

BATTLE MEDAL

THE ULTIMATE GALACTIC SPORT

Season 1



UNIVERS

Monde

Dans la galaxie de Lunicä, la dernière de l'univers, se déroule depuis peu un sport qui devient chaque année de plus en plus populaire. Cette année c'est l'ouverture de la première saison internationale de Battle Medal !

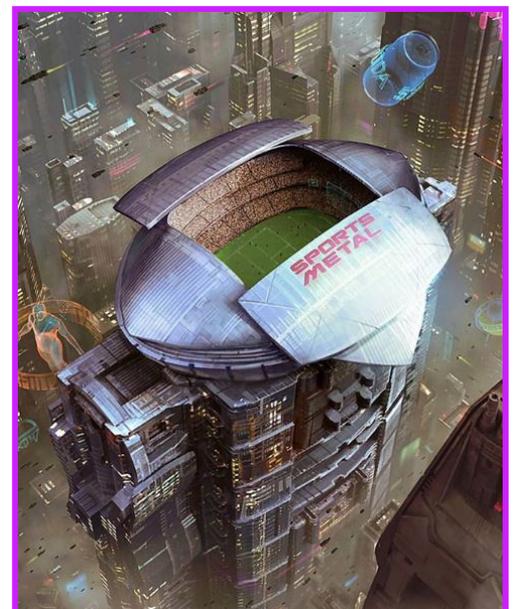
Sport

Dans le Medal Ball, le but du jeu est d'obtenir le plus de points avant le temps imparti.

Deux équipes de 4 participants s'affrontent dans une arène.

On gagne un point à chaque fois qu'on met K.O. un adversaire et on gagne un point par médaille en notre possession à la fin de la partie.

Le score maximal est de 8 - 3, mais jusqu'à maintenant le score le plus élevé recensé est de 8 - 1 pour les Francs contre les Babyloniens.



Factions

La nouveauté de cette année est la mise en place de la ligue internationale de Medal Ball, ce qui permet dorénavant les matchs officiels entre les nations.

Les factions sont au nombre de 4, ce sont elles qui jouent le plus au Medal Ball, mais certaines régions non représentées jouent de manière amateurs tout de même.

Ces 4 factions sont représentées par 4 pays chacune. Ce sont les pays qui s'affrontent lors des matchs nationaux.

Dorénavant, chaque équipe nationale joue chaque année :

- Quelques matchs amicaux
- La coupe des Nations
- La ligue des Nations

Suivre tous les matchs de son équipe préférée sur l'unisphère est une chose assez difficile. L'année dernière les Francs étaient ceux qui avaient joués le plus de match avec à leur compteur 26 matchs pour 18 gagnés.

Dans cette boîte de jeu vous pouvez jouer avec les Francs et les Greshks.

Mais il sera possible dans le futur de jouer avec de plus nombreuses nations, comme par exemple les Reptiliens, les néo vikings Yggies, ou encores les robots Wongs.

Les Francs

Les Francs font partie de la région de Nouvelle-Europa. Leur territoire à été ravagé par la guerre avec les Vroonks, une espèce alien venue d'une autre dimension. Le territoire Franc autrefois brillant pas sa grandeur et sa diversité a été réduit en ruines ou en poussière sur presque sa totalité. Le peuple Franc a dû se réfugier dans des vaisseaux arches (Par exemple l'arche Eiffel avec un design s'inspirant de la mythique tour Eiffel de l'ancien monde) ou dans des planètes hostiles (comme Absinthe, une planète désertique peuplées de créatures quadrupèdes ressemblant à des araignées). Pour faire face à la guerre des Vroonks, les Francs ont dû s'armer en masse et c'est pour cela que suite à la fin de la guerre, c'est l'une des nations les plus puissantes militairement. Les soldats Francs sont



peu nombreux mais surentraînés. Ils font partie des meilleurs soldats humains de la galaxie; on dit qu'un franc vaut 10 ennemis normaux. Tout cela est sans compter sur l'équipement impressionnant et surtout très performant de l'armée franche. Les Francs ont révolutionné le monde des armes à feu avec l'invention du fusil à plasma. Une arme redoutable qui propulse un plasma à 3600°C capable de pénétrer toutes les armures et faisant fondre tous les métaux. De plus les Francs ont fait partie des premiers à intégrer des droïdes et androïdes dans leur armée, une méthode très coûteuse mais qui réduit ainsi l'implication humaine et donc limite les erreurs.



Les Greshks

Les Greshks sont des anciens Humains qui ont été modifiés génétiquement de génération en génération pour atteindre la perfection. Ils sont une espèce hybride qui est issue de plusieurs races aliens mais ont gardés un aspect très humanoïde, on pourrait presque en confondre certains avec de vrais humains.



Personne à part les vieux sages Greshks ne savent vraiment leur origine ni leur passé, tout ce que l'on sait c'est que leur pays se trouve dans l'Alliance Atlantique et que leur force militaire est assez réduite. Ils ont une technologie très avancée, grâce notamment à leurs alliés, les Atalantes et les Iscaliens. Ils sont devenus petit à petit les maîtres de la technologie laser grâce à la méga entreprise Photys qui est le leader galactique dans ce domaine.

Pour finir les Greshks, aussi méconnus soit ils ont une fascination pour le sport en tout genre, et ce sont eux qui ont inventés Le Battle Medal. Il se sont inspirés du fait que certains citoyens organisaient des combats pour obtenir des médailles civiles (ces médailles n'étaient pas nominatives mais



signifiaient une élévation dans la société). Certaines activités Greshks n'étaient disponibles que si vous présentiez certaines médailles. Aujourd'hui la société Greshk a évolué mais le Battle Medal s'est exporté aux quatre coins de la galaxie.

MISE EN PLACE

Choisir son mode de Jeu _____

Pour votre première partie choisissez le mode Match amical National.

Vous utiliserez donc chacun une équipe nationale.

Si vous souhaitez plus d'informations sur les différents types veuillez voir page ...[].

Matériel _____

Liste

- 20 Tuiles Arènes
- 50 Cartes Improvisation
- 9 Cartes Personnage
- 18 Dés
- 9 Figurines
- Pions Conditions
- 12 Pions Actions
- Jetons Points de Vie
- Jetons Energies
- Jetons Moral
- 2 Plateaux Actions
- 2 aides de Jeux
- 8 cartes arènes
- Jetons Points de Victoire

Arène _____

Avant de commencer il faut choisir une arène parmi les arènes disponibles. Mettez vous d'accord avec votre adversaire ou choisissez en une au hasard grâce aux cartes arènes.

Déterminer le premier joueur _____

Le joueur le plus jeune devient le premier joueur.

Placer ses Médailles _____

Chaque joueur commence la partie avec 3 médailles : deux médailles actives et une médaille inactive (numérotées A, B et C).



Les médailles actives apportent un point chacune si vous les avez gardées jusqu'à la fin de la partie, mais attention, votre adversaire peut vous les voler. La médaille inactive est un leurre pour votre adversaire, elle ne rapporte aucun point.

Posez vos 3 médailles faces retournées (face blanche sans lettre) sur 3 personnages alliés différents sans le montrer à votre adversaire.

Lorsque tous les joueurs ont placés leur médailles vous pouvez commencer à placer vos combattants.



Placer ses combattants

Le premier joueur choisit une zone de départ et place en premier une figurine. Le deuxième joueur fait de même dans la zone opposée et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait placé toutes ses figurines.

Déroulement d'une partie

Une partie classique se déroule en 4 rounds. Chaque round est divisé en 5 actions pour chaque joueur (10 actions en tout par round). Certaines cartes ou pouvoirs permettent de jouer une action supplémentaire dans un round.

Comment gagner

Pour gagner il suffit d'avoir le plus de points de victoire au terme des 4 rounds de jeu. Pour obtenir des points en cours de partie il n'y a qu'un seul moyen : lorsque l'on met KO. un personnage adverse on gagne un point de victoire. Mais lorsque la partie se termine, on compte les médailles en notre possession et chaque médaille nous rapporte un point (Certaines médailles sont des leures et ne rapportent pas de points). S'il y a égalité de points la partie se finit sur un match nul.



Mode Ligue

Si vous jouez Mode Ligue ou sur un tournoi vous gagnez des points comme ceci :

- **Défaite** : 0 point pour l'équipe qui a perdue.
- **Match Nul** : 1 point pour les deux équipes.
- **Victoire** : 3 points pour l'équipe victorieuse.

RESSOURCES

Détails d'une carte personnage :



- 1 - Nom du Personnage
- 2 - Rôles
- 3 - Nationalité
- 4 - Saison de la carte (ici saison 1)
- 5 - Points de vie
- 6 - Mental
- 7 - Energie
- 8 - Mouvement

- 9 - Armure
- 10 - Agilité
- 11 - Esquive
- 12 - Illustration (+ numéro de carte)
- 13 - Capacités
- 14 - Equipement 1 (attaque 1)
- 15 - Equipement 2 (attaque 2)
- 16 - Améliorations disponibles

Nom

Chaque personnage à un nom, il est interdit d'avoir deux personnages qui ont le même nom dans la même équipe.

Rôles

Les rôles ne sont pas encore intégrés au jeu et sont prévus pour une future extension mais un rôle est assez représentatif des capacités des personnages. Voici une petite aide :

- **Leader** (chef de votre équipe) :Techniquement le personnage le plus fort de votre équipe. Est toujours associé à au moins un autre rôle.
- **Gardien** : Est souvent utilisé pour encaisser les dégâts à la place des autres membres de l'équipe.
- **Soutien** : Utile pour aider les autres membres de l'équipe par exemple en leur donnant des jetons "condition temporaire "ou en les soignants.
- **Attaquant** : Utile pour mettre KO. ses adversaires, il est souvent associé à un second rôle.
- **Attrapeur** : Un attrapeur doit être près de ses adversaires pour pouvoir tenter de dérober les médailles, ils ont souvent une valeur en mouvement élevée.
- **Coureur** : Ce sont les personnages privilégiés pour porter une médaille car il ont souvent une valeur de mouvement élevé.Par contre ils sont souvent assez faibles au combat.

Nationalité

La nationalité d'un personnage est représentée par un drapeau. Si vous constituez une équipe nationale, veillez bien à ce que tous les drapeaux soient les mêmes dans votre équipe.

N'oubliez pas que certains personnages sont binationaux et peuvent donc jouer dans deux équipes nationales différentes

Points de Vie

Les **Points de vie** des personnages est représentée par l'icône "Coeur" sur leur carte. Si un personnage tombe à zéro **Point de vie**, il devient KO. Dans ce cas l'adversaire gagne un point de victoire et le personnage laisse tomber sur sa case toutes les médailles en sa possession.

Moral

Le **Moral** des personnages est représenté par l'icône "Cerveau" sur leur carte.

Le moral est moins important que la vie de votre personnage, mais il est parfois essentiel pour utiliser certaines actions et peut vous handicaper fortement si vous le négligez trop.

Si un de vos personnage est à zéro **Moral** il ne se passe rien. Par contre s'il est à zéro **Moral** et qu'il devrait perdre du **Moral**, à la place il prend une condition **Démoralisée**. Un joueur ne peut pas avoir deux fois la même condition, donc s' il est déjà "Démoralisé", qu'il n'a plus de "moral" et qu'il devrait en perdre, il perd un point de vie à la place (ou plus s' il subit plusieurs dégâts mentaux).

Certains personnages n'ont pas de **Moral** (ils ont un symbole " moins" inscrit dans leur icône "Cerveau"), dans ce cas ils ne peuvent pas subir de **Moral** ni être **Démoralisés** ni subir de dégâts à cause du **Moral**.

Un personnage peut ,une fois par activation (un pion d'action), décider de subir un **Moral** pour relancer un de ses dés (attention on ne peut pas relancer un dé qui est sur la face - ou x).

Energie

L'énergie des personnages est représentée par l'icône " Pile".

L'énergie est souvent utilisée comme ressource pour certaines capacités ou actions.

Si un personnage n'a plus d'**énergie** ce n'est pas grave, mais dans ce cas s'il devait en perdre, il perd des **Points de vie** à la place.

Quand il lance un dé de défense et qu'il tombe sur l'icône "Champ de force" il peut dépenser une énergie pour transformer l'icône Champ de force en une icône " Bouclier".

Amélioration

Les améliorations disponibles pour un personnage sont représentées par des icônes présentes sur sa carte qui permettent dans le mode campagne d'améliorer son équipe avec des cartes améliorations. Les améliorations ne sont pas nécessaires dans une partie simple.

- Armes de corps à corps (gants, dague, matraque, épée, lance, bâton)
- Armes de corps à corps évoluées (matraque, épée, sabre, marteau, hache, fouet, épée longue, pique)
- Armes légères (pistolets)
- Armes longues (fusil zéro, fusil laser, fusil pulseur, fusil à plasma, fusil chercheur, fusil à fléchette corrosive).
- Armes lourdes (fusil à explosion choc, Canon zéro, Lance flamme, Fusil rotatif laser, Canon à plasma, Mitrailleuse, Lance grenades, Lance missile.)
- Armes de précision (fusil à lunette, fusil faucon laser)
- Grenades (fumigène, collante, fragmentation, aveuglante, incendiaire, choc, cryogénique)
- Armes spéciales (shuriken, filet, arc)
- Armure
- Augmentation
- Equipement
- Compétence

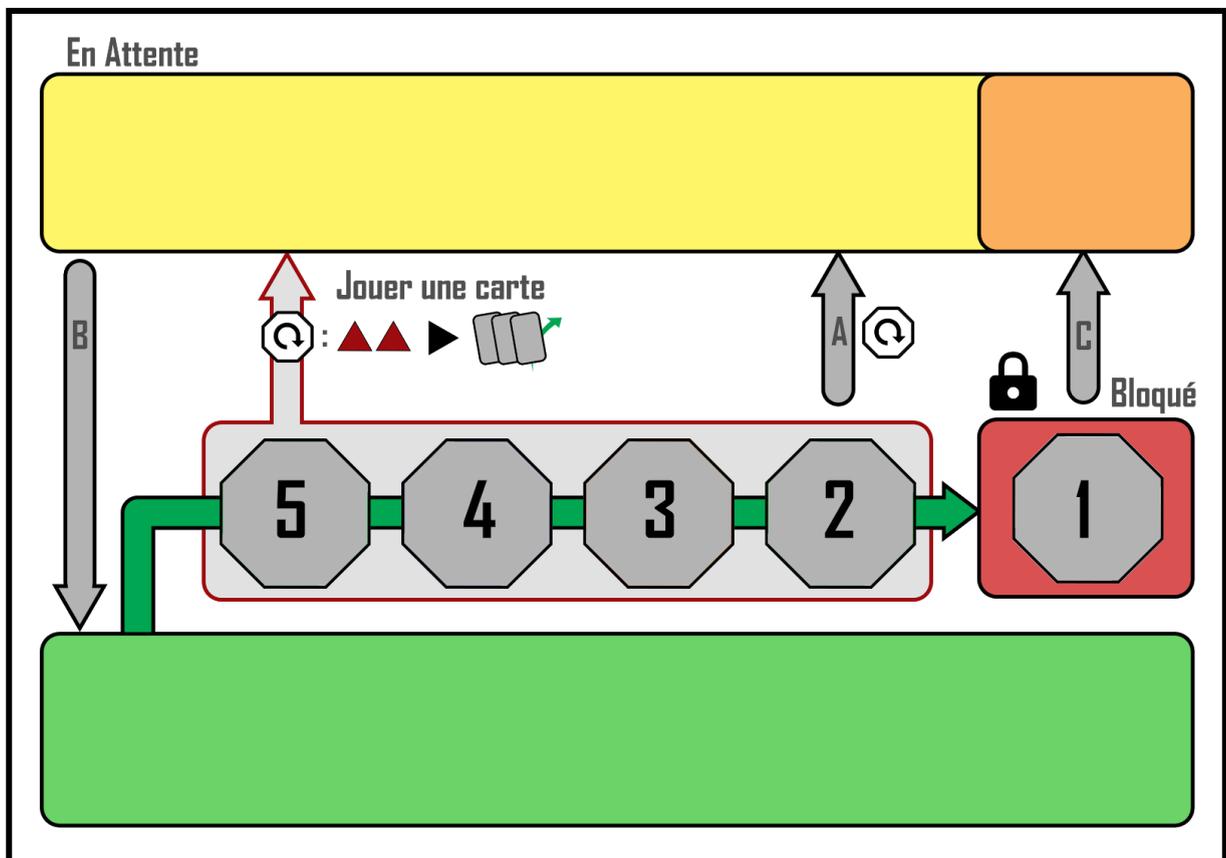
- Leadership

ACTIONS

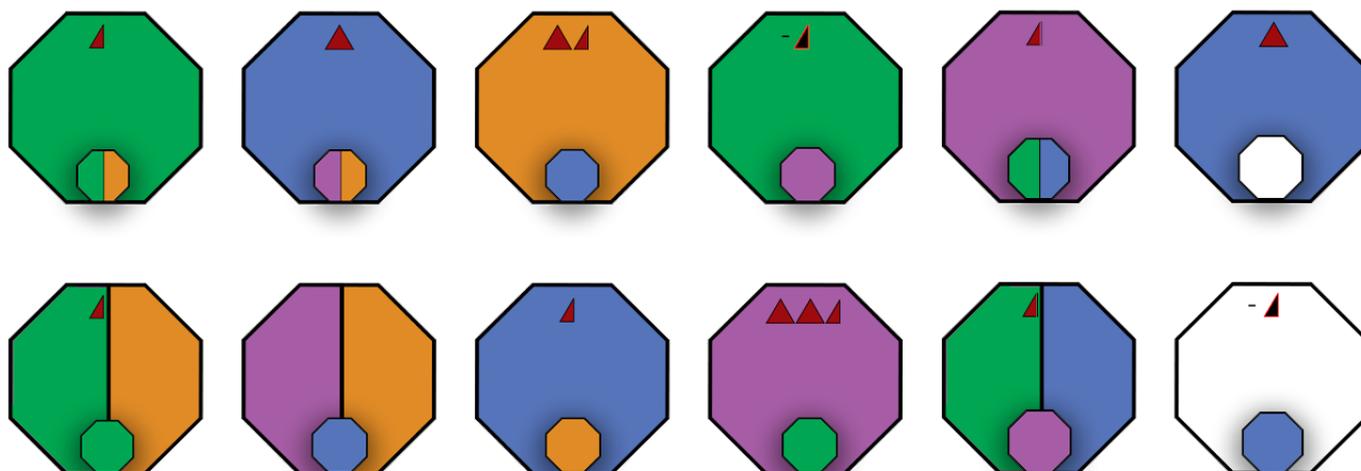
Dans Battle Medal, les actions sont le point essentiel du jeu, chaque joueur va jouer 5 actions par round, soit un total de 20 actions par partie, ce qui n'est pas si élevé que ça, il faut donc bien optimiser ses actions.

Chaque action est représentée par un pion coloré. Attention chacun de ces pions est double face et ils vont pouvoir soit être bloqués pendant un round, soit être récupérés mais dans ce cas ils seront retournés.

- Chaque tour le premier pion que vous jouerez sera bloqué et ne pourra donc pas être rejoué au prochain tour. Il y a en permanence un jeton bloqué c'est pour cela que vous ne jouez que 5 actions par tour alors que vous avez 6 jetons action.
- A la fin du round les jetons 2 à 5 peuvent être retournés sur leur autre face et sont récupérés avec le jeton en attente qui était bloqué lors du round précédent (ce jeton n'est pas retourné)
- Ensuite le 1er jeton que vous avez joué (jeton bloqué) passe en attente (il n'est pas retourné), vous pourrez le récupérer au prochain tour.



Plateau d'Action



Liste des actions

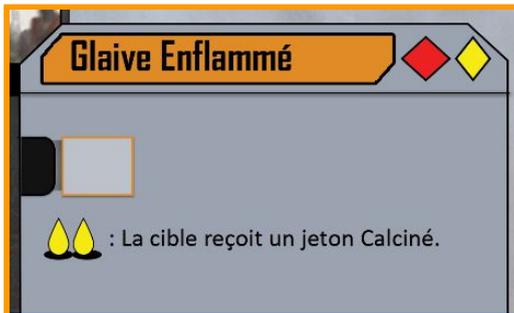
Mobilité	Dextérité	Robotique	Endurance / Psyché	Opportunité
Action Verte	Action Bleue	Action Violette	Action Orange	Au choix
Sprinter (Mouvement +2) [-1 Ener.]	Se déplacer de 1 case et/ou Attrapper	Piocher	Charger (Mouvement + Action orange) [-1 Ener.]	
Déplacer	Viser (gagnez un jeton Concentration +1 et regagnez un moral)	Anticiper Gagnez 1 Jeton Défense	Se Reposer (vous regagnez immédiatement 2 Ener. ou enlevez immédiatement une condition)	
Réorganiser Retournez autant de pions d'action encore disponibles que vous voulez				

- Chaque couleur permet d'effectuer une action de la même couleur (présente sur les cartes personnages). Chaque couleur permet aussi d'effectuer deux actions spéciales réservées à cette couleur (par exemple l'action **Piocher** et l'action **Anticiper** est réservée aux jetons de couleur violette). Attention certaines actions nécessitent que le personnage effectuant l'action dépense une Énergie pour pouvoir être effectuée (action **Sprinter** et **Charger**).

- Le jeton blanc est une exception à la règle, c'est une sorte de "Joker", il peut effectuer n'importe quelle action de n'importe quelle couleur.
- De plus chaque couleur de jeton peut effectuer en plus l'action **Réorganiser**.

Attaques Cac (et action Charge)

Les attaques au corps à corps sont très souvent des **Actions Oranges** (Endurance). Comme leur nom l'indique ce sont des attaques qui ne peuvent avoir lieu que contre des personnages adjacents (sauf très rares exceptions). Ces attaques n'ont pas besoin d'avoir une ligne de vue.



Ici la case noire représente la case du personnage qui attaque et la case grise représente toutes les cases à [Portée 1] du personnage. Donc l'attaquant lance 1 dé Rouge et un dé Jaune contre un personnage ennemi à [Portée 1]. Vu qu'il n'y a aucun bonus d'inscrit dans la case grise, l'attaquant ne pourra se fier qu'à ses dés et éventuellement ses jetons "condition temporaire". S'il arrive à faire 2 "adrénalines", il peut les dépenser pour que la cible de l'attaque subisse une condition "Calcinée" si elle n'en a pas déjà.

Action Charge

L'action charge permet d'effectuer un mouvement d'autant de cases que la capacité du personnage ou moins et immédiatement effectuer une action d'attaque orange. Si vous effectuez une charge mais que vous ne parvenez pas ou ne voulez pas effectuer une action orange, le personnage qui charge subit une condition "Démoralisé". Une charge ne peut pas avoir lieu si il n'y a pas de mouvement du personnage.

Attaques Distance

Il existe plusieurs méthodes d'attaques à distances :

- Attaque plasma
- Attaque à propulsion (classique)
- Attaque à propulsion (autoguidée)
- Attaque laser
- Attaque ionique (rayons gamma)
- Attaque de lancé (grenade / objet / Autoguidé..etc.)

Certains types d'attaque nécessitent de faire une cible avec les dés lancés pour que l'attaque soit validée. Si une cible est nécessaire, il y a une icône cible au dessus de la case représentant la Portée.

Lignes de vue

pour déterminer si une cible est valide, déterminez les 3 ou 4 points de l'hexagone dans lequel se trouve votre cible la plus proche du personnage qui tire (si deux points sont à la même distance, prenez les deux).

Ensuite tracez de manière imaginaire, ou grâce à un laser de poche les lignes vers un point de l'hexagone sur lequel se trouve votre personnage.

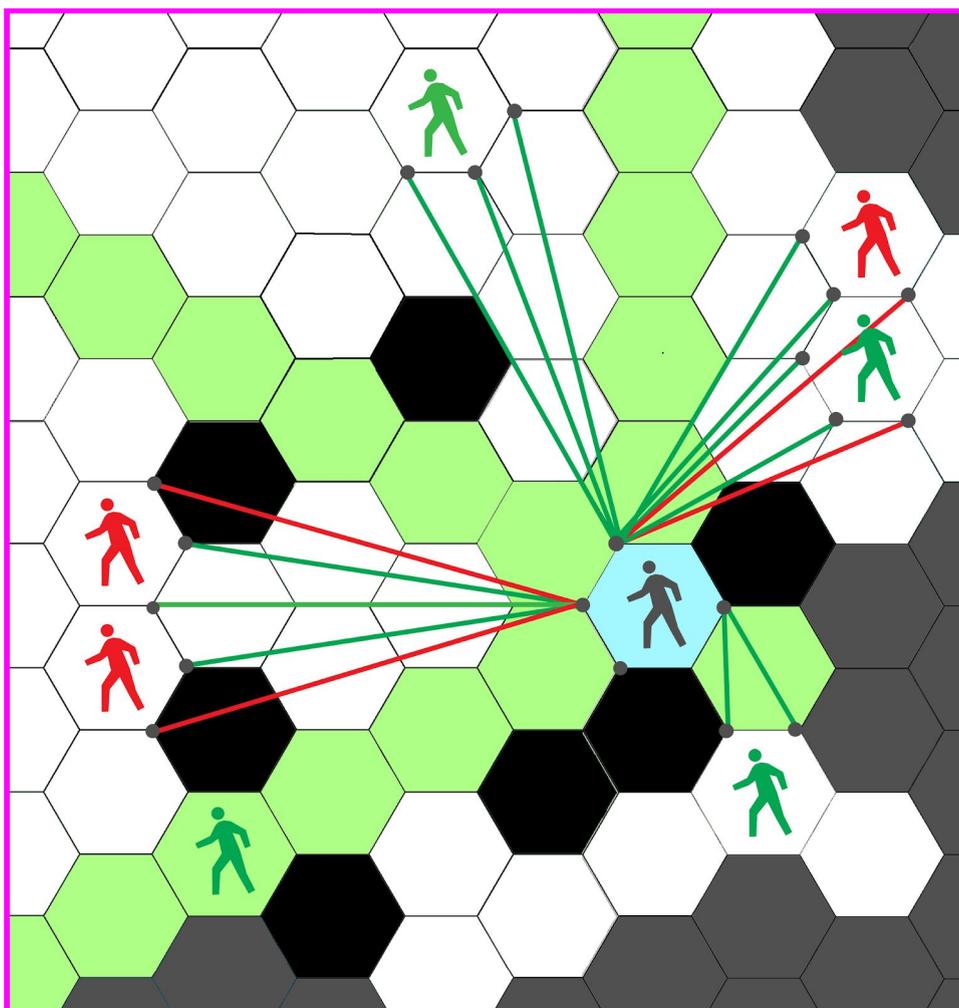
Une ligne ne peut jamais traverser ni longer un hexagone avec une figurine, sinon cette ligne est considérée comme invalide.

S'il n'y a aucun obstacle, vous avez toujours une ligne de vue sur les cases en ligne droite (cases vertes sur le schéma).

Si au moins 3 lignes ne rencontrent aucun obstacle, la cible est considérée comme étant valide.

Attention si une ligne traverse une figurine, regardez si cette figurine est définie comme bloquant les lignes de vues. Par défaut toutes les figurines (alliées et ennemies) bloquent les lignes de vue.

Exception : Si vous n'êtes qu'à [Portée 2] de votre cible, seulement deux lignes suffisent pour que la cible soit valide.



Défense

La défense des personnages est représentée dans l'icône en forme de bouclier sur leur carte.

Si il y a un tiret "-", ce personnage n'a aucune défense. Sinon il y a une ou plusieurs icônes de dé à l'intérieur. A chaque fois que vous vous faites attaquer par une action d'attaque, vous lancez ces dés de défense.

Attrapper

Pour attraper une médaille, il suffit d'être à côté d'un personnage possédant une médaille (qu'elle soit active ou inactive (vous n'êtes pas sensé le savoir)) et de faire une [Action Attrapper](#) (Dextérité).

Ensuite vous regardez votre capacité d'Agilité (allant généralement de 0 à 4) et votre adversaire doit faire autant ou plus de symboles (Bouclier) en lançant les dés inscrits dans son Icone "Esquive".

Si il tombe sur un symbole "champ de force", il peut dépenser une Énergie pour transformer ce symbole en un bouclier.

- **Si Esquive > Agilité** : Le personnage attrapeur recule d'une case (le personnage qui esquive choisit la case, il peut même ne pas faire reculer le personnage attrapeur s'il le souhaite)
- **Si Esquive = Agilité** : Il ne se passe rien.
- **Si Esquive < Agilité** : Le personnage attrapeur gagne une médaille du personnage qui esquive. Il peut la consulter seulement après l'avoir choisie.

CONDITIONS

Conditions générales

Les conditions générales sont représentées par des pions qui sont placés soit sur la carte personnage ou près de la figurine du personnage touché. Les conditions générales peuvent toutes être retirées grâce à une action Repos mais elles peuvent aussi être retirés d'autres manières.



Calciné : Le personnage avec ce pion a -1 symbole **Armure** à chaque fois qu'il doit se défendre ou esquiver.

*Retirez ce pion condition si le personnage attaché gagne un pion **Nanocongelé**.*



Nanocongelé : Le personnage avec ce pion ne peut plus se déplacer volontairement.

*Retirez ce pion condition si ce personnage attaché subit des dégâts de la part de votre adversaire ou si ce personnage gagne un pion **Calciné**.*



Irradié : Le personnage avec ce pion perd 1 **Point de vie** à chaque fois qu'il effectue une action (issue d'un pion action seulement).



Électrocuté : Le personnage avec ce pion ne peut plus utiliser d' **Énergie**.

*Retirez ce pion condition si vous dépensez 2 ressources **Improvisation**.*



Démoralisé : Le personnage ne peut plus effectuer d'actions à part celle-ci >

Se Remobiliser : Retirez ce pion.



Dopé : Le personnage avec ce pion gagne +1 **Energie** et +1 **Moral** même si les réserves d' **Énergie** et de **Moral** du personnage sont au maximum. Dès qu'il obtient ce pion le personnage perd 1 **Point de vie** ensuite sa limite de

Point de vie Max. diminue de 1.

Attention : se doper est illégal, vous ne pouvez donc pas retirer ce pion avec une action **Se Reposer**. De plus si ce personnage effectue une action **Se Reposer**, les nanos robots détectent qu'il s'est dopé, il prend un **Carton**.

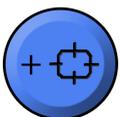
Conditions temporaires

Les conditions temporaires sont un peu différentes des conditions générales, elles sont elles aussi représentées par un pion mais elle ne servent qu'une seule fois.

Si un personnage a un pion "condition temporaire", le joueur décide quand il veut l'utiliser. Si le pion n'est pas utilisé, il reste sur le personnage, il pourra être utilisé plus tard.



Favorisé : Annulez le prochain **Carton** que vous devriez tirer.



Concentré : Dépensez ce pion pour gagner + 1 Cible lors d'une attaque.



Déterminé : Dépensez ce pion pour gagner + 1 Dégât lors d'une attaque.



Enragé : Dépensez ce pion pour gagner + 1 Adrénaline lors d'une attaque.



Protégé : Dépensez ce pion pour gagner + 1 Bouclier lors que vous défendez ou esquivez.

PENALTIES

L'arbitrage se fait grâce à des Caméras. Les arbitres ne sont pas sur le terrain. Ils sont 3 derrière leurs écrans et ils votent sur un bouton (faute/pas faute). La majorité l'emporte. Dans le feu de l'action il est fréquent de passer à côté de fautes ou autres. Il y a tout de même un référent sur le banc à côté des entraîneurs, c'est lui qui indique les décisions prises par les 3 arbitres.

Fautes

- **Faute classique** (Symbole avec un carton) : Tire un jeton Carton du sac d'arbitrage.
- **Faute grave** (Symbole avec deux cartons côte à côte) : Tirez deux jetons Carton du sac d'arbitrage, votre adversaire choisit l'un des deux que vous garderez, remettez l'autre dans le sac.

Jetons Carton

Il Existe 4 couleurs de Cartons, les blancs, les jaunes , les oranges et les rouges.

Cartons Blancs

2x : +1 Moral

Cartons Jaunes

4x : Vide

3x : -1 Moral

2x : -2 Moral

1x : Démoralisé

3x : +1 Carton

2x : Annulation compétences

1x : -1 Mouvement

Cartons Oranges

3x : Vide

3x : -1 Adrénaline Permanent

1x : -2 Moral

1x : -1 Dégât Permanent

1x : -1 Energie

1x : -2 Energies

Cartons Rouges

2x : Exclusion

Pénalités

Les couleurs des cartons que reçoit un joueur est important.

Si le même personnage reçoit plusieurs cartons alors il peut soit n'être activé qu'une seule fois par round, soit être exclu. Lorsqu'un personnage est exclu l'adversaire gagne un point et sa figurine est retirée du terrain, considérez ce personnage comme étant K.O.

1 Carton Jaune : Rien

2 Cartons Jaunes ou **1 Carton Orange** : 1 seule activation du personnage par round.

3 Cartons Jaunes ou **1 Carton Orange** et **1 Carton Jaune** ou **2 Cartons Oranges** ou au moins **Carton 1 Rouge** : Exclusion du personnage.

AIDES DE JEU



Condition		Effet	Comment le retirer ?	
	Calciné	Le personnage avec ce pion a -1 symbole Armure à chaque fois qu'il doit se défendre ou esquiver.	Retirez ce pion condition si le personnage attaché gagne un pion Nanocongelé.	Action <i>Se Reposer</i>
	Nanocongelé	Le personnage avec ce pion ne peut plus se déplacer volontairement.	Retirez ce pion condition si ce personnage attaché subit des dégâts de la part de votre adversaire ou si ce personnage gagne un pion Calciné.	
	Irradié	Le personnage avec ce pion perd 1 Point de vie à chaque fois qu'il effectue une action (issue d'un pion action seulement).		
	Électrocuté	Le personnage avec ce pion ne peut plus utiliser d'Énergie.	Retirez ce pion condition si vous dépensez 2 ressources Improvisation.	
	Dopé	Le personnage avec ce pion gagne +1 Énergie et +1 Moral même si les réserves d'Énergie et de Moral du personnage sont au maximum. Dès qu'il obtient ce pion le personnage perd 1 Point de vie ensuite sa limite de Point de vie Max. diminue de 1.	Attention : se doper est illégal, vous ne pouvez donc pas retirer ce pion avec une action <i>Se Reposer</i> . De plus si ce personnage effectue une action <i>Se Reposer</i> , les nanos robots détectent qu'il s'est dopé, il prend un Carton.	
	Démoralisé	Le personnage ne peut plus effectuer d'actions à part celle-ci >	Action <i>Se Remobiliser</i> : Retirez ce pion.	

Arènes

Voici le plan de quelques arènes de Battle Medal aux coins de la galaxie.

Ces arènes sont toutes composées de 2 zones de départ.

Chaque équipe place ses figurines sur ces zones au début de la partie.

Les arènes sont aussi composées de tribunes pour les supporters (une future extension qui n'est pas encore intégrée au jeu).

Les cases noires sur le plan représentent les obstacles, ils bloquent les lignes de vue et les déplacements.

Les cases vertes représentent les Bonus :

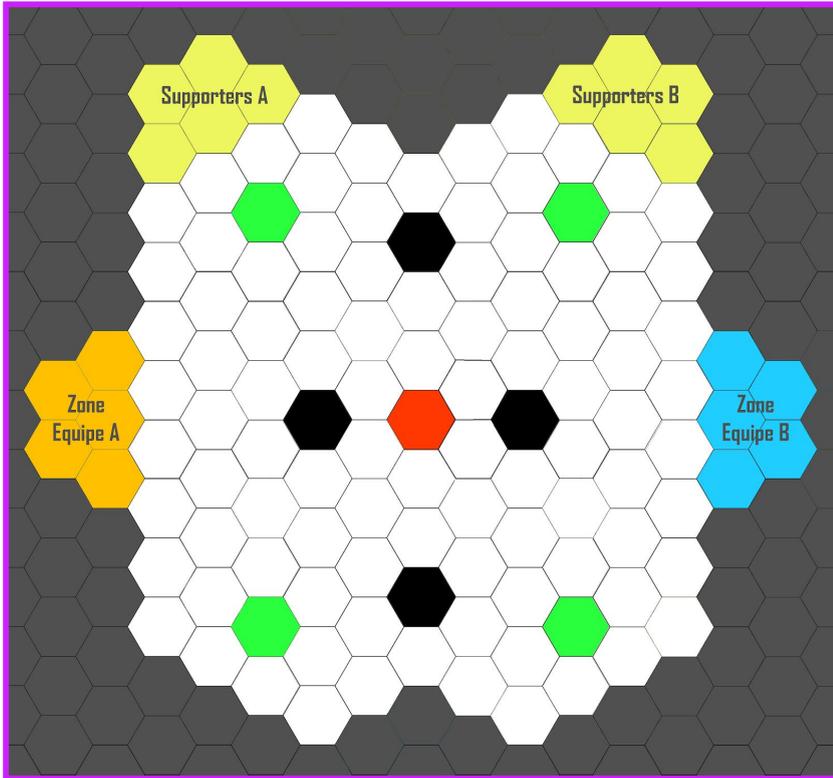
- Bonus de visée (+1 pion Concentration)
- Bonus de pv (+1 Point de vie).
- Bonus de moral (+1 Moral)
- Bonus d'énergie (+1 Énergie)
- Bonus de défense (+1 Bouclier)
- Bonus d'adrénaline (+1 pion Enragé)
- Bonus de dégâts (+1 pion Détermination)

Ces cases font apparaître à chaque début de Round un pion ou un marqueur sur elle.

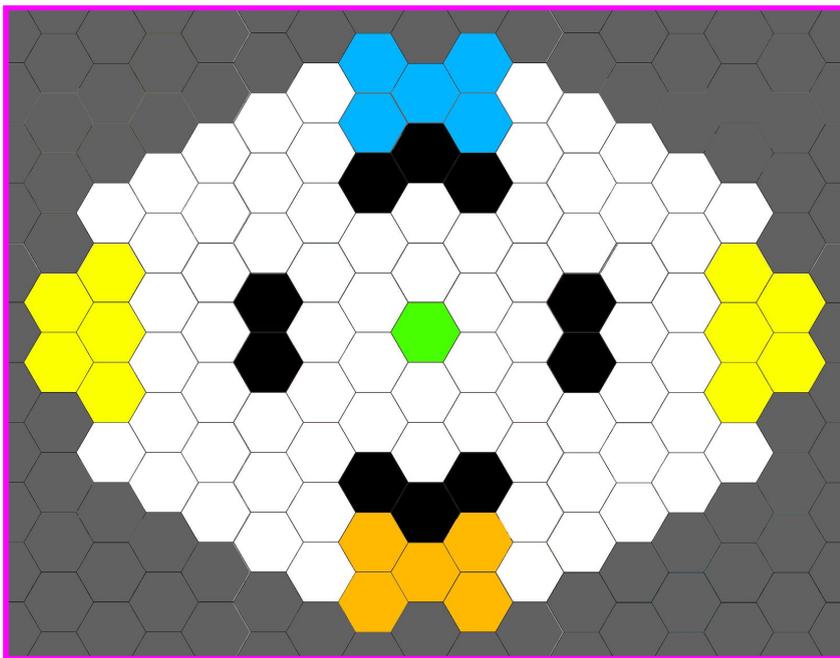
Si quelqu'un passe dessus, il prend ce marqueur ou ce pion s'il le peut, sinon le marqueur reste sur la case.

S'il y a quelqu'un sur la case au début du round, le jeton n'apparaît pas, idem si il y a déjà un jeton sur la case au début du round.

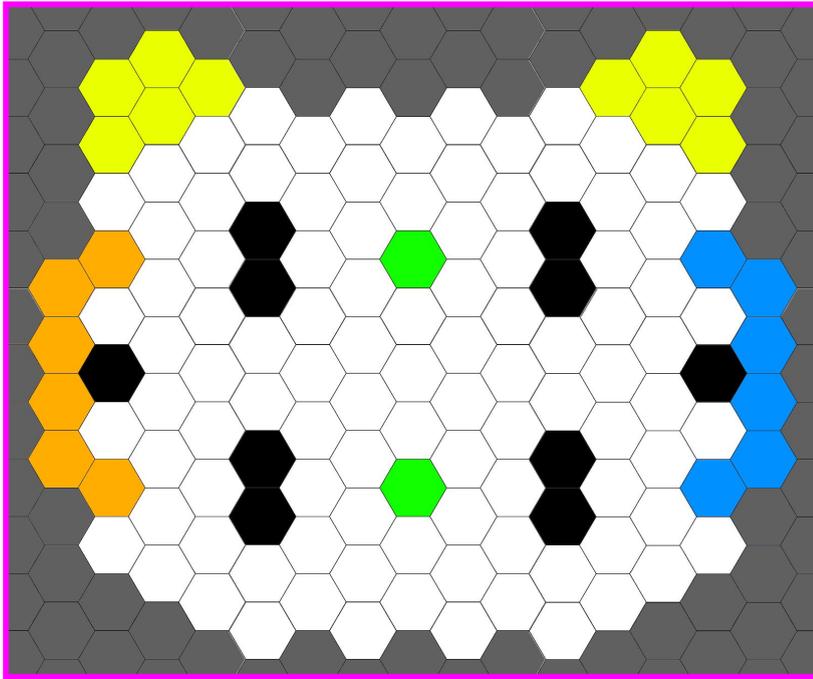




Arène de Juvé en Iscalia



Arène de Hydrë en Scarabo



Arène de Turtle au Japon