



BATMAN

THE DARK KNIGHT RETURNS

LE JEU

Règles Livre 2

Auteurs : Daryl Andrews & Morgan Dontanville
Joueurs : 1 ou 2 • Âge : 14+ • Durée : 90 min / Livre



Mise en place

Important ! Assurez-vous de bien suivre toutes les étapes du « Rangement de Fin de Livre », page 22 du livret de règles principal, avant de mettre ce Livre en place.

1. Repos et Récupération :

- Récupérez un total de **5 points** à répartir sur vos pistes de dégâts. Répartissez-les comme vous le souhaitez entre **cran** 🧠, **vie** ❤️, et **mental** 🧠.
- Améliorez **1 case Action** libre en ville (écrivez «x2» sur la case).
- Remplissez vos **cartes Objectif** terminées présentant des emplacements pour des jetons **Bat-Signal**.

2. Préparez les Cartes :

- Placez la nouvelle carte **Boss (Chef des Mutants)** à l'emplacement Boss et posez les dés Boss dessus.
- Placez la nouvelle carte **Ennemis & Émeutes**.
- Placez la nouvelle carte **Allié (Robin™)** à côté de la carte Allié du **Commissaire Gordon**.
- Placez la nouvelle carte **Batman™**.
- Placez les **3 nouvelles cartes Objectif** aux emplacements Objectifs en cours.
- Placez la carte Véhicule **Batmoto™** au **Manoir Wayne** et posez sa figurine dessus.
- Placez la carte Véhicule **Bat-Tank™** sous la carte Objectif « **Bat-Tank™** » et posez sa figurine à côté.
- Placez la nouvelle carte **Résumé de la Manche** et la carte **Histoire** (Chapitre 1 visible) près de vous.

3. Préparez votre Pioche Action : Mélangez les cartes Actions **Standard** (marquées d'un Ⓢ) avec les cartes Action du **Livre** ②. Placez cette pioche, face cachée, sur l'emplacement Pioche Action du plateau.

4. Préparez la piste G.C.P.D. :

- Écrivez «**8**» dans la case «**Ennemis par Manche**».
- Mélangez et placez **8 jetons G.C.P.D.** ① et **8 jetons G.C.P.D.** ② sur la piste G.C.P.D., comme indiqué dans le livret principal à la page 5.
- Retournez tous les jetons G.C.P.D. «**I**» et «**II**» de la piste face visible.

5. Préparez la Ville :

- Placez **Robin™** à Bowery 📍.
- Placez le **Chef des Mutants** sur La Décharge 📍.

6. Placez les Indices : Retournez face cachée les **5 jetons Indice** marqués d'un ② et mélangez-les. Placez-en **1** au hasard au **Port de Gotham City™**, **1** à **Amusement Mile**, puis **1** dans **chaque région** (sur un lieu de votre choix n'en contenant pas déjà un). Placez les indices **au centre** des lieux, comme s'il s'agissait de la **figurine d'un Boss**.

Histoire : Nous Boirons le Sang de Gotham City™

Tout le monde a besoin d'alliés, même vous. **Carrie Kelley** se joint à vous en tant que **Robin™**, pour vous aider à stopper le **Gang des Mutants**. Vous aurez bien besoin de **Robin™**, de votre expérience et de toutes vos facultés pour arrêter le terrible **Chef des Mutants** !

Votre Mission

Votre but est de détruire le **Gang des Mutants** et de coincer le **Chef des Mutants**.

Combattre les Forteresses

Dans ce Livre, les **jetons Indice** représentent les **forteresses** du **Gang des Mutants**, que vous devez **combattre** et détruire. Vous pouvez combattre une forteresse en effectuant une action **Combattre** ou **se faufiler**, si vous êtes sur une **case Action libre** et sur un jeton **Mutant**, sur le même lieu que la forteresse (si vous êtes sur un jeton **Journaliste**, **Flic** ou **Émeute**, vous devez d'abord vous faufiler ou le combattre avant de pouvoir attaquer la forteresse).



Un combat contre une forteresse se déroule selon les règles normales de combat. Chaque forteresse lance **2 dés Mutant** plus **1 dé Mutant** par mutant ou émeute sur son lieu ou un lieu adjacent.



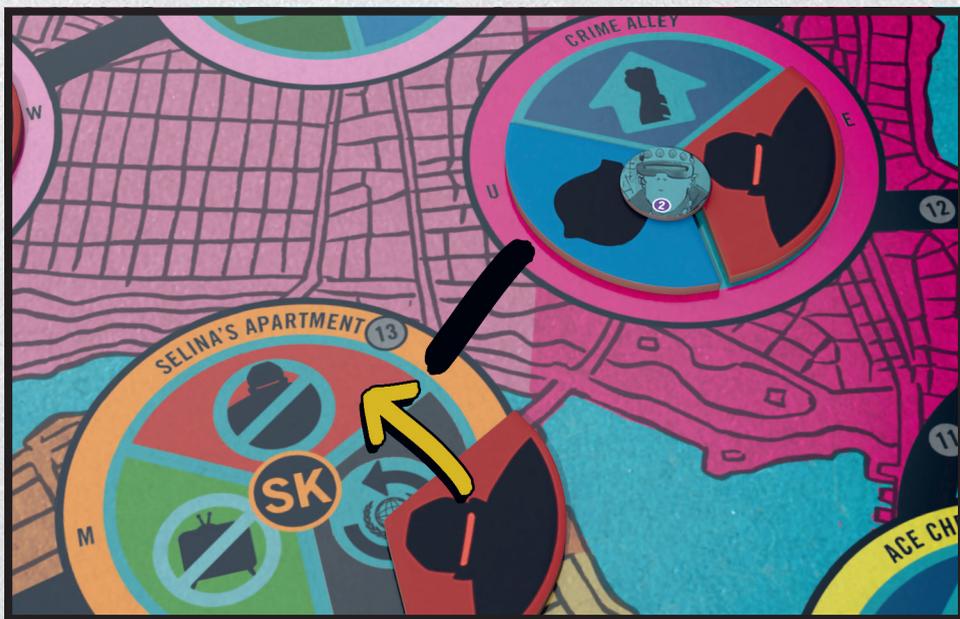
Pour **détruire** une forteresse, vous devez retirer **tous les dés Ennemi** du combat. Lorsque vous détruisez une forteresse, **révélez** le jeton Indice puis remettez-le dans la boîte.

Ajouter des Mutants

Les membres du **Gang des Mutants** **protègent** leurs forteresses à tout prix. Lorsque vous ajoutez des **mutants** en ville lors de l'étape «**Ajouter des Ennemis**» de votre tour, **ignorez** les districts ou régions indiqués par les jetons G.C.P.D. Choisissez une forteresse pour chaque mutant que vous devez placer et placez-le sur une case Action libre **la plus proche possible** de la forteresse choisie (par le chemin le plus court). S'il y a plusieurs cases à la même distance, vous pouvez **choisir** parmi celles-ci où vous placez le mutant.



Batman™ doit ajouter 2 mutants ce tour-ci. Il ajoute le premier à la forteresse à Crime Alley.



Le lieu Crime Alley étant complet, la case Action libre la plus proche est sur un lieu adjacent. **Batman™** y place le 2^e mutant.

Important ! Les mutants ajoutés en ville par une **carte Événement** ou tout autre effet spécial **ne sont pas concernés** par cette règle, et doivent être placés normalement, selon les indications fournies.

Première Rencontre

Lorsque vous révélez un jeton Indice avec le **Chef des Mutants**, il vous **attaque** ! Déplacez-le sur votre lieu et commencez **immédiatement** le combat.

Au début du combat, écrivez « **3** » dans l'hexagone PV du Boss. Appliquez les règles habituelles d'un combat contre le Boss et les règles spéciales indiquées sur la carte Boss du Chef des Mutants. Vous **devez** continuer le combat jusqu'à ce que vous battiez le **Chef des Mutants** ou que vous perdiez. Vous **n'avez pas** le droit de mettre fin au combat tant que le **Chef des Mutants** a encore des PV.

Si le **Chef des Mutants** est à **0 PV** à la fin d'un round de combat, vous le forcez à battre en retraite. Remettez-le sur La Décharge et effacez ses PV. Continuez de harceler le Gang des Mutants pendant qu'il se remet et se prépare pour le match retour...

Important ! Une fois que le **Chef des Mutants** est retourné à La Décharge, il est de nouveau caché et ne peut pas être attaqué directement. Vous devez continuer de combattre les forteresses pour le **débusquer**.

Débusquer le Chef des Mutants

Lorsque vous détruisez une **4^e forteresse**, déplacez le Chef des Mutants sur le lieu de la **5^e et dernière forteresse** et retirez le jeton Indice du jeu, sans le consulter. Retournez ensuite la **carte Histoire** pour passer au **Chapitre 2**.

Batman™ : La Guerre Continue

Déplacer Batman™

Si vous finissez votre déplacement dans un lieu **adjacent** à votre lieu de départ, et que vous n'êtes pas sur un jeton Ennemi lorsque vous effectuez l'étape **Utiliser une case Action**, vous pouvez utiliser cette case Action ET une autre **case Action libre** de ce même lieu (s'il y en a une).

Combattre

Voir la section « Ennemis ».

Robin™ : Une Nouvelle Alliée

Robin™ peut s'infiltrer partout en ville pour distraire et retarder les membres du **Gang des Mutants**. Elle peut également vous aider lors des combats.

Déplacer un Alliée

Tant qu'elle est en ville, **Robin™** peut utiliser son déplacement pour se rendre sur **n'importe quel autre lieu** ou sur votre **carte Batman™**.

Tant qu'elle est sur votre **carte Batman™**, **Robin™** peut utiliser son déplacement pour se rendre sur **n'importe quel lieu** en ville.

Robin™ ne suit pas les **chemins** lors de ses déplacements et peut toujours se rendre sur n'importe quel lieu, quels que soient les obstacles ou la distance.



Action Alliée : Infiltration

Si **Robin™** est en ville, vous pouvez retirer **1 mutant** de son lieu. Cette action n'est pas utilisable si **Robin™** est sur votre **carte Batman™**.

Action Alliée : Aider Batman™

Si **Robin™** est sur votre **carte Batman™**, vous pouvez ajouter ses **dés Alliée** à chaque lancer de combat ce tour-ci. Elle ne peut pas vous aider si elle est en ville.

Robin™ commence la partie avec **1 dé Alliée**, mais elle peut en récupérer d'autres en cours de campagne. Lorsqu'elle vous aide, lancez **tous** les dés dont elle dispose. Entre les combats, stockez tous les dés Alliée débloqués de **Robin™** sur sa carte Alliée.



Conseil : le dé de départ de **Robin™** présente plusieurs faces **Flip** qui vous aideront à améliorer vos lancers.

Véhicules

Batmoto™

Vous pouvez acquérir la **Batmoto™** au **Manoir Wayne**. Après l'avoir acquise, vous pouvez l'utiliser **une fois par Livre**, à n'importe quel moment **excepté lors d'un combat**.

Pour utiliser la **Batmoto™**, placez **Robin™** sur votre **carte Batman™** (si elle n'est pas déjà) puis déplacez-vous immédiatement sur n'importe quel lieu. Placez la **Batmoto™** sur une **case Action libre** du lieu que **vous venez de quitter**.

Une fois que vous avez placé la **Batmoto™**, aucun **ennemi** ne peut être ajouté ou déplacé sur la case Action qu'elle occupe, et aucune émeute ne peut être déclenchée sur ce lieu.

Si la **Batmoto™** est en ville à la fin d'un Livre, remettez sa carte et sa figurine au **Manoir Wayne**.

Bat-Tank™

Pour l'acquérir, vous devez remplir l'**objectif «Bat-Tank™»**. Après l'avoir acquis, vous pouvez l'utiliser **une fois par Livre**, à n'importe quel moment **excepté lors d'un combat**.

Lorsque vous utilisez le **Bat-Tank™**, tracez un nouveau **chemin** entre votre lieu et un autre lieu sans case Action détruite. Retirez tous les **ennemis** des deux lieux reliés (ne retirez pas les **émeutes**). Déplacez-vous ensuite sur cet autre lieu et utilisez la case Action sur laquelle vous vous placez. Puis placez le **Bat-Tank™** sur une autre case de ce lieu, et détruisez la dernière case Action libre de ce lieu.



Durant le Livre 2 uniquement, lorsque vous utilisez le **Bat-Tank™**, vous pouvez révéler et détruire **1 jeton Indice Forteresse** présent à l'une des extrémités du chemin du **Bat-Tank™**. Si vous révélez le **Chef des Mutants**, il se déplace sur votre lieu et vous combat, même si la forteresse que vous venez de détruire ne se trouve pas sur le lieu vers lequel vous venez de vous déplacer.

Une fois que vous avez placé le **Bat-Tank™**, aucun **ennemi** ne peut être ajouté ou déplacé sur la case Action qu'il occupe, et aucune émeute ne peut être déclenchée sur ce lieu.

À la fin de chaque Livre, si le **Bat-Tank™** est en ville, remettez sa carte et sa figurine au **Manoir Wayne**. Lors des prochains Livres, vous pourrez l'acquérir au **Manoir Wayne**, comme les autres véhicules.

Ennemis

Flics

Spécial : après avoir combattu des **flics**, si vous avez **battu** au moins 1 flic, vous **devez ajouter 1 journaliste** à une case Action libre du lieu où vous vous trouvez ou d'un lieu adjacent. Si toutes les cases Action de votre lieu et des lieux adjacents sont occupées par une figurine ou un jeton, ou bien sont détruites, ne rajoutez pas de journaliste.

	Après avoir résolu les Block , subissez 1 point de dégât sur votre piste de dégâts la plus faible . Si plusieurs pistes sont les plus faibles à égalité, vous pouvez choisir celle que vous réduisez.
	Compte comme un Block .

Mutants

Spécial : après avoir combattu des **mutants**, si vous avez **battu** au moins 1 mutant, vous **pouvez retirer 1 journaliste** du lieu où vous vous trouvez ou d'un lieu adjacent.

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

Émeutes

Spécial : aucun

	Après avoir résolu les Block , subissez 1 point de dégât sur votre piste de dégâts la plus faible . Si plusieurs pistes sont les plus faibles à égalité, vous pouvez choisir celle que vous réduisez.
	Compte comme un Block .
	Compte comme un Raté .

Chef des Mutants

*Le chef du sinistre **Gang des Mutants** est prêt à en découdre.*

Compétences spéciales :

Première Rencontre : si vous êtes attaqué par le **Chef des Mutants** lors d'une enquête, il a **3 PV**. Lors du combat final, il a **5 PV**.

Fou Furieux : lors du **premier round** de chaque combat, le Chef des Mutants **ignore 1 de vos Pow**.

T'es Trop Lent, Mec ! : résolvez les **Kill** du **Chef des Mutants** avant les **Block**. Chaque **Kill** transforme 1 de vos **Block** en **Raté**. Pour chaque **Block** transformé, subissez **2 dégâts** (imparable).

Montre-Toi, Lâche : chaque **-2**  lancé par le **Chef des Mutants** vous inflige **2 dégâts de vie** (imparable).



BATMAN et tous les éléments et personnages apparentés sont © & ™ 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.