



LIVRET DE RÈGLES



PATENT NUMBER 0000-B

BATMOBILE

Submitted by:
Wayne Industries

TECH SPECIFICATIONS

Acceleration: 0-60 in 3.7 seconds

Max Speed: 310 MPH with booster

Engine: Jet Turbine

Fuel: High octane; gasoline paraffin mixture

Torque: 1550 lbf.ft at 95% ROS

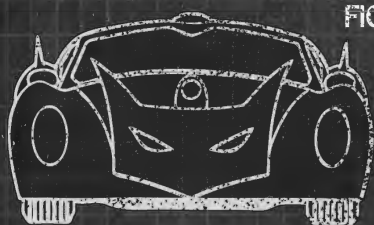


FIG. 1

FRONT VIEW

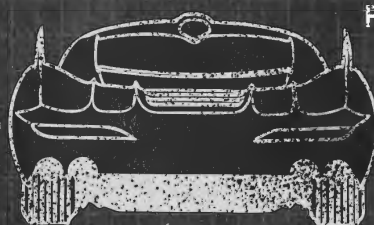


FIG. 2

REAR VIEW

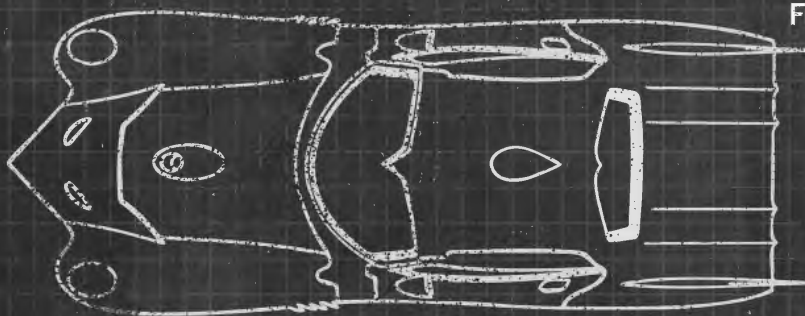


FIG. 3

TOP VIEW




FIG. 4

AERO BAT FINS

EXTENDING BAT-RAM

ALLOY RIMS



Dans un vacarme mécanique,
la passerelle s'endèche et l'éclat noir de jais
de la Batmobile apparaît. Le chevalier noir relâche sa
télécommande et se dirige vers son coursier.

Durant l'ascension de la passerelle, des bras robotiques viennent ajuster
et greffer des myriades de composants sur la Batmobile, lui donnant ainsi
le nécessaire aux besoins de la mission. Ce soir, vitesse et force de frappe
sont de rigueur. En quelques instants, la technologie Wayne Tech a transformé
la Batmobile en le véhicule le plus rapide de Gotham City, et l'a doté de plus de
puissance de feu qu'un tank. En un clin d'œil, la voiture est prête et sort en trombe de la
Batcave en direction de Gotham City. La technologie embarquée capte et analyse toutes
les informations relatives aux activités nocturnes illégales. Avant même que Batman ne
sache exactement ce qui l'attend, la voiture est déjà en route vers les lieux du crime.

Sur le trajet, des ennemis prennent la Batmobile en chasse. Ils utilisent tout ce qu'ils ont
face à l'inarrêtable blindé noir. Mais les balles et les missiles ne lui font rien, et le percuter
est inutile. Les défenses high-techs annihilent tous leurs efforts, avant que son armement
ne se déclenche et ne décoche un tir nourri qui neutralise les poursuivants.

La Batmobile s'arrête dans un grincement strident, juste sous l'ombre de la sinistre
bâtisse abandonnée. Le moteur s'éteint, mais l'ordinateur de bord reste aux
aguets. Une simple pression sur un bouton et un lance-missile s'élève de l'arrière
du véhicule, l'air menaçant. En l'espace d'un instant la cible est acquise,
un interrupteur se tourne et la façade du bâtiment vole en éclat dans
un nuage de poussière et de débris. Le toit s'ouvre et le cheva-
lier noir est propulsé dans le ciel. Alors qu'il disparaît dans
l'obscurité, la voiture reste, silencieuse, en attente des
prochains ordres.

LA BATMOBILE

L'extension Batmobile vous permet de jouer avec la Batmobile dans des missions
de Batman : Gotham City Chronicles. Elle vous permet de jouer une mission de l'extension
Arkham Asylum, une autre de Manoir Wayne et une dernière de la boîte de base.

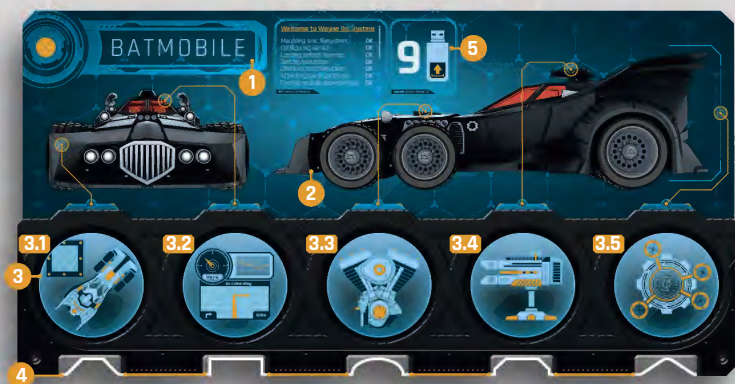
- I ♦ **RÈGLES DE LA BATMOBILE** P.4
- II ♦ **DESCRIPTION DES MODULES** P.6

I RÈGLES DE LA BATMOBILE

A LA BATMOBILE

La Batmobile ne peut être jouée que dans les missions qui lui sont dédiées. En jeu, elle est considérée comme un personnage si ce n'est qu'elle est contrôlée par une fiche plutôt que grâce à une tuile.

La Batmobile est constituée de l'assemblage d'une fiche avec différents modules.



1 • NOM

2 • IMAGE

3 • CATÉGORIES DE MODULES

3.1 • BLINDAGE

3.2 • ORDINATEUR DE BORD

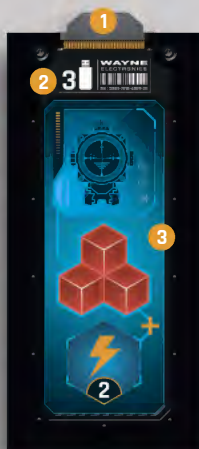
3.3 • MOTEUR

3.4 • ARME

3.5 • ACCESSOIRE

4 • PORT DU MODULE : chaque catégorie de module est associée à une forme de port spécifique.

5 • TOTAL MAXIMUM DES NIVEAUX DE MODULES DE LA BATMOBILE



- 1 • PORT DU MODULE
- 2 • NIVEAU DU MODULE
- 3 • EFFET DU MODULE

B ASSEMBLAGE DE LA BATMOBILE

Le contrôleur de la Batmobile est désigné dans les règles spéciales des missions.

Lors de la mise en place de la mission, avant le choix des bat-gadgets, le contrôleur de la Batmobile doit l'assembler.

Pour cela, il doit sélectionner un module par catégorie de module en respectant les restrictions suivantes :

- ▶ chaque catégorie ne peut accueillir qu'un module dont le port correspond,
- ▶ à l'issue de l'assemblage, aucun port de module ne peut être laissé vide,
- ▶ le total des niveaux de modules sélectionnés ne peut jamais dépasser le total maximum des niveaux de modules de la Batmobile.

Une fois la Batmobile assemblée, le joueur place sa figurine sur son emplacement de départ, indiqué sur le plan de la mise en place de la mission..



FIG. 1

FIG. 1 • Assemblage d'une Batmobile.

C UTILISATION DE LA BATMOBILE

Le contrôleur de la Batmobile peut effectuer des actions qui ne peuvent être réalisées qu'avec un véhicule : on les appelle des actions de véhicule. Celles-ci sont octroyées par certains modules ou encore par des règles spéciales.

Lors d'une action de véhicule, son contrôleur ne peut pas effectuer de relances payantes.

Lors des défenses de la Batmobile, son contrôleur ignore les étapes de dépense de cubes d'énergie et de constitution de la réserve de dés.

La zone où se trouve la Batmobile est toujours considérée comme saturée.



DESCRIPTION DES MODULES

Il existe différentes catégories de modules : blindage, ordinateur de bord, moteur, arme et accessoire.



BLINDAGE

Le blindage de la Batmobile correspond à son niveau de défense automatique. Cette valeur indique le nombre de succès automatiques attribués lors de l'étape de défense de la Batmobile. Le blindage indique également son nombre de points de vie. Après avoir sélectionné le blindage, son contrôleur place le pion points de vie de la Batmobile sur la piste compte-tour à l'emplacement correspondant afin de suivre l'évolution de ses points de structure.



Le pion de point de vie de la Batmobile est un pion générique qui se trouve dans la boîte de base.



ORDINATEUR DE BORD

L'ordinateur de bord permet d'effectuer des actions de véhicule.

Niveau 1 : permet au contrôleur de la Batmobile de l'activer une fois par tour. Pour cela, il réalise une réflexion automatique. Cela lui permet d'effectuer immédiatement **une action** de véhicule.

Niveau 2 : permet au contrôleur de la Batmobile de l'activer une fois par tour. Pour cela, il réalise une réflexion automatique. Cela lui permet d'effectuer immédiatement **deux actions** de véhicule.

Niveau 3 : permet au contrôleur de la Batmobile de l'activer une fois par tour. Pour cela, il réalise une réflexion automatique sans dépenser de cube d'énergie. Cela lui permet d'effectuer immédiatement **deux actions** de véhicule.



MOTEUR

Le moteur permet à la Batmobile d'effectuer un déplacement pour une **action de véhicule**.

Lors d'un déplacement de Batmobile, effectuez les étapes suivantes :

- ▶ 1- Son contrôleur enlève la Batmobile du plateau. Celle-ci est remise en jeu dans une autre zone de Batmobile lors de la prochaine étape de résolution des effets de début de tour des héros. Les zones de Batmobile sont indiquées sur le plan de la mission.
- ▶ 2- Immédiatement après sa remise en jeu, la Batmobile repousse toutes les figurines qui se trouvent dans sa zone.

Repousser les figurines :

Lorsque la Batmobile repousse des figurines, toutes les figurines présentes dans sa zone doivent être déplacées dans une zone adjacente au choix des propriétaires des figurines. Le joueur héros déplace les siennes en premier.

Lorsque des figurines sont repoussées, il faut toujours respecter les limites de saturation de zone. Si toutes les zones adjacentes sont saturées pour une figurine repoussée, elle est immédiatement neutralisée.

Niveau 1 : le fonctionnement suit la règle normale de déplacement de Batmobile.

Niveau 2 : le fonctionnement suit la règle normale de déplacement de Batmobile si ce n'est que chaque figurine repoussée par la Batmobile lance 2 dés jaunes. Puis elle subit une blessure par succès obtenu.

Niveau 3 : le fonctionnement suit la règle normale de déplacement de Batmobile avec pour exceptions :

- ▶ la Batmobile est remise en jeu immédiatement après avoir été retirée du jeu,
- ▶ chaque figurine repoussée par la Batmobile lance 2 dés jaunes. Puis elle subit une blessure par succès obtenu.



ARME

L'arme permet à la Batmobile d'effectuer une attaque à distance pour une **action de véhicule**.

Pour cela, son contrôleur suit les règles de l'action d'attaque à distance d'un personnage en respectant les exceptions suivantes :

- ▶ lors de l'étape de constitution de la réserve de dés, le niveau de l'arme détermine la caractéristique utilisée pour l'attaque,
- ▶ le niveau de l'arme détermine les compétences qui peuvent être utilisées.

Niveau 1 : fusil - orange relançable + orange relançable.

Niveau 2 : mitrailleuse - rouge + orange + la compétence rafale de niveau 1.

Niveau 3 : railgun - rouge + rouge + la compétence électricité de niveau 2.

ACCESSOIRE

Une Batmobile équipée d'accessoires bénéficie de certains bonus.

Niveau 1 : blindage électrifié - la Batmobile gagne la compétence contre-attaque de niveau 2. De plus, lorsqu'elle effectue une contre-attaque, elle gagne la compétence électricité de niveau 2 pour la durée de la contre-attaque.

Niveau 2 : coffre à bat-gadgets - tous les héros augmentent de 1 leur valeur de bat-ceinture. Les héros qui ne possèdent pas de valeur de bat-ceinture en obtiennent une de 1.

Niveau 3 : marquage laser - lorsqu'une figurine du camp des héros effectue une attaque à distance qui prend pour cible une figurine avec laquelle la Batmobile partage une ligne de vue, elle gagne la compétence tireur d'élite de niveau 1 pour la durée de l'action.



MONOLITH



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

CRÉDITS

AUTEUR : Frédéric Henry.

ILLUSTRATION DE LA BOÎTE : Arnaud Baudoiron.

ILLUSTRATIONS : David Finch, Anthony Jean, Jae Lee, Alex Maleev, Paul Renaud, Stéphane Roux, Arnaud Baudoiron, Tomeu Morey, Sandra H. Archer & June Chung.

ILLUSTRATIONS DES PLATEAUX : Georges Clarenko & David Demaret.

ILLUSTRATIONS DES ÉQUIPEMENTS : Milan Nikolic.

SCULPTEUR PRINCIPAL : Arnaud Baudoiron.

SCULPTEURS : Aragorn Marks, Edgar Ramos, Edgar Skomorowski & Irek Zielinski.

GRAPHISTES : Loïc Hascoët, Vincent Jamgotchian

MAQUETTISTES : Marine Guéguen, Benjamin Goupil, Sondo Tessieres & Delphine Guerder.

SCÉNARISTES : Tony Berart, Monu Crochet, Yohann Hériot & Frédéric Henry.

TRAUCTEURS : Rebecca Sevoz & Bort Hulley.

TEXTE D'INTRODUCTION : Mott John Sullivan, Yohann Hériot & Monu Crochet.

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

RELECTEURS : Yohann Hériot, Monu Crochet, Choz Elliott, Mott John Sullivan, Maïwenn Clémence & Dovid Bertolo.

CHARGÉE DE FABRICATION : Tracey Fraser-Elliott.

ASSISTANTS ÉDITORIAUX : Adhane Bodi & Dovid Bertolo.

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