



BATMAN™

GOTHAM CITY CHRONICLES

THE ROLEPLAYING GAME



QUICKSTART



MONOLITH
BOARDGAMES

SOMMAIRE

BIENVENUE À GOTHAM CITY 3

Si vous ne connaissez pas Batman... ..	4
Sources d'inspiration	5
Qu'est-ce que le jeu de rôle ?	5
Lire une fiche de personnage	6
Comment jouer ?	7
Les scènes d'action	10

UN OTAGE CONTRE UN DUEL 15

Contexte	16
Les personnages incarnés par les joueurs	17
L'enlèvement	18
Que faire ?	21
Chercher et secourir	21
Un pour Un	24
Épilogue	26

ANNEXES 27

Plans	27
Caractéristiques des PNJs	30
Équipement	33
Fiches des Héros	34

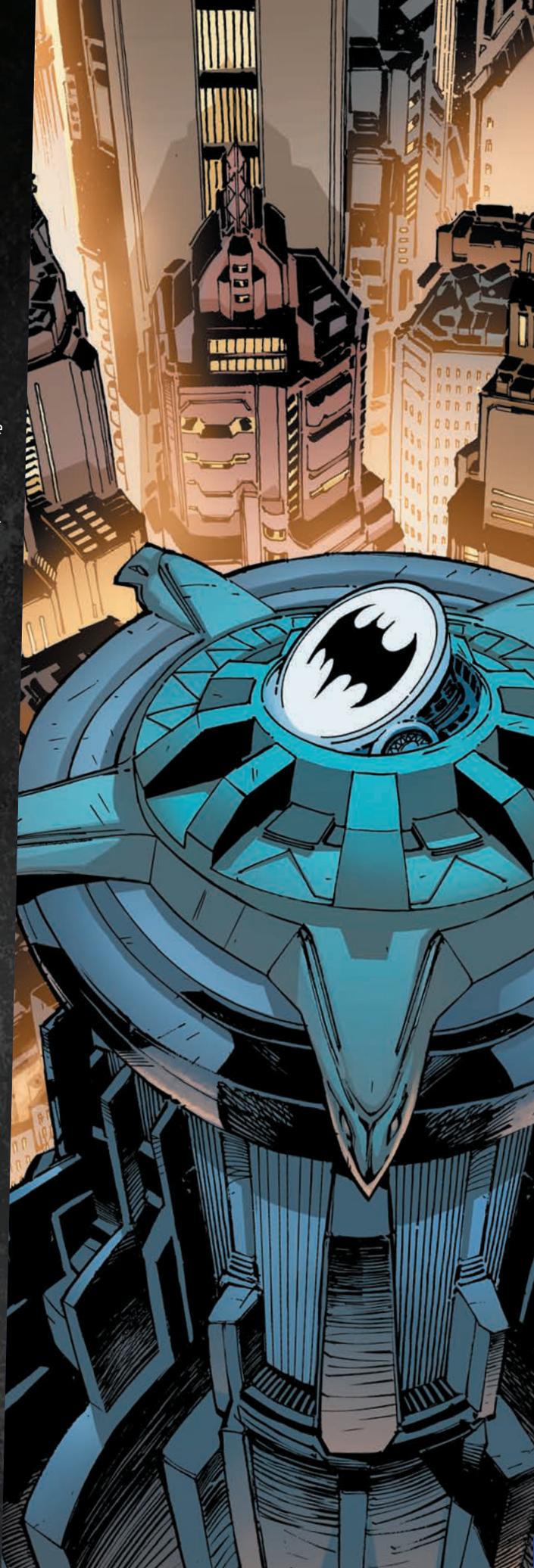
BIENVENUE À GOTHAM CITY

Cela fait bien dix ans que je n'étais pas revenue à Gotham City. La ville n'a pas changé. Qu'on l'approche par l'Atlantique ou par les terres, on en perçoit d'abord la couverture diffuse de nuages, sombres comme ceux d'un orage. Certains interprètent ces brumes comme le résultat de la pollution atmosphérique. Les plus superstitieux croient y voir l'âme déchirée de cette ville, imprégnant ses souterrains et flottant jusqu'au-dessus de ses gratte-ciels. À moi, ces nuées m'ont rappelé tous ces moments d'obscurité et de solitude que j'ai vécus dans ses ruelles sordides et ses avenues que les immeubles maintiennent dans la pénombre. Mais elles m'ont aussi rappelé les lumières de cette ville. La force de ses habitants. Les sirènes de la police. Le rire dément du Joker. L'odeur de ses sous-sols remontant dans les vapeurs des bouches d'égout. Les explosions lointaines. Les hurlements distants et anonymes. L'ombre du Chevalier Noir.

Le plus étrange, avec cet endroit, ce sont les sentiments qu'il procure. On pourrait penser que, une fois qu'on est parvenu à partir, on ne revient plus jamais ici. Je suis persuadée au contraire que chaque citoyen de cette ville, s'il est amené à partir, emmène avec lui un morceau de celle-ci. Un lambeau de l'âme de Gotham City, quelque chose de l'ordre de la noirceur, du fatalisme, de la pugnacité et de l'instinct de survie. Ailleurs, on dit que les Gothamiens portent en eux comme une malédiction dont ils s'enorgueillissent, alors même que cette fierté ressemble à un syndrome post-traumatique.

Ce qui est sûr, c'est que l'on finit toujours par retourner dans cette ville, aussi sale, dangereuse, sombre et corrompue soit-elle. C'est en soi une sorte de miracle, si l'on y réfléchit. Il existe tellement d'endroits sur Terre plus accueillants que celui-ci ! Et pourtant, je n'ai pas pu m'empêcher d'y revenir. De retrouver finalement avec une joie un peu perverse toute cette rumeur, cette vie palpitante et périlleuse, cet immense dédale angoissant de verre, de pierre et d'acier, traversé par les bourrasques marines, les odeurs de grillon et les fumées de l'industrie. Ces îles à l'atmosphère si particulière qu'elles semblent flotter aux frontières du réel. Toute cette folie, aussi. Je crois que ce que j'aime dans cette ville : l'impression qu'elle vous donne d'être unique. D'être spécial. D'avoir un destin. Même si c'est une tragédie.

Pièce à conviction n°65942125 dans l'affaire du meurtre de Mary A. La lettre a été retrouvée dans la poche de la victime.





SI VOUS NE CONNAISSEZ PAS BATMAN...

Batman : Gotham City Chronicles RPG (Role-Playing Game) est un jeu de rôle basé sur l'univers du personnage iconique appelé Batman, créé en 1939 par Bob Kane avec Bill Finger et dont les aventures continuent d'être publiées aujourd'hui par Detective Comics. Les scénarios se déroulent de nos jours, à Gotham City, une mégapole portuaire de huit millions d'habitants située sur la côte Est des États-Unis, implantée sur plusieurs îles et connue pour son architecture qui mélange gratte-ciels high-tech, manoirs néogothiques, docks, quartiers déshérités et friches industrielles. La ville est également réputée pour son atmosphère lugubre, sa corruption et son taux exceptionnellement élevé d'insécurité, qui ont conduit des personnes surdouées à endosser la tenue de justiciers, afin de défendre les faibles et de soutenir les forces de l'ordre dans leurs efforts désespérés pour combattre le crime. Ces défenseurs de la justice doivent cependant faire face à de nombreuses organisations criminelles, ainsi qu'à des personnages maléfiques hauts en couleurs et qui représentent des menaces majeures pour les honnêtes citoyens. Si des êtres dotés de super-pouvoirs hantent les toits, les rues et les souterrains de Gotham City, la majorité des super-criminels et des justiciers ne peuvent cependant compter pour l'emporter que sur leurs extraordinaires facultés, physiques ou intellectuelles. Le milliardaire Bruce Wayne alias Batman est l'un d'eux. Grâce à sa fortune et à ses qualités de détective, d'inventeur et d'athlète, l'homme est parvenu à doter la ville d'un protecteur, dont l'identité reste secrète aujourd'hui, mais dont les sacrifices et les actes héroïques ont plusieurs fois

sauvé la ville d'un péril affreux. Il n'est pas le seul : qu'ils soient indépendants, membres de groupes comme la Bat-Famille ou les Birds of Prey, des femmes et hommes ont rejoint son combat contre le crime et l'anarchie.

Dirigés par le commissaire James Gordon, les agents et détectives du Gotham City Police Department s'acharnent également à œuvrer en faveur de l'ordre et de la justice. Et qu'ils agissent sous l'uniforme du G.C.P.D., ou sous un pseudonyme et un costume, tous ces gens bénéficient parfois de l'appui de citoyens ulcérés par le crime et l'injustice.

Ils ont contre eux de nombreuses organisations criminelles, de type traditionnel comme les mafias, ou bizarre comme la Ligue des Assassins ou la Cour des Hiboux. Ancrés dans la plupart des quartiers de la ville, se livrant à tous les trafics, corrompant volontiers juges, policiers et avocats, tous ces gangs s'ajoutent à des ennemis redoutables, souvent déments (comme Harley Quinn, Two-Face, Spoiler, Scarecrow ou Hugo Strange) et qui agissent seuls (comme Man-Bat, Solomon Grundy ou Killer Moth) ou à la tête de leurs gangs (comme le Pingouin, le Joker ou Talia al Ghul).

Justiciers, super-héros, super-criminels, policiers, citoyens... ce sont tous ces personnages que ce jeu vous propose d'incarner, dans des aventures qui mêlent enquête et action dans une atmosphère sombre et urbaine.

SOURCES D'INSPIRATION

L'univers de Batman et de Gotham City est riche de toutes les œuvres élaborées depuis plus de 80 ans. Outre les éléments qui seront disponibles dans ce jeu de rôle, de nombreuses sources sont ainsi à votre disposition, en commençant naturellement par les comics. Bien que les approches ne soient pas toujours semblables à ces publications, les films, les dessins animés et les séries se déroulant dans cet univers peuvent également vous aider à planter l'atmosphère de cette ville gangrénée par

le crime ou vous fournir des idées d'aventure. Batman et Gotham City ayant connu de nombreuses itérations depuis leur création, vous êtes libres évidemment de privilégier celle qui vous paraît la plus adaptée à vos goûts ou à votre scénario. Par souci de cohérence interne et afin d'être en phase avec les comics publiés en ce moment, ce jeu de rôle privilégie globalement les arcs Rebirth et New 52.

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ?

Un jeu de rôle est une expérience ludique coopérative. La majorité des joueurs contrôlent chacun les actions, les pensées et le comportement d'un personnage appelé « personnage-joueur » (PJ) ou « Héros » dans *Batman RPG*, au cours d'une aventure dont ces Héros vont être les protagonistes. Cette aventure (ou « scénario ») est menée par l'un des joueurs (appelé « meneuse de jeu » ou MJ), lequel décrit les scènes, les rencontres et les conséquences des actions des Héros, narre l'intrigue et contrôle les personnages secondaires. Personne n'est en compétition. Le but est que tout le monde, joueurs et meneuse, passe un bon moment en plongeant, grâce au matériel de jeu, au récit qu'ils partagent et à la puissance de l'imagination, dans l'univers dense et puissant de Gotham City.

Le jeu de rôle s'accompagne naturellement de règles, qui permettent de résoudre les situations incertaines, de simuler les scènes d'action et globalement d'offrir une structure solide aux aventures sombres et passionnantes que vont vivre les Héros.

Afin d'avoir un aperçu de la version complète du jeu, ce livret vous propose un scénario et une galerie de personnages prêts à jouer (appelés « Héros » dans *Batman RPG*). Vous n'aurez besoin d'ajouter à cela qu'un set de dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces pour vous lancer dans l'aventure.



COMMENT JOUER ?

Vous trouverez ci-dessous une version *abrégée* des règles indispensables pour jouer le scénario qui suit. Ces règles ne comprennent donc pas les nombreux détails, précisions, développements et règles optionnelles qui sont disponibles dans le *Livre de Base de Batman RPG*.

QUAND FAIRE UN TEST ?

Les tests sont utilisés quand l'issue d'une action entreprise par un personnage est incertaine.

Inutile par conséquent de requérir un test pour une action simple ou courante, sauf si des conditions particulières peuvent compromettre la réussite de cette action. Vous pouvez en revanche demander un test si la réussite est acquise, mais que le degré de celle-ci est important pour la suite des événements.

Un test correspond à *toutes les tentatives effectuées par le personnage* pour obtenir une réussite. Il est donc a priori exclu qu'il puisse, après un échec, faire une nouvelle tentative, à moins qu'un nouvel élément change significativement les circonstances dans lesquelles le test s'effectue.

COMMENT FAIRE UN TEST ?

Les tests s'effectuent en lançant *1D20*, au résultat duquel on ajoute :

1. Le MOD de la caractéristique principale sollicitée par l'action entreprise.
2. Un éventuel bonus offert par un seul Trait du personnage, ainsi qu'un éventuel malus infligé par un seul Désavantage.
3. Des bonus éventuels offerts par les capacités des voies que maîtrise le personnage (maximum une capacité par voie).
4. Un éventuel bonus égal au *rang obtenu par le personnage dans la voie correspondant au domaine de compétence sollicité par le test*. Les voies offrent des capacités et représentent également une maîtrise du domaine concerné. La voie de la mécanique permet

de déterminer la complexité d'une machine, celle de la médecine de se rendre compte que quelqu'un dissimule une blessure, celle du corps-à-corps de déduire, d'après la position de garde adoptée par un adversaire, s'il maîtrise ou non un art martial, etc. Seules les voies de prodiges (correspondant à des super-pouvoirs) n'offrent pas de domaines de compétence correspondants.

Pour un test réalisé avec une caractéristique bénéficiant d'un Atout, le Héros lance *2D20*, choisit le résultat qui l'arrange, puis applique les éventuels bonus.

QUELLE CARACTÉRISTIQUE UTILISER ?

La Force sera employée pour toutes les actions requérant la puissance musculaire (soulever un objet lourd, briser une chaîne, tirer quelqu'un à la force des bras).

La Constitution sera employée pour toutes les actions d'endurance ou de santé (retenir son souffle, marcher durant des heures, résister à un poison, etc.).

La Dextérité sera employée pour toutes les actions requérant de l'adresse, de la réaction, de la discrétion ou de l'agilité (traverser la ville au bout d'un filin, crocheter une serrure, gravir une façade, bondir du toit d'un immeuble, disparaître dans la foule, etc.).

L'Intelligence sera employée pour toutes les actions faisant appel à la mémoire et à la compréhension des complexités (mémoriser une information, résoudre une énigme, pirater un ordinateur, comprendre un mécanisme, etc.).

La Perception sera employée pour les actions engageant un ou plusieurs des cinq sens (apercevoir une personne dissimulée dans l'ombre, suivre une piste fraîche, sentir une odeur discrète, remarquer un détail, etc.).

La Volonté sera sollicitée chaque fois que l'affabilité, la persuasion ou la volonté du personnage seront engagées (obtenir une faveur, séduire, intimider ou persuader un interlocuteur, ne pas se laisser abattre dans une situation désespérée, résister au charme ou à l'intimidation).



Pour que la tentative soit un succès, ce total doit atteindre ou dépasser le niveau de difficulté fixé par la MJ, selon le barème ci-dessous.

Si le total [résultat du dé + MOD + bonus de capacité] est inférieur à la difficulté de l'action, la tentative se solde par un échec.

Difficulté de l'action	Valeur à atteindre ou dépasser	Exemples
Facile	5	Fouiller un individu, suivre des traces de pas dans la boue ou la neige, écouter une conversation bruyante en public, bondir sur un escalier d'évacuation, atteindre une serrure à bout portant.
Moyenne	10	Escalader un mur avec le matériel adéquat, repérer des voyous déguisés en clowns dans une fête foraine, forcer une porte de métro à s'ouvrir, courir sur un parapet, résoudre une anagramme du Riddler.
Difficile	15	Se rétablir de justesse lors d'une chute, escalader un mur d'enceinte sans équipement, pirater un réseau avec le Bat-Ordinateur, bondir de toit en toit, convaincre les gardes de l'asile d'Arkham qu'il s'agit d'une erreur si vous êtes interné, résoudre une charade du Riddler.
Très difficile	20	Atteindre d'un Batarang l'arme d'un adversaire, désactiver le système d'alarme d'une banque, résoudre une énigme de Riddler, faire quelques pas à la verticale sur un mur avec élan.
Pratiquement impossible	25	Attraper avec des baguettes un petit objet en plein vol, mémoriser une dizaine de pages en moins de dix minutes, se dissimuler en plein jour au milieu d'une zone découverte, échapper au gaz effarant de Scarecrow pulvérisé sur toute la ville.
Incroyable	30+	Pirater la base informatique de Cadmus, trouver un antidote à une décoction d'Hugo Strange, se rattraper à une gargouille en tombant d'un gratte-ciel.

TEST EN OPPOSITION

Quand deux adversaires sont engagés dans une action qui les oppose directement, ils réalisent chacun un test, et celui qui obtient le meilleur résultat l'emporte. Une égalité correspond à un statu quo. Si les deux adversaires obtiennent une réussite critique, faites-leur relancer 1D20, sans bonus ni modificateur.

Un exemple ? Robin tente de se faufiler dans un entrepôt à l'insu des gangsters qui montent la garde. La MJ décide que le test se fera en opposition avec la vigilance des voyous. On ne détermine pas de seuil de difficulté. À la place, Robin effectue un test de Dextérité dont le résultat, compte tenu de tous les bonus dont il bénéficie, est de 16. Les gardes, quant à eux, effectuent un test de Perception dont le résultat est de 11. Utilisant ses qualités athlétiques, Robin s'introduit discrètement dans les lieux par une fenêtre au nez et à la barbe des gangsters qui ne se sont absolument rendus compte de rien !



RÉUSSITE CRITIQUE

Lors d'un test, une réussite critique s'obtient dans deux cas :

- ◇ Quand le résultat est de 20 sur le D20 (hors tout modificateur) ; un résultat de 12 sur 1D12 n'entraîne pas de réussite critique.
- ◇ Quand lorsque le résultat total obtenu (avec modificateurs) dépasse le niveau de difficulté d'au moins 10 points (y compris quand le test est effectué avec 1D12).

Dans une action générique, une réussite critique permet au personnage d'obtenir un avantage supplémentaire, au choix du joueur et sous réserve de l'accord de la MJ, en plus de la réussite de son action.

En combat, les DM d'une réussite critique en attaque sont doublés (bonus inclus).

ÉCHEC CRITIQUE

Un échec critique s'obtient lors d'un test dans deux cas :

- ◇ Quand le résultat est de 1 sur le D20 (hors MOD et bonus) ; un résultat de 1 sur 1D12 n'entraîne pas d'échec critique.
- ◇ Quand le résultat sur le D20 (MOD et bonus inclus) est inférieur d'au moins 10 points au niveau de difficulté (y compris quand le test est effectué avec 1D12).

Dans le cas du 1 sur le dé, l'action échoue automatiquement, même si le résultat final indique une réussite. Dans

les deux cas, la MJ a toute latitude pour infliger à l'auteur de l'échec un effet négatif supplémentaire. Rien ne l'oblige à le faire, s'il estime que la situation ne s'y prête pas ou le moment mal choisi pour le bon déroulement du scénario. Notez qu'il est impossible de dépenser 1 PE sur un résultat de 1 sur le dé : la chance a tourné !

POINTS D'EXPLOIT

Chaque PE dépensé permet d'ajouter 10 au résultat d'un D20. L'utilisation d'1 PE se fait après avoir pris connaissance du résultat. On ne peut pas utiliser plus d'1 PE par tour de combat. Les PE se récupèrent seulement après chaque aventure ou toutes les 4 à 8 heures de jeu, dès qu'une pause ou un événement positif permet aux personnages de se ressourcer ou de faire le plein de confiance.

PE et réussite critique : si le test était déjà censé réussir, la dépense d'1 PE offre une réussite critique.

PE et jeu de rôle : les PE constituent également un outil pour la MJ afin d'inciter les joueurs à jouer leurs personnages, en récompensant un beau moment d'interprétation ou tout autre fait de jeu apprécié par la table, par la récupération immédiate d'1 PE.

LES SCÈNES D'ACTION

Il n'est pas rare que les coups pleuvent, dans une ville comme Gotham City ! Les combats correspondent à un type de scène d'action particulier, qui dispose de ses propres règles visant à simuler de manière simple son déroulement.

LE TOUR DE JEU

Une scène de combat est divisée en plusieurs *tours*, qui correspondent chacun à une dizaine de secondes. Ils sont utilisés pour gérer les actions des différents protagonistes.

L'INITIATIVE

Un tour se déroule de la manière suivante : chaque combattant agit à son score d'Initiative, en commençant par le combattant au score le plus élevé, puis par ordre décroissant jusqu'au combattant dont l'Initiative est la plus basse.

En cas d'égalité des scores d'Initiative entre un Héros et un personnage-non-joueur (PNJ), le Héros agit en premier. Si l'égalité survient entre deux Héros, celui qui a le score le plus élevé en Perception réalise son action en premier. Les protagonistes d'un combat agissent donc toujours dans le même ordre au cours des tours successifs du combat.

Tout combattant peut choisir de différer le moment où il intervient, afin d'agir à un score d'Initiative inférieur au sien. Certaines voies offrent à un personnage d'agir une seconde fois au cours du tour ; les modalités de cette deuxième opportunité sont détaillées dans les voies concernées.

LES ACTIONS

À son tour de jeu, un personnage peut effectuer :

- ◇ 1 action dite « limitée », qui prend tout le tour de jeu, mais permet d'utiliser certaines capacités ;
- ◇ **OU**, dans l'ordre de son choix, 1 action de mouvement (courir sur une vingtaine de mètres, se relever, ramasser une arme, bondir sur une hauteur, faire volte-face, etc.) et 1 action d'attaque (au contact ou à distance) ;
- ◇ **OU** 2 actions de mouvement ;
- ◇ **ET** 0, 1 ou 2 actions gratuites, à condition de ne pas effectuer deux fois le même type d'action dite « gratuite » (action rapide pouvant être réalisée en plus des autres actions du personnage, comme donner un ordre, baisser la visière d'un casque, appuyer sur un bouton d'alarme, etc.)

Si le personnage entreprend 2 actions, celles-ci sont effectuées à la suite, à son score d'Initiative. Les actions gratuites sont réalisées à son score d'Initiative ou plus tard dans le tour, au choix du joueur.

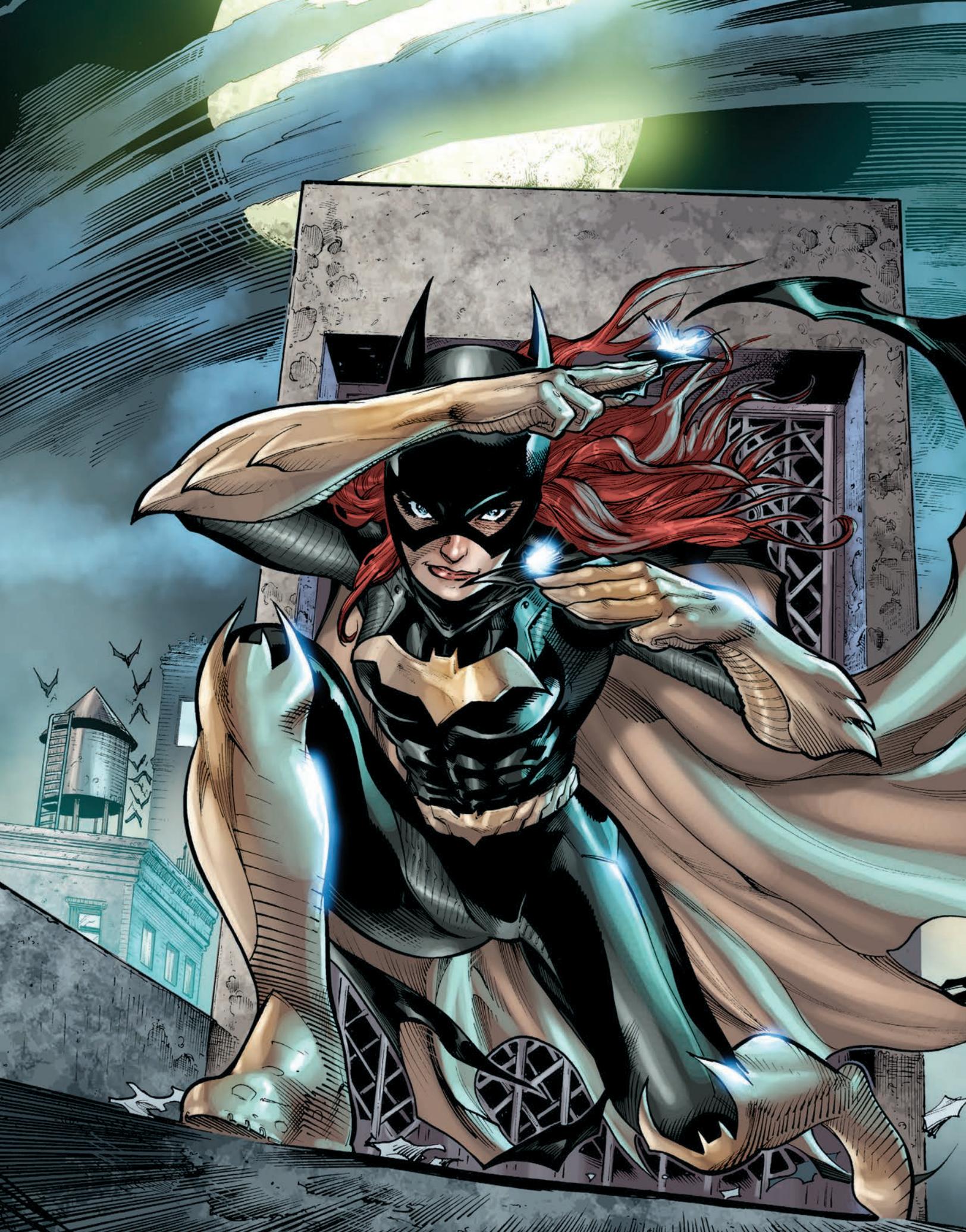
RÉSOLUTION D'UNE ATTAQUE

Quand un personnage tente d'attaquer un adversaire, il doit effectuer un test d'ATC, ATD ou ATS en fonction de l'arme utilisée. *La difficulté du test d'attaque est égale à la DEF de l'adversaire.* Si le résultat du test est supérieur ou égal à la DEF, l'attaque réussit et l'attaquant jette les dés de dommages (DM). Si le résultat est inférieur à la DEF, l'attaque échoue et n'a pas de conséquence.

Une réussite critique lors d'un test d'ATC ou d'ATD permet de multiplier les DM par 2.

Un échec critique lors d'un test d'ATC ou d'ATD entraîne une conséquence fâcheuse pour le personnage, déterminée par la MJ. Lors d'un combat au corps-à-corps, cela peut se traduire par une attaque gratuite offerte à l'adversaire. Lors d'un test d'ATD, cela peut se traduire par la chute de l'arme, un problème mécanique ou autre.

Un Atout en Force n'offre pas d'avantage particulier aux tests d'ATC ; un Atout en Dextérité n'offre pas d'avantage particulier aux tests d'ATD.



RÈGLES DES ATTAQUES À DISTANCE

Les ATD obéissent à quelques paramètres supplémentaires simples, visant à prendre en compte leurs spécificités tout en permettant des affrontements dynamiques, comme on en voit dans les comics.

PORTÉE

Les armes à distance ont une *portée utile*. À bout-portant (soit à une distance inférieure à 1 mètre, dite « *portée courte* »), l'ATD bénéficie d'un bonus de +5. Au-delà de la portée utile (dite « *portée longue* »), les ATD s'effectuent avec une pénalité de -5. Au-delà du double de cette portée, les ATD s'effectuent avec un malus de -10. Les ATD au-delà du triple de la portée sont impossibles.

LIGNES DE VUE ET COUVERTS

La réalisation d'une ATD exige que l'attaquant dispose d'une *ligne de vue*.

Quand la ligne de vue est dégagée (aucun obstacle entre l'attaquant et sa cible), le test d'ATD se déroule normalement.

Quand la ligne de vue est encombrée (la cible se situe derrière une fenêtre ou dans un environnement comprenant des meubles, des poteaux, des voitures, des passants, etc.), le test d'ATD souffre d'un malus de -5 (notez que la portée courte annule ce malus, mais n'offre plus de bonus de +5).

Quand la ligne de vue est partielle (la cible est partiellement à couvert derrière un mur, un poteau, une voiture, ou se trouve dans un environnement très chargé), le test d'ATD souffre d'un malus de -10 (notez que la portée courte annule partiellement ce malus, qui est réduit à -5).

CONDITIONS DE L'ATD

Mouvements de l'attaquant et de la cible : une ATD réalisée alors que l'attaquant est en mouvement souffre d'une pénalité de -5. Une ATD réalisée sur une cible en mouvement souffre d'une pénalité de -3. Ces deux malus sont cumulables : Batgirl lançant un Batarang sur Spoiler s'enfuyant à moto souffrira donc d'un malus de -8 à son ATD !

Cible engagée au corps-à-corps : une ATD sur une cible engagée au corps-à-corps avec un allié de l'attaquant souffre d'un malus de -2, voire -5 si un allié masque presque entièrement la cible.

ÉTATS PRÉJUDICIALES

Un « état préjudiciable » correspond à des pénalités infligées à un personnage à la suite de circonstances défavorables. Un personnage :

- ◇ **Affaibli** utilise un D12 pour tous ses tests (au lieu du D20).
- ◇ **Aveuglé** souffre d'un malus de -5 en Initiative, en ATC et en DEF et -10 en ATD. Suivant le type d'attaque auquel se rapporte une ATS, celle d'un personnage aveuglé peut également se voir affligée d'un malus.
- ◇ **Étourdi** ne peut entreprendre aucune action et souffre d'un malus de -5 en DEF pendant 1 tour.
- ◇ **Immobilisé** (entravé, contraint de rester sur place ou autre) ne peut pas effectuer de déplacement et utilise un D12 pour tous ses tests (au lieu du D20).
- ◇ **Paralysé** (ligoté, inconscient, paralysé par un poison ou autre) ne peut entreprendre aucune action ; les attaques qui le ciblent réussissent automatiquement et se traduisent par une réussite critique.
- ◇ **Ralenti** ne peut effectuer qu'une seule action par tour (attaque ou mouvement).
- ◇ **Renversé** souffre d'un malus de -5 pour ses attaques et en DEF ; quitter l'état « renversé » (se relever) requiert une action de mouvement.
- ◇ **Surpris** ne peut pas effectuer d'action et souffre d'un malus de -5 en DEF lors du tour de combat qui suit l'acquisition de l'état surpris (soit le premier tour de combat dans le cas d'une embuscade).

PRÉCISIONS SUPPLÉMENTAIRES

D12 et double dé : lorsqu'un personnage doit utiliser 1D12 au lieu d'1D20 (suite à un état préjudiciable, une attaque réalisée avec la main secondaire, etc.), mais qu'une capacité lui permet normalement de lancer 2D20 (et de garder le meilleur résultat), le joueur lance 2D12 et conserve le résultat de son choix..

De même, dans cet état, le personnage ne peut plus utiliser les capacités qui nécessitent de remplacer l'usage du D20 par le D12. Enfin, obtenir 12 au D12 ne constitue pas une réussite critique, mais autorise le joueur à lancer 1D20 et à garder le résultat de son choix sur les deux obtenus (D20

ou D12). Le résultat du D20 obéit lui-même aux règles normales de réussite critique.

Utiliser sa main opposée (main gauche pour un droitier, main droite pour un gaucher) pour réaliser une attaque à l'aide d'une arme impose de devoir lancer 1D12 plutôt qu'1D20 pour le test de l'ATC ou de l'ATD. Ce malus ne s'applique pas pour une ATC à mains nues.

Attaques simultanées avec 2 armes : réaliser deux ATC, ATD ou ATS simultanées correspond à une action limitée. Chacune de ces deux attaques s'effectue avec 1D12 au lieu d'1D20, mais inflige des DM normaux.

RÉSOLUTION DES DM ET DOMMAGES

Quand une attaque réussit, l'attaquant détermine les dommages en jetant les dés de DM de l'arme employée, et en y ajoutant les éventuels MOD ou bonus qui s'appliquent.

La Réduction des dommages (RD) d'une protection éventuelle est ensuite retranché de ce résultat. Puis la cible perd un nombre de PV égal au nombre obtenu.

Les jets de DM sont des jets dits « sans limite » : si le dé de DM affiche son résultat maximum (4 sur 1D4, 6 sur 1D6, 8 sur 1D8, etc.), l'attaquant relance le dé et ajoute son résultat aux dommages encaissés par la cible. Si cette relance obtient encore le meilleur résultat, le dé est relancé et ainsi de suite, « sans limite ».

Notez que moins l'arme fait de dommages, plus les chances d'obtenir un jet sans limite augmentent, ceci afin de donner aux attaques de poings, pieds, etc., l'efficacité qu'elles ont dans les comics. Comme habituellement, une réussite critique permet de doubler la somme des dommages. Si l'arme inflige des dommages à 2 dés, seul le dé ayant obtenu son maximum est relancé.

DM TEMPORAIRES

Les DM dits « temporaires » sont comptabilisés à part, car ils diffèrent des DM normaux sur les points suivants :

- ◇ Ils n'infligent jamais de blessure grave (voir plus bas).
- ◇ Ces dommages ne sont pas retranchés des points de vie, et sont comptabilisés à part. Dès qu'ils dépassent les points de vie actuels de la cible, celle-ci est assommée. Ces dommages disparaissent ensuite au rythme



d'un point temporaire par minute. Dès que le nombre de dommages temporaires reçus est inférieur à son nombre de points de vie, la cible reprend connaissance.

BLESSURE GRAVE

Lorsqu'un personnage perd, en un seul jet de dés un nombre de PV supérieur ou égal à son score de Constitution, il subit une « blessure grave ». Un personnage victime d'une blessure grave est Affaibli et utilise un D12 au lieu d'un D20 pour tous ses tests.

Un PNJ subit une blessure grave lorsqu'il perd un nombre de PV égal ou supérieur à son seuil de blessure. On considère qu'il est mis hors de combat.

Guérir une blessure grave : chaque jour, après une nuit de repos, un personnage peut faire une seule tentative pour guérir une blessure grave. Il doit effectuer un test de Constitution difficulté 8 (toujours avec 1D12). Si le personnage bénéficie d'une hospitalisation ou de soins médicaux efficaces, la MJ peut accorder un bonus allant de +2 à +5 pour ce test.

En cas de réussite (normale ou critique), la blessure grave est suffisamment guérie pour que le personnage puisse à nouveau effectuer ses tests avec 1D20. En cas d'échec, rien ne se passe. En cas d'un échec critique, une complication survient et le personnage requiert des soins intensifs, en milieu hospitalier.



INCONSCIENCE ET NEUTRALISATION

Lorsqu'un PNJ reçoit une blessure grave ou que ses PV tombent à 0, il est mis immédiatement hors de combat, d'une façon plus ou moins définitive, selon les circonstances et le souhait de la MJ.

Quand un Héros tombe à 0 PV, il subit une blessure grave et sombre dans l'inconscience. Tout dégât supplémentaire est ignoré. Le Héros est alors neutralisé et doit bénéficier rapidement de soins médicaux. Le quotidien à Gotham City est parfois sans pitié...

Soigner un personnage dont le score de PV est tombé à 0 requiert un test d'Intelligence difficulté 10, qui prend en compte les capacités offertes par les voies médicales. En cas de succès, le patient reprend conscience au bout de 1D6 minutes et regagne 1 PV, mais reste Affaibli.

GUÉRISON DES PV

Les PV représentent autant des blessures physiques que le stress enduré au cours d'un combat. Ils se récupèrent par conséquent assez rapidement, grâce au repos : entre 6 et 8 heures de repos total offrent à un personnage de récupérer un nombre de PV égal au jet de son dé de vie, auquel s'ajoute son niveau d'expérience et son MOD de Constitution.

Les PV perdus par des DM dits « temporaires » se regagnent quant à eux beaucoup plus rapidement, au rythme d'1 PV par minute de repos.

UTILISER L'ÉTHIQUE EN COURS DE PARTIE

L'Éthique peut être utilisée au cours de la partie de la manière suivante :

1. **En bonus, sur décision du joueur**, qui peut utiliser un seul de ses scores de valeur d'Éthique pour réaliser un test correspondant à une action engageant particulièrement la valeur sollicitée, et sous réserve de l'accord de la MJ. *Le bonus est égal au double du score de la valeur concernée.*

Ces bonus ont un coût : *chaque fois que le joueur décide d'avoir recours à l'Éthique, cela donne le droit à la MJ, plus tard au cours du scénario, d'utiliser l'un des scores d'Éthique comme malus (voir ci-dessous).*

2. **En malus, sur décision de la MJ**, qui peut utiliser un seul des scores d'Éthique d'un Héros afin d'infliger un malus correspondant, pour une action contrevenant aux valeurs du Héros (et sous réserve donc que le joueur ait déjà, auparavant dans le scénario, choisi d'avoir recours à son Éthique). *Ce malus est égal au double du score de la valeur concernée.*

Un exemple ? Infiltré dans le gang de Red Hood sous l'identité de Matches Malone, Bruce Wayne doit dissimuler son aversion pour les actes odieux commis par les malfrats du gang. Il doit pour cela réaliser un test pour dissimuler ses émotions. Or le joueur incarnant Bruce Wayne a déjà eu l'occasion d'avoir recours à son Éthique au cours du scénario, afin de triompher d'un ennemi. La MJ décide alors d'infliger à son test un malus égal au double de son score de Justice (soit $5 \times 2 = 10$). Ulcéré par ce dont il est témoin, Bruce refuse de prolonger la comédie et se rue sur les criminels avec la ferme intention de les châtier !

Si le Héros veille à ne jamais se mettre en porte-à-faux vis-à-vis de ses valeurs d'Éthique, la MJ peut infliger un « coup de malchance », en infligeant à n'importe quel test un malus égal au score de la valeur la plus élevée possédée par le Héros : c'est tout l'arbitraire du karma ! Une autre solution peut consister à ne rien faire, en récompensant ainsi le respect, par le Héros, de ses propres valeurs.



UN OTAGE CONTRE UN DUEL

Auteur : Nicolas Texier

Ce scénario se veut une introduction à Batman RPG. Il s'agit d'un scénario court (prévoir 4 à 6 heures de jeu), qui offre de jouer quelques personnages emblématiques de l'univers de Batman autour d'un enjeu simple : secourir Bruce Wayne, enlevé par Lady Shiva et les Ghost Dragons. Pour une meilleure expérience de jeu, ce scénario permet d'utiliser figurines et plateaux du jeu de plateau Batman : Gotham City Chronicles édité par Monolith, mais cela n'est pas indispensable. Tout ce qu'il vous faudra, ce sont des dés spéciaux utilisés en jeu de rôle ou, à défaut, une application sur smartphone qui permet de simuler les jets de dés. Enfin, cette aventure s'adresse à un meneuse de jeu et à des joueurs débutants, en incluant de nombreux conseils.

CONTEXTE

Décidée à régner sur la pègre de Gotham City grâce au renfort de Shen Fang, la triade des Ghost Dragons a pris discrètement le contrôle de petits gangs en attendant que toutes les conditions soient réunies pour s'attaquer frontalement aux grandes familles du crime. Or, cette conquête de Gotham City exige tout d'abord l'élimination de Batman, comme adversaire et comme symbole. Pour cela, la triade a engagé Lady Shiva, une experte en arts martiaux aux talents inégalés, et l'a placée sous les ordres de Shen Fang, venu d'Asie pour l'opération.

Grâce à ses recherches, Batman a compris qu'une organisation criminelle puissante s'insinue peu à peu dans sa ville. Mis en échec par les techniques de dissimulation des Ghost Dragons, il choisit de semer un indice sur un

lien privilégié qu'il aurait avec Bruce Wayne, en espérant en apprendre davantage sur cette mystérieuse organisation lorsqu'elle s'en prendra au milliardaire. C'est effectivement ce qui arrive, quand Lady Shiva profite d'un gala donné par la Fondation Wayne pour enlever Bruce Wayne, puis en exigeant qu'en échange de sa libération Batman accepte d'affronter Lady Shiva en un « combat singulier » qui aura tout de l'embuscade, puisque Shen Fang participera aussi au combat.

Or, les personnages-joueurs ignorent tout du stratagème imaginé par Batman pour en apprendre davantage sur ses ennemis, et vont donc se lancer à la recherche du milliardaire enlevé.

Batman RPG offre naturellement des règles permettant d'incarner des personnages de votre création. Mais pour ce livret, nous vous proposons une large gamme de héros prédéfinis, afin que vous puissiez jouer le scénario immédiatement. Justiciers, inspecteurs (et même majordome !) : leurs profils sont volontairement très différents et permettront des styles de jeu centrés sur l'enquête ou sur l'action, selon le goût des personnes autour de la table. La meneuse de jeu veillera dans tous les cas à adapter la difficulté des tests, le nombre et la puissance des adversaires aux héros devant les affronter.

Si vos joueurs privilégient l'action, incitez-les à incarner Batwoman, Nightwing et Julia Pennyworth. Si en revanche ils préfèrent l'enquête, mieux vaut qu'ils choisissent Renee Montoya, Harvey Bullock et Julia Pennyworth. Dans tous les cas de figure, Alfred peut s'ajouter en soutien. Évitez simplement de constituer des équipes mélangeant policiers et justiciers masqués, au risque que les écarts de puissance soient trop marqués. En fonction de l'équipe constituée, n'hésitez pas à adapter les difficultés des tests ainsi que la puissance des adversaires.

LES PERSONNAGES INCARNÉS PAR LES JOUEURS

Avant de se plonger dans l'action, les joueurs devront choisir chacun un personnage. Ils disposent tous d'une biographie fournie (que vous trouverez dans les livres de *Batman RPG*), mais l'on n'indique ici que le minimum nécessaire aux joueurs pour profiter de ce scénario. Dans la suite du scénario, les personnages incarnés par les personnes autour de la table sont appelés « Héros ».

Notez que le groupe inclut des Héros (Renee Montoya et Harvey Bullock) qui ne connaissent pas l'identité secrète de Batman. Cela peut représenter une

difficulté pour des MJ débutantes, mais générer également quelques situations savoureuses.

Si le groupe des Héros ne comprend pas de justiciers, remplacez Lady Shiva (une mercenaire redoutable que seuls des personnages comme Nightwing ou Batwoman sont capables d'affronter) par Lynx, partout où elle apparaît.

Vous trouverez leurs profils page de la page 42 à la page 45.



Alfred Pennyworth : majordome de la famille Wayne, il a élevé le jeune Bruce quand ses parents ont été tués lors d'une attaque à main armée. Il était également aux côtés du jeune milliardaire lorsqu'il est revenu à Gotham City et a débuté une carrière de justicier masqué. Ancien agent des services secrets

britanniques, Alfred est encore vert pour son âge, et ses compétences se sont étendues au soutien apporté à Batman depuis la Batcave.



Renee Montoya : fille d'épiciers modestes, elle s'est engagée très tôt dans la police et a grimpé les échelons, avec le soutien bougon d'Harvey Bullock. C'est à présent une inspectrice dure-à-cuire, qui vient d'intégrer la brigade des crimes majeurs du G.C.P.D. Elle ignore l'identité secrète de Batman

et n'a pas encore fait la connaissance de Kate Kane.



Harvey Bullock : inspecteur de la brigade des crimes majeurs du G.C.P.D., Harvey est un inspecteur « à l'ancienne », aux méthodes parfois expéditives. Mais il connaît parfaitement sa ville, ses gangsters et ses bas-fonds. Il ignore également l'identité secrète du Batman et n'apprécie guère de toute façon

les justiciers costumés.



Julia Pennyworth : sauvée de la mort par Batman, elle a découvert l'identité de son père, Alfred, sur le tard. Après avoir secondé un moment le justicier à la place de son père convalescent, elle a intégré l'unité spéciale du G.C.P.D. sous le nom de Julia Perry. Elle connaît l'identité secrète de Batman.



Kate Kane alias Batwoman : cousine de Bruce Wayne, au caractère bien trempé, elle appartient à une vieille famille de Gotham. Elle a rejoint le combat de son cousin en revêtant le costume de Batwoman, éduquée pour cela par son père, le colonel Jacob Kane. Kate possède un appartement dans le R. H. Kate

Building, situé dans l'East Side, où elle dispose d'une base secrète fortifiée (« le bunker ») où sont entreposés sa moto et son arsenal. Elle n'a pas encore fait la connaissance de Renee Montoya.



Dick Grayson alias Nightwing : ancien acolyte de Batman sous le costume de Robin, Dick a choisi de s'émanciper de sa tutelle en devenant Nightwing. Ses talents d'enfant de la balle et son expérience dans la lutte contre le crime en font un ennemi redoutable de la pègre. Batman agit seul pour l'instant,

n'ayant pas encore trouvé d'acolyte pour reprendre le costume de Robin.

L'ENLÈVEMENT

Une fois les personnages choisis, présentez la scène, puis demandez aux joueurs ce que leurs Héros ont sur eux (équipement et tenue) et s'ils ont pris des dispositions particulières pour cette soirée. Nous vous proposons d'utiliser pour cette scène le plateau de l'extension Wayne Manor du jeu de plateau Batman : Gotham City Chronicles.

21 novembre, 22 h. Les Héros sont réunis dans une aile du Manoir Wayne pour le cocktail de charité organisé par la fondation Wayne au profit du G.C.P.D., dont les locaux ont été très endommagés par une attaque récente du Joker. La cause a cependant ramené assez peu de monde, compte tenu de l'insécurité qui règne en ce moment dans la ville, alimentée par une féroce guerre des gangs.

L'assistance est ainsi donc surtout composée des policiers du G.C.P.D. qui ont pu se libérer pour l'occasion, auxquels se mêlent quelques fêtards attirés par la perspective de passer une soirée dans le prestigieux et mystérieux manoir. Dressé dans la salle de réception qui fait face à l'entrée, un buffet installé sur des tables à tréteaux recouvertes de belles nappes blanches offre petits fours et boissons fraîches. Une simple banderole « Solidarité avec nos forces de l'ordre » rappelle la vocation de l'événement qui doit débiter par un discours de Bruce Wayne, lequel se fait cependant attendre. Retenu au commissariat par une urgence, Jim Gordon est quant à lui censé arriver en fin de soirée.

Demandez à présent à vos joueurs où se situent leurs personnages. Toutes les pièces du rez-de-chaussée servent à recevoir les invités du cocktail, qui déambulent par petits groupes en admirant les antiquités et œuvres d'art qui décorent le manoir. Vos joueurs chercheront sans doute à détecter ce qui peut sembler anormal. Donnez-leur un peu de temps pour prendre quelques initiatives comme celles qui suivent, puis passez à la scène de l'enlèvement.

1. **Observer les serveurs :** un test de Perception (diff. 20) permet de voir que plusieurs d'entre eux semblent maladroits et agacés par leurs tâches. Le traiteur est pourtant celui auquel Alfred fait toujours appel, mais il semble qu'il ne s'agisse cette fois que d'extras engagés à la dernière minute. Si l'on interroge l'un d'eux, il répondra, de manière lapidaire,

que « quelque chose dans les sandwiches » servis à toute l'équipe des serveurs habituels les a rendus malades et que le patron a dû embaucher des intérimaires. Le traiteur lui-même est injoignable.

2. **Observer les agents du G.C.P.D. :** parmi les femmes et les hommes de la police, quelques-uns se montrent ravis de l'aubaine d'un si bon buffet et d'un moment de délasserement dans cette période tendue. D'autres paraissent trop fatigués ou trop anxieux pour profiter de l'occasion. Nombreux sont en effet les officiers qui ont été choqués par l'attaque du commissariat central. Les amadouer au cours d'une discussion (*grâce à un test de Volonté diff. 10 pour jouer sur l'empathie*) permet d'apprendre qu'ils ne se sentent pas à l'aise « chez les richards comme ce Wayne » et trouvent cette cérémonie déplacée : « ce type plein aux as espère nous faire oublier à quel point il ne fait rien pour cette ville ! C'est pas lui qui descendra dans les ruelles pour affronter des cinglés comme le Joker ! » Les interroger sur l'insécurité qui règne en ville permet d'apprendre (*grâce à un test d'Intelligence diff. 12 pour comprendre ce que les policiers acceptent de confier à mi-mots*) qu'une mystérieuse organisation s'est lancée dans une lente conquête de Gotham City, ce qui génère de nombreux affrontements et rend les gangsters très nerveux. On surnomme cette organisation « les Fantômes », parce qu'ils ont pour le moment échappé à toutes les recherches de la police et à celles de leurs concurrents, comme les Falcone ou les Maroni.

Les Héros qui appartiennent au G.C.P.D. ne travaillent pas sur cette affaire et n'en savent pas plus que les autres Héros.

3. **Observer les autres invités :** Bruce Wayne ayant largement distribué les invitations (officiellement pour amener le plus de monde ; officieusement parce qu'il espérait ainsi attirer ses ennemis), on ne retrouve ici pratiquement que des inconnus. La plupart sont des jeunes gens insouciantes qui profitent de l'occasion pour faire la fête. Les observer permet de s'apercevoir (*grâce à un test de Perception diff. 15*) que la plupart semblent sur leurs gardes (ce qui peut être dû à l'atmosphère assez lugubre du manoir ou à l'insécurité qui règne dans la ville) et touchent très peu à la nourriture et aux boissons, préférant parcourir le manoir



afin de se familiariser avec les lieux. Abordés, ils se contenteront de répondre de manière très superficielle en alternant entre esquive, rires et mépris typique des nantis de la jet-set. Un test de Perception réussi (*diff. 18*) permet cependant de s'apercevoir que la plupart ont le regard régulièrement attiré par une jeune femme brune en robe de soirée et au physique affûté, qui dissimule son visage derrière un éventail (il s'agit de Lady Shiva, venue superviser l'opération et qui, si on l'aborde, consent tout juste à se présenter comme Sandra Smith, mais refuse d'engager la conversation). Cela est peut-être dû à l'élégance de la jeune femme, qui détonne au milieu de ces pique-assiettes et de policiers épuisés.

4. **Aller faire un tour à l'extérieur :** l'extérieur ne présente rien d'anormal hormis le camion du traiteur qui est garé à proximité, dont les portes sont fermées et qui est gardé par deux serveurs patibulaires. Grands et costaux, ils ont plus le physique de videurs. L'espace frigorifique du camion est vide. La cabine dissimule, sous le siège, des armes contondantes comme un cric, un pied-de-biche, une batte

de base-ball, du spray lacrymogène, etc. Si les Héros s'en étonnent, ils expliqueront leur présence par la nécessité de se défendre contre la vague de braquages de camions qui a lieu en ce moment.

ACTION !

Soudain, le milliardaire Bruce Wayne fait son apparition. Il est pâle, légèrement en sueur et semble même un peu éprouvé (Batman était en mission et a dû mener un dur combat pour mettre fin à un règlement de compte entre gangsters qui mettait en péril des innocents). Il monte difficilement quelques marches (*un test de Perception diff. 10 permet de voir qu'il semble contusionné en plusieurs endroits*) pour, le souffle court, prendre la parole un instant.

« Chers amis. Je crois que je ne devrais pas faire de jogging si tard ! Je me suis perdu et ma foi, courir dans les bois à la nuit tombée vous expose à des chutes qui peuvent être cruelles... Mais ayons plutôt une pensée pour nos forces de l'ordre ! Pour ce qu'elles ont subi.

Pour ce qu'elles traversent. Pour ce qu'elles ont accompli. Pour l'espoir qu'elles persistent à maintenir à Gotham City. Nous leur devons ce soutien. Nous leur devons d'être à leurs côtés en ces temps difficiles. Nous leur devons de lutter pied à pied contre le crime... »

Puis il s'interrompt et ferme les yeux, paraissant en proie à des vertiges (à votre guise, vous pouvez décider que Bruce Wayne simule afin de faciliter son enlèvement, ou qu'il souffre effectivement de blessures mineures ; dans tous les cas, il est important que les Héros s'interrogent sur ce qui lui est arrivé).

C'est le moment que choisit Lady Shiva pour dévoiler sa présence et faire un signe à ses sbires, en jetant à terre le grand verre de jus de fruits qu'elle tenait à la main. Soudain, tous les serveurs et de nombreux invités se jettent sur Bruce Wayne ! Les serveurs dévoilent des armes diverses (tonfas, battes de base-ball, matraques électriques, sprays lacrymogènes, lanceurs de balles de défense, etc.), qu'ils avaient dissimulés auparavant en les collant sous les tables dressées pour l'occasion. Les faux invités utilisent quant à eux des armes de fortune : bouteilles cassées, chandeliers, voire les armes qui sont suspendues aux murs du manoir... Deux serveurs démarrent le camion et le rapprochent de l'entrée, visiblement dans le but de s'en servir pour emmener leur otage. Si les Héros souhaitent agir, un combat s'ensuit.

Les étapes détaillées ci-dessus sont décrites en-dehors de toute réaction des Héros. N'hésitez pas cependant à interrompre la description de la scène dès que les Héros souhaitent réagir, et adaptez la suite des événements en conséquence. L'essentiel est que l'enlèvement ait lieu. Ce premier combat est aussi l'occasion rêvée pour jouer avec le décor. Lustre, table, objets divers : les occasions sont nombreuses pour les Héros de se livrer à des acrobaties, en cherchant à reproduire les bagarres hautes en couleur des comics.

Au cours de l'affrontement, les agents du G.C.P.D., menacés par les serveurs, déploieront très peu de zèle pour venir en aide à Bruce Wayne. La plupart sont pris de court. Certains n'éprouvent guère d'empathie pour le milliardaire, et la moindre action risque de mettre en danger leurs collègues. Quant à Bruce Wayne, il restera stupéfait, affaibli qu'il semble par ses blessures et soucieux de préserver son identité de milliardaire dilettante aux yeux de tant d'agents du G.C.P.D. (en réalité, il cherche à se laisser enlever).

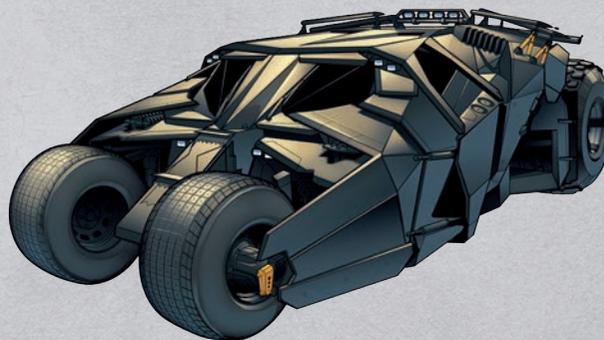
C'est donc aux Héros d'agir ! Laissez le combat se dérouler normalement et les Héros tenter de mettre Bruce

à l'abri. Les sbires de Lady Shiva ne représentent pas un gros danger pour les Héros, mais dès qu'il est clair que l'enlèvement risque d'échouer, vous pouvez avoir recours aux moyens suivants pour mettre fin à l'affrontement :

- ◇ Deux des serveurs dévoilent des ceintures d'explosifs en se collant à des inspecteurs du G.C.P.D. et menacent de tout faire exploser.
- ◇ Lady Shiva dévoile ses talents d'experte en arts martiaux et parvient rapidement à mettre un poignard sous la gorge de Bruce Wayne, qui reste sans réaction.
- ◇ Les Héros sont mis en échec par le nombre de leurs adversaires, le temps que Lady Shiva et quelques acolytes jettent Bruce Wayne à l'intérieur du camion frigorifique puis s'enfuient en trombe.

Tous les acolytes de Lady Shiva ramassent alors leurs blessés éventuels, puis, emmenant avec eux quelques otages dont ils se débarrasseront une fois en sécurité, filent sur les chapeaux de roue dans les véhicules avec lesquels ils sont arrivés. Tout le monde est abasourdi, jusqu'au moment où les téléphones des personnes encore présentes se mettent à sonner. Il s'agit d'un appel vidéo. La silhouette effrayante d'un colosse filmé à contre-jour apparaît à l'écran pour déclarer d'une voix forte :

« Nous avons capturé l'homme le plus riche de cette ville, le symbole de son élite ! Que Batman se présente demain soir à minuit pour un combat à la loyale dans Crime Alley, et nous laisserons libre ce misérable rejeton d'une famille de parasites ! Mais que le Batman se conduise en lâche et refuse ce défi, ou que se montre le moindre uniforme de la police, et nous tuerons le milliardaire ! Dans les deux cas, nous saurons demain soir qui est digne de régner sur Gotham City ! »



QUE FAIRE ?

À ce stade, il est important que les joueurs respectent l'historique de leurs personnages. S'il y a dans l'équipe des gens qui doivent rester dans l'ignorance de l'identité secrète de Batman, alors Alfred, Julia, Kate et Dick ne devront pas leur dévoiler la vérité, ni les amener dans la Batcave. Ne voyez pas cela comme une contrainte, mais plutôt comme l'occasion de s'amuser avec la différence entre ce que savent les joueurs et ce qu'ignorent leurs personnages.

Les Héros disposent d'un peu plus de 24 heures, et deux options s'offrent à eux.

1) ENQUÊTER POUR TROUVER L'ENDROIT OÙ EST RETENU BRUCE WAYNE

Batman a mené l'enquête seul, mais il est possible de retracer le dernier trajet effectué par la Batmobile pour en savoir plus sur ce que cherchait Batman et ce qui lui est arrivé avant son discours. Une autre piste est fournie

par l'exploitation des images de la déclaration du mystérieux ravisseur. Enfin, les Héros ont pu trouver certains indices sur leurs adversaires, lors du combat dans le manoir. L'ensemble permet de retrouver et de prendre d'assaut la tanière des Ghost Dragons, située dans une station abandonnée du métro, dans le quartier de City Hall (situé à l'est de Downtown, entre le Fashion District et le Financial District, non loin du quartier traditionnellement nommé Chinatown bien que sa population soit aujourd'hui aussi mélangée qu'ailleurs). Pour davantage de détails, voir plus bas la partie intitulée « *Chercher et secourir* ».

2) TENTER D'AGIR PENDANT L'ÉCHANGE D'OTAGES

Naturellement, le véritable échange entre Batman et Bruce Wayne ne peut pas avoir lieu. Mais une préparation de l'affrontement, ainsi éventuellement qu'un leurre représenté par l'un des Héros ayant revêtu le costume de Batman, peut permettre aux Héros d'obtenir la libération de Bruce Wayne. Pour davantage de détails, voir plus bas la partie intitulée « *Un pour Un* ».

CHERCHER ET SECOURIR

Deux pistes s'offrent ici aux Héros. À votre convenance, chacune d'entre elles peut conduire à l'endroit où les Ghost Dragons retiennent Bruce, à moins que vous ne préféreriez que les Héros soient obligés de combiner des informations issues de ces deux pistes afin de retrouver cette cachette. Dans tous les cas, gardez bien en tête que les deux informations permettant de localiser l'ancre des Ghost Dragon sont les suivantes : l'endroit est situé dans le quartier de City Hall, et dans un lieu souterrain abandonné depuis lequel on entend le métro.

Il est ensuite facile de déduire qu'il s'agit de la station de métro abandonnée de City Hall.

PREMIÈRE PISTE : L'ÉTUDE DES DÉPLACEMENTS DE LA BATMOBILE

Cette piste consiste à suivre les traces de Batman. Elle s'adresse donc plus volontiers aux personnes ayant accès aux secrets de la Batcave, ainsi qu'à des joueurs débutants, qui n'auront qu'à marcher dans les pas du

Chevalier Noir. Si vous souhaitez offrir davantage de défi aux joueurs, vous pouvez conditionner tout cela aux déductions ou aux tests qui vous paraissent indiqués.

Les déplacements récents de la Batmobile figurent encore dans la mémoire du véhicule :

Partie du manoir dès la tombée de la nuit, la Batmobile semble longtemps patrouiller dans Downtown, notamment vers les docks et la jetée n°3 du port de Gotham (là où le mystérieux gang des « Fantômes » rencontre le plus souvent les malfaiteurs qu'il recrute). Puis elle entre rapidement dans Chinatown et se gare vers 21 h 15 devant le 32, Gate Street, puis en repart vers 21 h 30 pour foncer au manoir.

Traditionnellement appelé Chinatown, ce quartier a longtemps abrité plusieurs communautés asiatiques, mais connaît aujourd'hui la même diversité que les autres quartiers de la ville. L'empreinte de la présence ancienne d'une communauté chinoise persiste néanmoins à travers quelques décors et bâtiments, comme le *paifang* (ou *pailou*, portique typique de l'architecture chinoise classique) situé à l'entrée de Gate Street, à laquelle il a donné son nom. Gate Street est située à l'entrée de Chinatown et a la réputation d'une allée propice aux activités criminelles, que se partagent plusieurs gangs locaux.

Lorsque les Héros s'y présentent, l'endroit paraît pourtant assez calme. La rue est à peu près déserte. Le temps, froid et pluvieux, ainsi que l'insécurité qui règne à Gotham City dissuadent sans doute les habitants de flâner à l'extérieur. Aucun établissement (restaurant, etc.) n'est ouvert dans Gate Street. Les réverbères diffusent de loin en loin une pauvre lumière, et dans ce décor sinistre, la seule touche de couleur est apportée par une lanterne rouge qui oscille dans le vent au-dessus de la devanture d'une ancienne salle de sport reconvertie temporairement en école d'arts martiaux appelée « l'école des Sept Voies », dans laquelle on entend des élèves s'entraîner.

Un examen attentif (*test de Perception diff. 15*) des alentours permet de constater les traces d'une bagarre récente : vitres de voitures brisées, poubelles renversées, impacts divers sur les murs ou les voitures, etc. En fouillant davantage, les Héros pourront même trouver un morceau arraché de Bat-cape, un Batarang ou encore un filin de Bat-grappin. Au vu des horaires des cours indiqués sur la porte (et qui ont l'air de se poursuivre jusque tard dans la nuit), les élèves de l'école des Sept Voies ont

dû être témoins de la bagarre. Si les Héros ne songent pas à les interroger, deux ou trois élèves peuvent mettre le nez dehors. Ces hommes et ces femmes sont en effet très vigilants à tout ce qui se passe à proximité.

Les élèves de l'école des Sept Voies prétendent eux-mêmes être une association pacifique d'habitants du quartier, qui utilisent les arts martiaux pour lutter contre les voyous qui cherchent à contrôler la rue et à dévoyer la jeunesse. Ils sont vêtus de tenues d'entraînement et se montrent méfiants, semblant considérer que l'endroit est leur territoire. Ils ont assisté à la bagarre : Batman est venu les aider alors que l'école était prise d'assaut par les hommes de Double-Face, que le Chevalier Noir a mis en fuite.

Les Héros peuvent cependant remarquer plusieurs choses :

- ◇ Cette rue est réputée pour être contrôlée par les gangs et l'existence de cette école paisible est difficile à croire.
- ◇ Plusieurs élèves portent des traces récentes de coups (qui seraient dues au combat récent, mais qui semblent plus anciennes.).
- ◇ Les armes tenues dans des râteliers situés à proximité des portes de la salle ont l'air très affûtées pour des armes d'entraînement.
- ◇ L'intérieur de la salle (un vaste espace au sol dénudé, où se voient structures et mannequins d'entraînement, avec plusieurs miroirs aux murs et des vestiaires à l'arrière) porte quelques traces de l'affrontement récent, alors que les élèves prétendent que le combat a eu lieu à l'extérieur.
- ◇ Le cours est donné par une femme athlétique d'une quarantaine d'années qui porte un bandeau sur l'œil et préfère disparaître par les vestiaires lorsqu'elle aperçoit les Héros. Un souvenir des Héros appartenant au G.C.P.D. ou une recherche sur l'ordinateur de la Batcave (à distance ou grâce à quelqu'un resté sur place) permet de l'identifier comme une certaine Lynx, affiliée à un gang nommé les Ghost Dragons et qui assure, sous les ordres de Shen Fang et de Lady Shiva, la direction de l'école.

Les Héros peuvent alors :

- ◇ **Obtenir par la force la vérité sur la nature de cette « école » auprès de ses élèves** : un combat a alors lieu dans la salle d'entraînement, à moins que les Héros



du G.C.P.D. ne parviennent à capturer un ou plusieurs élèves afin de les interroger sur place ou au commissariat. Les élèves ne sont pas des adversaires de taille, et la plupart finiront par s'enfuir. Les faire parler (par la menace d'une arrestation ou par l'intimidation) ne devrait pas non plus s'avérer trop difficile. Ils ne connaissent pas l'endroit où Bruce est détenu, mais savent simplement que c'est quelque part dans le quartier de City Hall.

- ◇ **Interroger des habitants du quartier :** les habitants de Gate Street sont naturellement exaspérés par la présence de l'école des Sept Voies, qu'ils dénonceront rapidement comme un repaire de brutes violentes, fréquenté par de nombreux gangsters de tous les coins de la ville. Ces citoyens ne parlent cependant pas sans réticence, compte tenu de la peur que font régner les élèves autour d'eux, et les Héros devront faire preuve de persuasion. Quant à l'endroit où Bruce Wayne est retenu, personne ne sait rien, mais quelques-uns des habitants du quartier ont aperçu la professeure (Lynx) dans les environs de City Hall ces derniers jours. Si on les interroge

au sujet de la bagarre récente, ils évoqueront une bagarre de gangs entre celui de Double-Face et les élèves de l'école, qui s'est achevée lorsque Batman est intervenu. Double-Face et ses acolytes ont pu s'enfuir, tandis que les élèves se sont retranchés dans l'école.

- ◇ **Chercher à rencontrer Double-Face et/ou ses hommes, au cas où ils sauraient quelque chose.** Cette scène n'est pas détaillée ici, car il y a peu de chances que les Héros y aient recours ; ce peut être cependant une bonne occasion de mettre en scène ce super-criminel, dans quelque lieu sombre et mal famé. Même s'il jouera de temps à autre avec sa pièce, Double-Face ne se montrera pas forcément hostile. Lui et son gang sont en difficulté et ils révéleront aux Héros qu'ils étaient venus pour attaquer l'école, qui est la vitrine des Ghost Dragons. Ils les surveillaient depuis plusieurs jours et ont vu leur chef (que Double-Face connaît comme une mercenaire portant le pseudonyme de Lady Shiva) traîner du côté de City Hall.

DEUXIÈME PISTE : L'ULTIMATUM ENREGISTRÉ

Le recours au Bat-Ordinateur, ou un voire deux tests de Perception (*diff. 12*) et d'Intelligence (*diff. 12*) afin de travailler le son de la vidéo permettent de discerner, derrière la voix de l'inconnu, les crissements très lointains d'une rame de métro. Cette opération peut aussi être réalisée sur un ordinateur du G.C.P.D.

Augmenter la luminosité de l'image permet en outre de discerner, en arrière-plan, un mur de béton portant des tags. Parmi ces inscriptions, Montoya, Bullock ou l'un des membres de la Bat-Famille peut identifier la marque laissée par le groupe des Robins dans tous les endroits qu'ils estiment sécurisés.

L'ASSAUT

Les Héros pourront donc choisir de ne pas attendre l'échange pour secourir Bruce Wayne. Les accès à la station sont tous fermés à l'exception d'un seul : une petite sortie annexe qui paraît scellée par un panneau de contreplaqué couvert de tags au bas d'un escalier, mais que l'on peut écarter facilement. Cette entrée est gardée, à l'intérieur, par 4 Ghost Dragons vêtus de masques et de la tenue de la triade et armés de sabres enflammés. Le couloir conduit ensuite aux ruines de la station où est retenu Bruce Wayne (vous pouvez utiliser le plateau de la station de métro abandonnée pour cette scène).

On peut également parvenir à la station par les tunnels, à condition de bien connaître le réseau complexe des souterrains de Gotham City (ce peut être le cas des Héros du G.C.P.D.) ou de disposer d'un bon guide, qui peut être par exemple l'un des Robins comme Duke Thomas. Bien



Les Robins sont des combattants de l'ombre, qui luttent contre le crime et sont attachés au secret. Les rencontrer demande donc soit de patrouiller dans un quartier difficile comme Hell's Point, soit d'utiliser le Bat-Ordinateur pour se connecter aux caméras de surveillance municipales, à moins qu'un Héros du G.C.P.D. n'ait un contact au sein des Robins. La rencontre avec l'un de ces jeunes gens courageux (qui peut même être Duke Thomas si vous le souhaitez, puisqu'il a fait ses premières armes au sein de cette formation) a lieu sur le toit d'un immeuble. Celle ou celui que les Héros rencontrent reconnaît alors, sur l'appel vidéo, la station de métro abandonnée de City Hall, fermée depuis des lustres.

que les accès des tunnels soient gardés, une arrivée par les sous-sols garantit un meilleur effet de surprise !

Aux Héros de mener l'assaut et de libérer l'otage. Celui-ci est retenu sous clé dans un petit local sordide fermé par une porte en métal. Entravé, il peut tout juste tenir la porte fermée. Il empêche ainsi que les sbires ne viennent le menacer afin d'obtenir la reddition des Héros. En revanche, Bruce sera dans l'impossibilité de combattre, surtout devant les Héros qui ne connaissent pas son identité secrète. Shen Fang et Lady Shiva sont aussi sur les lieux, escortés d'une dizaine de Ghost Dragons. Si la situation tourne mal, ils s'enfuiront par les tunnels, en laissant leurs hommes protéger leur retraite. Si en revanche le combat tourne à leur avantage, les Héros pourront se rattraper lors de l'échange, à condition de ne pas être devenus otages à leur tour !

Le scénario peut donc s'achever par une éventuelle victoire obtenue lors de cet assaut.

UN POUR UN

Si les Héros échouent dans leurs recherches ou lors de l'assaut de la station de City Hall, ou bien encore s'ils préfèrent attendre l'échange pour agir, l'affrontement avec les Ghost Dragons aura lieu dans Crime Alley (vous

peuvent utiliser le plateau de jeu du même nom pour cette scène). La seule différence sera naturellement le décor, et le fait que Lady Shiva aura tout loisir d'utiliser son otage pour intimider les Héros. Tout réside donc dans la



manière dont ceux-ci mènent l'affrontement. Libre à eux de se poster aux endroits-clés longtemps à l'avance, que l'un d'eux endosse le costume de Batman afin de servir de leurre ou toute autre mesure que les Héros voudront prendre. Le dispositif de Lady Shiva changera peu et respectera les mesures décrites ci-dessous en dehors de toute intervention des Héros :

1. Dès la nuit tombée, 4 Ghost Dragons patrouillent dans un fourgon à proximité avant de garer le véhicule puis de se poster en vigie sur les toits surplombant la ruelle. Ils sont équipés du masque et de la tenue de leur triade, ainsi que de leur sabre de feu.
2. À 23 h 50, Lady Shiva et Shen Fang surgissent au volant d'un fourgon, accompagnés de Bruce Wayne couvert de chaînes. Shen Fang va se placer en embuscade dans la ruelle, pendant que Lady Shiva sort Bruce de la voiture et se tient à ses côtés en attendant Batman. Lady Shiva est une mercenaire, qui ne mettra pas à exécution la menace proférée par Shen Fang si Batman ne se montre pas. Elle préférera garder Bruce vivant, en espérant pouvoir s'en servir comme monnaie d'échange, contre sa propre sécurité ou contre une belle somme d'argent. Naturellement, le milliardaire ruinera tous ses espoirs en s'échappant...
3. Dès que quelqu'un se montre, Shen Fang bondit hors de sa cachette et s'attaque aux Héros. Une belle bagarre s'ensuit.

Voici ci-dessous quelques hypothèses, destinées à vous aider à adapter le combat en fonction de ce que feront les Héros. Dans tous les cas, ne tentez pas de brider la créativité de vos joueurs en tentant de les orienter vers telle ou telle situation. La force du jeu de rôle réside notamment dans sa grande liberté, et le rôle de la MJ consiste à adapter les circonstances et les réactions des PNJs aux initiatives prises par les joueurs, quand bien même celles-ci seraient-elles désastreuses ! Dans tous les cas, il vous appartient de faire de cette scène un moment mémorable, en utilisant largement le décor, et en l'animant grâce aux hurlements de Shen Fang, aux menaces qui pèsent sur Bruce Wayne ou sur d'éventuels passants, habitants ou témoins involontaires du combat. Le renfort de Lynx peut également être bienvenu, selon le nombre de Héros qui participent à l'action.

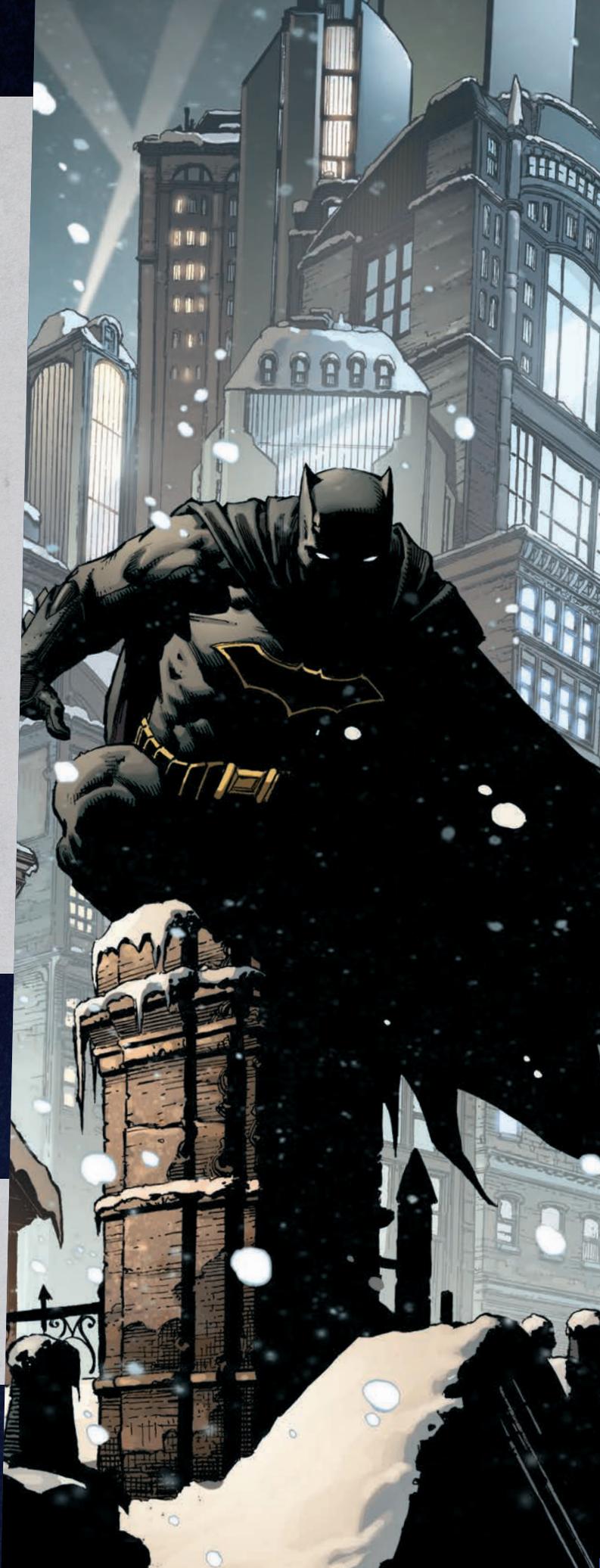
1. Si les Héros dévoilent leur présence avant le rendez-vous, sans parvenir à neutraliser les malfaiteurs qui les ont découverts avant qu'ils ne préviennent

Lady Shiva et Shen Fang, ceux-ci ne se présentent pas dans Crime Alley, et les Héros devront trouver leur antre rapidement, au risque que Shen Fang ne tente de mettre sa menace à exécution (mais Bruce ne se laissera pas faire et parviendra à s'échapper de justesse).

2. Si les Héros dévoilent leur présence avant le rendez-vous, mais parviennent à neutraliser les Ghost Dragons qui les ont découverts, les ravisseurs se présentent à l'heure prévue. Mais, rendus méfiants par le silence de leurs guetteurs, ils sécuriseront davantage les entraves de Bruce Wayne, et celui-ci mettra plus de temps à s'en défaire.
3. Les logements entourant l'allée sont ce soir-là inoccupés, mais si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter d'innocents civils au décor, afin qu'ils représentent une gêne ou un soutien pour les Héros voire des otages pour les malfaiteurs.
4. Une fois que Bruce Wayne s'est échappé, Shen Fang et Lady Shiva n'auront guère d'intérêt à rester combattre, et laisseront leurs complices couvrir leur fuite. Tous deux représentent des adversaires de taille, mais les Héros parviendront peut-être à les remettre aux autorités.
5. N'oubliez pas que si les Héros ne sont pas censés savoir qui se cache derrière le masque de Batman, Bruce feindra d'être le milliardaire empoté qu'il est censé incarner, tout en parvenant à préserver sa vie et sa liberté. Un exercice compliqué, mais auquel il est parfaitement rompu.

ÉPILOGUE

Une fois secouru, avec l'aide plus ou moins décisive des Héros, Bruce Wayne les remerciera sobrement, avant de rentrer au Manoir Wayne afin de retrouver la piste de Shen Fang et/ou de Lady Shiva s'ils sont parvenus à s'enfuir. La lutte contre les Ghost Dragons ne fait peut-être que commencer !



ANNEXES

PLANS

MANOIR WAYNE



- 1 Entrée
- 2 Salles de réception
- 3 Accès pour le camion du traiteur
- 4 Accès secret pour la Batcave

STATION DE MÉTRO



- 1 Lieu d'arrivée des Héros
- 2 Vers tunnels du métro
- 3 Tunnel effondré
- 4 Vers station abandonnée
- 5 Local où est retenu Bruce Wayne

CRIME ALLEY



- 1 Impasse de Crime Alley
- 2 Park Row
- 3 Monarch Theatre
- 4 Saint-Malphas Homeless Shelter

CARACTÉRISTIQUES DES PNJS

Tout comme les règles de ce livret, les fiches ci-dessous ont été simplifiées afin de permettre une prise en main plus rapide, ne faisant apparaître que les éléments nécessaires pour jouer. Les bonus offerts par les capacités des personnages sont ainsi intégrés dans leurs caractéristiques, raison pour laquelle on trouvera des modificateurs ou des bonus différents pour des scores semblables. Dans *Batman : Gotham City Chronicles RPG*, les personnages multiples (comme les hommes de main ou les Ghost Dragons), compte tenu de leur rôle secondaire, disposent de profils plus concis que ceux des personnages uniques.

LADY SHIVA (SANDRA WU-SAN)



Force : 16/+3*
Dextérité : 20/+8*
Perception : 18/+4

Constitution : 16/+3
Intelligence : 12/+1
Volonté : 12/+4

DEF : 21
PV : 69, D12
Niveau : 16

Initiative : 20
PE : 6

Attaques :
ATC : +11

Armes naturelles : ATC +11, DM 1D10+3

ATD : +8

Bâton de combat : ATC +20, DM 1D8+3

Rappel : Les astérisque (*) signalent les caractéristiques bénéficiant d'un Atout. Pour un test réalisé avec une caractéristique bénéficiant d'un Atout, le Héros lance 2D20, choisit le résultat qui l'arrange, puis applique les éventuels bonus.

Rappel : Un Atout en Force n'offre pas d'avantage particulier aux tests d'ATC ; un Atout en Dextérité n'offre pas d'avantage particulier aux tests d'ATD.

Capacités :

- ◇ Parer les projectiles lancés (test de Dextérité en opposition avec le score de l'ATD dont elle est la cible).
- ◇ 4 ATC par tour, toutes réalisées avec 1D12.
- ◇ Cibler 2 adversaires (DEF +2) avec une ATC ou une ATD.
- ◇ Réussite critique aux ATC sur un résultat de 18, 19 ou 20.
- ◇ Dépenser 1 PE pour infliger DM x 3 et une blessure grave (ignore la RD).
- ◇ Perdre 1 PV pour obtenir +5 pour un test de Force, Constitution.
- ◇ +2 aux tests réalisés en situation de stress.
- ◇ +5 aux tests de Dextérité pour grimper, sauter ou conserver son équilibre.
- ◇ +9 aux tests de discrétion (Dextérité).

LYNX

Force : 12/+1*
Dextérité : 18/+4*
Perception : 12/+1

Constitution : 14/+2
Intelligence : 10/+0
Volonté : 14/+2

DEF : 17
PV : 38, D12
Niveau : 7

Initiative : 18
PE : 4

Attaques :

ATC : +7

Armes naturelles : ATC +7, DM 1D8

Sabre : ATC +11, DM 1D6+1

ATD : +5

Shuriken : ATD +5, DM 1D4, portée 10 mètres

Capacités :

- ◇ Parer les projectiles lancés (test de Dextérité en opposition avec le score de l'ATD dont elle est la cible).
- ◇ 4 ATC par tour, toutes réalisées avec 1D12.
- ◇ Perdre 1 PV pour gagner +5 à un test de Force, de Dextérité ou de Constitution.
- ◇ +2 aux tests réalisés en situation de stress.
- ◇ +5 aux tests de Dextérité pour grimper, sauter ou conserver son équilibre.
- ◇ Les tests d'ATC de l'adversaire se voient infliger un échec critique sur un résultat de 1 ou 2 sur le D20.

SHEN FANG



Force : 14/+2*
Dextérité : 14/+2*
Perception : 12/+1

Constitution : 14/+2
Intelligence : 14/+2
Volonté : 16/+3

DEF : 13
PV : 36, D12
Niveau : 9

Initiative : 14
PE : 5

Attaques :

ATC : +9

Armes naturelles : ATC +9, DM 1D6+2

Katana : ATC +10, DM 1D8+2

ATD : +3

Arme à distance : ATD +3, DM 1D10

Capacités :

- ◇ DEF +2 si un allié est situé à proximité.
- ◇ Utiliser 1 action pour offrir +1 en attaque et en DEF à ses alliés à portée de voix.

BRUCE WAYNE



Force : 20/+5*
Dextérité : 20/+5*
Perception : 20/+8*

Constitution : 18/+4
Intelligence : 20/+9
Volonté : 18/+7

DEF : 26
PV : 72, D12
Niveau : 20

Initiative : 20
PE : 9

Traits et désavantages :

Traumatisme (orphelin) : après un échec critique, test de Volonté (diff. 15) ou subir l'état Étourdi.

Identité secrète (Bruce Wayne) : test de Volonté (diff. 15) pour ne pas se trahir en cas d'interrogatoire.

Attaques :

ATC : +13

Armes naturelles : ATC +13, DM 1D10+5

ATD : +11

Aucune arme à distance : DM 0

Capacités :

- ◇ +3 aux tests de recherche d'indices (temps de recherche divisé par deux).
- ◇ +5 aux tests relevant de l'activité de détective (filiature, interrogatoire, fouille, etc.)

- ◇ +10 aux tests de discrétion (Dextérité), réalisés avec Atout.
- ◇ Réussir un test de discrétion permet d'infliger un état Surpris à des adversaires.
- ◇ Réussite critique aux ATC et ATD sur un résultat de 19 ou 20.
- ◇ 5 ATC par tour, toutes avec 1D12.
- ◇ Quand Batman réussit son ATC, les adversaires de niveau 4 ou moins doivent réussir un test de Constitution (diff. 20) ou être neutralisés.
- ◇ DM d'ATC x 2 contre les hordes de niveau 5 ou moins.
- ◇ 1 fois par tour, peut relancer les DM d'une ATC.
- ◇ 1 fois par tour, test de Dextérité +5 pour esquiver une attaque réussie (aucun DM subi).
- ◇ 1 fois par combat, dépenser un PE pour annuler les DM d'une attaque subie.
- ◇ Parer les projectiles lents (test de Dextérité en opposition avec le score de l'ATD dont il est la cible).
- ◇ 1 fois par session de jeu, se relever et agir normalement pendant 2 tours, même si les PV viennent de tomber à 0.

Équipement :

Aucun, Bruce n'est pas censé revêtir le costume de Batman au cours du scénario.

HOMMES DE MAIN DE LADY SHIVA (SERVEURS ET INVITÉS)

Niveau de puissance : 1
Seuil de blessure : 5

PV : 9

Force : +1
Dextérité : +0
Perception : +1*

Constitution : +1
Intelligence : -1
Volonté : -1

DEF : 10
Initiative : 12

Bonus aux DM : +1

ATC : +0, DM 1D6 temporaire ou non
ATD : +1, DM 2D6

Capacités : atout en Perception.

GHOST DRAGONS

Niveau de puissance : 2
Seuil de blessure : 10

PV : 20

Force : +2
Dextérité : +2*
Perception : +1

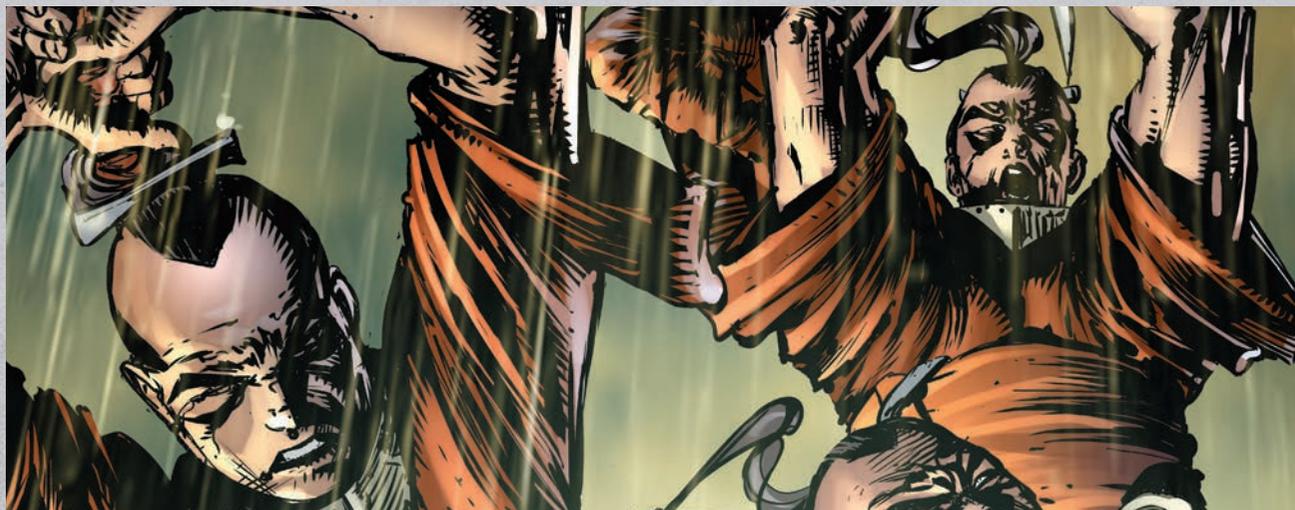
Constitution : +0
Intelligence : +0
Volonté : +0

DEF : 12, RD 2
Initiative : 16

Bonus aux DM : +2

ATC : +2, DM 1D10+3
ATD : +1, DM 1D6

Capacités : épée de feu. Bonus d'Initiative. Bonus de +5 pour tous les tests concernant les Ghost Dragons (connaissance, obtenir un soutien, etc.)



ÉQUIPEMENT

Bâtons d'escrime : ATC +13, DM 1D8+2.

Armure composite : DEF+5, RD 8 contre ATD, RD 5 contre ATC (pas de malus à la Dextérité).

Bat-ceinture : permet de porter 12 gadgets type Batarang, grenade, etc.

Bat-cape : RD 8 contre ATD ; RD 10 contre les DM.

Batarangs : DM 1D4 + MOD de Force pour une ATC ; + MOD de Dextérité pour une ATD.

Batarangs perforants : ATD, portée utile 10 mètres ; DM 1D4 + MOD de Dextérité ; ignore les RD inférieures ou égales à 5.

Batarangs explosifs : ATD, portée utile 10 mètres ; DM 1D4 + MOD de Dextérité + explosion DM 2D6.

Batarangs téléguidés : ATD +5, portée utile 10 mètres ; DM 1D4 + MOD de Dextérité.

Grenades réfrigérantes : ATD, portée utile 10 mètres ; DM 2D6 dans un rayon de 2 mètres. Chaque personne doit faire un test de Constitution (diff. 15) ; si réussite critique : aucun malus ; si réussite : état Ralenti ; si échec : état Immobilisé ; si échec critique : état Paralysé. Le malus disparaît dès la réussite d'un test de Constitution (diff. 15) en début de tour.

Grenades paralysantes : ATD, portée utile 10 mètres. Inflige l'état Paralysé pendant 3 tours à toute personne dans un rayon de 2 mètres si échec à un test de Constitution (diff. 15).

Bat-Ordinateur portable : +10 aux tests d'Intelligence pour retrouver une information.

Brassard informatisé : +10 aux tests de Perception pour détecter pièges, armes et individus.

Lance-grappin : +15 aux tests d'escalade, portée 150 mètres, supporte jusqu'à 180 kg.

Batcycle

Force : NA	DEF : 17
Agilité : +6	PV : 20
RD 5	

ATD : +9, DM 3D6, Portée 100 mètres (peut relancer le test d'ATD en cas d'échec)



FICHE DE RENSEIGNEMENT



GÉNÉRAL

Identité officielle : Alfred Pennyworth	
Identité secrète : /	
Mode : Rues de Gotham	Niveau de vie : Aisé
Profil : Majordome	Niveau : 7
TRAITS	
TRAITS	EFFET
Volontaire	+5 aux tests de Volonté pour résister à l'intimidation.
DÉSAVANTAGES	
DÉSAVANTAGES	EFFET

CARAC.	VALEUR	MOD.
■ FOR	10	+0
■ CON	10	+0
■ DEX	14	+2
■ INT	12	+1
■ PER	16	+3
■ VOL	14	+2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Points de vie	18	Initiative	14
Dé de vie	D6	Défense	12
Points d'exploit	4	Résistance aux dégâts	
DM temporaires			

ATTAQUES

Attaque au contact	+1
Attaque à distance	+5 (+7 en portée utile ou en deçà)
Attaque spéciale	

ARMES DE CONTACT

ARMES DE CONTACT	ATC	DM	+ MOD de Force
Armes naturelles	+1	1D4 temporaire	+0

ARMES À DISTANCE

ARMES À DISTANCE	ATD	DM	Portée

Voie initiale 1

Voie du discours

Voie initiale 2

Voie de la psychologie

Voie initiale 3

Voie de la furtivité

1	Beau parleur : +3 aux tests de Volonté ou d'Intelligence lors d'une discussion.	À l'écoute : +6 aux tests de Perception pour connaître les émotions d'un interlocuteur; +6 aux tests de Volonté pour obtenir un aveu ou une confiance.	Discrétion : +4 aux tests de discrétion.
2	Provocation : test de Volonté opposé à l'Intelligence de la cible pour faire enrager celle-ci, qui peut réaliser 1 ATC avec un malus de -5.	Mental d'acier : regain d'1 PE après un échec critique.	Sens affûtés : +2 aux tests de Perception.
3	+5 à tous les tests d'imitation et de déguisement.	Intervention psychologique : test de Volonté (diff. 10) pour raisonner un interlocuteur; test de Volonté (diff. 15) pour retarder une agression pendant 1D6 tours.	
4			
5			

ÉTHIQUE

Ordre
3
Anarchie
2
Justice
3
Crime
0



FICHE DE RENSEIGNEMENT



GÉNÉRAL	
Identité officielle : Renee Montoya	
Identité secrète : /	
Mode : Ombres de Gotham	Niveau de vie : Modeste
Profil : Virtuose	Niveau : 8
TRAITS	EFFET
Lutteur	ATC+1 (déjà intégré dans le score d'ATC)
DÉSAVANTAGES	EFFET

CARAC.	VALEUR	MOD.
■ FOR	12	+1
■ CON	14	+2
■ DEX	14	+2
■ INT	12	+1
■ PER	14	+2
■ VOL	14	+2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES			
Points de vie	38	Initiative	15
Dé de vie	D10	Défense	13
Points d'exploit	4	Résistance aux dégâts	
DM temporaires			

ATTAQUES	
Attaque au contact	+5
Attaque à distance	+4
Attaque spéciale	

ARMES DE CONTACT	ATC	DM	+ MOD de Force
Armes naturelles	+5	1D6	+1
Nunchaku	+7	1D6	+1

ARMES À DISTANCE	ATD	DM	Portée
Arme à distance	+4	1D8	30m

	Voie initiale 1	Voie initiale 2	Voie initiale 3
	Voie du corps-à-corps	Voie des exploits physiques	Voie de l'investigation
1	Arts martiaux : DM d'ATC 1D6, temporaires ou normaux. DEF+4 contre les ATC (sauf en cas de surprise).	Sportif accompli : +5 à tous les tests liés à une activité sportive.	Au peigne fin : +5 et temps divisé par 2 aux test de recherche d'indices, réalisé avec Atout.
2	Arme de prédilection (bâton) : avec l'arme, ATC +1 et MOD de Dextérité ou MOD de la Force au choix lors d'une ATC.	Spécialité (gymnastique) : +5 aux tests de gymnastique, +1 DEF.	Fin limier : dépenser 1 PE pour obtenir des informations nécessaires et localiser un personnage secondaire (sbire, etc.) en 1D6 heures.
3	Enchaînement : une fois par tour, ATC gratuite après avoir mis un adversaire hors de combat grâce à une ATC.		Les bonnes questions : test opposé de Perception contre la Volonté d'un interlocuteur pour connaître ses émotions et détecter le mensonge. +4 aux tests réalisés lors d'un interrogatoire.
4	Double attaque : 2 ATC par tour. 2° ATC avec 1D12 (au lieu d'1D20).		Pas de secret pour moi : 1 fois par cession de jeu, dépense 1 PE obtenir une information secrète.
5			

ÉTHIQUE
Ordre
2
Anarchie
1
Justice
3
Crime
0

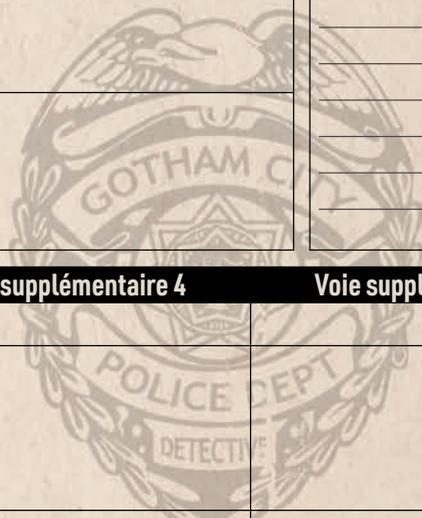


Batman™ : Gotham City Chronicles RPG

FICHE DE RENSEIGNEMENT

Voie supplémentaire 1		Voie supplémentaire 2		HISTORIQUE	
Voie de l'évasion				<p>Fille d'épiciers modestes, elle s'est engagée très tôt dans la police et a grimpé les échelons, avec le soutien bougon d'Harvey Bullock. C'est à présent une inspectrice dure-à-cuire, qui vient d'intégrer la brigade des crimes majeurs du G.C.P.D. Elle ignore l'identité secrète de Batman et n'a pas encore fait la connaissance de Kate Kane.</p>	
1	<p>Pointe de vitesse: 1 fois par jour, doubler sa vitesse de mouvement pendant 2 tours.</p>				
2	<p>Contorsionniste: +5 aux tests pour échapper à une immobilisation ou pour se libérer.</p>				
3					
4					
5					

Voie supplémentaire 3		Voie supplémentaire 4		Voie supplémentaire 5		ÉQUIPEMENT	
1							
2							
3							
4							
5							



Batman™: Gotham City Chronicles RPG

FICHE DE RENSEIGNEMENT



GÉNÉRAL

Identité officielle : Harvey Bullock	
Identité secrète : /	
Mode : Rues de Gotham	Niveau de vie : Modeste
Profil : Officier du G.C.P.D.	Niveau : 7
TRAITS	
EFFET	
Lutteur	ATC+1 (déjà intégré dans le score d'ATC)
DÉSAVANTAGES	
EFFET	

CARAC.	VALEUR	MOD.
■ FOR	14	+2
■ CON	14	+2
■ DEX	12	+1
■ INT	12	+1
■ PER	16	+3
■ VOL	12	+1

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Points de vie	33	Initiative	10
Dé de vie	D10	Défense	13
Points d'exploit	3	Résistance aux dégâts	
DM temporaires			

ATTAQUES

Attaque au contact	+6
Attaque à distance	+3 (+5 en portée utile ou en deçà)
Attaque spéciale	

ARMES DE CONTACT

ARMES DE CONTACT	ATC	DM	+ MOD de Force
Armes naturelles	+6	1D6	+2
Matraque	+6	1D8	+2

ARMES À DISTANCE

ARMES À DISTANCE	ATD	DM	Portée
Arme à distance	+3	1D8	30m

Voie initiale 1

Voie initiale 2

Voie initiale 3

	Voie des corporations (GCPD)	Voie des armes à distance	Voie du corps-à-corps
1	Corporatisme : +5 aux tests de connaissance de la police, +3 aux tests de Volonté effectués auprès d'un militaire.	Ajuster : ATD +2.	Arts martiaux : DM d'ATC 1D8, temporaires ou normaux. DEF+5 contre les ATC (sauf en cas de surprise).
2	Appel à un ami : 1 fois par jour, demander l'aide d'une connaissance, grâce à un test de Volonté (difficulté selon importance du service demandé).	Joli coup! : pas de pénalités quand ligne de vue encombrée ou partielle, sur une cible engagée au corps-à-corps.	Arme de prédilection (armes naturelles) : avec l'arme, ATC +1 et MOD de Dextérité ou MOD de la Force au choix lors d'une ATC.
3	50/50 : temps divisé par 2 pour accéder à du matériel rare ou réservé de la police.		Enchaînement : une fois par tour, ATC gratuite après avoir mis un adversaire hors de combat grâce à une ATC.
4			
5			

ÉTHIQUE

Ordre

3

Anarchie

2

Justice

3

Crime

1



FICHE DE RENSEIGNEMENT



GÉNÉRAL	
Identité officielle : Julia Pennyworth	
Identité secrète : /	
Mode : Rues de Gotham	Niveau de vie : Modeste
Profil : Militaire	Niveau : 8
TRAITS	EFFET
Attentif	+1 aux tests de Perception.
DÉSAVANTAGES	EFFET

CARAC.	VALEUR	MOD.
■ FOR	12	+1
■ CON	12	+1
■ DEX	14	+2
■ INT	12	+1
■ PER	14	+2
■ VOL	14	+2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES			
Points de vie	40	Initiative	14
Dé de vie	D10	Défense	12
Points d'exploit	4	Résistance aux dégâts	
DM temporaires			

ATTAQUES	
Attaque au contact	+4
Attaque à distance	+5 (+7 en portée utile ou en deçà)
Attaque spéciale	

ARMES DE CONTACT	ATC	DM	+ MOD de Force
Armes naturelles	+4	1D4	+1

ARMES À DISTANCE	ATD	DM	Portée
Arme à distance	+5	1D8	30m

	Voie initiale 1	Voie initiale 2	Voie initiale 3
	Voie des armes à distance	Voie du corps-à-corps	Voie des corporations (armée)
1	Ajuster : ATD +2.	Arts martiaux : DM d'ATC 1D6, temporaires ou normaux. DEF+2 contre les ATC (sauf en cas de surprise).	Corporatisme : +5 aux tests de connaissance de l'armée, +2 aux tests de Volonté effectués auprès d'un militaire.
2	Joli coup ! : pas de pénalités quand ligne de vue encombrée ou partielle, sur une cible engagée au corps-à-corps.	Arme de prédilection (couteau) : avec l'arme, ATC +1 et MOD de Dextérité ou MOD de la Force au choix lors d'une ATC.	Appel à un ami : 1 fois par jour, demander l'aide d'une connaissance, grâce à un test de Volonté (difficulté selon importance du service demandé).
3	Attaque de précision : DM x 2 aux ATD visées avec arme d'épaule (DM x 3 si réussite critique).		
4			
5			

ÉTHIQUE
Ordre
3
Anarchie
2
Justice
3
Crime
1

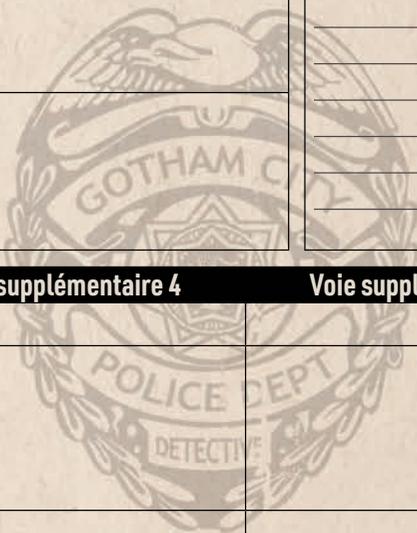


FICHE DE RENSEIGNEMENT

Voie supplémentaire 1		Voie supplémentaire 2		HISTORIQUE
Voie du pilotage (avions)		Voie de l'enquête		
1	Pilote émérite: +4 aux tests de pilotage et Initiative +4 quand elle conduit.	Esprit d'analyse: +2 aux tests de recherche d'indices.		
2	Manœuvre d'évitement: +5 aux tests pour éviter un accident ; DEF +2 contre les ATD si à bord d'un véhicule.	Expertise (détective): +5 pour tous les tests liés au métier de détective.		
3				
4				
5				

Sauvée de la mort par Batman, elle a découvert l'identité de son père, Alfred, sur le tard. Après avoir secondé un moment le justicier à la place de son père convalescent, elle a intégré l'unité spéciale du G.C.P.D. sous le nom de Julia Perry. Elle connaît l'identité secrète de Batman.

Voie supplémentaire 3		Voie supplémentaire 4		Voie supplémentaire 5		ÉQUIPEMENT
1						
2						
3						
4						
5						



Batman™ : Gotham City Chronicles RPG

FICHE DE RENSEIGNEMENT



GÉNÉRAL

Identité officielle : Kate Kane	
Identité secrète : Batwoman	
Mode : Ombres de Gotham	Niveau de vie : Aisé
Profil : Justicier	Niveau : 12

TRAITS	EFFET
Corporatiste	+5 aux tests de connaissance concernant l'armée.

DÉSAVANTAGES	EFFET
Vieille blessure (faiblesse cardiaque)	En cas d'échec critique ou de DM subis supérieurs à 7, doit réussir un test de Constitution (diff.15) ou subir -5 aux tests de Force, Dextérité et ATC pendant 2 tours.

CARAC.	VALEUR	MOD.
■ FOR	14	+2
■ CON	14	+2
■ DEX	18	+4
■ INT	14	+2
■ PER	14	+2
■ VOL	14	+2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Points de vie	45	Initiative	18
Dé de vie	D12	Défense	20
Points d'exploit	4	Résistance aux dégâts	8 (ATD) 5 (ATC) (armure)
DM temporaires			

ATTAQUES

Attaque au contact	+8
Attaque à distance	+7
Attaque spéciale	

ARMES DE CONTACT

ARMES DE CONTACT	ATC	DM	+ MOD de Force
Armes naturelles	+8	1D8	+2

ARMES À DISTANCE

ARMES À DISTANCE	ATD	DM	Portée
Batarang	+7	1D4+5	10m

Voie initiale 1

Voie de la justice

1 **Combattant de premier ordre :** DEF+2 ; tests d'ATC et d'ATD +1 ; réussites critiques aux tests d'attaque sur 19 ou 20.

2 **Surgi de nulle part :** après test de discrétion réussi, inflige l'état Surpris à ses adversaires au 1er tour de combat.

3 **Caché dans les ténèbres :** +8 aux tests de Dextérité, effectué avec Atout ; Dextérité +2.

4 **In extremis :** une fois par combat, dépense d'1 PE pour annuler les DM subis.

5

Voie initiale 2

Voie du corps-à-corps

Arts martiaux : DM d'ATC 1D8, temporaires ou normaux. DEF+5 contre les ATC (sauf en cas de surprise)

Arme de prédilection (bâton) : avec l'arme, ATC +1 et MOD de Dextérité ou MOD de la Force au choix lors d'une ATC.

Enchaînement : une fois par tour, ATC gratuite après avoir mis un adversaire hors de combat grâce à une ATC.

Double attaque : 2 ATC par tour. 2° ATC avec 1D12 (au lieu d'1D20).

Maître d'armes : utiliser 1D12 au lieu d'1D20 lors d'1 unique ATC, pour ajouter +2D6 aux DM.

Voie initiale 3

Voie de l'enquête

Esprit d'analyse : +3 aux tests de recherche d'indices.

Expertise (détective) : +5 pour tous les tests liés au métier de détective.

Recherche rapide : temps de recherche d'indices divisé par 2.

ÉTHIQUE

Ordre

2

Anarchie

1

Justice

3

Crime

1



FICHE DE RENSEIGNEMENT



GÉNÉRAL	
Identité officielle : Dick Grayson	
Identité secrète : Nightwing	
Mode : Ombres de Gotham	Niveau de vie : Aisé
Profil : Justicier	Niveau : 15
TRAITS	EFFET
Très souple	+1 aux tests de Dextérité.
DÉSAVANTAGES	EFFET
Identité secrète	Test de Volonté (diff. 15) pour camoufler son identité en cas d'interrogatoire par un interlocuteur suspicieux.
Taumatisme (orphelin)	Après un échec critique, test de Volonté (diff. 15) ou subir l'état Étourdi.

CARAC.	VALEUR	MOD.
■ FOR	14	+2
■ CON	16	+3
■ DEX	20	+5
■ INT	12	+1
■ PER	14	+2
■ VOL	16	+3

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES			
Points de vie	62	Initiative	23
Dé de vie	D12	Défense	24
Points d'exploit	5	Résistance aux dégâts	8 ^(ATD) 5 ^(ATC) (armure)
DM temporaires			

ATTAQUES	
Attaque au contact	+9
Attaque à distance	+9
Attaque spéciale	

ARMES DE CONTACT	ATC	DM	+ MOD de Force
Armes naturelles	+9	1D8	+2
Bâtons d'escrime	+13	1D8	+2

ARMES À DISTANCE	ATD	DM	Portée
Batarang	+9	1D4+5	10m

	Voie initiale 1	Voie initiale 2	Voie initiale 3
	Voie de la justice	Voie de l'enquête	Voie des exploits physiques
1	Combattant de premier ordre : DEF+2 ; tests d'ATC et d'ATD +1 ; réussites critiques aux tests d'attaque sur 19 ou 20.	Esprit d'analyse : +3 aux tests de recherche d'indices.	Sportif accompli : +5 à tous les tests liés à une activité sportive.
2	Surgi de nulle part : après test de discrétion réussi, inflige l'état Surpris à ses adversaires au 1er tour de combat.	Expertise (détective) : +5 pour tous les tests liés au métier de détective.	Spécialité (gymnastique) : +5 aux tests de gymnastique, +1 DEF
3	Caché dans les ténèbres : +8 aux tests de Dextérité, effectué avec Atout ; Dextérité +2.	Recherche rapide : temps de recherche d'indices divisé par 2.	Se dépasser : perdre 1 PV pour obtenir +5 à un test de Force, Dextérité ou Constitution.
4	In extremis : une fois par combat, dépense d'1 PE pour annuler les DM subis.	Mémoire eidétique : excellente mémoire et bonus de +5 pour tous les tests de culture générale.	Le geste parfait : 1 fois par jour, obtenir une réussite critique automatique sur un test d'ATC, d'ATD, Force, Dextérité ou Constitution.
5	Dernier sursaut : une fois par partie, agir pendant 2 tours après être tombé à 0 PV.		Entraînement de haut niveau : Dextérité +2 avec Atout.

ÉTHIQUE
Ordre
2
Anarchie
2
Justice
4
Crime
1



Batman™ : Gotham City Chronicles RPG

FICHE DE RENSEIGNEMENT

	Voie supplémentaire 1 Voie du danger	Voie supplémentaire 2 Voie du corps-à-corps	HISTORIQUE
1	Même pas peur: +2 à tous les tests effectués en danger et +2 aux tests pour résister à la peur.	Arts martiaux: DM d'ATC 1D8, temporaires ou normaux. DEF+5 contre les ATC (sauf en cas de surprise).	Ancien acolyte de Batman sous le costume de Robin, Dick a choisi de s'émanciper de sa tutelle en devenant Nightwing. Ses talents d'enfant de la balle et son expérience dans la lutte contre le crime en font un ennemi redoutable de la pègre.
2	Acrobate: +5 aux tests de Dextérité pour grimper, sauter ou conserver son équilibre ; pas de malus pour une attaque réalisée en équilibre précaire ; DM de chute -2.	Arme de prédilection (bâton): avec l'arme, ATC +1 et MOD de Dextérité ou MOD de la Force au choix lors d'une ATC.	Batman agit seul pour l'instant, n'ayant pas encore trouvé d'acolyte pour reprendre le costume de Robin.
3		Enchaînement: une fois par tour, ATC gratuite après avoir mis un adversaire hors de combat grâce à une ATC.	
4		Double attaque: 2 ATC par tour. 2 ^e ATC avec 1D12 (au lieu d'1D20).	
5		Maître d'armes: utiliser 1D12 au lieu d'1D20 lors d'1 unique ATC, pour ajouter +2D6 aux DM.	

	Voie supplémentaire 3	Voie supplémentaire 4	Voie supplémentaire 5	ÉQUIPEMENT
1				2 bâtons d'escrime
2				Armure composite
3				Bat-ceinture
4				Batarangs
5				Batarangs perforants
				Batarangs explosifs
				Batarangs téléguidés
				Grenades réfrigérantes
				Grenades paralysantes
				Bat-Ordinateur portable
				Brassard informatisé
				Lance-grappin

Batman™: Gotham City Chronicles RPG

CRÉDITS

CONCEPTION

François Verstraete, Nicolas Texier
et François 'Franz' Stricher.

RÉDACTION

Nicolas Texier, avec la collaboration d' Olivier Caïra,
François Verstraete, François Stricher, Alex Nikolavitch
et Xavier Fournier.

ILLUSTRATION COUVERTURE

Jorge Jimenez.

DIRECTION DE PROJET

Gilles Plantin, François Stricher.

DIRECTION ÉDITORIALE

Nicolas Texier.

TRADUCTION

Alexander Uff, Jason Whittaker.

COMMUNICATION

Mahyar Shakeri, Gilles Plantin.

DIRECTION ARTISTIQUE

Gilles Plantin, Pierre Bisson.

DESIGN GRAPHIQUE

Nadège Calegari, Pierre Bisson, Melchior Ascaride.

RELECTURE

Sébastien Sayede, Tho, Laetitia Thirion,
Matth John Sullivan, Adriana, Alexander Uff,
Jason Whittaker.

AUTEURS DE CHRONIQUES OUBLIÉES CONTEMPORAIN

Laurent Bernasconi et Thomas Robert.



BATMAN and all related characters and elements TM&© DC Comics (S22).

Chroniques Oubliées™ Contemporain and *Untold Tales Modern™* are registered trademarks of Black Book Editions. All rights reserved.

Copyright ©, Black Book Éditions, 2022.

CHRONIQUES
OUBLIÉES
CONTEMPORAIN

OPEN GAME LICENCE version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPY-RIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

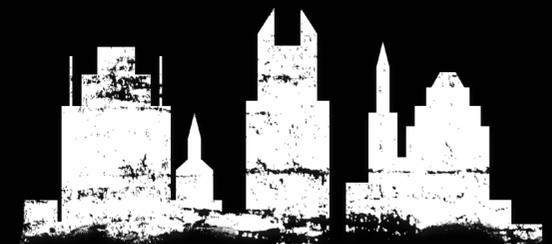
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by Gary E. Gygax and Dave Arneson. *Chroniques Oubliées™* Contemporain. 2009-2018. Black Book Éditions. Auteurs : Laurent Bernasconi, Thomas Berjoan, Tristan Blind, Damien Coltice et Didier Guiserix, Thomas Robert.



BATMAN™

GOTHAM CITY CHRONICLES

LE JEU DE RÔLE



QUICKSTART

Gotham City... Ce nom est devenu, au fil du temps, synonyme de crime et de noirceur. Mais il représente également une forme d'espoir, car la ville dispose désormais d'un gardien, qui veille sur elle et, infatigable, combat ses menaces les plus spectaculaires. Mais un homme seul peut-il suffire à nettoyer Gotham City ?

Peut-être est-il temps dès lors que Gotham City se dote d'une nouvelle génération de héros ? Peut-être faut-il que des braves, policiers, justiciers ou même simples citoyens, reprennent le flambeau et s'évertuent à protéger la ville des extravagants voyous qui la menacent ? C'est une mission. C'est une aventure. C'est un défi. En aurez-vous la force, l'intelligence et le courage ?

Ce Quickstart de *Batman : Gotham City Chronicles RPG*, propose de vous initier à ce jeu de rôle au moyen de règles simplifiées et d'un scénario offert vous permettant d'incarner des personnages icônes de Gotham City, et même d'utiliser les plateaux et figurines de notre jeu de plateau.

Le Livre de Base, dont s'inspire ce livret, vous offrira tous les outils pour connaître la ville, vivre des aventures formidables, et créer vos propres personnages !

