

# Les dégénérés - Blitz

## Mise en place du champ de bataille

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.

## Déploiement

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 24x24 pouces. Les joueurs placent 7 dégénérés (diamètre 1 pouce - taille 2). Le premier au centre de la table et il faut 2 pouces entre chaque dégénéré (voir schéma).
- 2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 9 pouces de la ligne médiane.
- 3) Les joueurs placent 6 éléments de décors (préconisation de la taille d'une carte de jeu) 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 objectif ou d'un autre décor, et pas dans la zone de déploiement adverse.
- 4) Les joueurs placent ensuite 3 pions de composants chacun en respectant les règles suivantes :
  - Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.
  - Les joueurs placent 1 pion dans leur moitié de table et 1 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). Le pion restant peut être placé dans sa moitié de table ou la moitié de table adverse.
  - Les joueurs **DOIVENT** pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

## 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

**Immunité alchimique :** un dégénéré est immunisée aux effets des formules alchimiques. De plus, lorsqu'une figurine combat un dégénéré, elle ne peut pas bénéficier des effets d'une formule amie.

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.

Si un dégénéré arrive sur un terrain infranchissable, il repart dans l'autre sens avec le mouvement qui lui reste.

Si un dégénéré est en 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.

