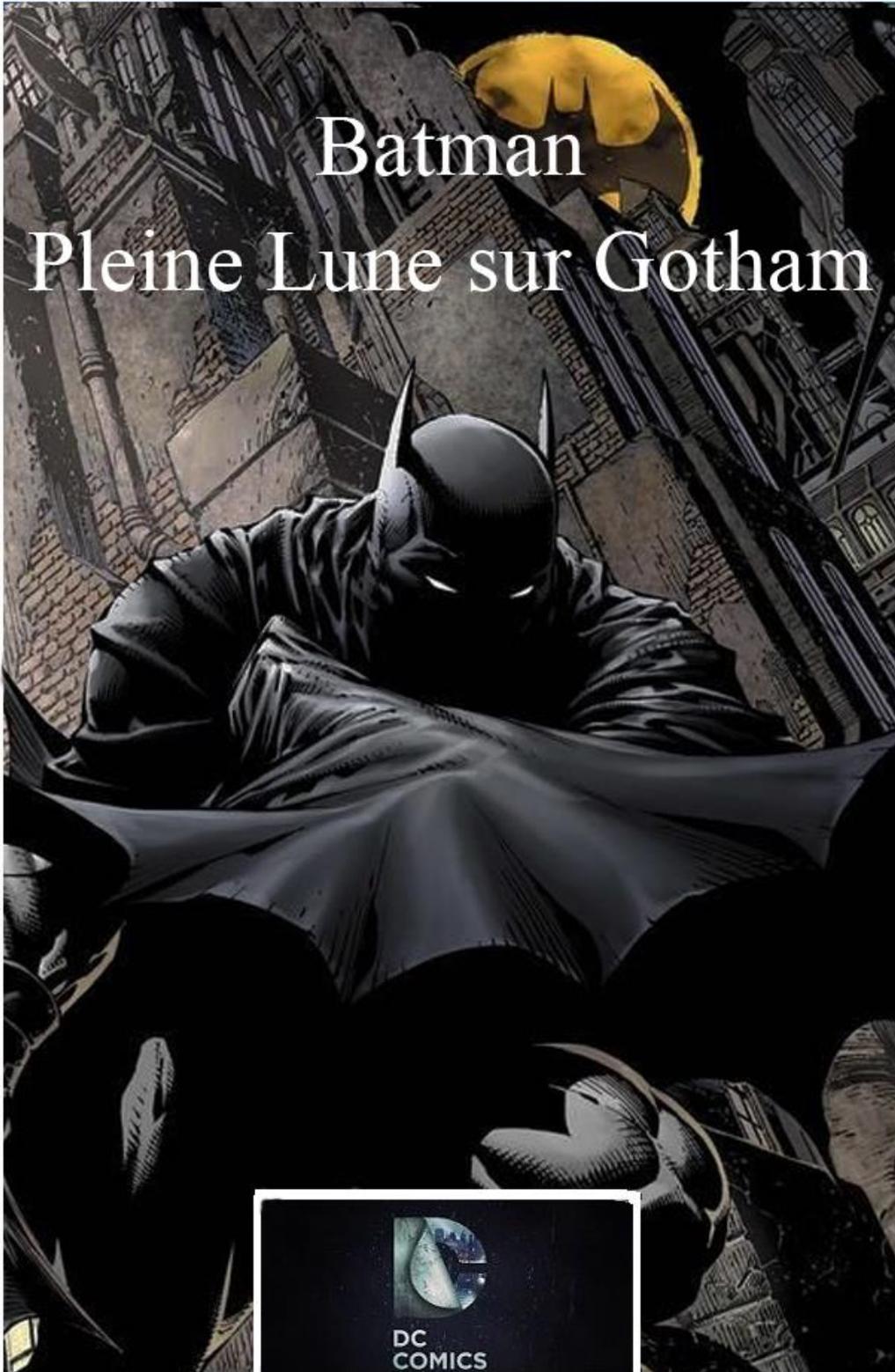


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Xav'

Batman Pleine Lune sur Gotham



DC
COMICS

Batman

Pleine Lune sur Gotham

Cette aventure dont vous êtes le héros prend place entre les deux premiers films de la trilogie de Christopher Nolan, « Batman Begins » et « The Dark knight ».

Vous êtes Bruce Wayne alias Batman. Vous avez sauvé la ville de Gotham de la Ligue des Ombres. Cette dernière regroupait des fanatiques qui voulaient plonger vos concitoyens dans le chaos en diffusant un narcotique rendant fou. Depuis, vous combattez le crime sous toutes ses formes afin d'enrayer la corruption qui gangrène la métropole. Aussi, de nombreuses armes automatiques circulent depuis peu dans les mains de la pègre, provoquant des ravages dans les rues. Il est temps pour le Chevalier Noir de se mettre en chasse afin de découvrir qui se cache derrière ce trafic d'armes !

En incarnant le super-héros Batman, de DC Comics, vous allez vous mesurer à l'un des emblématiques adversaires du Détective de Gotham. Celui-ci devra alors faire appel à toutes ses capacités pour triompher des épreuves qui l'attendent. Ces capacités sont déjà prédéterminées et chiffrées. Il en est de même pour la Batmobile. Vous trouverez un peu plus loin toutes ces valeurs sur la Feuille d'Aventure prête à jouer.



Les règles du jeu

L'homme derrière le masque

Voyons d'abord les capacités de Bruce Wayne alias Batman :

- **ENDURANCE** : elle représente votre dynamisme, votre force physique et votre état de santé. Vous pourrez perdre des points d'Endurance suite à des blessures ou tout ce qui peut porter atteinte à votre intégrité physique (maladie, poisons, etc...). Aussi, vous pourrez en récupérer en bénéficiant de soins ou de repos. Comme vous êtes un athlète accompli, votre total de départ est de 18 points dans cette capacité.
- **CHARISME** : il reflète votre intégrité morale, votre faculté de persuasion, mais aussi d'intimidation, lorsque vous interagissez avec les êtres que vous rencontrez. Il pourra varier en fonction de votre attitude et de leurs conséquences. Batman use fréquemment de méthodes discutables, et vous devrez veiller à ce que son Charisme ne soit pas inférieur à zéro. Si cela arrivait, le Chevalier Noir perdrait toute crédibilité auprès de la population de Gotham. Cela signifierait alors que vous aurez échoué dans votre aventure. Soyez donc vigilant vis-à-vis de cette capacité dont le total de départ compte seulement 1 point !
- **INTUITION** : ce n'est pas pour rien que Batman est le meilleur détective de Gotham ! Cette capacité symbolise votre sens très développé de l'observation. Elle évoluera selon les indices ou les victoires que vous aurez récoltés dans l'aventure. Plus elle sera élevée, plus vous saurez également exploiter les faiblesses de vos ennemis. Ceci vous ait expliqué dans l'article suivant. Votre total de départ est de 2 points.

Exploiter les faiblesses de vos ennemis

Du fait de son entraînement, Bruce Wayne est devenu un maître en Arts martiaux et un initié aux techniques du Ninjutsu, la discipline des Ninjas. Il a appris à s'adapter contre tout type d'adversaire en privilégiant certaines techniques de son style de combat. Ceux qui nous intéressent pour cette aventure sont au nombre de trois :

- *Close-Combat* : c'est votre Bonus en Attaque. Il s'ajoute à votre jet de dés d'Attaque lors des affrontements que vous aurez à livrer dans cette aventure. Il peut varier de 0 à 3.
- *Self-Défense* : c'est votre Bonus en Défense. Il reflète votre aptitude à parer les coups à l'aide de vos gantelets renforcés en s'ajoutant à votre score de Défense lors d'un combat. Il peut varier de 0 à 3.
- *Tai-jutsu* : le Bonus de cette technique propre aux ninjas représente au début d'un combat le nombre d'attaques que vous pouvez porter sans que vos adversaires ne puissent eux-

mêmes vous attaquer. En effet, Batman sait engendrer beaucoup de confusion chez ses ennemis lorsqu'il leur tombe dessus sans crier gare. Ce bonus peut varier de 0 à 2. Par exemple, si vous octroyez 1 point à ce bonus lors d'un combat, cela veut dire qu'au premier tour (et seulement au premier tour), vous avez droit à une attaque supplémentaire avant d'effectuer votre attaque habituelle. Ensuite, l'affrontement suit son cours normalement.

Ensuite, après chaque combat, vous récupérerez tous vos points d'INTUITION. Vous pourrez alors redistribuer ces points dans ces trois techniques avant le combat suivant. En effet, un super-héros digne de ce nom doit savoir s'adapter à n'importe quelle situation. C'est l'un des atouts de Batman : évoluer et s'adapter pour vaincre l'adversité !

Bat-Costume et Equipement de Base

Lorsque Bruce Wayne devient Batman, il revêt son Bat-Costume. Ce dernier comprend aussi deux équipements de base que vous possédez dès le début de votre aventure :

Bat-Cape

Cette cape peut se rigidifier sous l'impulsion électrique de vos gantelets. Vous pouvez ainsi planer de toit en toit dans le plus grand silence, ce qui vous permet d'espionner furtivement vos ennemis ou de leur tendre aisément une embuscade si le besoin s'en fait sentir.

Bat-Gantelets

Ces solides gantelets renforcés de métal vous permettent de parer les coups, voire même de briser des lames d'épées ou de couteaux en les bloquant dans les ergots dont ils sont serties. Ces gantelets vous ont sauvés la vie plus d'une fois !

Equipements Avancés

Le Chevalier Noir s'équipe aussi de gadgets forts utiles. Avant de débiter votre périple, vous allez choisir un et un seul équipement avancé parmi les suivants et l'inscrire sur votre Feuille d'Aventure :

Bat-Grappin

C'est un lance-grappin ayant l'apparence d'un pistolet. Celui-ci vous permet de projeter un grappin relié à un solide filin afin d'escalader très rapidement tout type de paroi. Vous le portez à votre Bat-Ceinture.

Bat-Vision

C'est une paire de lentilles de vision nocturne et infra-rouge qui s'adapte sur votre masque. Comme son nom l'indique, elle vous permet de voir dans l'obscurité comme en plein jour, et de repérer vos adversaires dissimulés dans les zones à visibilité restreinte, tel par exemple un brouillard. Vous la rangez dans votre Bat-Ceinture.

Batarangs

Ce sont des projectiles de métal que vous pouvez lancer sur vos adversaires avec une grande dextérité. Leur usage est similaire aux shurikens des ninjas, mais ils sont sculptés sous la forme de chauve-souris.



Combattre les criminels de Gotham

Pour chaque combat individuel à mener, suivez les étapes suivantes :

1. Répartissez vos points d'INTUITION entre votre *Close-Combat*, votre *Self-Défense* et votre *Tai-jutsu* pour toute la durée du combat.
2. Sauf indication contraire dans le paragraphe concerné, vous attaquez le premier. Lancez deux dés à six faces, additionnez les scores en ajoutant votre *Bonus de Close-Combat* éventuel, et comparez le résultat à la Défense de votre adversaire qui vous aura été précisée.
Si le résultat est égal ou supérieur à sa Défense, vous le touchez ! Vous pouvez alors lui retirer 3 points d'Endurance.

Règle optionnelle : si vous avez obtenu un double 4, il perd 4 points d'Endurance ; si c'est un double 5, il perd 5 points d'Endurance ; si c'est un double 6, il perd 6 points d'Endurance ! Cette règle s'applique aussi pour votre adversaire.

Si le résultat de votre jet est inférieur à la Défense de votre adversaire, vous le ratez !

Aussi, durant le premier round de combat (et seulement le premier round) et avant que votre adversaire ne puisse riposter, vous pouvez l'attaquer autant de fois supplémentaires que vous avez investi de points en *Tai-jutsu*. Si par exemple, vous aviez investi 2 points en *Tai-jutsu*, vous ferez d'abord votre attaque normale, puis vous pourrez l'attaquer encore deux fois avant qu'il ne vous attaque à son tour.

3. Ensuite, faites la même chose pour votre adversaire : lancez deux dés en ajoutant son *Bonus d'Attaque* éventuel. Par exemple, si votre adversaire a 2D+1 en Attaque, vous lancerez deux dés et vous ajouterez 1 au total obtenu.
Puis, vous ajouterez votre *Bonus de Self-Défense* à votre Défense naturelle qui est de 8. Vous comparerez alors les résultats du jet d'Attaque au total de Défense obtenu pour savoir si vous êtes touché par votre adversaire.

4. Recommencez à partir de l'étape 2 jusqu'à ce que l'Endurance de l'adversaire ou la vôtre atteigne 0, sauf indication contraire dans le paragraphe concerné.

Combattre avec la Batmobile

En ce qui concerne les combats impliquant la Batmobile, ils se dérouleront d'une manière similaire aux règles expliquées précédemment, mais cela vous sera détaillé dans le paragraphe concerné. Sachez seulement qu'au départ de votre aventure, votre véhicule dispose d'une valeur de BLINDAGE prédéterminée de 10 points, et de 2 missiles à fragmentation escamotés et orientés à l'avant. Vous retrouverez toutes ces précisions sur votre *Feuille d'Aventure*. **Sachez seulement que si le BLINDAGE de la Batmobile atteint 0, celle-ci est détruite et vous aurez échoué dans votre aventure.**

Alfred Pennyworth et la Batcave

Le plus fidèle allié de Bruce Wayne alias Batman est son majordome Alfred Pennyworth. Alfred est un ancien soldat britannique, au service de la famille Wayne depuis de nombreuses années. Si vous avez besoin de changer d'équipement ou de vous faire prodiguer des soins, vous pourrez vous rendre à la Batcave à certains moments de l'aventure (cela vous sera proposé dans le paragraphe en cours). C'est là que vous attendra votre majordome. Rendez-vous alors au paragraphe **50**, où il vous sera expliqué comment profiter des services de ce cher Alfred. **Aussi, n'oubliez surtout pas de noter le numéro de paragraphe où vous vous trouviez pour y revenir après.**

L'Horloge du Crime

Batman a un temps limité pour mener à bien sa mission. **Au moment où vous débutez l'aventure, le Maître du Crime réalisera son but secret dans huit heures.** Le trafic d'armes aura alors atteint son paroxysme. Si vous mettez plus de huit heures à découvrir le but secret du Maître du Crime, vous aurez échoué dans votre mission, mais vous pourrez bien sûr retenter l'aventure. Il vous sera précisé le temps écoulé lorsque vous aurez exploré un lieu particulier ou que vous vous serez rendu à la Batcave. Notez donc le décompte du temps passé à la rubrique *l'Horloge du Crime* de votre *Feuille d'Aventure*.

FEUILLE D'AVENTURE

BRUCE WAYNE alias BATMAN

ENDURANCE (*Total de départ 18*) =

CHARISME (*Total de départ 1*) =

INTUITION (*Total de départ 2*) =

Attaque = 2D Défense = 8

Close-Combat = Self-Défense = Tai-jutsu =

Equipement =

Notes =

LA BATMOBILE

Blindage (*Total de départ 10*) =

Missiles (*Total de départ 2*) =

L'HORLOGE DU CRIME

1 2 3 4 5 6 7 8 heures...

Un nouveau Maître du Crime est en ville

Pour appréhender votre principal adversaire, vous devrez recueillir plusieurs indices dans un temps limité. **De plus, vous avez le droit de vous rendre à un lieu donné une seule fois dans votre aventure.** Par exemple, si l'on vous propose de vous rendre à l'asile d'Arkham, vous ne pourrez y aller qu'une unique fois !

Certains chemins permettent d'atteindre le Maître du Crime, tandis que d'autres recèlent des traquenards. Plus vous vous rapprocherez de votre ennemi, plus les risques seront élevés.

Bien sûr, les êtres que vous croiserez ne seront pas tous malveillants. Il va sans dire que vous pourrez être épaulé par des personnes loyales comme Alfred Pennyworth, votre fidèle majordome.

Enfin, cette aventure dont vous êtes le héros a été faite comme toujours dans une optique de simple divertissement. Il n'y a pas d'énigme alambiquée à résoudre, ni pléthore d'objets à trouver pour gagner, ni d'adversaire surpuissant qui nécessite des capacités surélevées.

Je vous souhaite donc un agréable moment ludique, et bienvenu dans la peau, que dis-je, dans le Bat-costume du Chevalier Noir !



Vous êtes Batman

La nuit, propice au crime et à la dépravation, vient de tomber sur Gotham. C'est une de ces nuits de pleine lune, redoutée par tous les habitants de la ville. Ne dit-on pas que l'éclat spectral de l'astre lunaire exalte ainsi les esprits les plus dérangés ? Dans ces moments-là, toute personne censée se barricade chez elle, priant en attendant l'aube.

Un pâle faisceau vertical, figurant à son extrémité une chauve-souris, vient de traverser le ciel nocturne. Le lieutenant Gordon vient d'actionner le Bat-Signal ! Peu de temps après, vous vous posez sur le toit du commissariat de Gotham Central, ployant votre cape noire de jais autour de vous.

- Nous avons un nouveau problème : des attaques à main armée avec des armes de guerre, fait Gordon en guise d'introduction.

Il rajuste ses lunettes sur son nez avant de poursuivre.

- Cela fait nombre de victimes, et le maire voudrait que cela cesse.

- Bien entendu, répondez-vous avec une pointe de sarcasme. De quelles informations disposez-vous ?

Gordon vous explique que les armes de guerre sont apparues dans les mains du gang des Russes. Ils ont gagné des territoires en faisant reculer le gang de Maroni. Celui-ci ne compte pas en rester là et a cherché à se procurer lui aussi des armes automatiques. Le fournisseur de ces armes est un gang inconnu, récemment installé en ville. Ce gang emploie des petites frappes qui ignorent eux-mêmes l'identité de leurs employeurs.

Soudain, le portable de Gordon sonne, et celui-ci décroche aussitôt. Après une brève discussion avec son interlocuteur qui se trouve être son collègue, il vous explique qu'une bande de fous furieux à bord d'une camionnette sème la terreur en ville.

- Ils sont armés de fusils d'assaut et se dirigent vers Gotham Central, vous précise-t-il. Il faut les stopper avant qu'il n'arrive une catastrophe !

Vous acquiescez et montez sur le parapet du commissariat pour surveiller l'arrivée de la camionnette. Rendez-vous au **1**.



1

Il est temps de passer à l'action ! La camionnette des forcenés se dirige vers le centre-ville, et vous visionnez rapidement les rues que le véhicule est susceptible d'emprunter.

Allez-vous intercepter les gangsters dans l'une de ces rues, en sautant d'une corniche pour atterrir sur le toit de leur camionnette, au **12** ? Où allez-vous commander à votre Batmobile de vous rejoindre pour les affronter sur la route, au **33** ?

2

Parvenu au rez-de-chaussée, vous inspectez le réfectoire et les cuisines, puis les cabinets de consultation destinés au bataillon de psychiatres qui oeuvrent en ces murs. Ils sont tous vides à l'heure qu'il est, bien entendu. Vous alliez rebrousser chemin quand vous distinguez dans l'entrée principale des traces de pas humides remontant d'un escalier descendant au sous-sol. Sur vos gardes, vous suivez les traces. Le niveau inférieur de l'asile est plongé dans le noir. Pour continuer votre exploration, vous pouvez actionner la Bat-Vision si vous l'avez, au **5**. Si vous n'avez pas la Bat-Vision et que vous voulez explorer cet endroit, allez au **38**. Sinon, vous pouvez rebrousser chemin pour explorer les étages supérieurs, au **11**.

3

Vous sautez du haut de la passerelle, votre Bat-Cape se déployant autour de vous, et vous atterrissez lourdement sur le CHAPELIER FOU. Celui-ci perd connaissance sous le choc. Il vous reste à affronter le trio d'évadés de l'asile : WHITE SHARK, L'HOMME-CALENDRIER et VICTOR SZAZ. Si vous avez d'inscrit *Embuscade à Arkham* sur votre *Feuille d'Aventure*, ôtez 1 point de Défense à vos adversaires.

TRIO D'ÉVADES ENDURANCE 24 DEFENSE 7 Attaque 2D+1 Dommages 3

Vous parviendrez à tous les assommer dès que le total d'ENDURANCE de ce trio d'évadés atteint 9 ou moins. Dans ce cas, allez au **14**.

4

L'infirmière dit s'appeler Pamela Isley. Elle effectuait sa ronde des patients lorsque vous êtes arrivé à l'étage.

- Vous êtes seule ? demandez-vous perplexe.
- Oui, les assistants du gardien sont des bons à rien qui jouent aux jeux vidéo toute la nuit, mais je ne serais pas contre une présence masculine, c'est toujours rassurant, fait-elle avec un sourire angélique.
- Très bien, je vous accompagne, dites-vous en prenant les devants.
Pourtant, vous savez qu'il se trame quelque chose de bizarre en ces lieux. Vous gardez un œil sur la jeune femme en l'observant dans le reflet d'une fenêtre. Soudain, la prétendue infirmière saisit une seringue qui était cachée sous une serviette. L'instrument contient un liquide verdâtre peu engageant. Elle compte bien l'utiliser contre vous, mais vif comme l'éclair, vous cassez net l'aiguille en la bloquant dans un Bat-Gantelet.

- Ce n'est pas l'attitude d'une lady, lâchez-vous sarcastique.
- Va en enfer ! crache-t-elle avec véhémence.

Vous n'avez pas le choix, il va vous falloir affronter cette furie qui vient de dévoiler un aiguillon empoisonné sur l'une de ses bagues.

- Jamais à cours de choses qui piquent, à ce que je vois, lancez-vous.

Comme vous êtes un gentleman, vous laissez la demoiselle frapper la première. Mais en vérité, POISON IVY est loin d'être une femme sans défense. D'ailleurs, elle inflige 1 dé de dommages à chaque fois qu'elle vous érafle avec son aiguillon empoisonné.

POISON IVY ENDURANCE 9 DEFENSE 7 Attaque 2D+1 Dommages 1D

Si vous parvenez à réduire son ENDURANCE à 3 ou moins, allez au **49**.

5

L'endroit semble dater du dix-neuvième siècle, avec ses murs de brique antédiluviens. Vous constatez aussi en foulant le sol du niveau inférieur qu'il est recouvert de paille. Vous avancez de quelques pas quand soudain, vous remarquez des mâchoires d'acier saillir du sol ! Un piège à loup couvert de rouille était dissimulé dans la paille ! Heureusement, vous l'avez vu à temps. Non loin, un tunnel a été creusé à même la terre et s'enfonce dans ses profondeurs. Il semble que vous ayez trouvé un tunnel d'évasion. Et il est probable que les fugitifs aient des complices encore sur place en ce moment. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* la phrase suivante : *Suspect dans l'Asile*. Allez ensuite au **11** pour remonter vers les étages supérieurs.

6

Vous vous approchez des cartons. L'un d'eux a été justement ouvert, et vous distinguez les canons de fusils d'assaut en émerger. Vous vous apprêtez à examiner ces caisses de plus près quand un vieil homme maigrelet, vêtu d'un smoking désuet et d'un chapeau haut de forme, surgit d'un tas de marionnettes situés derrière les cartons. Vous n'avez pas le temps d'agir qu'il abat sur vous une longue barre de fer en poussant un hurlement. Le coup atteint rudement votre crâne. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, allez au **28** pour riposter.

7

Alors que vous vous rapprochez de l'infirmerie, vous entendez des gémissements et des appels au secours. Arrivé à hauteur de sa porte vitrée, vous apercevez deux assistants du gardien de nuit, leurs visages déformés par la terreur. Etendus sur le sol, ils ont été entravés avec des camisoles de force.

Vous tournant le dos, Un homme de haute stature, le crâne rasé, les domine de toute sa taille. Il est seulement vêtu d'un pantalon de pyjama propre aux patients. Des tatouages figurant des écailles de reptile recouvrent son corps, et il tient dans sa main un long scalpel !

Il vous faut agir sans délai où les assistants vont passer un sale quart d'heure !

D'un coup de pied, vous brisez la porte vitrée. Le gaillard aux tatouages se retourne alors vers vous, affichant un rictus repoussant. Vous remarquez en effet que ses dents sont taillées en

pointe ! Vous faites face à l'un des nombreux sociopathes de l'asile, en la personne de KILLER CROC.

Si vous avez des Batarangs, vous avez le temps d'en lancer un pour tenter de désarmer votre adversaire. Lancez deux dés et additionnez les résultats. Si vous obtenez 8 ou moins, vous touchez KILLER CROC au poignet : retirez immédiatement 3 points à son ENDURANCE et 1 point à son jet d'Attaque pour toute la durée du combat. Si vous faites 9 ou plus, vous le ratez et le Batarang se fiche dans un mur, sans autre conséquence.

Que vous ayez des Batarangs ou non, ce sont ensuite les poings qui vous parler.

KILLER CROC ENDURANCE 15 DEFENSE 7 Attaque 2D+1 Dommages 3

Quand vous aurez réduit son ENDURANCE à 3 ou moins, allez au **51**.

8

Votre projectile atteint l'homme encagoulé au poignet. Il lâche son arme en poussant un cri de douleur. Vous enchaînez en lui portant un coup de poing dans la mâchoire, et il tombe sans connaissance sur le sol. Entretemps, le vieil homme a grimpé les escaliers, se ruant sur vous, une longue barre de fer dans les mains ! Vous engagez le combat contre le CHAPELIER FOU. Celui-ci possède une vigueur étonnante malgré son âge avancé.

CHAPELIER FOU ENDURANCE 9 DEFENSE 6 Attaque 2D+1 Dommages 3

Dès que vous aurez réduit son ENDURANCE à 3 ou moins, il perdra connaissance. Vous fouillez rapidement les deux hommes. Sur le garde encagoulé, vous trouvez une carte de visite sur laquelle est écrit :

Prévenez Deadshot ce soir que je le veux à l'angle de la quarante-neuvième et de la vingt-sixième rue, prêt à couvrir la zone du rendez-vous. Offrez-lui la somme habituelle.

P.

Notez ces informations sur votre *Feuille d'Aventure*. Allez ensuite au **30**.

9

La camionnette fait une embardée. Sa course se termine en percutant violemment un lampadaire qui, par le choc, se trouve déchaussé du trottoir. Sans perdre un instant, vous jaillissez de la Batmobile et gagnez la cabine de la camionnette. Allez au **47**.

10

Tandis que vous vous dirigez vers l'*Iceberg Lounge* à bord de la Batmobile, vous contactez Alfred pour qu'il vous informe sur ce club privé.

Votre majordome vous rappelle quelques instants plus tard. Celui-ci vous indique que l'*Iceberg Loung* appartient à un certain Butch. Le club est fréquenté par des malfrats et des

désœuvrés venus des quatre coins de la ville. Accessoirement, il propose des spectacles de cabaret. Vous remerciez Alfred pour ces précisions.

Aussi, vous estimez qu'une attaque frontale ne serait pas constructive, car votre but est d'acquiescer des informations sur le trafic d'armes. La discrétion est donc de mise, du moins dans un premier temps. Le mieux serait de pénétrer à l'intérieur pour trouver ce que vous cherchez.

L'ordinateur de bord de la Batmobile vous signale que vous arrivez presque à destination. Vous décidez de cacher votre véhicule dans une rue proche et retirée. Puis, profitant de l'obscurité présente dans les rues, vous prenez le chemin de *l'Iceberg Lounge*.

Maintenant, qu'allez-vous faire pour parvenir à votre objectif ? Vous pouvez d'abord surveiller les allées et venues des clients du club, et ce du toit d'un immeuble voisin, au **61**. Ou vous pouvez escalader la paroi du bâtiment abritant le club pour y pénétrer par effraction, au **52**. Mais si vous avez votre Bat-Grappin, vous pouvez le dégainer pour vous élever jusqu'au même toit, au **57**.

11

Vous vous attendiez, cette nuit, à des scènes d'hystérie collective parmi les patients, à cause de la pleine lune. Pourtant, tout semble étrangement calme, comme si tous les pensionnaires de l'asile dormaient profondément. Alors que vous parvenez au deuxième étage de l'établissement, vous entendez le roulement d'un petit chariot sur les dalles. En effet, vous avez fait à peine quelques pas dans le couloir de l'étage qu'une jeune femme gracile vêtue d'une robe verte et d'une blouse du personnel médical émerge de la cellule chichement éclairée d'un patient. Ses cheveux roux retenus en queue de cheval virevoltent quand elle tourne la tête vers vous. Surprise de vous voir, elle pousse une exclamation en portant sa main délicate devant sa bouche. Manifestement, vous lui avez fait peur. Vous déclarez vouloir vérifier si tout se passe bien au sein de l'asile. Si vous avez inscrit la phrase *Suspect dans l'Asile* sur votre *Feuille d'Aventure*, allez au **4**. Sinon, allez au **16**.

12

Porté dans les airs par votre bat-cape, vous gagnez le toit d'un petit immeuble que la camionnette des forcenés devrait bientôt croiser selon vos estimations. Vous ne vous êtes pas trompé, car un instant plus tard, le véhicule surgit dans la rue à toute vitesse. Sans hésiter, vous vous élancez dans le vide et atterrissez soudainement sur sa cabine, cabossant son toit et faisant voler en éclats les vitres des portières ! Lancez deux dés et additionnez les résultats.

Si vous obtenez 8 ou moins, vous vous êtes réceptionné correctement.

Si vous obtenez 9 ou plus, vous vous êtes cogné violemment un genou, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE.

Le conducteur, en pleine confusion, se met à slalomer sur la route, vous obligeant à vous agripper au toit de la cabine. Vous tentez d'attraper le forcené qui est au volant pour interrompre la course folle de la camionnette. Lancez à nouveau deux dés et additionnez les résultats.

Si vous obtenez 8 ou moins, vous parvenez à agripper fermement le conducteur.

Si vous obtenez 9 ou plus, le second forcené en a profité pour tirer une rafale de son fusil d'assaut à travers le toit de la cabine. Les échardes projetées en tous sens vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. Relancez les dés jusqu'à obtenir 8 ou moins. Chaque échec vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE.

Dans tous les cas, dès que vous avez réussi, allez au **21**.

13

Si vous possédez la Bat-Vision, vous vous en munissez en vous rendant au **20**. Si vous ne l'avez pas, allez au **6**.

14

Si vous avez assommé l'homme dans le bureau du secrétariat, allez au **30**. Si vous ne l'avez pas fait, allez au **39**.

15

Vous êtes doté d'une patience infinie pour traquer les criminels. Vous restez donc dans l'ombre, attendant le moment propice pour agir. Le temps passe, et soudain, quelqu'un enclenche les éclairages au néon de la grande salle. Fort heureusement, la passerelle où vous trouvez reste hors du champ de l'éclairage. Trois hommes portant les tenues orange des prisonniers de l'asile d'Arkham, mais apparemment libres de leurs mouvements, surgissent d'un escalier partant du sous-sol. Ils déambulent dans le rez-de-chaussée, attendant quelqu'un et discutant entre eux. Vous les reconnaissez : il s'agit de Julian Day, surnommé l'HOMME – CALENDRIER car il commet des crimes selon des dates particulières, de WHITE SHARK, une brute imposante à la peau pâle qui a perdu son nez et ses oreilles, et de VICTOR SZAZ, un psychopathe adepte de la scarification. Un vieil homme en smoking surgit alors d'un tas de grandes poupées anciennes sis à côté des cartons.

- T'as toujours du travail pour nous, le CHAPELIER FOU ? lance WHITE SHARK.
- Bien sûr, chers messieurs, répond le vieillard. Il s'agit de confectionner les cadeaux de nos amis. Allons, mettons-nous au travail !

Les quatre hommes se mettent ainsi à démonter des armes automatiques pour les cacher dans les double-fonds des cartons de jouets, tout en sifflotant.

Entretemps, l'homme assoupi au bureau s'est réveillé. Inconscient de votre présence, il étend ses bras pour détendre ses muscles. Son téléphone portable se met alors à sonner et il décroche. Vous êtes assez prêt pour entendre la conversation. « Oui, l'argent est prêt, mister DEADSHOT. Dans un attaché-case, comme vous l'avez demandé. Le patron veut que vous soyez sur le toit de l'immeuble où se croisent la cinquante-neuvième et la vingt-sixième rue ce soir à l'heure que vous savez ». Puis il raccroche en reniflant d'aise. S'avachissant à nouveau, il ferme les yeux pour se rendormir.

Inscrivez les numéros des rues citées dans la conversation téléphonique ; cela pourra vous servir plus tard. Une heure s'est aussi écoulée sur *l'Horloge du Crime* ; notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.

Qu'allez-vous faire par la suite ? Tenter d'assommer discrètement le garde du secrétariat, au **27**. Ou sauter de la passerelle pour tomber sur l'un des quatre criminels situé au rez-de-chaussée, au **3**.

16

L'infirmière dit s'appeler Pamela Isley. Elle effectuait sa ronde des patients lorsque vous êtes arrivé à l'étage.

- Vous êtes seule ? demandez-vous perplexe.
- Oui, les assistants du gardien sont des bons à rien qui jouent aux jeux vidéo toute la nuit, mais je ne serais pas contre une présence masculine, c'est toujours rassurant, fait-elle avec un sourire angélique.
- Très bien, je vous accompagne, dites-vous en prenant les devants.

Pamela vous remercie et vous suit avec son chariot dans le couloir. Jetez deux dés et additionnez les résultats. Si vous obtenez 7 ou moins, allez au **40**. Si vous obtenez 8 ou plus, allez au **45**.

17

L'homme déjà amoché tourne de l'œil sous vos coups alors que vous tentez de lui extorquer des renseignements. Il perd rapidement conscience, ce qui réduit à néant votre tentative d'interrogatoire. De plus, vous devez ôter 1 point à votre CHARISME car des riverains qui observaient la scène derrière leurs fenêtres vous ont vues dans vos basses œuvres. Délaissant le gremlin évanoui, vous ouvrez les portes arrière de la camionnette dans l'espoir d'y trouver d'autres indices. Mis à part le troisième forcené groggy affalé contre la paroi, vous distinguez une longue caisse de bois. Sur celle-ci est inscrit : *Arkham Toys – Fabrique de jouets*. De cette caisse dépassent plusieurs chargeurs de fusils d'assaut. Vous entendez alors des sirènes de police se rapprocher rapidement. Il est temps pour vous de vous éclipser. Allez donc à la fabrique de jouets d'Arkham pour commencer votre enquête, au **41**.

18

Vous appuyez sur l'accélérateur de la Batmobile. Ses tuyères crachent des flammes tandis que vous rattrapez inexorablement la camionnette des gangsters. Ces derniers vous ont d'ailleurs repérés, et ses portes arrière s'ouvrent à la volée. Vous voyez alors deux hommes avec une expression de dément pointer leurs fusils d'assaut dans votre direction. Ils ouvrent le feu sur vous tandis que vous tentez de dépasser la camionnette ! Allez-vous réussir à les stopper sans trop de dégâts ? Pour le savoir, procédez comme suit :

Lancez deux dés et additionnez les résultats.

Si vous obtenez 7 ou moins, vous parvenez à dépasser la camionnette et d'un rude coup de volant, vous l'obligez à se rabattre sur le côté. Allez au **36**.

Si vous obtenez 8 ou plus, vous restez trop longtemps derrière le véhicule de ces fous furieux et ceux-ci en profitent pour vider leurs chargeurs sur la Batmobile. Celle-ci perd 2 points de BLINDAGE pendant que vous effectuez la manoeuvre. Vous dépassez ensuite la camionnette. Allez au **36**.

19

Vous grimpez les dernières marches de l'escalier, quand, au rez-de-chaussée, un vieil homme affublé d'un smoking désuet et d'un chapeau haut de forme surgit de nulle part. Celui-ci se met à crier d'une voix aigrelette :

- Attention, le Batman est là !

La porte vitrée d'un bureau de secrétariat distante de trois mètres sur votre gauche s'ouvre alors à la volée. Un homme encagoulé vêtu d'un treillis gris, en surgit, un fusil d'assaut à la main, et le braque aussitôt sur vous ! Vous pouvez lancer un Batarang dans le but de le désarmer, si vous en possédez, au **8**. Si vous n'en n'avez pas, allez au **32**.

20

Vous vous approchez des cartons. L'un d'eux est ouvert, et vous distinguez des canons de fusils d'assaut en émerger. Vous vous apprêtez à examiner ces caisses de plus près quand un mouvement provenant d'une pile de grandes poupées anciennes située derrière les cartons vous arrête. Soudain, un vieil homme maigrelet, vêtu d'un smoking désuet et d'un chapeau haut de forme surgit du tas de marionnettes et se rue sur vous en poussant un hurlement ! Il brandit une longue barre de fer, comptant l'abattre sur vous, mais vous pouvez anticiper son assaut. Vous l'esquivez d'un pas de côté et vous ripostez au **28**.

21

Sans son conducteur libre de ses mouvements, la camionnette fait une embardée. Sa course se termine en percutant violemment un lampadaire qui, par le choc, se trouve déchaussé du trottoir. Vous êtes projeté au sol et tentez alors un roulé-boulé en espérant que votre armure absorbera la majeure partie de l'impact. Lancez deux dés et additionnez les résultats.

Si vous obtenez 8 ou moins, vous perdez seulement 1 point d'ENDURANCE.

Si vous obtenez 9 ou plus, vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

Relevez-vous ensuite au **47** pour revenir à la cabine de la camionnette.

22

Par un tir précis, votre grappin se fiche dans l'embrasure de la lucarne. Vous n'avez plus qu'à l'actionner pour atteindre le sommet de la bâtisse.

Par la suite, le loquet de la lucarne, en piteux état, ne résiste pas longtemps à la pression que vous exercez sur lui, et un instant plus tard vous avez pénétré dans la pièce déserte qui fait office de grenier. Après avoir humé l'odeur appuyée de renfermé qui sévit en ce lieu, vous rejoignez un couloir décrépi et plongé dans la pénombre qui vous mène à la loge du gardien de nuit. Vous le trouvez d'ailleurs en pleine sieste, ronflant bruyamment et affalé sur sa chaise de bureau. C'est un vieil homme chétif qui ne paye pas de mine. Vous donnez un coup de pied dans sa chaise, histoire de le réveiller. Le vieil homme sursaute et vous aperçoit, sursautant encore.

- Rien à signaler ? demandez-vous, impérieux.
- Heu, non, j'crois pas, vous répond le gardien interloqué.

Ce qui ne vous avance guère, convenez-en. Vous décidez donc d'inspecter l'établissement par vous-même, au **11**.

23

Vous dégainez votre Bat-Grappin et visez les hauteurs de la fabrique. Le grappin fuse vers le toit et se fiche dans son rebord avec un cliquetis métallique. Vous fixez le lanceur à votre Bat-ceinture, et enclenchant son mécanisme, vous vous élevez dans les airs à grande vitesse. Un instant plus tard, vous avez posé le pied sur le toit. La surface de ce dernier est en partie recouverte par une baie vitrée. Vous forcez ses attaches à l'aide d'une pince coupante cachée dans votre Bat-ceinture, vous la soulevez et vous vous glissez à l'intérieur du bâtiment. Vous parvenez alors sur une grande passerelle métallique qui court tout le long des parois intérieures de l'édifice. Cette passerelle surplombe une immense salle remplie de vieilles machines industrielles et de cartons. Sur votre droite, une baie et une porte vitrée dévoilent une pièce faisant office de secrétariat. Derrière l'unique bureau de cette pièce, un homme portant un treillis gris et une cagoule noire est en train de piquer un somme, affalé sur une chaise. Un fusil d'assaut repose à côté de lui. Sûrement pas le comptable, vu son accoutrement. Sur votre gauche, un escalier métallique descend jusqu'au rez-de-chaussée. Qu'allez-vous faire ?

Vous pouvez vous approcher de l'homme encagoulé pour tenter de l'assommer, au **27**. Ou vous pouvez descendre l'escalier pour examiner les cartons, au **6**. Enfin, vous pouvez patienter dans l'ombre pour voir ce qui va se passer, au **15**.

24

Le rouquin bafouille avec difficulté quelques mots que vous parvenez tout de même à saisir :

- Le club... *Iceberg Lounge*...

Puis il tourne de l'œil et s'évanouit. L'abandonnant aux brumes de l'inconscience, vous ouvrez les portes arrière de la camionnette dans l'espoir d'y trouver d'autres indices. Mis à part le troisième forcené groggy affalé contre la paroi, vous distinguez une longue caisse de bois. Sur celle-ci est inscrit : *Arkham Toys – Fabrique de jouets*. De cette caisse dépassent plusieurs chargeurs de fusils d'assaut. Vous entendez alors des sirènes de police se rapprocher rapidement. Il est temps pour vous de vous éclipser.

Deux destinations s'offrent à vous pour commencer votre enquête : la fabrique de jouets *Arkham Toys*, au **41**, ou le club nommé *l'Iceberg Lounge*, au **10**. En sachant que le quartier sordide d'Arkham est des plus dangereux et qu'il ne faut pas s'y risquer sans précautions, il est peut-être plus avisé de recueillir d'abord des informations à *l'Iceberg Lounge*.

25

Vous assomez le CHAPELIER FOU d'un uppercut quand un homme encagoulé, vêtu d'un treillis gris et dévalant l'escalier de la passerelle, s'apprête à braquer son fusil d'assaut sur vous. Vous vous ruez sur lui pour lui porter un coup de poing dans la mâchoire !

GARDE

DE LA FABRIQUE ENDURANCE 9 DEFENSE 7 Attaque 2D Dommages Spécial*

*Si le garde vous atteint une seule fois, vous êtes fauché par la rafale de son arme automatique et votre aventure se termine ici.

Si vous réduisez l'ENDURANCE de votre adversaire à 3 ou moins, il perd connaissance. Vous le fouillez alors rapidement et vous trouvez une carte de visite sur laquelle est écrit :
Prévenez Deadshot ce soir que je le veux à l'angle de la quarante-neuvième et de la vingt-sixième rue, prêt à couvrir la zone du rendez-vous. Offrez-lui la somme habituelle.

P.

Notez ces informations sur votre *Feuille d'Aventure*. Allez ensuite au **30**.

26

Le rez-de-chaussée de la fabrique a la taille d'un gymnase. Bien sûr, à cette heure de la nuit, il est plongé dans les ténèbres. D'imposantes machines industrielles servant à produire et emballer des jouets anciens gisent ici et là. Sur votre gauche, un escalier de métal permet d'accéder à une grande passerelle également en métal. Celle-ci surplombe la salle à trois mètres de hauteur, tout en longeant la paroi intérieure sur ses quatre murs. De l'autre côté de la salle sont empilés des cartons de jouets qui semblent identiques à celui que vous avez trouvé dans la camionnette des forcenés. Allez-vous inspecter les cartons au **13**, ou prendre l'escalier pour monter sur la passerelle, au **19** ?

27

Après avoir poussé lentement la porte du secrétariat, vous vous approchez subrepticement du garde assoupi. Arrivé à sa hauteur, vous l'agrippez par le cou pour l'étouffer afin de lui faire perdre connaissance.

Lancez deux dés. Si vous obtenez 9 ou moins, le garde hébété tente de se débattre sans succès et il s'évanouit quelques instants plus tard sous votre prise. Si vous obtenez 10 ou plus, il parvient en s'agitant à vous porter des coups de coude dans les côtes, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE.

Dans tous les cas, vous avez mis discrètement le garde hors de combat. Allez maintenant au **3** pour vous occuper des malfrats au rez-de-chaussée.

28

Vous engagez le combat contre le CHAPELIER FOU. Celui-ci possède une vigueur étonnante malgré son âge avancé.

CHAPELIER FOU ENDURANCE 9 DEFENSE 6 Attaque 2D+1 Dommages 3

Dès que vous aurez réduit son ENDURANCE à 3 ou moins, allez au **37**.

29

Maintenant que vous vous êtes rapproché de la fabrique de jouets, vous pouvez mieux l'examiner. C'est effectivement un vieil immeuble aux briques d'un rouge passé, vestige

d'une époque révolue selon l'expression consacrée. D'anciennes affiches de cirque itinérant avec ses faciès de clowns peinturlurés perdurent sur ses murs. Pour ce qui est de pénétrer à l'intérieur, il va sans dire qu'en tant que Chevalier Noir de Gotham, vous n'emprunterez pas la porte principale. Trop surfait.

Si vous avez le Bat-Grappin, vous pouvez gagner le toit, au **23**. Sinon, un petit escalier adjacent au mur nord descend sur une porte en bois vermoulu que vous pouvez défoncer d'un coup de pied, au **34**.

30

Un fourgon du SWAT mené par le lieutenant Gordon arrive sur les lieux un instant plus tard. La fabrique est rapidement investie par les policiers, dûment fouillée, et enfin les menottes sont passées aux poignets des malfrats que vous avez neutralisés.

- Je sais ce que vous allez dire : que la cavalerie arrive après la bataille ! vous fait Gordon avec un grand sourire en installant un malfrat menotté dans une voiture de police. Mais au commissariat, nous sommes débordés par les appels car c'est la pleine lune.
- Je gérais la situation, il n'y a pas de problème.
- Ah, c'est bien, parce que...

Mais le lieutenant Gordon termine sa phrase dans le vide, car vous avez déjà disparu vers une autre destination.

Vous avez donc mis à jour une cache d'armes de guerre (dont les trafiquants employaient des patients de l'asile par-dessus le marché !). Si vous aviez inscrit *Embuscade à Arkham* sur votre *Feuille d'Aventure*, vous pouvez ajouter 1 point à votre INTUITION. Ensuite, avancez d'une heure *l'Horloge du Crime*.

Vous pouvez maintenant vous rendre à l'asile, au **48** ; ou quitter l'île d'Arkham pour gagner *l'Iceberg Lounge*, au **10**.

Par ailleurs, vous avez la possibilité de rejoindre Alfred à la Batcave, au **50**. Enfin, si vous connaissez l'heure et le lieu de rendez-vous concernant le projet du Maître du Crime, additionnez les numéros des rues du lieu de rencontre, ainsi que l'heure, et vous pourrez aller au numéro de paragraphe obtenu quand vous le souhaitez.

31

Les trois criminels étant inconscients pour un moment, vous allez pouvoir poursuivre votre exploration de la fabrique. Mais avant cela, vous appelez le lieutenant Gordon via les systèmes de communication de la Batmobile. La police va donc venir embarquer les évadés dans quelques minutes, et reboucher le tunnel qui conduit certainement à l'établissement psychiatrique. Maintenant, vous pouvez vous diriger vers le rez-de-chaussée de la bâtisse par un autre escalier situé au fond de la pièce, au **26**.

32

L'homme encagoulé a tôt fait de vous abattre d'une rafale de son arme automatique. Même Batman ne peut survivre à cela. Votre aventure se termine ici.



33 - Vous pressez la commande de votre ceinture qui active le pilotage automatique de la Batmobile.

33

Vous pressez la commande de votre ceinture qui active le pilotage automatique de la Batmobile. Un instant plus tard, dans un formidable rugissement de son moteur sur-gonflé, la sombre silhouette de votre bolide surgit au pied du commissariat de Gotham Central. Sans perdre un instant, vous vous élancez du toit de l'immeuble. Votre cape qui rappelle les ailes d'une chauve-souris géante se déploie sous l'impulsion de vos gantelets, vous faisant planer dans l'air glacial. Il ne vous faut ensuite qu'une poignée de secondes pour vous poser à côté de l'imposant engin noir de jais, et grimper à l'intérieur. Puis, son moteur pousse un vrombissement spectaculaire quand, assis aux commandes, vous démarrez plein gaz.

Votre bolide alors lancé à pleine vitesse traverse les rues de Gotham, chichement éclairées par les halos faméliques de vieux réverbères. Fort heureusement, les artères de la ville sont désertes à cette heure de la nuit, et vous parvenez sans difficulté à rattraper la camionnette des forcenés. Lancée dans une course folle, les vitres de cette dernière sont grandes ouvertes, et ses occupants armés de fusils d'assaut tirent sans discontinuer sur les vitrines des magasins et les éclairages publics. Tout en poussant des cris sauvages, le forcené qui se trouve au volant fait zigzaguer la camionnette le long de la rue, renversant les containers à poubelle qui ont le malheur de se trouver sur son passage. Allez-vous tenter de dépasser la camionnette pour l'obliger à se rabattre sur le côté, au **18** ? Ou préférez-vous la percuter par l'arrière, au **42** ?

34

Vous descendez les quelques marches de pierre, et d'un grand coup de pied, vous faites voler en éclat une partie de la porte en bois et son cadenas rouillé. Vous campant sur le seuil d'une pièce rudimentaire d'une dizaine de mètres carrés et éclairée par une ampoule faiblarde pendue à son plafond, vous vous retrouvez nez à nez avec trois individus vêtus d'ensembles orange marqués de numéros. Le dernier était justement en train d'émerger d'un puits creusé à même le sol. Des évadés de l'asile ! Vous reconnaissez immédiatement Julian Day, alias l'HOMME-CALENDRIER, un petit homme imberbe et chauve qui commet ses crimes en

fonction de dates particulières. Vient ensuite WHITE SHARK, une brute épaisse au teint pâle qui a perdu ses oreilles et son nez. Et enfin VICTOR SZAZ, un psychopathe adepte de la scarification, dont le regard est empreint d'une noirceur innommable. Heureusement, ils sont tout aussi surpris que vous de vous voir ici. Affrontez-les sans tarder ! Si vous avez inscrit *Embuscade à Arkham* sur votre Feuille d'Aventure, ôtez 1 point de Défense à vos adversaires.

TRIO D'ÉVADES ENDURANCE 24 DEFENSE 7 Attaque 2D+1 Dommages 3

Vous parviendrez à tous les assommer dès que le total d'ENDURANCE de ce trio d'évadés atteint 9 ou moins. Dans ce cas, allez au **31**.

35

Vous errez dans les rues sombres d'Arkham. Celles-ci sont pratiquement désertes... Mais pas totalement. En effet, la rue qui borde la façade arrière de la fabrique de jouets est un repaire de sans-abris. En pénétrant dans la rue envahie de pénombre, vous constatez que des déshérités en haillons se sont regroupés autour de braseros. Les feux, allumés dans des jerricanes, leur permettent un tant soit peu de chasser le froid automnal. Tandis que vous parcourez le lieu, des regards hagards se posent sur vous, puis se détournent rapidement. Il se passe tellement de choses bizarres à Arkham, que votre présence ne surprend apparemment personne. Alors que vous parvenez au bout de la rue, un vieux clochard avachi dans un carton vous apostrophe :

- Hey, mais c'est vous le Batman !
Silencieux, vous toisez le vieil homme.
- J'parie que vous êtes venu à cause du raffut dans la fabrique de jouets la nuit, ajoute le clochard d'un air conspirateur. Ouais, ces types qui débarquent la nuit avec leur sale mine, et qui font peur à tout l'monde. Faut s'méfier d'eux, ouais, des vicieux ceux-là que j'veus dis.
- La nuit ? dites-vous.
- Ouais, y remettent les machines en route dans la fabrique, et tout l'bazar. Y m'empêchent de dormir. Dites-leur bien qu'c'est pas poli s'qu'y font.
- Je n'y manquerai pas, répondez-vous.

Fort de ces indications, vous tournez les talons pour poursuivre votre exploration. Mais faire le tour du quartier vous a pris du temps : avancez *l'Horloge du Crime* d'une heure. Vous pouvez aller à la fabrique de jouets, au **29**. Ou vous pouvez trouver le gardien de l'asile, au **48**.

Notez cependant sur votre Feuille d'Aventure la phrase suivante : « *Embuscade à Arkham* ». En effet, vous aurez pris soin de garer la Batmobile dans une impasse retirée, et lors de vos combats à l'intérieur de la fabrique de jouets, vous bénéficierez d'un effet de surprise maximal.

36

Arrivé à hauteur de la cabine du conducteur, Vous virez d'un coup sec, provoquant un grincement de ferraille tordue lorsque vous défoncez sa portière. La camionnette fait alors une embardée. Sa course se termine en percutant violemment un lampadaire qui, par le choc, se

trouve déchaussé du trottoir. Sans perdre un instant, vous jaillissez de la Batmobile et gagnez la cabine de la camionnette. Allez au **47**.

37

Si vous arriviez du sous-sol, allez au **25**. Si vous êtes rentré par le toit, allez au **46**.

38

L'endroit semble dater du dix-neuvième siècle, avec ses murs de brique antédiluviens. Vous constatez aussi en foulant le sol que le sol du niveau inférieur est recouvert de paille. Vous avancez de quelques pas quand soudain, des mâchoires d'acier se referment sur votre cheville ! Un piège à loup couvert de rouille était dissimulé dans la paille ! Poussant un grognement de douleur, vous parvenez tant bien que mal à dégager votre jambe du piège. Cette mésaventure vous fait perdre néanmoins 4 d'ENDURANCE. Vous préférez faire demi-tour pour éviter un autre piège. Allez au **11** pour inspecter les étages supérieurs.

39

Vous assommez le dernier évadé d'un uppercut quand un homme encagoulé, vêtu d'un treillis gris et venant de dévaler l'escalier de la passerelle, braque son fusil d'assaut sur vous. Il est trop proche pour vous manquer et vous êtes fauché par la rafale de son arme automatique. Même Batman ne peut survivre à cela. Votre aventure se termine ici.

40

L'infirmière dit s'appeler Pamela Isley. Elle effectuait sa ronde des patients lorsque vous êtes arrivé à l'étage.

- Vous êtes seule ? demandez-vous perplexe.
- Oui, les assistants du gardien sont des bons à rien qui jouent aux jeux vidéo toute la nuit, mais je ne serais pas contre une présence masculine, c'est toujours rassurant, fait-elle avec un sourire angélique.
- Très bien, je vous accompagne, dites-vous en prenant les devants.
Pourtant, vous sentez qu'il se trame quelque chose de bizarre en ces lieux. Vous gardez un œil sur la jeune femme en l'observant dans le reflet d'une fenêtre. Soudain, la prétendue infirmière saisit une seringue qui était cachée sous une serviette. L'instrument contient un liquide verdâtre peu engageant. Elle compte bien l'utiliser contre vous, mais vif comme l'éclair, vous cassez net l'aiguille en la bloquant dans un Bat-Gantelet.
 - Ce n'est pas l'attitude d'une lady, lâchez-vous sarcastique.
 - Va en enfer ! crache-t-elle avec véhémence.

Vous n'avez pas le choix, il va vous falloir affronter cette furie qui vient de dévoiler un aiguillon empoisonné sur l'une de ses bagues.

- Jamais à cours de choses qui piquent, à ce que je vois, lancez-vous.

Comme vous êtes un gentleman, vous laissez la demoiselle frapper la première. Mais en vérité, POISON IVY est loin d'être une femme sans défense. D'ailleurs, elle inflige 1 dé de dommages à chaque fois qu'elle vous érafle avec son aiguillon empoisonné.

POISON IVY ENDURANCE 9 DEFENSE 7 Attaque 2D+1 Dommages 1D

Si vous parvenez à réduire son ENDURANCE à 3 ou moins, allez au **49**.

41

Au volant de la Batmobile, Vous gagnez l'île d'Arkham à la sinistre réputation. L'endroit abrite bien sûr l'asile du même nom. Ce célèbre établissement est connu pour être une véritable passoire si l'on se réfère à tous les criminels déments qui s'y sont évadés. Mais Arkham regroupe aussi des usines et des logements délabrés pour les pauvres gens qui n'ont pas pu s'installer ailleurs. Personne n'est assez fou pour s'y promener la nuit tombée, sauf les désespérés... Et les chauves-souris géantes.

Parvenu devant les grilles de l'asile, vous quittez prestement votre véhicule. La fabrique de jouets *Arkham Toys* se trouve à votre droite, de l'autre côté de la rue qui longe l'établissement psychiatrique. Comme nombre de bâtiments du coin, l'usine semble en piteux état.

Vous pouvez inspecter d'abord les rues alentour, au **35**. Ou vous pouvez vous rendre directement à la fabrique de jouets pour l'explorer, au **29**. Enfin, vous pouvez en profiter pour vous assurer que tout est en règle dans l'asile en trouvant le gardien de nuit, au **48**.

42

Vous appuyez sur l'accélérateur de la Batmobile. Ses tuyères crachent des flammes tandis que vous rattrapez inexorablement la camionnette des gangsters. Ces derniers vous ont d'ailleurs repérés, et ses portes arrière s'ouvrent à la volée. Vous voyez alors deux hommes avec une expression de dément pointer leurs fusils d'assaut dans votre direction. Ils ouvrent le feu sur vous tandis que vous tentez de percuter la camionnette !

Allez-vous réussir à les stopper sans trop de dégâts ? Pour le savoir, procédez comme suit :

Lancez deux dés et additionnez les résultats. Si vous obtenez 5 ou moins, vous parvenez *in extremis* à percuter la camionnette et son conducteur perd le contrôle. Allez au **9**.

Sinon, vous restez trop longtemps derrière le véhicule de ces fous furieux. Ceux-ci en profitent pour tirer sur la Batmobile avec les lance-grenades qui équipent leurs fusils d'assaut. Votre véhicule essuie les déflagrations et perd 4 points de BLINDAGE avant que vous ne percutiez leur véhicule. Allez ensuite au **9**.

43

Vous avez à peine repris votre souffle qu'un homme encagoulé, vêtu d'un treillis gris et venant de dévaler l'escalier de la passerelle, braque son fusil d'assaut sur vous. Il est trop proche pour vous manquer et vous êtes fauché par la rafale de son arme automatique. Même Batman ne peut survivre à cela. Votre aventure se termine ici.

44

Parvenu devant la fenêtre du premier étage, vous constatez que les barreaux qui la sécurisaient ont été délogés et qu'elle est entrouverte. Cette institution atteint des sommets en matière d'évasion, songez-vous exaspéré. Néanmoins, vous en profitez pour pénétrer à l'intérieur.

Vous vous retrouvez dans un couloir obscur et décrépi, conduisant à plusieurs bureaux sur votre gauche, à l'infirmerie sur votre droite, et qui se termine avec des escaliers en colimaçon donnant au rez-de-chaussée ou encore aux étages supérieurs.

Si vous voulez inspecter le rez-de-chaussée, allez au **2**. Si vous souhaitez vous rendre dans les étages supérieurs, allez au **11**. Mais vous pouvez aussi passer à l'infirmerie, au **7**.

45

Hélas, les apparences sont parfois trompeuses. Alors que vous lui tournez le dos, la jeune femme plante une seringue dans votre cou, injectant un puissant narcotique qui vous prive de toute volonté. Vous allez devenir l'esclave de POISON IVY pour le restant de vos jours. Votre aventure se termine ici.

46

Si vous avez déjà affronté le trio d'évadés, allez tout de suite au **25**. Sinon, continuez la lecture de ce paragraphe.

Vous avez à peine repris votre souffle que trois hommes émergent d'un escalier situé à l'autre bout de la salle et qui s'enfonce jusqu'au sous-sol. Tous sont vêtus d'ensembles orange sur lesquels figurent des numéros. Des évadés de l'asile ! Vous reconnaissez immédiatement Julian Day, alias l'HOMME-CALENDRIER, un petit homme imberbe et chauve qui commet ses crimes en fonction de dates particulières. Vient ensuite WHITE SHARK, une brute épaisse au teint pâle qui a perdu ses oreilles et son nez. Et enfin VICTOR SZAZ, un psychopathe adepte de la scarification, dont le regard est empreint d'une noirceur innommable. Heureusement, ils sont tout aussi surpris que vous de vous voir ici. Affrontez-les sans tarder ! Si vous avez d'inscrit *Embuscade à Arkham* sur votre Feuille d'Aventure, ôtez 1 point de Défense à vos adversaires.

TRIO D'EVADES ENDURANCE 24 DEFENSE 7 Attaque 2D+1 Dommages 3

Vous parviendrez à tous les assommer dès que le total d'ENDURANCE de ce trio d'évadés atteint 9 ou moins. Dans ce cas, allez au **39**.

47

Vous réalisez d'un coup d'œil que les trois occupants sont salement amochés, voire gravement blessés. Vous saisissez par le col celui qui est encore conscient : un rouquin à la dentition de travers. En effet, il vous faut obtenir rapidement des informations sur la provenance des armes de guerre avant l'arrivée de la police.

Allez-vous intimer au rouquin d'une voix gutturale de vous dire qui lui a fourni ces armes, au **24** ? Ou allez-vous le ruer de coups de poings pour le faire craquer, au **17** ?

48

L'Asile d'Arkham est un bâtiment ancien, un manoir ayant appartenu à une ancienne et puissante famille de Gotham, dit-on. Il est aujourd'hui aménagé comme un établissement psychiatrique renfermant les déséquilibrés les plus dangereux de la ville.

Vous escaladez le mur d'enceinte envahi par le lierre sans grande difficulté. Encore une preuve accablante des failles de sécurité de cet établissement, pensez-vous. Parvenu au sommet du mur, vous réfléchissez à la manière de pénétrer à l'intérieur de l'asile car après tout, en tant que Batman, vous n'allez pas passer par la porte d'entrée !

Allez-vous longer sur votre droite le faite du mur d'enceinte qui aboutit à une fenêtre coulissante du premier étage, au **44** ? Ou, si vous avez le Bat-Grappin, allez-vous l'utiliser pour gagner une lucarne perçant le toit du bâtiment central, au **22** ?

49

Vous êtes parvenu à maîtriser POISON IVY. Celle-ci a perdu connaissance, et il ne vous reste plus qu'à appeler, via les systèmes de communication de la Batmobile, le lieutenant Gordon pour procéder à son arrestation. POISON IVY sera susceptible de revenir dans l'établissement psychiatrique d'Arkham, mais cette fois en tant que patiente.

Une carte de visite est tombée de sa blouse. Sur cette carte est inscrit :

Très chère,

Une fois que le cadeau sera prêt, retrouvez-moi à l'endroit convenu, à deux heures, cette nuit.

P.

Voilà un indice à noter sur votre *Feuille d'Aventure : Heure de rencontre - Deux heures*. Si vous aviez auparavant inscrit *Suspect dans l'Asile* sur votre *Feuille d'Aventure*, vous gagnez 1 point d'INTUITION. Avancez également d'une heure *l'Horloge du Crime*.

Quelques instants plus tard, Gordon débarque avec d'autres policiers et une ambulance devant la bâtisse.

- Je vous dis à plus tard... Car la nuit n'est pas terminée, vous dit-il avant de repartir avec son escorte et la jeune femme menottée.

Vous laissez l'Asile derrière vous. Maintenant, qu'allez-vous faire pour continuer votre enquête ? Vous pouvez inspecter les rues alentour, au **35**. Ou vous pouvez vous rendre à la fabrique de jouets *Arkham Toys* pour l'explorer, au **29**. Mais vous pouvez aussi quitter l'île d'Arkham pour gagner *l'Iceberg Lounge*, au **10**.

Par ailleurs, vous avez la possibilité de rejoindre Alfred à la Batcave, au **50**. Enfin, si vous connaissez l'heure et le lieu de rendez-vous concernant le projet du Maître du Crime, additionnez les numéros des rues du lieu de rencontre, ainsi que l'heure, et vous pourrez aller au numéro de paragraphe obtenu quand vous le souhaitez.

50

Le Manoir Wayne ayant été détruit par la Ligue des Ombres (cf. *Batman Begins*), vous avez pris, en tant que Bruce Wayne, vos quartiers dans un luxueux appartement de la Tour Wayne, un gratte-ciel trônant dans le centre-ville. Quant à la Batcave provisoire que vous utilisez en

ce moment, elle a été agencée dans le sous-sol discret d'un chantier en construction vous appartenant (cf. The Dark Knight). Vous rejoignez donc Alfred Pennyworth, votre fidèle majordome au sein de la Batcave.

Alors que vous finissez de descendre avec votre Batmobile sur la plate-forme d'accès, Alfred vient à votre rencontre :

- La randonnée nocturne de monsieur se passe bien ? vous demande votre acolyte avec son flegme habituel.
- Comme une nuit de pleine lune, Alfred, lui répondez-vous.

Choisissez maintenant l'une des options suivantes :

Vous pouvez changer d'Équipement Avancé (notez celui que vous aurez choisi sur votre *Feuille d'Aventure*, et effacez l'ancien). Vous en profiterez aussi pour vous occuper de l'entretien de votre attirail.

Ou vous pouvez demander à Alfred de vous aider à soigner vos blessures. Puis vous dégusterez ses spéculos aux vertus curatives avec une bonne tasse de thé. Ceci vous permettra de récupérer 6 points d'ENDURANCE sans dépasser votre total de départ. Vous ne pourrez choisir cette option qu'une seule fois dans l'aventure.

Une fois que vous aurez fait votre choix, avancez d'une heure *L'Horloge du Crime*. Ensuite, revenez au paragraphe où vous vous trouviez.



51

Vous avez envoyé cette brute de KILLER CROC au tapis, ce qui est une très bonne chose. Vous libérez les deux assistants du gardien de nuit qui vous remercient de les avoir sauvés, et vous passez l'une des camisoles de force à l'homme aux tatouages. Les assistants vous expliquent qu'une jeune femme est arrivée dans la soirée, se présentant comme la nouvelle infirmière. Mais elle a empoisonné leur nourriture avec une drogue, leur faisant perdre leur libre arbitre. Ils se sont alors retrouvés ligotés et livrés à KILLER CROC qui, drogué lui aussi, obéit aveuglément à la jeune femme. D'ailleurs, d'autres patients ont subi le même sort. Les assistants ignorent l'objectif de l'usurpatrice, mais vous conseillent de vous méfier d'elle. Vous acquiescez et suggérez aux deux hommes de rester à l'infirmerie pour surveiller KILLER CROC. Inscrivez la phrase *Suspect dans l'Asile* sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous pouvez maintenant aller au rez-de-chaussée, au **2** ; ou gagner les étages supérieurs, au **11**.

52

Vous avez trois étages à escalader pour parvenir au sommet. Heureusement, le bâtiment, plutôt âgé, présente plusieurs aspérités, et il ne pleut pas. Néanmoins, il va falloir être prudent. Lancez deux dés et additionnez les résultats. Si vous obtenez 8 ou moins, vous atteignez le sommet sans trop de difficulté (retirez seulement 1 point à votre ENDURANCE), en allant au **64**. Si vous obtenez 9, 10, ou 11, vous atteignez le sommet mais cela vous prend du temps,

vous essoufflant grandement (retirez 2 points à votre ENDURANCE), puis allez au **64**. Si vous obtenez 12, allez au **66**.

53

DEADSHOT est concentré sur le trajet de la Batmobile et ne vous remarque pas en train de vous poster derrière lui. L'homme en rouge cesse alors d'observer dans sa lunette, remarquant instinctivement votre présence. Soudain, il pivote sur lui-même pour tenter de vous envoyer un coup de crosse dans la mâchoire, mais il est déjà trop tard. Vous lui assénez une terrible manchette sur sa nuque. Lancez deux dés et ajoutez 2 au résultat obtenu pour votre attaque. Comparez le score à la Défense de DEADSHOT qui est de 9. Si vous le touchez, ôtez-lui immédiatement 4 points d'ENDURANCE. Ensuite, le duel entre vous et DEADSHOT peut commencer véritablement !

DEADSHOT ENDURANCE 12 DEFENSE 8 Attaque 2D+1 Dommages 3

Dès que vous serez parvenus à réduire son ENDURANCE à 3 ou moins, votre adversaire tombe inconscient. La police n'aura plus qu'à aller le cueillir. Quant à vous, vous rejoignez la place de la cathédrale, au **84**.

54

Vous vous ruez sur les complices du Maître du Crime, mais la jeune femme, vous apercevant derechef, dégainé un revolver gros calibre caché dans son dos et le braque sur vous. Son acolyte l'imité avec son pistolet-mitrailleur. Ils tentent de vous cribler de plomb en lâchant des rires déments. Vous comprenez tardivement que vous ne pourrez pas les atteindre ; vous devez battre en retraite pour vous mettre à couvert derrière un arbre. Lancez deux dés et additionnez les résultats.

Si vous obtenez 6 ou moins, vous parvenez sans encombre à vous mettre à couvert.

Si vous obtenez 7, 8 ou 9, vous parvenez à vous mettre à couvert mais une balle vous a atteint légèrement à l'épaule et vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

Si vous obtenez 10, 11 ou 12, vous parvenez à vous mettre à couvert mais une balle vous a atteint au flanc, freinée par votre Bat-costume et vous perdez tout de même 6 points d'ENDURANCE.

Dans tous les cas, vous devez faire appel à la Batmobile pour les affronter, au **97**.

55

Vous inspectez prudemment le parapluie de Butch. Lorsque vous l'ouvrez, il en tombe une carte à jouer tachée de sang, sur laquelle figure un joker. Sur celle-ci est inscrit :

Cher mister P,

Je viendrai prendre le cadeau de mon fiancé à la cathédrale de Saint-Elme, ce soir de pleine lune, à l'heure convenue.

H.Q.

La cathédrale de Saint-Elme se trouve au milieu de la cinquante-huitième rue. Voilà un indice important que vous pouvez noter à propos du projet secret du Maître du Crime : *Lieu de rencontre – Cathédrale de Saint-Elme, cinquante-huitième rue*. Retournez ensuite au **59**.

57

En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous gagnez le sommet de la bâtisse. Allez au **64**.

58

Vous reculez dans l'impasse enténébrée tout en gardant un œil sur la horde de petits pingouins. Le corps de Butch à demi-conscient est bientôt entouré par la foule. Deux petits pingouins l'agrippent alors, puis le traînent à l'intérieur du club. Entretemps, la foule s'est refermé sur eux, les cachant à votre vue. Les petits pingouins s'avancent alors vers vous comme un seul homme, le regard fixe et menaçant. Mais à cet instant, la Batmobile arrive à l'embouchure de l'impasse. Promptement, vous sautez à l'intérieur de votre véhicule et vous quittez l'impasse, laissant derrière vous *l'Iceberg Lounge*. Allez au **65**.

59

Votre ténacité a mis à genou BUTCH, LE MANCHOT DE L'ICEBERG LOUNGE. Ordinairement, c'est sans doute un dur à cuire, mais le gaz toxique de L'EPOUVANTAIL a entamé son assurance. Vous vous penchez vers lui pour l'intimider afin d'avoir des réponses. Il parvient à peine à vous fixer, son esprit étant sévèrement embrumé par le narcotique. Peut-être même est-il sujet à une forte hallucination.

Vous en profitez pour en apprendre un peu plus sur les méfaits de son gang, en sachant que vous aurez le temps de réaliser deux actions parmi les suivantes : fouiller sa veste, au **68** ; inspecter son parapluie, au **55** ; lui ordonner de révéler le nom de son patron, au **77** ; lui ordonner de révéler où se trouvent madame Smith et son fils (seulement si vous avez accepté d'aider Nathan Smith, le comptable), au **63**.

Dès que vous aurez réalisé deux actions, allez immédiatement au **72**.

60

Il est temps de vous confronter au Maître du Crime en personne et de stopper son projet quel qu'il soit. Vous connaissez le lieu et l'heure de rendez-vous prévu avec ses complices. Il ne vous faut alors que peu de temps pour rejoindre à bord de la Batmobile la cathédrale de Saint-Elme, située en plein cœur de Gotham. Cet édifice religieux est bordé à l'avant par un parc, et à l'arrière par un ancien cimetière. Quand vous arrivez sur les lieux, une pluie glacée se met à tomber drue sur la ville, masquant partiellement les bâtiments et leurs alentours.

Si vous connaissez la localisation de DEADSHOT, vous pouvez additionner les numéros des rues la concernant et vous rendre au numéro de paragraphe obtenu.

Sinon, vous quittez la Batmobile pour franchir le parc et rejoindre la cathédrale, au **89**.

61

Vous surveillez les allées et venues des clients du club qui se composent d'amateurs de mode gothique et de mafiosos en costume-cravate. Un curieux mélange des genres que vous voyez circuler à l'entrée durant une bonne heure. Cependant, cela ne vous apprend rien d'utile. Ajoutez une heure à *l'Horloge du Crime*, puis retournez au **10** pour faire un autre choix.

62

Le conducteur de la voiture de police freine brutalement. Vous vous accrochez de toutes vos forces au capot, sacrifiant 1 point d'ENDURANCE pour ne pas être éjecté de votre position. Le véhicule s'est arrêté au milieu d'une rue faiblement éclairée. Aussitôt, vous assénez de grands coups d'ergots de vos Bat-Gantelets sur le pare-brise, le brisant en mille morceaux. Puis, vous en profitez pour l'arracher littéralement de son cadre ! Toujours sur leurs sièges, les deux policiers ont couvert leur visage de leurs bras pour se protéger des éclats de verre. Ils tentent ensuite de saisir leurs revolvers, mais vous ne leur laissez pas le temps de souffler. Vous expédiez un violent coup de genou dans le nez du passager, tandis que vous ruez de coups de poings le conducteur. Affrontez ces policiers corrompus !

POLICIERS CORROMPUS ENDURANCE 18 DEFENSE 6 Attaque 2D Dommages 3

Quand vous serez parvenu à réduire leur ENDURANCE à 6 ou moins, allez au **74**.

63

Butch vous révèle, à moitié délirant, que l'épouse et le fils de Nathan Smith sont détenus par deux policiers corrompus. Il s'agit des agents Stitch et Bronsky, qu'il a soudoyé pour les compter à son service. Aussi, les deux policiers sont censés patrouiller dans les quartiers sud de la ville, mais ils traînent souvent au croisement de la quarante deuxième et de la quarante quatrième rue, devant le marchand de hot-dog. Notez ces informations sur votre *Feuille d'Aventure*, puis retournez au **59**.

64

Au niveau du troisième étage, vous atteignez une fenêtre qui donne dans un bureau vide, lumière éteinte. Saisissant cette aubaine, vous donnez un coup de coude dedans, brisant un carreau. Puis vous passez votre main à l'intérieur pour y tourner la poignée. Quelques secondes plus tard, vous êtes à l'intérieur de la pièce. Allez au **71**.

65

Si vous avez trouvé près de *l'Iceberg Lounge* une carte à jouer figurant un joker, vous gagnez 1 point d'INTUITION. Avancez également d'une heure *l'Horloge du Crime*. Ensuite, il sera temps d'envoyer Gordon faire une descente à *l'Iceberg Lounge* avec la brigade anti-émeute. La police en profitera pour récupérer Nathan Smith. Quant à L'EPOUVANTAIL, vous vous en occuperez plus tard.

Que décidez-vous de faire pour poursuivre vos investigations ? Vous pouvez vous rendre sur l'île d'Arkham, lieu où se trouve la fabrique de jouets *Arkham Toys*, au **41**.

Si vous avez accepté d'aider Nathan Smith et si vous savez dans quelles rues se tiennent les kidnappeurs de sa famille, vous pouvez additionner les numéros des rues et vous rendre au paragraphe correspondant.

D'autre part, vous avez la possibilité de vous rendre à la Batcave, au **50**. Enfin, si vous connaissez l'heure et le lieu de rendez-vous concernant le projet du Maître du Crime, additionnez le numéro de rue du lieu de rencontre avec l'heure, et vous pourrez aller au numéro de paragraphe obtenu quand vous le souhaitez.

66

Hélas, vous avez atteint le troisième étage que, perclus de fatigue, vous perdez prise. La chute qui s'ensuit vous rompt le cou. Votre aventure se termine ici.



67 - Vous savez que le combat qui va suivre sera rude.

67

Sur votre gauche et votre droite, deux larges escaliers de pierre montent jusqu'au premier niveau de l'édifice. Quant aux deux hommes aux masques de clown qui s'étaient glissés dans le hall sur ordre d'HARLEY QUINN, ils gisent au sol dans leur sang parmi des rangées de bancs, à quelques mètres devant vous.

- Ils m'ont déçus, déclare une voix masculine et nasillarde au-dessus de votre tête. Ils ont voulu prendre les armes sans régler l'addition. Fatale erreur.

Vous levez les yeux pour apercevoir à un balcon du premier étage un homme de trente ou quarante ans, affublé d'un costume gothique de mauvais goût. Une crête de cheveux noire surplombe sa tignasse noire. Son nez est des plus crochus, et son teint des plus pâles. Il s'appuie sur un parapluie noir à la poignée scintillante.

- Je me présente : Oswald Cobblepot, mais on me connaît sous le nom du PINGOUIN, continue-t-il sur le ton de la conversation. Vous aussi, vous m'avez déçu. Vous ne voulez pas mourir. Pourtant j'y ai mis les formes. Mais non, vous êtes toujours là à vous pavaner avec vos beaux gadgets. Et surtout, vous ruinez mes affaires. Croyez-vous que je veuille noyer cette ville dans le sang ? Au contraire, les charognards s'entretuent grâce à moi ! C'est moi qui contrôle le marché des armes !
- C'est terminé, le PINGOUIN ! rétorquez-vous d'une voix forte. La police arrive sur les lieux. Rendez-vous !
- Sûrement pas ! D'ailleurs, j'avais prévu un plan B ! Mais mettons un peu de musique, histoire d'égayer la soirée.

Des mains inconnues actionnent alors l'orgue de la cathédrale, et se mettent à pianoter sur le clavier de l'imposant instrument, entamant une musique aux tons graves et sinistres.

- J'ai fait préparer cette marche funèbre spécialement pour vous ! vous déclare le Pingouin, tandis que les notes funestes s'élèvent jusqu'au sommet de l'édifice. Si votre force repose sur vos muscles, la mienne repose sur mes petites affaires qui me rapportent beaucoup d'argent, ajoute-t-il. Et avec l'argent, on peut tout acheter. Voyez par exemple, j'ai loué les services des jumeaux SIKLE et HAMMER !

Sur ces mots, deux hommes torse-nu, au visage semblable se détachent de l'obscurité, descendant l'un par l'escalier de gauche, et l'autre par celui de droite. Ce sont deux brutes épaisses de grande taille à qui il manque un bras. Celui de gauche tient un lourd maillet de chantier de sa main unique. L'autre fait de même avec une longue faucille. Leurs regards paraissent de pierre, et vous savez que le combat qui va suivre sera rude. Allez au **88**.

68

Vous ne trouvez rien de notable dans la veste de Butch. Retournez donc au **59**.

69

L'ordinateur de bord de la Batmobile vous assiste pour effectuer le tir de missile. Lancez deux dés et additionnez les résultats.

Si vous obtenez 8 ou moins, le missile fuse et touche au but, provoquant l'explosion du camion dans une immense gerbe de feu (HARLEY QUINN, la jeune femme blonde, aura eu le temps de sauter hors de l'engin et tombera inconsciente sur le sol, projetée par l'explosion). Vous pourrez alors quitter la Batmobile et gagner les portes de la cathédrale, au **90**.

Si vous obtenez 9 ou plus, le missile fuse et fracasse un angle du premier étage de la cathédrale (heureusement inhabité à cette heure de la nuit !). Vous pouvez lancer le second missile si vous l'avez toujours. Procédez comme indiqué pour le premier missile. Si vous réussissez votre tir, vous pourrez alors quitter la Batmobile et gagner les portes de la cathédrale, au **90**. Sinon, HARLEY QUINN ordonne au chauffeur de démarrer pour prendre la fuite. Vous les poursuivez à bord de la Batmobile, au **81**.

70

Vous arrivez maintenant à hauteur de la voiture de patrouille. Vous vous élancez pour atterrir sur le capot du moteur. Lancez deux dés et additionnez les résultats.

Si vous obtenez 8 ou moins, Vous sautez sur le capot avec souplesse.

Si vous obtenez 9 ou 10, vous vous réceptionnez tant bien que mal sur le capot. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE.

Si vous obtenez 11 ou 12, vous vous affalez douloureusement sur le capot. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

Puis, allez au **62**.

71

Vous vous trouvez donc dans une sorte de secrétariat, ou bureau administratif. Vous vous apprêtez à fouiller la pièce quand vous entendez un bruit de pas derrière l'unique porte de ce lieu. Prestement, vous vous plaquez contre le mur de façon à être dissimulé derrière le battant de la porte quand elle s'ouvrira.

La porte s'ouvre alors, et un homme fluet, aux cheveux blonds plutôt rares, d'une quarantaine d'années et vêtu d'un costume-cravate froissé, entre dans la pièce. L'air pensif et abattu, il porte une grosse paire de lunettes, et tient à la main un attaché-case élimé. Refermant la porte, il vous aperçoit et pousse une exclamation de surprise.

Paralysé par la stupeur et l'effroi, il avale difficilement sa salive et articule :

- Vous... Vous êtes le Batman, hein ? Je savais que ce jour allait venir. Vous êtes venu pour mettre un terme aux agissements de mon patron... Je comprends... Arrêtez-moi si vous voulez... Mais laissez ma femme et mon fils tranquilles, je vous jure qu'ils sont innocents ! bafouille-t-il.
- Vraiment ? Faites-vous laconique.
- Ecoutez, je m'appelle Nathan Smith. Je suis comptable. Ma femme et mon fils sont retenus prisonniers par mon patron et il m'oblige à truquer les comptes de cet endroit maudit. Tant que ma famille ne sera pas en sécurité, j'ai les mains liées. Mais si je pouvais les emmener loin d'ici, je vous dirais ce que je sais.

L'homme paraît fébrile et désespéré. Mais dit-il la vérité ? Vous pouvez lui faire confiance et tenter de l'aider, au **79**. Ou si vous pensez que c'est un traquenard, vous pouvez l'assommer, au **83**.

72

Alors que vous tentez de trouver des indices, la porte du club s'écarte dans un grincement pour laisser sortir une petite foule de jeunes hommes et de jeunes femmes. Les cheveux teints d'un noir corbeau, le teint blafard, et vêtus de costumes de soirée désuets, ils vous dardent fixement, une lueur de folie dans le regard. Silencieux comme des tombes, ils sont bientôt une vingtaine à se presser autour de vous, pointant des parapluies noirs de façon menaçante.

Réalisant que vous n'avez plus rien à faire ici, vous pouvez battre en retraite sur le champ et commander à la Batmobile de vous rejoindre pour quitter *l'Iceberg Lounge*, au **58**. Mais vous pouvez aussi faire face à cette horde de petits pingouins, au **95**.

Vous vous mettez à la poursuite de L'EPOUVANTAIL, mais Butch en profite pour se glisser derrière vous et porter un coup de sa prothèse d'acier au niveau de votre nuque. Vous vacillez sous l'impact. Heureusement, votre Bat-costume a absorbé une partie du choc (vous perdez tout de même 4 points d'ENDURANCE). L'intervention de Butch permet à L'EPOUVANTAIL de prendre le volant de la camionnette et de démarrer sur les chapeaux de roue sans demander son reste.

De plus, vous avez inhalé le gaz toxique de la capsule. Ce gaz est utilisé par la Ligue des Ombres pour ses rites initiatiques. Il provoque un effroi terrible et détériore la santé mentale de ses victimes. Vous perdez à nouveau 4 points d'ENDURANCE et aussi 1 point de CHARISME.

Vous faites volte-face pour affronter BUTCH, LE MANCHOT DE L'ICEBERG LOUNGE, lui aussi affaibli par le gaz !

BUTCH, MANCHOT

DE L'ICEBERG LOUNGE ENDURANCE 12 DEFENSE 6 Attaque 2D Dommages 3

Vous êtes trop étourdi pour utiliser la technique du Tai-Jutsu pour ce combat. Quand vous aurez réduit l'ENDURANCE de Butch à 3 ou moins, allez au **59**.

Une fois le conducteur assommé, vous traînez sans ménagement le deuxième policier corrompu hors du véhicule de patrouille. L'agrippant par les cheveux, vous vous adressez à lui de votre voix la plus gutturale :

- Où sont les Smith ? Hurlez-vous. Où sont-ils ?

Vous le ruez de coups de poings entre deux questions pour lui faire comprendre la dangerosité de sa situation. Le policier craque rapidement et vous indique entre deux crachats de sang qu'ils ont été enfermés dans le coffre de voiture. Vous entendez alors des appels au secours étouffés provenant de l'arrière du véhicule. Délaissant l'homme groggy, vous ouvrez le coffre de voiture. Vous découvrez, à l'intérieur, une femme d'une quarantaine d'années et un jeune garçon de dix ans, ligotés et baillonnés. Vous les libérez rapidement en leur expliquant qu'ils sont désormais libres, puis vous attachez les policiers corrompus avec leurs propres menottes. Enfin, vous appelez le lieutenant Gordon afin qu'il vienne récupérer les Smith pour les mettre à l'abri, et incarcérer les deux policiers corrompus. Gordon vous assure qu'il s'occupera de leurs cas.

Quelques minutes plus tard, vous apercevez des voitures de police se rapprocher rapidement, celle de Gordon en tête. Sans perdre un instant, vous remontez dans la Batmobile garée un peu plus loin, et vous redémarrez en trombe vers une nouvelle destination.

Aussi, vous avez usé d'une grande violence pour porter secours à une femme et son fils. Votre CHARISME par rapport à cela ne s'en trouvera pas altéré. Mais vous avez fait confiance à Nathan Smith, un simple habitant de Gotham, ce qui est déjà une amélioration pour un asocial tel que Bruce Wayne. Ce n'est déjà pas si mal, et c'est cela qui vous permet d'ajouter 1 point à votre CHARISME (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*).

Allez maintenant au **65** pour faire un nouveau choix.

75

D'après vos informations, l'assassin professionnel engagé par le Maître du Crime, doit se tenir en embuscade sur le toit d'un immeuble, Il se sera sans doute armé d'un fusil de précision. Vous décidez de lui rendre une petite visite, histoire de confirmer l'adage « le chasseur devient chassé ».

Vous faites donc demi-tour avec la Batmobile, feignant d'inspecter les alentours de la cathédrale. Puis, à l'abri d'un bâtiment, vous délaissiez votre véhicule, lui commandant de tourner en rond autour du district de l'édifice religieux. La Batmobile vous servant ainsi de leurre, vous gagnez furtivement l'immeuble situé au croisement de la quarante-neuvième et de la vingt-sixième rue. La nuit favorise votre subterfuge, et vous empruntez ensuite l'escalier de secours qui serpente jusqu'au toit (à moins que vous ne possédiez le Bat-Grappin et que vous en fassiez usage ; c'est toujours plus classe).

Parvenu au sommet de l'immeuble, vous progressez en silence, vous coulant dans l'obscurité d'anciennes et grandes cheminées qui parsèment la terrasse du toit. Vous apercevez alors une silhouette vêtue d'une combinaison rouge sombre, accroupie contre un rebord. Celui-ci doit donner dans la rue qui longe la cathédrale. D'ailleurs, l'homme en rouge suit à l'aide de la lunette de visée de son fusil le trajet de la Batmobile. Vous aviez donc raison : DEADSHOT vous attendait en embuscade.

Allez-vous lancer un Batarang (si vous en possédez) pour le désarmer, au **91** ? Ou allez-vous vous rapprocher de lui subrepticement pour lui donner un coup de manchette, au **53** ? Mais vous pouvez aussi vous rapprocher en silence, puis l'interpeller, au **98**.

76

Etait-ce vraiment la cible la plus dangereuse ? Rendez-vous au **85** pour le savoir.

77

Encore sous l'effet du gaz, Butch bégaie :

- Tout le monde l'appelle le P... Pingouin.

Retournez au **59**.

78

Vous restez immobile un instant, et soudain vous chargez HAMMER, le jumeau au maillet. Celui-ci possède une arme peu maniable pour se défendre.

HAMMER,

MANCHOT JUMEAU ENDURANCE 12 DEFENSE 6 Attaque 2D+1 Dommages 3

Après le second round, son frère SICKLE vous rejoint dans le combat. Mais dans les escaliers, les jumeaux ont moins d'espace pour manœuvrer. Vous pourrez ôter immédiatement 1 point à leur Attaque. Vous devrez aussi ajouter 12 points au score d'ENDURANCE de HAMMER pour représenter l'arrivée de son jumeau.

Si vous réduisez leur ENDURANCE à 6 ou moins, vous les assommez pour le compte. Allez au **96**.

79

Nathan Smith vous explique que son patron dénommé Butch le fait chanter en retenant en otage sa femme et son fils. Seul Butch pourrait vous indiquer le lieu où les Smith sont retenus prisonniers. Nathan regrette être entré à au service du patron du club mais il n'avait pas de travail à l'époque et la rémunération était élevée. C'est plus tard qu'il s'est rendu compte des activités hautement illicites qui sont conclues au sein de *l'Iceberg Lounge*.

Récemment, Butch a fait un marché avec une bande de malfrats conduite par un type totalement cinglé qui se fait appeler L'EPOUVANTAIL. Butch va justement le rencontrer à l'arrière du club ce soir dans un quart d'heure pour une histoire de trafic d'armes.

Vous décidez donc d'espionner Butch, le temps qu'il rencontre L'EPOUVANTAIL, puis vous leur tomberez dessus par surprise.

Nathan espère que vous trouverez sa femme et son fils par la même occasion. Il est obligé de rester à travailler dans son bureau pour le moment car son patron ne veut pas le lâcher.

Allez au **92**.

80

Vous avez reconnu la couleur caractéristique de la fleur bleue utilisée par la Ligue des Ombres lors de ses épreuves d'initiation. Vous retenez votre respiration et vous reculez pour ne pas subir les effets du gaz. Butch vous regarde interloqué, puis l'expression sur son visage change subitement. Une terreur sans nom déforme alors ses traits, mais il ne se rendra pas sans se battre car il reste un dur à cuire.

Quant à L'EPOUVANTAIL, vous le laissez s'enfuir. Celui-ci s'installe au volant de la camionnette et démarre sur les chapeaux de roue sans demander son reste. Le plus important à vos yeux est d'acquérir des informations que vous pourriez peut-être soutirer à BUTCH, LE MANCHOT DE L'ICEBERG LOUNGE. Maintenant que le gaz s'est dissipé, affrontez-le sans tarder !

BUTCH, MANCHOT

DE L'ICEBERG LOUNGE ENDURANCE 12 DEFENSE 6 Attaque 2D Dommages 3

Quand vous aurez réduit l'ENDURANCE de Butch à 3 ou moins, allez au **59**.

81

HARLEY QUINN, la jeune femme, ordonne au chauffeur de prendre la fuite. Pour vous ralentir, elle saisit dans une caisse sise à côté d'elle un banal lance-pierre... Et une grenade explosive ! Dans un ricanement, elle expédie ainsi la grenade comme un vulgaire caillou à l'aide du lance-pierre, juste devant la Batmobile. Vous passez dessus et la grenade détone après votre passage, endommageant votre carrosserie. Retirez 2 points à votre BLINDAGE. Dans un dérapage, le camion bariolé contourne la cathédrale, défonce le muret ceignant le cimetière, et s'engage dans le périmètre de ce dernier. Vous le suivez dans son sillage. Le véhicule d'HARLEY QUINN gagne en vitesse, pulvérisant les stèles des pierres tombales sur son chemin. Vous accélérez alors brutalement pour le rattraper. Une langue de feu s'échappe des tuyères de la Batmobile tandis que vous foncez sur le camion pour l'emboutir. Lancez deux dés et additionnez les résultats.

Si vous obtenez 6 ou moins, vous emboutissez le véhicule, et HARLEY QUINN est projetée au fond du camion.

Si vous obtenez de 7 à 9, vous emboutissez le véhicule, et HARLEY QUINN est projetée au fond du camion, mais elle a eu le temps de jeter une autre grenade qui explose en ôtant 2 points de BLINDAGE à la Batmobile.

Si vous obtenez de 10 à 12, vous emboutissez le véhicule, et HARLEY QUINN est projetée au fond du camion, mais elle a eu le temps de jeter une autre grenade qui explose en ôtant 4 points de BLINDAGE à la Batmobile.

Néanmoins, l'impact fracasse l'arrière du véhicule bariolé avec son essieu, l'immobilisant définitivement.

Si la Batmobile est toujours en état de fonctionnement, vous faites marche-arrière aussi vite que possible pour rejoindre la cathédrale. En effet, des sirènes de police se rapprochent rapidement. Gordon va donc pouvoir procéder à l'arrestation d'HARLEY QUINN et de son complice, groggys à cause du choc.

Allez au **90**.

82

Vous restez immobile un instant, et soudain vous chargez SICKLE, le jumeau à la faucille.

SICKLE,

MANCHOT JUMEAU ENDURANCE 12 DEFENSE 7 Attaque 2D+1 Dommages 3

Après le second round, son frère HAMMER vous rejoint dans le combat. Mais dans les escaliers, les jumeaux ont moins d'espace pour manœuvrer. Vous pourrez ôter immédiatement 1 point à leur Attaque. Vous devrez aussi ajouter 12 points au score d'ENDURANCE de SICKLE pour représenter l'arrivée de son jumeau.

Si vous réduisez leur ENDURANCE à 6 ou moins, vous les assommez pour le compte. Allez au **96**.

83

Vous attrapez l'homme par le col, prêt à lui asséner un coup de poing pour l'assommer, quand celui-ci crie :

- Attendez ! Pour vous prouver ma bonne foi, je vais vous dire tout ce que je sais !
- Parles ! Ordonnez-vous.

Nathan Smith vous explique que son patron dénommé Butch le fait chanter en retenant en otage sa femme et son fils. Nathan regrette être entré à au service du patron du club mais il n'avait pas de travail à l'époque et la rémunération était élevée. C'est plus tard qu'il s'est rendu compte des activités hautement illicites qui sont conclues au sein de *l'Iceberg Lounge*.

Récemment, Butch a fait un marché avec une bande de malfrats conduite par un type totalement cinglé qui se fait appeler L'EPOUVANTAIL. Butch va justement le rencontrer à l'arrière du club ce soir dans un quart d'heure pour une histoire de trafic d'armes.

Vous décidez donc d'espionner Butch, le temps qu'il rencontre L'EPOUVANTAIL, puis vous leur tomberez dessus par surprise.

Nathan est obligé de rester à travailler dans son bureau pour le moment car son patron ne veut pas le lâcher. Il vous supplie à nouveau de l'aider à sauver sa famille.

- Nous verrons, faites-vous encore laconique.

Puis vous lui expédiez votre poing en pleine figure, ce qui l'assomme pour le compte.
Allez au **92**.

84

Dans le silence de la nuit, vous gagnez le parc désert qui borde la façade de la cathédrale tandis que perdure l'averse. Vous avez tout juste le temps de vous dissimuler derrière un grand sapin qu'un gros fourgon s'engage dans le parc pour s'arrêter devant l'entrée de l'édifice religieux. Le camion a été peinturluré de façon criarde, ce qui lui donne des airs de véhicule pour forain. Les portes arrière s'ouvrent pour en laisser sortir trois hommes et une femme. Les hommes, tous affublés d'un masque de clown macabre, tiennent négligemment un pistolet mitrailleur à la main. Mais le plus surprenant, c'est la jeune femme aux couettes blondes, qui est vêtue d'une combinaison moulante rouge et noir, rappelant le style d'arlequin. Ses traits angéliques sont dénaturés par la blancheur de son maquillage et ses yeux cerclés de noir. Tandis qu'elle joue avec une batte de base-ball décorée entre ses mains, elle lance un ordre à deux des hommes aux masques de clown :

- Vous deux, allez chercher les caisses ! Le chauffeur va rester au volant, au cas où...

Les clowns acquiescent et pénètrent dans la cathédrale par les doubles battants de l'entrée. En attendant, la jeune femme reste dans le camion, à l'abri de la pluie, tout en scrutant les environs en compagnie du dernier clown. Ces nouveaux venus sont sans aucun doute les partenaires du Maître du Crime.

En sachant que vous vous trouvez à une vingtaine de mètres du camion, allez-vous vous ruer sur eux pour les neutraliser rapidement, au **54** ? Ou, allez-vous commander à votre Batmobile de vous rejoindre pour vous glisser à l'intérieur, puis foncer sur le camion, au **97** ?

85

Confiant dans votre effet de surprise, vous vous jetez sur votre proie. Seulement, vous laissez le temps aux malfrats armés d'automatiques de se positionner avantageusement pour vous cribler de balles. Votre aventure se termine ici.

86

Vous vous rendez à l'adresse qui vous a été indiqué. Vous trouvez justement les deux policiers Stitch et Bronsky en train de flâner devant le marchand de hot-dog. Quelques instants plus tard, ils démarrent leur voiture de patrouille pour faire leur ronde. Ils ne vous repèrent pas tandis que vous les suivez à bonne distance, fondu dans la nuit et le mode silencieux de votre Batmobile activé. Vous décidez, qu'une fois parvenu à leur hauteur, vous sauterez sur la voiture de patrouille pour attaquer ses occupants par surprise. Afin de vous rapprocher d'eux, vous commandez donc à la Batmobile de rejoindre la voiture de police. Puis, vous sortez du cockpit pour vous accroupir à l'avant de votre véhicule. Votre cape vole au vent alors que vous attendez le moment propice pour bondir.

Lancez deux dés et additionnez les résultats.

Si vous obtenez 6 ou moins, les policiers corrompus ne remarquent pas votre présence.

Si vous obtenez de 7, 8, ou 9, ils vous aperçoivent. Se doutant que vous les pourchassez, l'occupant à la place du passager ouvre le feu sur vous avec son fusil à pompe. Quelques

plombs vous atteignent mais c'est la Batmobile qui encaisse le gros de la décharge. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et votre véhicule perd 2 points de BLINDAGE.

Si vous obtenez 10, 11, ou 12, ils vous aperçoivent. L'occupant à la place du passager ouvre le feu sur vous avec son fusil à pompe. Une bonne partie des plombs vous atteignent, ainsi que la Batmobile. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE et votre véhicule perd 2 points de BLINDAGE.

Ensuite, allez au **70**.

87

Vous laissez s'enfuir L'EPOUVANTAIL. Celui-ci s'installe au volant de la camionnette et démarre sur les chapeaux de roue sans demander son reste. Le plus important à vos yeux est d'acquérir des informations que vous pourriez peut-être soutirer à BUTCH, LE MANCHOT DE L'ICEBERG LOUNGE.

Vous foncez vers lui, mais ce faisant vous avez inhalé le gaz toxique de la capsule. Ce gaz est utilisé par la Ligue des Ombres pour ses rites initiatiques. Il provoque un effroi terrible et détériore la santé mentale de ses victimes. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 1 point de CHARISME.

Butch lui aussi subit ses effets au vu de son expression emprunte de folie. Affrontez-le sans tarder !

BUTCH, MANCHOT

DE L'ICEBERG LOUNGE ENDURANCE 12 DEFENSE 6 Attaque 2D Dommages 3

Quand vous aurez réduit l'ENDURANCE de Butch à 3 ou moins, allez au **59**.

88

Le PINGOUIN, content de sa mauvaise surprise, fait une courbette ridicule et lance :

- Amusez-vous bien, messieurs, on m'attend ailleurs.

Puis il gagne l'escalier supérieur qui donne sur le toit de la cathédrale. Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez attendre les jumeaux au rez-de-chaussée pour les affronter, au **93**. Ou vous pouvez vous ruer sur HAMMER, au **78**, ou sur SICKLE, au **82**.

89

Vous avez à peine fait quelques pas dans le parc qu'une salve de balles perforantes semblant venir de nulle part transperce votre poitrine. DEADSHOT n'aura pas failli à sa réputation. Vous n'atteindrez jamais la cathédrale. Votre aventure se termine ici.

90

Les deux battants entrebaillés de la cathédrale se dressent devant vous, révélant un hall plongé dans l'obscurité et le silence. Derrière ces portes se cache quelque part le Maître du Crime qui contrôle le trafic d'armes sur la ville. Vous pénétrez à l'intérieur sans une hésitation. Allez au **67**.

91

DEADSHOT est concentré sur le trajet de la Batmobile. Il ne voit pas arriver le Batarang qui file à la vitesse de l'éclair et se fiche dans son poignet. L'homme en rouge pousse un cri de douleur, mêlé de stupeur. Vous pouvez lui ôter immédiatement 3 points d'ENDURANCE et 1 point à son jet d'Attaque pour toute la durée du combat. Ensuite, le duel entre vous et DEADSHOT peut commencer véritablement !

DEADSHOT ENDURANCE 12 DEFENSE 8 Attaque 2D+1 Dommages 3

Dès que vous serez parvenus à réduire son ENDURANCE à 3 ou moins, votre adversaire tombe inconscient. La police n'aura plus qu'à aller le cueillir. Quant à vous, vous rejoignez la place de la cathédrale, au **84**.

92

Vous repartez en silence par la fenêtre que vous aviez brisé, puis vous vous mettez en place, sur un escalier de secours qui surplombe l'impasse située à l'arrière du bâtiment. Il ne vous reste plus qu'à attendre vos proies en restant tapi dans les ténèbres.

Un quart d'heure plus tard, un homme brun d'environ quarante ans, à l'embonpoint affirmé et vêtu d'un luxueux costume trois pièces, sort du club par une porte qui donne dans l'impasse. Après avoir déposé contre un mur le parapluie noir qu'il tenait à la main, il allume nonchalamment une cigarette. Vous remarquez que sa main gauche est une prothèse d'acier en forme de poing. Soudain, Une camionnette grise déboule dans l'impasse en marche arrière. Le véhicule freine sèchement devant l'homme en costume, et ses deux battants s'ouvrent à la volée. Deux hommes au regard halluciné pareil aux malfrats que vous avez arrêté près de Gotham Central en sortent, armés de pistolets mitrailleurs. Ils sont suivis par un troisième larron affublé d'une cagoule en toile de jute. Vous reconnaissez immédiatement Jonathan Crane alias L'EPOUVANTAIL.

- Comment ça va, mon p'tit Butch ? commence Jonathan Crane.
- Pas bien, rétorque furibond l'homme en costume. Mon patron n'est pas content. Tu mets le bazar partout avec tes drogues. Fallait-il vraiment que tu en proposes à nos transporteurs ? Maintenant, le Batman s'en mêle !
- Tes employés étaient avides de nouvelles expériences, je n'ai fait que répondre à leur demande, pérore L'EPOUVANTAIL.

Vous jugez que c'est le moment d'intervenir. Allez-vous attaquer en premier les deux hommes armés de pistolets mitrailleurs, au **99** ? Ou L'EPOUVANTAIL, au **76** ? Ou encore Butch, au **85** ?

93

Les jumeaux vous chargent en même temps, leurs armes brandies au-dessus de leurs têtes, en hurlant comme des damnés. Vous ne pourrez pas utiliser la technique du *Tai-jutsu* durant ce combat car vos adversaires se protègent mutuellement.

MANCHOTS

HAMMER ET SICKLE ENDURANCE 24 DEFENSE 7 Attaque 2D+2 Dommages 3

Si vous réduisez leur ENDURANCE à 6 ou moins, vous les assommez pour le compte. Allez au **96**.

94

La seconde où vous sautez dans le vide semble durer une éternité, puis... Votre bond vous permet d'agripper fermement l'avant-dernier barreau de l'échelle de corde ! Le PINGOUIN fulmine de haine, son visage tout proche du vôtre. Vous voilà tous les deux suspendus à l'échelle, prêts à lutter pour votre survie ! Se tenant d'une seule main, le Maître du Crime appuie sur un bouton de son parapluie, faisant jaillir une fine lame d'acier à son extrémité.

- Je ne vous apprends pas le coup du parapluie ? crie-t-il à votre adresse, de sa voix érayée.

Puis il tente fébrilement de vous empaler avec son aiguillon ! Le PINGOUIN n'est pas un athlète, mais il est vicieux et sournois. Le duel tant attendu commence !

LE PINGOUIN ENDURANCE 9 DEFENSE 7 Attaque 2D+3 Dommages 3

Si vous réduisez l'ENDURANCE du PINGOUIN à 3 ou moins, allez au **100**.



95

Ce ne sont pas quelques dandys qui vous poseront problème, songez-vous. Ne voulant pas céder du terrain, vous restez sur votre position. La moitié des petits pingouins ouvrent leur parapluie, masquant l'autre moitié à votre vue. Certains en profitent pour sortir furtivement des couteaux aux méchantes lames. Puis, tout ce petit monde se presse autour de vous, les uns bouchant votre vue avec leurs parapluie, les autres tentant de vous poignarder ! Vous devez les combattre !

HORDE DE

PETITS PINGOUINS ENDURANCE 30 DEFENSE 7 Attaque 2D+2 Dommages 3

Dès que vous serez parvenus à leur ôter 6 points d'ENDURANCE, vous n'aurez d'autre choix que de battre en retraite et de commander à la Batmobile de vous rejoindre pour quitter *L'Iceberg Lounge*, au **58**.



96 - Vous vous élancez à votre tour dans le vide pour rattraper le PINGOUIN.

96

Une fois les jumeaux à terre, vous grimpez les escaliers pour atteindre le toit de la cathédrale. Parvenue sur la terrasse, Vous constatez que la pluie est en train de s'arrêter, mais vous n'avez pas le temps d'admirer la vue car un hélicoptère blanc et noir se rapproche rapidement. Une échelle de corde y est suspendue. Sans doute est-elle destinée au PINGOUIN qui, vous tournant le dos, l'attendait, debout sur le parapet. Le Maître du crime se retourne soudainement et vous aperçoit, pantois.

- Non, c'est impossible ! éructe-t-il de rage.

Le PINGOUIN sait qu'il ne peut vous tenir tête physiquement. Décidé à prendre la fuite, il s'élance désespérément dans le vide alors que l'échelle de corde est à peine parvenue à hauteur du parapet. Le Maître du Crime parvient de justesse à agripper le dernier barreau de l'échelle à l'aide du manche de son parapluie, tandis que l'hélicoptère s'apprête à s'éloigner de l'édifice religieux. Mais vous ne comptez pas le laisser s'enfuir. Vous vous élancez à votre tour dans le vide pour rattraper le PINGOUIN. Allez au **94**.

97

Il ne faut que quelques secondes pour que la Batmobile traverse le parc en faisant rugir son moteur et freine à votre hauteur. D'un bond, vous vous engouffrez à l'intérieur. Le cockpit s'est à peine refermé qu'une rafale d'arme automatique crépite sur la verrière ! Heureusement que vous avez eu le temps de vous mettre à l'abri car ces clowns ont la gâchette facile. Vous allez maintenant pouvoir leur rendre la monnaie de leur pièce. Qu'allez-vous faire ?

Vous appuyez à fond sur l'accélérateur et vous foncez sur le camion pour l'emboutir, au **81**. Ou vous tirez l'un de vos missiles à fragmentation sur le véhicule, au **69**. Si vous optez pour le tir de missile, il vous faudra sacrifier 1 point de votre CHARISME car vous favorisez la course à l'armement en usant d'une arme de guerre en pleine ville.

98

DEADSHOT est concentré sur le trajet de la Batmobile et ne vous remarque pas en train de vous poster derrière lui.

- Tu me cherchais ? lui lancez-vous.

L'homme en rouge cesse d'observer dans sa lunette, réalisant la situation. Soudain, il pivote sur lui-même pour tenter de vous envoyer un coup de crosse dans la mâchoire. Lancez deux dés et ajoutez 1 au résultat obtenu pour l'attaque de DEADSHOT. Comparez le score à votre Défense qui est de 9 contre cette attaque. Si l'homme en rouge échoue, vous esquivez le coup sans mal. S'il vous touche, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Ensuite, le duel entre vous et DEADSHOT peut commencer véritablement !

DEADSHOT ENDURANCE 12 DEFENSE 8 Attaque 2D+1 Dommages 3

Vous ne pouvez pas utiliser la technique du Tai-jutsu durant ce combat. Dès que vous serez parvenu à réduire son ENDURANCE à 3 ou moins, votre adversaire tombe inconscient. La police n'aura plus qu'à aller le cueillir. Quant à vous, vous rejoignez la place de la cathédrale, au **84**.

99

Du haut de l'escalier de secours, vous vous jetez sur les deux malfrats situés en contrebas. Votre Bat-cape s'étendant autour de vous, vous piquez vers votre première proie. Le premier porte-flingue n'a pas le temps de réagir, assommé par l'un de vos coups de pied dévastateurs. Le second dresse gauchement son pistolet-mitrailleur, mais vous avez déjà arraché des mains du premier son arme et vous vous en servez pour porter un coup sur le crâne de son acolyte. Ce dernier s'écroule, inconscient.

Les deux hommes à terre, vous vous tournez vers Butch et L'EPOUVANTAIL. Jonathan Crane recule, conscient qu'il ne peut vous tenir tête au corps à corps. Mais, rapide comme l'éclair, il saisit une petite capsule de verre de sa poche pour la jeter au sol ! Cette dernière se brise en dégageant une fumée bleue indigo. Puis, il se précipite vers la cabine de la camionnette. Quant à Butch, il vous fait face, poings serrés, l'œil noir.

Vous pouvez choisir d'affronter Butch, au **87**, ou poursuivre L'EPOUVANTAIL, au **73**. Mais vous pouvez aussi reculer prestement en retenant votre respiration, au **80**.

Votre dernier coup de poing estourbit le PINGOUIN. Le voilà qui tourne de l'œil et qui lâche l'échelle de corde, chutant dans le vide ! Entretemps, l'hélicoptère s'est mis à survoler le parc qui jouxtait la cathédrale. Heureusement pour le PINGOUIN, vous vous trouviez juste au-dessus d'un étang au moment où il était tombé. Le Maître du crime atterrit au milieu du plan d'eau dans une grande gerbe d'écume glacée. Quant à vous, vous lâchez aussi l'échelle de corde, et activant votre Bat-Cape, vous vous laissez planer jusqu'au sol. Parvenu sur le plancher des vaches, vous terminez par un roulé-boulé pour absorber le choc. Puis, épuisé, vous vous remettez péniblement debout.

La police a envahie le secteur. Des agents courent dans tous les sens, appréhendant les gangsters errant aux alentours. Le lieutenant Gordon en personne saute dans l'étang pour récupérer Oswald Cobblepot alias le PINGOUIN avant qu'il ne finisse noyé ou atteint par une pneumonie. Ce qui serait un comble pour un pingouin. Enfin, Gordon peut procéder à son arrestation dans les formes.

Vous êtes éreinté, mais vous avez vaincu cet homme machiavélique surnommé le PINGOUIN, et qui aurait pu mettre Gotham à feu et à sang avec son trafic d'armes. Vous disparaissiez ainsi dans la nuit, laissant Gordon et ses hommes prendre le relais. Vous allez retrouver la Batmobile et rentrer chez vous prendre du repos. Vous en aurez besoin, car bientôt, des braquages auront lieu, fomentés par celui qui laisse des cartes de joker derrière lui. Mais ceci est une autre histoire...



Cette Aventure dont Vous êtes le Héros (AVH) a été faite dans un but non-lucratif. Récit et AVH : Xav' ; Illustration d'origine pour la couverture : David Finch ; Fan-Art pages 2 et 43 : Ocmay ; Fan-Art page 5 : Xav' ; Fan-Art pages 8 et 40 : Xav' ; Fan-Art pages 9 et 26 : Xav' ; Fan-Art page 20 : Nelson Daniel ; Fan-Art page 30 : ? ; Fan-Art page 41 : Jock.