŐ 3



**Távolsági háló:** Az egység egyik oldalán ábrázolt háló nem teszi a szomszédos egységet mozgásképtelenné, hanem csak az irányt mutatja, hogy melyik irányba lehet dobni a hálót annak aktiválásakor.  
**Távolsági harctéri életmentő:** A táblán lévő bármelyik baráti egység figyelmen kívül hagyhat 1 (az azt irányító játékos választása szerinti) támadásból/azonnali lapkából/méregből stb. származó minden sebzést, és ha így tesz, akkor ezt követően a Távolsági hálóvetőt el kell dobni. Ha egynél több távolsági életmentő van, aki el tudja nyelni a sebzéseket, akkor az azokat irányító játékos fogja eldönteni, hogy melyik teszi meg.  
**Forgatás:** Körönként egyszer a Távolsági hálóvetőt el lehet forgatni egy tetszőleges irányba.  
Páncél



- Távolsági hálójelző (2 db)

## FAVÁGÓ 5



Lánc.  
Páncél.  
Közelharcú támadás a 2-es és 1-es kezdeményező fázisban.

Példa a Lánc képesség használatára:

HELYES



HELYTELEN



X - lapkák száma