

LE ROI DE GOTHAM

Ce scénario a été conçu à l'occasion de la période du confinement imposée par la pandémie du covid-19. Gratuitement mis à disposition des joueuses et joueurs, il est conçu pour un MJ et un seul personnage et peut éventuellement se jouer à distance aux moyens des outils adéquats.

Batman™ : Gotham City Chronicles RPG, le jeu de rôle pour lequel il est écrit, fait suite au jeu de plateau proposé par Monolith sur Kickstarter en 2018 et 2019, et qui sera proposé à la souscription au début de l'année 2021. Son système de jeu reprend et adapte les règles de Chroniques Oubliées Contemporain publié par Black Book éditions, lequel est lui-même basé sur l'Open Game License 3.5 qui paraîtra familier à tous ceux qui connaissent les jeux conçus sur le « système D20 ».

Les caractéristiques des personnages indiquées en annexe sont donc bâties sur les règles de Chroniques Oubliées Contemporain, auxquelles nous avons ajouté des voies et capacités spécialement élaborées pour Batman™ : Gotham City Chronicles RPG et qui figurent également en annexe. Si vous ne possédez pas Chroniques Oubliées Contemporain, vous pouvez naturellement utiliser un autre système qui vous paraîtrait adapté à des situations hautes en couleurs et périlleuses, à condition seulement de respecter les différences de puissance entre les personnages. Enfin, nous n'avons pas pu, pour des raisons de temps, intégrer à ce scénario les plans qui seraient utiles ; de nombreuses ressources en ligne devraient néanmoins vous permettre de les élaborer.

Sur ce, bon jeu, restez chez vous et portez-vous bien !

Table des matières

Lever de rideau — Sur le <i>Deck</i> , une veille de Mardi Gras	2	
Première partie — Bruce et Vicki sont sur un bateau	4	
Bas les masques !		4
Sortir de sa réserve		4
Le repaire d'Oswald Cobblepot, alias le Pingouin		5
Le Capitaine Finch et le secret du Pingouin		6
Deuxième partie — L'enquête sur « Verkhoïansk »	6	
Alfred Pennyworth		7
Le voyage du mammouth		7
La mairie, le musée et le commissariat central du GCPD		8
Nolan Avenue et les rues avoisinantes		8
À la une du <i>Gotham Gazette</i> et des autres médias		9
Troisième partie — « I'm Batman ! »	9	
Le plan du Joker		9
Le plan de Black Mask		10
Le plan de Mr Freeze		10
Comment jouer tous ces super-criminels à la fois ?		11
Chute — Le Roi de Gotham	12	
Annexe — Règles et caractéristiques	12	
Caractéristiques des PJs et PNJs		15
<i>Le Roi de Gotham</i> , un scénario pour <i>Batman™ : Gotham City Chronicles RPG</i>		1

Le mot de l'auteur

Ce scénario pour deux personnes (un MJ et une joueuse ou un joueur incarnant Bruce Wayne) vise à vous placer dans l'ambiance d'une Gotham plus folle que sombre, dans l'esprit de la série animée *Batman* ou des films des années 1980-1990. Il combine une intrigue d'évasion, une enquête sur plusieurs super-criminels et un final à grand spectacle avec, si vous le souhaitez, le piment d'une séduction au fil de l'aventure. Vous pouvez le faire jouer en famille : il n'aborde pas les thématiques parfois très adultes de certaines fictions liées à Gotham City. Ne dites pas à votre camarade de jeu qu'il ou elle incarner Bruce Wayne — il apparaît d'abord sous la couverture de Matches Malone — et mettez en scène l'introduction sans lui donner de feuille de personnage.

Résumé

Quand il s'infiltré dans les bas-fonds de Gotham, Bruce Wayne endosse l'identité de Matches Malone, un malfaiteur sans envergure qui vend ses services au plus offrant. Apprenant que l'intrépide journaliste Vicki Vale s'est lancée d'une enquête dangereuse dans le milieu du crime, il la suit pour assurer sa protection, mais tous deux tombent dans un traquenard. Bruce doit alors trouver un moyen de les sortir de là, et d'apprendre ce qui se trame dans la pègre : plusieurs de leurs geôliers ont en effet évoqué entre eux une certaine « Opération Verkhoïansk... »

Bruce découvre ensuite que Verkhoïansk désigne un mammoth entier, déterré en Sibérie quelques mois plus tôt et dont le Musée de Gotham a fait l'acquisition, afin qu'il soit le clou de sa section de paléontologie, où il sera conservé dans une enceinte réfrigérée. Or, avisé de l'arrivée prochaine du pachyderme à Gotham, le Pingouin a lancé un défi à plusieurs super-criminels : celui qui volera les défenses de l'animal se verra couronner « Roi de Gotham » et régnera sur tous les trafics durant un an. Leurs gangs sont donc sur le pied de guerre, alors que les Gothamiens prévoient de venir en foule assister au débarquement de Verkhoïansk, annoncé pour le jour du Mardi gras.

Lever de rideau — Sur le *Deck*, une veille de Mardi Gras

Lisez l'introduction suivante :

« Les jeux sont faits. Rien ne va plus ! » La voix du croupier se tait et l'on entend la bille tressauter dans la roulette. Lissant sa fine moustache, Matches Malone n'y prête qu'une attention distraite. Il a misé machinalement sur le 11, mais derrière ses lunettes aux verres fumés, il surveille la jeune femme blonde qui discute avec le barman. Elle s'appelle Vicki Vale, elle est journaliste au Gotham Gazette, et elle a sans doute pris le risque de monter à bord du Deck afin d'enquêter sur les activités illégales. Malone craint pour sa vie. « Le 17, impair et manque ! » Le whisky tangué légèrement dans les verres. On est à 12 milles marins de Gotham, à la limite des eaux territoriales américaines. Le Deck, l'ancien navire-casino du Joker, appartient maintenant au Pingouin. Il faut des gardes du corps et du cash pour y passer une bonne soirée. Venir seul et poser des questions est une mauvaise idée. Une allumette coincée entre les dents, Malone ne fait même plus mine de jouer, afin de mieux surveiller la jeune femme dont la curiosité commence à alerter le personnel. Soudain, Matches sent une main se glisser sous son veston, tandis qu'un autre homme fumant le cigare vient se placer juste derrière lui et braque un objet dans son dos. Alors, que fait Matches Malone ?

L'aventure débute ainsi, en pleine action. Ne révélez rien dans l'immédiat des raisons pour lesquelles Matches Malone a suivi Vicki Vale sur ce navire-casino. Le problème de notre héros pour l'instant, ce sont les deux sbires du Pingouin venus se placer derrière lui. L'un, Archie, a tenté en vain de le fouiller discrètement à la recherche d'une arme. L'autre, Bert, se tient prêt à employer son taser sur Matches Malone si celui-ci résiste.

La salle du casino est noire de monde, et les deux gorilles ont reçu de leur chef la consigne de se montrer discrets. Le Pingouin, qui suit l'action depuis son bureau grâce à de multiples caméras réparties dans la pièce, a bien l'intention de se débarrasser de Vicki Vale, mais il a également remarqué qu'elle semblait disposer à bord d'un ange gardien, en la personne de ce costaud dont la moustache et les lunettes à verres fumés dissimulent en partie les traits. Il communique avec ses hommes grâce à leurs oreillettes et ceux-ci se montrent naturellement pleins de zèle en se sachant sous le regard du patron.

Laissez Matches Malone agir, en fonction des éléments suivants :

- *Qui fouille Malone à la recherche d'une arme ?* — C'est un membre de l'équipage du *Deck*, un nommé Archie, qui tient d'ordinaire le vestiaire du casino. Archie est en truand chétif d'une cinquantaine d'années. Il a le regard fuyant et transpire abondamment.
- *Qui est l'homme au cigare ?* — Malone connaît ce grand imbécile, qui porte aussi l'uniforme du casino. Bert est un ancien boxeur, une brute plus impressionnante qu'efficace, avec son bandeau sur l'œil gauche et ses réactions toujours un peu lentes. Le problème est qu'il se tient tout prêt de Matches, et pointe discrètement un taser dans le dos de l'intrus.
- *Qu'est-ce qu'ils veulent à Malone ?* — Le Pingouin leur a ordonné d'emmener discrètement ce client loin des regards, à la proue du bateau, puis de l'assommer et de le jeter par-dessus bord avec un peu de lest au bout du pied. Vicki Vale subira ensuite le même sort, à l'instar de tous les curieux qui ont monté à bord du *Deck* depuis sa réouverture.

« Un peu d'air marin te fera du bien... » murmure Archie avec un air mauvais quand Malone réalise qu'on le fouille. Situées sur bâbord, tribord et en poupe, les vitres du casino offrent une vue magnifique sur les lumières de la baie de Gotham qui scintillent dans la nuit hivernale. Le seul endroit du pont à l'abri des regards des clients se situe donc à l'avant du navire, et c'est là que les deux hommes de main conduiront Malone, sous un vent fort et une plus glaciale. Celui-ci peut réagir à tout moment, soit dans le casino, soit sur le pont, soit sur la plage avant du *Deck*. S'il reste sans réaction, il est assommé ou électrocuté au taser, puis jeté à la mer. La température hivernale de la baie de Gotham le réveillera très vite, et il lui faudra dépenser beaucoup d'énergie pour remonter à bord, d'autant qu'Archie restera un long moment à guetter les eaux depuis le bastingage, afin de s'assurer que les ordres du Pingouin ont bien été exécutés.

Malone est venu sans armes, mais il peut s'emparer du taser de Bert ou du poing américain d'Archie pour mieux s'équiper au fil du combat (grâce à un test de Force en opposition contre leurs propriétaires). Cette première empoignade est pour vous l'occasion de vous familiariser avec le système de combat (n'oubliez pas d'expliquer à votre partenaire de jeu les usages des points de Chance qui pourront se révéler utiles tout au long de la partie). Vous pouvez la faire durer à l'aide des renforts dont dispose le Pingouin, car une vingtaine de ses hommes de main sont à bord. Pour peu qu'il se montre un peu imaginaire, votre joueuse ou joueur peut également mettre à profit le décor plein de recoins et de filins qu'offrent la poupe ou les coursives d'un yacht de cette taille, afin d'animer la bagarre par des acrobaties qui lui permettra de compenser le surnombre dont profitent les malfrats. Jouez aussi sur le tangage et le roulis. Puis, quand votre joueuse ou joueur commencera à réaliser que Malone est nettement plus fort que ses adversaires, mettez fin à cet échauffement en faisant retentir la voix éraillée du Pingouin dans un haut-parleur proche de l'endroit où le combat se déroule : « Tu te bats bien, Malone, mais j'ai un flingue pointé sur la tempe de Miss Vale. Si tu veux la revoir vivante, laisse mes gars t'emmener à la cale sans résister ! »

Vicki n'est plus au bar, et pour cause ! Sous la menace d'une arme, elle a été conduite à l'étage inférieur, où se trouvent quelques cabines pour l'équipage, des sanitaires, le bureau-cabine du Pingouin, ainsi qu'une salle de stockage de marchandises pour le casino. C'est dans cette réserve que le Pingouin enferme ses prisonniers. Vale étant une célébrité, il veut attendre d'être revenu à terre pour avoir un alibi quand elle sera éliminée par ses hommes de main. Si Malone résiste, le Pingouin fera crier Vale dans son micro en la giflant. Cela devrait suffire pour qu'il se rende et accepte de descendre, les mains liées derrière le dos par Bert ou un des membres d'équipage les plus costauds.

Et si Malone ne se rend pas ? C'est le moment de dévoiler sa véritable identité. Pendant le combat, sa fausse moustache s'est décollée, et l'un des malfrats s'écrie : « Merde, les gars, c'est Bruce Wayne ! » Donnez à votre joueuse ou joueur la fiche de Bruce, et rappelez-lui les obligations d'un superhéros...

Ménagez une rencontre pleine de tension entre Malone et Vicki Vale, tandis que le Pingouin ordonne qu'on les fouille et qu'on jette à l'eau leurs téléphones. La jeune femme dévisage Malone et affirme ne pas le connaître. Pour sa part, tout ce que sait Malone, c'est qu'il est venu sur le *Deck* afin de protéger la journaliste. Le Pingouin lève les yeux au ciel : « Voilà que les petites crapules se prennent pour des chevaliers blancs, maintenant ! Vous êtes tellement mignons, tous les deux, qu'on va vous faire visiter le fond de la baie ensemble. » Après quelques instants, ponctués de

coups de poing vengeurs d'Archie et de Bert sur notre héros, le Pingouin donne ses ordres : « Attendez demain matin qu'on m'ait vu à Gotham, et balancez-moi ces deux fouineurs avec du lest à la ceinture. » Puis il s'empare du barreau d'une chaise cassée et assomme Malone. Tout devient noir...

Première partie — Bruce et Vicki sont sur un bateau

L'objet de cette première phase de l'aventure est de concilier la prise en main du personnage de Bruce Wayne, avec sa rencontre de la très curieuse Vicki Vale au cours d'une évasion classique, mais dangereuse. En effet, si Bruce est bien supérieur à ses adversaires, il débute sans armes et doit assurer la sécurité de Vicki. Même si elle n'est pas du tout une spécialiste du combat, ne la jouez pas comme une simple « demoiselle en détresse » : c'est avant tout une femme courageuse et débrouillarde, qui compte bien aller au bout de son enquête sur les activités du Pingouin. Elle va donc pousser Bruce à explorer tout le bateau pour rassembler des preuves accablantes sur les jeux clandestins et les autres trafics qui s'y déroulent.

Bas les masques !

Quand Malone se réveille, rien n'a changé, si ce n'est un fort tangage infligé désormais au navire par une violente tempête. Vicki et lui sont seuls, bâillonnés, attachés chacun à une chaise dans la réserve du *Deck*, derrière une porte verrouillée. Il faut un jet de Force difficulté 15 pour briser le dossier de la chaise, ou de Dextérité difficulté 15 pour sautiller jusqu'à une étagère métallique mal ébavurée qui présente un bord coupant. En quelques minutes d'effort, Matches Malone peut se libérer et ainsi détacher Vicki Vale. Lorsque l'un et l'autre retirent leur bâillon, Vicki murmure : « *Il faudra recoller votre petite moustache, Monsieur Malone. Sans elle, on risque de vous prendre pour Bruce Wayne...* »

Vous pouvez à présent donner la fiche de Bruce Wayne à votre joueur et lui expliquer pourquoi son personnage se montre à ce point supérieur aux gros bras du Pingouin. Rappelez-lui que sa priorité est de ne jamais révéler à quiconque qu'il est Batman. Répondez à toutes les questions sur Alfred, le Wayne Manor, etc. Cette aventure se déroule dans le Gotham des premiers exploits du Chevalier Noir : il n'y a pas encore de Robin, ni de bat-famille, juste un milliardaire décidé à rétablir la Justice, avec le soutien de son majordome, comme ils sont présentés par exemple dans *L'An Zéro* (Scott Snyder, Greg Capullo, Urban Comics, 2014).

Une fois délivrée, Vicki Vale explique les raisons de sa présence sur le *Deck*. Elle enquête, sur la base d'un tuyau fourni par une de ses sources — qu'elle ne livre pas, naturellement — au sujet d'un mot qui semble mettre toute la pègre en ébullition : « Verkhoïansk ». De fil en aiguille, elle a remonté la piste jusqu'au Pingouin, qui serait l'organisateur d'une « Opération Verkhoïansk », mais elle n'en sait pas plus.

Et Alfred ? Quand il a commencé à prendre Vicki Vale en filature, Bruce ne se doutait pas qu'il allait partir si loin en mer. Il a donc perdu la liaison radio (obtenue grâce à une discrète oreillette dont la portée n'excède pas une dizaine de miles) avec son majordome Alfred, lequel tente désespérément de reprendre contact avec lui depuis la veille au soir.

Sortir de sa réserve

Depuis la réserve, il est possible d'entendre les conversations des marins grâce à un jet de Perception difficulté 10. Comme il y a du gros temps, les hommes se parlent très fort, et voici quelques phrases qui reviennent :

« Alors, le boss sera pas là pour Mardi gras ?

— Bah, c'est normal, il faut qu'il soit à terre pour son truc, là, Verkho... machin.

— Verkhoïansk ! C'est une ville de Sibérie...

— De Sibérie ? Et qu'est-ce qu'elle vient foutre à Gotham, ta ville de Ruskoffs ?

— J'en sais trop rien, mais j'ai pas souvent vu le Pingouin excité à ce point ! »

La réserve du *Deck* contient essentiellement les fournitures nécessaires au fonctionnement du casino : petit mobilier cassé ou prévu en remplacement, boîtes de jetons et de jeux de cartes, cartouches de cigarettes, caisses d'alcool, etc. Un test de Perception difficulté 15 permet aussi de trouver, derrière des caisses de whisky vides, quatre fusées de *Le Roi de Gotham*, un scénario pour *Batman™ : Gotham City Chronicles RPG*

détresse et une gaffe de marine de 2 m de long. Ce n'est pas une arme très dangereuse (dégâts 1D4) et elle est peu maniable dans les couloirs exigus d'un bateau, mais elle peut tenir des adversaires à distance.

Les fusées de détresse. Ce sont des fusées à main (pas besoin d'un *flare gun*) qui projettent des engins pyrotechniques à plusieurs dizaines de mètres, avec un dégagement considérable de lumière et de fumée rouge. On peut bien entendu s'en servir pour appeler des secours, mais aussi les utiliser comme une arme. Même si la fusée n'est pas très dangereuse, la chaleur qu'elle dégage peut enflammer des vêtements, sa lumière peut avoir un effet aveuglant, et la fumée peut rendre une cabine ou un couloir irrespirable durant quelques instants. Si Bruce en a déjà utilisé, Vicki risque quant à elle de l'employer de manière dangereuse et/ou comique sous l'effet du stress.

Voici ce qu'il faut savoir pour mettre en scène le début de l'évasion :

- Il reste quinze hommes à bord, mais la tempête en garde cinq dans leurs cabines ou dans les toilettes, victimes du mal de mer. Les autres s'activent dans la salle du casino pour préparer la prochaine soirée. Ajoutez quelques employés de ménage en extra, de simples civils qui inciteront Bruce à une certaine retenue si les choses tournent au pugilat.
- Archie et Bert ont reçu la consigne de descendre à la réserve, de charger de lest les prisonniers et de les noyer à midi, bien après le départ du Pingouin à bord d'une vedette hors-bord, au petit matin.
- La porte peut être crochétée de l'intérieur avec le petit matériel de bricolage disponible dans la réserve (Dextérité difficulté 18) ou simplement défoncée (Force difficulté 18). Attention, plus Bruce se montre efficace, plus Vicki le soupçonne d'être davantage qu'un riche dilettante.
- Il est possible de descendre dans la salle des machines, ou de remonter vers le casino, lui-même surmonté de la cabine de pilotage.
- Un canot gonflable est arrimé à l'arrière du Deck (un test de Perception difficulté 20 permet de l'entendre rebondir sur la poupe au gré du roulis).

Les manières de s'en sortir dépendront aussi de l'ambition de Bruce Wayne. Il peut s'agir simplement de fuir en douce dans un des canots à moteurs amarrés au *Deck*. Il est également possible de couler le navire-casino, de le brûler, ou encore d'en prendre le contrôle pour le ramener dans les eaux territoriales, afin de livrer son équipage au Gotham City Police Department (GCPD).

Séduction ?

Jouez Vicki Vale avant tout comme une journaliste douée d'une curiosité insatiable et attentive à tous les petits détails. Chaque fois que Bruce Wayne accomplira une action exceptionnelle, elle lui posera des questions sur son entraînement ou l'origine de son talent. Elle sera éventuellement impressionnée par le sang-froid et la détermination du milliardaire, à condition toutefois que votre joueur le campe avec une certaine classe. La séduction sera aussi d'autant plus forte que Bruce l'aidera à obtenir un scoop, soit en prenant des photos du casino ou de la cabine du Pingouin, soit en le ramenant le *Deck* vers les côtes de Gotham. Il peut également se montrer protecteur, lors des combats à bord du navire-casino, ou simplement galant en lui laissant sa veste s'ils naviguent en canot dans le froid mordant de la baie de Gotham, un matin de février en pleine tempête. Si Alfred a l'occasion de faire la connaissance de Vicki, la journaliste lui sera immédiatement sympathique, et il s'efforcera d'organiser un maximum de rencontres entre elle et son maître.

Le repaire d'Oswald Cobblepot, alias le Pingouin

Le bureau-cabine du Pingouin se trouve au bout du couloir, à l'opposé de la réserve. En quittant le navire, Cobblepot a activé son système de sécurité : une puissante décharge électrique si l'on touche la poignée, et deux carreaux d'arbalète en direction de la porte si on l'ouvre sans tirer d'abord la poignée vers le haut (leur hauteur est réglée pour passer 5 cm au-dessus du crâne de Cobblepot, si on l'oblige à ouvrir la pièce). Un test de Perception difficulté 20 permet de voir que la poignée est d'une teinte légèrement différente de celle des autres cabines : elle n'est pas en laiton, mais faite d'un alliage ferreux, qui conduit l'électricité. Le test peut sembler facile au vu des talents d'enquêteur de Bruce, mais Vicki peut tout à fait arriver avant lui à cette porte. Le choc électrique ne la tuera pas, mais la projettera violemment en arrière dans le couloir.

Le fait qu'il s'agisse d'un des repaires du Pingouin est évident, tant par la taille de son dressing que par son luxe tapageur. Le bureau de directeur du *Deck*, surmonté d'un mur d'écrans de surveillance du casino et des environs du bateau, a la forme et la couleur d'un bloc de banquise. On y trouve un ordinateur, verrouillé par un mot de passe, et dont la particularité est d'être intransportable : son unité centrale est prise dans la résine qui forme la fausse banquise : impossible donc d'emporter cette pièce à conviction sans conduire tout le bateau jusqu'à Gotham.

Un prolongement possible. Vicki sera furieuse de ne pas pouvoir exploiter une telle mine d'informations, et Bruce lui fera un magnifique cadeau si, prenant le contrôle du *Deck*, il choisit d'en faire extraire les données pour les besoins de son reportage, au lieu de les confier au GCPD. Pirater l'ordinateur n'est pas envisageable au cours de l'évasion, mais un allié de génie comme Lucius Fox pourra tout à fait s'en charger. Cela ne se fera pas dans la journée : gardez cette carte en main si vous souhaitez prolonger cette aventure — et la relation entre Bruce et Vicki — dans un scénario de votre création.

Le Capitaine Finch et le secret du Pingouin

Âgé d'une soixantaine d'années, Tobias Finch est reconnaissable à son impeccable uniforme blanc et à sa casquette d'officier, deux attributs qui l'empêchent de trop penser à son véritable métier : capitaine d'un navire à l'ancre le plus clair de son temps, les quelques manœuvres qu'il accomplit encore visant simplement à éviter les curieux et les garde-côtes. Il est le seul homme à bord à pouvoir renseigner Vicki et Bruce sur « l'opération Verkhoïansk » (test de Charisme difficulté 15 pour Bruce ; dotée d'un charme certain, Vicki sera peut-être d'ailleurs plus à même de s'attirer les confidences du vieux marin). Finch a une longue carrière de contrebandier derrière lui : il prend garde de rester dans la cabine de pilotage lors de l'évasion des prisonniers, pour ensuite déplacer le *Deck* à quelques milles en pleine mer, afin d'éviter d'être arrêté. C'est un homme lâche, qui n'a aucune solidarité avec son équipage. S'il constate que le bateau est sur le point d'être arraisonné, il tentera de fuir avec le canot.

Si les Bruce et Vicki l'interrogent sur l'opération Verkhoïansk, il leur explique que le Pingouin a lancé, plusieurs semaines plus tôt, l'idée d'un concours entre super-criminels, afin de ne pas gaspiller leurs forces à des luttes entre gangs. Le principe est simple : se lancer chaque année un défi très ambitieux dont le vainqueur sera sacré « Roi de Gotham ». Ce dernier sera intouchable durant un an, et se verra attribuer 10 % des profits réalisés par ses rivaux. Cette année, le jeu proposé par Cobblepot est de voler le mammoth qui est en route pour Gotham et doit être transféré au Gotham Museum durant le défilé de Mardi gras. Finch ignore combien de clans seront sur les rangs, mais il sait que les principales familles mafieuses, les Falcone et les Maroni, ont refusé le défi.

Et s'ils partent sans interroger Finch ? Bruce et Vicki devront alors poursuivre leur enquête dans les bas quartiers, où à l'Iceberg Lounge, le cabaret que possède Cobblepot. Au GCPD, seul l'inspecteur Bullock s'est intéressé sérieusement à l'opération Verkhoïansk — Jim Gordon se rappellera ce nom — mais tout le monde pense que son alcoolisme le fait affabuler. Bullock travaille de nuit : il dort près d'une bouteille de bourbon au moment où débute l'enquête, dans son appartement sordide de l'East End.

Deuxième partie – L'enquête sur « Verkhoïansk »

Profitez de l'évasion pour décrire l'arrivée sur Gotham par la mer, dans une tempête qui rend la navigation très difficile, et présentez à votre joueur la carte de la ville avec ses principaux quartiers et centres d'intérêt. Le *Deck* approche de la ville par le sud-est, donc le point d'accostage le plus immédiat est Port Adams, à proximité du City Hall District. Bruce peut aussi mettre le cap au nord pour rallier Wayne Manor, ou donner par radio un rendez-vous à Alfred, maintenant que la liaison est rétablie. Attention : l'usage de son oreillette sera une autre bizarrerie à expliquer à Vicki... Tous deux devraient toucher terre entre 11h et midi (le canot n'est pas très rapide).

La jeune femme veut absolument se rendre au *Gotham Gazette* pour présenter les fruits de son enquête à son rédacteur en chef, Luigi Azzarello, mais vous devez tenir compte d'éventuelles blessures, du froid et du fait qu'Alfred ne laisse jamais les invités de « Maître Bruce » repartir le ventre vide. Si Bruce reste en contact avec Vicki, il peut obtenir d'elle certaines des informations ci-dessous. Même s'il lui signale un danger immédiat, elle sera le soir même sur le parcours prévu pour le mammoth, sur Nolan Avenue, afin de couvrir l'opération Verkhoïansk.

Alfred Pennyworth

Le majordome des Wayne va reprendre contact avec Bruce dès que celui-ci sera à portée de radio. Jouez-le à la fois très courtois et d'une ironie mordante (sauf s'il y a des vies en jeu : Alfred ne plaisante pas avec les victimes civiles). Il est extrêmement précis et efficace dans tous les domaines, qu'il s'agisse de récupérer Bruce et Vicki sur le front de mer, de mener des recherches sur le bat-ordinateur ou de préparer du thé et des scones. Il appellera le héros « Maître Bruce », et aura toujours une manière ironique de commenter à l'oreillette la vie privée de son patron : « Dois-je préparer un dîner aux chandelles avec Miss Vale, ou bien votre régime habituel à base de pansements et de points de suture ? »

Alfred maîtrise parfaitement le bat-ordinateur. Il peut mener des recherches poussées, sur le web et des bases de données beaucoup moins accessibles (GCPD, mairie de Gotham, prison de Blackgate, asile d'Arkham, etc.) Si Bruce les lui demande, il lui transmettra également des données en réalité augmentée, comme le plan des égouts sous Nolan Avenue et les rues avoisinantes. Il sait également piloter à distance les différents véhicules de la bat-cave. Il garde enfin un œil sur les appels reçus par Bruce Wayne, notamment si ce dernier a laissé un numéro personnel à Vicki Vale dans la première partie.

Alfred va beaucoup parler dans la suite de l'aventure. Il sera la « voix dans l'oreillette » de Batman, donc vous pouvez utiliser les répliques suivantes, ou en créer de nouvelles :

- « Ah, Mardi gras ! L'ordinateur me signale 7 921 Joker, 6 128 Harley Quinn, 4 330 Double-Face et 3 798 Black Mask, contre seulement 1 376 Batman cette année, Maître Bruce. Il faudrait soigner votre popularité, sinon les héros vont être submergés. »
- « L'Amérique me surprendra toujours. Un demi-siècle de Guerre Froide avec les Russes pour finalement leur acheter à prix d'or de la viande surgelée. L'autodérision de vos compatriotes me dépasse, Maître Bruce ! »
- « Je ne fais pas de politique, Maître Bruce, mais que penser d'un maire qui s'affiche à côté d'un pachyderme congelé depuis des millénaires et nous promet le changement ? »
- « J'ai complété la fiche de Miss Vale dans le Bat-Ordinateur, Maître Bruce. Six hospitalisations en deux ans pour contusions et blessures par balle, huit malfrats envoyés derrière les barreaux grâce à ses enquêtes, trois procès en cours pour diffamation... et elle dort quatre heures par nuit ! Je ne vois pas du tout ce qui pourrait vous attirer l'un vers l'autre. »

Le voyage du mammoth

Il faut la puissance du Bat-Ordinateur pour découvrir que Verkhoïansk est le nom d'un mammoth retrouvé dans un excellent état de conservation près de la ville russe éponyme, et que c'est l'animal qui arrive dans le port de Gotham en fin d'après-midi afin d'être le clou du défilé des chars de Mardi gras. Le nom du pachyderme n'a en effet été inscrit qu'en langue russe et n'a circulé qu'à destination des quelques équipes qui s'occupent de paléontologie. Il a été acheté pour le musée sous le nom de « Gotham Siberian Mammoth » (ou « GSM »), et c'est cette désignation qui permet de suivre son trajet en mer depuis le port russe de Vladivostok, qu'il a quitté deux mois plus tôt, jusqu'à Gotham City, avec des escales à Honolulu (Hawaï), Balboa (Panama) et Savannah (Géorgie). En creusant davantage, Bruce, Alfred ou Vicki peut découvrir que l'escale de 24h à Savannah, survenue quatre jours auparavant, ne se justifiait pas : aucun chargement ou déchargement de cargaison, aucune intervention technique.

Et sans le Bat-Ordinateur ? Une recherche internet classique (si elle est menée par Vicki depuis le *Gotham Gazette*, par exemple) sur le mot-clé Verkhoïansk renvoie simplement à la petite ville de Sibérie. Si on ne bascule pas en caractères cyrilliques pour explorer le net russophone, on ne remonte pas jusqu'à la découverte du mammoth, cinq mois plus tôt. Il faut ensuite une bonne heure pour retracer la piste du fossile, parmi toutes les découvertes faites dans la région, jusqu'à l'appellation Gotham Siberian Mammoth et au port de Vladivostok.

Le pachyderme préhistorique doit être débarqué du cargo russe *Karelia* et transporté sur une plateforme tirée par un camion jusqu'au musée de Gotham, à 2,5 kilomètres de là, le long de Nolan Avenue. Il a à peu près la taille d'un éléphant d'Afrique, soit 3 mètres de haut pour un poids d'environ 6 tonnes. Le musée lui a fait fabriquer, à Vladivostok, une cuve réfrigérée qui ressemble à une énorme boule à neige, avec un socle épais qui renferme le système de

Le Roi de Gotham, un scénario pour *Batman™ : Gotham City Chronicles RPG*

refroidissement, et une bulle en verre blindé remplie d'un liquide transparent (c'est une des technologies cryogéniques qui ont valu son prix Nobel à Victor Fries avant qu'il ne devienne Mr Freeze). L'effet est saisissant : Verkhōïansk, certainement noyé après une chute dans un lac gelé, paraît tout à fait vivant, une patte levée et les yeux grands ouverts.

Le Karelia. Une recherche approfondie avec le Bat-Ordinateur révèle que « Karelia » est le nouveau nom du cargo *Kamchatka*, impliqué autrefois dans une livraison illégale d'armes russes au gang du Pingouin. La justice de Gotham avait abandonné les poursuites, mais la base de données de Batman est bien plus complète.

La cuve du mammoth est donc une sphère de 5 mètres de diamètre montée sur un socle un peu moins large. Elle est placée sur une grande plaque métallique qui permet à une grue de la décharger du *Karelia* et de la placer sur le camion loué, décoré pour l'occasion par la municipalité et escorté par quatre voitures du GCPD. Entre la cabine du camion et la « boule à neige » du mammoth, une estrade protégée des intempéries par du plexiglas (et non du verre pare-balles) est prévue pour que le maire William Borg et à son épouse Rosa puissent saluer la foule venue assister au défilé.

La mairie, le musée et le commissariat central du GCPD

Il est possible de poser des questions par téléphone ou de se rendre sur place pour disposer de davantage de renseignements sur l'organisation de ce Mardi gras un peu particulier, et sur les différentes menaces qui pèsent sur la parade. Bruce peut choisir d'enquêter en son propre nom (mais il devra expliquer pourquoi s'il sollicite Vicki), ou endosser l'identité de Batman :

- À la mairie de Gotham, la directrice de cabinet de William Borg, **Kelly Vaughan**, peut indiquer que le maire et son épouse, Rosa Alvarez-Borg, seront présents sur le camion du mammoth, et que celui défilera entre des groupes très populaires : le *marching band* de l'Académie de Jazz de Gotham devant lui, et les *cheerleaders* de la Gotham University derrière le char municipal. Vaughan, tout comme le maire Borg, refusera d'annuler la remontée de Nolan Avenue : on est en pleine campagne électorale, donc il s'agit de montrer qu'on ne cède pas aux menaces.
- **Le maire Borg et son épouse Rosa** (une danseuse rencontrée à Las Vegas, qui a 25 ans de moins que lui) sont au cœur d'un bain de foule dans le quartier maritime où le carnaval bat son plein (c'est une fête catholique dans un pays à dominante protestante, donc elle est surtout célébrée dans les secteurs peuplés d'Hispaniques, d'Irlandais et d'Italo-Américains). Ils sont surveillés de près par huit hommes de la Quick Response Team du GCPD (l'équivalent du SWAT dans d'autres villes), lesquels escorteront le camion à bord de leurs quatre voitures à partir de 17h.
- Au Musée, **le directeur Philip Hurwitz** est fébrile, car tout ce cirque autour du maire lui fait redouter le pire. Soucieux des dégâts qu'elle pouvait provoquer sur la dépouille du pachyderme, il s'est opposé à l'utilisation des technologies de Fries pour la « boule à neige », mais son conseil d'administration lui a forcé la main (ses membres sont en majorité corrompus par le Pingouin, mais le temps manque pour enquêter sur eux).
- Au Central du GCPD, **le commissaire Gordon** est très tendu, car le maire Borg, en pleine campagne électorale, a insisté pour doubler la sécurité du défilé de Mardi gras, afin de pouvoir s'afficher avec la nouvelle curiosité du Musée. Or, Mardi gras est un jour que tous les flics détestent à Gotham, car de nombreux fêtards se déguisent en super-criminels, ce qui complique terriblement le maintien de l'ordre. Gordon se déplacera sur Nolan Avenue si Batman insiste sur un danger immédiat. Il pourra aussi tirer Bullock de son lit, afin d'en savoir plus sur les préparatifs de l'opération.
- Tous les organes de la ville, de la police à la presse indiquent qu'on attend environ 200 000 civils sur Nolan Avenue entre 17h et 19h.

Nolan Avenue et les rues avoisinantes

Bruce Wayne peut également enquêter sur le chemin que le pachyderme va emprunter dans la ville.

- **Waylon Jones, alias « Killer Croc »**, a été arrêté par Batman dans les égouts du quartier il y a cinq jours. L'homme-crocodile était grièvement blessé, et la piste de son sang sur les murs et dans l'eau montrait qu'il venait de Nolan Avenue. Croc, qui n'était pas en état de parler lors de son arrestation, est à la prison de

Blackgate, enfermé dans une cellule ultrarésistante. Interrogé par Batman, il peut révéler que c'est le Joker et son gang qui l'ont mitraillé et ont employé des grenades assourdissantes pour le déloger de son quartier. Le gang n'était pas là par hasard : les grenades assourdissantes, très handicapantes pour Croc et particulièrement efficaces dans les espaces confinés, montrent bien qu'il était la cible exclusive de l'attaque. Jouez Killer Croc comme un valeureux combattant, furieux d'avoir été piégé par « ce gringalet de Joker et ses guignols », et désireux de prendre sa revanche : « La prochaine fois, Batman, je te briserai ! ».

- Une recherche sur les dernières nouvelles du quartier révèle une autre piste. Un consortium de promoteurs immobiliers a annoncé sa faillite il y a dix jours, alors qu'il était lancé dans la construction d'une nouvelle tour de cinquante étages près du Musée de Gotham. Le groupe **Sionis Industries**, pourtant peu impliqué dans le bâtiment, s'est porté acquéreur du terrain et a promis d'achever le chantier. Si Batman n'en a pas encore la preuve formelle, il soupçonne Roman Sionis, PDG du groupe, d'être aussi le mystérieux chef criminel Black Mask.
- Le quartier de Nolan Avenue est de notoriété publique un fief du clan mafieux des Falcone. En allant dans les bars louches et les ruelles sombres, Batman découvrira que le Parrain Carmine Falcone a demandé à tous ses hommes de désertir la zone durant le défilé de Mardi gras.

À la une du *Gotham Gazette* et des autres médias

Parmi les faits divers, sans lien apparent avec l'affaire, mais présents dans les informations :

- Des recherches toujours en cours **au large de Blüdhaven** (à une trentaine de kilomètres de Gotham) pour retrouver l'épave d'un hélicoptère gros-porteur de l'armée, après sa disparition des radars durant la matinée. Il s'agit d'un engin de type Chinook, à double hélice, capable de transporter de gros véhicules sur des distances de plusieurs dizaines de kilomètres. Tout le monde ne parle que de cela, aucun test n'est requis pour trouver l'information, mais Batman n'a pas toujours le temps de regarder les infos. Vous pouvez aussi introduire le Chinook disparu par le biais de Vicki Vale, ou par Jim Gordon bougonnant qu'il a « déjà assez à faire avec cet hélico ».
- Plus difficile à découvrir, parce que moins médiatisé (test d'Intelligence difficulté 18), un étonnant cambriolage dans un **entrepôt d'Ace Chemicals**, du quartier de Coventry. En appelant le commissariat local ou en se rendant sur les lieux, on apprend que seuls les fumigènes verts ont été volés, et que les riverains ont signalé des rires hystériques dans la rue au moment de l'intrusion.
- On est toujours à la recherche de **Mr Freeze**, évadé d'Arkham Asylum depuis 15 jours.

Troisième partie — « *I'm Batman!* »

Le défilé de Mardi gras commence à 16h30, et il est rejoint à 17h par le camion transportant le maire, son épouse et le mammoth. On est alors à la tombée de la nuit, la tempête s'est muée en une belle chute de neige, et les badauds se serrent les uns contre les autres pour suivre les chars et les groupes de musique. Tenez un décompte des pistes suivies par Bruce et de ce qu'il aura eu le temps de désamorcer grâce à son enquête, puis activez les plans des super-criminels dans l'ordre qui vous convient. Il s'agit de faire vivre à Batman une soirée pleine de rebondissements.

Le plan du Joker

Le Joker a prévu d'attaquer le convoi par les égouts, ce qui explique l'embuscade tendue quelques jours plus tôt à Killer Croc, l'ancien maître des souterrains du quartier.

Sur Nolan Avenue, six bouches d'égout, situées au milieu de la chaussée et séparées d'environ 150 mètres, vont s'ouvrir en sautant comme des bouchons (une petite charge de C4 est placée sous chacune d'entre elles), laissant sortir de grands danseurs-des-vents, ces tuyaux de tissu ventilés par la base, qu'on utilise souvent en publicité extérieure. Chaque tuyau représente le joker, avec des « Ha ! Ha ! Ha ! » inscrits sur toute la hauteur du tissu.

Dès que le danseur-des-vents est dressé, le gaz verdâtre qui le gonfle commence à s'échapper du sommet, puis à retomber vers la foule, qui risque de paniquer. Il s'agit en réalité d'un simple fumigène de spectacle, volé en grande quantité chez Ace Chemicals, le fameux *Joker Gas* hautement dangereux étant bien trop cher à fabriquer pour *Le Roi de Gotham*, un scénario pour *Batman™ : Gotham City Chronicles RPG*

intoxiquer toute une avenue. S'il explore les égouts durant l'après-midi, Bruce trouvera six petits groupes de trois sbires du Joker occupés à installer leur matériel sous chaque plaque : mini-charge de C4, danseur-des-vents avec ventilateur et cartouches de fumigènes. Ces hommes sont peu méfiants et faciles à neutraliser.

Puisque c'est carnaval, le Joker sera dans la foule avec huit de ses hommes, tous armés de revolvers, sans avoir à se cacher. Au moment où surgiront les danseurs-des-vents, ils fonceront vers le camion pour s'en emparer. Il veut ensuite rouler à tombeau ouvert pour faire tomber le mammoth, briser sa boule de la manière la plus spectaculaire possible (sur la façade d'un bâtiment emblématique comme le musée ou le commissariat central du GCPD, par exemple), puis mettre la main sur les défenses avec ses complices.

Et si Batman « nettoie » les égouts ? Le Joker tentera sa chance au moment où les autres concurrents feront diversion. Si le camion ne peut plus rouler, il essaiera de s'emparer du bulldozer ou du Chinook.

Le plan de Black Mask

Roman Sionis s'est installé avec son gang sur un chantier tout proche de l'avenue, celui d'une tour inachevée de vingt-huit étages.

Deux de ses hommes sont montés dans des grues pour lâcher des poutrelles d'acier devant et derrière le camion du Musée. Toutes les grues de la ville sont censées être à l'arrêt à la tombée de la nuit. Or Bruce pourra remarquer, s'il surveille les hauteurs, que celles-ci ont chargé des poutrelles, qu'elles bougent pour se mettre en position, et qu'elles ont coupé leurs balises lumineuses. La chute d'une dizaine de poutrelles de cette hauteur sera dévastatrice, certains perforant littéralement l'asphalte de Nolan Avenue, d'autres chutant à l'horizontale pour rebondir aléatoirement. N'oubliez pas la fanfare devant le convoi et les majorettes derrière, ainsi que les quatre voitures du GCPD, qui peuvent subir des dommages considérables sans pour autant tuer l'intrigue.

Deux tireurs d'élite sont installés dans la tour inachevée, avec pour mission de couvrir la fuite de leur chef, mais ils peuvent aussi viser la sangle qui retient les poutrelles si Batman a neutralisé leurs complices dans les cabines des grues, afin de déclencher malgré tout la catastrophe dans l'avenue. Faites monter la tension : une première balle peut ricocher sur la grue sans décrocher les poutrelles, tandis que des civils, ou Gordon, ou Vale, se trouvent à la verticale de ces lourdes épées de Damoclès en acier.

Pour sa part, Black Mask a pris les commandes d'un puissant bulldozer équipé d'une benne de grande taille. Il est suivi par quatre gros bras armés de pistolets mitrailleurs et juchés sur des quads. Sionis veut percuter le camion, briser la sphère réfrigérée et emporter le corps de Verkhoïansk comme un trophée, dans la benne levée au-dessus de la foule. Il compte l'amener jusqu'à un camion, stationné deux blocs plus loin, qui pourra s'enfuir jusqu'à l'un de ses repaires en ville.

Et si Batman explore le chantier ? La menace représentée par les grues et les tireurs d'élite sera sûrement éliminée, mais Black Mask, alerté par ses hommes, tentera malgré tout une attaque au bulldozer.

Le plan de Mr Freeze

Le Dr Victor Fries va tenter de capturer le mammoth entier, en arrivant au-dessus du convoi avec l'hélicoptère lourd à double hélice du type Chinook qu'il a détourné au large de Blüdhaven.

En effet, il s'intéresse autant au défi du Pingouin qu'à l'analyse de l'animal, qui peut lui en apprendre beaucoup sur les effets du froid. L'hélicoptère est repérable de loin, mais Freeze se tient à bord avec son canon cryogénique pour neutraliser d'éventuels poursuivants. Il a avec lui six hommes de main : deux pour manœuvrer l'appareil, et quatre pour descendre le long de câbles, à la manière des commandos, et arrimer la plaque métallique de Verkhoïansk au puissant crochet de son hélicoptère.

Au contraire des autres super-criminels impliqués dans cette aventure, Freeze est soucieux de ne pas faire trop de victimes civiles. S'il a l'occasion de parler avec Batman ou Gordon, il invoquera, comme souvent, le sort de son épouse Nora, plongée en stase cryogénique pour survivre à la maladie : « J'ai besoin d'autopsier cet animal pour comprendre les effets du froid sur les tissus, c'est une question de vie ou de mort ! » S'il arrive à s'emparer de la « boule à neige »,
Le Roi de Gotham, un scénario pour Batman™ : Gotham City Chronicles RPG

le Chinook partira vers le nord pour la déposer dans une ruelle du quartier d'Amusement Mile, pour qu'un camion l'emporte plus discrètement vers le repaire de Freeze.

Comment jouer tous ces super-criminels à la fois ?

Cela peut paraître impossible, tant il y a de personnages dans l'avenue : les badauds, des participants du défilé, le maire et son épouse, les troupes du GCPD, les trois super-criminels et leurs hommes de main, éventuellement Vicki Vale venue couvrir l'événement, ou Harvey Bullock tiré de son sommeil d'ivrogne afin d'aider Gordon... C'est en fait assez facile. Raisonniez comme dans les comics ou dans les épisodes de la série animée : quelle que soit la quantité d'adversaires à affronter ou de civils à sauver, l'action est toujours centrée sur Batman, et rien de trop sérieux n'arrive « hors champ » tant qu'il est occupé par la résolution d'un problème donné. Mais dès qu'il s'est tiré d'une difficulté, ne le laissez pas souffler : un nouveau défi apparaît ! Dans la mesure où la menace vient à la fois des égouts, des airs et de la surface, il ne pourra pas être partout. N'oubliez pas qu'il est constamment en liaison audio avec Alfred, et qu'il peut dialoguer s'il le souhaite avec les téléphones de Gordon, de Vale ou de n'importe quel autre personnage que vous jugerez pertinent d'ajouter à la scène.

Un exemple : du haut des toits du Gotham Museum, Batman repère une grue sur le point de lâcher des poutrelles dans Nolan Avenue. À l'aide du Bat-grappin, il se lance dans l'ascension d'une tour proche du chantier Sionis. Parvenu au niveau du 18^e étage, il plane vers la grue et assomme d'un lancer de batarang l'homme masqué qui la manœuvre. Il découvre alors qu'une autre grue est en mouvement, mais des détonations de fusil à lunette claquent quelques étages plus bas. Le bruit sourd d'un hélicoptère gros porteur se fait entendre au loin. Batman descend en feuille morte jusqu'au tireur d'élite, mais il essuie un tir instinctif de sa part. À cet instant, Alfred lui demande « Pensez-vous que Miss Vale préférera des fromages italiens ou français ce soir, Maître Bruce ? », et des petites explosions simultanées font sauter les plaques d'égout de Nolan Avenue. Batman assomme le tireur embusqué, tandis que des danseurs-des-vents à l'effigie du Joker se dressent parmi les chars de Mardi gras et commencent à cracher une épaisse fumée verte... « Calmez vos hommes, Gordon », dit Bruce dans le micro de son casque. « Ce sont juste des fumigènes. Il va falloir éviter la panique et trouver le vrai Joker. » Gordon hurle dans son téléphone : « La femme du maire a disparu ! » Batman voit s'approcher le Chinook au niveau du Musée, mais plonge dans l'avenue pour tenter d'arrêter le Joker, etc.

Pour décider dans quel ordre vous déclenchez les plans, commencez par savoir comment Batman se rend sur les lieux. Selon qu'il arrive en planant d'immeuble en immeuble, à bord du bat-plane ou en bat-mobile, le premier gang à intervenir ne sera pas nécessairement le même. Créez surtout un maximum de situations tendues par des dilemmes : faut-il poursuivre le Joker qui s'enfuit par les égouts ou planter un bat-grappin sous le ventre du Chinook ? Faut-il protéger le maire et son épouse qui risquent d'être blessés par le bulldozer, ou bien faire reculer les majorettes menacées par les poutrelles ? Faut-il laisser les fumigènes du Joker fonctionner ou laisser Verkhoïansk s'envoler ?

Découpez l'action par temps forts, en mettant les super-criminels dans des situations variées (menace sur des civils, défi à Batman, fuite) et en multipliant les risques pour les PNJ importants (Gordon, Vale, Bullock, le maire et son épouse) ou pour des groupes entiers de civils (le *marching band*, les *cheerleaders*, les spectateurs du défilé). Ayez la main lourde sur les effets : le Chinook peut percuter une façade et se transformer en boules de flammes ; le bulldozer peut écraser plusieurs véhicules du GCPD sous ses chenilles ; la panique peut toucher tout le quartier et submerger les services d'urgence.

Violent ou familial ? C'est vous qui gérez, suivant le ton que vous souhaitez donner à l'aventure, la mortalité des civils et des combattants (gangsters comme agents du GCPD) au fil du jeu. Batman peut sauver « miraculeusement » tout le monde, ou le simple dégagement de fumigènes peut engendrer une scène d'horreur avec des centaines de victimes piétinées. Si vous restez dans un esprit familial, les badauds sauront d'eux-mêmes se mettre à l'abri (après tout, ils vivent à Gotham...) ; si vous privilégiez une option plus sombre, certains profiteront de la panique pour se livrer à des pillages. C'est votre Gotham City, peuplez-là comme vous l'aimez.

Chute – Le Roi de Gotham

Lorsque la foire d'empoigne sur Nolan Avenue, dans les rues avoisinantes ou dans les airs a atteint son paroxysme, et quand Batman a essuyé plus de blessures qu'un escadron de Marines, déclenchez l'événement suivant : la « boule à neige », qui avait résisté jusqu'ici aux chocs et aux balles perdues, est fendue et laisse suinter du liquide. À l'intérieur, le mammoth ressemble de plus en plus à un pachyderme en pâte à modeler... puis il devient malléable, comme une énorme masse terreuse. L'acteur déchu Basil Karlo, alias « Gueule d'Argile », tient sa grande scène : celle du monstre qui va exécuter le héros !

Le Pingouin a lancé le défi en trichant dès le début : il a volé Verkhoïansk lors de sa dernière escale dans le port de Savannah, et l'a fait remplacer par Gueule d'Argile, maintenu immobile par le système cryogénique. Karlo lui doit en effet sa transformation en métahumain, ainsi que l'extraordinaire succès que celle-ci lui a offert dans le monde du théâtre et du cinéma de série B. Devenu fou, il ne rêve que d'un retour fracassant sous les yeux du grand public, et Cobblepot lui a promis qu'il ferait sensation en incarnant un mammoth semant la terreur au milieu de la foule. Que Batman choisisse de le combattre ou de fuir, que la scène se passe devant le Musée, dans une ruelle défoncée par un bulldozer ou dans l'eau glaciale du Rogers Yacht Basin après la chute du Chinook, Gueule d'Argile aura droit à une noria d'hélicoptères de télévision pour retransmettre son défi face au Chevalier noir, et éventuellement face à un super-criminel en déroute.

Ironiquement, le Pingouin n'a pas envoyé d'hommes sur place. Il donne une fête le soir même dans son cabaret, l'Iceberg Lounge (ou dans un autre repaire, si Batman a mené l'enquête à cet endroit) : Verkhoïansk y sera cuit à la broche et servi à tous ses gangsters, les défenses du mammoth ornant désormais son bureau. Savourant son triomphe, Cobblepot enverra des photos du banquet à Vicki Vale et à Jim Gordon avec la légende : « le Roi de Gotham vous salue ! »

Annexe – Règles et caractéristiques

Les effets et l'utilisation des traits, voies et capacités, ainsi que l'utilisation des points de vie (PV), points de chance (PC), attaque au contact (ATC), attaque à distance (ATD), attaque spéciale (ATS), défense (DEF), dommages (DM) et initiative (INIT) sont décrits dans les règles de *Chroniques Oubliées Contemporains*. Les capacités nouvelles, élaborées pour Batman RPG, apparaissent ci-dessous.

CAPACITES NOUVELLES DE BATMAN™ RPG

Voie du justicier masqué

- 1. Seul contre tous** : Lorsque le personnage se bat seul contre plusieurs adversaires ou que son équipe est dépassée en nombre (au moins du double), il gagne un bonus de +2 à sa défense par rang acquis dans cette voie.
- 2. Surgir de nulle part** : le personnage bénéficie d'un bonus d'INIT de +1 par rang acquis dans cette voie, au premier tour du combat, à condition de réussir auparavant un test de discrétion.
- 3. Garde du corps** : une fois par combat, s'il n'a pas encore agi à ce round, le personnage peut recevoir une attaque visant un tiers. Il doit déclarer l'action avant que le maître de jeu effectue le jet d'attaque. L'attaque se déroule comme si le personnage avait été pris pour cible.
- 4. Au dernier moment...** : une fois par combat, si une attaque devrait infliger des DM au personnage, celui-ci peut dépenser un PC pour annuler cette attaque.
- 5. Dernière chance** : une fois par partie, si le personnage est inconscient ou à 0 PV, il peut se relever pour une durée de 2 rounds durant lesquels il agira normalement avant de retomber inconscient à la fin du second round.

Voie du sensei

- 1. L'art du combat** : Au début de chaque round de combat, le personnage choisit DEF ou ATC. Il gagne alors jusque la fin du round un bonus de +1 par rang acquis dans cette voie à son ATC ou à sa DEF contre des attaques au contact.

2. Main de fer : Les ATC à mains nues du personnage infligent 1D6 DM (plus Mod de FOR), 1D8 à partir du rang 3 acquis dans cette voie, puis 1D10 au rang 5 acquis dans cette voie.

3. Parade de projectiles : Une fois par tour, et s'il est capable de voir son agresseur, le personnage peut tenter de parer un projectile lent (couteau, shuriken, etc.) ou de le saisir au vol. L'action est réussie grâce à un test de DEX (bonus de +1 par rang acquis dans cette voie) dont la difficulté est égale au score d'ATD atteint par attaquant (tous bonus et MOD compris).

4. Pluie de coups : Au lieu d'effectuer son attaque classique, le personnage peut choisir de porter sur une cible unique un nombre d'ATC égal au nombre de rangs acquis dans cette voie. Les jets d'attaques s'effectuent alors avec un D12 ; chaque ATC réussie inflige des DM réduits de moitié arrondis à l'inférieur.

5. Pureté de l'esprit et du corps : Le personnage acquiert de façon permanente +2 dans deux des caractéristiques suivantes : FOR, DEX, CON ou CHA.

Voie du bricoleur

1. Découverte majeure : Le personnage conçoit

- soit une arme procurant un bonus de +2 en ATC ou ATD et DM 1d12+1 par rang acquis dans cette voie. Au rang 3 acquis dans cette voie, le bonus en ATC ou ATD monte à +4. Au rang 5 acquis dans cette voie, le personnage ignore les RD (réductions de dommages) inférieures ou égales à 5.

- soit une armure offrant un bonus de DEF de +5 (pénalité -3) aux rangs 1 et 2, puis +7 au rang 3 acquis dans cette voie ; au rang 5, la RD monte à 5.

2. Forgeron du futur niveau 1 : Permet la création d'un dispositif capable de copier une capacité de voie de pouvoirs (voir *Chroniques Oubliées Contemporains* p. 153 et suiv.) de rang 1 ou 2. Un échec critique lors de l'utilisation de ce dispositif occasionne une panne durant 1d6 tours, pendant lesquels les tests utilisant ce dispositif s'effectuent avec un D12. L'utilisation de ce dispositif est toujours impossible au personnage souffrant d'une blessure grave.

3. Forgeron du futur niveau 2 : Permet d'améliorer le dispositif en copiant une capacité allant jusqu'au niveau 3 d'une voie de pouvoir. Un échec critique n'entraîne plus de panne du dispositif.

4. Forgeron du futur niveau 3 : Permet d'améliorer le dispositif en copiant une nouvelle capacité de rangs 3 ou 4 d'une voie de pouvoir ou de rang 1 ou 2 d'une voie de pouvoir supérieure. Il peut en outre remplacer une des capacités choisies auparavant, par une autre capacité du même rang dans une autre voie de pouvoirs de son choix.

5. Forgeron du futur niveau 4 : Permet la création d'un second dispositif. Le personnage peut choisir de copier une capacité d'une voie de pouvoir de rang 4 ou 5 ou une capacité de rang 3 d'une voie de pouvoir supérieure.

Voie du génie du crime

1. Maître planificateur : Le personnage ne peut pas être pris par surprise lors du premier tour de combat (sauf exception à l'appréciation du maître de jeu). Il peut en outre désigner un adversaire au début d'un combat et gagner un bonus de +1 en ATC, ATD et DEF contre cet adversaire par rang acquis dans cette voie.

2. Maître manipulateur : Le personnage est doué dans l'art du mensonge et de la duplicité. Lors de toute tentative de persuasion ou de tromper son interlocuteur, il bénéficie d'un bonus de +5 à son test. Au rang 5 de cette voie, le bonus passe à +10.

3. À moi mes légions : Le personnage prend à son service un PNJ de niveau 1 par rang acquis dans cette voie (profil à établir avec le Maître de jeu). Au rang 3 de cette voie, il peut remplacer tous les PNJ de niveau 1 par un PNJ de niveau 3. Au rang 5, il peut remplacer tous les PNJ de niveau 1 par un PNJ niveau 2 et un PNJ niveau 3 ou un seul PNJ de niveau 5.

4. Issue de secours : Le personnage est capable de trouver une échappatoire, même face à une capture ou une mort certaine. Si le personnage devait succomber, tomber inconscient ou se voir capturé, il peut dépenser 1 PC et effectuer un test de CHA diff. 15. En cas de réussite, il reste conscient, revient à 1 PV ou s'échappe miraculeusement, selon le péril encouru. En cas d'échec, le PC est perdu.

5. Suprématie totale : Le personnage passe un tour à étudier la faiblesse d'un adversaire et effectue un test d'INT diff. 15. En cas de réussite, toutes les ATC, ATD ou ATS effectuées par lui-même ou ses alliés contre cet adversaire au

cours du tour suivant réussissent automatiquement. Si le personnage est seul contre cet adversaire, ses DM seront également doublés.

Voie de l'élasticité (CON)

Le personnage est capable de contrôler les molécules de son corps pour l'étirer à l'extrême, le densifier afin de le rendre dur comme l'acier ou encore modeler à sa guise certaines parties.

1. Souple comme le serpent : le personnage peut modeler son corps et l'étirer rendant chaque partie de son être aussi fines que du papier. Il peut ainsi se glisser dans les espaces les plus étroits, à l'insu des obstacles. Il gagne un modificateur de +2 par rang acquis dans cette voie à tous les tests visant à pénétrer ou à s'extirper d'environnements clos. En outre, il gagne un modificateur identique pour ralentir sa chute et éviter les dégâts lors de tests visant à le sauver d'une chute par tranche de 10 m de hauteur par rang acquis dans cette voie.

2. Imitation : le personnage est capable de modeler son corps et de prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde pendant une durée égale à 5 minutes par rang acquis dans cette voie. Durant ce laps de temps il gagne un modificateur de +5 à tous les tests de persuasion et de baratin avec les interlocuteurs qu'il tente de duper sous cette forme.

3. Constriction : le personnage est capable d'utiliser son pouvoir pour littéralement immobiliser son adversaire tel un serpent. S'il réussit une attaque de corps à corps, il peut choisir d'utiliser cette option en cas de réussite. Dans ce cas, le personnage n'inflige pas de dégâts mais son adversaire se voit infligé l'état paralysie. Ce dernier peut tenter de s'échapper en réussissant un test de FOR dont la difficulté est égale à la valeur de constitution du personnage.

4. Dur comme l'acier : Le corps du personnage devient capable d'encaisser les chocs en amortissant les coups grâce à sa nature élastique. Il acquiert RD5 contre les attaques portés contre lui lorsqu'il voit l'attaquant.

5. Coup de massue : Le personnage façonne une énorme masse avec ses poings, concentrant ainsi toute sa masse en une seule partie de son corps. Lors d'une attaque au corps à corps, en cas de réussite, il remplace sa valeur de dommages par 1D12 + modificateur de CON pour cette attaque.

Caractéristiques des PJs et PNJs

Les astérisques signalent les caractéristiques disposant d'un avantage (permet à la personne qui contrôle le personnage de jeter deux D20 au lieu d'un seul et de garder le meilleur résultat).

Bruce Wayne alias Batman, justicier niveau 20

Trait : réfléchi

FOR 18 / +4, CON 18 / +4, DEX 20 / +5*, INT 22 / +6, PER 18 / +4*, CHA 18 / +4

PV 82, PC 6

ATC +10, ATD +9, DEF 19 (Batman) / 15 (Bruce Wayne), INIT 20

DM mains nues 1D10 +4

Voies et capacités :

- Justicier masqué rang 5 : seul contre tous, surgir de nulle part, garde du corps, au dernier moment, dernière chance
- Sensei rang 5 : l'art du combat, mains de fer, parade de projectiles, pluie de coups, pureté du corps et de l'esprit
- Infiltration rang 5 : casse-codes, bluff, sur ses gardes, profil bas, discrétion surhumaine
- Investigation rang 5 : esprit d'analyse, expertise (détective), recherche rapide, mémoire eidétique, flair infallible
- Argent rang 5 : niveau de vie, influence, véhicule de luxe, relations, pied-à-terre
- Danger rang 1 : même pas peur

Équipement :

Costume pare-balles : DEF +4 (pas de malus à la DEX) RD 5

Batarangs : portée 10 m ; DM 1D4+5

Batarangs explosifs : portée : 10 m sur une aire d'effet de 2 m² ; DM 1d6

Pistolet grappin : bonus de +15 aux tests d'escalade (FOR) et déplacement dans les airs sur une distance d'environ 30 m.

Bolas : portée : 10 m ; immobilise la cible si elle encaisse l'ATD est réussie. La cible peut effectuer un test de FOR ou de DEX diff. 10 pour se libérer (action *limitée*)

Grenades aveuglantes : portée : 20 m sur une aire d'effet de 5 m² ; les personnages dans l'aire d'effet doivent réussir un test de CON diff. 15 ou être *aveuglés* pendant 2 tours

Grenades fumigènes : portée 50 m sur une aire d'effet de 10 m² ; libère un nuage de fumée opaque infligeant un malus de -5 aux tests de PER (à l'intérieur de l'aire d'effet ou au travers) et procurant un bonus de +5 aux tests de discrétion (DEX)

Grenades lacrymogènes : voir *Chroniques Oubliées contemporains*

Balises : doit être placé sur un personnage ou un véhicule (ATD contre défense de la cible ou ATC + jet de discrétion, DEX opposée à la PER de la cible). La balise apparaît ensuite sur le radar de la Batmobile et dispose d'une portée de 15 km environ.

Lampe-torche

Batmobile

FOR +4, AGI +5

DEF 18, PV 40, RD 15

- Radar : +10 aux tests d'observation et de localisation
- 4 missiles anti-char
- 2 mitrailleuses lourdes
- Système d'alarme (crochetage diff. 25)
- Système d'autodestruction (DM 6D6 dans une aire de 50 m² ; test DEX diff. 15 pour esquiver)

Bat-Plane

AGI +10

DEF 18, PV 30, RD 5

- 4 missiles air-air DM 4D10
- 4 missiles sol-air DM 4D10
- 1 canon DM 4D8

Vicky Vale, journaliste niveau 3

Trait : charmeuse

FOR -1, CON 0, DEX +1, INT +2, PER +2*, CHA +3*

PV 13, PC 6

ATC +0, ATD +1, DEF 11, DM 1D4-1, INIT 12

Voies et capacités :

- Discours rang 1 : beau parleur
- Furtivité rang 1 : discrétion
- Investigation rang 3 : esprit d'analyse, expertise (journalisme), recherche rapide.

Bert, homme de main niveau 2

FOR +3, CON +2, DEX +1, INT -1, PER 0, CHA -1

PV 17, PC 1

ATC +5, ATD +1, DEF 11, INIT 12

DM mains nues 1D4, matraque 1D4 +3

Voies et capacités :

- Corps à corps rang 2 : arts martiaux, arme de prédilection (matraque)
- Exploits physiques rang 2 : sportif accompli, spécialité (boxe)

Équipement :

Matraque

Archie, homme de main niveau 2

FOR 0, CON 0, DEX +2, INT +1, PER +1, CHA 0

PV 15, PC 1

ATC +1, ATD +3, DEF 12, INIT 12

DM mains nues 1D4, taser ATC +2 DM 1d6 (temporaires)

Voies et capacités :

- Corps à corps rang 2 : arts martiaux, arme de prédilection (taser)
- Danger rang 2 : même pas peur, acrobate.

Équipement :

Pistolet à impulsion électrique (taser)

Gangsters, hommes de main niveau 1

FOR +1, CON +1, DEX +1, INT -1, PER 0, CHA 0

PV 11, PC 0

ATC +2, ATD +1/+3 (cal .38), DEF +1, INIT 13

DM mains nues 1D4 +1, pistolet 1D8

Voies et capacités :

- Corps à corps rang 1 : arts martiaux
- Armes à feu rang 1 : ajuster

Équipement :

Pistolet moyen calibre .38

Mr Freeze, criminel niveau 12

Trait : technicien

FOR +8, CON +2, DEX +1 *, INT +3 *, PER +1, CHA -1

PV 33, PC 5

ATC +8, ATD +3/+5 (canon cryogénique), ATS : +3, DEF 17, INIT 9

DM mains nues 1D4 +8, canon cryogénique 3D6

Voies et capacités :

- Bricoleur rang 5 : découverte majeure, forgeron du futur niv. 1,2,3 et 4
- Sciences (cryogénie) rang 5 : formation scientifique (cryogénie), grosse tête, tacticien, violon d'Ingres, intelligence héroïque
- Mécanique rang 4 : mécano, systèmes modernes, dégouter du matos, système D
- Armes à feu (canon cryogénique) rang 3 : ajuster (canon cryogénique), joli coup, tir de précision (canon cryogénique)

Équipement :

Armure cryogénique DEF +6 (pénalité d'armure -3), RD -5

Canon cryogénique : DM 3D6

L'armure et le canon de Mr Freeze lui permettent d'accéder à la voie de pouvoir « voie du givreur » comme s'il avait atteint le rang 5 dans cette voie.

Désavantages : si Mr Freeze ne porte pas son armure ou s'il n'est pas placé dans un environnement dont la température est inférieure à 0°C, il subit 2D6 DM par tour jusqu'à ce qu'il retrouve une température nulle ou négative.

Joker, criminel niveau 15

Trait : attentif Désavantage : folie, hystérie

FOR +1, CON +2, DEX +3, INT +3, PER +3*, CHA +3*

PV 50, PC 6

ATC +5, ATD +7 / +9 (portée de base), DEF 13, INIT 17

DM mains nues 1D6 +2, bouton électrique ATC +8 DM 1D8

Pistolet lourd DM 1D10

Voies et capacités :

- Génie du crime rang 5 : maître planificateur, maître manipulateur, à moi mes légions, issue de secours, suprématie totale
- Leader rang 5 : homme providentiel, chef de guerre, quadriller le secteur, à mon commandement, gestionnaire avisé
- Sciences (chimie) rang 3 : formation scientifique (chimie), grosse tête, tacticien
- Armes à feu rang 3 ajuster, joli coup, tir de précision
- Psychologie rang 2 à l'écoute, mental d'acier
- Corps à corps rang 3 : arts martiaux, arme de prédilection (bouton électrique), enchaînements
- Corporations (pègre) rang 2 : corporatisme, appel à un ami.

Équipement :

- fleur vaporisatrice *Venom Joker* () : gaz ; requiert une *action limitée* ; portée : au contact ; la cible doit effectuer un test de CON diff. 15 ou être paralysée pendant une heure.

- bouton électrique : portée : contact ; DM 1D8 ; la cible ayant subi des DM infligés par cette arme doit réussir un test de CON diff. 10 ou se retrouver *étourdi* au tour suivant.

- billes explosives : requiert une *action limitée* ; portée : 10 m sur une aire d'effet de 10 m² ; la cible peut esquiver les billes en réussissant un test de DEX diff. 15. En cas d'échec, elle subit DM 1D10 et est *renversée*.

- pistolet lourd de calibre .45

Black Mask, criminel niveau 13

Trait : psychologue

FOR +2, CON +2, DEX +3, INT +2, PER +2, CHA +1

PV 51, PC 5

ATC +7 /couteau +9, ATD +6 / +8 (à portée de base de l'arme), DEF 13, INIT 16

DM mains nues 1D8 + 2, pistolet lourd 1D10, couteau 1D4+2

Voies et capacités :

- Corps à corps rang 5 : arts martiaux, spécialisation (couteau), enchaînements, double attaque, maître d'arme ;
- Leader rang 3 : homme providentiel, chef de guerre, quadriller le secteur
- Armes à feu rang 2 : ajuster, joli coup
- Corporations (pègre) rang 5 : corporatisme, appel à un ami, 50/50, joker, mandarin
- Sciences (criminologie) rang 2 : formation scientifique (criminologie), grosse tête
- Argent rang 3 : niveau de vie, influence, véhicule de luxe.

Équipement :

Couteau

Pistolet lourd calibre .45

Clayface, criminel niveau 14

Trait : baroudeur

FOR +8, CON +6, DEX +1, INT 0, PER 0, CHA -1

PV 78, PC 6

ATC + 14, ATD +1, ATS +11, DEF 11, INIT 15

DM mains nues 1D6 +8

Voies et capacités :

- Voie première endogène rang 5 : combattant, volonté de fer, combattant chevronné, don surhumain (FOR et CON), attaque finale
- Voie du morpheur rang 5 : modification d'apparence, modification de structure, sosie, forme élastique, forme monstrueuse
- Voie de l'élasticité rang 5 : souple comme le serpent, imitation, constriction, dur comme l'acier, coup de massue

Crédits

Scénario : Olivier Caïra

Relecture et conseils : Nicolas Texier

Règles de jeu : François Verstraete

Remerciements à Frédéric Henry et à TontonFranz.

Batman and all characters and éléments TM & © DC Comics (s19)