



BATMAN

THE DARK KNIGHT RETURNS

LE JEU

Core Game + Règles Livre 1

Auteurs : Daryl Andrews & Morgan Dontanville

Joueurs : 1 ou 2 • Âge : 14+ • Durée : 90 min / Livre



Vous êtes le Dark Knight™.

Vous vous étiez retiré mais la situation à Gotham City™ vous oblige à reprendre du service !

Introduction

Dans *Batman : The Dark Knight Returns – Le Jeu*, vous incarnez « le Plus Grand Détective du Monde », forcé de sortir de sa retraite pour sauver Gotham City™ du chaos. Vous donnez tout ce qu'il vous reste pour repousser les hordes de mutants, les flics et les journalistes qui cherchent tous à vous faire tomber, d'une manière ou d'une autre.

Ce jeu est une incroyable aventure solitaire qui vous plongera dans quatre missions appelées « Livres », représentant chacune l'un des quatre volumes de la célèbre série de comics de Frank Miller, *Batman : The Dark Knight Returns*. Vous pourrez acquérir des avantages précieux que vous garderez d'un Livre à l'autre... mais vos ennemis vous suivront aussi.

Plutôt qu'un traditionnel système de gain d'expérience, le jeu propose un système d'attrition. Vous incarnez un Batman™ usé qui doit survivre à son ultime bataille et affronter ses pires ennemis – comme le Joker™, Double-Face™ ou le Chef des Mutants – et même son plus puissant allié, l'Homme de Fer, Superman™ en personne.

Vous devez tout d'abord survivre au Livre ❶ : *The Dark Knight Returns*. Vous devez enquêter, combattre et remplir les objectifs fixés pour maintenir le calme à Gotham City™, éviter l'arrivée des fédéraux dans votre ville et rester en vie. Lorsque vous atteignez la fin du Livre ❶, vous commencez une nouvelle mission avec le Livre ❷ : *The Dark Knight Triumphant*, et continuez jusqu'à la fin du Livre 4... ou votre propre fin.

SOMMAIRE

Contenu	
Matériel Standard 	3
Livre ❶	4
Livre ❷	4
Livre ❸	4
Livre ❹	4
Mise en Place d'une Nouvelle Campagne	5
Défaite	8
Objectifs des Livres	8
Déroulement d'une Manche	8
Phase 1 : Début de la Manche	8
Étape 1.1 : Choisir les Cartes Action	8
Étape 1.2 : Mélanger les pioches	8
Étape 1.3 : Inscrire le Nombre d'Ennemis	9
Phase 2 : Tours de Batman™	9
Phase 3 : Fin de la Manche	9
3.1 : Placer des Émeutes	9
3.2 : Tracer un Chemin	10
3.3 : Avancer l'Horloge de l'Apocalypse	10
Tour de Batman™	10
Cartes Détective	10
Étape 2.1 : Événement	11
Modifier le nombre d'ennemis	11
Étape 2.2 : Déplacement de Batman™	11
Types de Chemins	11
Entrer dans un Lieu	13
Étape 2.3 : Activation Allié	13
Déplacement allié	13
Action Allié	13
Dés Allié	14
Étape 2.4 : Combattre ou se faufiler	14
Combattre	14
Se Faufile	14
Étape 2.5 : Utiliser une case Action	15
Cases occupées par des ennemis	15
Étape 2.6 : Ajouter des ennemis	15
Étape 2.7 : Avancer le compteur de tours	15
Combats	16
Préparer un Combat	16
Piocher 1 carte Combat	16
Réserve de dés Ennemi	16
Tours de Combat	16
Infliger des dégâts	17
Subir des dégâts	17
Épuisement	17
Continuer le combat	17
Fin du combat	17
Retirer les ennemis vaincus	17
Vaincre des ennemis (mutants ou flics)	17
Remettre les dés	18
Autres règles concernant les dés	18
Exemples de combat	18
Disperser les émeutes	18
Votre Mission	20
Cartes Personnage et Aides de jeu	20
Enquêter	20
Lieu du Boss	20
Avancer dans l'Histoire et débusquer le Boss	20
Combattre le Boss	20
Objectifs	20
Modificateurs de Cases Action	21
Améliorer une Case Action	21
Détruire une Case Action	21
Manoir Wayne™	21
Se Rendre au Manoir Wayne	21
Actions du Manoir Wayne	21
Véhicules	21
Acquérir un Véhicule	21
Utiliser un Véhicule	21
Finir un Livre	22
Rangement de Fin de Livre	22
Sauvegarder votre Progression	22
Mise en Place	23
Histoire : À la Poursuite de Double-Face™	23
Votre Enquête	23
Débusquer Double-Face™	23
Batman™ : Mort ou à la Retraite ?	23
Déplacer Batman™	23
Combattre	23
Commissaire Gordon : un Allié Fidèle	23
Déplacer un Allié	23
Action Allié : Disperser une Émeute	23
Véhicules	23
Batcopter™	23
Drone de Batman™	23
Ennemis	24
Flics	24

Matériel Standard

Utilisé pour les 4 Livres

1 livret de règles

1 plateau de jeu

1 figurine Batman™

21 socles pour figurines

1 marqueur effaçable

31 dés

6 dés Batarang de base

5 dés Batarang amélioré

3 dés spéciaux Batman™

3 dés Robin™

2 dés Green Arrow™

6 dés Flic

6 dés Mutant

27 cartes Standard

26 cartes Action

1 carte Épuisement

126 jetons

90 jetons Ennemi (30 journalistes, 30 mutants, 30 flics)

11 marqueurs Émeute

25 jetons Bat-Signal

Seulement en mode Affrontement :

33 cartes Ordre

11 Ordres Mutants

11 Ordres Journalistes

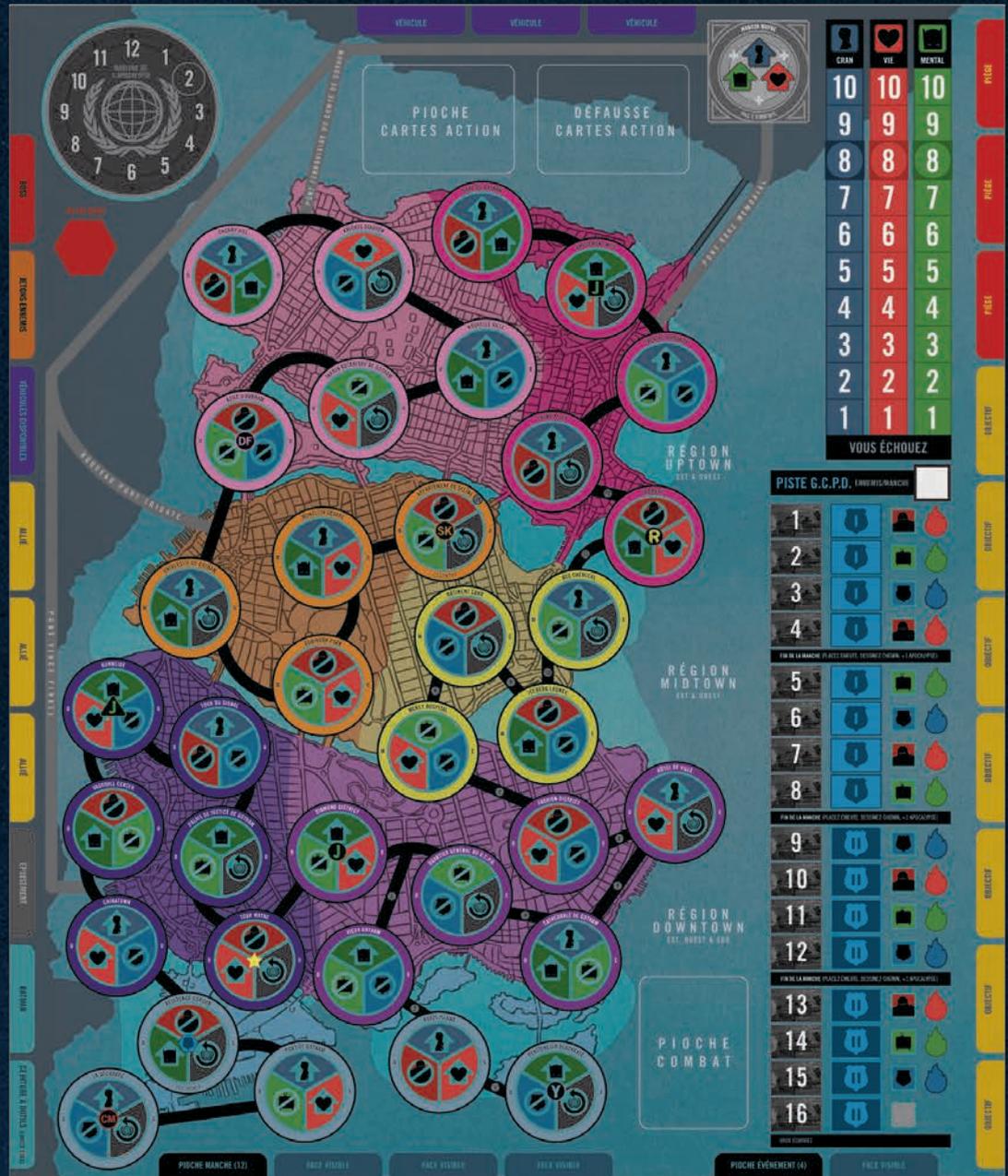
11 Ordres Flics

11 jetons

1 marqueur Joueur Actif

8 jetons Action du joueur Ennemi

2 marqueurs Pont Fermé



Livre 1

2 dés Boss

4 figurines

- 1 figurine Boss
- 2 figurines Véhicule
- 1 figurine Allié

37 cartes

- 1 carte Batman™
- 26 cartes Action
- 3 cartes Objectif
- 1 carte Boss
- 1 carte Ennemis & Émeutes
- 2 cartes Véhicule
- 1 carte Allié
- 1 carte Histoire
- 1 carte Résumé de la Manche

8 jetons Indice

Note : le Livre 1 n'a pas de livret séparé car la mise en place et les règles spécifiques du Livre 1 sont décrites dans ce livret de règles.



Livre 2

1 livret de règles

3 dés Boss

4 figurines

- 1 figurine Boss
- 2 figurines Véhicule
- 1 figurine Allié

37 cartes

- 1 carte Batman™
- 26 cartes Action
- 3 cartes Objectif
- 1 carte Boss
- 1 carte Ennemis & Émeutes
- 2 cartes Véhicule
- 1 carte Allié
- 1 carte Histoire
- 1 carte Résumé de la Manche

5 jetons Indice



Livre 3

1 livret de règles

4 dés Boss

7 figurines

- 5 figurines Boss
- 1 figurine Véhicule
- 1 figurine Selina

38 cartes

- 1 carte Batman™
- 26 cartes Action
- 3 cartes Objectif
- 3 cartes Boss
- 1 carte Ennemis & Émeutes
- 1 carte Véhicule
- 2 cartes Histoire
- 1 carte Résumé de la Manche

8 jetons

- 3 jetons Indice
- 2 jetons Selina
- 3 jetons Superman™



Livre 4

1 livret de règles

6 dés Boss

4 figurines

- 1 figurine Batman™
- 1 figurine Boss
- 1 figurine Véhicule
- 1 figurine Allié

38 cartes

- 1 carte Batman™
- 26 cartes Action
- 5 cartes Objectif
- 1 carte Boss
- 1 carte Ennemis & Émeutes
- 1 carte Véhicule
- 1 carte Allié
- 1 cartes Histoire
- 1 carte Résumé de la Manche

6 jetons

- 3 jetons Indice
- 1 jeton EKG
- 1 jeton Residence Gordon
- 1 jeton Crash



Mise en Place d'une Nouvelle Campagne

Chaque nouvelle campagne commence par le **Livre ①**. Pour la mise en place, vous avez besoin de tout le matériel **Standard** (S) et du matériel spécifique du **Livre ①** indiqué page 4. Prenez tout le matériel, cartes et jetons, marqué d'un (S) ou d'un ①. Remettez tout le reste du matériel dans la boîte.

1. Préparez la Zone de Jeu :

- Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table.
- Placez le marqueur **Apocalypse** sur la case 2 de l'**Horloge de l'Apocalypse**.
- Placez vos marqueurs **Cran** 🧠, **Vie** ❤️, et **Mental** 🧠 sur la case 8 de leur **piste de dégâts** respective.
- Placez le **marqueur de tour** à côté de la case **Tour 1** au sommet de la piste G.C.P.D.
- Placez tous les jetons **Ennemi** (mutants, flics et journalistes), **Émeute**, et **Bat-Signal** en piles séparées à côté de la piste G.C.P.D.

2. Préparez les Cartes :

- Placez les cartes suivantes aux emplacements correspondants sur le **côté gauche** du plateau :
 - Carte **Boss du Livre ① (Double-Face™)**
 - Carte **Ennemis & Émeutes du Livre ①**
 - Carte **Alliée du Livre ① (Commissaire Gordon)**
 - Carte **Batman™ du Livre ①**
 - Carte **Épuisement** (face ① ② visible)
- Placez les **3 cartes Objectif** marquées d'un ① sur le **côté droit** du plateau, face « En Cours » visible.
- Placez les **2 cartes Véhicule** marquées d'un ① sur le bord **supérieur** du plateau. Placez les figurines **Véhicule** correspondantes sur les cartes (*Note : ne les mettez pas sur l'emplacement « véhicules disponibles », vous devez les acquérir avant*).
- Placez la carte **Résumé de la Manche du Livre ①** près de vous. Prenez la carte **Histoire du Livre ①** face **Chapitre 1** visible : consultez vos objectifs puis placez-la à côté de la carte **Résumé de la Manche**.

3. Préparez votre Pioche Action :

- Mélangez les cartes **Actions Standard** (marquées d'un (S)) avec les cartes **Action du Livre ①**. Placez cette pioche, face cachée, sur l'emplacement **Pioche Action** du plateau.

4. Préparez les Dés :

- Placez les **6 dés Batarang de base** (marqués d'un (S)) sur la case **Ceinture à outils**.
- Placez les **2 dés Boss de Double-Face™** sur sa carte **Boss**.
- Placez tous les dés **Mutant** et **Flic** sur la carte **Ennemis & Émeutes**.

5. Préparez la piste G.C.P.D. :

- Avec le marqueur, écrivez « 7 » dans la **case blanche** en haut de la piste G.C.P.D.
- Retournez les **10 jetons G.C.P.D.** 🟩 face cachée et placez-en 1 au hasard sur chacune des 8 premières cases de la piste. Remettez les 2 jetons restants dans la boîte.
 - Faites de même avec les **10 jetons G.C.P.D.** 🟩 et les 8 cases suivantes.
 - Retournez tous les jetons G.C.P.D. 🟩 et 🟩 de la piste **face visible**.

1. Préparez la Ville :

- Placez les figurines et les jetons suivants sur les **lieux** (cercles) indiqués ci-dessous. Lorsque vous placez un jeton ou une figurine sur un lieu, vous devez le/la placer sur une case **Action** (secteur du camembert) vide de votre choix. Vous devez choisir une case **Action** différente pour chaque figurine ou jeton que vous placez.
 - Placez le **Commissaire Gordon** sur la **Résidence Gordon** 🏠.
 - Placez **Batman™** sur la **Tour Wayne** ⭐.
 - Placez **Double-Face™** et **1 mutant** sur l'**Asile d'Arkham DF**. Placez **Double-Face™** au **centre** du lieu, plutôt que sur une case **Action**.
 - Ajoutez **3 mutants** dans chaque **district** (zone d'une couleur) sur les lieux de votre choix.
 - Ajoutez **3 flics** dans chaque **région** (Uptown, Midtown et Downtown) sur les lieux de votre choix.
 - Ajoutez **3 journalistes** dans chaque **région** (Uptown, Midtown et Downtown) sur les lieux de votre choix contenant au moins **1 mutant** ou **1 flic**.

2. Placez les Indices :

- Retournez face cachée les **8 jetons Indice** marqués d'un ① et mélangez-les. Placez-en 1 au hasard sur un **mutant** à l'**Asile d'Arkham DF**. Puis placez chacun des 7 autres indices sur un mutant de votre choix dans un **district différent**. Les mutants sur lesquels se trouve un jeton **Indice** sont appelés des **gardiens** dans le **Livre ①** (voir **Livre ①**, page 23 pour plus de détails).

1 Horloge de l'Apocalypse :

l'Horloge de l'Apocalypse vous indique à quel point la ville est proche de basculer dans le chaos. Si elle atteint 12, vous perdez.

2 Figurines :

en plastique (ou cartonnées), parmi lesquelles **Batman™**, ses alliés et ses véhicules, elles peuvent être placées sur les cases Action des lieux (une seule figurine par case Action).

14 Le Boss :

Batman doit débusquer et vaincre le Boss pour boucler chaque Livre. Le Boss est placé au centre d'un lieu et n'occupe aucune de ses cases Action.

13 Ponts :

ce sont les chemins qui relient Gotham City™ au Manoir Wayne. Seul Batman™ peut les emprunter.

9 Régions :

la ville est divisée en 3 régions, Uptown, Midtown et Downtown.

10 Districts :

chaque région est divisée en 2 ou 3 districts colorés. Chaque district contient entre 4 et 6 lieux (Note : les deux îles bleu clair font partie du même district).

11 Lieux :

chaque lieu présente 3 cases Action qui peuvent chacune être occupée par une figurine et/ou un jeton. Les ronds colorés autour des lieux indiquent à quel district ils sont rattachés.

12 Cases Action :

se déplacer sur une case Action vous permet d'effectuer l'action indiquée (tant qu'elle n'est pas recouverte par un jeton Ennemi).

8 Chemins Imprimés :

Batman™ et les autres personnages utilisent ces chemins pour se déplacer en ville. Les lieux reliés par un chemin sont considérés comme adjacents.

7 Eaux Profondes :

régions bleu sombre autour de la ville. Aucun chemin ne peut être tracé ici.



3 Manoir Wayne™ :

il est considéré comme une région séparée en dehors de Gotham City™, ne contient qu'un seul lieu et est uniquement accessible à Batman™.

MANOIR WAYNE
PAC D'ENNEMIS

3

	CRAN	VIE	MENTAL
10	10	10	10
9	9	9	9
7	7	7	7
6	6	6	6
5	5	5	5
4	4	4	4
3	3	3	3
2	2	2	2
1	1	1	1

4

VOUS ÉCHOUEZ

PISTE G.C.P.D. ENNEMIS/MANCHE

2			
3			
4			
FIN DE LA MANCHE (PLACEZ ÉMEUTE, DESSINEZ CHEMIN, +1 APOCALYPSE)			
5			
6			
7			
8			
FIN DE LA MANCHE (PLACEZ ÉMEUTE, DESSINEZ CHEMIN, +1 APOCALYPSE)			
9			
10			
11			
12			
FIN DE LA MANCHE (PLACEZ ÉMEUTE, DESSINEZ CHEMIN, +1 APOCALYPSE)			
13			
14			
15			
16			

VOUS ÉCHOUEZ

PIOCHES
PIOCHES ÉVÉNEMENT (4)
FACE VISIBLE

OBJETIF

ENTRAÎNEMENT AU COMBAT
OBJECTIF
Chaque fois que vous souffrez un dégât, vous pouvez choisir de placer une "pièce d'entraînement" sur votre personnage. Cela vous permet de gagner un avantage lors de votre prochain combat.

AMÉLIORATION DES BATARANGS
OBJECTIF
Chaque fois que vous souffrez un dégât, vous pouvez choisir de placer un "batarang amélioré" sur votre personnage. Cela vous permet de gagner un avantage lors de votre prochain combat.

AUSSI CALME, AUSSI BIEN
OBJECTIF
Chaque fois que vous souffrez un dégât, vous pouvez choisir de placer un "batarang amélioré" sur votre personnage. Cela vous permet de gagner un avantage lors de votre prochain combat.

4 Pistes de Dégâts :

elles vous permettent de surveiller les valeurs de cran, de vie et de mental de Batman™. Si l'une de ces pistes tombe à 0, vous perdez.

5 PISTE G.C.P.D. ENNEMIS/MANCHE

7

5.1	5.3	5.4	5.5
2	U		1
3	U		4
4	DE		1
	DS		2

FIN DE LA MANCHE (PLACEZ ÉMEUTE, DESSINEZ CHEMIN, +1 APOCALYPSE)

5 Piste G.C.P.D. :

votre scanner de police vous indique où les nouveaux ennemis apparaissent à chaque tour mais aussi le tour en cours et la fin de manche.

5.1 **MARQUEUR DE TOUR** : indique le tour en cours.

5.2 **ENNEMIS PAR MANCHE** : le nombre d'ennemis à ajouter à chaque manche.

5.3 **DISTRICT/RÉGION DU G.C.P.D.** : Le district et la région où sont ajoutés les ennemis durant le tour.

5.4 **TYPE D'ENNEMIS** : le type d'ennemis ajoutés durant ce tour.

5.5 **NOMBRE D'ENNEMIS** : inscrivez ici combien d'ennemis sont ajoutés à ce tour.



6 Jetons Ennemi :

les trois différents types d'ennemis (mutants, flics et journalistes) empêchent Batman™ d'utiliser les cases Action. Si toutes les cases Action d'un lieu contiennent un ennemi à la fin d'une manche, ils sont remplacés par une émeute (les ennemis et les émeutes sont appelés collectivement les jetons Ennemi).

Défaite

Dans *Batman : The Dark Knight Returns*, il ne s'agit pas de gagner, il s'agit d'éviter de perdre. Il y a plusieurs façons d'échouer mais une seule de réussir : survivre aux rudes épreuves des 4 Livres.

Vous perdez immédiatement si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Au moins l'une de vos pistes de dégâts (cran, vie ou mental) tombe à 0.
- L'Horloge de l'Apocalypse atteint 12.
- Une 12^e émeute doit être placée en ville.
- Vous n'avez pas vaincu le Boss à la fin de la 4^e manche.

Quel que soit le moment où vous perdez, vous devez recommencer la campagne au début du Livre ①.

Conseil : Pour une expérience moins punitive, vous pouvez sauvegarder votre progression en prenant des photos de l'état du jeu à la fin de chaque Livre et vous en servir pour « rembobiner » si vous perdez (voir « Sauvegarder votre progression », page 22).

Objectifs des Livres

Il ne suffit pas de survivre à chaque mission, il faut aussi le faire suffisamment longtemps pour débusquer et vaincre le Boss. Le livret de règles et la carte Histoire de chaque Livre vous aiguille sur l'enquête que vous devez mener pour débusquer le Boss. Une fois que vous avez découvert le Boss, vous devez l'affronter et le vaincre pour pouvoir passer au Livre suivant (voir « Votre Mission », page 20 pour plus de détails).



Déroulement d'une Manche

Chaque Livre est divisé en manches qui contiennent chacune 4 tours d'action. Un Livre ne peut jamais durer plus de 4 manches, soit 16 tours au total. Si vous n'avez pas vaincu le Boss à la fin de la quatrième manche, vous perdez la partie !

Chaque manche contient plusieurs phases et étapes :

1. Début de la Manche :

- 1.1 Choisir les cartes Action : piochez les cartes de la manche puis choisissez celles que vous gardez et celles que vous ajoutez à la pioche Événement.
- 1.2 Mélanger les pioches : mélangez la pioche Événement et la pioche Combat.
- 1.3 Inscrire le nombre d'ennemis : choisissez combien d'ennemis vont apparaître à la fin de chaque tour de cette manche.

2. Tours de Batman™ :

Vous jouez 4 tours de suite, chaque fois avec les étapes suivantes :

- 2.1 Événement : piochez et résolvez une carte Événement.
- 2.2 Déplacement Batman™ : déplacez-vous sur un lieu.
- 2.3 Activation Allié : ordonnez à un allié de se déplacer et d'utiliser une action.
- 2.4 Combattre ou se faufiler : combattez les ennemis ou évitez-les discrètement.
- 2.5 Utiliser une case Action : effectuez l'action indiquée sur la case où vous vous trouvez.
- 2.6 Ajouter des ennemis : ajoutez des jetons Ennemi en ville.
- 2.7 Avancer le compteur de tours : avancez le compteur de tours d'1 case sur la piste G.C.P.D.

3. Fin de la Manche :

- 3.1 Placer des émeutes : vérifiez si des émeutes se déclenchent.
- 3.2 Tracer un chemin : tracez un nouveau chemin entre 2 lieux de votre choix.
- 3.3 Avancer l'Horloge de l'Apocalypse : avancez le marqueur d'Apocalypse d'1 case sur l'Horloge de l'Apocalypse.

Phase 1 : Début de la Manche

Au début de chaque manche, vous choisissez vos cartes Action et préparez la pioche Événement et la piste G.C.P.D. pour les 4 tours à venir.

Étape 1.1 : Choisir les Cartes Action

Piochez les 12 premières cartes Action de la pioche Action et placez-les, face cachée, sur l'emplacement Pioche de la manche situé en bas du plateau.

Retournez ensuite les 3 premières cartes de la pioche de la manche et placez-les, face visible, sur les emplacements à sa droite. Choisissez-en 2 que vous gardez, et placez la dernière sur l'emplacement Pioche Événement. Prenez en main toute carte Détective que vous choisissez, et placez toute carte Combat que vous choisissez sur l'emplacement Pioche Combat du plateau.



Effectuez cette procédure (révéler 3 cartes et en choisir 2) 4 fois, jusqu'à avoir réparti les 12 cartes de la pioche de la manche. Vous avez choisi 8 cartes et il y a 4 cartes dans la pioche Événement.

Important ! Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Action que vous pouvez avoir en main.

Étape 1.2 : Mélanger les pioches

Une fois que vous avez réparti les cartes de la pioche de manche, mélangez les 4 cartes de la pioche Événement et placez-les face cachée sur leur case. Ceci est la pioche Événement pour la manche à venir. Ensuite, ajoutez toutes cartes Combat face visible que vous avez choisies à votre pioche Combat, mélangez-la et replacez-la face cachée sur sa case (Note : si votre pioche Combat est vide, mélangez les cartes que vous avez choisies pour former une nouvelle pioche Combat).

Important ! Vous devrez piocher des cartes de votre pioche Combat avant de pouvoir les jouer.

Étape 1.3 : Inscrire le Nombre d'Ennemis

Vous devez maintenant inscrire le **nombre d'ennemis** qui vont apparaître en face de chacun des **4 tours** de la manche sur la **piste G.C.P.D.**

Ces nombres vous indiquent combien de **jetons Ennemi** sont ajoutés au district ou à la région indiquée, à la fin de chaque tour.



Ceci indique que 3 mutants seront ajoutés à Midtown Ouest à la fin du tour 1.

Chaque **Livre** vous donne un **nombre fixe** d'ennemis qui doivent apparaître lors de chaque manche, qui est inscrit dans la **case blanche** en haut de la piste. Vous devez répartir l'arrivée de ces ennemis sur les 4 tours de la manche en inscrivant un nombre **entre 1 et 4** dans le **symbole de flamme** en face de chaque tour. Le **total** de ces 4 nombres doit être égal au nombre d'ennemis pour la manche, indiqué dans la case blanche en haut de la piste.



Dans le **Livre** ①, vous devez distribuer 7 nouveaux ennemis durant chaque manche. Au début de la première manche, vous décidez de les diviser comme suit : 1 mutant au tour 1 ; 4 journalistes au tour 2 ; 1 flic au tour 3 ; et 2 mutants au tour 4.

Important ! Ne placez pas les jetons Ennemi eux-mêmes en ville lors de cette étape ! Les ennemis ne sont ajoutés qu'à la fin de chaque tour (voir « Étape 2.6 : Ajouter des Ennemis », page 15).

Dernière manche

Durant la **4^e manche**, il n'y a que **3 symboles de flamme** vous permettant d'inscrire le nombre d'ennemis à rajouter. Ceci parce **qu'aucun ennemi** n'est rajouté lors du **dernier tour** de la dernière manche. Lorsque vous inscrivez le nombre d'ennemis de la 4^e manche, vous devez compter le tour final comme un **0**, et les **3 autres tours** doivent quand même avoir un total d'ennemis égal au nombre dans la case en haut de la piste.

Phase 2 : Tours de Batman™

Les tours de Batman™ sont expliqués en détail dans la **section suivante** (voir page 10).

Phase 3 : Fin de la Manche

À la fin de la manche, vérifiez d'abord si des **émeutes** se déclenchent en ville puis tracez un nouveau **chemin** entre 2 lieux de la ville.

3.1 : Placer des Émeutes

Si **toutes les cases Action** n'ayant pas été détruites dans un même lieu sont occupées par un jeton Ennemi (mutant, journaliste ou flic), placez un marqueur Émeute sur ce lieu, selon les règles suivantes :



Si ce lieu est toujours complet à la fin de la manche, une émeute se déclenchera à cet endroit.

Règles de placement d'émeute :

- Dès que vous placez un marqueur Émeute (que ce soit en fin de manche ou à cause d'un effet), **retirez toujours tous les ennemis** de ce lieu et remettez-les dans la réserve.
- Ne placez **jamais** une émeute sur un lieu contenant une **figurine amie** (Batman™, un allié ou un véhicule).
- Une émeute **peut** être placée sur le lieu où se trouve le **Boss**. Rappel : le **Boss** n'occupe aucune case Action, il ne contribue donc pas à déclencher une émeute (voir « Le Boss », page 20).
- Les cases Action **détruites** ne **peuvent pas** être occupées par des ennemis, mais cela **n'empêche pas** le déclenchement d'une émeute. Si un lieu contient une case Action détruite, il faut **un ennemi de moins** pour y déclencher une émeute (voir « Modificateurs de Cases Action », page 21).
- Si une émeute est placée sur un lieu contenant **un indice**, placez cet indice par-dessus le marqueur Émeute (voir « Enquêter », page 20).
- Si vous devez placer une **12^e émeute** en ville, que ce soit en fin de manche ou à cause d'un effet, vous **perdez** immédiatement (il n'y que 11 marqueurs Émeute dans le jeu, donc si vous devez en placer un et qu'aucun n'est disponible, vous saurez que vous avez perdu).

Important ! Si un lieu se remplit d'ennemis **durant** une manche, vous avez toujours **jusqu'à la fin de la manche** pour empêcher qu'une émeute s'y développe.

Disperser les Émeutes

Une fois placée sur un lieu, une émeute occupe **toutes ses cases Action** et vous **empêche** de les utiliser (voir « Entrer dans un Lieu », page 13). Les émeutes ajoutent également **1 dé Ennemi** lorsque vous combattez des ennemis dans un lieu **adjacent**. Pour retirer un marqueur Émeute, vous devez **combattre** et **vaincre** l'émeute (voir « Combat », page 16).

Conseil : Placez vos alliés et vos véhicules de manière à éviter les émeutes !

Étape 3.2 : Tracer un Chemin

À la fin de chaque manche, vous pouvez tracer un **nouveau chemin** reliant **2 lieux de la ville** selon les règles suivantes :



Règles pour les nouveaux chemins :

- Utilisez le marqueur effaçable pour tracer un chemin entre **2 lieux** de la ville. Ces lieux peuvent être **aussi éloignés que vous le voulez**.
- Vous n'avez **pas le droit** de tracer un chemin qui traverserait un autre chemin tracé, un chemin imprimé, un pont ou un lieu.
- Vous n'avez pas le droit de tracer un chemin à travers les **eaux profondes** ou relié au **Manoir Wayne**.
- Vous n'avez **pas le droit** de tracer un chemin qui connecterait **plus de 2 lieux** ou qui créerait des intersections (à moins qu'un effet de carte ne le permette).



Conseil : Vous pouvez tracer des chemins très longs mais ils risquent de vous empêcher d'en tracer d'autres par la suite !

Utiliser les Chemins Tracés

Dès qu'un chemin est tracé entre 2 lieux, ils sont considérés reliés de la même manière qu'ils le seraient par un **chemin imprimé**, et sont considérés **adjacents**. **Batman™**, vos alliés et les ennemis peuvent utiliser les chemins tracés pour se déplacer d'un lieu à l'autre (voir « Étape 2.2 : Déplacement **Batman™** », page 11).

Détruire un Chemin Tracé

Les effets de certaines cartes peuvent **détruire** un chemin tracé. Lorsqu'un chemin tracé est détruit, **effacez-le** du plateau. Vous pourrez tracer le même chemin ou un autre à cet endroit.

Important ! Vous n'avez pas le droit d'effacer un chemin, à moins de suivre les instructions d'un effet.

3.3 Avancer l'Horloge de l'Apocalypse

Après avoir accompli les autres étapes de la fin de manche, déplacez le **marqueur Apocalypse** d'une case vers minuit sur l'**Horloge de l'Apocalypse**. Si le marqueur atteint le **12**, vous avez **perdu** la partie.

Conseil : Si vous vous rapprochez dangereusement de minuit, vous pouvez faire reculer le marqueur en utilisant les cases Action « Éviter l'Apocalypse » qui sont en ville (voir « Étape 2.5 : Utiliser une case Action », page 15).



Tour de Batman™

Vous disposez de **4 tours d'action** à chaque manche.

Chaque tour se déroule ainsi :

- 2.1 **Événement** : piochez et résolvez une carte Événement.
- 2.2 **Déplacement Batman™** : déplacez-vous sur un lieu.
- 2.3 **Activation Allié** : ordonnez à un allié de se déplacer et d'utiliser une action.
- 2.4 **Combattre ou se faufiler** : combattez les ennemis ou évitez-les discrètement.
- 2.5 **Utiliser une case Action** : effectuez l'action indiquée sur la case où vous vous trouvez.
- 2.6 **Ajouter des ennemis** : ajoutez des jetons Ennemi en ville.
- 2.7 **Avancer le compteur de tours** : avancer le compteur de tours d'1 case sur la piste G.C.P.D.



Cartes Détective

Vous pouvez jouer **autant de cartes Détective de votre main que vous le souhaitez** à chaque tour pour effectuer des actions spéciales. S'il n'y a aucune précision sur une carte, elle peut être jouée à **n'importe quel moment** de votre tour, mais **jamais lors d'un combat**. Après avoir appliqué les effets d'une carte Détective, placez-la sur la **défausse** des cartes Action.

Vous pouvez avoir **autant de cartes Détective que vous souhaitez en main**. Vous conservez en main les cartes que vous n'utilisez pas lors d'une manche pour la suivante. Ainsi, vous pouvez même conserver des cartes en main d'un **Livre** à l'autre (voir « Finir un Livre », page 22).

Étape 2.1 : Événement

Au début de chaque tour, retournez la première carte de la **pioche Événement**. Défaussez la carte Événement présente sur l'emplacement « face visible » (celle du tour précédent), puis mettez la carte nouvellement retournée à sa place. Résolez ensuite la partie « Événement » de cette carte (ignorez le texte « Combat » ou « Détective » de la partie supérieure).



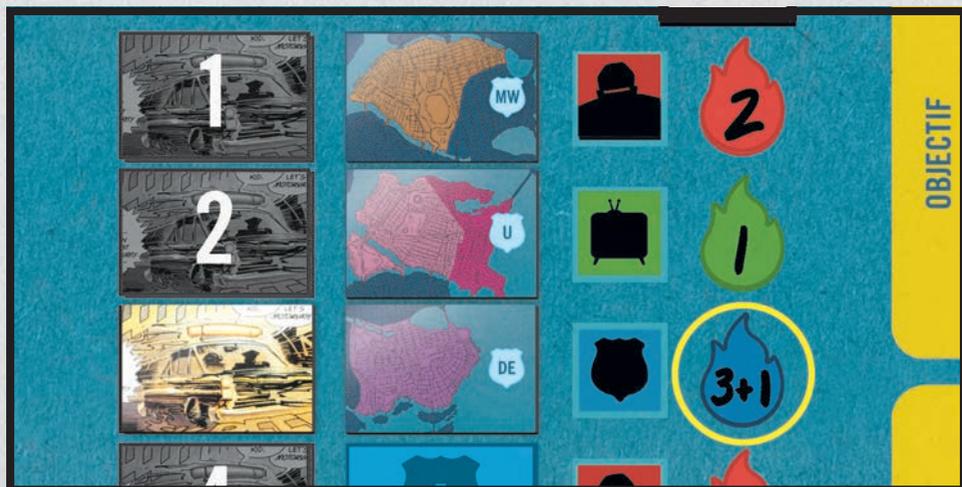
Une carte Événement peut avoir les effets suivants :

- **Ajouter ou déplacer des ennemis** : ajoutez ou déplacez des jetons Mutant, Flic ou Journaliste sur un ou plusieurs lieux (voir « Étape 2.6 : Ajouter des ennemis », page 15).
- **Modifier le Nombre d'ennemis** : augmentez ou diminuez le nombre d'ennemis pour un ou plusieurs tours sur la piste G.C.P.D. (voir ci-dessous).
- **Avancer l'Apocalypse** : avancez le marqueur Apocalypse sur l'Horloge de l'Apocalypse.
- « Pour ce tour » : cet événement reste en jeu tout au long du tour. Son effet prend fin lorsque la carte est défaussée au début du tour suivant.

Conseil : en mode normal, ignorez les icônes **Bouclier** et **Alerte** sur les cartes Événement. Elles ne sont utilisés, respectivement, que pour le mode 1 contre 1 et le mode avancé.

Modifier le nombre d'ennemis

Certaines cartes peuvent **augmenter** ou **diminuer** le nombre d'ennemis ajoutés à la fin de certains tours. Lorsque vous devez modifier le **nombre d'ennemis**, inscrivez le modificateur au marqueur sur la piste G.C.P.D.

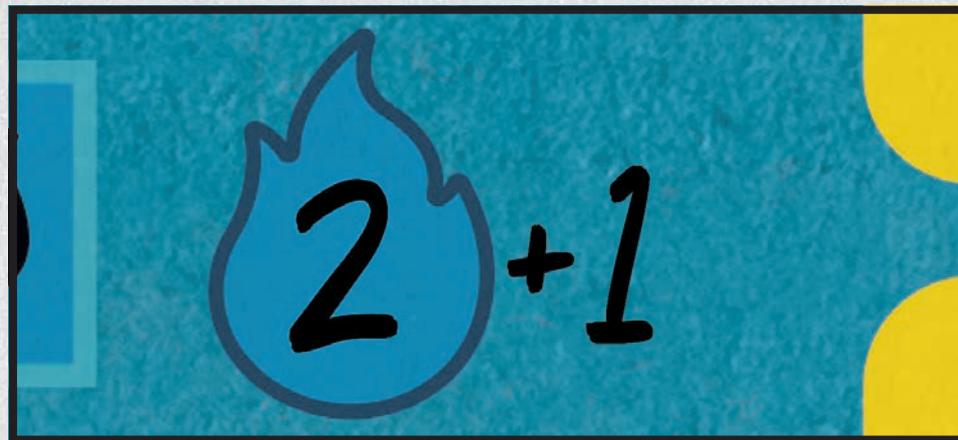


Selon la carte, vous devez inscrire un modificateur qui peut être **temporaire** ou **permanent** :

- Un modificateur **dans la flamme** est **temporaire** et effacé à la fin du Livre en cours.



- Un modificateur à côté de la flamme est **permanent** et n'est effacé que lorsque vous finissez votre campagne. Ce modificateur s'applique lors du même tour pour tous les Livres suivants.



Étape 2.2 : Déplacement de Batman™

Après avoir résolu l'événement, vous pouvez déplacer votre figurine de **Batman™** vers un nouveau lieu de Gotham City en utilisant les chemins qui figurent sur le plan de la ville.

Vous pouvez vous déplacer où vous voulez dans le même district, mais dès que vous entrez dans un **nouveau district** ou arrivez au **Manoir Wayne** (dès que vous arrivez sur un lieu d'une couleur différente de votre lieu de départ), **vous devez vous arrêter**.

Sinon, vous pouvez vous **arrêter** sur un lieu dans le même district, ou encore rester sur le même lieu et **changer de case Action**.

Types de Chemins



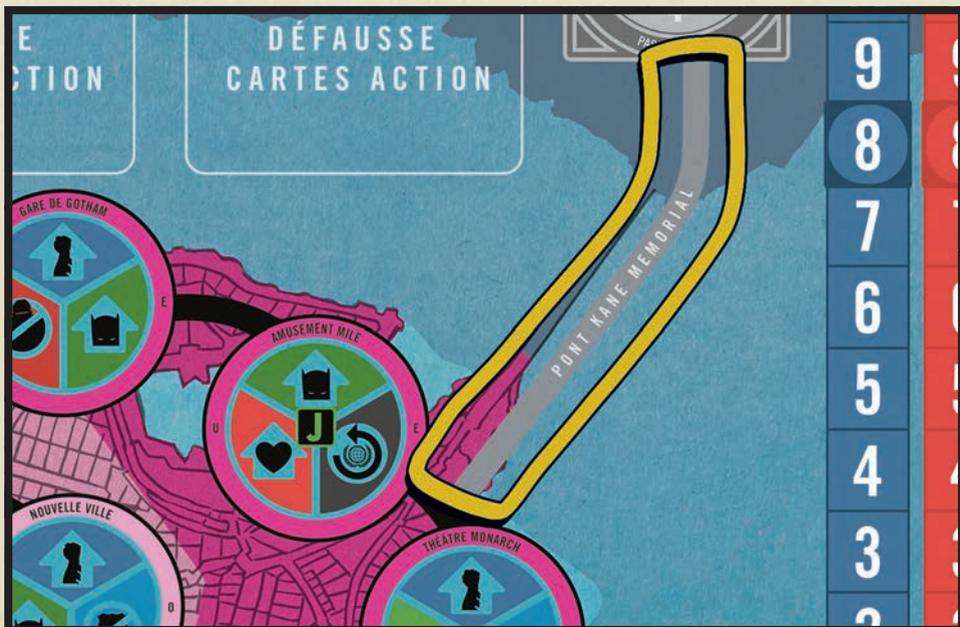
Chemins imprimés : routes officielles entre les lieux. Vous, vos alliés et vos ennemis pouvez utiliser les chemins imprimés.



Chemins tracés : ce sont de nouvelles voies que vous ouvrez entre les lieux. Vous, vos alliés et vos ennemis pouvez utiliser les chemins tracés de la même manière que les chemins imprimés.



Chemins détruits : dès qu'un chemin est barré ou effacé, il n'est plus utilisable par personne et les lieux précédemment reliés ne sont plus considérés adjacents.



Ponts : les ponts sont les seuls accès au Manoir Wayne et vous permettent de vous déplacer rapidement d'une région de Gotham City™ à une autre. Seul Batman™ peut les utiliser. Les alliés et les ennemis ne peuvent jamais les utiliser. Les lieux reliés par un pont ne sont pas considérés adjacents.

Exemple de déplacement :

Batman™ commence son tour à la Tour Wayne. D'ici, il peut se rendre dans n'importe quel lieu dans Downtown Ouest.



Il peut aussi (1) se déplacer vers le Diamond District à Downtown Est, ou (2) traverser Chinatown, pour aller à (3) la Résidence Gordon.



Chemins à sens unique : si un chemin présente une flèche, vous et vos alliés ne pouvez l'utiliser qu'en vous déplaçant dans le sens de la flèche. Vos ennemis peuvent toujours se déplacer dans les deux sens et les lieux reliés sont considérés adjacents (dans les deux directions).



Entrer dans un Lieu

Dès que vous finissez votre déplacement sur un lieu, vous devez placer votre figurine **Batman™** sur une des **3 cases Action** qui s'y trouvent. S'il y a des **jetons Ennemi** (des ennemis ou des émeutes) sur ce lieu, ils affectent les cases que vous pouvez choisir :



S'il y a des ennemis sur le lieu : ils essaient de vous empêcher d'utiliser le lieu. Vous devez placer votre figurine **Batman™** par-dessus un ennemi de votre choix.



S'il y a une émeute sur le lieu : vous ne pouvez pas utiliser ce lieu tant que vous n'avez pas dispersé l'émeute. Placez votre figurine **Batman™** par-dessus le jeton Émeute (n'importe où, le jeton recouvre les 3 cases Action).



S'il n'y a pas de jeton Ennemi sur ce lieu : vous pouvez vous placer sur la case Action de votre choix.

Important ! Si vous utilisez votre déplacement pour bouger à l'intérieur d'un lieu, vous devez quand même vous placer sur une case avec un ennemi ou une émeute, s'il y en a.

Règle de la figurine unique

Une seule **figurine** (carton ou plastique) peut être placée sur chaque **case Action** à la fois. Cela signifie que ne pouvez **jamais** achever votre déplacement sur une case occupée par une figurine d'**allié** ou de **véhicule** (les figurines de **Boss** n'occupent pas de case Action). Les **jetons**, comme les ennemis, les émeutes ou les indices ne comptent pas comme des figurines).

Important ! Si toutes les case Action d'un lieu sont **détruites** ou **occupées** par des figurines, vous **ne pouvez pas** terminer votre déplacement sur ce lieu. Vous pouvez toujours **traverser** le lieu (tant qu'il se trouve dans le même district que celui où vous avez commencé votre déplacement).

Étape 2.3 : Activation Allié

Tout au long de la partie, vous allez recruter des **alliés** pour vous aider. Chaque allié a des compétences spéciales uniques qui vous aideront à combattre vos ennemis et à remplir des objectifs.

Après votre déplacement, vous pouvez choisir **1** de vos alliés pour le déplacer et faire une **action Allié**. L'allié que vous choisissez d'activer s'appelle l'**allié actif**.



Déplacement allié

Lorsque vous activez un allié, vous pouvez tout d'abord le **déplacer** sur un nouveau lieu en ville. Les **règles uniques de déplacement** de chaque allié sont inscrites sur sa **carte Allié**. Sauf indication contraire, les alliés peuvent se déplacer sur les chemins imprimés et sur les chemins tracés (mais pas sur les ponts) et peuvent **traverser** les lieux occupés lors de leur déplacement.

Lorsqu'un allié **finit son déplacement** sur un lieu, il peut s'arrêter sur n'importe quelle case Action du lieu (tant qu'une **figurine** n'est pas déjà dessus). Contrairement à **Batman™**, un allié peut **choisir** de s'arrêter sur une case avec un jeton Ennemi **ou** sur une case vide.



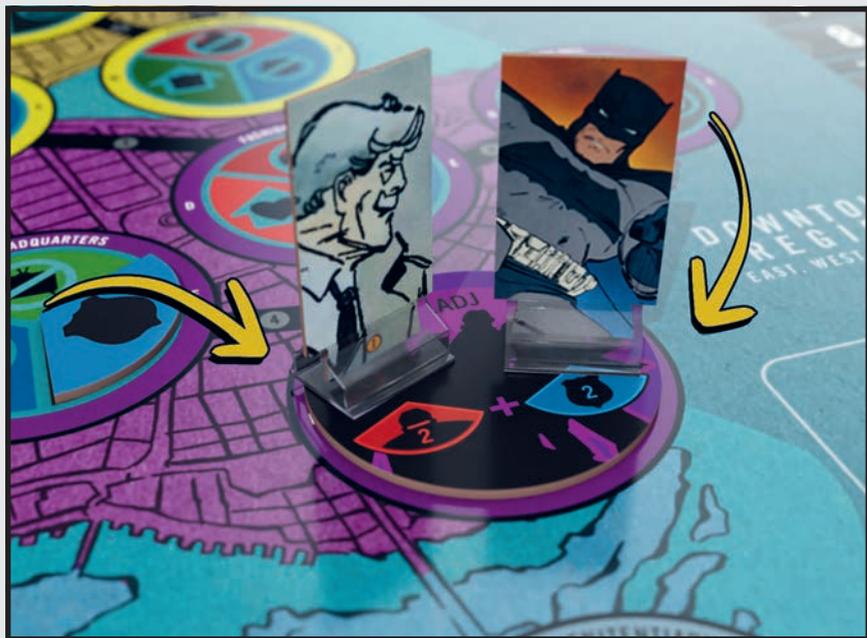
Le **Commissaire Gordon** peut parcourir jusqu'à **3 chemins** en un seul déplacement.

Action Allié

Après avoir déplacé (ou pas) votre allié actif, vous pouvez utiliser **1** des **actions d'allié** de leur **carte Allié**.

Exemple de Déplacement et d'Action Allié :

Batman™ se déplace sur une émeute à Cathedral Square, puis choisit le **Commissaire Gordon** comme allié actif pour ce tour et le déplace sur l'émeute.



Batman™ utilise l'action Allié « Disperser une Émeute » du **Commissaire Gordon**. Il retire donc l'émeute et subit 1 dégât de cran, avant de remettre le **Commissaire Gordon** sur le Quartier Général du G.C.P.D. Le **Commissaire Gordon** a utilisé son déplacement et son action pour le tour et **Batman™** doit attendre le prochain tour pour activer un nouvel allié ou le **Commissaire Gordon** à nouveau.



Dés Allié



Les alliés qui bénéficient de **dés Allié** peuvent utiliser l'action **Aider Batman™** pour ajouter leurs dés à tous les **combats** pour le reste de votre tour (voir « Combats », page 16).

Certains alliés ont des **conditions** requises avant de pouvoir utiliser l'action **Aider Batman™**, comme être sur votre lieu ou un lieu adjacent. Les alliés gardent leurs dés sur leur **carte Allié** entre les combats. Si un allié n'a pas de dés Allié, il ne peut pas vous aider durant les combats.

Important ! Les déplacements et les actions des alliés sont **optionnels**. Vous pouvez décider de ne pas déplacer un allié pour utiliser son action sur le lieu où il se trouve, ou bien déplacer un allié sans utiliser son action, ou même ni l'un ni l'autre.

Étape 2.4 : Combattre ou se faufiler

Lorsque vous vous déplacez sur un lieu contenant des **ennemis** ou une **émeute** durant l'étape de **déplacement de Batman™**, vous devez soit le **combattre** soit l'éviter en vous **faufilant** pour atteindre une case Action libre du lieu.

Certains ennemis ne peuvent être que combattus, d'autres seulement contournés.

Mutants/ Flics	Si vous arrivez sur un jeton Flic ou Mutant, vous pouvez le combattre OU vous faufiler . Si vous combattez, tous les autres mutants/flics présents sur le lieu ET les lieux adjacents joignent leurs forces et vous affrontent ensemble, assurez-vous d'être bien préparé !
Journalistes	Vous ne pouvez que vous faufiler derrière un journaliste. Vous n'allez quand même pas maltraiter les bons citoyens de Gotham City !
Émeutes	Si vous arrivez sur un jeton Émeute, vous ne pouvez que combattre . Vous ne pourrez rien faire de bon ici, tant que vous n'aurez pas ramené un minimum de calme.

Combattre

Si vous combattez le jeton Ennemi sur lequel vous arrivez, résolvez le **combat** tel qu'indiqué dans la section « Combats » (voir page 16).

Se Faufiler

Si vous choisissez de vous faufiler, déplacez votre figurine vers une autre case Action **libre** du lieu, puis continuez en effectuant la prochaine étape de votre tour.

Vous ne pouvez vous faufiler **que** vers une case Action **libre**, sans ennemi, émeute ou autre figurine. S'il n'y a aucune case Action libre sur votre lieu (exemple : il y a une émeute), vous ne **peuvent pas** choisir de vous faufiler.



Si vous vous faufilez jusqu'à cette case « Retirer Flic », vous pouvez y utiliser cette action sans avoir à combattre le flic.

Conseil : se faufiler ne vous coûte rien mais vous **empêche de combattre** dans le même tour.

Interdiction de se faufler

Les effets de certaines cartes vous **interdisent** de vous faufler pendant votre tour. Si vous êtes bloqué par un ennemi lors d'un tour soumis à une interdiction de se faufler, vous **devez affronter** cet ennemi.

Conseil : comme vous ne pouvez **pas combattre les journalistes**, si vous arrivez sur un lieu contenant un **journaliste** durant un tour où vous avez l'interdiction de vous faufler, vous ne pourrez ni vous faufler **ni** le combattre.



Étape 2.5 : Utiliser une case Action

Après avoir combattu ou vous être fauflé, si vous occupez une case ne contenant **aucun jeton Ennemi**, vous pouvez effectuer l'**action** qui y est indiquée.

Cases occupées par des ennemis

S'il y a un **jeton Ennemi** sur votre case Action **après** l'étape Combattre ou se faufler, vous **ne pouvez pas** utiliser cette case Action. Ceci se produit généralement lorsque vous avez essayé de **combattre** le jeton Ennemi sur la case mais que vous n'êtes **pas parvenu à le battre**.

Types de case Action

	Augmenter le Cran	Gagnez 1 point de cran 🧠 (jusqu'à 10 max).
	Augmenter la Vie	Gagnez 1 point de vie ❤️ (jusqu'à 10 max).
	Augmenter le Mental	Gagnez 1 point de mental 🧠 (jusqu'à 10 max).
	Retirer Flic	Retirez 1 flic n'importe où en ville.
	Retirer Mutant	Retirez 1 mutant n'importe où en ville.
	Retirer Journaliste	Retirez 1 journaliste n'importe où en ville.
	Retarder l'Apocalypse	Reculez le marqueur Apocalypse de 1 case (éloignez-le de 12, jusqu'à 1 minimum).

Étape 2.6 : Ajouter des ennemis

Une fois que vous avez effectué votre déplacement et vos actions pour le tour, de nouveaux ennemis débarquent à **Gotham City™**. Consultez la case du **tour en cours** sur la **piste G.C.P.D.** et ajoutez le nombre indiqué d'ennemis du type correspondant, selon les règles suivantes.

Règles pour ajouter ou déplacer des ennemis :

- Tout ennemi ajouté ou déplacé sur un nouveau lieu doit être placé sur une **case Action libre**. Il ne doit **jamais** être placé sur une case occupée par une **figurine** ou un autre **ennemi**.
- Si vous devez ajouter ou déplacer un ennemi sur un **lieu spécifique**, vous pouvez choisir sur quelle **case Action libre** vous le placez. S'il n'y a pas de case libre sur ce lieu, ne placez pas cet ennemi (remettez-le dans la réserve).
- Si vous devez ajouter ou déplacer un ennemi dans un **district** ou une **région** spécifique, vous pouvez le placer sur **n'importe quelle case Action libre de n'importe quel lieu**. S'il n'y a pas de case libre dans la zone indiquée, **ne placez pas** cet ennemi (remettez-le dans la réserve).



Étape 2.7 : Avancer le compteur de tours

Une fois que vous avez placé les nouveaux ennemis, **avancez le marqueur de tour d'une case** sur la **piste G.C.P.D.** Si le marqueur franchit un bandeau « **Fin de la Manche** », commencez une nouvelle manche. Si vous arrivez à la fin de la piste G.C.P.D. et que vous n'avez pas encore vaincu le **Boss**, vous **perdez** la partie.



Conseil : un ennemi ne peut **jamais** être placé sur une case occupée par vous, un allié ou un véhicule. Essayez d'en tirer profit !

Combats

Sauf indication contraire d'un effet de jeu, vous ne pouvez commencer **qu'un seul combat** par tour, lors de l'étape **Combattre ou se faufiler**. Vous ne pouvez commencer un combat que contre l'ennemi qui occupe la **case Action où vous vous trouvez** (ou un **Boss** sur votre lieu ; voir « Combattre le **Boss** », page 20).

Au début de chaque combat, vous **piochez 1 carte Combat** et déterminez combien de **dés Ennemi** seront lancés par vos opposants. Les **tours de combat** se succèdent ensuite jusqu'à ce que vous gagniez, que vous décidiez d'interrompre le combat ou que vous perdiez. À la fin du combat (si vous n'êtes pas mort), retirez tous les **jetons Ennemi** que vous avez **vaincus** et remettez dans la réserve tous les **dés** qui ont été utilisés. Ces étapes sont expliquées plus en détail ci-dessous.



Cartes Combat

Pendant un combat, vous pouvez utiliser autant de **cartes Combat** de votre main que vous le souhaitez, afin d'activer leurs effets. Chaque carte Combat indique à **quel moment** du combat celle-ci peut être utilisée.

Après avoir utilisé une carte Combat, placez-la dans la **défausse de cartes Action** (une fois que vous aurez utilisé une carte, vous **ne la piochez plus** jusqu'à la fin du **Livre** en cours, vous n'avez donc pas besoin de la séparer des autres cartes Action défaussées).

Important ! Vous ne pouvez pas jouer de carte **Détective** durant un combat.

Préparer un Combat

Piocher 1 carte Combat

Avant de commencer le combat, piochez **une carte Combat** de votre pioche Combat et ajoutez-la à votre main. Vous ne piochez **qu'une seule carte** pour **tout le combat**, même s'il dure plusieurs tours. S'il n'y a **plus de cartes Combat** dans votre pioche au début d'un combat, vous n'en piochez **aucune**.

Important ! Si vous ne jouez pas la carte que vous avez piochée durant ce combat, celle-ci reste dans votre main et vous pouvez l'utiliser dans n'importe quel combat à venir. Rappelez-vous qu'il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.

Réserve de dés Ennemi

Ensuite, déterminez le type et le nombre de **dés** qui seront lancés par vos ennemis durant le combat. Prenez les dés appropriés de la carte **Ennemis & Émeutes** et placez-les devant vous.

Type d'Ennemis	Dés Ennemi
Mutant	1 dé Mutant par mutant sur votre lieu +1 dé Mutant par mutant ou émeute sur les lieux adjacents +1 dé Mutant si le Boss est présent sur votre lieu.
Flic	1 dé Flic par flic sur votre lieu +1 dé Flic par flic ou émeute sur les lieux adjacents +1 dé Flic si le Boss est présent sur votre lieu.
Journaliste	(Vous ne pouvez pas combattre les journalistes).
Émeute	2 dés Flic et 2 dés Mutant (n'ajoutez pas de dé pour les émeutes ou ennemis adjacents ou le Boss).

Important ! Lorsque vous comptez les **jetons Ennemi adjacents**, n'oubliez pas que les lieux sont considérés adjacents s'ils sont reliés par un chemin imprimé OU tracé (chemins à sens uniques inclus, quel que soit leur sens). Ils ne sont **pas** considérés adjacents s'ils sont reliés par un **pont** (les ennemis ne peuvent pas emprunter les ponts).

Nombre limite de dés Ennemi

Les ennemis ne peuvent pas lancer plus de 6 dés (au total) dans un combat, même si la réserve de dés Ennemi indique qu'il devrait y avoir plus de 6 dés (cela implique aussi qu'il n'est pas possible de battre plus de 6 ennemis en un seul combat ; voir « Fin du Combat », page 17).

Tours de Combat

Une fois que vous avez préparé le combat, commencez par résoudre le premier tour de combat de la manière suivante.

Étapes du tour de combat :

- Lancer de Batman™** : lancez jusqu'à **3 dés Batman™** de votre choix parmi ceux disponibles dans votre **ceinture à outils**. Si un allié a effectué une action **Aider Batman™** ce tour-ci, vous pouvez également lancer tous les dés Allié sur sa carte (qui ne comptent pas dans la limite de 3 dés).
- Lancer ennemi** : lancez tous les dés de la **réserve de dés Ennemi**.
- Reroll (relances) et Flip (retournements de dé)** : résolvez chaque Reroll et Flip que **vous** avez lancé, dans l'ordre de votre choix.

	Relance	Relancez l'un de vos Batarangs. Vous devez utiliser le nouveau résultat.
	Retournement	Retournez l'un des Batarangs que vous avez lancés sur sa face opposée .

- Block (parades)** : résolvez d'abord vos propres parades, puis les parades des ennemis.

		Sur votre lancer	Sur le lancer ennemi
	Parade	Transforme un dé Ennemi de votre choix en Raté (face blanche).	Transforme l'un de vos Pow ou Ram en Raté (les Pow sont toujours transformés en premier).

- Pow et Ram** : appliquez **tous** les Pow et Ram **simultanément**.

		Sur votre lancer	Sur le lancer ennemi
		Infligez 1 dégât (retirez 1 dé Ennemi du combat).	Subissez 1 dégât de votre choix (Cran 🧠 / Vie ❤️ / Mental 🧠).
		Infligez 1 dégât (retirez 1 dé Ennemi du combat) ET subissez 1 dégât de votre choix (Cran 🧠 / Vie ❤️ / Mental 🧠).	

- Épuisement** : placez chacun des dés (**Batman™** et **Allié**) que vous avez lancés sur la **carte Épuisement**, selon la **condition** indiquée sur la carte. Les dés épuisés ne sont plus disponibles pour ce combat.
- Fin ou suite du combat** : s'il n'y a **plus** de dés Ennemi dans la réserve, continuez avec la fin du combat. S'il **reste** des dés Ennemi dans la réserve, vous pouvez **décider** soit de **finir** le combat soit de le **continuer** en jouant un nouveau tour.

Infliger des dégâts

Pour chaque point de **dégât** que vous infligez à vos ennemis, retirez **1 dé** de la réserve de dés Ennemi et **mettez-le de côté**. Les dés Ennemi qui ont été retirés de la réserve ne sont plus lancés pour le reste du combat.



Lors d'un combat contre une **émeute**, les dégâts sont toujours infligés d'abord aux **dés Mutant**, les **dés Flics** n'étant retirés que lorsqu'il n'y a plus de dés Mutant restants.

Conseil : les dés Ennemi que vous retirez de la réserve servent aussi à garder le compte de **combien d'ennemis** vous avez **battus** à la fin du combat, donc c'est une bonne idée de les garder séparés des éventuels dés supplémentaires sur la carte Ennemis & Émeutes (voir « Retirer les ennemis vaincus », page 17).

Subir des dégâts

Pour chaque point de **dégât** que vous subissez à cause d'ennemis ou d'autres effets de jeu, déplacez un de vos **marqueurs de dégât** d'une case vers le bas. Sauf indication contraire, vous pouvez choisir laquelle des **3 pistes de dégâts** est affectée (cran 🦋, vie ❤️, ou mental 🧠). Si vous subissez **plusieurs points de dégât** d'une même source, vous pouvez les distribuer sur des pistes différentes.

Si vous subissez des dégâts d'un **type spécifique** (ex : « -1 cran »), vous **devez** appliquer ces dégâts à la piste indiquée. Si **n'importe laquelle** de vos pistes de dégât atteint 0, vous avez perdu la partie.

Important ! Les alliés et les véhicules ne prennent **jamais** de dégâts.

Attaques imparables

Certaines attaques ennemies (comme les attaques spéciales d'un **Boss**) sont **imparables**. Si une face de dé ou toute autre source de dégât est imparable, vous **ne pouvez pas** utiliser vos **Block** ou les effets d'une carte pour la changer en Raté ou annuler les dégâts.

Épuisement

Placer vos dés sur la **carte Épuisement** représente l'épuisement de votre réserve de munitions et votre fatigue au fil d'un combat. Lorsqu'un dé est épuisé, vous ne pouvez plus vous en servir jusqu'à **la fin du combat** (voir « Remettre les dés », page 18). Tout le monde a ses limites, et même **Batman™** doit savoir quand il vaut mieux effectuer une retraite stratégique !



Continuer le combat

S'il reste des dés Ennemi à la fin d'un **tour de combat**, vous pouvez décider de **continuer** le combat et de résoudre un **nouveau tour**.

Durant chaque tour de combat vous pouvez choisir **3 nouveaux dés Batman™**, qui peuvent inclure des dés que vous aviez lancés au tour précédent mais qui ne sont **pas sur la carte Épuisement**, et tous les dés restant sur votre **ceinture à outils**. S'il vous reste **moins de 3 dés**, vous ne pouvez lancer que les dés que vous avez. Si un de vos **alliés** vous aide, vous pouvez aussi continuer à lancer ses **dés Allié** qui ne sont **pas épuisés**.

Les ennemis ne lancent à chaque tour de combat que les dés **restant** dans leur réserve. Les dés que vous aviez retirés durant les tours précédents restent de côté jusqu'à la fin du combat.

Fin du combat

Retirer les ennemis vaincus

À la fin de chaque combat, comptez le nombre de **dés Ennemi** que vous avez retirés pour savoir combien de jetons vous avez **éliminés**. Le nombre d'ennemis que vous avez vaincus à la fin du combat dépend du **type** d'ennemi que vous avez combattu (voir ci-dessous). Lorsqu'un jeton Ennemi est vaincu, **retirez-le** de la ville et remettez-le dans la réserve générale.

Vaincre des ennemis (mutants ou flics)

Après avoir combattu des **ennemis**, si vous avez retiré **au moins 1 dé**, retirez le jeton Ennemi **en-dessous de votre figurine**. Puis, pour **chaque dé supplémentaire** que vous avez retiré lors du combat, retirez **1 jeton Ennemi supplémentaire** du **même type** de votre lieu ou d'un lieu adjacent.

Important ! Comme les ennemis ne lancent jamais plus de **6 dés**, vous ne pouvez **jamais** retirer plus de 6 jetons Ennemi après un combat.



Après avoir vaincu 2 mutants durant un combat, **Batman™** retire le mutant dans sa case et 1 mutant d'un lieu adjacent.

Vous ne pouvez vaincre et retirer **que** des ennemis du **type** qui se trouve **sur votre case Action**. Par exemple, lorsque vous combattez des **mutants**, vous ne pouvez vaincre **que** des mutants, même si un **Boss** ou une émeute ajoute des dés supplémentaires au combat (un **Boss** ou une émeute ne peut être vaincu **que** si vous l'attaquez directement).

Exemple : **Batman™** se bat contre 2 mutants. Il y a une émeute dans un lieu adjacent, donc les mutants lancent 3 dés au total. Pour battre les deux mutants, **Batman™** n'a besoin d'infliger que **2 points de dégât** (même s'il y a 3 dés Ennemi). S'il parvient à retirer les 3 dés, il ne pourra néanmoins vaincre que 2 mutants, puisqu'il ne peut disperser l'émeute que s'il l'attaque directement.

Disperser les émeutes

Pour disperser une émeute, vous devez parvenir à retirer **tous les dés Ennemi** durant le combat. Si vous réussissez, vous pouvez placer votre figurine (et tout autre figurine se trouvant sur ce lieu) sur **n'importe quelle(s) case(s) Action libre(s)** qui s'y trouve(nt).

Important ! S'il reste le **moindre** dé Ennemi après que vous avez combattu une émeute, celle-ci reste sur son lieu et relancera **tous** ses dés à nouveau la prochaine fois que vous la combattez.



Bien que **Batman™** ait fait 3 dégâts à cette émeute, cela n'a pas suffi à la disperser.

Remettre les dés

Une fois que vous avez vaincu les ennemis, remettez **tous** les dés que vous avez utilisés aux endroits appropriés, y compris ceux qui ont été placés sur une carte **Épuisement**.

- Remettez tous les **dés Ennemi** sur la carte **Ennemis & Émeutes**.
- Remettez tous les **dés Batman™** sur votre **ceinture à outils**.
- Remettez tous les **dés Allié** sur leur **carte Allié** respective.



Faces de dés spéciales

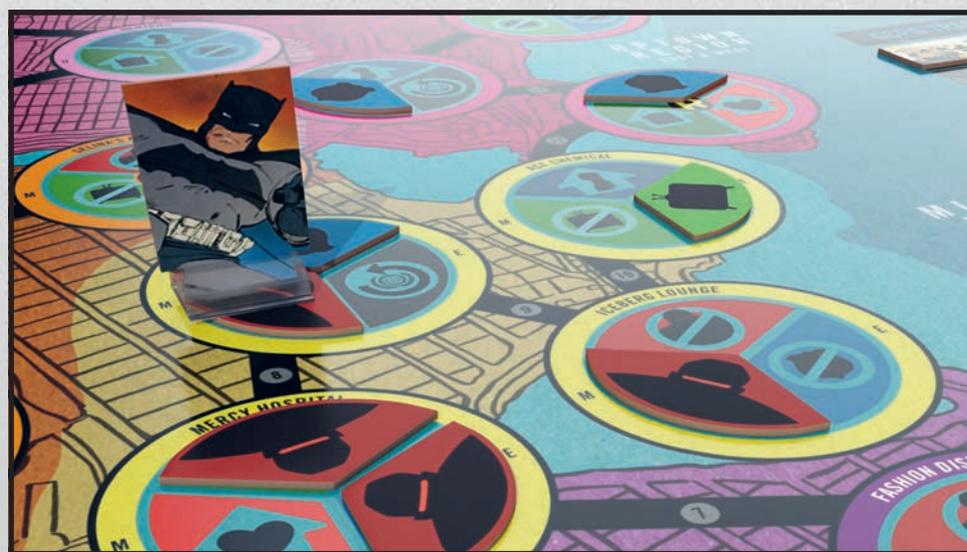
POW x2	Inflige 2 dégâts (comme 2 Pow séparés). Si un Block simple est appliqué à un Pow x2, il le transforme en Pow simple (et non en raté).
BLOCK x2	Transforme jusqu'à 2 dés Ennemi en Raté (comme 2 Block séparés).
FLIP x2	Retournez jusqu'à 2 Batarangs que vous avez lancés sur leur face opposée (comme 2 Flip séparés).
	Face spéciale de dé Mutant. Référez-vous à la carte Ennemis & Émeutes du Livre correspondante.
	Face spéciale de dé Flic. Référez-vous à la carte Ennemis & Émeutes du Livre correspondante.
	Face spéciale de dé Flic. Référez-vous à la carte Ennemis & Émeutes du Livre correspondante.

Autres règles concernant les dés :

- Les dés obtenant un **Flip** ou un **Reroll** ne peuvent pas être utilisés pour se relancer ou se retourner eux-mêmes.
- Une fois que le résultat d'un dé a été **appliqué**, il ne **peut pas** être retourné ou relancé (par exemple, une fois que vous avez utilisé un dé avec un Flip, vous ne pouvez pas le relancer en utilisant le résultat Reroll d'un autre dé).
- À chaque fois qu'un dé **Batarang** tombe dans une position qui rend le résultat incertain, **relancez-le** immédiatement.

Exemples de combat

Exemple 1 : **Batman™** se déplace sur un lieu qui contient 1 mutant et 1 flic. Il doit s'arrêter sur une case avec un ennemi, donc il se place sur la case Action avec le mutant.



Batman™ pourrait se faufiler sur la case Action libre, mais il décide qu'il est grand temps de se débarrasser de cette vermine. Il pioche 1 carte Combat, puis compte le nombre de dés Mutant qu'il devra lancer. Il y a 1 mutant sur sa case, et 3 mutants dans des lieux adjacents, ce qui fait donc 4 dés.

Pour commencer le premier tour de combat, il choisit 3 dés **Batarang** de sa **ceinture à outils** et les lance. Puis il lance les 4 dés **Mutant**.



Batman™ utilise son **Block** pour transformer 1 Pow des mutants en Raté. Puis chaque camp inflige des dégâts : **Batman™** inflige 2 dégâts avec ses 2 Pow et retire 2 dés Mutant, les mutants infligent 1 dégât avec 1 Pow (d'après la carte Ennemis & Émeutes du Livre 1, l'icône spéciale est un Raté). **Batman™** choisit de perdre 1 point de vie.



Batman™ place ensuite ses 2 Pow sur la carte Épuisement. Il peut continuer le combat car il reste 2 dés Mutant, mais il ne veut pas perdre plus de vie alors décide que c'est suffisant pour le moment. Il retire le jeton Mutant de sa case Action et un de Mercy Hospital, puis remet tous les dés à leur place.



Exemple 2 : Batman™ se déplace vers un lieu avec une émeute et décide de la combattre. Il choisit et lance 3 dés **Batarang** de sa **ceinture à outils**. **Robin™** est avec lui et a effectué une action « **Aider Batman™** » ce tour-ci, **Batman™** lance donc également l'un de ses dés. L'émeute lance 2 dés **Flic** et 2 dés **Mutant**.



Mauvais lancer pour **Batman™**... mais, attendez ! Il utilise le **Flip** de **Robin™** pour transformer un de ses Raté en Pow ! Il joue également la carte **Combat** « **Coup de Pied** » pour transformer un **Block** de l'émeute en Raté ! **Batman™** subit 2 dégâts des Pow de l'émeute et 1 dégât de son propre Ram.



Il décide de perdre 2 points de cran 🧠 et 1 point de mental 🧠. Il inflige 2 dégâts à l'émeute et lui retire ses 2 dés Mutant pour le reste du combat.



Le dé Pow de **Batman™** est épuisé. L'émeute a encore 2 dés et **Batman™** doit maintenant décider s'il continue le combat ou s'il fuit. S'il arrête le combat, il ne pourra pas utiliser l'action du lieu car celui-ci est encore occupé.

Votre Mission

Cartes Personnage et Aides de jeu

Les cartes placées à côté du plateau lors de la mise en place vous indiquent les règles spéciales du **Livre** en cours. Prenez le temps de bien lire ces cartes avant de commencer un **Livre**.

- **Carte Histoire** : vous indique la situation que **Batman™** doit affronter, les **règles spéciales** pour ce **Livre**, et les **indices** que vous devrez rassembler pour débusquer le Boss.
- **Carte Batman™** : vous indique les nouveaux **défis** à relever et les **avantages** dont **Batman™** bénéficie pour ce **Livre**.
- **Cartes Alliés** : vous indiquent les **alliés** disponibles et ce qu'ils peuvent vous apporter.
- **Carte Ennemis & Émeutes** : vous indique l'effet des faces spéciales sur les dés Ennemi et les règles spéciales qui s'appliquent aux différents types d'ennemis pour ce Livre.
- **Carte Boss** : vous indique les capacités spéciales du Boss, en combat et hors combat.
- **Carte Résumé de la Manche** : vous rappelle les étapes d'une manche, incluant les règles spéciales spécifiques à certaines manches du **Livre**.
- **Cartes Objectif** : des missions secondaires que vous pouvez accomplir pour gagner des récompenses et devenir plus fort.
- **Cartes Véhicule** : de puissants véhicules que vous pouvez vous procurer au **Manoir Wayne**, utilisables une fois par **Livre**.

Enquête

Le Boss peut être en ville dès le début de la mission, mais vous ne **pouvez pas le combattre** avant d'avoir **découvert** son plan. Le **livret de règles** et la **carte Histoire** de chaque **Livre** vous indiquent comment trouver les **indices** nécessaires pour débusquer le Boss et le vaincre.



Lieu du Boss

Le Boss ne compte pas comme un **jeton Ennemi** et **n'occupe pas** de **case Action**. S'il n'y a pas de jeton Ennemi, vous pouvez donc vous déplacer sur son lieu et utiliser n'importe quelle case Action.

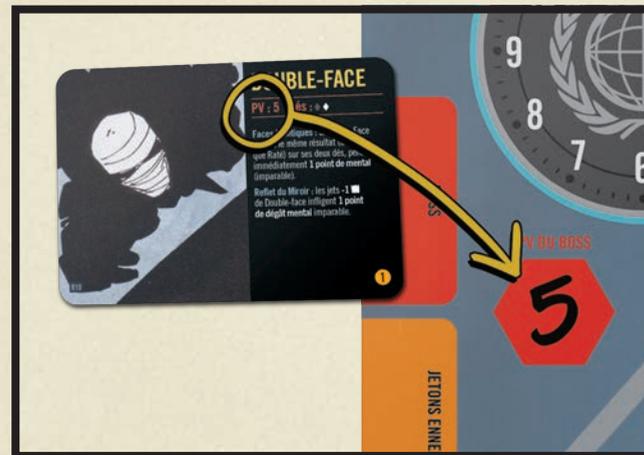


Toutefois, s'il y a des ennemis ou une émeute sur le lieu du **Boss**, vous **devez** vous arrêter sur l'un d'entre eux. Lorsque vous combattez des **mutants** ou des **flics** sur son lieu, le **Boss** ajoute **+1 dé** à chaque combat, même si vous ne l'avez pas encore débusqué.

Avancer dans l'histoire et débusquer le Boss

À différents moments de la partie, vous devrez « **retourner la carte Histoire** » pour passer au **chapitre** suivant. Seules la mission et les règles spéciales de la face visible de la carte Histoire **en cours** sont à prendre en compte.

Si votre enquête aboutit et que vous **débusquez** le **Boss**, inscrivez son **nombre de PV** (indiqué sur sa carte Boss) dans l'**hexagone PV du Boss**. Vous pouvez maintenant le **combattre**.



Combattre le Boss

Une fois que le **Boss** a été **débusqué**, vous pouvez engager le **combat** avec lui durant l'étape **Combattre** ou **se faufiler** de votre tour. Vous devez vous trouver sur une **case Action** du lieu où il se trouve ne contenant **aucun jeton Ennemi** (s'il y a des ennemis ou une émeute sur le lieu du **Boss** lorsque vous arrivez, vous devez d'abord les **combattre** ou **vous faufiler** avant de vous attaquer au **Boss**, et vous devrez attendre le « combattre ou se faufiler » du **prochain tour** pour le faire).

Résolvez le combat selon les règles habituelles avec les exceptions suivantes :

Règles spéciales de combat contre un Boss

- Chaque **Boss** a des **dés Boss** spéciaux. Un **Boss** lance toujours tous ses dés à **chaque tour de combat** (à moins que sa carte ne précise le contraire).
- Infliger des **dégâts** au **Boss** ne **réduit pas** le nombre de dés qu'il lance. Cela **réduit** en revanche ses **PV** d'autant de points, et vous devez inscrire le nouveau total dans l'**hexagone PV**. Si les PV du **Boss** tombent à **0**, vous l'avez vaincu et vous avez fini le **Livre**.
- Les **jetons Ennemi** sur le lieu du **Boss** ou les lieux adjacents **n'ajoutent pas** de dés au combat et ne **peuvent pas** subir de dégâts.
- Les **règles spécifiques** à chaque **Boss** sont décrites sur sa **carte Boss**.

Objectifs

Les cartes Objectif sont des missions secondaires que vous pouvez **accomplir** pour améliorer votre équipement ou bénéficier d'avantages.

Dès que vous atteignez les conditions pour remplir un objectif, **retournez la carte Objectif** correspondante et placez-la devant vous. Vous gagnez immédiatement la **récompense** indiquée au dos de la carte. Les récompenses ainsi reçues sont permanentes et vous suivent d'un Livre à l'autre.



Chaque **Livre** ajoute de nouveaux objectifs, mais chaque objectif **non complété** à la fin d'un **Livre** reste en jeu pour le suivant, et peut toujours être complété. Toutefois, les progressions partielles ne sont **pas conservées**, les objectifs sont remis à zéro au début de chaque **Livre** (voir « Finir un **Livre** », page 22).

Conseil : certains objectifs nécessitent de suivre votre progression sur plusieurs tours. Prenez bien le temps de lire les objectifs disponibles au début d'un **Livre**.

Modificateurs de Cases Action

Les effets de certaines cartes peuvent **améliorer** ou **détruire** des cases Action. Ces effets sont **permanents** et ne disparaissent **qu'à la fin de votre campagne**.

À moins que l'effet ne précise le contraire, vous ne pouvez améliorer ou détruire **que des cases libres** (sans figurine ni jeton).

Améliorer une Case Action

Lorsque vous améliorez une case Action, inscrivez un « **x2** » dessus. Désormais, chaque fois que vous utilisez cette case, vous pouvez effectuer son action **deux fois**.

Une case améliorée **ne peut pas** être améliorée une deuxième fois. Vous ne pouvez pas améliorer le **Manoir Wayne** (à moins qu'un effet ne précise le contraire).



Détruire une Case Action

Lorsqu'une case Action est détruite, barrez-la d'une croix. Vous n'avez plus le droit d'utiliser cette case Action ou de placer une figurine dessus.

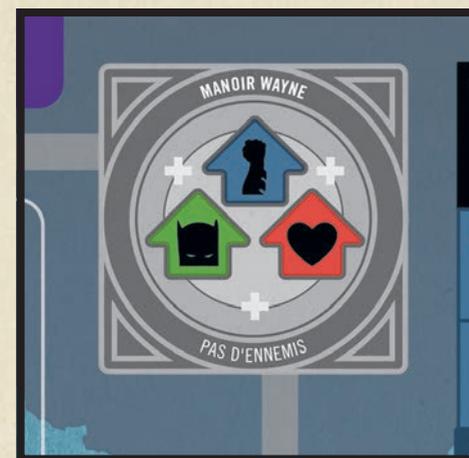
Les ennemis ne peuvent plus être **placés** ou **déplacés** sur cette case. Pour déterminer si une émeute se déclenche sur un lieu, ne prenez pas en compte les cases détruites, seules les cases **non détruites** comptent (voir « Étape 3.1 : Placez des Émeutes », page 9).

Une case **déjà** détruite **ne peut pas** être détruite une deuxième fois.



Manoir Wayne™

Le **Manoir Wayne** est un lieu **spécial** de la ville uniquement accessible à **Batman™**. Vous rendre au **Manoir Wayne** vous permet de vous soigner et d'accéder à de nouveaux **véhicules**. Les alliés, les ennemis et le **Boss** ne peuvent **pas se rendre** au **Manoir Wayne**, à moins d'un effet indiquant le contraire.



Se Rendre au Manoir Wayne

Vous pouvez accéder au **Manoir Wayne** par l'un des **ponts** imprimés sur le plateau. Lorsque vous arrivez au **Manoir Wayne**, vous devez immédiatement **vous arrêter** (vous ne pourrez le quitter qu'au prochain tour). De même, lorsque vous quitter le **Manoir Wayne**, vous devez vous arrêter sur le premier lieu que vous atteignez (puisque vous entrez dans un nouveau **district**).

Actions du Manoir Wayne

Contrairement aux autres lieux, le **Manoir Wayne** ne présente **qu'une seule case Action** mais avec **3 actions** dessus. Lorsque vous utilisez cette case, vous effectuez **les 3 actions** et gagnez 1 point de cran 🧠, 1 point de vie ❤️ et 1 point de mental 🧠.

De plus, chaque fois que vous entrez au **Manoir Wayne**, vous pouvez acquérir **1 des véhicules** situés juste au-dessus. Placez la **carte de votre nouveau véhicule** sur l'emplacement **Véhicules Disponibles**, à gauche du plateau, et placez la **figurine** correspondante sur la carte (voir section suivante).

Conseil : les 3 emplacements Véhicule du Manoir Wayne ne sont pas limitatifs. Il peut y avoir plus de 3 véhicules et vous pouvez être amené à créer une nouvelle rangée pour les stocker.

Véhicules

Chaque véhicule vous offre une action puissante, utilisable **une seule fois par Livre**, et **empêche** l'apparition d'ennemis ou d'émeutes à des points stratégiques.



Acquérir un Véhicule

Avant d'utiliser un véhicule, vous devez d'abord vous rendre au **Manoir Wayne** pour l'**acquérir**. Une fois acquis, il est placé dans vos **véhicules disponibles**, sur la gauche du plateau.

Il n'y a **pas de limite** au nombre de véhicules que vous pouvez acquérir. Les véhicules disponibles que vous **n'utilisez pas** pour un **Livre** restent **disponibles** et peuvent être utilisés à tout moment pour le suivant.

Utiliser un Véhicule

Chaque véhicule peut être utilisé **une fois par Livre**. Vous pouvez utiliser un véhicule disponible à n'importe quel moment de votre tour, mais **pas pendant un combat**. L'effet d'un véhicule est décrit sur sa carte Véhicule.

Conseil : une fois qu'un véhicule est placé, vous **ne pouvez plus** le déplacer jusqu'à la fin du **Livre**. Vous ne pouvez donc plus aller sur sa **case Action**, ni l'utiliser (voir « Règle de la figurine unique », page 13), mais cela empêche également le déclenchement d'une émeute sur ce lieu (voir « Émeutes », page 9).

Finir un Livre

Lorsque vous avez réussi **vaincre le Boss** et à finir un **Livre**, vous devez faire un peu de rangement avant de commencer le **Livre** suivant.

N'hésitez pas à **sauvegarder votre progression**, si vous souhaitez continuer votre campagne plus tard (ou « charger la partie » si vous perdez).

Rangement de Fin de Livre

Lorsque vous finissez un Livre, appliquez les étapes suivantes :

1. Remettez le matériel suivant dans la boîte :

Carte(s) Boss	Carte(s) Histoire
Figurine Boss	Carte Résumé de la Manche
Carte Ennemis & Émeutes	Carte Batman™

2. Défaussez toutes les **cartes Action Standard** (S) de votre main vers la **défausse** de cartes Action (ne **défaussez pas** les cartes comportant un **numéro de Livre**. Vous pouvez garder celles-ci en main pour le **Livre** suivant).
3. Retirez tous les **jetons** qui sont sur une carte Objectif **En cours** et remettez-les dans la réserve. Défaussez toutes les cartes Action qui sont sous une carte Objectif En cours vers la **défausse** de cartes Action.
4. Rassemblez les **cartes Action** de la **pioche Action**, de la **pioche Événement**, de la **pioche Combat** et de la **défausse de cartes Action**. Triez les **cartes standard** marquées d'un (S) et placez-les sur l'emplacement **Pioche Action**. Remettez toutes les cartes présentant un **numéro de Livre** (1, 2, 3, 4) dans la boîte.
5. Remettez toutes les **figurines Véhicule** utilisées sur leur carte, et remettez ces cartes Véhicule au **Manoir Wayne**. Laissez les véhicules que vous avez acquis mais **non utilisés** dans vos **véhicules disponibles**.
6. Effacez le nombre dans la **case blanche** en haut de la **piste G.C.P.D.**, ainsi que les nombres d'ennemis et les modificateurs **dans les flammes**. Mais **n'effacez pas** les modificateurs à côté des flammes (voir « Modifier le nombre d'ennemis », page 11) !
7. Effacez les **PV du Boss**.
8. Remettez tous les **jetons Indice** dans la boîte.
9. Vous êtes maintenant prêt à commencer le **Livre** suivant ! Ouvrez le **livret de règles** du prochain **Livre** et suivez les instructions de mise en place.

Important ! Ne retirez, ne défaussez et n'effacez que ce qui est spécifiquement indiqué ! De nombreux éléments et inscriptions sur le plateau sont **conservés** pour le **Livre** suivant.

Sauvegarder votre Progression

Si vous ne voulez pas jouer **les 4 Livres** en une seule session, vous pouvez **sauvegarder** votre progression afin de la reprendre plus tard. Vous pouvez soit prendre des photos du plateau de jeu et des cartes et dés disponibles, soit écrire les informations nécessaires sur le plateau comme indiqué ci-dessous :

Pour sauvegarder votre progression à la fin d'un Livre, suivez ces étapes :

1. **Écrivez au marqueur les informations suivantes sur le plateau :**
 - a. Écrivez « Bat » sur le lieu où se trouve **Batman™**.
 - b. Écrivez les initiales de chaque allié sur le lieu où il se trouve.
 - c. Écrivez « M » sur chaque lieu où se trouve un mutant.
 - d. Écrivez « F » sur chaque lieu où se trouve un flic.
 - e. Écrivez « J » sur chaque lieu où se trouve un journaliste.
 - f. Écrivez « É » sur chaque lieu où se trouve une émeute.
 - g. Écrivez les niveaux actuels de **cran**, de **vie** et de **mental** de **Batman™**.
 - h. Marquez la position actuelle du **marqueur Apocalypse**.
 2. **Regroupez le matériel suivant dans une boîte ou un sachet marqué « Acquis » :**
 - a. Toutes les cartes Action de votre main.
 - b. Toutes les cartes Objectif complétées.
 - c. Tous vos véhicules disponibles non utilisés.
 - d. Toutes vos cartes Alliés.
 - e. Tous les dés de votre ceinture à outils et de vos cartes Alliés.
 3. **Regroupez le matériel suivant dans une boîte ou un sachet marqué « Débloqué » :**
 - a. Toutes les cartes Objectif En cours.
 - b. Tous les véhicules stockés au Manoir Wayne (y compris ceux utilisés pendant le dernier Livre).
 4. **Remettez tout le reste du matériel dans la boîte.**

Pour **reprendre** une campagne sauvegardée, déballez tout le matériel et installez-le en fonction des informations inscrites lors de la sauvegarde. Complétez la mise en place en suivant les instructions du nouveau **Livre**.
- Note :** vous n'avez pas besoin d'enregistrer quelles cartes sont dans votre **pioche Action**, puisque vous constituez une nouvelle pioche au début de chaque **Livre**.
- ### Enregistrer votre Progression au Milieu d'un Livre
- Si vous voulez arrêter **au milieu d'un Livre**, suivez les instructions ci-dessus ainsi que les étapes supplémentaires suivantes :
5. **Stockez les jetons Indice que vous avez récupérés avec le matériel « Acquis ».**
 6. **Stockez votre pioche Combat avec le matériel « Débloqué ».**
 7. **Stockez chaque objectif complété avec des jetons Bat-Signal restants dans un contenant séparé.**
 8. **Stockez chaque objectif en cours avec ses jetons et cartes dans un contenant séparé.**
 9. **Écrivez les informations suivantes sur le plateau :**
 - a. Écrivez le nom du **Boss** sur le lieu où il se trouve.
 - b. Écrivez les initiales de chaque véhicule utilisé sur le lieu où il se trouve.
 - c. Écrivez « Ind » sur chaque lieu où se trouve un jeton Indice non révélé.
 - d. Écrivez les initiales de la région/du district de chaque jeton G.C.P.D. I/II sur la case de la piste G.C.P.D. où il se trouve.
 - e. Marquez la position actuelle du **marqueur de tour** sur la piste G.C.P.D.

Mise en Place

Toutes les instructions de mise en place du Livre ① sont expliquées dans la section « Mise en place d'une nouvelle campagne », page 5.

Histoire : À la Poursuite de Double-Face™

*Vous n'êtes pas le seul à être de retour. Après des années de traitement et de chirurgie esthétique, **Harvey Dent** est enfin relâché dans la population. Mais malgré son apparence redevenue normale, sa personnalité de **Double-Face™** se manifeste à nouveau très rapidement. Il menace de faire exploser certains immeubles de **Gotham City™**. À vous de l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard !*

Votre Enquête

Vous devez trouver des **indices** concernant la planque de **Double-Face™** en interrogeant les membres du gang des mutants.

Dans ce **Livre**, Les mutants placés sur un **jeton Indice** sont des **gardiens** possédant des informations secrètes. Pour révéler un **indice** placé sous un gardien, vous devez **battre** le gardien au **combat** puis **utiliser l'action de la case** où il se trouve. Vous **ne pouvez pas** retirer le gardien autrement qu'en le battant (note : vous pouvez battre un gardien si vous combattez des mutants dans un lieu **adjacent** et infligez plus de 1 point de dégâts. Laissez l'indice face cachée sur la case Action où vous avez retiré le gardien, vous devrez y venir pour découvrir son secret).

Si une **émeute** se déclenche sur un lieu avec un gardien, retirez-le normalement et placez l'**indice** sur le **marqueur Émeute**. Vous devez battre l'émeute pour révéler l'indice. Comme pour les gardiens, une émeute couvrant un indice ne peut être retirée **qu'en la battant**.



Débusquer Double-Face™

Lorsque vous **révélez** un **indice**, s'il s'agit d'une fausse piste (jeton « Dead End »), remettez-le dans la boîte. S'il s'agit d'une **pièce**, placez-la au **Manoir Wayne**. Lorsque vous révélez une **4^e pièce**, prenez **Double-Face™ d'Arkham Island** et placez-le sur le lieu où vous avez trouvé cette pièce. Défaussez ensuite **tous les indices non révélés** et retournez la **carte Histoire** pour passer au **Chapitre 2**.

Batman™ : Mort ou à la Retraite ?

Ils pensaient tous que vous étiez parti pour de bon. Ils se trompaient complètement.

Déplacer Batman™

Chaque fois que vous **traversez** un lieu avec **2 ennemis ou plus** ou une **émeute**, subissez immédiatement **1 dégât** du type de votre choix. Vous **ne subissez pas** de dégât si vous **partez** d'un tel lieu ou si vous y **finissez** votre déplacement.

Combattre

Chaque fois que vous combattez des **flics**, perdez immédiatement 1 point de cran 🧠.

Commissaire Gordon : un allié fidèle

*Le **commissaire Gordon** joue de toute son autorité pour disperser la presse et les émeutes.*

Déplacer un Allié

Le **Commissaire Gordon** peut parcourir jusqu'à **3 chemins** en un déplacement. Si vous le placez sur la même case qu'un jeton **Journaliste**, retirez immédiatement le jeton **Journaliste**.

Le **Commissaire Gordon** peut utiliser son déplacement pour changer de case Action en restant sur le même lieu.

Action Allié : Disperser une Émeute

Pour utiliser cette action, le **Commissaire Gordon** et **Batman™** doivent se trouver **en même-temps** sur le lieu de l'**émeute**. Vous pouvez retirer l'**émeute** en perdant **1 point de cran**. Déplacez ensuite le **Commissaire Gordon** vers n'importe quelle case Action du **Quartier Général du G.C.P.D.**



Véhicules

Batcopter™

Vous pouvez acquérir le **Batcopter** en vous rendant au **Manoir Wayne**.

Une fois que vous l'avez acquis, vous pouvez l'utiliser **une fois par Livre**, à tout moment **sauf pendant un combat**.

Lorsque vous utilisez le **Batcopter**, déplacez-vous immédiatement jusqu'au **Manoir Wayne**, puis placez le **Batcopter** sur n'importe quelle **case Action** libre du lieu que vous venez de quitter.

Une fois que vous avez placé le **Batcopter**, les **ennemis** ne peuvent être placés ni déplacés sur la case qu'il occupe, et les **émeutes** ne peuvent pas se former sur ce lieu.

À la **fin de chaque Livre**, si le **Batcopter** est en ville, remettez la carte et la figurine sur le **Manoir Wayne**.

Drone de Batman™

Vous pouvez acquérir le **Drone de Batman™** en vous rendant au **Manoir Wayne**.

Une fois que vous l'avez acquis, vous pouvez l'utiliser **une fois par Livre**, à tout moment **sauf pendant un combat**.

Lorsque vous utilisez le **Drone de Batman™**, retirez **1 mutant** de chaque **lieu** adjacent au votre, puis placez le **Drone de Batman™** sur une des cases Action desquelles vous avez retiré un mutant.

Une fois que vous avez placé le **Drone de Batman™**, les **ennemis** ne peuvent être placés ni déplacés sur la case qu'il occupe, et les **émeutes** ne peuvent pas se former sur ce lieu.

À la **fin de chaque Livre**, si le **Drone de Batman™** est en ville, remettez la carte et la figurine sur le **Manoir Wayne**.



Ennemis

Flics

Règle spéciale : au début de chaque combat avec des flics, perdez 1 point de cran.

	Compte comme un Raté.
	Compte comme un Raté.

Mutants

Règle spéciale : aucune.

	Compte comme un Raté.
---	-----------------------

Émeutes

Règle spéciale : aucune.

	Compte comme un Raté.
	Compte comme un Raté.
	Compte comme un Raté.

Double-Face™

Il n'y a aucune chirurgie qui aurait pu sauver **Double-Face™** de la folie.

Faces Identiques : si **Double-Face™** obtient le même résultat (autre que Raté) sur ses deux dés, perdez immédiatement 1 point de mental (imparable).

Reflet du Miroir : les jets -1  de **Double-Face™** infligent 1 point de dégât mental imparable.



Crédits

Un jeu conçu par Daryl Andrews et Morgan Dontanville

Développement supplémentaire Daryl Andrews, Morgan Dontanville, Jeff Fraser, Jonathan Gilmour

Éditeur Jeff Fraser

Maquette Larry Renac, Sophia Shimamura, John Vineyard, Jason Lim, Shane Smith

Campagne de financement participatif Eric Moss

Un mot de Morgan

Remerciements à Alice, Charlotte & Graham

Un mot de Daryl

Remerciements à Tanya & Lincoln
Mais aucun remerciement à 2020 – c'est tout de ta faute, COVID !

Cryptozoic Entertainment

Président & Fondateur John Sepenuk

Fondateurs Cory Jones & John Nee

Directeur du Développement de produit & du Marketing Shahriar Fouladi

Directeur des Opérations Ming Wan

Directeur des Ventes Tim Korklewski

Testeurs Ben Stoll, Sean Jacquemain, Erica Bouyouris, Coleman Charlton, Matches Malone, Katia Howatson, Karl Juhlke, Brian Malott, Adam Singer, Adrian Adamescu, Bradley Taylor, Mark Maia, Michael Kelley, Kira Peavley, Ryan Schoon

Cryptozoic tient à remercier :

Adam Sblendorio, Dekan Wheeler, Adam Kremer, Rumi Asai, Amanda Barker, Matt Hoffman, MaryCarmen Wilber

Version Française : Don't Panic Games

Président Cedric Littardi

Directeur éditorial Sébastien Rost

Chef de projet Nicolas Lion

Traduction Bruno Larochette

Adaptation graphique Clémence Gouyon

Relecture Christine Chevalier

Doomsday Clock™ 2021 Bulletin of the Atomic Scientists. L'Horloge de l'Apocalypse a été conçue par le Conseil Science et Sécurité du Bulletin et l'artiste Martyl, originaire de Chicago, en 1947, et a servi de métaphore à la proximité de l'humanité à son autodestruction, à mesure que l'aiguille des minutes se rapproche de minuit. Chaque année, le Conseil Science et Sécurité évalue le risque nucléaire et climatique – ainsi que les multiplicateurs éventuels liés aux technologies dangereuses – afin de régler l'horloge.

Le Bulletin a été fondé en 1947 par des scientifiques du Projet Manhattan qui « refusaient de rester détachés des conséquences de leur travail » à la suite de l'utilisation d'armes nucléaires sur Hiroshima et Nagasaki. La mission du Bulletin est de fournir au public, aux décideurs politiques et aux scientifiques l'information nécessaire à la réduction des menaces à notre existence qui sont créées par l'Homme. Plus d'information sur thebulletin.org. L'Horloge de l'Apocalypse est utilisée avec la permission du Bulletin of the Atomic Scientists.



Batman et tous les personnages et éléments apparentés sont © et ™ DC Comics.

WB SHIELD: © & ™ WBIE. (s21)

© 2021 Cryptozoic Entertainment.

25351 Commercentre Dr. Suite 250 Lake Forest, CA 92630. Tous droits réservés.

Version Française : Don't Panic Games, 38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris France
www.dontpanicgames.com cryptozoic.com Fabriqué en Chine.