

Déchaînement Chaotique

Contexte

La ville de Stilheim est devenue le point de confluence d'énergies malfaisantes. Les pauvres habitants de cet endroit se rendent bien compte que quelque chose cloche, mais sans savoir comment éluder ces mauvais présages. Le sang de chèvre rituellement versé comme une protection devant le seuil de leurs maisons calme un temps leur terreur grandissante. Pourtant le lait frais caillé en un instant, les miroirs de chambre ne montrent plus le reflet exact de leurs habitants et les enfants naissent déformés ou mutés.

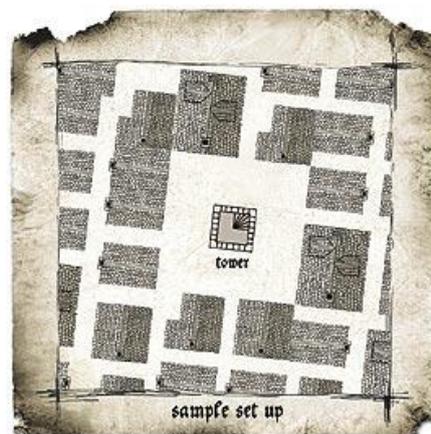
A l'instar des citoyens effrayés, les catacombes de leur ville ont été gagnées par le mal. Des bandes de cultistes alliés aux forces du Chaos sont en pleine effervescence. Rendus fous par leurs rituels impies, ces hommes malveillants se sont divisés en factions aux buts divergents. Chacune des quatre Puissances de la Ruine cherche alors à étendre son contrôle sur ces adorateurs et sur la ville au-dessus. Grâce à de nouveaux pactes avec leur puissance tutélaire, quatre cultistes sont choisis pour devenir les hôtes de quatre démons majeurs. Stilheim est sur le point de devenir un champ de bataille.

Figurines nécessaires

- . 2 à 4 démons majeurs
- . 1 grand canon de l'Empire et son équipage
- . 8 soldats impériaux (troupes de base) pour chaque démon majeur participant à l'escarmouche (préférez des lanciers, des hallebardiers et/ou des arquebusiers)

Table de jeu et décors

Sur une table de 36x36ps, mettez en place une petite ville d'une dizaine de petits bâtiments. Ils seront les objectifs des démons majeurs. Une tour au centre de la ville abrite le grand canon.



Objectifs

Les démons majeurs invoqués tentent de se surpasser les uns les autres dans une compétition où tous les coups sont permis. Ces avatars des quatre dieux du Chaos gagnent en puissance à travers la destruction aveugle et la consommation des âmes des mortels. Chaque joueur contrôle un démon majeur. Le premier qui parvient à dévorer 12 âmes ou bien celui qui en a dévoré le plus au bout de 10 tours gagne la partie.

Déploiement

Chaque joueur lance 1D6. Le joueur avec le plus haut score déploie son démon majeur en premier en contact avec n'importe quel bord de table. En ordre décroissant suivant le résultat du dé, les joueurs restant se déploient ensuite sur un bord de table inoccupé. Une fois tous les démons majeurs déployés, les joueurs (toujours dans le même ordre du dé) placent la milice de la ville, une figurine à la fois. Aucun milicien ne peut être placé à moins de 8ps d'un démon. Le canon et son équipage sont installés dans la tour.

Qui commence?

Jetez 1D6, le plus haut résultat commence. Les joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règles spéciales

Les défenseurs de la ville :

A chacun de ses tours, un joueur peut contrôler tous les miliciens à plus de 12ps de son démon majeur. Tout défenseur avec une arme de tir peut tirer sur les autres démons majeurs s'ils sont à plus de 12ps. Les autres défenseurs chargeront le démon majeur s'il est à portée. Les autres figurines à plus de 12ps du démon majeur du joueur dont c'est le tour peuvent bouger normalement.

Sur un 4+ sur 1D6, vous pouvez tirer au grand canon sur un des démons majeurs adverses.

Rappel : les défenseurs ne sont pas immunisés à la Peur, Terreur ou Panique. N'oubliez pas de faire leur test de psychologie.

Démons Majeurs :

Les armes magiques et la magie sont interdites.

Les démons majeurs tuent automatiquement les défenseurs et dévorent leurs âmes (une âme est consommée et augmente leur score de 1) s'ils parviennent à les blesser (pas de jet de sauvegarde d'armure ou sur le tableau des dégâts).

Pas de vol (les bâtiments sont trop grands pour être survolés par des bêtes si imposantes).

Attaquer les bâtiments :

Vos démons majeurs peuvent attaquer un bâtiment au contact avec eux dans le but de trouver des victimes à dévorer. Les bâtiments sont touchés automatiquement. Ils ont une endurance de 6 et 3 Point de Structure. Une fois tous les points de structure enlevés, jetez 2D6 et consultez cette table :

2D6

Résultat

- 2** Une vierge terrorisée qui prenait son bain. Sa peur a un goût exquis. Elle compte pour deux âmes.
- 3-4** Saintanée fumée ! Le démon majeur a senti et attrapé quelque chose. Sans y réfléchir il porte un prêtre de Sigmar à sa bouche et subit une blessure.
- 5-7** Un courageux citoyen avec une arquebuse. Il parvient à tirer avant que le démon majeur agacé ne le broie contre un mur. Le démon subit une touche de Force 4 mais gagne une âme.
- 8-10** A table ! Quelqu'un a laissé une vache dans l'étable. Aucune âme n'est gagnée mais le démon regagne 1 point de vie perdu.
- 11** N'attrape pas cette poutre ! Le démon majeur subit 1D6 touches de force 6 alors que le bâtiment s'effondre sur lui.
- 12** Une petite loge de cultistes qui attendaient la visite du démon avec impatience. Ils s'offrent à son étreinte... et finissent dans sa gueule ! Le démon gagne 1D6 âmes.

Utiliser d'autres protagonistes

Après avoir joué ce scénario avec des démons majeurs, essayez ces possibilités :

- Des géants dévastent un village orque.
- Des dragons attaquent une cité elfique.
- Des ogres deviennent fous après une bataille.
- Des kroxigors ou des stégadons sèment la pagaille dans le quartier skink.



Prologue d'une plus grande bataille

Le démon majeur ayant consumé le plus d'âmes a absorbé assez d'énergie vitale de la ville pour exercer son contrôle sur la populace. Les jeunes recrues en bonne santé sont incorporées dans les rangs de l'armée du démon vainqueur. Ajoutez 100pts de maraudeurs du Chaos gratuitement à votre armée. Ces troupes peuvent être ajoutées à une unité existante ou utilisées pour en créer une nouvelle, qui ne compte pas dans le nombre minimum d'unités de base (si votre général est mortel) ou dans le maximum d'unités spéciales (si votre général est démoniaque).

Traduction : Zangdharr

Relecture : Willerm FCM