Les Dégénérés - origin

Mise en place du champ de bataille

- Les joueurs placent 7 dégénérés (diamètre 1 pouce - taille 2). Le premier au centre de la table et il faut 4 pouces entre chaque dégénéré (voir schéma).

- Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 14 pouces de la ligne médiane.

- Les joueurs doivent placer au minimum 10 éléments de décors. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor, puis les joueurs placent les décors à tour de rôle.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un objectif ou d'un autre décor, et ne doit pas être placé dans la zone de déploiement adverse.

- Le joueur qui a placé le dernier décors place pose le premier pion composant, puis les joueurs placent leurs pions composants à tour de rôle.
- Les pions doivent être posés en contact d'un décors et au moins à 4 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs DOIVENT placer au minimum 2 pions dans dans 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)

Déploiement

Chaque joueur se déploie dans sa zone de déploiement, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profils. Si les joueurs en possèdent le même nombres, le perdant d'un jet d'ESP en opposition déploie l'une de ses figurines (ou plusieurs en cas de carte multi-figurines) en premier, puis les joueurs déploient leurs figurines à tour de rôle.

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. A la fin d'un tour, si un joueur n'a plus de figurines en jeu ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.

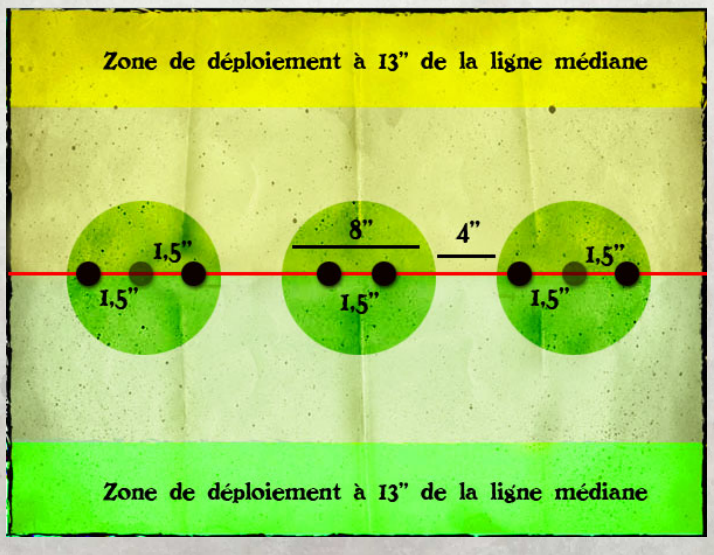
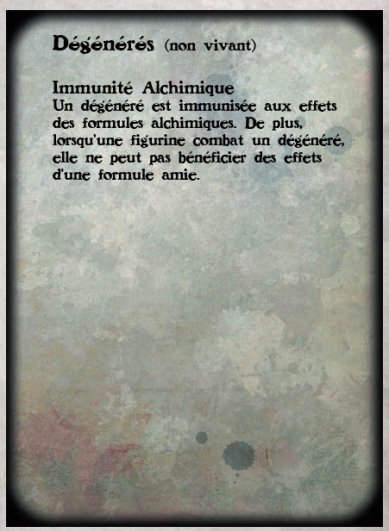
2) Nombre de PV Maximum à gagner : 7

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 dûes 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.