



# BATMAN

THE DARK KNIGHT RETURNS

LE JEU

## Règles Livre 4

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 (Superman™)** à l'emplacement Boss et posez les dés Boss dessus.
- Placez la nouvelle carte **Ennemis & Émeutes**.
- Placez la nouvelle carte **Allié (Green Arrow™)** à côté des autres.
- Placez la nouvelle carte **Batman™**.
- Placez les **5 nouvelles cartes Objectif** aux emplacements Objectifs en cours.
- Placez la nouvelle **carte Véhicule** au **Manoir Wayne** et posez sa figurine dessus.
- Placez la nouvelle carte **Résumé de la Manche** et les **cartes Histoire** près de vous.

### 3. Préparez votre Pioche Action : Mélangez les cartes Actions Standard (marquées d'un Ⓢ) avec les cartes Action du Livre 4. Placez cette pioche, face cachée, sur l'emplacement Pioche Action du plateau.

### 4. Préparez la piste G.C.P.D. :

- Effacez « Mary » et « Chapitre 3 » de la piste.
- Écrivez « **10** » dans la case « Ennemis par Manche ».
- Écrivez « **+CA** » (**Crash Aérien**) à côté de la flamme du **tour 3**.
- Écrivez « Chapitre 2 » près de « Fin de Manche » pour la 2<sup>e</sup> manche.
- Écrivez « **+É** » (Émeute) à côté des flammes des **tours 5, 7, 9, 11, 13 et 15**.
- Mélangez et placez **8 jetons G.C.P.D.** 🚔 et **8 jetons G.C.P.D.** 🚔 sur la piste G.C.P.D., comme indiqué dans le livret principal à la page 5.
- Laissez tous les jetons G.C.P.D. de la piste face cachée.

### 5. Préparez la Ville :

- Défaussez les **jetons Superman™** encore présents en ville.
- Placez **Superman™** sur sa carte Boss.
- Placez **Green Arrow™** sur sa carte Allié.
- Placez le **jeton EKG/EMP** au **Manoir Wayne**, face EKG visible.
- Placez le **jeton Maison de Gordon** sur le lieu **Résidence Gordon** 🏠.
- Ajoutez **1 flic** sur votre lieu et chaque lieu adjacent.
- Déplacez **6 flics** de votre choix de 1 chemin dans votre direction.

### 6. Placez les Indices : Retournez face cachée les **3 jetons Indice** marqués d'un 4 et mélangez-les. Placez-en 1 au hasard dans **chaque région**, sur un lieu ne contenant pas d'émeute et non adjacent à un autre indice. Placez chaque indice au centre du lieu où il se trouve.

## Histoire : Aux Portes de l'Enfer

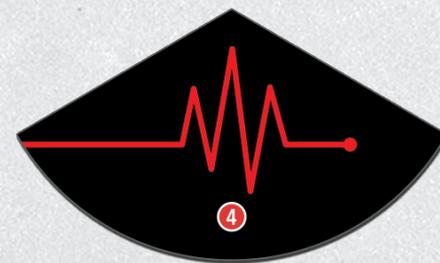
*Le Joker™ s'est donné la mort dans un ultime effort, mais le coût a été terrible. La mort frappe à votre porte. L'explosion d'un engin nucléaire soviétique provoque une **EMP** (Impulsion Électro-Magnétique) qui plonge la ville (et tout le pays) dans le chaos. Pendant ce temps-là, l'armée décide d'employer les grands moyens pour mettre fin à votre prétendu règne de terreur : c'est **Superman™** lui-même qui est envoyé pour vous arrêter, et vous allez devoir ruser comme jamais – et peut-être faire appel à un vieux complice – pour survivre.*

### Votre Mission

Dans ce dernier Livre, votre seul but est de **survivre**.

### Presque Mort

Vous avez été secoué par votre dernier combat et vous devez vous rendre au **Manoir Wayne** pour y passer un électrocardiogramme (EKG). Tant que la face **EKG** du **jeton** est visible au **Manoir Wayne**, vous perdez **1 point de vie** ❤️ au début de chaque tour.

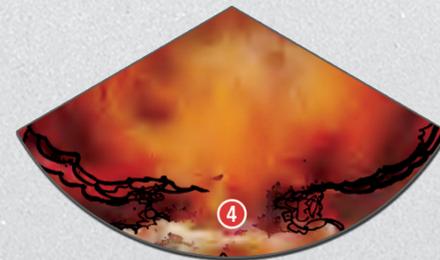


Lorsque vous entrez au **Manoir Wayne**, retournez le jeton face EMP visible et placez-le sur une **icône Action** de votre choix au **Manoir Wayne**.

### Les Soviétiques sont Mauvais Perdants

Votre corps vous trahit mais c'est le moindre de vos soucis. Une bombe nucléaire soviétique vient d'exploser au-dessus des États-Unis, provoquant une gigantesque EMP qui a coupé l'électricité dans tout le pays !

Lorsque vous retournez le jeton EKG, la face **EMP** représente la perte de courant au **Manoir Wayne**. Le jeton EMP recouvre une **icône Action** du **Manoir Wayne** et vous empêche de l'utiliser. Vous ne pouvez ainsi bénéficier que des 2 actions non recouvertes. Chaque fois que vous utilisez les actions du Manoir Wayne, déplacez le jeton EMP sur une autre icône.



L'EMP a provoqué la chute d'un **avion de ligne** sur **Gotham City™** ! Lors de l'étape « ajouter des ennemis » à la fin du **tour 3**, vous devez placer le marqueur **Crash Aérien** sur un lieu de Midtown. Retirez tous les ennemis qui s'y trouvent, comme lorsque vous placez une émeute.



Le **Crash Aérien** recouvre toutes les cases Action sur ce lieu et compte comme une émeute pour la limite de **12 émeutes** en ville. De plus, vous n'avez pas le droit de traverser le lieu du crash, vous devez **arrêter votre déplacement** si vous passez par ce lieu.

Le crash aérien **ne peut pas être** combattu, battu ou retiré. Aucun **ennemi** ne peut être ajouté ou déplacé sur le lieu du crash aérien, et aucune **émeute** ne peut être déclenchée sur ce lieu. **Batman™**, ses alliés et ses véhicules **peuvent être** placés ou déplacés normalement sur ce lieu.

## Nous mangerons nos propres bébés au petit déjeuner

C'est le chaos dans les rues de **Gotham City™** et le G.C.P.D. n'arrive plus à endiguer les vagues de crimes et de pillages. Lors de la mise en place, tous les **jetons G.C.P.D.** sont placés **face cachée**. Au **début** de chaque tour, révéléz uniquement le jeton **du tour en cours**.

Cette situation provoque des **émeutes** un peu partout en ville. Lors de l'étape « ajouter des ennemis » en fin de tour, s'il y a un «+É» à côté de la flamme du tour, vous devez également placer une émeute sur le district ou la région correspondant au jeton G.C.P.D., **en plus** des ennemis habituels.



## Commissaire Gordon ou Green Arrow™

L'immeuble où habite le **Commissaire Gordon** est en feu. Il est prêt à vous aider si vous avez besoin de lui, mais vous allez devoir faire un choix entre lui et **Green Arrow**.

Si le **Commissaire Gordon** se trouve chez lui à la **Résidence Gordon**, il peut utiliser une action **Allié** pour se retirer **définitivement** du jeu, ainsi que le jeton « **Maison de Gordon** ». Placez ensuite **Green Arrow** en ville, sur n'importe quelle case Action qui ne contient pas encore de figurine.

(Si vous choisissez de ne pas ramener le **Commissaire Gordon** chez lui, **Green Arrow** n'entrera pas en jeu, et vous devrez finir ce Livre sans son aide.)

## Les Fils de Batman™

Après la chute du Chef des Mutants, d'anciens membres du Gang des Mutants se sont réunis pour vous aider dans votre combat. Ils se font appeler les **Fils de Batman™**.

Chaque fois qu'un dé Mutant donne un **symbole Fils de Batman™**  lors de n'importe quel combat, ajoutez **1 jeton Mutant** de la réserve sur la **carte Objectif** « Fils de **Batman™** » pour chaque  obtenu. Après l'application de tous les Block, chaque dé  s'annule **lui-même** et annule **1 autre dé Mutant** du combat (qui ne vous inflige pas de dégât).



Vous pouvez recruter de nouveaux Fils de **Batman™** en enquêtant sur les anciennes planques du Gang des Mutants, représentées par les **jetons Indice**. Pour révéler un indice, utilisez une case Action du lieu qui contient le jeton Indice. Une fois révélé, placez le jeton, **face visible**, sur la carte Objectif « Les Fils de **Batman™** », avec les éventuels jetons Mutant que vous avez collectés. Les jetons Indice n'occupent pas de case Action, et les émeutes peuvent se former sur ce lieu.

Lorsque la valeur totale des jetons Indice, ajoutée au nombre de jetons Mutant présents sur la carte Objectif « **Les Fils de Batman™** », **atteint ou dépasse 10**, défaussez tous les indices non-révélés, puis retournez la carte Objectif et bénéficiez de la récompense.

## Débusquer Superman™

Vous n'avez pas besoin de débusquer **Superman™**. Le moment venu, c'est lui qui vous trouvera.

## Batman™ : Ce soir, la loi, c'est nous

### Déplacer Batman™

Subissez **2 dégâts** chaque fois que vous traversez un lieu contenant une **émeute**.

### Combattre

Voir la section « **Ennemis** ».

## Green Arrow™ : Une Dernière Dance

*Oliver Queen a perdu un bras et passé des années en prison, mais il est plus précis et affûté que jamais. Il ne laissera pas passer l'occasion de prendre sa revanche sur **Superman™**.*

Afin de faire apparaître **Green Arrow** parmi vos alliés, vous devez ramener **Gordon** chez lui (voir la section « **Commissaire Gordon** ou **Green Arrow** »). **Green Arrow** entre alors immédiatement en jeu et vous pouvez le placer sur n'importe quelle case Action de n'importe quel lieu.



### Déplacer un Allié

**Green Arrow** peut emprunter jusqu'à **3 chemins** en un seul déplacement. Il peut se déplacer vers une case Action différente en restant sur le même lieu.

### Action Allié : Tir à l'Arc

Lancez **1 dé Green Arrow**. Si vous obtenez un **Pow** ou une **Flèche Explosive** , retirez **1 flic** d'un lieu **adjacent** à celui où se trouve **Green Arrow**.

Si vous obtenez une **Flèche Explosive** , relancez le dé et appliquez aussi le nouveau résultat. Relancez le dé tant que vous obtenez une **Flèche Explosive**  (ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de flic à retirer).

### Action Allié : Aider Batman™

Lors de chaque combat de ce tour, si **Green Arrow** est **sur votre lieu** ou un lieu **adjacent**, vous pouvez ajouter ses **dés Allié** à chaque lancer. Chaque **Flèche Explosive**  que vous obtenez vous permet d'annuler immédiatement un dé Ennemi de votre choix et de relancer le dé **Flèche Explosive**.

Si vous obtenez des **Flèches Explosives** sur les 2 dés **Green Arrow**, vous pouvez les appliquer et les relancer toutes les deux. Si vous obtenez de nouvelles **Flèches Explosives**, appliquez-les et relancez-les de la même manière. Tant que vous obtenez des **Flèches Explosives**, continuez d'annuler un dé Ennemi et de relancer le dé à chaque fois, jusqu'à ce que vous obteniez un résultat différent ou qu'il n'y ait plus de dé Ennemi à annuler.

## Véhicules

### Cheval Noir

Vous pouvez acquérir le **Cheval Noir** au **Manoir Wayne**. 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 Cheval Noir, déplacez-vous immédiatement vers **n'importe quel lieu** contenant une **émeute** et **retirez-la**. Placez ensuite le Cheval Noir sur une **case Action libre** du lieu que vous venez de **quitter**.

Une fois que vous avez placé le Cheval Noir, aucun **ennemi** ne peut être ajouté ou déplacé sur sa case, et aucune **émeute** ne peut être déclenchée sur ce lieu.

Le **Cheval Noir** n'est pas remis au **Manoir Wayne** à la fin du Livre car c'est le dernier Livre de la campagne.

## Ennemis

### Flics

Spécial : lorsque vous combattez des flics, **n'ajoutez pas** de dés pour les émeutes adjacentes.

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

### Mutants

Spécial : lorsque vous combattez des mutants, **n'ajoutez pas** de dés pour les émeutes adjacentes.

	Lorsque vous obtenez ce résultat, placez 1 jeton Mutant de la réserve sur la carte Objectif « Fils de <b>Batman™</b> ». Après avoir résolu les Block, annulez ce dé et 1 autre dé Mutant de votre choix parmi ceux lancés (comme s'ils avaient pris des dégâts). Si le 2 <sup>e</sup> dé Mutant annulé était un Pow, celui-ci ne s'applique pas.
---	--

### Émeutes

Spécial : aucun

	Après avoir résolu les Block, avancez l'Horloge de l'Apocalypse d'une case.
	Après avoir résolu les Block, annulez ce dé et 1 dé Mutant de votre choix parmi ceux lancés (comme s'ils avaient pris des dégâts). Si le dé Mutant annulé était un Pow, celui-ci ne s'applique pas.
	Lorsque vous obtenez ce résultat, placez 1 jeton Mutant de la réserve sur la carte Objectif « Fils de <b>Batman™</b> ». Après avoir résolu les Block, annulez ce dé et 1 autre dé Mutant de votre choix parmi ceux lancés (comme s'ils avaient pris des dégâts). Si le 2 <sup>e</sup> dé Mutant annulé était un Pow, celui-ci ne s'applique pas.

### Superman™

*C'est fini, Bruce...*

Une fois que **Superman™** arrive à **Gotham City™**, il se déplace sur le lieu où vous vous trouvez pour vous attaquer à la fin de **chaque tour**.

Lorsque **Superman™** attaque, effectuez un combat de boss. **Superman™** n'a **pas de PV** et ne peut pas être battu. À la fin de chaque tour de combat contre lui, vous pouvez choisir de mettre fin au combat ou de continuer comme à l'accoutumée. Prenez bien en compte que le fait de **continuer** le combat ne pourra **jamais** mener à une victoire (bien que vous puissiez peut-être un peu affaiblir **Superman™**).



Après avoir mis fin à un combat contre **Superman™**, il reste dans le lieu sur lequel il vous avait attaqué (et ajoute 1 dé aux combats contre les ennemis dans ce lieu, comme les autres boss) jusqu'à ce qu'il vous suive à nouveau lors de la fin du tour suivant. Vous ne **pouvez pas** conduire un combat de boss supplémentaire contre **Superman™** lors de l'étape Combattre ou se faufiler de votre tour.

**Important !** Si vous avez reçu l'aide d'un allié durant votre tour, vous pouvez utiliser ses dés durant n'importe quel combat normal ainsi que pour un combat contre **Superman™**.

### Compétences spéciales

**Bruce, c'est fini :** ne piochez **pas** de cartes Combat lorsque que vous commencez un combat contre **Superman™**.

**Plus puissant qu'une locomotive :** **Superman™** n'a **pas de PV** et les **dégâts** que vous lui faites ne réduisent pas ses PV. Au lieu de cela, pour chaque point de dégâts que vous lui infligez, choisissez **1 dé Superman™** qui a été lancé et placez-le sur la **carte Épuisement**. Les dés **Superman™** épuisés restent épuisés et ne sont pas relancés jusqu'à ce qu'il les **régénère** (voir « Je dois juste atteindre le Soleil »).

**Superman™** ne peut **jamais** avoir moins de **2 dés** à lancer, et **tout dégât** qui devrait placer ses **2 derniers dés** sur la carte Épuisement ou les retirer de toute autre manière est **ignoré** (y compris les dégâts provenant de compétences spéciales comme celles des alliés et des récompenses d'objectifs).

**Je dois juste atteindre le Soleil :** **Superman™** ne récupère **pas** ses dés épuisés automatiquement à la fin de chaque combat. Au lieu de cela, à la fin de chaque combat, **lancez** tous ses dés épuisés. Chaque  obtenu **régénère** le dé et celui-ci retourne sur sa carte boss. Une fois un dé régénéré, il pourra être lancé à nouveau lors du prochain combat.

**Tu suis des cours du soir ? :** les résultats **Boom** de **Superman™** détruisent vos dés de façon **permanente**. À la fin de chaque tour de combat, si **Superman™** a obtenu **au moins 1 Boom**, choisissez **1 dé** que vous avez lancé et **retirez-le du jeu** de façon permanente. Les Boom sont imparables et vous **ne pouvez pas** choisir d'annuler un Boom lorsque vous faites des dégâts à **Superman™**, à moins qu'il n'y ait pas d'autre dé que vous puissiez annuler.

**Conseil :** il est possible que vous perdiez **tous** vos dés ainsi que vos dés **Allié aux Boom** de **Superman™**. Ceci ne met pas automatiquement fin à la partie, mais cela signifie bien que vous ne pourrez plus lancer de dés lors des combats suivants !

**Des géants foulent le même sol qu'eux :** chaque  obtenu par **Superman™** lors d'un **lancer de dés normal** est considéré comme un **Block** 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.