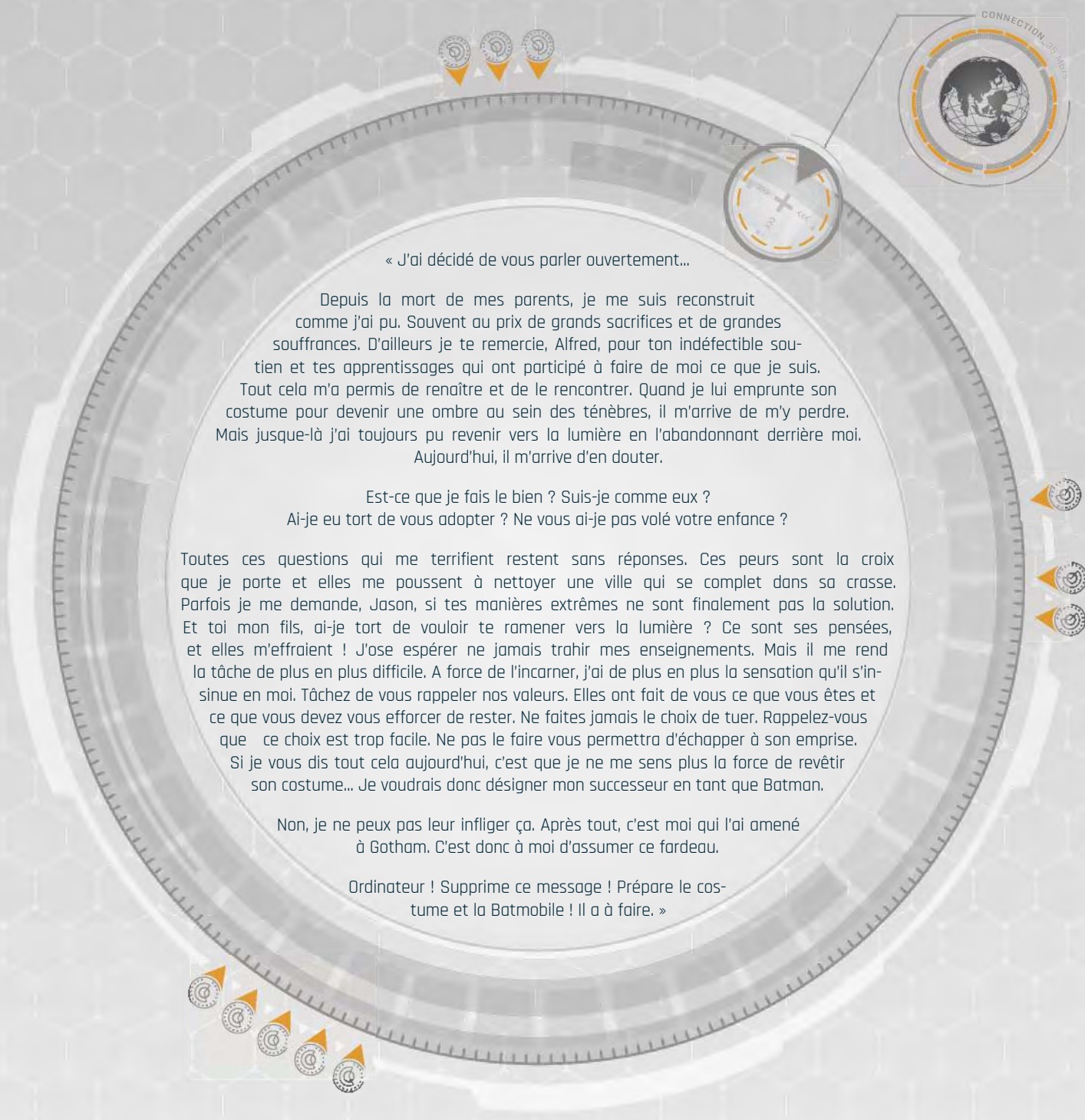




WAYNE MANOR



« 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 complet 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

I RÈGLES DE WAYNE MANOR

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.

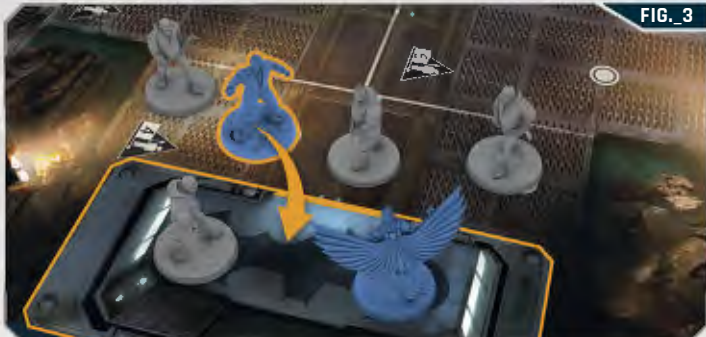


FIG. 3 • Bruce Wayne entre dans l'ascenseur.

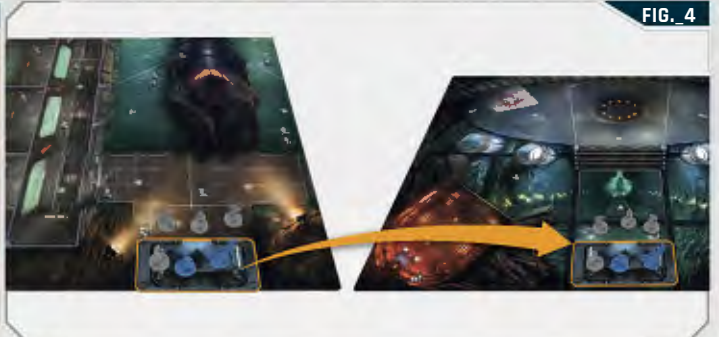


FIG. 4 • L'ascenseur et toutes les figurines qu'il contient est déplacé sur la cage d'ascenseur de la salle des trophées.



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.

WAYNE MANOR

À L'ASSAUT DU MANOIR

P.6

RÉCEPTION GÂCHÉE

P.10

CAMBRIOLAGE AU MANOIR

P.12

JUNGLE EN FOLIE

P.14

ATTAQUE COORDONNÉE

P.18

LES ARTEFACTS DU DÉMON

P.22

BATMOBILE

DÉSORDRE DANS LA BATCAVE

P.24

À L'ASSAUT DU MANOIR

Maître Bruce, l'ignoble Cour des Hiboux assiège le manoir Wayne ! J'ai activé tous les protocoles d'attaque et de défense de la demeure. J'espère que cela va les retenir et limiter leurs déplacements. Ainsi, une fois qu'ils seront stoppés, nous pourrions les traquer jusqu'à leur repaire. De plus, je me suis permis de déclencher le système de refroidissement afin d'exploiter leur point faible. Il va commencer à faire froid ici, Monsieur. Puis-je vous suggérer de revêtir votre tenue spéciale ?

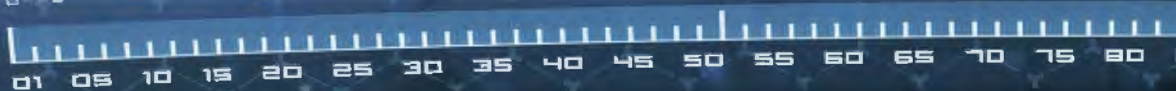


CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- la partie se termine à la fin du tour 8 du vilain - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 2 du tour 8,
- la Cour des Hiboux a pu effacer les traces de son existence recueillies par Batman - le vilain a obtenu 3 objectifs parmi les 4 (libérer un hibou prisonnier, effacer les données sur la Cour des Hiboux, récupérer le masque d'ergot, détruire le manoir).

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : le héros a résisté au froid et a empêché le vilain d'effacer les traces de son existence - le héros contrôle Batman Thrasher Suit et le vilain a obtenu moins de 3 objectifs,
- VILAIN** : le héros a succombé au froid ou la Cour des Hiboux a effacé les traces de son existence - le héros ne contrôle pas Batman Thrasher Suit **ET/OU** le vilain a obtenu 3 objectifs parmi les 4.

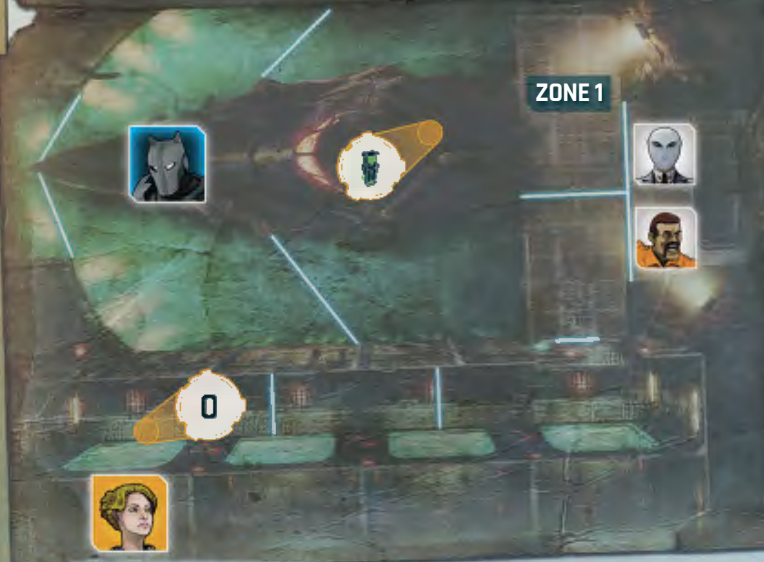




Handwritten notes on a piece of paper, partially obscured by other elements.



ZONE 2



ZONE 1



Matériel supplémentaire



x1 FIGURINE



x4 FIGURINES





1 3 POINTS DE RENFORT

2 2 POINTS DE RENFORT + RÉSURRECTION : cet événement n'est utilisable que s'il reste au moins une tuile de Talon dans la rivière. Lorsque le vilain réalise l'événement résurrection, il redresse la figurine de Talon et retourne les tuiles correspondantes dans la rivière sur leur face non neutralisée. Il place ensuite le pion PV de Talon sur 3. Talon n'est plus neutralisé.

TALON : lorsque Talon est neutralisé, le vilain couche sa figurine dans sa zone au lieu de la retirer du plateau. Ses tuiles sont tout de même neutralisées. Son envergure et sa menace ne sont plus prises en compte.

PRISONNIER : lors de la mise en place, le vilain place une figurine de Citizen sur le plateau comme indiqué par le plan. La figurine de Citizen est considérée comme un simple pion et non comme un héros ou un personnage.

PIONS RENFORTS SUPPLÉMENTAIRES : lors de la mise en place, le vilain place un pion renfort sur le 3 et un pion renfort sur le 6 de la piste compte-tour.

OUVERTURE DU PREMIER PASSAGE : lors de l'étape de progression du pion compte tour du tour 3, le vilain place le pion renfort situé sur l'emplacement 3 de la piste compte-tour sur la «

zone 1 ». Cette zone est maintenant considérée comme une zone de renfort. Le vilain gagne immédiatement 2 points de renfort qu'il ne peut dépenser que pour faire entrer des figurines en renfort sur cette zone.

OUVERTURE DU SECOND PASSAGE : lors de l'étape de progression du pion compte tour du tour 6, le vilain place le pion renfort situé sur l'emplacement 6 de la piste compte-tour sur la « zone 2 ». Cette zone est maintenant considérée comme une zone de renfort. Le vilain gagne immédiatement 2 points de renfort qu'il ne peut dépenser que pour faire entrer des figurines en renfort sur cette zone.

BAT-ARMURE : lors de la mise en place, la fiche de héros de Batman Thrasher Suit est placée à proximité du plateau.



Tant que Bruce Wayne ne s'est pas équipé de la Bat-armure, la figurine de Batman Thrasher Suit n'est pas prise en compte lors des calculs des phénomènes de gène.

ÉQUIPER LA BAT-ARMURE : si le héros termine son tour dans la zone de la figurine de Batman Thrasher Suit, il peut s'équiper de la Bat-armure. Pour cela, il remplace



la fiche de héros de Bruce Wayne par celle de Batman Thrasher Suit. Il conserve toutes ses cartes équipement. Il transfère ensuite tous ses cubes d'énergie dans sa zone d'énergie disponible.

T-REX DE GARDE : si un personnage du vilain est présent sur le plateau de la salle des trophées lors de l'étape de résolution des effets de fin de tour des héros, le héros peut réaliser immédiatement une activation de personnage avec le T-Rex. Il respecte les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile, sauf qu'il ne peut pas dépenser de cubes d'énergie pour le déplacement et les relances. Aucun joueur ne peut dépenser de cubes d'énergie lors des étapes de défense du T-Rex. Le T-Rex ne peut pas entrer dans l'ascenseur.

BAT-ROBOTS : il ne peut pas y avoir plus de Bat-Robots sur un plateau de jeu qu'il n'y a de pions station de Bat-Robots sur ce plateau. Aucun joueur ne peut dépenser de cubes d'énergie lors des étapes de défense des Bat-Robots.

ACTIVATION DES BAT-ROBOTS : lors de l'étape de résolution des effets de fin de tour des héros, le héros peut réaliser immédiatement une activation de personnage avec chacun des 4 Bat-Robots. Il existe deux cas de figure lorsqu'un Bat-Robot est activé :

- le Bat-Robot est en jeu. Le héros respecte les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile, sauf qu'il ne peut pas dépenser de cubes d'énergie pour le déplacement et les relances. Les Bat-Robots ne peuvent pas entrer dans l'ascenseur,
- le Bat-Robot est neutralisé. Le Bat-Robot est remis en jeu sur la zone d'un pion station de Bat-Robots.

LIBÉRER UN HIBOU PRISONNIER : un personnage du vilain dans la zone du pion verrou peut pirater ce dernier pour ouvrir la cellule du hibou prisonnier. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le prisonnier est libéré. Le vilain retire du plateau le pion verrou et la figurine de Citizen pour notifier sa libération. Il a obtenu un objectif.

EFFACER LES DONNÉES SUR LA COUR DES HIBOUX : un personnage du vilain dans la zone de la figurine d'ordinateur peut effacer les données sur les hiboux que contient ce dernier. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. En cas de réussite, les données sont effacées. Le vilain retire du plateau la figurine d'ordinateur pour le notifier. Il a obtenu un objectif.

RÉCUPÉRER LE MASQUE D'ERGOT : un personnage du vilain dans la zone du pion masque d'ergot peut récupérer le masque d'ergot que Batman possède. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, il récupère le masque. Le vilain retire du plateau le pion masque d'ergot pour le notifier. Il a obtenu un objectif.

DÉTRUIRE LE MANOIR : un personnage du vilain dans la zone du pion bombe peut activer la bombe dans le but de détruire le manoir. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, la bombe est activée. Le vilain remplace le pion bombe par une figurine de bombe pour le notifier. Il a obtenu un objectif.



RÉCEPTION GÂCHÉE



Bruce, je suis désolée de te déranger pendant ta cérémonie, mais j'ai une mauvaise nouvelle. Il semble que The Riddler souhaite se joindre aux réjouissances que la Wayne Enterprises donne en faveur de Batman Inc. J'en déduis qu'il cherche l'emplacement de la Batcave, et puisqu'elle se situe juste sous le manoir, il s'en approche dangereusement. J'ai déjà prévenu le GCPD. Il faut juste que tu t'occupes de tes invités et que tu t'écartes de sa piste. Bonne chance et, bon, désolée pour ta réception. Mais peut-être qu'en organiser une au-dessus de la Batcave n'était pas une si bonne idée après tout...

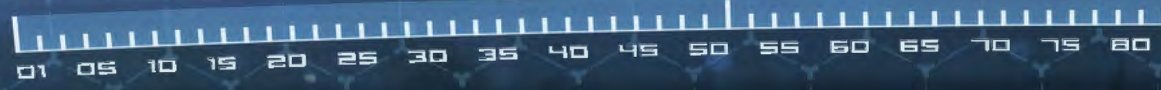


CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- la partie se termine à la fin du tour 6 du vilain - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 2 du tour 6,
- The Riddler a découvert que la Batcave se trouve dans les sous-sols du manoir Wayne - 1 seul pion indice est sur le plateau.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS :** les héros ont retenu suffisamment longtemps le vilain pour que la police arrive - le vilain n'a pas découvert l'emplacement de la Batcave,
- VILAIN :** The Riddler a découvert que la Batcave est dans les sous-sols du manoir Wayne - le vilain a découvert l'emplacement de la Batcave.



4

1^{er} HÉROS

BRUCE

ALFRED

ROLLING PIN +

2^e HÉROS

JULIA

HANDGUN +

HUNTRESS

CROSSBOW +



1 3 POINTS DE RENFORT

TROUVER UN INDICE : un personnage du vilain dans la zone d'un pion indice peut chercher un indice sur l'emplacement de la Batcave. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. La compétence enquête est prise en compte. En cas de réussite, le vilain obtient un indice sur l'emplacement de la Batcave. Le vilain retire le pion indice du plateau pour le notifier.

DÉCOUVRIR LA BATCAVE : lorsque le vilain a obtenu 4 indices, il découvre immédiatement l'emplacement de la Batcave.

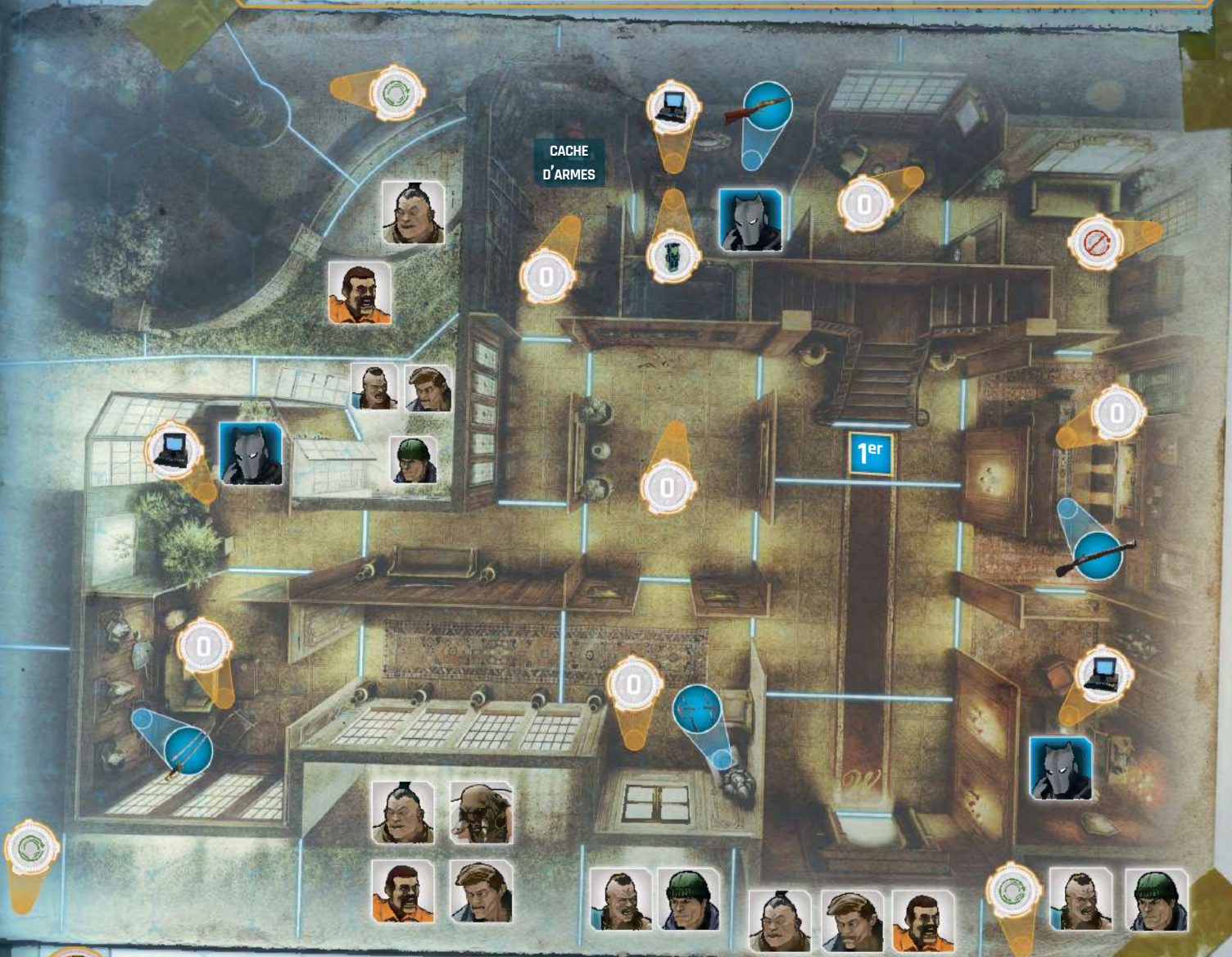
NOUVEL ACCÈS : un personnage du vilain dans la zone du pion renfort face inactive visible peut forcer la porte afin d'ouvrir un nouvel accès à ses renforts. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le vilain a ouvert un nouvel accès. Il retourne le pion renfort face active visible pour le notifier. La zone de ce pion est à présent considérée comme une zone de renfort.

OTAGES : les otages sont représentés par les figurines de Citizens. Les otages ne peuvent pas être pris pour cible d'explosions ou d'attaques. Un personnage du vilain situé dans la zone d'un otage bénéficie d'1 succès automatique supplémentaire lors de toutes ses étapes de défense.

DÉPLACEMENT STRATÉGIQUE : The Riddler peut déplacer les otages. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec un otage situé dans la zone d'un personnage du vilain. Durant cette activation, il effectue seulement la première étape de mouvement de l'activation d'un personnage contrôlé par une tuile. De plus, lors de cette activation, il ne peut dépenser aucun cube d'énergie pour acheter des points de déplacement supplémentaires. Pour cette action, on considère les otages comme étant amis du camp du vilain.



Alfred ! Tu es là ? Attention ! Tusk et ses hommes ont profité de l'absence de Bruce. Je suppose qu'ils viennent piller le manoir, mais on ne sait jamais vraiment après quoi des types pareils en ont. Je peux voir qu'ils sont proches, tu n'as pas beaucoup de temps avant qu'ils n'arrivent. Je contacte le GCPD, mais en attendant tu es seul. Je sais que tu peux te battre, mais ne les prend pas trop à la légère pour autant. Sois prudent, mon ami.



HUNTING RIFLE

0
OBJETS DE VALEUR

6

BLUNDERBUSS

4

ACTIF

INACTIF

STATION DE BAT-ROBOTS

CAVALRY SABER

HALBERD

3

ROCKET LAUNCHER

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- la partie se termine à la fin du tour 8 du vilain - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 2 du tour 8,
- le vilain a volé suffisamment d'objets de valeur - le vilain possède 5 pions objets de valeur.

CONDITIONS DE VICTOIRE


- HÉROS :** Alfred a retenu suffisamment longtemps les braqueurs pour que la police intervienne - le vilain possède moins de 5 pions objets de valeur.
- VILAIN :** les braqueurs sont parvenus à voler les objets de valeur avant que la police n'intervienne - le vilain possède 5 pions objets de valeur.



0

1^{er} HÉROS

ALFRED



ROLLING PIN



1 2 POINTS DE RENFORT

VOLER LES RICHESSES : un personnage du vilain dans la zone d'un pion objets de valeur peut voler des richesses du manoir. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le vilain a volé les richesses. Il prend le pion objets de valeur et le place à côté de son poste de commandement pour notifier qu'il le possède.

AUGMENTER LE NIVEAU DE SÉCURITÉ DU MANOIR : un héros dans la zone d'un pion ordinateur peut augmenter le niveau de sécurité du manoir. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, le niveau de sécurité est augmenté. Le héros remplace le pion ordinateur par une figurine d'ordinateur pour le notifier.

DIMINUER LE NIVEAU DE SÉCURITÉ DU MANOIR : un personnage du vilain dans la zone d'une figurine d'ordinateur peut tenter de diminuer le niveau de sécurité du manoir. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le niveau de sécurité est diminué. Le vilain remplace la figurine d'ordinateur par un pion ordinateur pour le notifier.

BAT-ROBOTS : aucun joueur ne peut dépenser de cubes d'énergie lors des étapes de défense des Bat-Robots.

ACTIVATION DES BAT-ROBOTS : lors de l'étape de résolution des effets de fin de tour des héros, le héros peut activer autant de Bat-Robots que de figurines d'ordinateurs sur le plateau. Il existe deux cas de figure lorsqu'un Bat-Robot est activé :

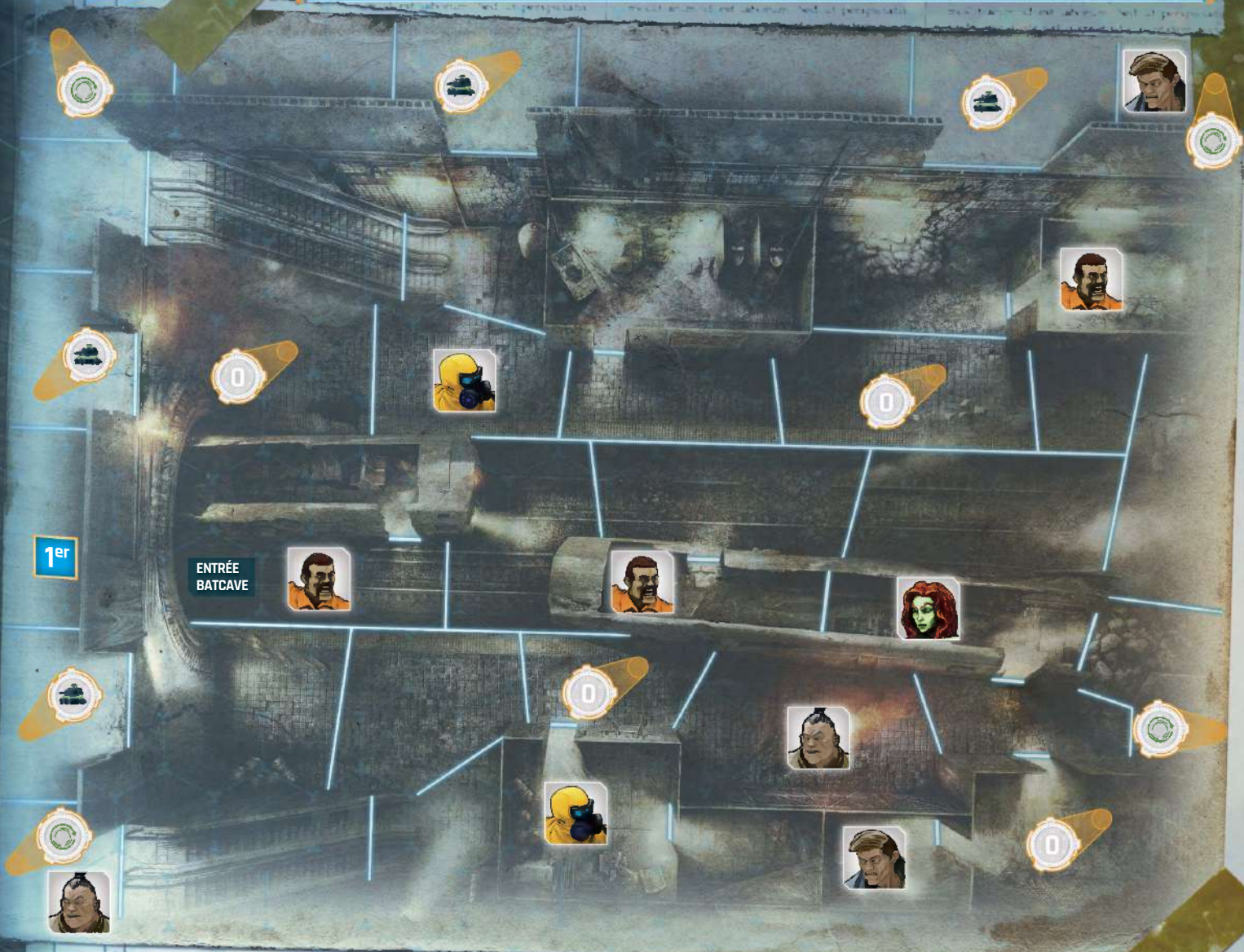
- le Bat-Robot est en jeu. Le héros respecte les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile, sauf qu'il ne peut pas dépenser de cubes d'énergie pour le déplacement et les relances,
- le Bat-Robot est neutralisé. Le Bat-Robot est remis en jeu sur la zone du pion station de Bat-Robots.

DE NOUVEAUX RENFORTS : lors de l'étape de résolution des effets de début de tour des héros du tour 5, le vilain effectue les étapes suivantes :

- il retourne le pion renfort face inactive sur sa face active. La zone de ce pion est maintenant considérée comme une zone de renfort,
- il gagne immédiatement 2 points de renfort qu'il ne peut dépenser que pour faire entrer des figurines en renfort sur cette zone.

ARMEMENT SUPPLÉMENTAIRE : lors de l'étape de résolution des effets de début de tour des héros du tour 5, le système de sécurité du manoir déverrouille une cache d'armes dans la bibliothèque. Le héros place la carte rocket launcher dans la zone notée « cache d'armes ».

Batwing, je suis bloquée dans la repaire de la station abandonnée ! Poison Ivy a retrouvé la trace des spores que j'ai récupérées de sa précédente attaque. Elle est ici, en train de créer des puits de végétation pour accélérer le développement de ses plantes mutantes. Une fois à maturité, les spores ont un potentiel immense de destruction à grande échelle. Il faut absolument empêcher que cela se produise. Je vais activer les tourelles de défense, mais j'ai tout de même besoin de ton aide. Elle n'a pas encore attaqué, et je ne sais pas ce qu'elle attend. Fais vite !



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 2 du tour 6,
- les héros ont détruit suffisamment de puits de végétation - 1 seul pion puits de végétation se trouve sur le plateau.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : les héros ont endigué la croissance des plantes - moins de 2 puits de végétation sont actifs,
- VILAIN** : les héros n'ont pas endigué la croissance des plantes - 2 puits de végétation ou plus sont actifs.





2^e

ENTRÉE
BATCAVE



Matériel supplémentaire





1

4 POINTS DE RENFORT + SOUCHE GRIMPANTE :

le vilain active immédiatement tous les personnages de la tuile de Carnivorous Plants. Durant cette activation, ils n'effectuent que la première étape de mouvement de l'activation d'un personnage contrôlé par une tuile.
 Pour cette action, les Carnivorous Plants doivent respecter les exceptions suivantes :

- leurs bonus de points de déplacement au premier mouvement est égal à 2,
- lors de l'étape de détermination du coût du déplacement, celui-ci est toujours égal à 1 point de déplacement. Le type de déplacement, le phénomène de gêne et les terrains difficiles sont ignorés dans le calcul du coût,
- lors de l'étape de résolution des effets de la zone de destination, les Carnivorous Plants ignorent les blessures infligées par les chutes,
- le vilain ne peut pas acheter de points de déplacement.

2

0 POINT DE RENFORT + ÉCLOSION D'UN PUIXS DE VÉGÉTATION :

si Poison Ivy n'est pas neutralisée, le vilain retourne un pion puits de végétation face inactive sur sa face active.
+ SOUCHE GRIMPANTE

SYMBIOSE AVEC LA NATURE :

si Poison Ivy se trouve dans la zone d'un puits de végétation, elle peut faire pousser une plante carnivore. Pour cela, elle réalise une réflexion complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le vilain retire de sa réserve de personnages une Carnivorous Plant et la place ensuite dans la zone de Poison Ivy pour notifier que la plante a poussé.

FAÇONNER UN PUIXS DE VÉGÉTATION :

un personnage du vilain dans la zone d'un pion puits de végétation face inactive peut faire éclore le puits de végétation. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le puits de végétation est créé et les spores se développent. Le vilain retourne le pion puits de végétation sur sa face active pour le notifier.

LE CYCLE DE LA VIE :

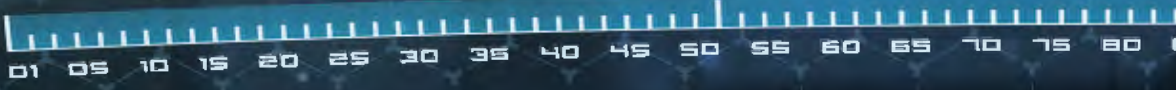
dès qu'un pion puits de végétation est retourné face active, le vilain peut immédiatement neutraliser une figurine de son camp, autre que Poison Ivy, dans la zone de ce pion pour la remplacer par une Carnivorous Plant de sa réserve de personnages.

DÉTRUIRE UN PUIXS DE VÉGÉTATION :

un héros dans la zone d'un pion puits de végétation peut le détruire. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 5. En cas de réussite, le puits de végétation est détruit. Le héros retire du plateau le pion puits de végétation pour le notifier.

ENTRER ET SORTIR DE LA BATCAVE :

une figurine dans une zone notée « entrée Batcave » peut entrer ou sortir de la Batcave en réalisant un déplacement simple. Elle est alors déplacée sur l'autre zone notée « entrée Batcave ».



ACTIVER LES DÉFENSES DE LA BATCAVE : si Oracle est située dans la zone de l'ordinateur, elle peut activer les défenses de la Batcave pour contenir le vilain. Pour cela, elle réalise une réflexion automatique. Oracle active alors **une** tourelle de défense dont le pion est face active. À la fin de l'activation, elle retourne le pion tourelle de défense face inactive pour le notifier.

Si Oracle possède l'équipement headset, elle peut effectuer cette action même si elle n'est pas située dans la zone de l'ordinateur.

ACTIVATION D'UNE TOURELLE DE DÉFENSE : lorsqu'une tourelle est activée, le héros qui contrôle Oracle peut effectuer immédiatement une action d'attaque à distance à l'aide du pion tourelle de défense. Pour cette action, on considère le pion tourelle de défense comme un personnage avec pour caractéristique d'attaque à distance 2 dés orange relançables.

TOURELLES DE DÉFENSE : lors de l'étape d'entretien du début de tour des héros, toutes les tourelles de défense sont retournées sur leur face active visible.

Les pions tourelle de défense peuvent être pris pour cible d'attaques ou d'explosions. Dans ce cas, ils ont une défense automatique égale à 3, 1 point de vie, 0 d'envergure et 0 de menace.

Le héros ne peut pas dépenser de cubes d'énergie lors des étapes de défense des tourelles.

Lorsqu'une tourelle est neutralisée, un héros retire le pion du plateau et le remet dans la boîte.

Les pions tourelle de défense possèdent la compétence nerf d'acier de niveau 4 et le trait immunité au gaz.



Batman ! Bane est là ! Il a trouvé la Batcave ! Il est en train en ce moment même d'y placer des bombes. Je vais tenter de les désamorcer. Mais ici, plus aucun système de sécurité ne répond. Il semble que tout ait été piraté depuis la Wayne Industries Bank. Une sorte de malware sur les terminaux empêche toutes mes tentatives d'accès. Il faut que tu désinfectes les systèmes de sécurité pour que je puisse reprendre le contrôle. Je vais faire tout mon possible pour contenir la menace ici. Mais dépêche-toi, nous n'avons que peu de temps !



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 défenses de la Batcave sont réactivées, ce qui met les vilains en déroute - 1 seul ordinateur est en jeu,
- ❖ les charges explosives de Bane sont désamorçées et la Batcave est sauvée - 1 seule bombe est en jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- ❖ HÉROS : les bombes sont désamorçées ou les défenses de la Batcave sont réactivées - 1 seul ordinateur est en jeu **OU** 1 seule bombe est en jeu.
- ❖ VILAIN : le plan de Bane a fonctionné et la Batcave est détruite - 2 ordinateurs ou plus sont en jeu et 2 bombes ou plus sont en jeu.

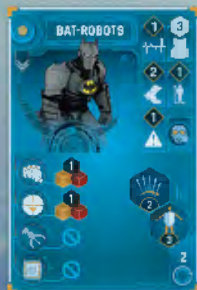




Matériel supplémentaire



x1 FIGURINE



x3 FIGURINES



x3 FIGURINES





1 4 POINTS DE RENFORT

2 4 POINTS DE RENFORT + GAZ PHOBIQUE : si Scarecrow est en jeu, le vilain met en jeu un pion gaz phobique sur une zone contenant au moins une figurine du vilain. Chaque pion gaz phobique se comporte comme un pion gaz et augmente de 3 le niveau de menace de sa zone lors des calculs de phénomènes de gêne. Scarecrow est immunisé à l'effet des pions gaz phobique.
+ VENEZ À MOI MES PINGOUINS : si The Penguin est en jeu, le vilain peut faire entrer en renfort une figurine de Penguin's gang sur une zone de renfort.

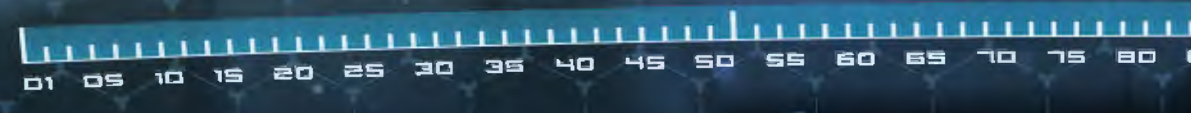
3 4 POINTS DE RENFORT + GAZ MORTEL : si The Joker est en jeu, le vilain met en jeu un pion venin du Joker sur une zone qui contient au moins une figurine du vilain. Chaque pion venin du Joker se comporte comme un pion gaz et augmente de 2 le niveau de terrain dangereux de sa zone. The Joker est immunisé à l'effet des pions venin du Joker.
+ INJECTION DE VENIN : si Bane est en jeu, le vilain active immédiatement le personnage de Bane.

4 4 POINTS DE RENFORT + GAZ MORTEL : si The Joker est en jeu, le vilain met en jeu un pion venin du Joker sur une zone qui contient au moins une figurine du vilain. Chaque pion venin du Joker se comporte comme un pion gaz et augmente de 2 le niveau de terrain dangereux de sa zone. The Joker est immunisé à l'effet des pions venin du Joker.
+ INJECTION DE VENIN AMÉLIORÉ : si Bane (Venom Injected) est en jeu, le vilain active immédiatement le personnage de Bane (Venom Injected) puis, lors de l'étape de fin de l'activation du personnage, il perd 2 points de vie.

SEULE CONTRE TOUS : le choix de la tuile alliée pour la compétence commandement d'Oracle est imposé. Elle doit choisir la tuile de Drones with turrets pour cette mission.

RÉCUPÉRATION DE VENIN AMÉLIORÉ : si Bane se trouve sur la zone du pion venin amélioré, il peut le récupérer et s'en injecter. Pour cela, il réalise une manipulation automatique. Le vilain remplace alors la tuile de Bane de sa rivièrre par la tuile de Bane (Venom Injected). Puis il remplace la figurine et le pion PV de Bane par ceux de Bane (Venom Injected).

DÉSACTIVER LES BOMBES SOPHISTIQUÉES : un héros dans la zone d'une bombe peut désactiver la bombe sophistiquée. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 6. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, la bombe sophistiquée est désactivée. Le héros retire du plateau la figurine de bombe pour le notifier.



4

1er HÉROS

BATMAN

BATMAN

2e HÉROS

RED ROBIN

ROBIN

BLUE BIRD

TASER HANDGUN

3e HÉROS

ORACLE

TRANQUILIZING GUN, PORTABLE COMPUTER

DÉSINFECTER LES SYSTÈMES DE SÉCURITÉ : un héros dans la zone d'un ordinateur peut neutraliser le virus qui infecte un système de sécurité. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 6. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, un système de sécurité est désinfecté. Le héros retire du plateau l'ordinateur pour le notifier.

ACTIVER LES DÉFENSES DE LA BATCAVE : lors de l'étape de résolution des effets de début de tour des héros, les héros peuvent activer les défenses d'un étage de la Batcave pour chaque système de sécurité qu'ils ont désinfecté. Un étage ne peut être activé qu'une seule fois par tour de jeu. Lorsque les défenses d'un étage sont activées, un des héros active les tourelles de défense, les Bat-Robots et le T-Rex situés sur le plateau de Batcave correspondant à l'étage activé.

ACTIVATION DES BAT-ROBOTS : lorsque les défenses d'un étage sont activées, le héros peut activer immédiatement une figurine de Bat-Robot sur le plateau de Batcave correspondant à l'étage activé. Pour cette activation, le héros suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile, sauf qu'il ne peut pas dépenser de cubes d'énergie pour le déplacement et les relances.

ACTIVATION DU T-REX : lorsque les défenses d'un étage sont activées, le héros peut activer immédiatement le T-Rex s'il est sur le plateau de Batcave correspondant à l'étage activé. Pour cette activation, le héros suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile, sauf qu'il ne peut pas dépenser de cubes d'énergie pour le déplacement et pour les relances.

Contrairement aux Bat-Robots, le T-Rex ne peut pas entrer dans l'ascenseur.

ACTIVATION D'UNE TOURELLE DE DÉFENSE : lorsque les défenses d'un étage sont activées, le héros peut effectuer immédiatement une action d'attaque à distance à l'aide d'un pion tourelle de défense sur le plateau de Batcave correspondant à l'étage activé. Pour cette action, on considère le pion tourelle de défense comme un personnage avec pour caractéristique d'attaque à distance 2 dés orange relançables.

BAT-ROBOTS : aucun joueur ne peut dépenser de cubes d'énergie lors des étapes de défense des Bat-Robots. Les Bat-Robots sont considérés comme des personnages amis du camp des héros.

T-REX : aucun joueur ne peut dépenser de cubes d'énergie lors des étapes de défense du T-Rex. Le T-Rex est considéré comme un personnage ami du camp des héros.

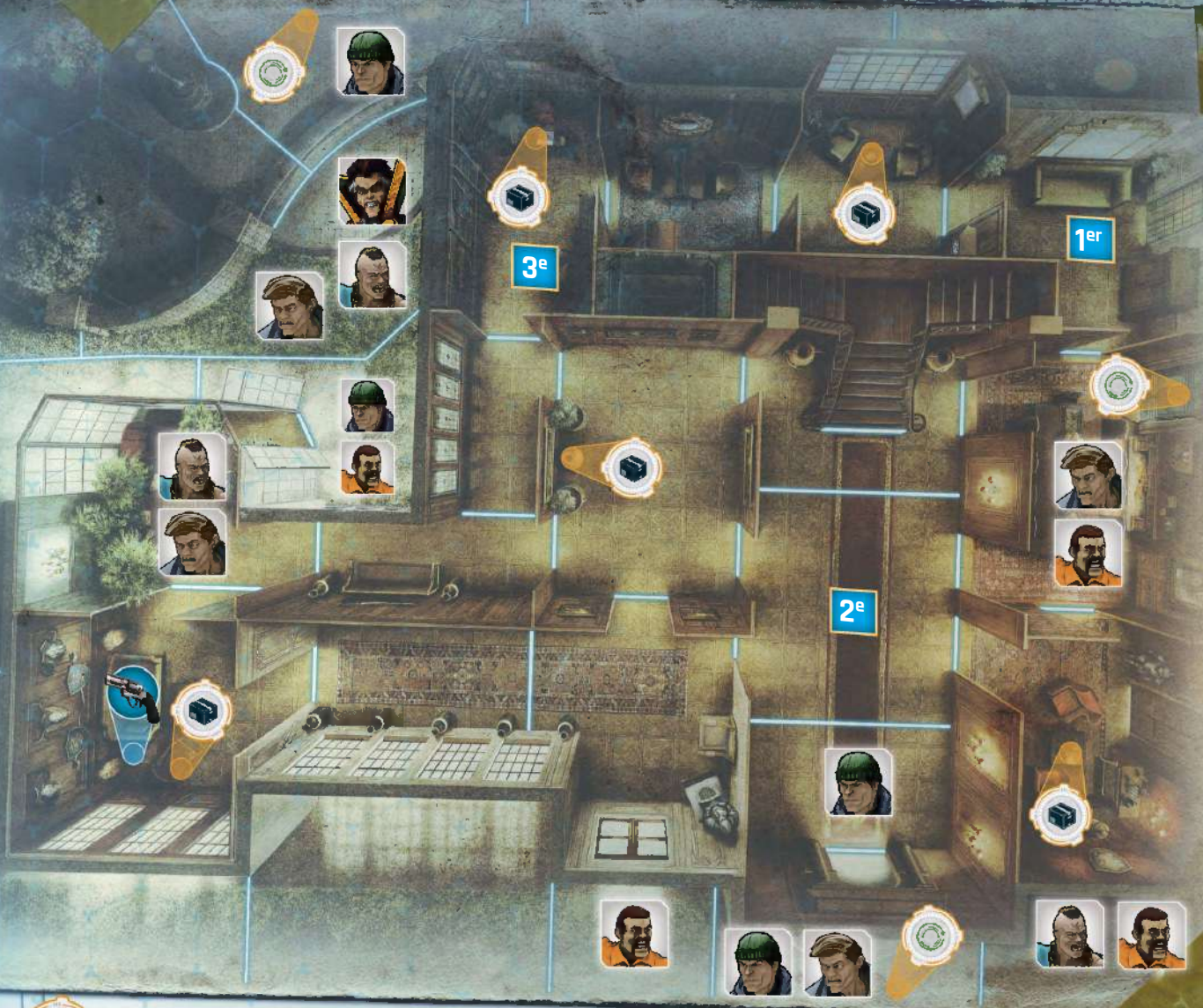
TOURELLES DE DÉFENSE : les pions tourelle de défense peuvent être pris pour cibles d'attaques ou d'explosions. Dans ce cas, ils ont une défense automatique égale à 3, 1 point de vie, 0 d'envergure et 0 de menace.

Le héros ne peut pas dépenser de cubes d'énergie lors des étapes de défense des tourelles de défense. Lorsqu'une tourelle de défense est neutralisée, un héros retire le pion du plateau et le remet dans la boîte.

Les pions tourelle de défense possèdent la compétence nerf d'acier de niveau 4 et le trait immunité au gaz.



Père, le jour que j'ai tant redouté est arrivé. Grand-père est revenu, et il s'approche du manoir pour prendre les reliques que j'ai amassées durant mon année de sang. Il ne faut en aucun cas qu'il mette la main dessus. S'il y parvient, il deviendra si puissant que personne, pas même toi, ne pourra plus lui tenir tête.



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- ❖ la partie se termine à la fin du tour 6 du vilain - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 2 du tour 6,
- ❖ Ra's Al Ghul s'est emparé des artefacts du démon et va pouvoir se renforcer grâce à eux - le vilain a obtenu 4 artefacts.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- ❖ HÉROS : les héros ont empêché Ra's Al Ghul de s'emparer des artefacts - le vilain a obtenu moins de 4 artefacts.
- ❖ VILAIN : Ra's Al Ghul s'est emparé des artefacts du démon et va pouvoir se renforcer grâce à eux - le vilain a obtenu 4 artefacts.

5

1^{er} HÉROS

BRUCE

ULTRASONIC EMITTER

ROBIN

ULTRASONIC EMITTER

2^e HÉROS

JULIA

HUNTRESS

3^e HÉROS

ALFRED

ROLLING PIN

CATWOMAN

CLAWS



1 5 POINTS DE RENFORT

2 3 POINTS DE RENFORT + RENAISSANCE DU DÉMON : cet événement n'est utilisable que s'il reste au moins une tuile de Ra's Al Ghul dans la rivière. Lorsque le vilain réalise l'événement renaissance du démon, il redresse la figurine de Ra's Al Ghul et retourne les tuiles correspondantes dans la rivière sur leur face non neutralisée. Il place ensuite le pion PV de Ra's Al Ghul sur 5. Ra's Al Ghul n'est plus neutralisé.

RA'S AL GHUL : lorsque Ra's Al Ghul est neutralisé, le vilain couche sa figurine dans sa zone au lieu de la retirer du plateau, ses tuiles sont tout de même neutralisées. Son envergure et sa menace ne sont plus prises en compte.

ARTEFACTS DU DÉMON : lors de la mise en place, le vilain mélange les 5 pions artefacts et les place face cachée sans en prendre connaissance sur les emplacements indiqués sur le plan.

OBTENIR UN ARTEFACT : un personnage du vilain, qui n'a pas de pion artefact sur au moins une de ses tuiles, dans la zone d'un pion artefact peut s'en emparer. Pour cela, il réalise :

- soit une manipulation complexe de difficulté 3,
- soit une réflexion complexe de difficulté 3.

En cas de réussite, il a obtenu un artefact. Il place le pion artefact face visible sur une de ses tuiles qui n'en contient pas déjà un pour le notifier.

ARTEFACTS : une tuile sur laquelle est posé un pion artefact ne peut ni être démobilisée, ni être dépolluée de la rivière. Lorsqu'une tuile sur laquelle est posé un pion artefact est neutralisée, elle conserve ce pion. La tuile sur laquelle est posé un pion artefact est affectée par l'effet du pion artefact :

- Serres de Garuda. Les personnages de la tuile affectée ont leur bonus de déplacement au premier mouvement réduit de 1,
- Sceptre de Belphegor. Le coût d'activation de la tuile affectée est augmenté de 1,
- Balance des éons. Aucun effet,
- Encensoir des mille nuits. Le coût d'activation de la tuile affectée est diminué de 1, pour un minimum de 1,
- Masque de la sérénité. Les cubes d'énergie dépensés pour les relances des personnages de cette tuile sont directement placés en zone de fatigue. Ainsi, ils ne saturent pas la case de relance.

ÉMETTEUR : un héros en possession de l'ultrasonique emitter dans une zone sans figurine de Bats peut, s'il reste au moins une figurine de Bats dans la réserve, faire appel à des chauves-souris. Pour cela, il réalise une manipulation automatique. Dans ce cas, il prend une figurine de Bats de la réserve et la place dans sa zone.

NUÉES DE CHAUVES-SOURIS : les Bats sont considérées comme des personnages amis du camp des héros. Lorsqu'une Bats est neutralisée, sa figurine est remplacée dans la boîte. Elle n'est pas remise dans la réserve.

DÉSORDRE DANS LA BATCAVE

Maître Bruce ! Vous devez revenir immédiatement. Nous sommes tombés dans un piège. La véritable menace est ici, dans la Batcave ! The Riddler et son gang l'envahissent en ce moment même. J'ai voulu activer les protocoles de sécurité du manoir et de la Batcave, mais il semble que The Riddler en ait pris le contrôle. Alerte les autres ! Nous devons reprendre le contrôle au plus vite, ou tout ce que vous possédez se retournera contre vous !



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,
- les héros ont réussi à reprendre le contrôle de la Batcave - il reste 1 seul pion système de sécurité sur le plateau.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : les héros ont réussi à reprendre le contrôle de la Batcave - 1 seul pion système de sécurité se trouve sur le plateau.
- VILAIN** : les héros n'ont pas réussi à reprendre le contrôle de la Batcave - 2 pions système de sécurité ou plus se trouvent sur le plateau.

TOURELLE DE DÉFENSE



STATION DE BAT-ROBOTS



SYSTÈME DE SÉCURITÉ





Matériel supplémentaire



BATMOBILE

9

Five circular icons representing different components or upgrades: a gun, a computer monitor, a mechanical part, a printer, and a gear.



1 3 POINTS DE RENFORT

2 3 POINTS DE RENFORT + PROTOCOLE DE SÉCURITÉ DE LA BATCAVE : le vilain peut activer chaque système de sécurité de la Batcave qu'il contrôle.

CONTRÔLEUR DE LA BATMOBILE : pour cette mission, le contrôleur de la Batmobile est le héros choisi pour le 1^{er} emplacement de héros.

CONTRÔLE DES SYSTÈMES DE SÉCURITÉ DE LA BATCAVE : les systèmes de sécurité de la Batcave sont au nombre de trois : l'ascenseur, les tourelles de défense et les Bat-Robots.

Au début de la partie, le vilain a le contrôle de tous les systèmes de sécurité. Les héros vont en reprendre le contrôle au fur et à mesure de leur avancée de la manière suivante :

- si les héros possèdent **1 pion** système de sécurité, ils ont repris le contrôle de **l'ascenseur** au vilain,
- si les héros possèdent **2 pions** système de sécurité, ils ont repris le contrôle de **l'ascenseur et des tourelles de défense** au vilain,
- si les héros possèdent **3 pions** système de sécurité, ils ont repris le contrôle de **l'ascenseur, des tourelles de défense et des Bat-Robots** au vilain.

ASCENSEUR : l'ascenseur est déplacé de manière normale, sauf que si les héros n'en ont pas le contrôle, ils ne peuvent pas effectuer de manipulation automatique pour le déplacer ou l'appeler. Lorsqu'un joueur active le système Ascenseur, il déplace ce dernier.

TOURELLES DE DÉFENSE : les pions tourelle de défense sont considérés comme des personnages. Ils ont les caractéristiques suivantes :

- une caractéristique d'attaque à distance de orange relançable + orange relançable,
- une défense automatique égale à 3,
- 1 point de vie,
- 0 d'envergure et 0 de menace,
- ils possèdent la compétence nerf d'acier de niveau 4 et le trait immunité au gaz.

Lorsqu'un joueur active le système tourelles de défense, il peut activer un pion tourelle de défense :

- s'il est face active le joueur effectue une action d'attaque à distance,
- s'il est face inactive le joueur le retourne sur sa face active visible.

Aucun joueur ne peut dépenser de cubes d'énergie lors des étapes de défense des pions tourelle de défense. Lorsqu'une tourelle de défense est neutralisée, le vilain la retourne face inactive visible.

BAT-ROBOTS : les figurines de Bat-Robots sont des personnages amis du camp qui contrôle le système de sécurité Bat-Robots. Lorsqu'un joueur active le système Bat-Robots, il peut activer un Bat-Robot :

- s'il est en jeu, il réalise immédiatement une activation de personnage avec le Bat-Robot. Si celui-ci est activé

suite à une action de véhicule, le héros ignore les étapes de dépense de cubes d'énergie lors des actions de mouvement.

- s'il est dans la réserve de personnage, le joueur qui l'active le retire de la réserve et le place dans la zone d'un pion station de Bat-Robots.

Chaque Bat-Robot ne peut être activé qu'une seule fois pendant le tour de chaque camp.

Aucun joueur ne peut dépenser de cubes d'énergie lors des étapes de défense des Bat Robots.

REPRENDRE LE CONTRÔLE DE LA BATCAVE : un héros dans la zone d'un pion système de sécurité peut en reprendre le contrôle. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 6. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, le héros reprend en partie le contrôle de la Batcave. Il retire le pion système de sécurité du plateau et le place à côté de sa fiche de héros pour notifier qu'il le possède.

PIRATER LE SYSTÈME DE SÉCURITÉ : un personnage du vilain dans la zone d'un pion système de sécurité peut le pirater. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, il active immédiatement l'un des systèmes de sécurité de la Batcave qu'il le contrôle ou non.

BATMOBILE EN RÉPARATION : pour cette mission, la Batmobile est en réparation. Lors de l'assemblage de la Batmobile, le contrôleur de la Batmobile doit sélectionner pour le moteur le module de niveau 2.

Pour cette mission, la Batmobile ne peut pas effectuer de déplacements de Batmobile.

ACTION DE VÉHICULE : la Batmobile ne peut pas effectuer deux fois la même action de véhicule au cours d'un tour. Les différentes actions de véhicule apportées par cette mission sont :

Désactiver un Bat-Robot :

La Batmobile pirate un Bat-Robot dans le but de le neutraliser. Dans ce cas, le vilain lance 1 dé jaune. Le Bat-Robot subit alors une blessure par succès obtenu.

Désactiver les tourelles de défense :

La Batmobile pirate une tourelle de défense dans le but de la neutraliser. Dans ce cas, le vilain lance 1 dé jaune. La tourelle de défense subit une blessure par succès obtenu.

Pilotage de l'ascenseur :

Si les héros ont repris le contrôle de l'ascenseur, la Batmobile active le système de sécurité ascenseur.

Activation d'une tourelle :

Si les héros ont repris le contrôle des tourelles de défense, la Batmobile active le système de sécurité tourelles de défense.

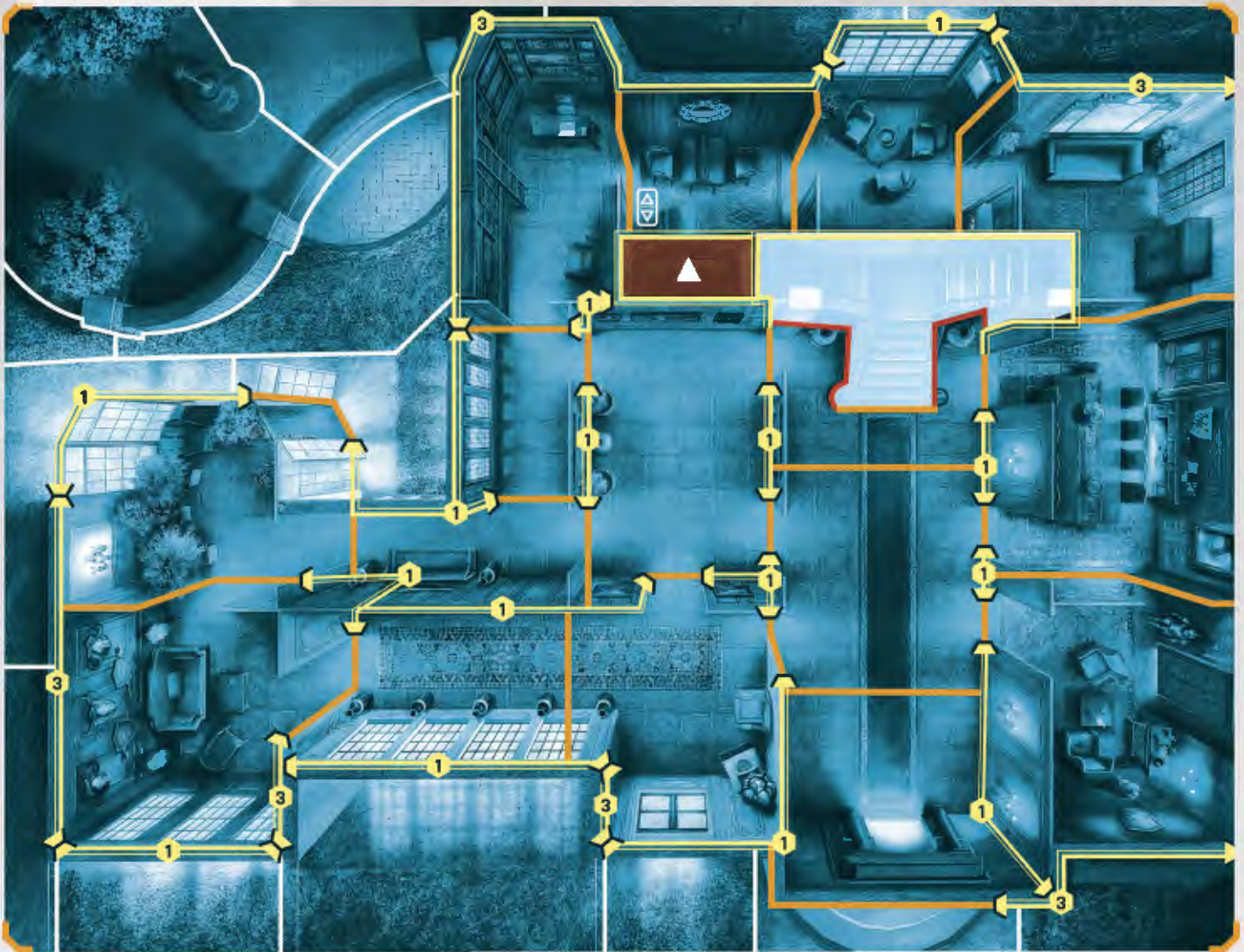
Activation d'un Bat-Robot :

Si les héros ont repris le contrôle des Bat-Robots, la Batmobile active le système de sécurité Bat-Robots.



- 1 ♦ MANOIR WAYNE
- 2 ♦ SALLE DU BAT-ORDINATEUR
- 3 ♦ ARMURERIE
- 4 ♦ SALLE DES TROPHÉES
- 5 ♦ QUAÏ

1 ♦ MANOIR WAYNE






NIVEAUX D'ÉLEVATION

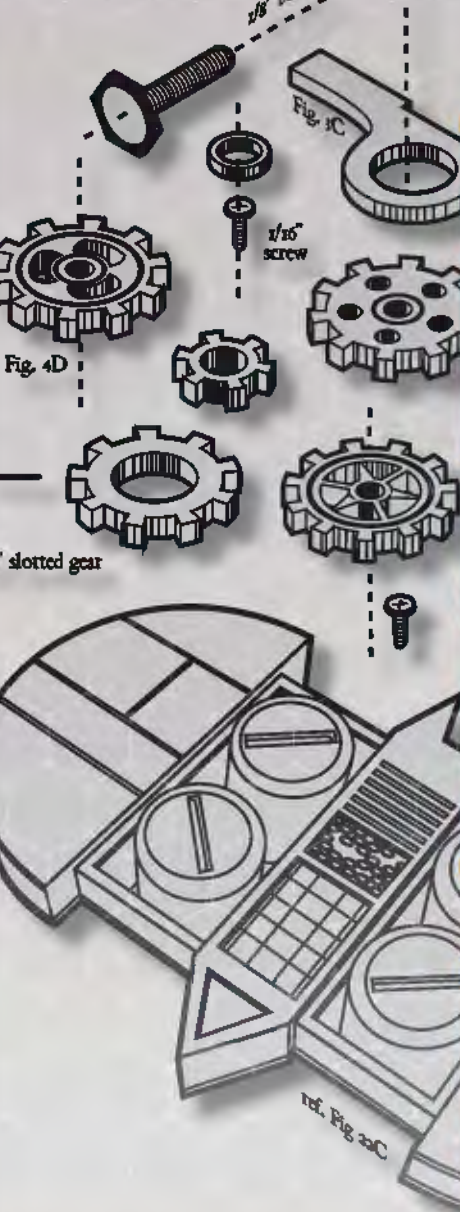
-  Niveau d'élévation 1
-  Niveau d'élévation 2

LIMITES DE ZONE

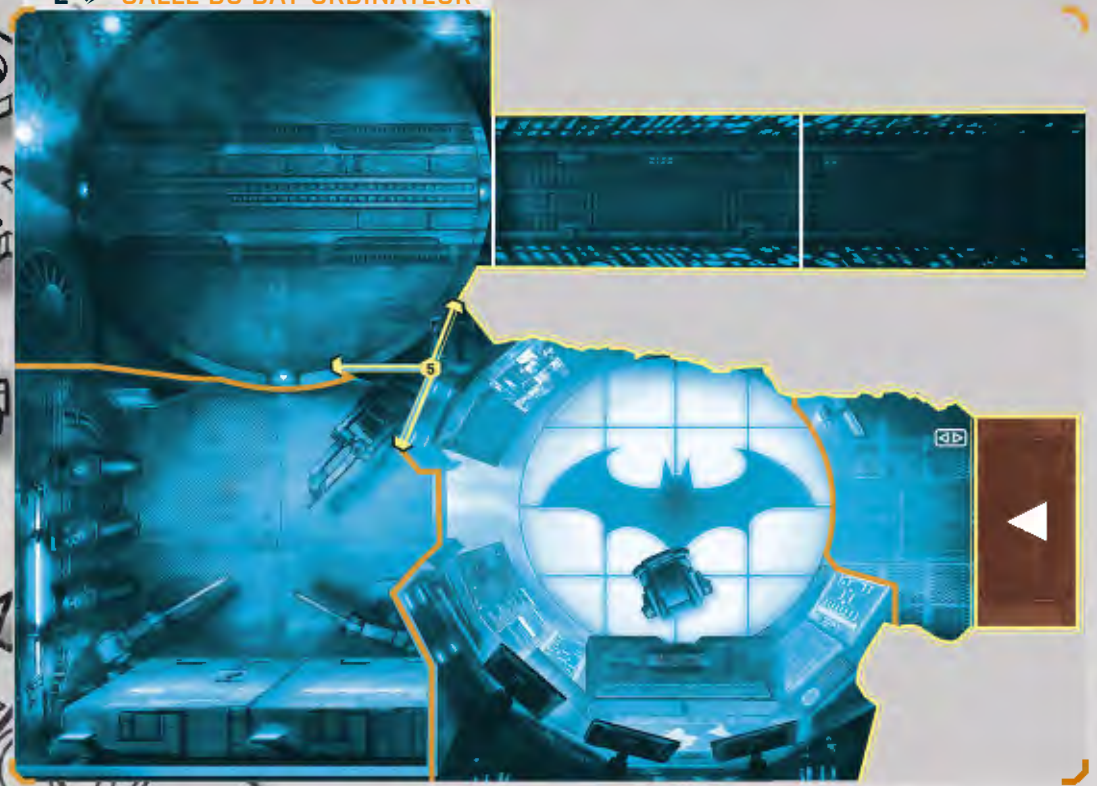
-  Limite de zone orange
-  Limite de zone blanche
-  Limite de zone spéciale
-  Paroi
-  Paroi de niveau X

ZONES

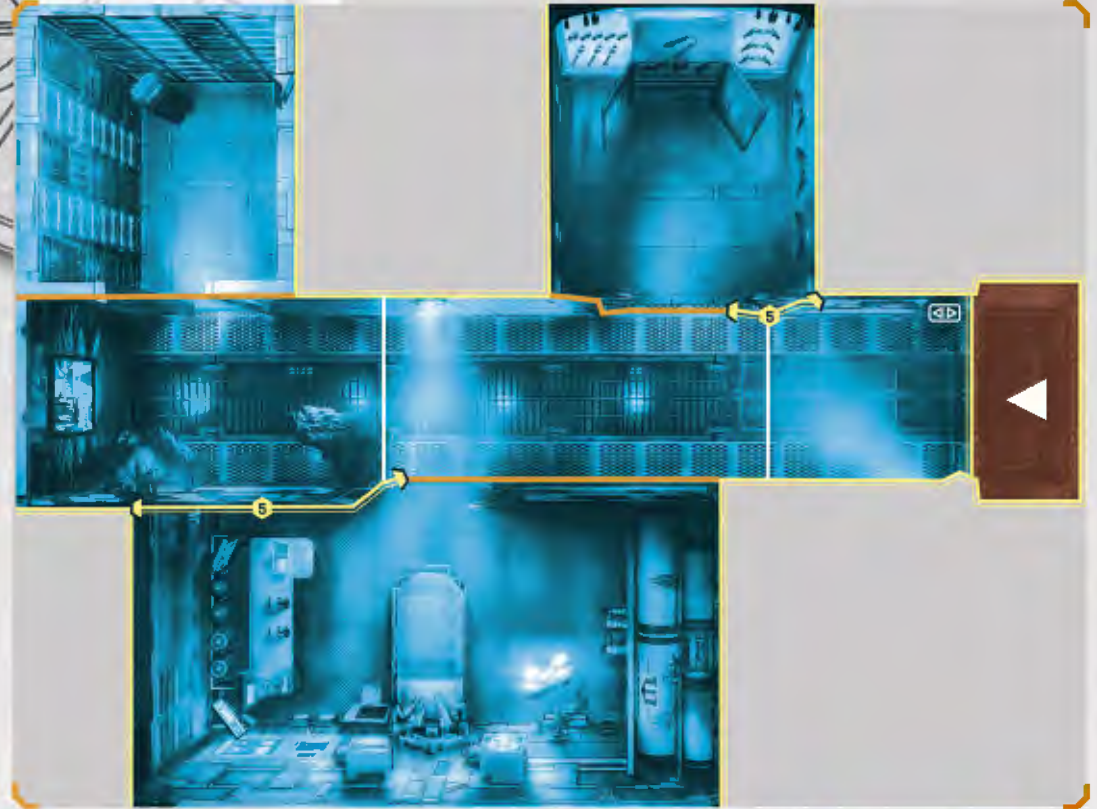
-  Zone d'entrée d'ascenseur.
-  Cage d'ascenseur
-  Indique l'orientation de la tuile ascenseur



2 SALLE DU BAT-ORDINATEUR



3 ARMURERIE



ASCENSEUR

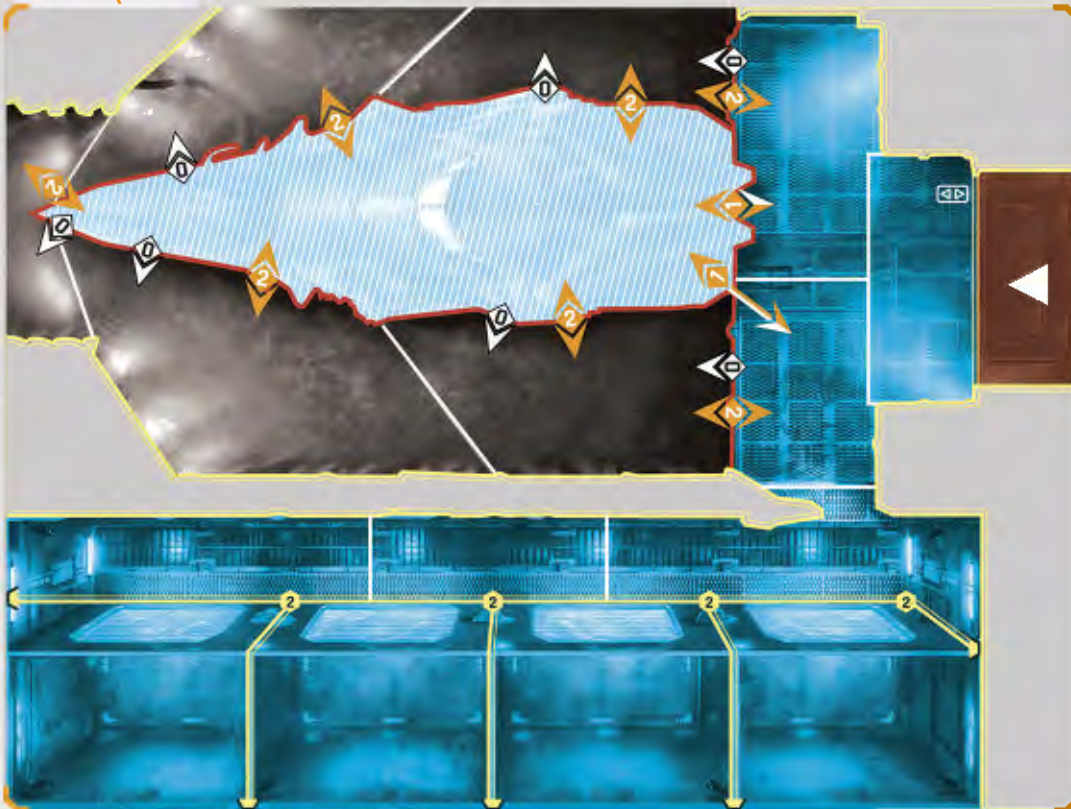


NIVEAUX D'ÉLEVATION	LIMITES DE ZONE
Niveau d'élévation 0	Limite de zone orange
Niveau d'élévation 1	Limite de zone blanche
Niveau d'élévation 2	Limite de zone spéciale
	Paroi
	Paroi de niveau X

4 SALLE DES TROPHÉES



5 QUAI



DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX



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



Une **chute de niveau X** est possible entre ces deux zones dans le sens indiqué par la flèche.



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.

ZONES



Zone d'entrée d'ascenseur



Cage d'ascenseur



Promontoire



Indique l'orientation de la tuile ascenseur

CRÉDITS

AUTEUR : Frédéric Henry.

ILLUSTRATION DE LA BOÎTE : Anthony Jean.

ILLUSTRATIONS : David Finch, Anthony Jean, Jae Lee, Alex Maleev, Paul Renaud, Stéphane Raux, Arnaud Baudairan, Tameu Morey, 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 Ramos, Edgar Skomarovski & Irek Zielinski.

GRAPHISTES : Loïg Hascoët, Vincent Jomgatchian

MAQUETTISTES : Marine Guéguen, Benjamin Goupil,

Sandra Tessieres & Delphine Guerder.

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

TRADUCTEURS : 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 : Adhane 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).

HEROCLITH