

# Revendiquer le Portail

## Contexte

*L'affrontement féroce en contrebas était à peine audible par-dessus les gémissements hurlants du Portail. De la poussière, des pierres et d'autres débris étaient soulevés par la faille, comme par le souffle d'une créature colossale. De temps à autre une ombre vaguement humanoïde pouvait être aperçue de l'autre côté, mais jamais aucun de ces spectres ne se dévoilait entièrement.*

*Alors que les combattants luttait pour la suprématie, un guerrier malchanceux pouvait s'approcher un peu trop près de l'épouvantable porte. A chaque fois, ce servent du chaos se retrouvait irrémédiablement altéré, parfois à son avantage mais le plus souvent d'une manière perverse et douloureuse. Cela donnait à l'un ou l'autre camp un avantage ponctuel, mais qui ne durait jamais bien longtemps...*

### Figurines nécessaires :

#### Chaque camp :

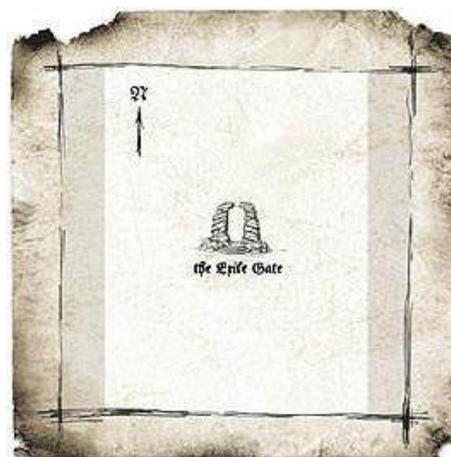
- . 1 aspirant champion du Chaos ou un sorcier du chaos (niveau 1), avec arme à une main et armure du Chaos
- . N'importe quelle marque du Chaos peut être choisie pour le champion ou le sorcier
- . 150pts de guerrier du Chaos (qui ne peuvent pas être des élus)

#### Figurines additionnelles :

- . 1 enfant du Chaos

## Table de jeu et décors

La partie se déroule sur une table de 24x24ps. Au centre de cette Désolation du Chaos se trouve un imposant monolithe ou une porte qui représente le terrifiant Portail. Disposez çà et là quelques collines basses et rochers à votre convenance.



## Objectifs

La bande avec le plus de membres survivants à moins de 6ps du portail à la fin du sixième tour l'emporte.

## Déploiement

Les bandes commencent sur des bords de table opposés à moins de 6ps de leurs bords respectifs.

## Qui commence ?

Les deux joueurs lancent 1D6, le plus haut résultat choisit s'il joue en premier ou en deuxième.

## Règles spéciales

### Le Portail :

Au début de chaque tour de joueur, lancez 1D6 pour voir comment le portail se comporte et consultez la table ci-dessous.

<u>D6</u>	<u>Résultat</u>
1	Un tentacule gluant jaillit, attrape la figurine la plus proche dans un rayon de 12ps et l'emporte dans le néant.
2	Un éclair de pure énergie warp inflige une touche de Force 10 à la figurine la plus proche du portail.
3	La figurine la plus proche du portail est transformée en enfant du Chaos qui charge le guerrier le plus proche. Il ne peut y avoir qu'un seul enfant du Chaos sur la table. Relancez ce résultat si il y a déjà un enfant du chaos en jeu.
4	Le portail crache un flot d'émanations malsaines qui affectent l'esprit des combattants, les submergeant de sentiments de pure haine et de malveillance. Tous les guerriers dans un rayon de 6ps sont sujets à la Frénésie.
5	Les dieux du Chaos sourient à la figurine la plus proche du portail et augmentent toutes ses caractéristiques de 1 jusqu'à la fin de la partie.
6	La figurine la plus proche de la porte se divise en deux ! Placez un double en contact socle à socle avec le guerrier original. Puis lancez 1D6. De 1 à 3 le nouveau guerrier est contrôlé par le joueur qui contrôlait la figurine originale. De 4 à 6 c'est son adversaire qui contrôle la nouvelle figurine

## Utiliser d'autres protagonistes



N'importe quelle armée qui fréquente ou (sur)vie près des Désolations du Chaos pourrait participer à une bataille près du Portail (exemple, des Nains contre le Chaos, des Nains du Chaos contre le Chaos, des Nains du Chaos contre des Nains, des Orques et Gobelins contre le Chaos...).

## Prologue d'une plus grande bataille

Voici comment ce scénario pourrait affecter une plus grande bataille.

Le vainqueur de ce scénario peut ajouter 100pts d'unités démoniaques à son armée, en les incorporant à des unités déjà existantes ou en en créant une nouvelle. Ces troupes sont « gratuites », elles ne comptent pas dans le minimum d'unités de base ou dans le maximum d'unités spéciales.

Si le vainqueur ne peut pas normalement utiliser des démons, le perdant doit déduire 100pts de troupes démoniaques de son armée.

Traduction : Zangdharr

Relecture : Willerm FCM