

# Les Dégénérés

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Trois zones de 8 pouces non teintés représentant des terrains encombrés sont placées sur la ligne médiane. Les joueurs placent 8 dégénérés sur la ligne médiane (voir schéma).
- 2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 13 pouces des dégénérés.
- 3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :
  - Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
  - Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.
- 4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
  - Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
  - Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors)
  - Les joueurs **DOIVENT** pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

## Déploiement

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

## Conditions de Victoire

- 1) La partie s'arrête à la fin du tour où le dernier dégénéré est éliminé. Chaque joueur gagne 1 PV par dégénéré qu'il a tué. Le joueur avec le plus de PV remporte la partie. Si les deux joueurs possèdent le même nombre de PV, si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
- 2) Nombre de PV Maximum à gagner : 8

## Règles Spéciales

Les trois zones de terrains encombrés : les figurines placées à l'intérieur de ces zones bénéficient d'un jet de couvert.

Les dégénérés ne peuvent pas être attaqués, fléchés, pris pour cible au 1er tour.

Au début de chaque tour à partir du 2eme, chaque dégénéré qui n'est pas en combat se déplace. Jetez un dé suivant l'état de santé du dégénéré. Le chiffre donne une distance en pouces. Si des figurines autres que des dégénérés sont à portée du jet de dé, le dégénéré charge la figurine la plus proche. Sinon, il se déplace de la distance indiquée, dans la direction indiquée par le symbole du dé.

Les dégénérés ignorent les pénalités dues aux terrains. Si un dégénéré arrive sur un terrain infranchissable, il repart dans l'autre sens avec le mouvement qui lui reste.

Si un dégénéré est au combat, il attaquera au hasard une des figurines avec une carte de combat aléatoire. Si un dégénéré est attaqué, il utilisera toujours une carte de combat au hasard. Comme les dégénérés n'ont pas de PA, ils utiliseront une carte à chaque attaque qui leur est portée (parmi les 5). Si un dégénéré charge, il utilisera une des cartes attaque (normale, rapide ou brutale) au hasard.

