

L'ANTI GEMME

Les travaux du mage Pôl Dhÿrac ont conduit à montrer qu'il existait une interaction entre une gemme et une anti gemme. La fusion de telles entités peut libérer de l'énergie magique appelée « Flux Ghâma ».

FORMAT.

Entre 2500 et 3500 PA . 6 tours / 2h.
Attaquant / Défenseur: non.

LE TERRAIN:

Deux colonnes de grandes taille sont disposées sur la ligne médiane à 30 cm l'une de l'autre et centrées sur le terrain.

Les colonnes ont les caractéristiques suivantes: Immunité Tir (hors artillerie) / miracle / magie. PS / 4 et RES / 6.

DÉPLOIEMENT.

Les joueurs se déploient dans leur moitié de terrain à plus de 30 cm d'une colonne. Aucun combattant, même doté de compétence éclaireur ne peut se trouver à moins de 30 cm des colonnes à la suite du déploiement (elles génèrent un champ de force).

RÈGLES SPÉCIALES.

Pour se protéger les colonnes génèrent aléatoirement des pantins animés par des gemmes. Lorsqu'ils sont tués, les pantins libèrent des gemmes de ténèbres ou de lumière.

A chaque tour, 1D6 est lancé par colonne. Le résultat du dé indique le nombre de pantins qui vont apparaître à leur contact.

-Il ne peut y avoir que deux pantins par côté d'une colonne. Les pantins doivent être positionnés de manière à occuper le maximum de côtés.

-La colonne ne peut compter que 8 pantins au maximum à son contact.

-Si n'importe quel combattant recouvre, même partiellement l'aire d'apparition d'un pantin (surface d'un socle d'infanterie) , il n'est pas possible d'en faire apparaître un autre en cet endroit.

-Si les 8 aires d'apparitions sont encombrés, aucun pantin ne peut apparaître, quelque soit le résultat obtenu au jet de dé des colonnes.

-Les pantins restent accolés à leur colonne.

-Dès lors qu'un ou plusieurs combattants se trouvent à moins de 15 cm **d'une** colonne, les pantins engagent immédiatement les combattants les plus proches d'eux. En cas de litige, régler la question aux dés.

-Lorsqu'un pantin est tué, il libère une gemme de lumière ou de ténèbres. Lancer un dé 6 pour chaque pantin tué. Sur 1, 2 ou 3 la gemme libérée est une gemme de Lumière. Sur 4, 5 ou 6 c'est une gemme de ténèbres.

-Un pantin peut apparaître au contact d'un combattant à condition que la disposition des socles le per-

mette. Dans tous les cas, le pantin doit absolument apparaître au contact de sa colonne.

-Si il n'y a plus de combattants à moins de 15cm des colonnes les pantins libres de tout mouvement reviennent à son contact. Si toutes les places sont occupées par d'autres pantins, il disparaît sans laisser de gemmes.

-Les pantins doivent rester à moins de 15cm de leur colonne.

-Si au début d'un tour, des pantins apparaissent alors que des combattants sont déjà présent à moins de 15 cm de la colonne, cette dernière effectue un jet d'AUT en jetant un dé. (on considère que la tour a ont une AUT de 5) en même temps que les joueurs lors du jet tactique. Les 6 sont systématiquement relancés. Si la colonne obtient le meilleur résultat, les pantins se déplacent les premiers et effectuent un assaut sur les combattants les plus proches.

-Si la colonne obtient le moins bon score parmi les deux autres joueurs, les pantins se déplacent après les deux tours de paroles des joueurs. Dans le cas intermédiaire, les pantins se déplacent après le premier tour de parole d'un des deux joueurs.

-Une unité peut porter d'autant de gemme que sa Puissance. Si à un moment du jeu, la puissance de l'unité est inférieure au nombre de gemme qu'elle possède, elle doit se séparer de l'excédant.

-Lorsque la tour est détruite, les pantins restants ne peuvent plus se déplacer. Ils continuent à se battre et libère des gemmes lorsqu'ils sont éliminés.

-Lorsque les deux tours sont détruites, les pantins disparaissent sans laisser de gemmes à la fin du tour.

OBJECTIFS.

-Ramasser des paires de gemme (Lumière-Ténèbres): 1 PV par paire de gemme en possession de la compagnie. il est possible de passer les gemmes à une Unité alliée ou la poser au sol. Il faut pour cela que l'unité termine son mouvement au contact de son allié.

Si l'Unité porteuse de gemme est détruite ou mise en fuite, elle laisse les gemmes au sol. elle pourra être ramassée par n'importe quelle autre unité ennemi ou ami.

-Détruire une colonne: 2 PV par destruction. La première colonne ne peut être détruite qu'à partir du moment où 2 paires de gemmes ont été libérée. La deuxième ne peut être détruite qu'à partir du moment où 4 paires de gemmes ont été libérées.

ÉLIXIRS:

-1PE par tour par paire de gemme possédée (une paire étant constituée de deux gemmes différentes).