

## KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

### Felélesztés és a zombi készlet

Amikor a harcéri életmentő egy olyan egységet ment meg, melyet egy Death Breath egység támadott meg, a harcéri életmentő helyére ne helyeztetek sérülésjelzőt.

Ha egy Death Breath egységtől sérülést szerzett lapka csak egy plusz életerőpontnak köszönhetően marad fenn a táblán (melyet például New York FSZ-ának különleges képessége vagy a Mississippi mutáció modulja biztosít neki), majd ezt a plusz pontot elveszíti (pl. mozgás miatt), és eldobásra kerül, az elpusztított egység helyére ne helyeztetek sérülésjelzőt.

Amikor egy olyan Death Breath egység kerül eldobásra, mely felett átvették az irányítást (pl. a Vegas agitátorával), helyezteték azt a Death Breath játékos zombi készletébe.

A Sharrash verem lapkája a csata végén fejt ki hatását, de még azelőtt, hogy a zombi készletből egységet helyezzünk a táblára.

### Felemésztés

A felemésztés segítségével a FSZ visszanyerhet 1 életerőpontot, amit ugyanabban a kezdeményezési fázisban elveszített (ezzel tulajdonképpen megvédvé azt a lerombolástól).

Amikor egy lapkát egy harcéri életmentő megment egy felemésztés képességgel rendelkező Death Breath egység támadásától, az érte jár 1 életerőpontot a FSZ nem nyeri vissza.

Amikor egy felemésztés képességgel rendelkező Death Breath egység saját magára mér támadást (például a Steel Police tükrözésének eredményeképpen), a Death Breath FSZ a szokásos módon visszanyer 1 életerőpontot.

### Roham

Amikor egy roham képességgel rendelkező egység olyan egységet semmisít meg, melyet vele egy időben több másik egység is támad, az az egység a szokásos módon használhatja roham képességét, és a megölt egység által korábban elfoglalt mezőre mozoghat.

Amikor két különböző sereghez tartozó, roham képességgel rendelkező egység egyszerre öl meg egy harmadik egységet, egyikük sem használhatja a roham képességét.

Amikor egy roham képességgel rendelkező egység egyszerre több egységet is megöl, játékos döntheti el, hogy hová mozgatja ezt az egységet.

Amikor egy roham képességgel rendelkező egység több kezdeményezési fázisban is támad, mindegyik ilyen fázis végén használhatja a roham képességét.

Amikor egy Death Breath egység a roham képességét használva átmozog egy olyan mezőre, melyet egy megölt ellenfele korábban elfoglalt, arra a mezőre ne helyezzünk sérülésjelzőt.

### Csápok

Amikor egy csáppal rendelkező hálóvetőt egyik ellenfele megöl, a csápjelzőt távolítsuk el arról az egységről, melyet a megölt hálóvető lehálózott. A jelzőt ne távolítsuk el, ha az egységet egy másik, csáppal rendelkező hálóvető is célba vette.

Amikor a csápok már nem fejtik ki hatásukat egy ellenséges egységre (ha például az egységet megölték, vagy a hálóvetőt eltaszították), a csápjelzőt azonnal levesszük a tábláról, és visszaadjuk a Death Breath játékosának.

Amikor a csáppal rendelkező hálóvető saját magát hálózta le, a játékos nem jelölheti a csápot aktívként.

Amikor egy csáppal rendelkező hálóvető felett átvesszi az irányítást (például a Vegas agitátorával), ez az egység nem használhatja a Death Breath csápjelzőjét – csápjai inaktívak maradnak.

### Visszatérés

Ha valaki kijátssza a Terrorlapkát (pl. a Steel Police vagy a Smart), a Death Breath visszatérés lapkája nem használható.

#### A doboz tartalma:

35 Death Breath lapka, 6 sérülésjelző, 1 Death Breath jelző, 1 csápjelző, 6 zombijelző, pótlapok és -jelzők, szabálykönyv.

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

portal@portalgames.pl

DESIGNER: Michał Oracz  
RULEBOOK: Michał Oracz  
TRANSLATION: Piotr Wiśniewski  
ILLUSTRATIONS: Piotr Foksowicz, Aga Jakimiec  
GRAPHIC DESIGN AND LAYOUT: Maciej Mutwil



www.portalgames.pl

CREDITS AND THANKS: Tomasz Stchlerowski and Kobel Radzionków, Wiedźmin, Wojciech Kozok, Lukasz Piechaczek, Marek Szumny for eHECK, Matthew Soares, Paul Grogan.

Fordította a Játékmaster Társasjátékbolt kérésére: X-ta  
Lektorálta és szerkesztette: Artax



# DEATH BREATH

## HÁTTÉR

Az utóbbi pár hónapban a molochok lakta enklávée keleti részén, a régi Detroit környékén terjedt el a Halálos Lehelet (Death Breath) nevű rettenetes vírus. Az em-bereket, mutánsokat és moloch kiborgokat egyaránt agyat-lan, vérszomjas szörnyetegekké változtatta. Ezek a zom-biszerű vademberek most hordákba verődve rátámadnak mindenre, ami csak él és mozog. A vírus adozatai testi mutációkon is átesnek, melyek a természet szörnyszülőitve teszik őket – és egyúttal nehezen elpusztíthatókká is. A fertőzettek okozta problémát a leghatékonyabban egyelőre a megfelelő löszerekkel, gránátokkal vagy – vészhelyzet esetén – egy masszív fejszével orvosolhatjuk.

## A SEREG LEÍRÁSA

Ennek a seregnek az a legfőbb előnye, hogy egy különleges zombi készletből választhatja ki a húzni kívánt lapkát, illetve használhatja a felélesztés képességét, mellyel egységei egyre erősebb változatait hozhatja játékba. Ez az előnye a játék előrehaladtával egyre hangsúlyosabb lesz. Ezen kívül a Halálos Lehelet seregének nagyobb lehetősége van kiválasztani, hogy hová szeretne hálót dobni, vagy hogy mikor szeretne csatát indítani. A roham képességével a sereg könnyen az ellenfél főhadiszállásához (továbbiakban: FSZ) nyomulhat, még akkor is, ha az védve van. A „Sáncolás az ellenféllel” pedig egy erős lapka, melyet például arra használhat, hogy az ellenfél FSZ-át egy halálos csapdába taszítsa.

A Halálos Leheletnek azonban hiányosságai is vannak. Alapegységei felélesztés előtt elég gyengék; egyik egységének sincs távolsági támadása; és egy időben egyszerre csak egy egységének lehet aktív hálója.

## TAKTIKAI TANÁCS

A játékosnak célszerű kihasználnia a roham képességét: ezzel a Halálos Lehelet betörhet egy védelem alatt álló, ellenséges FSZ-ra, vagy kiiktathatja ellensége kulcsfiguráit, még akkor is, ha azokat védők veszik körbe. Egyik megbízható stratégiája az, hogy egységeit a lehető legkorábban feláldozza, és az újraélesztés segítségével felfejleszti. Arra is vigyáznia kell, hogy a zombi készletében mindig legyen néhány tartalék lapka. Támadáskor nem szabad megfelekednie a Halálos Lehelet alapvető képességéről: a felélesztésről. Amikor a csaták után eltávolítjuk az ellenséges lapkákat, azonnal feltöltheti a megüresedett mezőket saját egységeivel, például egy FSZ-hoz közel – legyen az a sajátja vagy az ellenségéé.

## ÚJ SZABÁLYOK

### A zombi készlet

**Amikor egy Halálos Lehelet egység elpusztul (egy harcoss vagy egy modul), nem kerül eldobásra a dobópaklira; a Halálos Lehelet játékos a helyett a zombi készletbe helyezi azt.**

A zombi készletben található lapkákat mindig képpel felfelé, a többi játékos számára is láthatóan tároljuk.

### Felélesztés

A Halálos Lehelet FSZ-ának az a különleges képessége, hogy fel tudja éleszteni egységeit.

**Amikor egy Halálos Lehelet egység elpusztít egy ellenséges egységet, helyezzünk egy sérülésjelzőt arra a mezőre, amit az elpusztított egység előtte elfoglalt.**

**Amikor a csata véget ér, a Halálos Lehelet játékos aazon-nal kicserélheti a sérülésjelzőt az egyik szabadon válasz-tott egységére a zombi készletéből.**

Az így kiválasztott egységeket a sérülésjelzővel megjelölt mezők valamelyikére helyezzük. Ha maradtak még a Halálos Lehelet játékos a által helyezett sérülésjelzők, azokat eltávolítjuk a tábláról (akkor is, ha egyetlen egyet sem cserélt le egységre).

### Zombi

Néhány Halálos Lehelet egységnek vannak zöld képességei vagy támadásai: amikor ezeket az egységeket először helyezzük a táblára, ezek a képességek és támadások nem fejtik ki a hatásukat (inaktívak). Amikor egy ilyen egység újra a táblára kerül (a zombi készletből), a Halálos Lehelet játékos a ráhelyez egy jelzőt, ezzel jelezve, hogy az egység zöld képességei vagy támadásai már aktívak.

### Roham

Amikor egy roham képességgel rendelkező egység elpusztít egy ellenséges egységet, átmozoghat arra a mezőre, amelyet az elpusztított egység előtte elfoglalt. Ezt a mozgást az aktuális kezdeményezési fázis végén hajtja végre, mielőtt a játékosok a következő kezdeményezési fázisba kezdenének. Mozgás közben a rohamot végző egység szabadon elfordulhat.

### Csápok

A csápok pontosan úgy működnek, mint a hálók. Ez alól egyetlen kivétel van: a játékban egy időben egyszerre csak egy csáp lehet aktív (az aktív csápot csápjelzővel jelöljük meg; ilyen jelzőből csak egy van a játékban). A Halálos Lehelet játékos a fordulónként egyszer (saját fordulója során bármikor) kiválaszthat egy aktíválni kívánt csápot. A játékos ekkor átmozgatja a jelzőt az így lehálózott egységre. A csápok nem vehetnek célba üres mezőt.

### Felemésztés

Amikor egy felemésztés képességgel rendelkező egység elpusztít egy ellenséges egységet, saját FSZ-a visszanyer 1 életerőpontot.

## FSZ 1



Különleges képessége: Félkészítés (a játékos a megölt ellenséges egységek helyére sérülésjelzőket helyezhet; a csata végeztével ezeket a jelzőket lecserélheti a zombi készletben lévő lapkáira).

## FERTŐZÖTT 3



Közelharcú támadások a 2-es és a 0-s kezdeményezési fázisban. Roham.

## MARKOLÓ 3



Közelharcú támadás. Csápok. Elfordulás.

## ZOMBI 1



Közelharcú támadás.

## ANOMÁLIA 2



Közelharcú támadás. **Zombiként:** A közelharcú támadás 3-asra emelkedik.

## MUTÁNS 1



Közelharcú támadás. Csápok. **Zombiként:** A közelharcú támadás 2-esre emelkedik.

## HULLA 1



Közelharcú támadások a 2-es és 1-es kezdeményezési fázisokban. Roham. **Zombiként:** Plusz közelharcú támadás a 3-as kezdeményezési fázisban (a roham képessége akár háromszor is használható egy csatában).

## EMÉSZTŐ 1



Közelharcú támadás. Felemésztés. **Zombiként:** támadás további két irányban.

## SZÖRNY 1



Közelharcú támadás. Roham. Szívósság. **Zombiként:** A közelharcú támadás minden támadási irányban 2-re emelkedik.

## HARCTÉRI ÉLETMENTŐ 2



Egy hozzá csatlakozó egységnek figyelmen kívül kell hagynia az összes sérülést 1 támadásból, majd a harctéri életmentő eldobásra kerül.

## TISZT 2



A hozzá csatlakozó egységek közelharcú támadásának erejét növeli meg +1-gyel.

## FELDERÍTŐ 3



A hozzá csatlakozó egységek +1 kezdeményezést kapnak.

## SÁNCOLÁS AZ ELLENFÉLLEL 1



Cserélj fel két szomszédos egységet (akár FSZ-t is); a kettő közül az egyik legyen a sajátod, a másik pedig az ellenfeledé. Az egységek a helycsere közben nem fordulnak el. A lehálózott egységek nem tudnak sáncolni.

## VISSZATÉRÉS 2



Helyezz egy választásod szerinti lapkát a zombi készletből bármelyik üres mezőre.

## MOZGÁS 3



Mozgass egy egységet egy szomszédos, üres mezőre és/vagy fordassd el tetszés szerinti irányba.

## CSATA 8



Csata kezdődik. A csata után a játékos fordulója véget ér. Nem használható, ha már valamelyik játékos felhúzta az utolsó lapkáját.



Zombijelző (x6)



Csápjelző (x1)

### Death Breath csapatjátékban

A Death Breath FSZ-ának különleges képessége nem fejt ki hatását a szövetséges sereg lapkáira.

### Death Breath vs. Dancer

Ha a sereg a Dancer ellen játszik 1-1-es felállításban, a Death Breath FSZ-ának különleges képessége megváltozik: A Death Breath játékos minden csata után felhelyezhet egy lapkát a zombi készletből egy üres mezőre. Amikor a Dancer alanyok táncot hajtanak végre, a csápjelző azonnal lekerül a tábláról és visszatér a Death Breath játékos birtokába.

### GYIK (FAQ)

A rendelkezésre álló seregek nagy száma, valamint azok egyéni szabályai miatt ez a szabálykönyv nem tudja részletezni a köztük előforduló összes lehetséges kapcsolatot és interakciót. Ha kételyetek támad a szabályokkal kapcsolatban, ellenőrizték a GYIK-et a weboldalunkon: [www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl).

X - A lapkák száma

