



**ARKHAM ASYLUM**

Artist's mark

# AHA, BATOU!

Nous nous retrouvons enfin !

Mais quelle surprise de te voir !

Enfin pas tant qu'ça. Je te connais plus que toi-même, tu sais ? Et maintenant, les gens vont finir par comprendre que nous ne sommes pas si différents l'un de l'autre.

**HaHa**ha!! ! Ça, c'est la meilleure blague du jour. Tu ne dis rien ?

# HaHaAhaHa!!!!

Tiens, en parlant de blague, en voici une bonne. Tu connais le point commun entre une chauve-souris et un clown ?

Non !? Hum, je ne sais pas non plus...

Ah ! Maintenant que tu en parles, je suis content que tu aies choisi de partager ma chambre. Mets-toi à l'aise. Installe-toi Batou. Je vais faire de la place dans mon dressing pour ta cape.

Tu verras, ici on s'occupe bien de nous. La nourriture n'est pas mauvaise. Le lundi on a droit à des pilules bleues qui fondent sous la langue, et le jeudi, ce sont les gélules rouges à la fois sucrées et salées. Par contre, le gros cuisinier ne s'embête pas le weekend et nous refille tous les restes de la semaine. Ça te travaillera jusqu'au fond des tripes, mais tu t'y habitueras ...

# HAhaHAhaHa!!!!!!

Oh ! Tu as de la chance, tu vas retrouver ici plein de petits camarades. **HaHa**ha!! !

Et ils seront ravis de te retrouver. Mais ne t'en fais pas, je vais te garder sous mon aile. Tu n'auras rien à craindre tant que tu suivras les conseils du clown blanc.

D'ailleurs, je n'en suis pas sûr, mais je crois que c'est moi.

**Pssst**... ! Rapproche-toi ...

Je vais te mettre au parfum à propos de ma prochaine évasion.

D'ailleurs cela me rappelle une bonne blague !

Deux fous veulent s'échapper de l'asile. L'un d'eux explique à l'autre :

"Le gardien est à droite, on passe à gauche. S'il est à gauche, on se faufile à droite."

Plus tard, dans la nuit, le deuxième fou dit au premier :

"Impossible de s'échapper : le gardien n'est pas là"

# HaHaHaHaHaHaHaHa

Pendant que tu me parles d'évasion, je vais t'expliquer mon nouveau plan, plan que tu ne pourras qu'apprécier au vu de notre santé mentale. Avec le duo comique que nous formerons, Gotham s'effondrera de rire.

Approche tes oreilles pointues que je te le chuchote. Je ne veux pas que quelqu'un puisse entendre.

Je vais ; non d'ailleurs ; NOUS ALLONS montrer au monde entier qu'ils ne sont pas si sains d'esprit, et que tout ce qui nous sépare, eux et nous, n'est ...

Qu'une...Mauvaise...Journée.

# haHaHaHAha!!!!

**Chhu**T... ! Ils arrivent !"

## ARKHAM ASYLUM

Cette extension est dédiée aux vilains et à leurs travers. C'est la raison pour laquelle les joueurs vont évoluer au sein de l'asile d'Arkham et de The Joker Funhouse.

- I ♦ MISSIONS ..... P.3
- II ♦ RÈGLES DE PLATEAUX ..... P.21



# MISSIONS



## ARKHAM ASYLUM

RÉVOLTE À ARKHAM ASYLUM P.4

EXPÉRIENCES À L'ASILE P.6

DOUBLE VUE P.8

## THE JOKER FUNHOUSE

UNE MAUVAISE JOURNÉE P.10

LE PARC DE L'EFFROI P.14

AMUSEMENT MILE P.16

## BATMOBILE

LE CHALLENGE P.18





Batman, on a besoin de vous à l'asile d'Arkham ! À cause de Zsasz et Clayface, les pires criminels sont sortis de leurs cages. Le bâtiment est condamné, mais la révolte bat son plein. Les quelques gardiens survivants du massacre se sont cachés comme ils le peuvent. Ils attendent des secours... mais combien de temps pourront-ils encore tenir ? Si vous pouvez vous rendre à l'asile et les retrouver, ils devraient pouvoir vous prêter main forte. J'ai déjà dépêché une partie de mes hommes sur place, mais ils ne pourront pas arriver à contenir ce soulèvement sans votre aide. Faites vite, on ne peut pas laisser ces cinglés emporter plus d'innocents.



### CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- ◆ la partie se termine à la fin du tour 6 des héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 6,
- ◆ les héros ont repris possession de suffisamment de secteurs de l'asile - il reste 1 seul pion renfort sur le plateau.

### CONDITIONS DE VICTOIRE

- ◆ HÉROS : les héros ont repris possession de suffisamment de secteurs de l'asile - 1 seul pion renfort se trouve sur le plateau.
- ◆ VILAIN : l'asile est aux mains de ses patients - 2 pions renforts ou plus se trouvent sur le plateau.



3

1<sup>er</sup> HÉROS



BATMAN



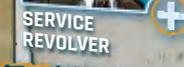
2<sup>e</sup> HÉROS

MONTOYA



SERVICE GUN, TONFA

BULLOCK



3<sup>e</sup> HÉROS

KATANA



NIGHTWING



BATON X2

AZRAEL



FLAMING SWORD



1

**0 POINT DE RENFORT + DÉLIRE GROUPÉ :** les héros choisissent une zone et réalisent immédiatement une activation de personnage avec chaque personnage du vilain qui s'y trouve. Durant ces activations, les héros ignorent toutes les étapes de dépense de cubes d'énergie.

**SOUTIEN DES GARDIENS :** un héros qui possède la compétence commandement sbire doit choisir, lors de la mise en place de la mission, la tuile de Guards comme étant sa tuile alliée. Peu importe le niveau de sa compétence, on considère qu'elle est de niveau 2.

**REPRENDRE POSSESSION DE L'ASILE :** lors de l'étape d'entretien de fin de tour des héros, les héros vérifient pour chaque secteur qui ne leur appartient pas si ces deux conditions sont réunies :

- aucune figurine du camp du vilain n'est située dans le secteur,
- au moins une figurine du camp des héros est située dans le secteur.

Si ces deux conditions sont réunies, les héros ont repris possession du secteur. Ils retirent le pion renfort de ce secteur pour le notifier.

**ACTIVATION DE LA TUILE ÉVÉNEMENT :** durant son tour, le vilain ne peut pas activer la tuile événement de manière habituelle. Il doit respecter les exceptions suivantes :

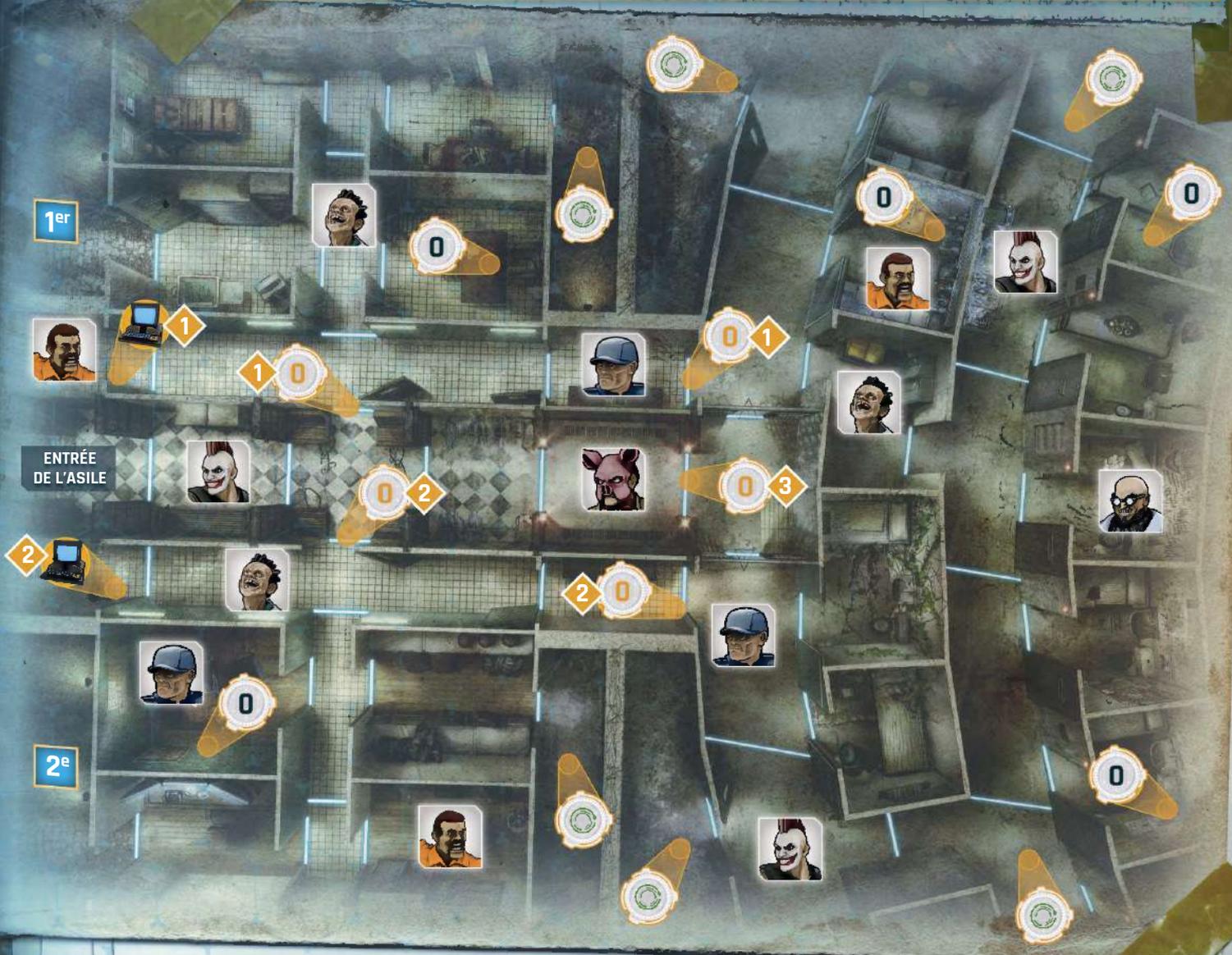
- il ne peut pas activer la tuile événement si elle n'est pas située en position 1 de sa rivière,
- il doit obligatoirement activer la tuile événement lorsqu'elle se situe en position 1 de sa rivière,
- le vilain ne dépense aucun cube d'énergie pour activer la tuile événement,
- l'activation de la tuile événement est une activation gratuite, elle n'est pas considérée comme la première ni comme la seconde tuile activée,
- le vilain est obligé de déclencher l'événement délire groupé,
- si le vilain effectue une activation de tuile qui place la tuile événement en position 1, il termine l'activation en cours avant d'activer la tuile événement.

**LIBÉRER LES GARDES :** lorsque les héros reprennent possession d'un secteur, si 3 Guards ou moins sont présents sur le plateau, les héros placent un Guard dans la zone du pion renfort qui vient d'être retiré. Ces Guards sont considérés comme des personnages de la tuile alliée Guards et suivent les mêmes règles d'activation.

**RENFORTS CONSTANTS :** lors de l'étape d'entretien du tour du vilain, celui-ci peut faire venir jusqu'à 3 figurines en renfort, avec au maximum une figurine par zone de renfort.

**SECTEUR :** un secteur est un ensemble de zones mis en valeur sur le plan. Au début de la partie, un pion renfort est présent dans chaque secteur.

Bien que cela ne devrait pas nous surprendre, tout va mal à l'asile d'Arkham. Le professeur Pyg et Hugo Strange se sont échappés de leurs cellules. Ils ont à présent pris possession de l'aile ouest de l'établissement. Ils ont réussi à concocter une terrible substance et ils l'expérimentent sur les patients les plus vulnérables. Bien que certains résidents mériteraient pire, ce ne sont pas tous des criminels endurcis. Vous devez trouver les documents qui décrivent la création de la substance. Avec cela, nous pourrions peut-être créer un antidote et sauver ces pauvres gens.

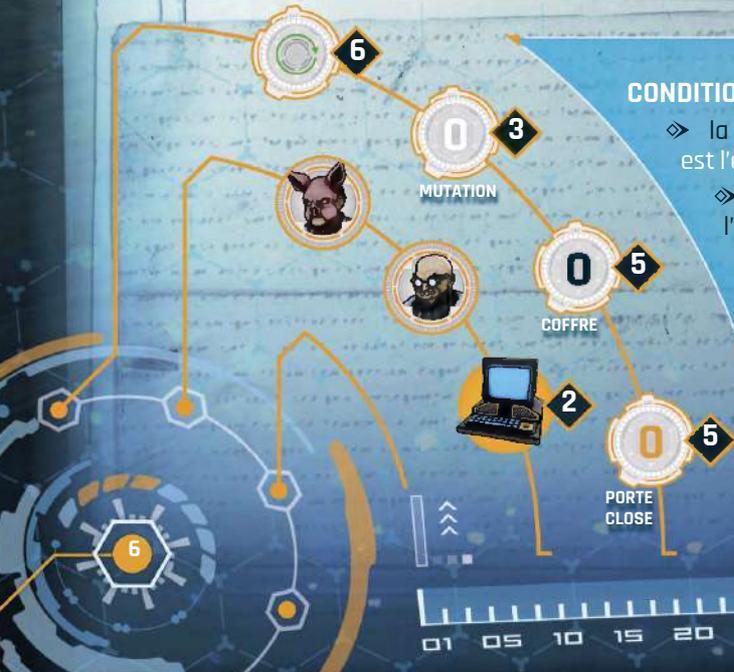


CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- ❖ la partie se termine à la fin du tour 6 des héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 6,
- ❖ les héros sont en possession de suffisamment de documents sur l'agent chimique - 4 coffres sont ouverts.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- ❖ HÉROS : les héros sont en possession de suffisamment de documents sur l'agent chimique pour créer un antidote - 4 coffres sont ouverts.
- ❖ VILAIN : il est trop tard pour soigner les patients touchés par la mutation - moins de 4 coffres sont ouverts.



4

1er HÉROS

BATMAN



MEDKIT

BATMAN



MEDKIT

MONTOYA



SERVICE GUN, TONFA, HACKING EQUIPMENT

2e HÉROS

CATWOMAN



CLAWS, MEDKIT

CATWOMAN



WHIP, MEDKIT

DUKE



SHORT BATON, MEDKIT, LOCKPICK EQUIPMENT



1 3 POINTS DE RENFORT

2 3 POINTS DE RENFORT + ACTIVATION DE LA MUTATION : le vilain choisit une tuile non neutralisée de sa rivière et y place un pion mutation.

**TUILE MUTÉE :** une tuile sur laquelle se trouve un pion mutation est une tuile mutée. La caractéristique d'attaque au corps-à-corps de cette tuile est remplacée par 1 dé noir relançable et les personnages qu'elle contrôle ne peuvent plus effectuer d'attaques à distance, de manipulations ni de réflexions.

**OUVRIR LES COFFRES :** un héros dans la zone d'un pion coffre peut l'ouvrir pour trouver des documents concernant la préparation de l'agent chimique. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 5. La compétence crochetage est prise en compte. En cas de réussite, le héros retire le pion coffre du plateau pour notifier qu'il a été ouvert.

**ACCÈS RESTREINTS :** une limite de zone sur laquelle se trouve un pion porte close est infranchissable. Les déplacements entre deux zones séparées par un pion porte close sont impossibles. Les personnages du vilain ignorent cette règle lors de leurs déplacements. Il n'y a pas de ligne de vue entre ces deux zones.

**PIRATER LE SYSTÈME D'OUVERTURE :** une figurine du héros dans la zone d'une figurine d'ordinateur peut ouvrir des portes. Pour cela, elle réalise une réflexion

complexe de difficulté 3. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, le héros retire la figurine d'ordinateur du plateau pour notifier qu'il a été piraté.

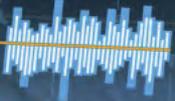
**LES PORTES S'OUVRENT :** lorsque l'ordinateur noté 1 est retiré du plateau, les héros enlèvent aussi les pions porte close notés 1. Lorsque l'ordinateur noté 2 est retiré du plateau, les héros enlèvent aussi les pions porte close notés 2. Lorsqu'il n'y a plus d'ordinateurs sur le plateau, les héros retirent du plateau le pion porte close noté 3.

**MUTAGÈNE INSTABLE :** si Hugo Strange ou Prof. Pyg se situent dans la zone d'un personnage ami, ils peuvent lui injecter une version instable du mutagène. Pour cela, Hugo Strange ou Prof. Pyg effectuent une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec le personnage ami situé dans la zone du personnage actif.

Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile en respectant les exceptions suivantes :

- s'il déclare une attaque, il est obligé de déclarer une attaque au corps-à-corps avec une caractéristique de 1 dé noir relançable,
- ce personnage est neutralisé à la fin de son activation.

**ENTRÉE DE L'ASILE :** la zone notée «entrée de l'asile» sur le plan est considérée comme une zone de renfort.



Gotham City Chronicles

## DOUBLE VUE

Hey, réveille-toi ! Je peux te voir via le relais de vidéo surveillance. Tu as pris un coup sur la tête au moment où tu as ramené le Joker à Arkham. Ce que tu n'as toutefois pas remarqué, c'est qu'il s'agissait de Clayface ayant pris son apparence. En attendant, avec le vrai Joker, ils ont pris possession de l'asile. Des renforts sont en route, mais le temps qu'ils arrivent tu devras te débrouiller seul. Tu dois te ressaisir et te préparer au combat. Découvre qui est le vrai Clayface et neutralise-le. N'oublie pas qu'Arkham dispose d'un système de refroidissement. Si tu peux y accéder, tu pourras perturber les pouvoirs de Clayface.



0 3  
SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT



0 4  
PRODUIT DOPANT



5  
STUN GRENADE



### CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- la partie se termine à la fin du tour 8 des héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 8,
- Clayface est neutralisé - la tuile The Joker (Clayface) est neutralisée.

### CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS : le héros a neutralisé Clayface - la tuile The Joker (Clayface) est neutralisée.
- VILAIN : le héros n'a pas neutralisé Clayface - la tuile The Joker (Clayface) n'est pas neutralisée.



0

1<sup>er</sup> HÉROS

DUKE

TONFA, MEDKIT

BATMAN

TONFA, MEDKIT



1

### 2 POINTS DE RENFORT

2

**2 POINTS DE RENFORT + CAPTURE :** le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec une figurine de Guard. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile en respectant les exceptions suivantes :

- durant cette activation, le Guard dispose de la compétence entrave de niveau 1,
- lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il est obligé de déclarer une attaque au corps-à-corps et de déclarer qu'il utilise la compétence entrave.

**DÉSARMÉ :** le héros n'a pas accès aux bat-gadgets pour ce scénario. Lors de la mise en place, le héros ne choisit aucun bat-gadget.

**UN LION PARMIS LES LOUPS :** Clayface est parmi les résidents d'Arkham, sous l'apparence du Joker. Après la mise en place, le vilain place la tuile et la figurine de The Joker (Clayface) à proximité du plateau. Il place le pion PV de The Joker (Clayface) sur le poste de commandement à son niveau normal.

**DIMINUER LA TEMPÉRATURE :** un héros dans la zone d'un pion système de refroidissement peut diminuer la température afin de perturber les pouvoirs de Clayface. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 4. En cas de réussite, la température est diminuée. Le héros prend le pion système de refroidissement du plateau et le place sur sa fiche de héros pour le notifier.

**FROID MORDANT :** à chaque fois que la température est diminuée, The Joker (Clayface) perd 3 PVs, même s'il n'est pas encore en jeu.

**RALENTISSEMENT :** à chaque fois que la température est diminuée, toutes les figurines présentes dans l'asile en subissent le contrecoup.

Tant que le héros a au moins un pion système de refroidissement sur sa fiche de héros :

- l'indice de récupération du vilain est diminué de 1,
- les indices de récupération de l'état actif et au repos du héros sont diminués de 1.

Après que le héros a effectué sa récupération lors de l'étape de déclaration de l'état des héros, il retire un pion système de refroidissement de sa fiche de héros et le range dans la boîte.

**FORME INSTABLE :** la première fois que la température est diminuée, si The Joker (Clayface) n'est pas présent sur le plateau, il se révèle. Le vilain choisit une tuile non neutralisée entre The Joker et The Joker (Mr. Joe), puis il la remplace par la tuile The Joker (Clayface). Il remplace la figurine du Joker choisi par la figurine The Joker (Clayface).

**RÉVÉLATION :** lorsque The Joker ou The Joker (Mr. Joe) est neutralisé, si The Joker (Clayface) n'est pas présent sur le plateau, il se révèle. Le vilain choisit une tuile non neutralisée entre The Joker et The Joker (Mr. Joe) et la remplace par la tuile The Joker (Clayface). Il remplace la figurine du Joker choisi par la figurine The Joker (Clayface).

**PRODUIT DOPANT :** un personnage du vilain dans la zone d'un pion produit dopant peut s'injecter le produit pour regagner de l'énergie. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le vilain prend un cube d'énergie de sa zone de fatigue et le place dans sa zone d'énergie disponible. Il retire ensuite le pion produit dopant du plateau.

Batman ! Ba... C'est à propos de mon père ! Le Joker l'a enlevé. Il dit vouloir en faire sa « tête d'affiche ». Qu... Qu'est-ce qu'il compte lui faire ? S'il te plaît, j'ai besoin de ton aide. Mon père a besoin de ton aide ! Tu dois te rendre dans ce vieux parc d'attraction. C'est là qu'il doit être. Je sais que c'est un piège, mais tu... tu dois le sauver.



## CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- ❖ la partie se termine à la fin du tour 10 du héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 10,
- ❖ Commissioner Gordon est sauvé - il reste moins de 2 ordinateurs sur le plateau et Commissioner Gordon est libéré,
- ❖ Le Joker a prouvé que même la santé mentale de Batman peut être mise à l'épreuve - le niveau de folie du héros est de 8 ou plus.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

- ❖ HÉROS : Commissioner Gordon est sauvé - il reste moins de 2 ordinateurs sur le plateau et Commissioner Gordon est libéré.
- ❖ VILAIN : Commissioner Gordon n'est pas sauvé - il reste 2 ordinateurs ou plus sur le plateau **ET/OU** Commissioner Gordon n'est pas libéré.



0

1<sup>er</sup> HÉROS

BATMAN

MEDKIT, HACKING EQUIPMENT

BATMAN

MEDKIT



1

2 POINTS DE RENFORT

2

**2 POINTS DE RENFORT + UN CRI DANS LA NUIT :** le héros entend les sons de la torture du Commissioner Gordon par tous les haut-parleurs du parc. Le héros lance immédiatement deux dés jaunes, puis il augmente son niveau de folie de 1 par succès obtenu.

**CAPTURÉ :** le Commissioner Gordon est détenu dans le train fantôme pendant qu'il est torturé par les sbires du Joker. Après la mise en place, le vilain place la figurine du Commissioner Gordon à proximité du plateau.

**FOLIE GRANDISSANTE :** après la mise en place, le héros place le pion folie sur le 0 de la piste compte-tour. Ce pion représente son niveau de folie et le héros le déplace lorsqu'il doit modifier son niveau de folie.

**IMPERTURBABLE :** pour ce scénario, le héros possède la compétence nerfs d'acier d'un niveau égal à son niveau de folie.

**FOLIE MEURTRIÈRE :** lorsque The Joker (Mr. Joe) déclare une attaque au corps-à-corps, s'il est présent dans la zone du héros, il peut le rendre fou. Pour cela, The Joker (Mr. Joe) prend pour cible de son attaque une figurine amie située dans sa zone. Si la figurine est neutralisée de cette manière, le héros augmente son niveau de folie de 1.

**POSER UN PIÈGE :** un personnage du vilain dans une zone qui ne contient pas de pion piège peut poser un piège

afin de faire perdre la tête au héros. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 2. En cas de réussite, le piège est posé. Le vilain place un pion piège dans sa zone pour le notifier. Le vilain ne dispose que de 4 pions piège pour toute la durée de la partie.

**DÉCLENCHEMENT DU PIÈGE :** lorsque le héros entre dans une zone avec un pion piège, il déclenche ce dernier qui répand un gaz de la conception du Joker dans la zone. Tous les personnages du vilain, à l'exception de The Joker (Mr. Joe), dans la zone du piège sont neutralisés. Le héros lance un dé rouge, puis il augmente son niveau de folie de 1 par succès obtenu. Le héros retire ensuite le pion piège du plateau et le remet dans la boîte.

**VIDÉOS DE TORTURE :** à chaque fois que le héros réalise une réflexion complexe pour réactiver le train fantôme, des vidéos de la torture du Commissioner Gordon sont diffusées dans tout le parc. Une fois l'action effectuée (qu'elle soit une réussite ou non), le héros augmente son niveau de folie de 1 pour notifier que les vidéos font chavirer sa santé mentale.

**RÉACTIVER LE TRAIN FANTÔME :** le héros dans la zone d'un ordinateur peut réactiver le train fantôme afin d'en faire sortir Commissioner Gordon. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 6. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, le système du parc se reconnecte au train fantôme. Le héros retire l'ordinateur du plateau pour le notifier.

**TRAIN FANTÔME FONCTIONNEL :** lorsqu'il ne reste qu'un ordi-  
nateur sur le plateau, le train fantôme s'est remis en marche.  
Le vilain place la figurine du Commissioner Gordon sur le pla-  
teau dans la zone notée « zone d'entrée de Commissioner  
Gordon » pour le notifier. La figurine du Commissioner Gor-  
don est considérée comme un simple pion et non comme un  
héros ou un personnage.

**SAUVER GORDON :** un héros dans la zone du Commissioner  
Gordon peut le libérer. Pour cela, il réalise une **manipulation  
automatique**. Dans ce cas, Commissioner Gordon est libéré.

**REDEVENIR SAIN D'ESPRIT :** le héros peut se concentrer afin  
de ne pas sombrer dans la folie :

- lors de l'étape de déclaration de l'état des héros, si le héros  
se déclare au repos, il calme son esprit. Il diminue son niveau  
de folie de 1 pour le notifier.
- le héros peut reprendre ses esprits en se concentrant. Pour  
cela, il réalise une **réflexion complexe** de difficulté 3. En cas  
de réussite, il reprend ses esprits. Il diminue son niveau de  
folie de 2 pour le notifier.

**GALERIE DES GLACES :** une figurine dans cette zone est consi-  
dérée comme étant seule. Elle ne peut pas être prise pour

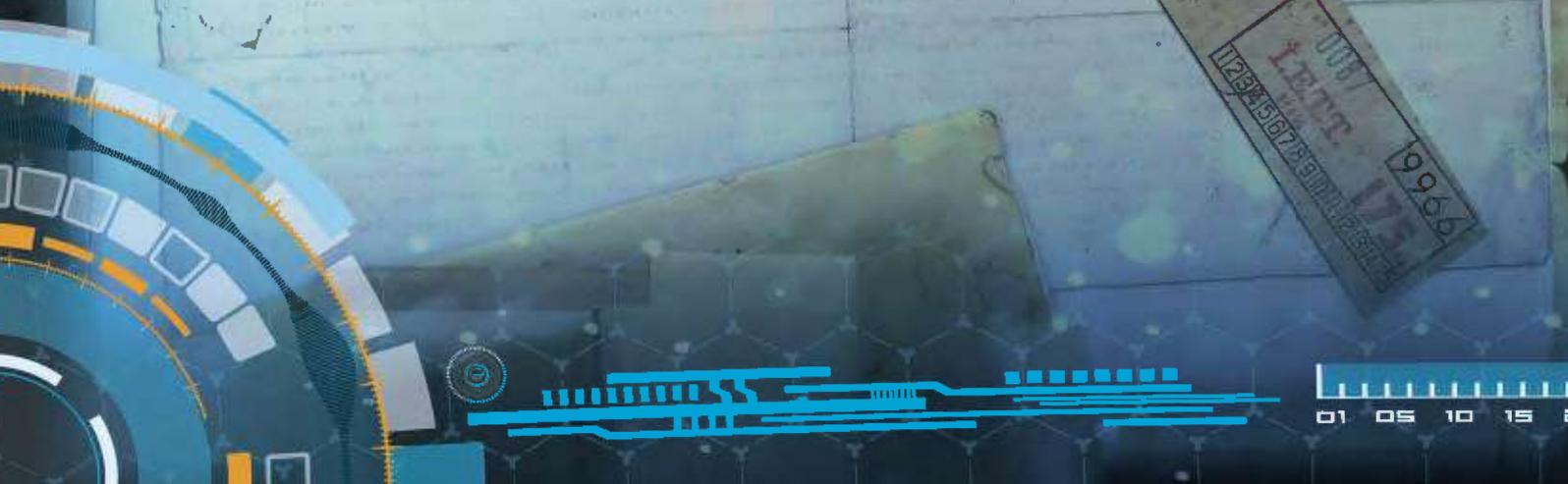
cible d'attaques ou d'explosions. Elle ne prend pas en compte  
les compétences des amis ni des ennemis.

La difficulté de toutes les manipulations complexes et  
réflexions complexes qu'une figurine effectue dans cette  
zone est augmentée de 2.

Le coût en points de mouvement pour sortir de cette zone est  
augmenté de 2.

**SALLE DE LANCER DE COUTEAUX :** la salle de lancer de cou-  
teaux est le théâtre d'atrocités. Un héros qui effectue un  
déplacement vers cette salle considère qu'un personnage  
adverse qui possède la compétence horreur de niveau 1 s'y  
trouve.

**SALLE DES BALLONS :** la zone est un terrain dangereux de  
niveau 3. Les figurines qui possèdent le trait immunité au gaz  
ainsi que The Joker (Mr. Joe) ignorent cet effet.





Je viens de découvrir quelque chose d'incroyable. C'est à propos du nouveau parc d'attraction qui doit ouvrir ses portes demain soir. Son promoteur n'est autre que le Joker ! J'ai moi-même du mal à y croire. Même venant de lui, c'est osé. Ses blagues sont toujours sans commune mesure, mais elles ne sont généralement pas si évidentes. Quoi qu'il en soit, je ne pense pas devoir t'expliquer en quoi cela risque d'être une catastrophe. Peut-être devrions-nous répondre à sa provocation de manière osée et désosser ce parc pièce par pièce. Prenons les devants, mais ne tombons pas dans ses pièges. Il faut réduire à néant son projet. Bonne chance.



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- la partie se termine à la fin du tour 6 des héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 6,
- le parc d'attraction est détruit - 4 bombes sont présentes sur le plateau.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : le parc d'attraction est détruit - 4 bombes sont présentes sur le plateau.
- VILAIN** : le parc d'attraction n'est pas détruit - moins de 4 bombes sont présentes sur le plateau.





### 1<sup>er</sup> HÉROS



### 2<sup>e</sup> HÉROS



- 1 2 POINTS DE RENFORT
- 2 2 POINTS DE RENFORT + ALIMENTATION FORCÉE : le vilain peut retourner un pion attraction sur sa face opposée.

**ATTRACTIONS NON ALIMENTÉES :** les règles spéciales d'une attraction sont ignorées si le pion attraction situé dans sa zone est face inactive visible.

**ACTIVATION ERRATIQUE :** lors de la phase de résolution des effets de début de tour du vilain, tous les pions attraction sont placés sur leur face opposée.

**PAQUET SURPRISE :** au début de la partie, le vilain constitue une pioche de cartes appelée « paquet surprise » à l'aide des cartes équipement suivantes : 3 wolf trap, 1 fireworks, 1 boxing glove gun et 1 shark repellant. Ces cartes sont mélangées et placées dans la zone de la piscine à boules.

**PISCINE À BOULES :** lorsqu'une figurine entre dans la zone de la piscine à boules et qu'il y reste des cartes du paquet surprise, elle pioche la première carte du paquet : - si la figurine est un héros, il peut décider de conserver la carte équipement. On considère alors qu'il la porte. S'il ne conserve pas la carte, elle est placée à proximité du plateau.

- si la figurine est un personnage du vilain, il la place à proximité du plateau. De plus si une carte wolf trap est piochée, la figurine qui l'a piochée lance deux dés jaunes, puis subit une blessure par succès obtenu.

**ROULEAUX DE LA MORT :** lors de l'étape de résolution des effets de fin de tour de chaque camp, les figurines présentes dans la zone des rouleaux de la mort sont déplacées dans la zone de la piscine à boules.

**AUTO-TAMPONNEUSES :** la zone est un terrain dangereux de niveau 2.

**GALERIE DES GLACES :** une figurine dans cette zone est considérée comme étant seule. Elle ne peut pas être prise pour cible d'attaques ou d'explosions. Elle ne prend pas en compte les compétences des alliés ni des ennemis. La difficulté de toutes les manipulations complexes et réflexions complexes qu'une figurine effectue dans cette zone est augmentée de 2. Le coût en points de mouvement pour sortir de cette zone est augmenté de 2.

**PLACER UNE BOMBE :** un héros dans la zone d'un pion attraction à détruire peut y placer une bombe. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 6. La compétence artificier est prise en compte. En cas de réussite, la bombe est placée. Le héros pose une figurine de bombe dans sa zone pour le notifier.

Batman, j'entends des rumeurs à propos de comportements étranges et d'incidents violents provenant du parc d'attraction Wonderland. C'est sensé être un endroit de loisirs et de divertissements, mais de ce que j'entends, ça ressemble plus à un cauchemar. Je pense qu'il est temps que le chevalier noir rende une petite visite au gérant de ce parc. Et pas d'inquiétude, dans un tel endroit, avec tous ces costumes étranges, tu seras parfaitement à ta place... C'était une blague, Batman... Batman ? Tu es encore là ?



1<sup>er</sup>  
2<sup>e</sup>  
3<sup>e</sup>

**CONDITIONS DE FIN DE PARTIE**

- ❖ la partie se termine à la fin du tour 6 des héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 6,
- ❖ les visiteurs sont libérés - il reste 1 pion dispositif de contrôle mental sur le plateau.

**CONDITIONS DE VICTOIRE**

- ❖ HÉROS : les visiteurs sont libérés - il reste 1 pion dispositif de contrôle mental sur le plateau.
- ❖ VILAIN : les visiteurs sont sous le contrôle du Chapelier Fou - il reste 2 pions dispositif de contrôle mental ou plus sur le plateau.

0 5  
DISPOSITIF DE CONTRÔLE MENTAL

0 4  
BONNE AVENTURE

3

16



5

1<sup>er</sup> HÉROS



BATMAN



2<sup>e</sup> HÉROS

BATGIRL



3<sup>e</sup> HÉROS

ROBIN

KATANA, HACKING EQUIPMENT

RED HOOD

REVOLVER, STUN GRENADE

HUNTRESS

CROSSBOW, STUN GRENADE



x4 FIGURINES



x4 FIGURINES



x1 FIGURINE



x2 FIGURINES



x4 FIGURINES



x4 FIGURINES



**POSSÉDÉS** : les Possessed Citizens et les Possessed By-standers sont considérés comme des personnages du camp du vilain.

**VISION DE L'AVENIR** : une figurine dans la zone de la salle de la voyante peut avoir un aperçu de son avenir si le joueur qui la contrôle ne possède pas déjà un pion bonne aventure. Pour cela, elle réalise une réflexion complexe de difficulté 2. En cas de réussite, le joueur qui contrôle la figurine reçoit un pion bonne aventure.

**BONNE AVENTURE** : lorsque le possesseur d'un pion bonne aventure effectue un jet de dés, il peut décider de forcer sa chance. Pour cela, il remet le pion bonne aventure dans la réserve. Dans ce cas, il peut effectuer jusqu'à trois relances payantes en ignorant toute dépense de cubes d'énergie pour ce jet.

**SALLE DE LANCER DE COUTEAUX** : la salle de lancer de couteaux est le théâtre d'atrocités. Un héros qui effectue un déplacement vers cette salle considère qu'un personnage adverse qui possède la compétence horreur de niveau 1 s'y trouve.

**ILS SONT PARTOUT** : lors de l'étape de résolution des effets de début de tour du vilain, le vilain peut faire venir en renfort une figurine de chacune des deux tuiles : Possessed Citizens et Possessed By-standers.

**DÉTRUIRE LES DISPOSITIFS** : un héros dans la zone d'un pion dispositif de contrôle mental peut détruire ce dernier. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 6. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, le dispositif est détruit. Le héros retire le pion dispositif de contrôle mental du plateau pour le notifier.

**PRISE DE CONTRÔLE** : si la prise de contrôle n'a pas déjà été utilisée lors de ce tour, un personnage du camp du vilain dans la zone d'un pion dispositif de contrôle mental peut utiliser ce dernier afin de prendre possession d'un de ses alliés. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec un autre personnage du camp du vilain.



# LE CHALLENGE

Maître Bruce, je crains que vos autres tâches ne doivent attendre ! Clayface vous a lancé un défi. À vrai dire, c'est plutôt une menace. Il semble que cet acteur raté ait kidnappé une actrice, dont la carrière fait fureur, avec laquelle il a déjà travaillé par le passé. Les menaces qu'il fait peser sur elle sont probablement motivées par la jalousie. Je ne suis jamais tout à fait sûr de savoir pourquoi vous êtes impliqué dans ces choses, mais ce monstre informe insiste pour que vous complétiez une série de défis insensés. Si vous êtes capable de faire ce qu'il demande, il prétend que l'actrice sera libérée. Bien sûr, il s'agit très probablement d'un piège. Puis-je suggérer de prendre la Batmobile ?



## CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- la partie se termine à la fin du tour 6 des héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 6,
- les héros ont réussi le défi de Clayface et l'actrice est libérée - il reste 1 seul pion épreuve sur le plateau.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : les héros ont réussi le défi de Clayface et l'actrice est libérée - il reste 1 pion épreuve sur le plateau,
- VILAIN** : les héros n'ont pas réussi le défi de Clayface - il reste 2 pions épreuve ou plus sur le plateau.



5

1<sup>er</sup> HÉROS

BATMAN

BATMAN

2<sup>e</sup> HÉROS

ROBIN

ROBIN

BATGIRL

CROWBAR

3<sup>e</sup> HÉROS

NIGHTWING

SHORT BATON, STUN GRENADE

AZRAEL

NUNCHAKU, STUN GRENADE



1 3 POINTS DE RENFORT

2 3 POINTS DE RENFORT + BROUILLEURS : le vilain place un pion brouilleur sur la fiche de Batmobile. Lors de l'étape d'entretien de début de tour des héros, s'il y a un pion brouilleur sur la fiche de Batmobile, son contrôleur retire le pion brouilleur et la Batmobile ne peut pas effectuer d'action de véhicule ce tour-ci.

**CONTRÔLEUR DE LA BATMOBILE :** pour cette mission, le contrôleur de la Batmobile est le héros choisi pour le 1<sup>er</sup> emplacement de héros.

**ACTRICE :** lors de la mise en place, le vilain place une figurine de Citizen sur la zone du Freak Show. La figurine de Citizen est considérée comme un simple pion et non comme un héros ou un personnage.

**FREAK SHOW :** cette zone est inaccessible, y compris à l'aide de la compétence défoncer parois et ne partage aucune ligne de vue avec les autres zones. The Joker (Clayface) ignore cet effet.

**SALLE DES BALLONS :** la zone est un terrain dangereux de niveau 3. Les figurines qui possèdent le trait immunité au gaz ignorent cet effet.

**SALLE DU TEST DE FORCE :** un pion épreuve dans la salle du test de force est considéré comme un personnage

du camp du vilain avec une défense automatique égale à 5, 1 point de vie, 0 d'envergure, 0 de menace et qui possède la compétence sous protection de niveau 1. Ce pion ne peut pas être pris pour cible d'explosions ni d'attaques à distance. L'épreuve de force a lieu dans cette salle (cf. Épreuve de force).

**SALLE DE LANCER DE COUTEAUX :** la salle de lancer de couteaux est le théâtre d'atrocités. Un héros qui effectue un déplacement vers cette salle considère qu'un personnage adverse qui possède la compétence horreur de niveau 1 s'y trouve. Un pion épreuve dans la salle de lancer de couteaux est considéré comme un personnage du camp du vilain avec une défense automatique égale à 5, 1 point de vie, 0 d'envergure, 0 de menace et qui possède la compétence sous protection de niveau 1. Ce pion ne peut pas être pris pour cible d'explosions ni d'attaques au corps à corps. L'épreuve d'adresse a lieu dans cette salle (cf. Épreuve d'adresse).

**ÉPREUVE D'ADRESSE :** un héros dans la zone du pion épreuve de la salle de lancer de couteaux peut passer l'épreuve d'adresse. Pour cela, il réalise une attaque à distance en désignant le pion épreuve comme cible de son attaque. Aucun joueur ne peut dépenser de cubes d'énergie lors des étapes de défense du pion épreuve. Si le pion épreuve est neutralisé, le héros a réussi une épreuve. Il retire le pion épreuve du plateau pour le notifier.

**ÉPREUVE DE FORCE :** un héros dans la zone du pion épreuve de la salle du test de force peut passer l'épreuve de force. Pour cela, il réalise une attaque au corps-à-corps en désignant le pion épreuve comme cible de son attaque.

Aucun joueur ne peut dépenser de cubes d'énergie lors des étapes de défense du pion épreuve.

Si le pion épreuve est neutralisé, le héros a réussi une épreuve. Il retire le pion épreuve du plateau pour le notifier.

**ÉPREUVE DE CHANCE :** un héros dans la zone notée "épreuve de chance" sur le plan, si elle contient un pion épreuve, peut passer cette épreuve sur les machines à sous. Pour cela, il réalise une manipulation automatique. Il constitue sa réserve de dés en prenant 4 dés jaunes et 2 dés blancs. Le héros la lance ensuite. Ne pas oublier qu'il peut tenter de modifier le résultat de son jet en effectuant des relances. Pour cette action, chaque personnage adverse sur la zone obtient la compétence malchance de niveau 1.

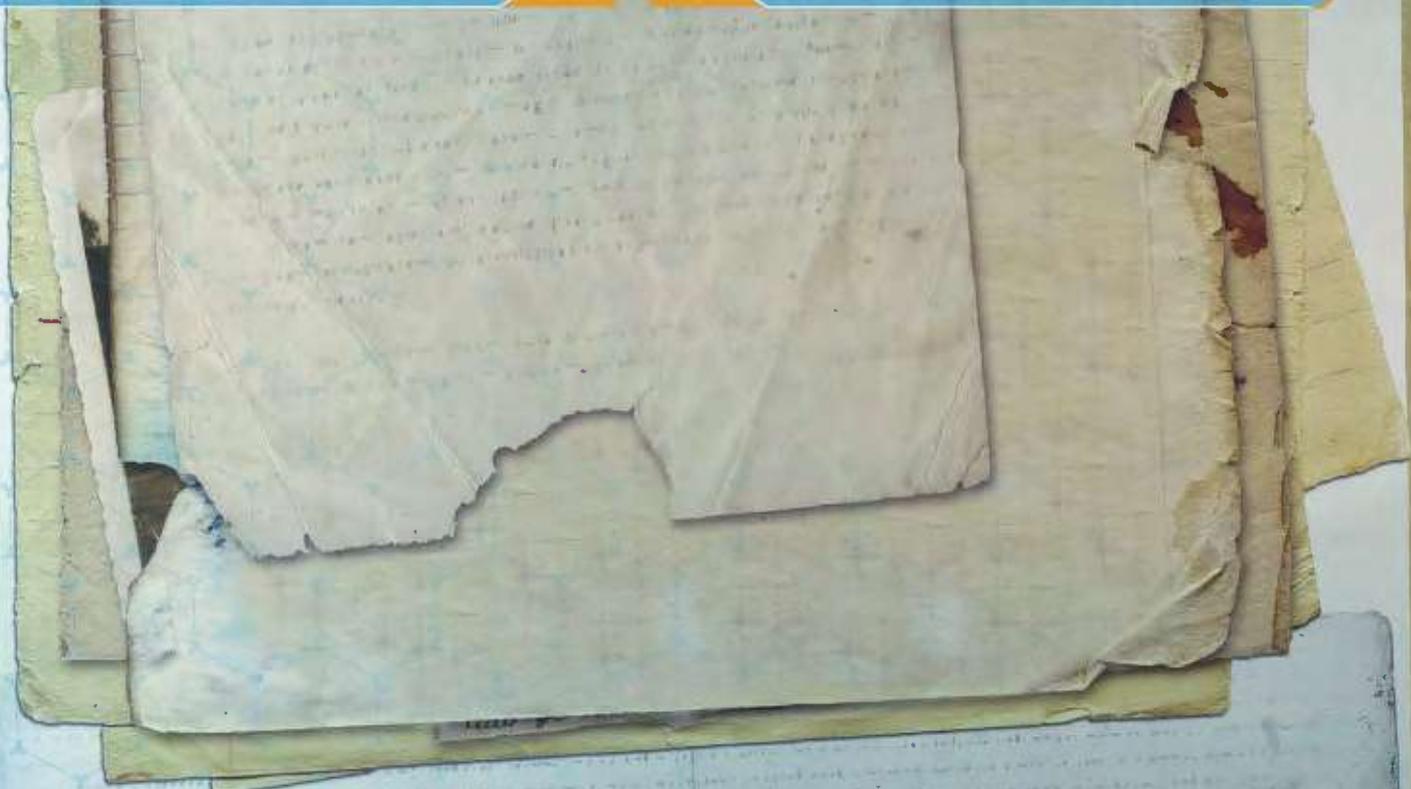
Si le héros obtient exactement 7 succès lors de ce jet, il a réussi l'épreuve. Il retire le pion épreuve du plateau pour le notifier.

**ÉPREUVE DE RAISONNEMENT :** un héros dans la zone du pion épreuve de la salle de la voyante peut passer l'épreuve de raisonnement. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 6. En cas de réussite, le héros a réussi une épreuve. Il retire le pion épreuve du plateau pour le notifier.

**ÉPREUVE D'HABILITÉ :** un héros dans la zone du pion épreuve de la salle du bassin peut passer l'épreuve d'habileté. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 6. En cas de réussite, le héros a réussi une épreuve. Il retire le pion épreuve du plateau pour le notifier.

**CHARGE :** la charge est une action de véhicule. Cette action suit les mêmes règles que l'action de déplacement de Batmobile avec les exceptions suivantes :

- la zone depuis laquelle la Batmobile initie sa charge doit être la zone de batmobile 1,
- lorsque la Batmobile est retirée du plateau pour effectuer sa charge, chaque figurine située sur les zones notées «CHARGE» sur le plan lance immédiatement un dé jaune, puis elle subit une blessure par succès obtenu.

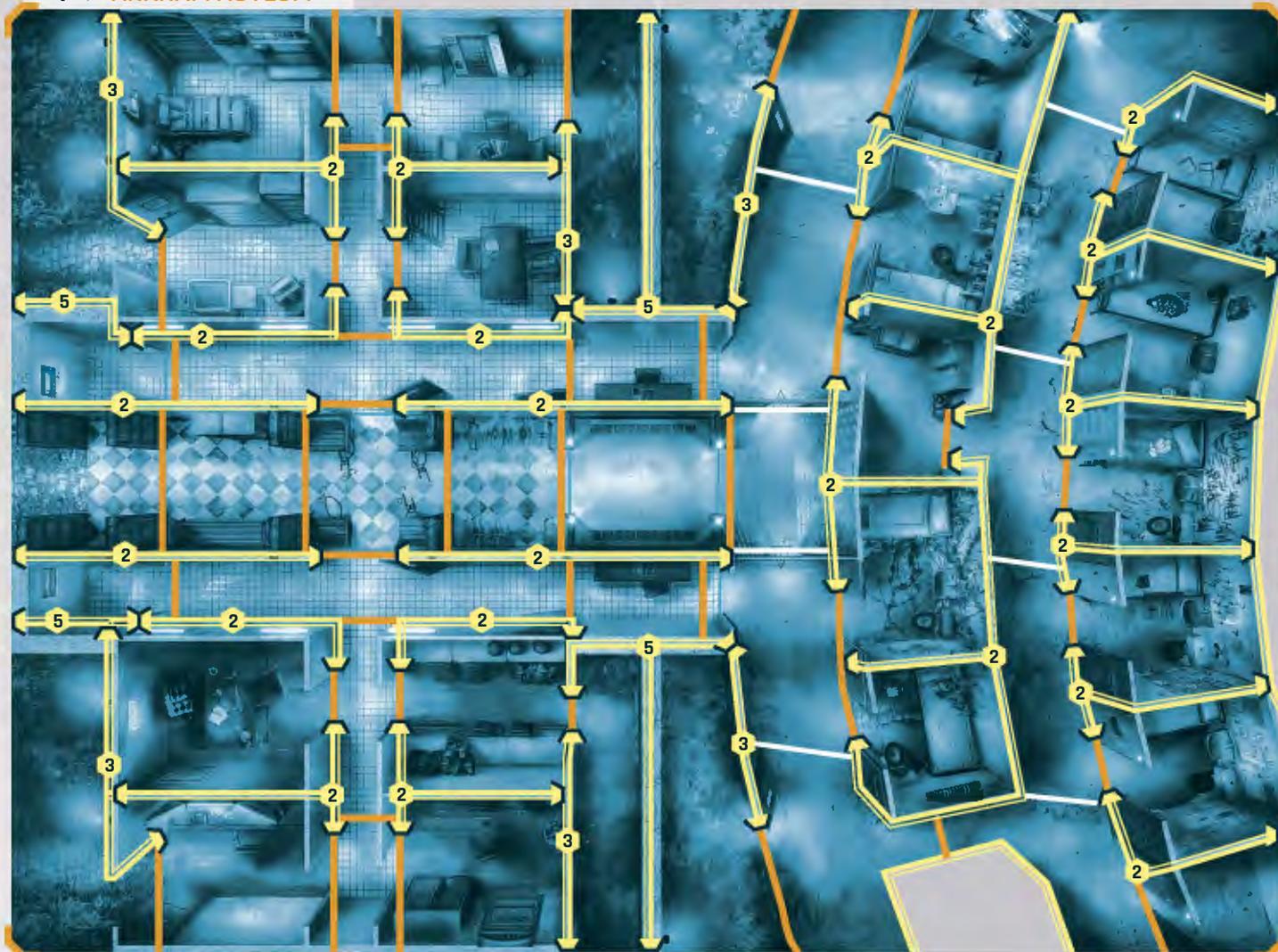


# II

# RÈGLES DE PLATEAUX

- 1 ▷ ARKHAM ASYLUM
- 2 ▷ THE JOKER FUNHOUSE
- 3 ▷ TUILES D'ATTRACTIONS

## 1 ▷ ARKHAM ASYLUM



### NIVEAUX D'ÉLEVATION

 Niveau d'élévation 1

### LIMITES DE ZONE

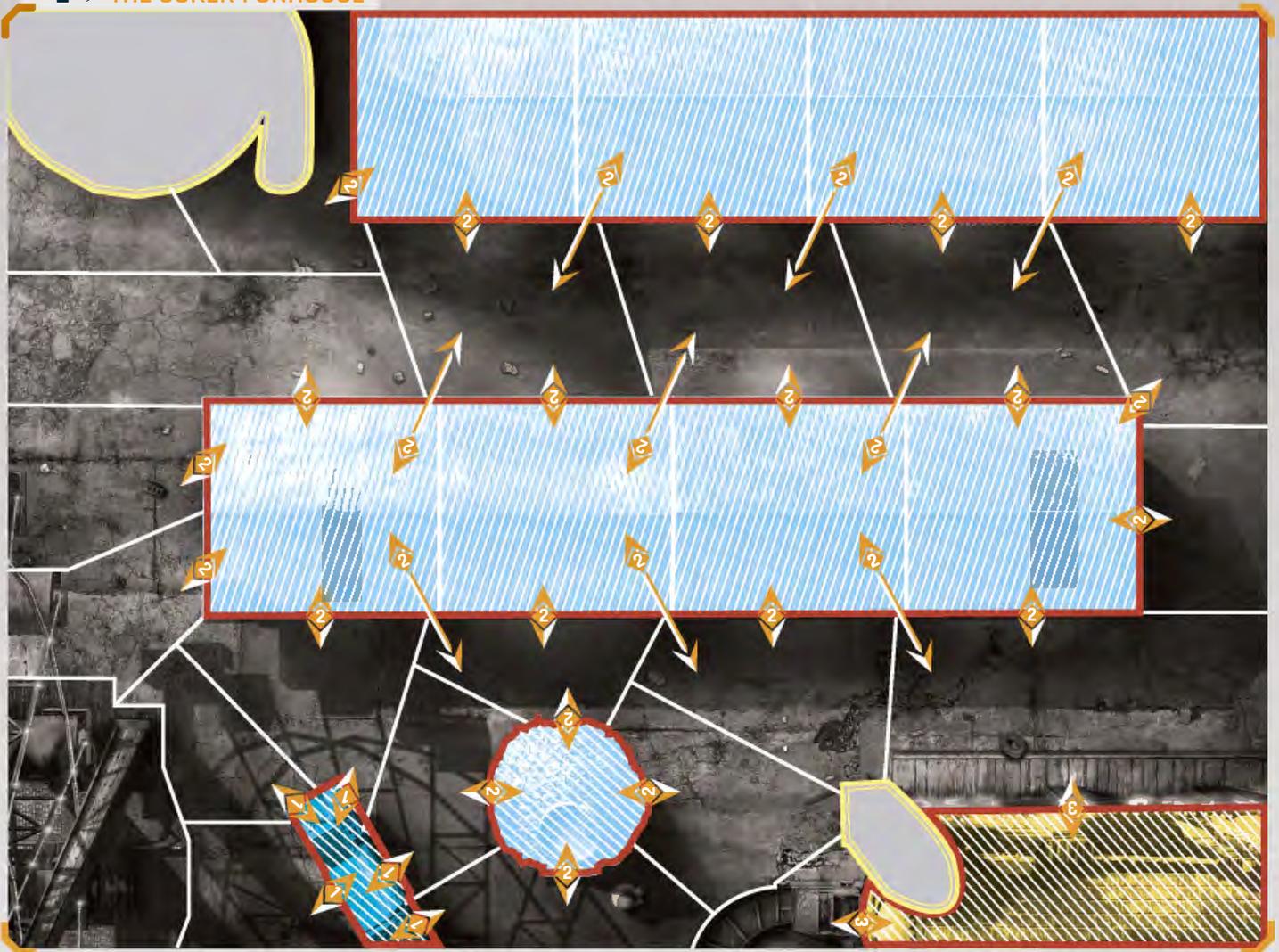
 Limite de zone orange

 Limite de zone blanche

 Paroi

 Paroi de niveau X

## 2 ♦ THE JOKER FUNHOUSE



### NIVEAUX D'ÉLEVATION

-  Niveau d'élévation 0
-  Niveau d'élévation 1
-  Niveau d'élévation 2
-  Niveau d'élévation 3

### LIMITES DE ZONES

-  Limite de zone blanche
-  Paroi
-  Limite de zone spéciale

### ZONES

-  Promontoire

### DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX



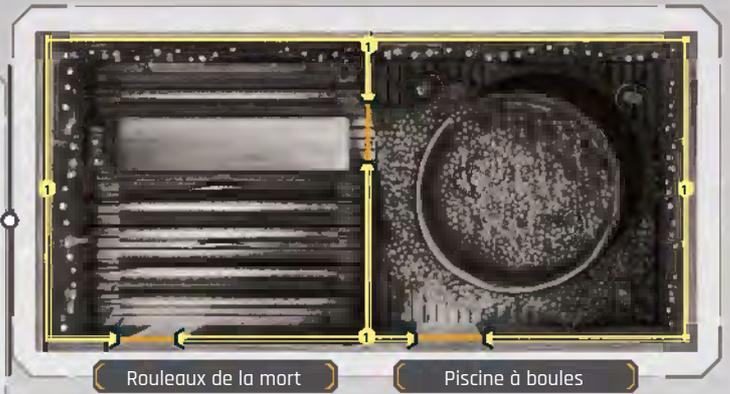
Une **escalade de niveau X** est possible entre ces deux zones, dans un sens comme dans l'autre.



Une **escalade** et une **chute de niveau X** sont possibles entre ces deux zones, L'**escalade** peut être effectuée dans les deux sens. La **chute** peut être effectuée dans le sens indiqué par la flèche blanche.



### 3 TUILLES D'ATTRACTIONS



Chaque attraction est constituée de 1 à 2 zones. Ces attractions peuvent apporter des règles qui leur sont propres. Dans ce cas, elles sont décrites dans les règles spéciales de la mission. Il est impossible d'accéder à une attraction par un mouvement spécial.

#### NIVEAUX D'ÉLEVATION

Niveau d'élévation 0

#### LIMITES DE ZONE

Paroi de niveau X

Limite de zone orange

## CRÉDITS

**AUTEUR :** Frédéric Henry.

**ILLUSTRATION DE COUVERTURE :** Anthony Jean.

**ILLUSTRATIONS :** David Finch, Anthony Jean, Jae Lee, Alex Maleev, Stéphane Raux, Arnaud Boudoiron, Tomeu Morey, Sandra H. Archer & June Chung.

**ILLUSTRATIONS DES PLATEAUX :** Georges Clarenko & Dovid Demoret.

**ILLUSTRATIONS DES ÉQUIPEMENTS :** Milan Nikolic.

**SCULPTEUR PRINCIPAL :** Arnaud Boudoiron.

**SCULPTEURS :** Aragorn Marks, Edgor Romos, Edgor Skomorovski & Irek Zielinski.

**GRAPHISTES :** Loïg Hascaët, Vincent Jomgatchian

**MAQUETTISTES :** Marine Guéguen, Benjamin Goupil,

Sandra Tessieres & Delphine Guerder.

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

**TRAUCTEURS :** Rebecca Sevoz & Bart Hulley.

**TEXTE D'INTRODUCTION :** Matt John Sullivan, Yohann Hériot & Manu Crochet.

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

**RELECTEURS :** Yohann Hériot, Manu Crochet, Chaz Elliott, Matt John Sullivan, Mairwenn Clémence & David Bertolo.

**CHARGÉE DE FABRICATION :** Tracey Fraser-Elliott.

**ASSISTANTS ÉDITORIAUX :** Adhane Bodi & Dovid Bertolo.

Merci aux membres de [www.THE-OVERLORD.com](http://www.THE-OVERLORD.com) pour leurs retours !



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

