



WAYNE MANOR



« J'ai décidé de vous parler ouvertement...

Depuis la mort de mes parents, je me suis reconstruit comme j'ai pu. Souvent au prix de grands sacrifices et de grandes souffrances. D'ailleurs je te remercie, Alfred, pour ton indéfectible soutien et tes apprentissages qui ont participé à faire de moi ce que je suis. Tout cela m'a permis de naître et de le rencontrer. Quand je lui emprunte son costume pour devenir une ombre au sein des ténèbres, il m'arrive de m'y perdre. Mais jusque-là j'ai toujours pu revenir vers la lumière en l'abandonnant derrière moi. Aujourd'hui, il m'arrive d'en douter.

Est-ce que je fais le bien ? Suis-je comme eux ?
Ai-je eu tort de vous adopter ? Ne vous ai-je pas volé votre enfance ?

Toutes ces questions qui me terrifient restent sans réponses. Ces peurs sont la croix que je porte et elles me poussent à nettoyer une ville qui se complait dans sa crasse. Parfois je me demande, Jason, si tes manières extrêmes ne sont finalement pas la solution. Et toi mon fils, ai-je tort de vouloir te ramener vers la lumière ? Ce sont ses pensées, et elles m'effraient ! J'ose espérer ne jamais trahir mes enseignements. Mais il me rend la tâche de plus en plus difficile. A force de l'incarner, j'ai de plus en plus la sensation qu'il s'insinue en moi. Tâchez de vous rappeler nos valeurs. Elles ont fait de vous ce que vous êtes et ce que vous devez vous efforcer de rester. Ne faites jamais le choix de tuer. Rappelez-vous que ce choix est trop facile. Ne pas le faire vous permettra d'échapper à son emprise. Si je vous dis tout cela aujourd'hui, c'est que je ne me sens plus la force de revêtir son costume... Je voudrais donc désigner mon successeur en tant que Batman.

Non, je ne peux pas leur infliger ça. Après tout, c'est moi qui l'ai amené à Gotham. C'est donc à moi d'assumer ce fardeau.

Ordinateur ! Supprime ce message ! Prépare le costume et la Batmobile ! Il a à faire. »



WAYNE MANOR

Cette extension est dédiée aux héros. Les joueurs vont ainsi évoluer au sein du manoir Wayne ainsi que des diverses Batcaves disséminées dans Gotham City.

- I ♦ **RÈGLES DU MANOIR WAYNE** P.3
- II ♦ **MISSIONS** P.5
- III ♦ **RÈGLES DE PLATEAUX** P.29

A CRIME ALLEY

Au verso du plateau Manoir Wayne se trouve la version de nuit de Crime Alley. Vous pouvez librement vous servir de ce plateau dans les scénarios qui utilisent Crime Alley.

B BATCAVE

Les Batcaves font leur apparition dans cette extension. Les différentes Batcaves sont constituées d'un ou plusieurs niveaux. Chacun de ces niveaux est représenté par un plateau. Le seul moyen de se déplacer d'un plateau Batcave à l'autre est d'utiliser l'ascenseur.

C ASCENSEUR

Certaines missions de cette extension utilisent l'ascenseur comme moyen de déplacement d'un plateau à l'autre. Les règles de l'ascenseur sont utilisées si celui-ci figure dans la mise en place de la mission.

- **Ascenseur** : Il est représenté par une tuile. La mise en place de la mission jouée détermine sa position sur le plateau. L'ascenseur peut seulement être placé sur les cages d'ascenseur du plateau. L'ascenseur est une zone normale. Elle est définie dans les règles de plateaux. On peut s'y déplacer et y tracer des lignes de vue normalement.
- **Cages d'ascenseur** : Elles sont indiquées dans les règles de plateaux par des zones rouges. La flèche blanche indique l'orientation de l'ascenseur.
- **Zone d'entrée d'ascenseur** : Elles sont indiquées dans les règles de plateaux.
- **Contrôler l'ascenseur** : L'ascenseur peut être déplacé une fois par tour de camp.

Si l'ascenseur n'a pas été déplacé lors de ce tour de camp, une figurine dans une **zone d'entrée d'ascenseur** peut déplacer l'ascenseur vers une cage d'ascenseur, appelée emplacement cible. Pour cela, elle peut :

- Réaliser une **manipulation automatique**. Dans ce cas, elle déplace l'ascenseur sur **la cage d'ascenseur du plateau où elle se situe**,

OU

- Réaliser une **réflexion complexe de difficulté 3**. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, elle déplace l'ascenseur sur **la cage d'ascenseur de son choix**.

Si l'ascenseur n'a pas été déplacé lors de ce tour de camp, une figurine dans la **zone de l'ascenseur** peut déplacer l'ascenseur vers une cage d'ascenseur, appelée emplacement cible. Pour cela, elle réalise une **manipulation automatique**. Dans ce cas, elle déplace l'ascenseur sur **la cage d'ascenseur de son choix**.

Étapes de déplacement de l'ascenseur :

1. **Les figurines du camp dont c'est le tour** peuvent **sortir** de l'ascenseur. Pour cela, le joueur prend chaque figurine qui sort et la place dans la zone d'entrée de l'ascenseur.
2. **Les figurines du camp dont c'est le tour** peuvent **entrer** dans l'ascenseur. Pour cela, le joueur prend chaque figurine qui entre et la place dans l'ascenseur.
3. Le joueur qui déplace l'ascenseur prend la tuile ascenseur ainsi que toutes les figurines et pions qui s'y trouvent. Puis il les place sur l'emplacement cible en orientant la tuile ascenseur comme indiqué dans les règles de plateaux.
4. **Les figurines du camp dont c'est le tour** peuvent **sortir** de l'ascenseur, puis **les figurines du camp dont ce n'est pas le tour** peuvent le faire également.
5. **Les figurines du camp dont c'est le tour** peuvent **entrer** dans l'ascenseur, puis **les figurines du camp dont ce n'est pas le tour** peuvent le faire également.





FIG. 1 • Red Robin effectue une manipulation automatique afin d'envoyer l'ascenseur dans la salle des trophées.



FIG. 2 • Red Robin ne peut pas sortir de l'ascenseur car la zone d'entrée d'ascenseur est saturée.

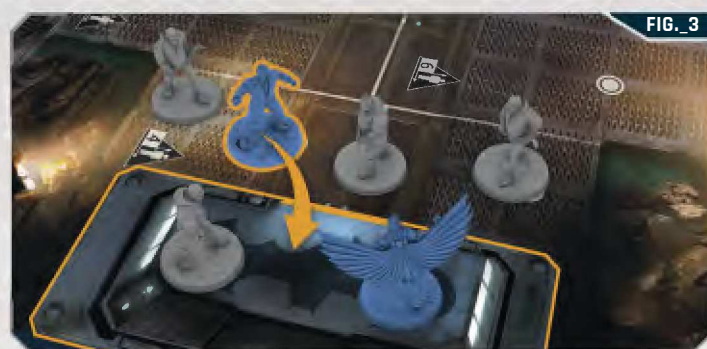


FIG. 3 • Bruce Wayne entre dans l'ascenseur.



FIG. 4 • L'ascenseur et toutes les figurines qu'il contient est déplacé sur la cage d'ascenseur de la salle des trophées.

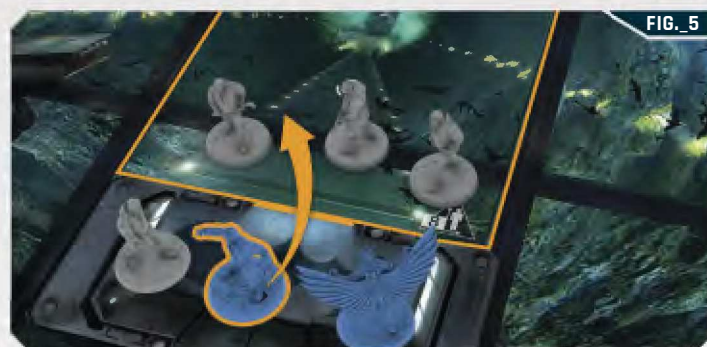


FIG. 5 • Red Robin ne souhaite pas sortir de l'ascenseur, Bruce Wayne, quant à lui, sort de l'ascenseur.



FIG. 6 • La brute with firearm (1) entre dans l'ascenseur, puis le thug with crowbar (2) sort de l'ascenseur.

CRÉDITS

AUTEUR : Frédéric Henry.

ILLUSTRATION DE LA BOÎTE : Anthony Jean.

ILLUSTRATIONS : David Finch, Anthony Jean, Joe Lee, Alex Maleev, Paul Renaud, Stéphane Raux, Arnaud Baudairan, Tameu Marey, Sandra H. Archer & June Chung.

ILLUSTRATIONS DES PLATEAUX : Georges Clarenka & David Demaret.

ILLUSTRATIONS DES ÉQUIPEMENTS : Milan Nikalic.

SCULPTEUR PRINCIPAL : Arnaud Baudairan.

SCULPTEURS : Aragorn Marks, Edgar Ramas, Edgar Skomarovski & Irek Zielinski.

GRAPHISTES : Loïg Hascoët, Vincent Jomgatchion

MAQUETTISTES : Marine Guéguen, Benjomin Goupil,

Sandra Tessleres & Delphine Guerder.

SCÉNARISTES : Tony Berart, Manu Crachet, Yahann Hériat & Frédéric Henry.

TRAOUCTEURS : Rebecca Sevaz & Bart Hulley.

TEXTE D'INTRODUCTION : Matt John Sullivan, Yahann Hériat & Manu Crachet.

BIOGRAPHIES DES PERSONNAGES : Alex Nikolavich, Xavier Fournier & Matt John Sullivan.

RELECTEURS : Yahann Hériat, Manu Crachet, Chaz Elliott, Matt John Sullivan, Maiwenn Clémence & David Bertolo.

CHARGÉE DE FABRICATION : Tracey Fraser-Elliott.

ASSISTANTS ÉDITORIAUX : Adnane Bodi & David Bertolo.

Merci aux membres de www.THE-OVERLORD.com pour leurs retours !



BATMAN and all related characters and elements TM & © DC Comics (s19).

