

## Campagne « La terreur de Batman »



« Batman Batman Batman Batman... Mon cauchemar. Tu es mon cauchemar.

Tu crois n'avoir jamais peur, mais tu ne connais pas la peur. Je t'apprendrai à avoir peur.

Je te la montrerai dans toute son horreur et toute sa bassesse.

Elle sera en toi, et tu ne sortiras plus de ton cauchemar. Je serai ton cauchemar. Ton pire cauchemar.

Mais pour ça, je dois préparer mon arme.

Je dois préparer ma drogue.

La drogue qui t'emprisonnera, qui emprisonnera le monde, qui emprisonnera tout Gotham. Alors je serais leur maître.

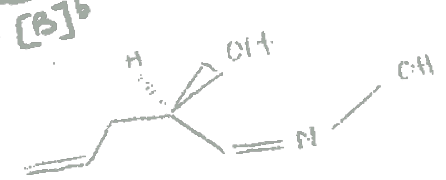
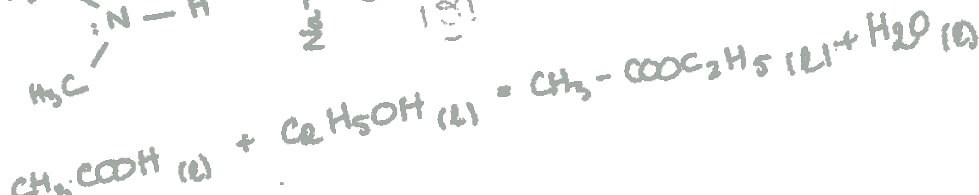
Le maître de la peur de Gotham.

Et je sais où la trouver.

Bientôt elle sera à moi, et plus personne ne pourra m'arrêter.

Je dois recruter des mercenaires.

Et je dois y aller ».



Cette mission est la première de la campagne Cross over Batman/Conan "La terreur de Batman". Elle nécessite les deux jeux, Batman (sans extension, mais avec la campagne « Un mariage arrangé » et Conan (king pledge). Dans cette campagne, l'overlord changera de camp à l'issue de la première partie. Le joueur le plus habile avec le fonctionnement de l'overlord devra prendre le héros Scarecrow pour la première mission.

Dans cette campagne, chacun marque des points en fonction des objectifs communs ou des objectifs propres. Ainsi, en fin de campagne, un classement pourra être fait pour chaque joueur, y compris l'overlord. Méfiez vous donc de vos compagnons, ils pourraient faire passer leur intérêt propre en priorité...

A noter que pour la troisième et quatrième mission, une adaptation est proposée pour jouer uniquement avec le jeu Batman.

A noter que les parties peuvent être jouées indépendamment. Une mise en place « standard » est indiquée si vous n'avez pas joué la partie précédente.

### **Principe du cross over :**

Les deux premières parties seront jouées avec les cartes Conan et avec la tablette Conan.

Cependant, les règles Batman s'appliquent sauf exception notée dans le scénario concernant les compétences Conan.

Pour l'overlord, cela signifie :

+Lors de l'activation d'une tuile, on active les figurines les unes après les autres, en effectuant dans l'ordre que l'on veut, mouvement et attaque.

+Les améliorations (mouvement, défense et relance) sont limitées à 4 gemmes. Les gemmes sont placées dans la case amélioration. Techniquement, la case ne peut pas contenir plus de 4 gemmes, ce qui tombe bien ! Le mouvement est donc limité à 4 avec la tablette Conan et non à 3.

Les deux dernières parties seront jouées avec la tablette Batman, normalement.

Pour les scénarios 3&4, les tuiles « monstres » issues de Conan ne sont pas intégrées à la rivière, mais positionnées à côté de celle ci, comme le serait des alliés de l'overlord. Les conditions d'activation/utilisation sont indiquées dans le scénario.

En fin de livret, on trouvera la correspondance entre les icônes de compétence Conan, et celle de Batman, ainsi que les adaptations nécessaires.

**Dés explosifs.** Beaucoup de troupes Conan n'ont qu'un seul dé d'attaque. Ceci limite à 2 leur capacité d'attaque, et rend impossible toute attaque contre une figurine ayant une défense de 2. Pour palier à cette difficulté, une règle spéciale est introduite : Les troupes qui n'ont qu'un seul dé d'attaque, voient leur dé « exploser » sur la valeur maximale : Un « trois » sur un dé rouge ou un « deux » sur un dé orange ou jaune permet de lancer un dé jaune supplémentaire. Un rappel des troupes pouvant utiliser « dé explosif » est fait pour chaque scénario. Bonne partie ! N'oubliez pas de noter votre résultat à chaque partie, car cela a un léger impact sur la partie suivante.

## Partie n°1 : Promenade en Amazonie



"Bon, j'ai dit à Poussin que j'avais besoin de vacances. Sérieux, lui il bosse, mais moi, je veux voir du pays. En plus l'épouvantail m'invite pour une balade en Amazonie. On va gentiment aller dans un gentil village d'Indiens, voir un Shaman qui nous donnera gentiment la drogue dont l'épouvantail a besoin. J'amène quand même Smasher au cas où, il s'ennuierait si je le laissais. Et puis c'est bien payé comme truc ! En plus y aura The Riddler, il a toujours des énigmes marrantes à raconter. "

Dans une région reculée de l'Amazonie, vit une paisible tribu de pictes. Loin du progrès, ils ont trouvé un art de vivre immergé dans la nature. Ils ont su en dompter les forces les plus primitives grâce à une drogue, dont, pour leur malheur, Scarecrow a entendu parlé. Et l'épouvantail compte bien s'approprier cette drogue, qui pourrait décupler les effets hallucinogènes de ses propres toxines, et créer ainsi l'arme chimique la plus puissante qui ait jamais existé.



## Épilogue :

Le marteau rageur d'Harley et la faucille terrifiante de Scarecrow ravagèrent le village picte. Ceux-ci, désorientés par le crépitement des armes à feu, résistèrent violemment, mais ne purent empêcher Scarecrow de s'emparer de la drogue chamanique. Le maître de la terreur allait enfin pouvoir concocter une drogue à la hauteur de son ennemi le plus haï : Batman...

Les vilains (Scarecrow et ses mercenaires) commencent la partie.  
La partie se termine à la fin du tour 8 des vilains.

## **Condition de victoire :**

Vilain : Le vilain a réussi à ouvrir quatre des cinq coffres contenant les drogues du shaman.  
Paisibles pictes : Il reste deux coffres non ouverts à la fin du tour 8.

Dans tous les cas, notez le nombre de coffres ouverts, cela aura une incidence sur la partie suivante.

## **Camp des vilains :**

Les héros commencent avec 6 cubes en fatigue.

1ier héros :



Scarecrow + « The Reaper » + « fear gas » + 2



2ieme héros :



The Riddler + « Riddle cane » + « wireless headset » + 2



3ieme héros :



Harley Quinn + « The Smasher »

## **Equipes prédéfinies :**

Le choix des tuiles alliées pour les compétences commandement élite et sbire est imposé pour cette mission. La tuile allié pour The Riddler est celle des Riddler's gang with handgun. La tuile allié pour Scarecrow est celle des hazmat thugs.

**Rivière Pictes :** 8 gemmes disponibles, 3 gemmes en fatigue, 5 gemmes récupérées par tour.



Le sorcier a un sortilège : **tempête d'éclair**

Le sorcier a 4 PdV et le démon des marais a 6 PdV

**Événement picte : 4 points de renfort**

## Règles spéciales :

**Ouverture d'un coffre.** Un personnage du vilain dans la zone d'un coffre peut l'ouvrir grâce à une manipulation complexe de difficulté 5. La compétence crochetage est prise en compte.

**Dés explosifs.** Les pictes/hyènes ont « dé explosif » (ajout d'un dé jaune supplémentaire sur un résultat de 2 touche).

**Eau:** Sortir de l'eau coûte un point de mouvement supplémentaire .

Quitter une zone d'eau pour monter directement sur une zone de bois (sans « escalier ») coûte un point de mouvement supplémentaire, en plus du surcoût lié à la zone d'eau (soit 2 points). La compétence parkour annule le premier point.

**Saut :** Les sauts entre deux pontons séparés d'une case coûte deux points supplémentaires, la compétence parkour est utilisable pour les sauts.

**Sortilège du sorcier :** Il peut lancer son sortilège à la place de son attaque au contact en payant le coût supplémentaire (3 gemmes). Le sortilège Tempête d'éclair est équivalent à un tir en ce qui concerne les règles de Batman (riposte, intouchable...), mais sans bonus de hauteur.

## Précision sur les règles à appliquer.

Les règles « compétences » Conan s'appliquent suivant :

|               |                                                                                     |   |                                                                                     |                 |                                                                                                      |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| horreur       |  | = |  | niveau 3        | (démon)                                                                                              |
| saut          |  | = |  | niveau 3        | (picte, hyène)                                                                                       |
| malchance     |  | = |  | niveau 3        | (démon). Rappel : les relances Malchance sont entre les relances gratuites et les relances payantes. |
| insaisissable |  | = |  | niveau 3        | (hyène)                                                                                              |
| bloqueur      |  |   |                                                                                     | est transformée | est « indice d'envergure » de 3 (donc une gêne de 3).                                                |
| intouchable   |  | = |  | niveau 1        | (archer picte)                                                                                       |

## Campagne Scarecrow, partie n°2 : Cauchemar chamanique



"Trop bien ces vacances ! On s'est super bien amusé avec les Indiens ! Bon, l'épouvantail ne peut plus se passer de moi. Il veut absolument que je fasse venir Batou dans sa cave, histoire de lui faire tester sa nouvelle drogue. Moi, les plans speed, je suis toujours d'accord... surtout si c'est pas moi qui teste la drogue ! Faut que je vois avec une copine Canary si je peux organiser un rencard discretos, je sais qu'elle connaît le Batman".



De retour d'Amazonie et grâce aux drogues shamaniques, l'épouvantail a pu s'atteler à la réalisation de la plus puissante de ses toxines. Une toxine capable d'enfermer l'esprit d'un sujet dans un cauchemar des plus terrifiants. Une toxine enfin capable de briser l'esprit de son plus grand ennemi, Batman. Encore fallait-il lui administrer... Mais pour ça, Harley Quinn servira d'appât pour faire venir le chevalier noir...



"Et une fois tout le monde dans la cave, je n'aurais plus qu'à les gazer. L'esprit de Batman sera détruit, et pas besoin de payer cette cruche d'Harley..."



### **Epilogue :**

A peine conscients, Harley, Black Canary et Batman entendent des cris terrifiants, perçoivent des ombres ténébreuses et des êtres errants décharnés. L'esprit puissant de Batman réalise la teneur du piège et du cauchemar, pendant que l'humour imperturbable d'Harley tient en recule la panique qui les assaillent. Quant à Black Canary, elle se charge à grand renfort de cris de disloquer les squelettes trop entreprenants. Mais il leur faudra vite sortir de ce cauchemar avant d'être submergés...

### **Prévoir :**

En tout, 10 tentacules (4 sur la carte, 6 sur la piste compte tour de 1 à 6). 5 squelettes par couleur, 4 momies par couleur, 10 jetons porte, jeton point de vie Scracrow.

Les héros commencent la partie par un tour '0', puis l'overlord commence par le tour 1 (et récupère un tentacule sur la piste compte tour).

La partie se termine à la fin du tour 10 des héros.

### **Condition de victoire :**

Pour gagner, les Héros doivent quitter le cauchemar avant le 10ème tour. Ils doivent pour cela se réveiller en franchissant les 8 portes rouges. Chaque porte empruntée (pour un point de mouvement, comme pour franchir une zone) dissipe peu à peu le cauchemar et ramène le Héro dans la zone centrale du feu de camp. La porte est alors retirée du plateau et placée sur le plateau du héros l'ayant franchie. La dernière porte dissipe instantanément le cauchemar et réveille les trois Héros.

Pour gagner l'Overlord doit empêcher les Héros de quitter le cauchemar.

En fin de partie, que le scénario soit gagné ou non, compter le nombre de portes franchies par héros, pour le bonus de la partie suivante.

### **Camp des vilains :**

Les héros commencent avec  $X+1$  cubes en fatigue.  $X$  est le nombre de coffre ouvert par l'épouvantail lors de la mission précédente et représente la puissance anesthésiante de la drogue. Par défaut, on prend  $X=5$  (soit 6 cubes en fatigue).

- L'overlord de la partie n°1 devient Batman
- Scarecrow, héros-vilain de la partie 1, devient overlord. Il le restera jusqu'à la fin de la campagne.
- The Ridler prend le rôle de Black Canary et le restera.
- Harley reste Harley, mais change de camp.

1ier héros :



Batman the dark knight + Batgadegt

2ième héros :



Black Canary + « nunchaku »

3ième héros :



Harley Quinn + «Boots » + « service revolver »

ou



Robin Tim Drake (si vous n'avez pas la fiche personnage).

**Rivière overlord:** 8 gemmes disponibles, 3 gemmes en fatigue, 5 gemmes récupérées par tour.



### Evénement :

Propagation des ténèbres : L' Overlord ajoute 3 zones de ténèbres (tentacule), chacune devant être adjacente à une zone déjà enténébrée en ignorant tout obstacle. Il prend les tentacules à la fin de la piste compte tour.

Portes de l'inconscient : Batman se débat avec une force tentant de manipuler son esprit : L'Overlord peut déployer 3 pts de renforts dans n'importe quelle zone enténébrée de son choix. L' Overlord dispose de 5 figurines par tuile squelette, et de 4 figurines par tuile momie. Les figurines non encore utilisées sont placées à proximité du plateau.

### Règles spéciales :

**Zone de ténèbres** : Matérialisées par une figurine tentacule faisant uniquement office de marqueur sur la carte (on ne peut pas attaquer un tentacule), ces zones représentent l'influence du cauchemar s'insinuant dans l'esprit des héros. Positionnez les tentacules restantes sur les cases 1 à 6 de la piste compte-tour. Au début de chaque tour OL, l'OL pose une zone de ténèbres sur la carte, de manière contiguë à une zone existante, en ignorant tout obstacle. Dix zones maximum peuvent être enténébrées. Ces tentacules génèrent 1 pt d'envergure et 1 point de menace. Un tentacule par zone max.

**Pouvoir de l'esprit** : Un héros dans la même zone qu'un tentacule peut dissiper le cauchemar. Au prix d'une réflexion complexe de niveau 3 (compétence enquête pris en compte), le héros peut dissiper les ténèbres dans sa zone. Le tentacule retourne en fin de piste compte tour.

**Le cauchemar se renforce** : Scarecrow peut, par une réflexion complexe de niveau 2, reprendre une porte sur une fiche héro et la mettre dans sa zone, contre un mur ou une limite extérieure. Si le résultat est d'au moins 4, il ajoute en plus une momie dans la zone. Pour un résultat de 6, il ajoute en plus un squelette.

**Saut** : Compte tenu de la hauteur des murailles de la citadelle onirique, il est impossible de sauter du haut des remparts.

**Eboulis** : Les zones d'éboulis sont des terrains difficiles de niveau 2 (remplace l'escalade).

**Dés explosifs**. Les squelettes ont « dé explosif » (ajout d'un dé jaune supplémentaire sur un résultat de 2 touche).

### Ne pas oublier :

Scarecrow a horreur de niveau 2. Il faut donc dépenser trois points de mouvement pour entrer dans sa case.

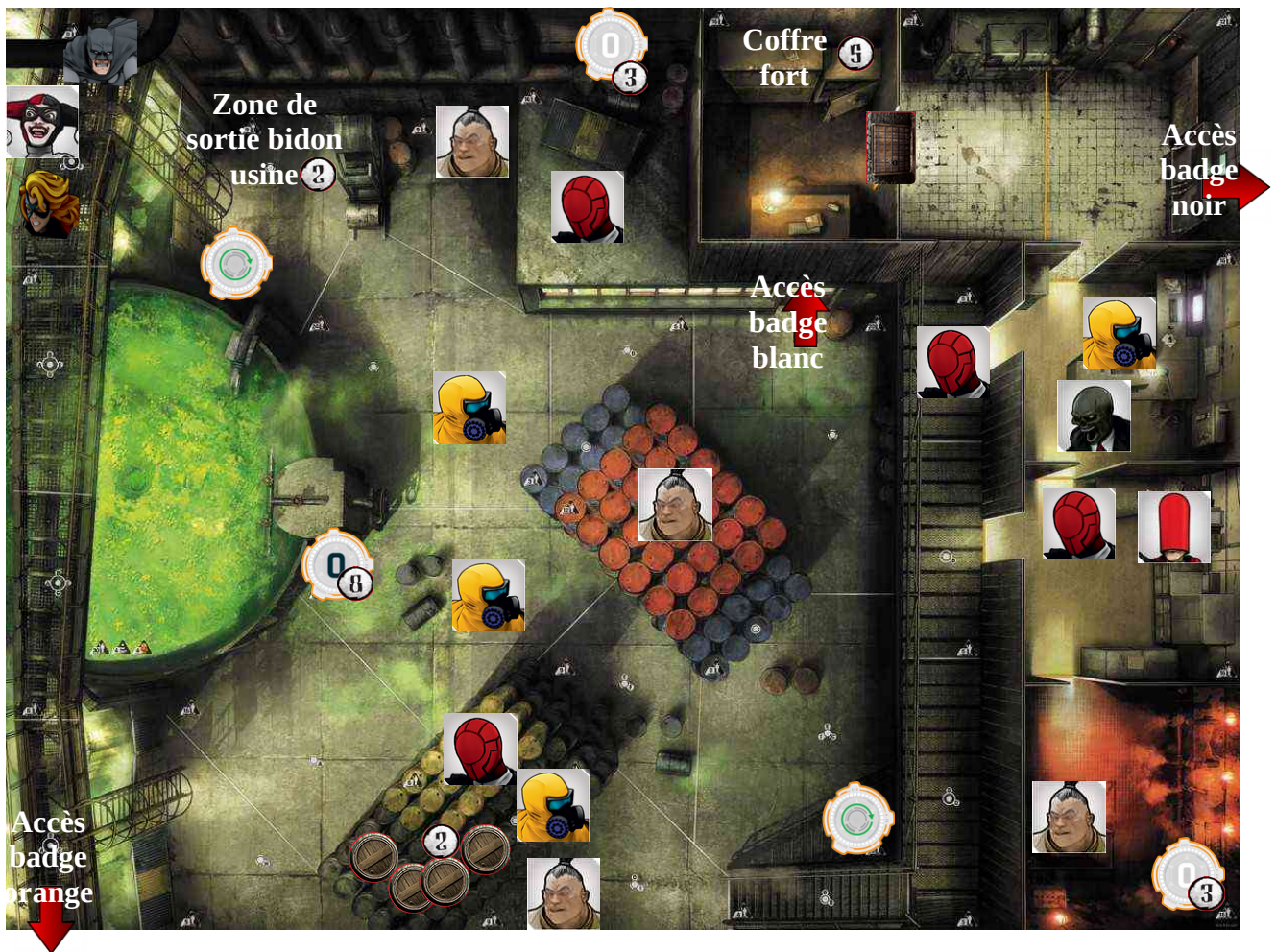
Eboulis : il faut 3 points de mouvement pour sortir d'un éboulis, du au terrain dangereux de niveau 2.

## Partie n°3 : Divergence



« Ouahou, sacré trip ! Puissante, la drogue du Chaman. J'ai bien cru que le Batou allait y rester ! Bon, l'épouvantail me doit un paquet de fric maintenant, et le Batou dit que selon Alfred l'autre empaffé produit sa toxine à deux blocks d'ici. Allons y, je trouverai bien une manière de me faire rembourser... ».

Mais arrivé sur place, Scarecrow a ouvert grand les vannes des cuves pour couvrir sa fuite, et les vapeurs du poison risquent de submerger toute la zone industrielle de Gotham. L'urgence est de stopper les vannes, tant pis si l'épouvantail réussi à sortir avec quelques bidons...



### Matériel supplémentaire :

Mini plateau laboratoire

Trois cartes badges (security pass), empilées au hasard face cachée.

Scarecrow et sa tuile



Constituer une pile avec les trois tuiles « monstre » ci dessous, et préparer leur figurine :



4 PdV



5 PdV



6 PdV

2 « medikit », un « c4 block », une « machine pistol » et une « stun grenade »  
1 jeton « porte conan »  sur la pièce du coffre fort et le coffre fort.

4 jetons tonneaux « conan »

Une console

2 \* vanne secondaire ouverte / fermée

1\* vanne principale ouverte/fermée

Suggestion : Utilisez des jetons Conan numéroté pour marquer la difficulté des épreuves.



Les héros commencent la partie.

La partie se termine à la fin du tour 10 du vilain.

**Objectif Batman :** Scarecrow pour couvrir sa fuite a ouvert en grand les vannes des cuves de toxine. Les vapeurs menacent de contaminer tout le quartier. Batman doit fermer ces vannes au plus vite.

**Objectif Harley :** Elle cherche à se payer de ses deux dernières missions de mercenaire que l'épouvantail ne lui a pas payé. Elle doit ouvrir le coffre fort. Pour cela, il faut qu'elle débloquent la porte d'accès à la salle du coffre en piratant un ordinateur présent dans un laboratoire secret.

**Objectif Black Canary :** Elle cherche à se venger de l'épouvantail. Elle doit le neutraliser. Mais celui ci est dans un laboratoire secret dans l'usine, dont la porte est verrouillée par un contrôle d'accès nécessitant un badge.

**Objectif Scarecrow :** Sortir 4 bidons de toxines de l'usine.

### Condition de victoire :

Point attribué pour le calcul des victoires en fonction des objectifs réalisés, peu importe qui les a réalisés :

|                              | Batman | Harley | Black Canary | Scarecrow    |
|------------------------------|--------|--------|--------------|--------------|
| Stopper la production        | 5      | 1      | 2            | 0            |
| Voler le coffre fort         | 0      | 3      | 0            | 0            |
| Neutraliser Scarecrow        | 1      | 2      | 4            | 0            |
| Sortir des bidons de l'usine | 0      | 0      | 0            | 2 par bidons |

Le vilain note le nombre de bidons sortis pour la partie suivante.

En cas d'égalité... rendez vous à la partie suivante !

### Epilogue :

L'équipe partit en ordre dispersé, chacun poursuivant son objectif propre. Profitant du manque de coordination, l'épouvantail réussit à sortir suffisamment de bidons de l'usine pour la suite de son plan !

### **Camp des héros:**

Les héros sont épuisés et commencent avec tous leurs cubes en fatigue. Néanmoins, les héros ayant le mieux maîtrisé leur cauchemar ajoutent un cube en énergie disponible par porte ouverte lors de la partie précédente. Ou par défaut 4 pour Harley, 2 pour Black Canary et 1 pour Batman.

1ier héros :  Batman the dark knight + « hacking equipment »

2ieme héros :  Black Canary + « nunchaku » + « lockpicking equipment »

3ieme héros :  Harley Quinn + «Boots » + « service revolver »

ou

 Robin Tim Drake (si vous n'avez pas l'extension).

**Rivière overlord:** 8 gemmes disponibles, 3 gemmes en fatigue, 5 gemmes récupérées par tour.



On utilise la tablette de Batman.

### **Evénement :**

4 points de renfort

### **Règles spéciales :**

**Fermer les vannes de production :** Pour fermer la vanne principale, il faut auparavant fermer les deux vannes secondaires.

Fermer une vanne secondaire : Un héros sur la case d'une vanne secondaire peut la fermer en effectuant une manipulation complexe de difficulté 3.

Fermer la vanne principale : Après avoir fermé les vannes secondaires, il est possible de fermer la vanne principale. C'est une épreuve de force uniquement : Il faut réussir une « attaque » de difficulté 8 sans bonus d'arme ou de compétence. Deux héros sur la zone peuvent lancer leur dé ensemble et les additionner.

**Accéder à la salle du coffre :** La porte est verrouillée informatiquement. Il faut réussir une réflexion complexe de difficulté 5 sur un ordinateur (voir labo informatique), compétence piratage prise en compte. La porte est alors retirée.

**Ouvrir le coffre :** Il faut réussir une manipulation complexe de difficulté 5, compétence crochetage pris en compte. Le coffre est retiré du jeu. Harley empoche une énorme liasse de billets (encombrement 0) et quelques diamants (encombrement 0)...

Récupérer un badge d'accès : Les badges sont portés par les « brutes with firearm ». Lorsqu'une brute est neutralisée, déposez au hasard face cachée une carte « security pass » dans sa zone. Elle peut être récupérée avec une manipulation simple.



Entrer dans un laboratoire :

Le badge donne accès pour un point de mouvement à la mini carte laboratoire, en fonction de la couleur du badge. Le contrôle d'accès informatique ne permet d'ouvrir à la fois qu'un seul laboratoire. Si plusieurs héros veulent y rentrer, ils doivent le faire en même temps.

Les figurines du vilain ne peuvent pas y entrer. Les hallucinations ne peuvent pas en sortir...

Lorsqu'un héros entre dans le labo, lancer un dé orange.

*Pour un résultat de 0 :* Laboratoire de raffinement de la toxine. Celui-ci est saturé en vapeur toxique pénétrant même les masques à gaz les plus sophistiqués. Le(s) héros entrant est pris d'hallucination, et doit combattre un démon terrifiant. Tirer au hasard dans la pile de trois tuiles une tuile monstre, et placer la figurine correspondante dans la salle, et la tuile au début de la rivière. Le monstre doit impérativement être détruit pour pouvoir ressortir de la salle. Sa tuile est alors retirée de la rivière. La salle contient un « c4 block », une « machine pistol » et une « stun grenade ».

Revenir ultérieurement dans cette salle déclenche un autre monstre.

*Pour un résultat de 1 :* Laboratoire informatique. Placez une console dans le labo.

*Pour un résultat de 2 :* Laboratoire de Scarecrow. Placer la figurine Scarecrow dans la salle, la tuile correspondante en première position de la rivière. On ne compte alors pas la pénalité de déplacement du à la compétence horreur de Scarecrow lorsque l'on entre dans le laboratoire.

*Note : Si le résultat a déjà été tiré, relancer le dé.*

Sortir un bidon de l'usine : Une figurine vilain peut prendre un tonneau-bidon au prix d'une manipulation complexe de difficulté 2. Glisser le tonneau sur le socle, ou dessous. Le vilain doit ensuite l'amener sur la zone marquée « sortie bidon usine » et réaliser une nouvelle manipulation complexe de difficulté 2 pour le sortir. Le tonneau est alors considéré comme sorti. Le tonneau ne provoque pas de gêne pour les figurines vilain.

**Précision sur les règles à appliquer.**

Les règles « compétences » Conan s'appliquent suivant :

bloqueur



Le blocage est total jusqu'à la mort du monstre.

### Adaptation du scénario 3 à une boîte Batman uniquement :

Remplacer les trois monstres suivants :



Par :



Les « monstres » sont des hallucinations, qui ne peuvent quitter le labo.

Remplacer le jeton « porte conan»  par un marqueur quelconque.

Remplacer les 4 jetons tonneaux « conan »  par des marqueurs quelconque, ou des cubes d'énergie.

## Partie n°4 : Hallucination sur Gotham



« Et voilà, je lui avais dis au Batou qu'il fallait arrêter Scarecrow dans l'usine au lieu de tourner ces fichues manivelles. Moralité, Alfred vient de nous dire que l'épouvantail est en ville avec deux camions remplis de bidons. Et juste dans le plus haut quartier, celui des réservoirs d'eau. Ca sent mauvais... (bordée d'injure censurée), Poussin dort là bas ce soir ! Bon allez Batou, secoue toi les puces, on bouge là ! »

Mais lorsque les héros exténués arrivent par les toits, leur organisme réagit violemment à la toxine dont les émanations saturent déjà la rue. Ils perçoivent alors une multitude de cadavres ambulants leur masquant les activités d'hommes de main déchargeant un camion.



Note : Si vous l'avez, utiliser de préférence le plateau « nuit » de Crime Alley.

### Matériel supplémentaire :

Jetons tonneaux « Conan »

Le nombre de jetons tonneau est le nombre de tonneau sorti de l'usine, avec un minimum de 3.



Zone de déchargement du camion. Décharger = manipulation complexe de difficulté 2



Zones des réservoirs d'eau quartier. Déverser l'eau = manipulation complexe de difficulté 2

Suggestion : Utilisez des jetons Conan numérotés pour marquer la difficulté des épreuves.



Utiliser exclusivement les 14 squelettes avec lance pour la tuile rouge. Utiliser les autres squelettes (5 haches, 5 épées) pour la tuile violette



Préparer la tuile momie et 16 momies



Le vilain commence la partie.

**Objectif Héros:** les héros ont réussi à empêcher l'épouvantail d'empoisonner les réservoirs d'eau

**Plan Scarecrow :** Intoxiquer la ville pour la faire sombrer dans la folie :

Décharger les bidons du camion

Les transporter sur les toits vers les trois réservoirs

Déverser les bidons de toxine dans les réservoir d'eau du quartier.



Victoire éclatante héros : L'épouvantail n'a pas pu empoisonner les réservoirs d'eau.

Petite victoire héros : L'épouvantail n'a pu empoisonner qu'un seul réservoir. La concentration en toxine était trop faible pour avoir un effet notable.

Victoire éclatante vilain : L'épouvantail a pu empoisonner les trois réservoirs. La panique fut totale dans la ville, occasionnant une hystérie collective ultra violente. De nombreux morts furent à déplorer avant que l'ordre ne puisse être rétabli.

Petite victoire du vilain : Deux réservoirs ont été empoisonnés : De nombreuses phobies se déclarèrent pendant les mois suivant dans la ville, nécessitant de lourdes hospitalisations. Mais la concentration en toxine était trop faible pour provoquer un mouvement de panique collectif dans Gotham.

### **Condition de fin de partie:**

La partie se termine à la fin du tour 8 du vilain.

### **Camp des héros:**

Les héros commencent avec 8 gemmes en fatigue

1ier héros :



Batman the dark knight

2ieme héros :



Black Canary + « nunchaku »

3ieme héro :  Harley Quinn + «Boots » + «The Smasher»

ou



Robin Tim Drake (si vous n'avez pas l'extension).

**Rivière overlord:** 11 gemmes disponibles, 0 gemmes en fatigue, 5 gemmes récupérées par tour.



On utilise la tablette de Batman.

### Evénement :

Evènement1 : 4 points de renfort « sbires » et 4 points de renforts « mort vivant ». Les squelettes valent 1 point. Les momies valent 2 point.

Les thugs entrent par les points de renfort. Les morts vivants apparaissent dans toute zone contenant déjà un mort vivant sans héro, ou dans la zone de l'épouvantail.

Evènement 2 : Déplacer 6 morts vivants d'une zone seulement, et sans escalade.

Effectuer 6 attaques de mort vivants (pas nécessairement les 6 s'étant déplacés).

### Règles spéciales :

Décharger le camion: Une figurine vilain peut décharger un tonneau-bidon en utilisant le chariot élévateur, au prix d'une manipulation complexe de difficulté 2. La figurine doit être dans une des deux zones touchant le camion « FAST » et le chariot élévateur. Le tonneau est alors placé au sol dans sa zone.

Prendre un bidon : Une figurine vilain peut prendre un tonneau-bidon d'une manipulation complexe de difficulté 2. Glisser le tonneau sur le socle.

Lacher un bidon : gratuit, ne nécessite pas d'action.

Déverser un bidon dans un réservoir d'eau : Une figurine vilain peut déverser un tonneau au prix d'une manipulation complexe de difficulté 2. Mettre le tonneau de côté.

Squelette : les squelettes (rouges) armé d'une lance peuvent aussi tirer à distance (1 dé orange explosif).



**Dés explosifs.** Les squelettes ont « dé explosif » (ajout d'un dé jaune supplémentaire sur un résultat de 2 touches ). 

**Joker :** La figurine du Joker a pour seul rôle de motiver Harley pour contrer l'épouvantail. Elle est « décorative »... Le Joker dormira pendant toute la partie...

### Adaptation du scénario 4 à une boîte Batman uniquement :

Il est possible et thématique de remplacer les hallucinations « squelettes et momies » par les citoyens et malfrats contaminés par les premières effluves de toxine.



Utiliser des thugs arme à feu (officer handgun, Red hood's gang, Brutes firearm, Owls handgun) en lieu des 14 squelettes rouge « lance ». Pour ce groupe de figurine avec arme à feu, utiliser la tuile GCPD officer handgun même si ce n'est pas très thématique... (mais on devine une casquette de policier dans l'image ci-dessus).



Utiliser des passants (8) et 2 thugs niveau 1 (Riddler's gang baton) avec arme au contact au lieu des 10 squelettes violet. Pour ces passants de niveau 1, utiliser la tuile :



Utiliser 16 thugs (Bloom's gang, Brutes chain mail, Thugs crowbar et Prisoner) au lieu des momies. Utiliser la tuile :

Les figurines remplaçant les momies et squelettes obéissent aux règles dédiées : Elles ne sont pas dans la rivière, et ne peuvent être activées que grâce à l'événement spécial (déplacement d'une zone, attaque).

Utiliser Robin Tim Drake au lieu de Harley si vous n'avez pas la fiche.

## Fin Campagne

Compter les points pour chaque joueur suivant le tableau :

|                       | Epouvantail                                         | Héros                                       | note                                      |
|-----------------------|-----------------------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------------------------|
| Promenade en Amazonie | 4 coffres = 1 point<br>5 coffres = 3 points         | 3 coffres = 1 point<br>2 coffres = 2 points | Nombre de coffre ouvert par l'épouvantail |
| Cauchemar chamanique  | 2 portes = 1 pt<br>3 portes = 2 pts                 | 1 porte = 1 pt<br>0 porte = 2 pt            | Nombre de portes restantes sur le plateau |
| Divergence            | 4 bidons sorties = 2 pts<br>5 bidons sortis = 3 pts | Nombre de pts acquis divisé par 3           | Voir tableau point dans scénario          |
| Destruction           | 3 = 3pt<br>2 = 1pt                                  | 1 = 1pt<br>0 = 3pt                          | Nombre de réservoir contaminés            |
| Total                 |                                                     |                                             |                                           |

La personne ayant le plus de point est la gagnante !

### Remerciement :

- Le forum « The Overlord » bien sur, lieu de discussion de nos loisirs !
- Natacha pour la relecture, la correction des fautes et le schéma des formules de drogue.
- Paulonium pour ses nombreuses idées et discussion sur le principe de la campagne.
- YoshiRyu pour ses conseils sur la mission n°4 de la campagne.
- Et l'équipe de la première mission de la campagne « Le songe de la pierre noire », que j'ai adaptée pour faire la deuxième mission, tellement le thème me semblait bien illustrer la folie de l'épouvantail.

Les règles « compétences » Conan s'appliquent suivant :

### Scénario 1

horreur  =  niveau 3 (démon)

saut  =  niveau 3 (picte, hyène)

malchance  =  niveau 3 (démon).

Rappel : les relances Malchance sont entre les relances gratuites et les relances payantes.

insaisissable  =  niveau 3 (hyène)

bloqueur  est transformée est « indice d'envergure » de 3 (donc une gêne de 3).

intouchable  =  niveau 1 (archer picte)**Précision sur les règles à appliquer.**

### Scénario 2

malchance  =  niveau 2 (momie).

Sacrifice  =  de niveau 2 (squelette)

Les morts vivants ont le trait « immunité au gaz » (si nécessaire).

### Scénario 3

malchance  =  niveau 2 (démon noir).

bloqueur  =  (démon noir, serpent, singe) Le blocage est total jusqu'à la mort du monstre.

### Scénario 4

malchance  =  niveau 2. (momie).

Sacrifice  =  de niveau 2 (squelette)