

LES GUERRIERS SUR DEUX ROUES PRENNENT LA ROUTE !

BATTLEBIKES



SANS L'AUTORISATION DE GAMES WORKSHOP



SORTIR DU PLATEAU DE JEU

Les véhicules ne peuvent pas quitter le plateau de jeu à moins d'avoir atteint un point spécifié dans le scénario comme étant un point d'entrée ou de sortie. Sinon, le bord du plateau est considéré comme un obstacle. Tout véhicule qui quitte le plateau, que ce soit délibérément ou à la suite d'un dérapage, s'écrase contre cet obstacle (voir le chapitre **CRASHS**).

MODIFICATEURS AU MOUVEMENT

La réduction de mouvement due aux pneus endommagés est indépendante de celle due à un moteur endommagé. La réduction effective est seulement celle du total le plus élevé, que ce soit des pneus ou du moteur, mais pas des deux combinés. Ainsi, une voiture avec un pneu détruit (vitesse maximale réduite de 2) et 1 point de dégât sur le moteur (vitesse maximale réduite de 1) voit sa vitesse maximale réduite de 2 (la plus élevée des deux réductions).

DÉGÂTS INFLIGÉS AUX BATIMENTS ET AUX ARBRES

Chaque dommage excédentaire contre un bâtiment ou des arbres sont reportés sur un piéton ou une *battlebike*, déterminé au hasard lorsqu'il y en a plus d'un qui s'y abrite. Cette procédure est répétée jusqu'à ce que tous les dégâts supplémentaires aient été alloués ou qu'il n'en reste plus à infliger.

LES PIÉTONS

Pas plus de 2 piétons vivants ne peuvent se trouver sur un même point.

En raison de la petite cible qu'ils représentent, tous les tirs sur un piéton subissent une pénalité de -2.

N'importe quel piéton qui sort du plateau de jeu est éliminé.

LES ARMES À PROJECTILES

Un piéton peut tirer sur un autre piéton situé sur un point adjacent dans le même bâtiment ou dans le même bosquet d'arbres. Cependant, un coup de feu tiré sur un piéton à l'intérieur du même bâtiment ou bosquet d'arbres se fait avec un modificateur de -2 au toucher. Si le tir rate, il endommage le bâtiment ou les arbres.

Les piétons peuvent recharger leurs armes à la main avec les munitions inutilisées des armes à feu d'autres piétons ou conducteurs morts en occupant le même point. Il faut un tour pour recharger et ils ne peuvent pas tirer durant ce tour.



Battlebikes introduit les motos de combat, ou *battlebikes*, au jeu Battlecars. Ce livret contient les règles spéciales qui s'appliquent spécifiquement aux *battlebikes*. Outre celles de ce livret, toutes les autres règles standard de Battlecars s'appliquent aux *battlebikes*.

Bonne chasse !

NOTES DU TRADUCTEUR

Pour des raisons de cohérence avec l'ensemble des éléments de BATTLECARS et BATTLEBIKES, les abréviations ont été laissées en anglais. De plus, la forme anglaise de certains termes est notée à droite de la traduction, entre parenthèses et en italique.

COMPOSANTS DU JEU

1 PLANCHE CONTENANT :

- 8 pions Battlebike** : représentant les motos des joueurs sur le plateau.
- 8 pions Piéton** : représentant les conducteurs qui quittent leur véhicule.
- 8 marqueurs de vitesse** : utilisés pour indiquer les vitesses.
- 28 marqueurs d'armes passives** : huile, fumigènes, mines et clous, que l'on place sur le plateau de jeu quand un joueur utilise une de ces armes passives.

6 FICHES BATTLEBIKE

Elles sont utilisées par les joueurs afin d'afficher leurs vitesses, leurs armements et leurs dégâts.

6 FICHES PIÉTON

Si un conducteur quitte son véhicule, il devient piéton et ces fiches servent à indiquer sa vitesse, son armement et ses dégâts.

3 PLANCHES DE MARQUEURS D'ARMES

Pour représenter les différentes séries d'armes. Ils sont placés sur les fiches Battlecar, Battlebike ou Piéton afin de comptabiliser le nombre de munitions pour chaque arme.

2 PLANCHES DE MARQUEURS DE DÉGÂTS

Ces pions rouges sont placés sur les fiches Battlecar, Battlebike ou Piéton afin de comptabiliser les dégâts reçus.

6 FEUILLES D'AIDES DE JEU

Elles regroupent les différents tableaux utilisés lors d'une partie.

TERRAINS

LES ARBRES

En raison de leur maniabilité, les *battlebikes* peuvent rouler à travers les arbres (voir le chapitre **MOUVEMENT**).

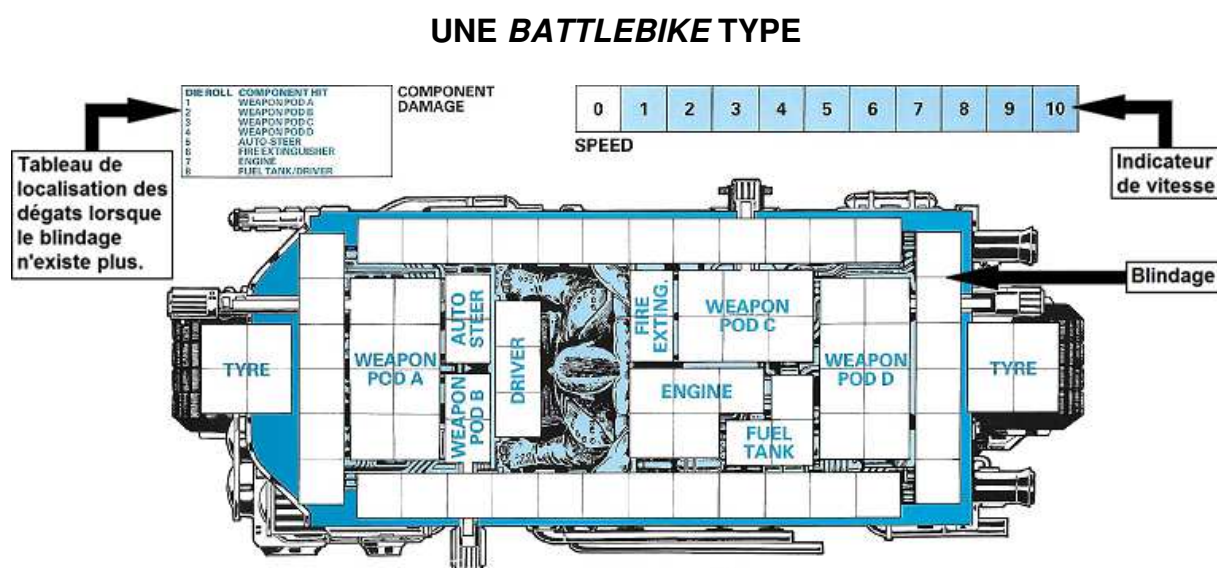
Une *battlebike* peut tirer à partir d'un point situé dans des arbres, mais ne peut pas tirer à travers des arbres (voir le chapitre **LES ARMES À FEU**).

DÉGÂTS INFLIGÉS AUX ARBRES

Une fois que les arbres ont subi tous les dégâts possibles (c'est-à-dire que leur marqueur est complètement recouvert par des marqueurs de dégâts), tout excédent ou dommage supplémentaire n'a aucun effet sur eux, mais est encaissé par un piéton ou par une *battlebike* qui s'y abrite, déterminé aléatoirement s'il y en a plus d'un.

LES FICHES BATTLEBIKE

Les fiches Battlebike représentent les différentes *battlebikes*. Les informations de ces fiches sont détaillées sur le plan ci-dessous.



ARMER VOTRE MOTO

Les restrictions sur l'armement des *battlecars* s'appliquent également aux motos, avec la restriction ci-dessous.

ROQUETTES

Les *battlebikes* ne peuvent pas être équipées de roquette.

INDICATION DES DÉGÂTS

La première cible à être atteinte dans la zone désignée est le blindage. Lorsqu'un blindage est totalement recouvert de marqueurs de dégâts, tous les points de dégâts supplémentaires sont reportés à l'intérieur de la *battlebike*.

Lorsque l'intérieur d'une *battlebike* est touché, un dé est lancé et le résultat est comparé au tableau de localisation des dégâts de sa fiche Battlebike pour déterminer quel composant a été touché.

Si le résultat désigne un composant qui a déjà été détruit et qu'il n'y a pas d'autre composant non détruit répertorié par ce résultat, lancez à nouveau un dé jusqu'à ce qu'un composant approprié soit touché. Tous les points de dégâts excédentaires laissés par la destruction totale d'un composant sont reportés sur un autre composant déterminé par le jet de dé.

Lorsqu'il y a deux composants répertoriés par la même valeur, le premier composant nommé est le premier à prendre les dégâts. Une fois qu'il est détruit, les dégâts excédentaires ne sont pas reportés sur les autres listés par cette valeur, mais le dé est relancé. Le deuxième composant est touché lorsque cette valeur est tirée une fois que le premier composant a été détruit.

LES ÉPAVES

Une fois qu'une moto est détruite ou immobilisée, son pion Battlebike est laissé sur le plateau de jeu et est considéré comme une épave.

COMPOSITION D'UNE MOTO : UTILISATION ET EFFETS DES DÉGÂTS

Chaque *battlebike* a des équipements variés. Il n'y a pas deux motos ayant le même équipement. Les équipements sont les mêmes que ceux des *battlecars*, avec les exceptions ci-dessous.

BLINDAGE

Chaque *battlebike* possède 4 zones de blindage : une à l'avant, une sur chaque côté et une à l'arrière. Lorsqu'une zone de blindage est complètement détruite, tout dégât supplémentaire sur cette zone touche un composant interne.

PNEU (TYRE)

Effets des dégâts

Pour chaque pneu détruit, la vitesse maximale de la moto est réduite de 4.

MOTEUR (ENGINE)

Effets des dégâts

Pour chaque point de dégât subit par le moteur, la vitesse maximale de la moto est réduite de 2.

RÉSERVOIR DE CARBURANT (FUEL TANK)

Effets des dégâts

Si une *battlebike* avec un réservoir de carburant endommagé et sans extincteur opérationnel est atteinte par une flamme, lancez un dé et ajoutez 1 pour chaque point de dommage du réservoir de carburant. Si le total est 7 ou plus, le réservoir de carburant explose, détruisant totalement la moto et tuant son conducteur. Ceci s'applique également si un réservoir de carburant précédemment endommagé est touché par une flamme.

Si un missile ou une roquette touche un réservoir sans extincteur opérationnel, on procède de la même façon que ci-dessus, mais en déduisant 2 du total obtenu.

MOUVEMENT

La vitesse maximum d'une *battlebike* est 10.

Les *battlebikes* ne peuvent pas passer au travers des bâtiments, des épaves et des autres véhicules, ou utiliser une ligne de mouvement bloquée par le coin d'un bâtiment.

En raison de leur plus grande maniabilité, les *battlebikes* peuvent se déplacer à travers les arbres et le long des lignes bloquées par les coins des arbres. Cependant, pour chaque point dans les arbres, ou chaque ligne de mouvement bloquée par un coin d'arbre, un dé doit être jeté. Si le résultat est supérieur à la vitesse de la moto, elle se déplace avec succès sur ce point ou le long de cette ligne. Si le résultat est inférieur ou égale à la vitesse, la moto s'écrase contre un arbre, ne se déplace pas sur ce point et subit des dégâts (voir le chapitre **CRASHS**). Les *battlebikes* ne peuvent pas se déplacer ou traverser le coin de n'importe quel marqueur dont les arbres ont été totalement détruits.

Les motos peuvent percuter d'autres véhicules et s'écraser contre des bâtiments, des arbres et des épaves. Les motos peuvent écraser les piétons en se déplaçant à travers eux (voir le chapitre **LES PIÉTONS**).

ACCÉLÉRATION ET DÉCÉLÉRATION

	Sur route	Sur l'herbe	Sur route	Sur l'herbe
Accélération maximum	3	2	Avec moteur gonflé (<i>supercharger</i>)	
			4	3
Décélération maximum	4	3	Avec servo-freins (<i>power brakes</i>)	
			5	4

LA MARCHÉ ARRIÈRE

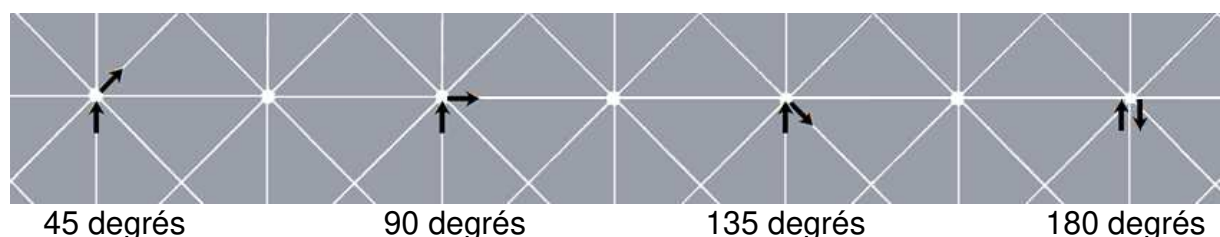
Les *battlebikes* ne peuvent pas faire marche arrière.

LE VIRAGE EN TROIS POINTS

Une moto avec une vitesse de 0 peut être réorientée pour faire face à n'importe quelle direction sur le point qu'elle occupe en guise de mouvement. Sa vitesse reste à 0.

LES VIRAGES

Les *battlebikes* peuvent tourner à 45°, 90°, 135° et 180° (soit un demi-tour).



Vitesses maximums de sécurité de prise des virages

En cas de virage dans des arbres, les valeurs à utiliser sont les mêmes que pour l'herbe.

	Sans direction assistée (<i>auto-steer</i>)		Avec direction assistée (<i>auto-steer</i>)	
	Sur route	Sur l'herbe	Sur route	Sur l'herbe
Virage à 45 degrés	10	6	10	8
Virage à 90 degrés	6	4	8	5
Virage à 135 degrés	4	3	5	4
Virage à 180 degrés	2	1	3	2

DÉRAPAGE

Une *battlebike* doit tester le dérapage dans les cas suivants :

- 1) Lorsqu'elle amorce un virage en dépassant la vitesse maximum de sécurité ;
- 2) Lorsqu'elle roule sur un marqueur Fumigène ou Huile, ou un marqueur Clous si la moto échoue à les éviter (voir le chapitre **EFFETS DES ARMES PASSIVES**) ; note : une moto n'a pas à tester d'évitement lorsqu'elle quitte un de ces points ;
- 3) Lorsque le conducteur est tué alors que sa moto est en mouvement.

LE TEST DE DÉRAPAGE

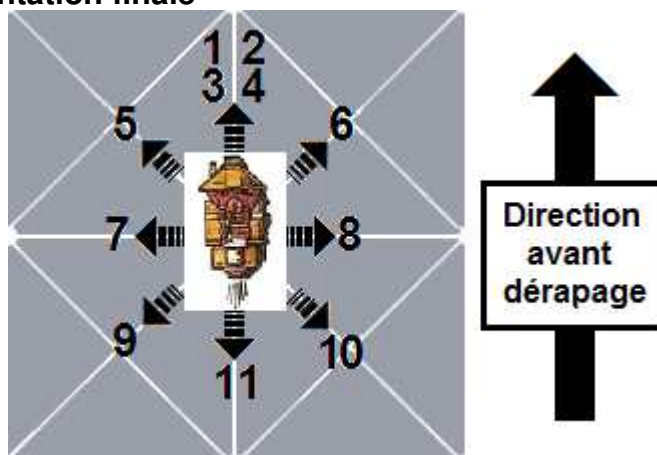
Pour le test de dérapage, suivez la même procédure décrite dans Battlecars, avec les modifications ci-dessous.

Table de Dérapage

SD	1	2	3	4	5	6	7	8	9 et +
Distance de dérapage	0	1 dé -7	1 dé -6	1 dé -5	1 dé -4	1 dé -3	1 dé -2	1 dé -1	1 dé
Dégâts aux pneus	0	0	0	0	1	1	2	2	3

Orientation finale

Vitesses	Modificateurs au dé
4	+1
5 ou 6	+2
7, 8, 9 ou 10	+3



Si l'orientation finale d'une *battlebike* est 7, 8, 9, 10 ou 11, alors elle a glissé et ne peut plus utiliser aucune arme jusqu'à son prochain tour.

Tout dérapage ou orientation finale de 5 ou plus résultant d'un dérapage sur un point d'arbres signifie que la moto a percuté un arbre (voir le chapitre **CRASHS**) et prend des dégâts. La moto reste sur le point d'arbres et n'est pas déplacée de la distance de dérapage.

ACCROCHAGES

Les *battlebikes* peuvent percuter et être percutées exactement de la même manière que dans Battlecars.

DÉGÂTS CAUSÉS PAR LES CRASHS ET LES ACCROCHAGES

Comme une *battlebike* ne comporte qu'une seule section, tout accrochage latéral frappe ce côté de la *battlebike*.

Après avoir été heurté latéralement, une *battlebike* est considérée comme ayant glissé et ne peut utiliser aucune arme avant son prochain tour.

Comme les *battlebikes* peuvent atteindre des vitesses plus élevées, la vitesse relative en cas de face à face peut être supérieure à 18. Cependant, le nombre de dés lancés pour déterminer les dommages causés par un tel impact est le même que pour une vitesse relative de 18.

LES ARMES

EFFETS DES ARMES PASSIVES (clous, fumigènes, huile et mines)

Celles-ci ont les mêmes effets sur les motos que sur les voitures, sauf pour le cas ci-dessous.

Clous et mines

En raison de leur maniabilité, il est possible que les *battlebikes* évitent les clous et les mines. À chaque fois qu'une *battlebike* se déplace sur un point couvert par des clous ou des mines, le joueur lance un dé. Si le résultat est supérieur à la vitesse de la moto, elle a bien contourné ces clous ou ces mines. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal à la vitesse de la moto, appliquez normalement les effets de l'arme.

Lors de la détermination des dommages causés aux composants intérieurs par les mines, il n'est pas nécessaire de jeter un dé pour déterminer quelle section a été touchée. Il suffit de lancer un dé sur le tableau de localisation des dégâts de la moto.

LES ARMES À PROJECTILES (lance-flammes, missiles, mitrailleuses et roquettes)

Lorsque vous tirez sur une moto qui est à 45 degrés du tireur, seule l'extrémité de la cible et son côté le plus proche peuvent se faire tirer dessus. Si la moto cible ne montre qu'un côté, seul ce côté peut se faire tirer dessus.

VÉRIFIER LE TIR

Tous les modificateurs au jet de dé pour toucher s'appliquent également aux *battlebikes*, avec l'ajout ci-dessous.

Les *battlebikes* peuvent tirer depuis un point dans les arbres, mais pas au travers. Les *battlebikes* peuvent tirer sur une moto ou sur un piéton positionné sur un point adjacent du même bosquet d'arbres. Cependant, tout coup tiré sur une *battlebike* depuis un même bosquet d'arbres subit un malus supplémentaire de -2 au résultat. Si le tir manque sa cible, les dégâts sont infligés aux arbres.



Dans tous les scénarios, les joueurs devraient tirer au dé qui joue quoi, afin que tous les véhicules ou les piétons se déplacent dans un ordre aléatoire. L'ordre de jeu ne devrait pas permettre que tous les membres d'une seule équipe ne jouent avant les membres de l'autre.

BATTLEBIKES CONTRE BATTLEBIKES

Tous les scénarios des règles de Battlecars peuvent être joués en substituant des *battlebikes* aux *battlecars* pour des combats de motos contre motos.

BATTLEBIKES CONTRE BATTLECARS

Pour 3, 6 ou 9 joueurs

Le jeu de base de combat de rue et le jeu de combat d'arène peuvent être joués avec une équipe de *battlebikes* contre une équipe de *battlecars*. Les effectifs de chaque camp doivent être tels qu'il y ait deux motos pour chaque voiture.

RAID SUR TACCOVILLE - Pour 2 équipes

Placement

Les deux plateaux sont placés côte à côte avec les marqueurs Terrain positionnés comme indiqué. Les deux équipes sont les Anges Noirs (3 *battlebikes*) et les Citadins (7 piétons). Les Citadins notent secrètement (références sur la grille) dans quel bâtiment (à l'exception de la banque) ou bosquet d'arbres chaque piéton commence. Chacun des Citadins dispose des munitions autorisées pour son arme et transporte trois armes passives (le maximum pouvant être transporté par un piéton dans ce scénario).

Un bâtiment est secrètement désigné comme dépôt de munitions où les piétons peuvent recharger leurs armes (mais pas leurs armes passives) jusqu'à ce que ce bâtiment soit complètement détruit.

Les Anges Noirs entrent sur le plateau par le point indiqué et à n'importe quelle vitesse.



Règles du scénario

Les Anges Noirs ont prévu de braquer la banque de Taccoville. Cependant, les Citadins ont entendu parler de ce plan et leur ont tendu une embuscade.

Les Citadins peuvent attaquer dès qu'un Ange a atteint un point adjacent à la banque ou qu'une arme (à projectile ou passive) a été tirée par un Ange. Un pion Piéton Citadin doit être placé sur le plateau dès que ce piéton tire, dépose une arme passive, prend des dégâts (son bâtiment est pris pour cible et il y a des dégâts supplémentaires), se déplace ou qu'une moto traverse le point du bosquet d'arbres où se cache le piéton, auquel cas le piéton a été renversé et tué.

Les piétons déposent leurs armes passives de la même manière que les véhicules, mais peuvent le faire dans n'importe quelle direction. Les Citadins ne peuvent pas entrer dans la banque tant qu'elle n'a pas été volée.

Les Citadins gagnent s'ils tuent tous les conducteurs des Anges Noirs, détruisent ou immobilisent toutes les *battlebikes* ou empêchent l'argent de quitter le plateau.

Les Anges Noirs doivent voler la banque. Un chauffeur doit entrer dans la banque et passer deux tours dans ce bâtiment. Cet Ange a alors "l'argent", ce qui doit être noté. L'argent ou les armes passives peuvent être transférés entre deux piétons adjacents, les conducteurs de deux motos stationnaires adjacentes, un piéton et le conducteur d'une moto stationnaire adjacente. Dans tous les cas, les deux doivent appartenir à la même équipe. Tout piéton peut prendre l'argent ou les armes passives d'un piéton mort ou l'argent d'une moto dont le conducteur est mort, ou non, en se déplaçant sur le même point.

Tout piéton peut récupérer une moto sans conducteur.

Les Anges doivent déplacer l'argent hors du plateau, par l'un des points de sortie et sur une *battlebike* pour gagner.

LE SNACK DE SMOKEY JOE - Pour 2 équipes

Placement

Il y a deux équipes : Les Poings Écarlates (2 *battlecars*) et les Anges Noirs (4 *battlebikes*). Les deux plateaux sont placés côte à côte avec les marqueurs Terrain positionnés comme indiqué. Il y a cinq *battlebikes* stationnés aux abords du Smokey Joe (l'une d'elle est en réserve, complète avec sa fiche Battlebike et ses armes). Trois Anges Noirs sont dans le Smokey Joe, le quatrième est à l'extérieur et fait le guet soit à pieds, soit sur une *battlebike*.



Règles du scénario

Les Poings Écarlates apprennent que des membres du gang des Anges Noirs est en ville et cause des problèmes au snack de Smokey Joe. Deux membres des Poings Écarlates vont s'occuper des fauteurs de troubles.

Les Poings Écarlates entrent sur le plateau par le point indiqué et à n'importe quelle vitesse. Dès que le guetteur a une vue dégagée (ligne de tir non obstruée) des Poings Écarlates et qu'il est entré dans le Smokey Joe pour avertir les autres, ou dès qu'une arme (à projectile ou passive) a été utilisée, les Anges peuvent quitter le Smokey Joe et se jeter sur leurs *battlebikes*.

Les Poings Écarlates ne peuvent pas tirer sur le bâtiment du Smokey Joe avant le troisième tour suivant celui où les Anges ont pu le quitter (Joe est leur pote !).

Tout véhicule peut quitter le plateau, intentionnellement ou non, le long de toute ligne de mouvement menant à son bord. Tout véhicule ou conducteur qui quitte le plateau ne peut plus revenir et est hors-jeu.

Les Poings Écarlates gagnent s'ils détruisent toutes les *battlebikes* ou tuent tous les Anges Noirs ou les chassent du plateau.

Les Anges Noirs gagnent s'ils détruisent les deux *battlecars*, tuent les deux Poings Écarlates ou les chassent du plateau.

CONTRIBUTEURS

Concepteurs du jeu :

Ian Livingstone ;
Gary Chalk ;
Albie Fiore.

Développement :

Games Workshop.

© 1984, Games Workshop Ltd.

Traduction :

© Patrice-Alexis CHAYA 2018.



AUTRES JEUX DE GAMES WORKSHOP

Doctor Who : le jeu du temps et de l'espace.

Judge Dredd : le jeu du combat contre le crime dans Mega-City.

RuneQuest : le jeu de rôle fantastique.

Calamity : le jeu d'Andrew Lloyd Webber d'assurance internationale à haut risque.

Warhammer : le jeu de rôle fantastique du combat d'ampleur.

Talisman : le jeu de la quête magique.