

## HISTORIQUE

Depuis quelques mois, Death Breath, un virus terrifiant, s'est répandu dans les enclaves orientales de Moloch, près du vieux détroit.

Il a changé les humains, les mutants et les cyborgs de Moloch en bêtes sans cerveau et sanguinaires. Maintenant, des hordes de zombies attaquent tout ce qui vit. Les victimes du virus subissent des mutations corporelles qui les transforment en aberration de la nature les rendant difficile à éliminer. A l'heure actuelle, des balles appropriées, des grenades, ou, en cas d'urgence, une hache solide reste la méthode la plus efficace pour régler le problème des infectés.

## CARACTÉRISTIQUES

Le principal avantage de cette armée est sa capacité à tirer les tuiles choisies de sa Réserve de Zombies et à utiliser Réanimation pour apporter des versions de plus en plus fortes de ses Unités en jeu. Cet avantage devient plus prononcé au fur et à mesure que le jeu progresse. En outre, Death Breath a un large choix d'où jeter des Filets et quand commencer les Combats. Avec sa capacité Charge, cette armée peut forcer son chemin vers le QG ennemi même si il est protégé. Roquer avec l'adversaire, une tuile puissante, peut être utilisé, par exemple, pour pousser le QG ennemi dans un piège mortel.

Death Breath a cependant quelques lacunes. Ses Unités de base sont relativement faibles avant qu'elles ne soient réanimées. Aucune ne peut effectuer d'attaques à distance. Et seulement un Filet peut être actif en même temps.

## CONSEILS

Le joueur doit profiter de l'avantage tactique de la capacité Charge: Death Breath peut l'utiliser pour pénétrer les défenses d'un QG ou éliminer les Unités ennemies clés, même si elles sont protégées par une ligne de défenseurs. Le fait de sacrifier les Unités à réanimer le plus tôt possible est une bonne stratégie. Vous devez également vous assurer que vous avez toujours des tuiles dans votre Réserve de Zombies. Lors de l'attaque, souvenez-vous toujours de la capacité fondamentale de l'armée Death Breath : la Réanimation. Immédiatement après un Combat, une fois que les tuiles ennemies ont été retirées, vous pouvez remplir les cases maintenant vides avec vos propres Unités, par exemple près du QG - que ce soit le vôtre ou celui de votre adversaire.

# death breath

## NOUVELLES RÈGLES

### La Réserve de Zombies

**Dès qu'un Combattant ou Module Death Breath est détruit, il n'est pas envoyé dans la défausse, le joueur place la tuile dans la Réserve de Zombies.**

Les tuiles dans la Réserve de Zombies doivent être visibles par tous les joueurs.

### Réanimation

La capacité spéciale du QG Death Breath est de pouvoir réanimer ses Unités.

Dès qu'un Combattant ou Module Death Breath est détruit, placez-le dans la Réserve de Zombies.

A chaque fois qu'une Unité Death Breath tue une Unité ennemie, placez un marqueur Blessure sur la case de l'Unité détruite. A la fin du Combat, le joueur Death Breath peut remplacer chaque marqueur par une Unité provenant de sa Réserve de Zombies.

Chaque Unité choisie doit être placée sur une case contenant un marqueur Blessure. Retirez ensuite les marqueurs Blessures du plateau si il en reste.

### Zombie

Certaines Unités Death Breath possèdent des capacités ou attaques **vertes** : lorsque ces Unités sont placées pour la première fois sur le plateau, ces capacités et attaques sont inactives. Lorsqu'une même Unité revient sur le plateau (de la Réserve de Zombies), le joueur Death Breath place le marqueur  sur la tuile pour indiquer que les capacités et attaques **vertes** sont maintenant actives.

### Charge

Lorsqu'une Unité avec la capacité Charge détruit une Unité ennemie, elle peut se déplacer sur la case de l'Unité détruite à la fin du tour d'Initiative courant. Lors du déplacement, l'Unité peut également tourner.

### Tentacules

Les Tentacules fonctionnent exactement comme le Filet à une exception prêt : il ne peut y avoir qu'une seule Tentacule active en même temps (placer le marqueur Tentacule sur l'Unité affectée). Le joueur peut placer le marqueur n'importe quand pendant son tour. Il ne peut pas être placé sur une case vide.

## Absorption

Lorsqu'une Unité avec la capacité Absorption détruit une Unité ennemie, elle restaure également 1 Point de Vie à son QG.

## RÈGLES SPÉCIALES

### Réanimation et Réserve de Zombies

Chaque fois qu'une Unité attaquée par une Unité Death Breath est sauvée par un Médecin, ne placez pas de marqueur Blessure là où le Médecin était.

Si une tuile blessée par une Unité Death Breath reste sur le plateau uniquement à cause d'un point supplémentaire de Résistance (accordée, par exemple, par la capacité spéciale du QG de New York ou le Module Mutation de Mississippi), puis perd ce point additionnel (par exemple suite à un mouvement) et est retiré du plateau, ne pas placer un marqueur Blessure où cette Unité a été détruite.

Quand une Unité Death Breath qui a été contrôlée (par exemple par l'Agitateur de Vegas) est retiré du plateau, l'Unité est placée dans la Réserve de Zombies du joueur Death Breath.

L'effet du Trou de Sharrash est résolu à la fin d'un Combat, mais avant que les Unités de la Réserve de Zombies ne soient placées sur le plateau.

### Absorption

Absorption permet au QG de retrouver 1 Point de Vie perdu (pouvant lui épargner la destruction dans cette même phase).

Lorsqu'une Unité attaquée par une Unité Death Breath ayant la capacité Absorption est sauvée par un Médecin, le Point de Vie n'est pas restaurée.

Quand une Unité Death Breath avec la capacité Absorption se frappe elle-même (par exemple, à la suite de la Réflexion de Steel Police), le QG de Death Breath retrouve également 1 Point de Vie.

### Résurgence

Lorsqu'une tuile Terreur a été jouée (par exemple, par Steel Police ou Smart), la tuile Résurgence de Death Breath ne peut pas être utilisée.

**QG****1**

Réanimation (permet au joueur de placer un marqueur Blessure à la position des Unités ennemies tuées; après le

Combat ces marqueurs pourront être remplacés par des tuiles de la Réserve de Zombies).

**MUTANT****1**

Tentacules. Attaque au corps à-corps. **En Zombie :** Attaque au corps-à-corps de Force 2.

**MÉDECIN****2**

Une Unité connectée doit ignorer toutes les Blessures subies par une attaque: le Médecin est défaussée.

**COMBAT****8**

Un Combat s'engage. Le tour du joueur s'achève à la fin du Combat. Ne peut pas être joué si un joueur a déjà pioché sa dernière tuile.

**INFECTÉ****3**

Attaque au corps-à-corps aux Initiatives 2 et 0. Charge.

**DÉVOREUR****1**

Absorption. Attaque au corps à-corps. **En Zombie :** Attaque dans 2 directions supplémentaires.

**OFFICIER****2**

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

**RÉTIKAIRE****3**

Tentacules. Rotation. Attaque au corps-à-corps.

**BÊTE****1**

Résistance. Charge. Attaque au corps à-corps. **En Zombie :** Attaques au corps-à-corps de Force 2.

**ROQUER AVEC L'ENNEMI****1**

Echange la position de 2 Unités adjacentes (y compris QG); l'une doit être votre Unité, l'autre celle de votre

adversaire. Les Unités ne peuvent pas tourner. Une Unité sous Filet ne peut pas Roquer.

**CADAVRE****1**

Attaque au corps à-corps aux initiatives 2 et 1. Charge. **En Zombie :** Attaque supplémentaire à l'Initiative 3.

**RÉSURGENCE****2**

Placez une Unité provenant de la Réserve de Zombies sur n'importe quelle case vide.

**ZOMBIE****1**

Attaque au corps-à-corps.

**ANOMALIE****2**

Attaque au corps-à-corps. **En Zombie :** Attaque au corps-à-corps de Force 3.

**ECLAIREUR****3**

+1 Initiative aux Unités connectées.

**MOBILITÉ****3**

Déplacez une Unité que vous contrôlez vers une case libre adjacente et/ou pivotez-la dans la direction de votre choix.

## RÈGLES SPÉCIALES

### Charge

Quand une Unité avec la capacité Charge tue une Unité qui est simultanément attaquée par d'autres Unités, cette Unité peut normalement utiliser sa capacité Charge pour se déplacer sur la case occupée précédemment par l'Unité tuée.

Lorsque deux Unités appartenant à des armées différentes mais ayant toutes deux la capacité Charge tuent simultanément une autre Unité, aucune de ces deux Unités ne peut utiliser sa capacité Charge.

Quand une Unité avec la capacité Charge tue plusieurs Unités en même temps, le joueur peut choisir où déplacer cette Unité.

Lorsqu'une Unité avec la capacité Charge attaque dans plusieurs phases d'Initiative, la capacité de Charge peut être utilisée à la fin de chacune de ces phases.

Quand une Unité Death Breath utilise Charge pour se déplacer vers une case auparavant occupée par une Unité ennemie tuée, ne placez pas de marqueur Blessure sur cette case.

### Tentacules

Quand une Unité avec Tentacules est tuée par un adversaire, retirez le marqueur Tentacules de l'Unité affectée. Ne retirez pas le marqueur si l'Unité sous Filet est ciblée par une autre Unité avec Tentacules.

Lorsque les Tentacules n'agissent plus sur une Unité ennemie (par exemple, lorsque l'Unité a été tuée ou le Rétikaire repoussé), le marqueur Tentacules est immédiatement retiré du plateau et retourne au joueur Death Breath.

Quand un Rétikaire est lui-même sous Filet, le joueur ne peut pas activer ses Tentacules.

Quand un Rétikaire est sous contrôle (par exemple par l'Agitateur de Vegas), cette Unité ne peut pas activer les Tentacules.

### Par équipe

La capacité spéciale de Death Breath n'affecte pas les Unités alliées.

### Contre Dancer

En 1 contre 1 contre l'armée Dancer, la capacité spéciale du QG fonctionne différemment : après chaque Combat, le joueur Death Breath peut placer une Unité de sa Réserve de Zombies sur n'importe quel emplacement vide.

Quand Dancer effectue la Danse, le marqueur Tentacules est immédiatement retiré du plateau.



Marqueur Zombie (x6)



Marqueur Tentacules (x1)