



5 JOUEURS

BATMAN:

GOTHAM KNIGHTS

Pressentant qu'une menace considérable plane sur Gotham City, Batman prend la lourde décision de créer une force spéciale indépendante pour le suppléer dans sa lutte. Batwoman, forte de son expérience militaire, prend la tête de l'unité pour encadrer et diriger les jeunes héros qui l'accompagnent. Spoiler, Orphan, Red Robin (Tim Drake) et même Clayface se retrouvent ainsi sous ses ordres et forment un rempart supplémentaire face à la criminalité toujours croissante de leur ville.



EXTENSION 5 JOUEURS

Cette extension consacrée à l'arc narratif « Batman: Gotham Knights » vous permet de jouer des missions à 5 joueurs. Ainsi, jusqu'à quatre joueurs pourront incarner les membres du groupe de justiciers dirigé par Batwoman.

- ① Pour ces missions, vous devrez utiliser la bat-tablette supplémentaire ainsi que l'écran de héros de Clayface. Vous trouverez sa figurine dans la boîte de base.
- ② Lors de chacune de ces missions, le vilain utilise le pion indice de récupération « 7 » de cette extension.

MISSIONS

LE RÉVEIL DES ERGOTS

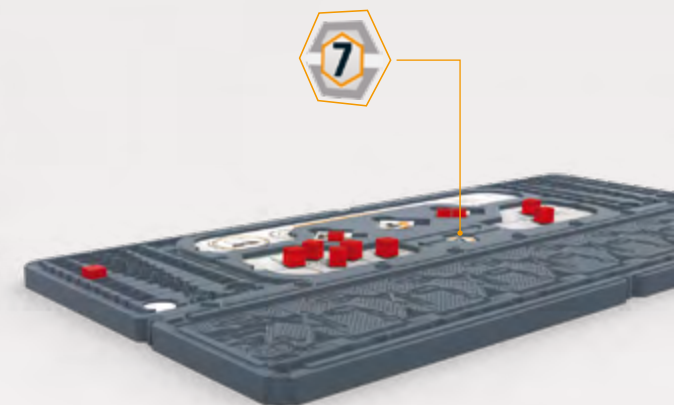
P.4

CRÉDIT SANS SOLDE

P.6

SOUS L'OEIL D'ASCALON

P.8



LE RÉVEIL DES ERGOTS

Batwoman, mes drones me rapportent que la cour des hiboux a investi une station de métro désaffectée. Sur place se trouvent de nombreuses cuves d'incubation d'ergots. Il faut absolument les neutraliser avant qu'ils ne soient réveillés et ne sortent de leur torpeur. On ne se souvient que trop des dommages qu'ils ont infligé à notre ville et à sa population. Faites attention car, visiblement, Orphan a été engagé pour les aider. Le moment est venu pour toi et ton équipe de mettre un terme à cette menace. Bonne chance !

3^e1^{er}2^e4^e

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- la partie termine à la fin du tour 8 des héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 8,
- les cuves d'incubation sont détruites - 5 cuves ont été détruites.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : les ergots pourront être stoppés - moins de 2 ergots réveillés sont sur le plateau.
- VILAIN** : il est impossible d'en venir à bout ! Les ergots vont fondre sur la ville - au moins 2 ergots réveillés sont sur le plateau.

CUVE
D'INCUBATIONINACTIVE
ERGOT RÉVEILLÉ

5

1^{er} HÉROS

BATWOMAN

2^e HÉROS

SPOILER

3^e HÉROS

ORPHAN

4^e HÉROS

CLAYFACE

1

7 POINTS DE RENFORT

2

7 POINTS DE RENFORTS + RÉSURRECTION :

cet événement n'est utilisable que si la tuile de Talon se trouve dans la rivière. Le vilain redresse la figurine de Talon et retourne sa tuile dans la rivière sur sa face non neutralisée. Il place ensuite le pion PV de Talon sur 3. Ce dernier n'est plus neutralisé.

3

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

4

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

5

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

6

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

7

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

8

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

9

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

10

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

11

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

12

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

13

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

14

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

15

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

16

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

17

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

18

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

19

7 POINTS DE RENFORT + LA CHASSE CONTINUE :

le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon.

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

NEUTRALISER LES CUVES : un héros dans la zone d'un pion cuve d'incubation ou ergot réveillé peut détruire la cuve. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 5. La compétence artificier est prise en compte. En cas de réussite, la cuve est détruite et le pion est retiré.

ERGOT ACTIF : un héros qui pénètre dans la zone d'un ergot réveillé subit immédiatement une attaque à un dé rouge. Le vilain peut dépenser des cubes d'énergie pour relancer ce dé.

RÉVEILLER UN ERGOT : un personnage du vilain dans la zone d'une cuve d'incubation inactive peut réveiller l'ergot qu'elle contient. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, l'ergot s'éveille. Le vilain retourne le pion sur sa face ergot réveillé pour le notifier.



CRÉDIT SANS SOLDE

Ra's Al Ghul s'est adjoint les services de Deathstroke et ils ont pris d'assaut la Gotham National Bank. D'après mes données, il semblerait qu'ils injectent un virus dans les réseaux bancaires. Je pense que Ra's Al Ghul vise à déstabiliser l'économie de Gotham City. Une fois les finances de la ville et de ses citoyens réduites à néant, il n'aura plus qu'une étincelle à fournir pour répandre le chaos et que tout s'effondre. Neutralisez les serveurs, endiguez la propagation du virus et arrêtez la ligue avant que son plan n'aboutisse.

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- la partie se termine à la fin du tour 7 des héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 7,
- Le virus informatique ne s'est pas propagé - Il reste 1 serveur informatique sur le plateau.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : le virus informatique ne s'est pas propagé - moins de 2 serveurs informatiques infectés sont sur le plateau.
- VILAIN** : le virus informatique s'est propagé - au moins 2 serveurs informatiques infectés sont sur le plateau.

5
1^{er} HÉROS
BATWOMAN

2^e HÉROS
SPOILER
SHORT BATON

ROBIN
LONG BATON

3^e HÉROS
ORPHAN

4^e HÉROS
CLAYFACE

GUARDS
x4 FIGURINES

BRUTES
x4 FIGURINES

RA'S AL GHUL
x1 FIGURINE

WARN

PRISONERS
x4 FIGURINES

BRUTES
x4 FIGURINES

DEATHSTROKE
x1 FIGURINE

TIGER
x4 FIGURINES

WARNING

1 7 POINTS DE RENFORT

2 7 POINTS DE RENFORT + RÉSURRECTION :

cet événement n'est utilisable que si la tuile de Ra's Al Ghul se trouve dans la rivière. Le vilain redresse la figurine de Ra's Al Ghul et retourne sa tuile dans la rivière sur sa face non neutralisée. Il place ensuite le pion PV de Ra's Al Ghul sur 5. Ce dernier n'est plus neutralisé.

3 7 POINTS DE RENFORT + LA GLOIRE DU MERCE-

NAIRE : le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Deathstroke.

PUITS DE LAZARE : lorsque Ra's Al Ghul est neutralisé, le vilain couche sa figurine dans sa zone au lieu de la retirer du plateau. Sa tuile est tout de même neutralisée. Son envergure et sa menace ne sont plus prises en compte.

MUR BRISÉ : lors de la mise en place, le vilain place un pion paroi défoncée sur le mur de la banque comme indiqué sur le plan.

INFECTER LES SERVEURS : un personnage du vilain dans la zone d'un pion serveur informatique non infecté peut l'infecter. Pour cela, il réalise une manipulation ou une réflexion complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le serveur est infecté et le vilain retourne le pion serveur informatique sur sa face infectée pour le notifier.

NEUTRALISER LES SERVEURS : un héros dans la zone d'un pion serveur informatique peut le neutraliser pour empêcher le virus de se répandre. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 4. En cas de réussite, le serveur est neutralisé et le pion est retiré.

ACTIVER LES SYSTÈMES DE SÉCURITÉ : un personnage du vilain dans la zone d'un système de sécurité peut en prendre possession. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le vilain retire le système de sécurité du plateau puis choisit un des effets suivants qui n'a pas déjà été utilisé lors de cette partie :

- **Verrouillage du coffre** : le coffre se referme. Le vilain retourne le pion porte ouverte sur sa face opposée pour indiquer que le coffre est maintenant fermé.
- **Alarme** : des alarmes assourdissantes retentissent à l'intérieur de la banque ce qui perturbe les héros. Les indices de récupération des héros diminuent de 1 pour leur prochaine activation.
- **Gardes corrompus** : des gardes corrompus surgissent pour neutraliser les héros. Le vilain obtient 1 point de renfort à utiliser immédiatement avec une figurine de Guards. Il réalise ensuite, une fois l'activation de la tuile en cours terminée, une activation de personnage avec chaque personnage de la tuile de Guards.

DÉVERROUILLER LE COFFRE : un héros dans une zone notée verrou peut déverrouiller le coffre si sa porte est fermée. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 4. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, le coffre est déverrouillé et le pion porte est retiré.



L'Ordre de Saint-Dumas a trouvé un moyen de façonner à la chaîne ses assassins Azrael. Grâce à un composé qui permet une amélioration physique ainsi qu'un lavage de cerveau extrêmement efficace, l'ordre peut former ses exécuteurs en un laps de temps très restreint. Tout le processus est monitoré par une intelligence artificielle : Ascalon. Attention, elle n'a rien d'une vulgaire machine et s'occupe de nettoyer les lieux en cas d'intrusion. Vous devrez poser des boîtiers de dérivation sur les systèmes informatiques afin que le bat-ordinateur puisse prendre le relais et démanteler la machinerie. Soyez prudents.

SOUS L'ŒIL D'ASCALON

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- la partie se termine à la fin du tour 8 des héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 8,
- le bat-ordinateur a pris le contrôle de l'usine - 5 systèmes informatiques sont sous le contrôle du bat-ordinateur.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS : le bat-ordinateur a pris le contrôle de l'usine - 5 systèmes informatiques sont sous le contrôle du bat-ordinateur.
- VILAIN : l'usine est toujours sous le contrôle d'Ascalon - moins de 5 systèmes informatiques sont contrôlés par le bat-ordinateur.

1^{er} HÉROS

BATWOMAN

2^e HÉROS

SPOILER

3^e HÉROS

ORPHAN

4^e HÉROS

CLAYFACE

1
3 POINTS DE RENFORT +
ASCALON:INTRUSION_PROTOCOL\APOCALYPSE_8:7 :
Ascalon déclenche un système de sécurité de l'usine - Feu divin. Le vilain répartit 2 pions flamme dans une ou deux zones de son choix.

2
3 POINTS DE RENFORT +
ASCALON:INTRUSION_PROTOCOL\APOCALYPSE_9:2 :
Ascalon déclenche un système de sécurité de l'usine - Souffle des anges - encens léthargique. Le vilain répartit 2 pions gaz dans une ou deux zones de son choix.

3
3 POINTS DE RENFORT +
ASCALON:INTRUSION_PROTOCOL\APOCALYPSE_9:4 :
Ascalon déclenche un système de sécurité de l'usine - Drones - cherche et détruit. Le vilain effectue une activation de personnage avec chaque Drone with turret.

PROTOCOLE D'INTRUSION D'ASCALON : le vilain ne peut pas réaliser le même événement deux fois de suite.



x1 FIGURINE

ARMÉE DE CLONES : la tuile d'Azrael (St Dumas Angel) est placée à côté du poste de commandement du vilain en début de partie. Elle fait partie de son camp.

À la fin de l'entretien du tour du vilain, si Azrael (St Dumas Angel) n'est pas en jeu, le vilain doit dépenser un cube

d'énergie pour le placer dans une zone de renfort.

Lors de la phase de résolution des effets de début de tour du vilain, ce dernier effectue une activation de personnage avec Azrael (St Dumas Angel). Le vilain peut dépenser des cubes pour le mouvement, la défense et la relance d'Azrael (St Dumas Angel).

POSER UN BOÎTIER DE DÉRIVATION : un héros dans la zone d'un pion système informatique hors contrôle peut poser un boîtier de dérivation afin que le bat-ordinateur en prenne le contrôle. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 4. En cas de réussite, le système informatique est sous contrôle du bat-ordinateur et le pion est retourné sur sa face opposée.

CONTRÔLEUR DE NANITES : un personnage du vilain dans la zone d'un contrôleur de nanites peut envoyer une surcharge d'adrénaline à Azrael s'il n'en a pas déjà reçu durant ce tour. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le vilain effectue, une fois l'activation de personnage en cours terminée, une activation de personnage avec Azrael (St Dumas Angel).

CRÉDITS

AUTEUR : Frédéric Henry.

ILLUSTRATIONS : David Finch, Anthony Jean, Milan Nikolic, Georges Clarenko, David Demaret, Alex Maleev, Stéphane Roux, Arnaud Boudairon, Tomeu Morey, Sandra H. Archer, Jae Lee & June Chung.

SCULPTEUR PRINCIPAL : Arnaud Boudairon.

SCULPTEURS : Aragorn Marks, Edgar Ramos, Edgar Skomorovski & Irek Zielinski.

Merci aux membres de www.THE-OVERLORD.com pour leurs retours !



BATMAN and all related
characters and elements
TM & © DC Comics (S19).