

# Mais QUI veut la peau de Batman ??

*Avant-propos*

*Chapitre 1 : La partie de l'organisateur : Les intrigues et ce qu'il s'est réellement passé*

*Chapitre 2 : Avant la soirée ; Le déroulement de la soirée*

*Chapitre 3 : Règles et généralités à l'attention des joueurs et présentation de Gotham City*

*Chapitre 4 : Les fiches de personnage : Tout en couleurs ! Vu à la TV !*

*Chapitre 5 : Les accessoires ; Contacter l'auteur*

## Présentation

« Mais qui veut la peau de Batman ?? » : Le batsignal brille dans le ciel : on a besoin de l'aide du « chevalier sombre ». Une murder qui se déroule à Gotham City et qui regroupe les grands noms de la ville, vilains et justiciers... Un huis-clos à haute tension à forte dose de collants moulants, de bagarres épiques et de génies du crime... un cocktail détonnant !

## Avant-propos

Cette soirée enquête est relativement courte pour des joueurs expérimentés, et si les joueurs parlent beaucoup entre eux, il n'est pas très difficile d'en démêler les ficelles. L'intérêt réside donc dans le fait d'interpréter les personnages de Batman et de s'amuser à vivre les quiproquos qui seront sans doute nombreux. C'est également un huis-clos psychologique, si l'on daigne s'attarder sur les états d'âme des protagonistes.

C'est donc plutôt une murder fun, rapide et axée sur le jeu d'acteur qui est proposée ici ; plutôt qu'une véritable enquête complexe.

## Chapitre 1 : La partie de l'organisateur, ce qui s'est passé

### INTRIGUES et PERSONNAGES IMPLIQUÉS :

Les intrigues principales :

**L'énigme du Riddler** : C'est ce qui a réuni tout le monde. Le riddler, qui se prend pour LE génie du crime, a en effet mis presque un an à concevoir une machine diabolique : une recomposeuse d'apparence. En effet, cette machine permet de remodeler une personne à l'image d'une autre ; dit plus simplement de la transformer temporairement en une autre. Cette machine ne fait que changer l'*apparence* du sujet, qui garde toutes ses particularités.

L'opération de recomposition nécessite de posséder certaines données relatives au corps-image (taille, mensurations, etc), ce qui explique que la machine est également équipée de senseurs destinés à scanner les personnes qui en passent le sas.

La machine que le Riddler a construite se trouve dans une usine désormais désaffectée, aménagée pour former un piège mortel. La « machine » se compose donc d'une pièce munie d'un sas d'entrée. Le sas est programmé pour se refermer sur toute personne qui y entre, puis la personne ainsi piégée est endormie à l'aide d'un puissant gaz ; ce qui met en marche les senseurs installés dans les murs pour la scanner et récolter les informations nécessaires à la transformation en cette personne. Les bras mécaniques de la machine viennent déshabiller la pauvre victime endormie, puis la machine transforme aléatoirement chaque prisonnier en l'un des autres...Enfin les bras mécaniques rhabillent tout le monde avec les effets appartenant à la personne correspondante, et le sas s'ouvre, laissant nos protagonistes se réveiller alors qu'ils sont couchés les uns sur les autres...

Résultat : chaque personne qui a été piégée se retrouve complètement transformée en l'un des autres invités.

Deux grands miroirs sont accrochés aux murs du sas pour leur permettre de comprendre que leur apparence a changé.

Tout ceci, dans le but unique de poser une énigme simple dans son principe : qui est qui ? Et de prouver à tous ses rivaux de toujours que c'est bien lui le plus malin, le plus retors, le plus beau, le plus ...Enfin, le plus, quoi.

Le Riddler, en bon génie du mal, a laissé une chance à ses ennemis : il a programmé la machine pour qu'elle émette des messages de temps à autre, notamment l'intitulé de son énigme. La pièce est entièrement piégée pour que la personne qui trouve la solution de l'énigme et elle seule puisse en sortir (le Riddler étant intimement persuadé que ça sera lui).

Les joueurs pourront donc donner leur réponse (un à la fois !) au micro qui fera son apparition environ trois heures trente après le début de la soirée (ne surtout pas oublier la musique de question pour un champion et un bon buzzer). Si elle est correcte, le

« champion » sera éjecté de la pièce, laissant les autres en proie aux flammes d'une terrible explosion.

Si personne ne donne la réponse exacte, tout s'ouvre à nouveau et nos petits prisonniers sont libres...à la grande honte du Riddler, qui ira probablement s'enterrer quelque part pour une bonne dizaine d'années, fomentant son prochain plan. Dernière précision : la voix programmée sur la machine est celle du Joker : le Riddler cherche par là à rejeter les soupçons sur quelqu'un d'autre.

Attention le Pingouin est une fausse piste pour le Riddler (et éventuellement pour les autres d'ailleurs), il a été invité mais n'est pas venu, tout simplement. Quelle idée de l'inviter à rencontrer ses parents ? ?

Dans la version que je propose ici, voici la répartition des identités :

Batman est transformé en Double Face

Robin est transformé en Catwoman

Le Riddler est transformé en Poison Ivy

Le Joker est transformé en Robin

Double Face est transformé en le Joker

Gordon est transformé en le Riddler

Poison Ivy est transformée en Gordon

Catwoman (la morte) est transformée en Batman

Le chapelier Fou est resté lui-même.

**L'attaque du fourgon blindé :** à l'instigation de Catwoman, Double Face, Robin et le Chapelier fou ont attaqué un fourgon de la Gotham Bank.

Sur demande de Catwoman qui n'a pas réussi à obtenir de Bruce les documents (ils entretiennent une relation amoureuse tous les deux), Robin récupère les plans de la défense du fourgon dans la batcave, quelques jours avant l'attaque ; Batman l'éternel étourdi les avait laissé trainer là. Dans ce plan il est établi que le fourgon sera gardé par quatre hommes armés, et qu'il sera secrètement escorté à courte distance par deux voitures de police.

Le jour de l'attaque, Robin fait semblant de venir en aide à l'escorte des policiers qui forme l'arrière-garde puis crève leurs pneus en laissant sur la route derrière lui de petites billes à pointes. Il rejoint ensuite les autres qui pendant ce temps ont maîtrisé les gardes du fourgon lui-même en simulant un bouchon de la circulation. Enfin les quatre complices revêtent l'uniforme des gardiens et s'en vont avec le fourgon à une agence de la Gotham Bank y déposer l'argent dans un coffre à 4 clés, avec l'aide du directeur de l'agence dominé par une

carte de contrôle mental du Chapelier. Chacun reçoit une des clés, et ils vont attendre que les billets soient enregistrés par la banque pour venir les reprendre.

**La mort de « Batman » :** Le commissaire Gordon a entretenu une relation avec Catwoman pendant un certain temps. Il est très amoureux d'elle et se sent enfin valorisé. Un jour il surprend Batman et sa chère et tendre en train de s'embrasser fougueusement... fou de jalousie, il rumine sa haine.

Appelé par le faux batsignal du Riddler, il arrive devant l'usine du piège. Il entraperçoit son ancienne dulcinée, et son sang ne fait qu'un tour : il renvoie ses hommes avec lesquels il était venu, se rue vers l'usine et fait feu sur elle. Blessée à mort, elle se réfugie à l'intérieur et se trouve emprisonnée dans l'un des sas, où elle meurt pendant que la machine la transforme en Batman.

On peut donc retrouver l'assassin en mettant Batman nu (!!!), (et oui c'est Bruce Wayne), en extrayant la balle (c'est dégueulasse) et en examinant les différentes armes à feu de la soirée : oui c'est celui du commissaire Gordon qui a tiré ! Reste à savoir derrière le visage de qui il se cache. Pour le mobile, les indices sont disséminés : recouper la jolie photo possédée par le chapelier avec Gordon et Catwoman en train de s'embrasser, et les soupçons de Robin sur la relation Catwoman-Batman par exemple, ça nous fait un parfait meurtrier !

## Chapitre 2 : Déroulement de la soirée

### Précisions sur le lieu de jeu:

**Préparation de la salle de jeu :** Il s'agit d'une seule grande pièce munie d'un sas avec une porte lourdement blindée. On peut découvrir dans le sas :

- Derrière les grands miroirs, les senseurs utilisés pour récupérer les informations sur les corps des invités par la machine du Riddler.
- Parmi les invités qui se réveillent : le corps de Batman (Catwoman en fait), qui est revêtu de son armure, avec un peu de sang sur le sol sous lui et sur le sol entre lui et la porte. Ce sang provient de la blessure par balle (attention il n'y a pas de trou dans l'armure).
- La mini-capsule d'oxygène que le Riddler a utilisé pour rester éveillé (elle est vide)

Dans la grande pièce se trouve un écran avec le compte à rebours (qui part de 4 heures).

Aucun contact avec l'extérieur n'est possible (l'émetteur de Gordon ne passe pas les épais murs).

### La soirée

A l'heure où vous souhaitez commencer la soirée (ici je vais partir sur 20h), commencez le compte à rebours (personnellement j'ai utilisé des images d'heure en rouge sur fond noir en fond d'écran de PC que je changeais toutes les 15 minutes).

20h : demandez à tout le monde de se coucher à un endroit dans la salle qui ressemble à une alcôve ou dans une petite pièce annexe qui représentera le sas. Ils se réveillent et prennent conscience d'où ils sont et se lèvent...

Pour lancer la partie, faites éclater un rire ressemblant à celui du joker. Ensuite adressez vous aux joueurs en leur souhaitant la bienvenue et leur disant de faire comme chez eux. Vous pouvez par exemple utiliser un micro, ou bien tout simplement préciser qu'ils entendent une voix sortant probablement de haut-parleurs cachés dans la pièce, et que tout le monde reconnaît la voix du Joker (dites-le leur à l'oreille pour entretenir la paranoïa). Ils vont rapidement constater que tout le monde se relève...sauf Batman. Batman est mort ?? et aussi qu'il y a leur « double » dans la salle...mais qu'est ce que ??

Les joueurs peuvent librement fouiller le corps de Batman, on peut y trouver son batarang, sa ceinture à accessoires dont le batgrappin, son armure et sa cape, un peu de sang sur et sous lui, et si on le déshabille, une balle *dans* son corps. Il faut noter que son armure n'a pas de trou.

21h : cette heure est indicative, vous pouvez l'annoncer plus tôt ou plus tard suivant la tournure que prennent les événements. Il s'agit d'annoncer par le « micro », toujours avec la voix du Joker, le contenu de l'énigme : « Voici mon énigme ! Qui est qui ? Celui qui y répondra et LUI SEUL pourra sortir vivant d'ici ». Le Riddler ne peut pas s'empêcher d'annoncer son plan comme tout bon méchant qui se doit. Répétez bien le contenu de l'énigme pour que tout le monde l'ait compris (si, si, y a des joueurs bouchés). Reprécisez au cours de la soirée qu'UN SEUL concurrent pourra sortir vivant s'il le faut.

23h30 : faites sortir le micro et le buzzer avec une musique de quizz (question pour un champion !). Le tout sort du sol (installez une chaise avec un semblant de micro dessus ; pour ma part j'ai utilisé un jouet de ma petite nièce comme micro et buzzer)...les candidats peuvent se présenter. Précisez qu'ils peuvent se battre pour la place au micro.

Lorsque quelqu'un se présente au micro, allumez une lampe sur lui ou vers son visage (oui c'est très désagréable) puis la voix au micro lui demande : « Qui se cache derrière le visage de ... ? » avec la liste de tous les personnages présents.

Voici la liste des questions et réponses :

Qui se cache vraiment derrière le visage de ...

Poison Ivy ? le Riddler

Le Chapelier ? le Chapelier

Double Face ? Batman

Batman ? Catwoman

Joker ? Double Face

Riddler ? Gordon

Robin ? Joker

Catwoman ? Robin

Gordon ? Poison Ivy

Posez toujours **toutes** les questions avant de déclarer le verdict (pour qu'il ne soit pas trop facile pour les autres de déduire la vérité). N'hésitez pas à changer l'ordre des questions si plusieurs candidats se présentent.

En cas de réponse fausse, rien ne se passe (peut être un « merci d'avoir joué avec nous »), et il serait bon de ne plus permettre à celui qui vient de jouer d'y retourner, en tous cas pas immédiatement (la machine ne lui répond plus).

En cas de bonne réponse, comme promis le candidat est propulsé dehors avec le micro et le buzzer, et l'usine explose...La nuit de Gotham s'éclaire d'une fleur de feu l'espace de quelques secondes avant de replonger dans les ténèbres...

Celui qui s'en est sorti se sentira bien seul ! Vous pouvez suggérer si vous voulez que dans le monde de Batman, personne ne meurt jamais vraiment.

0h00 : si personne n'a trouvé la réponse au qui est qui, tout se débloque et tout le monde est libre...et le Riddler, mort de honte, ira se cacher au centre de la terre pour quelques années.

Si vous voulez vous pouvez laisser le jeu continuer un peu, certains voudront peut être en découdre ! Ceux qui veulent s'enfuir le peuvent a priori, sauf s'ils se font attraper en route...

## Chapitre 3 : Règles et Généralités à l'attention des joueurs

Cette soirée enquête ne comporte ni points d'action, ni de « chambres » à fouiller. En revanche, vous pouvez tout de même interagir avec votre environnement ; pour cela, adressez-vous à l'organisateur. Exemple : « meusieur le gentil organisateur, est-ce que je peux fouiller la pièce à la recherche d'un lilas blanc des Andes ? ». Réponse : « tu passes quelques minutes à chercher partout, mais tu ne parviens à trouver qu'un kangourou des Cévennes qui s'était caché derrière un cactus ».

Vous pouvez donc en déduire qu'essentiellement les clés de cette soirée enquête se trouvent dans les capacités de votre personnage (les informations dont il dispose au départ sont très importantes) et surtout le dialogue avec les autres joueurs. N'hésitez pas à négocier vos informations ou des objets pouvant se trouver en votre possession si vous voyez qu'ils intéressent quelqu'un. Pensez également, et on ne le répétera jamais assez, à bien interpréter votre personnage, car cela reste une soirée où l'on joue un rôle ! Evidemment démêler l'intrigue fait partie du jeu, mais n'oublions jamais que vous serez tellement plus brillant et plus amusant pour les autres si vous interprétez un Chapelier Fou particulièrement toqué, ou un Double Face vraiment très effrayant.

### GOTHAM CITY, CITE DU CRIME

Gotham la métropole, Gotham la grande, la magnifique. Gotham la noire, la corrompue. Cette ville aux multiples visages est le symbole de la contradiction du système capitaliste américain : la liberté qu'on a voulu donner à tous s'est transformée en règne de l'argent. Les gratte-ciels remplis d'hommes d'affaires très pressés y côtoient les rues mal famées avides d'un meilleur lendemain. La main de la pègre se glisse par toutes les brèches comme un liquide noir et collant, la misère mange les pauvres gens, et les honnêtes gens se font de plus en plus rares ; la police est gangrénée par la corruption et presque tout a un prix : le dollar a établi sa colossale tyrannie.

C'est à Gotham qu'on a vu naître les plus grands criminels d'Amérique : Double Face, gangster violent et sans vergogne, à la personnalité double, n'est-il pas le parangon de la lutte entre le bien et le mal qui se déroule ici ? Le Joker et son humour morbide ne sont-ils pas une réponse insensée à un monde tout aussi insensé ? Le mépris total de l'environnement donnera naissance à Poison Ivy, celui de la laideur et de la différence au Pingouin ; l'absence de rapports humains et la solitude engendreront le Riddler et le Chapelier Fou. Enfin, se dressant face à la dégénérescence, un autre monstre : Batman, qui lui aussi naîtra de la douleur.



La Gotham des années 50 est une ville éminemment urbaine, dont le centre devient la nuit une immense masse noire de hauts buildings, idéale pour une chauve-souris.

Le quartier est, ancienne zone industrielle, et ses alentours, est le coin le plus mal famé de Gotham. En marge de la ville, encore un peu plus à l'est, se découpe l'asile d'Arkham, où ceux qui ont perdu la raison moisissent.

Signe d'espoir dans la ville, le ciel s'éclaire parfois du symbole de la chauve-souris : c'est le batignal, utilisé par la police pour faire appel... à Batman.

## UN COMBAT ? VOUS AVEZ DIT COMBAT ?

### **POW! Swash! Urk! UGNN! OUCH! EE-Yow! Swoop! KA-POW!**

Chaque joueur possède 3 *cartes corps-à-corps* qu'il peut utiliser en combat (qui symbolisent sa puissance innée au corps à corps), de valeur allant de 1 à 5. Elles symbolisent sa capacité à se battre et la fatigue à mesure des combats.

A cette carte pourront s'ajouter les *cartes accessoire*, inhérentes aux attaques spéciales de chacun. Vous pouvez posséder des cartes accessoire d'autres joueurs, si pour une quelconque raison vous entrez en possession de l'accessoire en question la carte vous sera donnée avec. Dans ce cas, comme vous ne savez pas forcément manier cet objet, il risque fort de vous être inutile, et si vous ne savez absolument pas à quoi cela peut bien servir, vous pouvez éventuellement essayer...à vos risques et périls.

Comment commence-t-on un combat ? Les combats s'initient par le joueur qui souhaite attaquer en mimant un crochet du droit, un tir au pistolet, etc. Chacun de ces protagonistes joue un de ses cartes combat, agrémentée ou non d'une ou plusieurs cartes accessoire.

Sur ce, vu l'étroitesse du lieu, il sera fait appel à tous les joueurs qui souhaitent y intervenir. Ceux-ci choisissent leur de la même manière par-veulent rejoindre. Une fois l'organisateur pourra ensuite et comparer leurs valeurs possède le plus haut score c'est l'équipe de la défense



camp, en posant leur(s) carte(s) dessus celles du camp qu'ils ces opérations terminées, retourner secrètement les cartes additionnées. L'équipe qui l'emporte ; en cas d'égalité, qui l'emporte.

Puis c'est là que ça devient avec votre/vos adversaire(s) le combat qui aura lieu ainsi que son issue (le perdant se retrouvant typiquement à terre en train de grommeler « uhgn » ou de pleurnicher, et le gagnant debout devant lui en train de bander ses muscles généreusement huilés). N'hésitez pas à mimer des actions rocambolesques et à en rajouter, les autres joueurs apprécieront sans nul doute le spectacle ; ceci toujours en fonction de la carte que vous avez jouée (il est évident

qu'avec un 1 vous ne vous défendrez pas très farouchement et vous serez plutôt du genre à courir un peu partout pour éviter les coups de votre adversaire) et du style de votre personnage (Robin n'a pas vraiment le même style de combat que le Riddler ou Catwoman).

**Note importante :** *veuillez armer lentement vos coups, ne prenons pas le risque de nous blesser ! De plus, afin de permettre à d'autres joueurs d'intervenir dans la rixe, il vous sera demandé de faire durer la rixe une trentaine de secondes, donc prenez votre temps et faites de beaux combats en laissant le temps à votre partenaire adversaire de voir venir votre coup pour qu'il puisse anticiper une belle chute spectaculaire ou un superbe déboitement de la mâchoire.*

*Pensez à la série Batman des années 60, avec ses scènes d'action si palpitantes et fortes en émotions.*

Ensuite, chaque membre de l'équipe gagnante a plusieurs possibilités, au prix de la carte qu'il a jouée dans ce combat, qui est donc retirée du jeu et ne sera plus réutilisable :

- soit prendre UN objet en la possession de n'importe quel perdant. L'objet en question sera soit celui que le gagnant désire (il donne un nom d'objet qu'il cherche), soit, si cet objet n'est pas en possession de sa victime, tiré au sort.
- soit répondre à UNE question par oui ou par non.
- soit être laissé simplement à terre et devenir l'objet des moqueries de son adversaire et ne pas dépenser sa carte.

Tous les autres récupèrent leurs cartes, à l'exception des cartes accessoire à usage unique qui sont retirées du jeu.

**Règles générales :** vous n'avez jamais à renseigner votre adversaire sur le nombre de cartes qui vous reste. Même si vous les avez toutes dépensées, une carte 1 vous sera toujours rendue, et vous ne dépenserez votre carte que s'il résulte du combat que vous en obtenez un avantage matériel, comme la possibilité de poser une question, pouvoir bien rire de lui pendant qu'il ramasse ses dents par terre, ou prendre un objet à la victime.

Attention, les cartes et les accessoires peuvent également avoir d'autres usages que vous découvrirez éventuellement, si vous avez des idées saugrenues qui vous viennent, n'hésitez pas !

Ensuite il reste bien sur la possibilité pour quelqu'un d'extérieur au combat d'attaquer quelqu'un pendant qu'il combat déjà. Ce combat est traité comme un 2<sup>ème</sup> combat à part, avec les mêmes règles qui s'appliquent, et sera traité (pour la prise d'objets par exemple) APRES le la résolution du 1<sup>er</sup>, chronologiquement.

Un petit résumé pour être sûr !

**Déroulement du combat :**

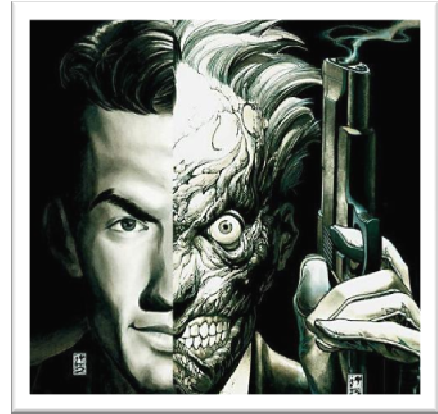
- 1) une ou plusieurs personnes commencent un combat en envoyant des patates fictives dans leur innocente victime.
- 2) Tous les joueurs choisissent s'ils veulent ou non y participer (ne leur laisser que peu de temps pour se décider, 30 secondes maximum)
- 3) Tout le monde joue UNE carte combat, et la ou les cartes accessoire de leur choix, en les plaçant sur le tas de leur équipe.
- 4) Le combat est résolu, le plus haut score l'emporte (en cas d'égalité, l'équipe de la défense l'emporte)
- 5) On mime l'action ! Yeepee ! Kaboom !
- 6) Les gagnants peuvent soit prendre un objet soit poser une question par oui ou par non à un perdant de leur choix. Ceci leur coûte la carte jouée, et tous les autres récupèrent leurs cartes (sauf celles à usage unique).
- 7) Les perdants sont KO pour une petite minute. Ouille ce mal de tête !
- 8) Si un autre combat démarre pendant le combat, reprendre toutes les étapes ci-dessus, sachant que les membres du 1<sup>er</sup> combat peuvent aussi y participer tant qu'il leur reste une carte combat à jouer.

*THAT'S ALL, FOLKS !*

## **Chapitre 4 : Les personnages**

## DOUBLE FACE : le desperado

Vous êtes Harvey Dent, 33 ans, né de bonne famille. Vous faites de brillantes études de droit et, extrêmement doué, vous devenez procureur dès l'âge de 26 ans. Votre physique très avantageux vous vaut le surnom d'Apollon. En réalité, cette surface lisse et sans défaut qu'est votre image n'est qu'une illusion : supporter la tyrannie de votre père alcoolique et souvent violent n'a jamais été facile, pas plus que de résister à la pression d'une jeunesse qui n'a pas existé, absorbée qu'elle fut par vos études ; sans parler de votre vie amoureuse.



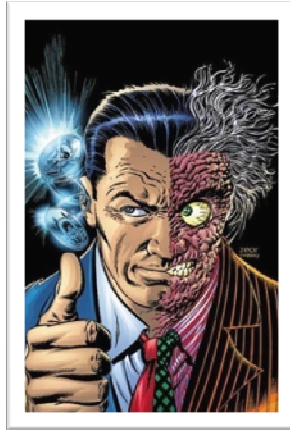
Rapidement, vos idéaux vous poussent à poursuivre le mal dans Gotham City, et celui-ci s'incarne rapidement pour vous dans l'un des parrains de la mafia locale, Sal Maroni dit « le Boss ». A cette époque, vous combattez férocelement le crime et tous ses sbires, pourchassant sans pitié toute la racaille de la ville. Vous soutenez publiquement l'action de Batman, en qui vous reconnaissez un fervent défenseur de l'ordre et de la loi, et travaillez de concert avec le loyal et fervent commissaire James Gordon.

Après des mois de dur labeur, Maroni est enfin arrêté et son procès commence. Les preuves sont rares et c'est un nouveau combat ardu que vous livrez. Batman et Gordon seront une fois de plus vos alliés : ils vous apporteront de nombreuses preuves avec lesquelles vous ferez progresser votre enquête.

C'est lors d'une audience particulièrement stratégique que votre vie prit un tout autre tournant : Maroni est accablé par votre argumentation implacable et la preuve infaillible de sa culpabilité dans l'affaire du meurtre d'un notable de la ville : sa pièce fétiche portant ses empreintes est retrouvée sur le lieu du crime... Dans un accès de fureur, il se jette sur vous alors que vous brandissez la pièce de monnaie comme le marteau de la justice, et vous projette une fiole d'acide très virulent au visage, rongant les chairs sur votre main et la moitié gauche de votre visage. C'est sans doute l'intervention de votre ami Bruce Wayne, un riche financier, qui a tenté de vous écarter alors qu'il se tenait à côté de vous, qui épargna l'autre moitié de votre visage, restée intacte. A compter de cet incident, votre vie n'a été qu'une descente aux enfers. Votre personnalité, déjà torturée, cède littéralement devant le nouveau reflet que vous présente le miroir : à présent vous vivez avec deux visages, celui de l'homme à qui tout réussit, jeune et superbe, idéal ; et celui, laid et repoussant, de celui qui se cache en dessous, vil et corrompu. Sinistre ironie, vous remettez désormais votre destin entre les mains de la pièce porte-bonheur de Maroni : vous jouez vos décisions à pile ou face. Ainsi vous laissez la fatalité décider pour vous du sort de vos ennemis... et de vos amis. Face, un visage lacéré, défiguré, vous rappelle à votre triste sort... et vous devenez un démon capable de tout. Pile, et c'est Harvey Dent, autrefois appelé Apollon, et justicier de Gotham, qui prend le dessus.

Vous devenez ainsi un criminel magasin de luxe, terrorisant les continuant à punir des criminels procureur.

Dans votre nouvelle vie de semblables, ceux qu'auparavant Joker et le Riddler, avec qui Pingouin, Catwoman, et aventure. Séductrice, allumeuse, parlé de son premier amant, le faire beaucoup de mal.



célèbre, volant banques et habitants de Gotham, tout en comme l'aurait fait Dent le

criminel, vous croiserez vos vous tentiez d'emprisonner : le vous avez déjà fait équipe, le Ivy...avec qui vous avez eu une belle...et mortelle. Elle vous a docteur Woodrue, qui a du lui

Cette fois-ci c'est Catwoman qui récemment vous a proposé un coup juteux : attaquer un fourgon de la Gotham Bank. Vous utiliserez une voiture pour simuler une panne afin de créer un bouchon sur l'itinéraire du fourgon. Quand celui-ci s'arrêtera, vous serez placé en embuscade avec la femme-chat, et vous neutraliserez les gardes, vous déguiserez en eux et prendrez la tangente par une ruelle que vous avez repérée.

LE jour venu, tout commence bien, jusqu'à ce qu'une première surprise vous attende : sur la route vers le point d'embuscade, vous vous arrêtez pour prendre le Chapelier Fou. Etonné et passablement énervé, vous demandez immédiatement à Catwoman ce qu'il fait là. Elle vous répond simplement qu'il est dans le coup, quel culot. Vous jetez votre pièce, pile...un coup de chance pour ce toqué en costard. Sur la route vous vous posez soudain une question : comment est-ce que Catwoman connaît l'itinéraire du fourgon ? Vous vous apprêtez à lui poser la question, quand elle s'arrête brusquement et vous fait signe de vous mettre en place pour l'attaque. Le fourgon arrive, vous neutralisez rapidement les gardes surpris. Votre pièce s'envole...face, quelques balles dans le corps de chacun et un tour dans la poubelle après avoir pris soin de prendre leurs uniformes. Deuxième surprise, Robin vous rejoint dans le fourgon ! Vous commencez à vous dire qu'on se moque de vous ici, quand celui-ci vous demande ce que cela signifie en désignant le Chapelier. Vous grommelez que vous n'en savez foutre rien en jetant un regard noir vers l'avant du véhicule et sa conductrice. Dans quel genre de coup vous êtes vous fourré ?

Vous parvenez ensuite à une agence de la Gotham Bank, et, déguisés en agents de police, vous amenez l'argent dans un coffre. Le chapelier semble dicter sa conduite à un employé, qui suit strictement tous ses ordres, un peu machinalement. Ensuite chacun d'entre vous se voit remettre une clé plate, la votre portant le numéro 2222. Seules les quatre clés à code mises ensemble peuvent ouvrir le coffre.

Ainsi l'argent est en lieu sûr, peut-être même dans l'endroit où on y penserait le moins...un plan ingénieux. Il devra rester quelques jours dans la banque, le temps qu'elle crédite les billets. Ce soir-là, vous dormez mal, tournant et retournant les événements dans votre tête et vous demandant pourquoi cette sensation que vous avez été roulé ne veut pas vous quitter.

Seul dans les ténèbres de votre appartement, vous veniez de vider votre verre de whisky quand une lettre est glissée sous votre porte. Vous vous levez lentement pour y lire : Double Face. Vous l'ouvrez, et vous lisez :

*Cher Double Face, je souhaite vous rencontrer. Disons demain soir 20 heures, près d'une usine désaffectée du quartier est, le long de la 7<sup>ème</sup> avenue.*

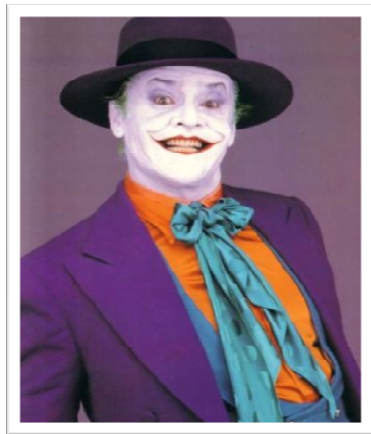
*Amicalement vôtre,*

*Harvey Dent*

Une missive qui vous laisse perplexe.

Le lendemain soir, vous vous rendez au lieu du rendez-vous. Dans le ciel, le batsignal brille, émanant étrangement du toit de l'usine en question. Mais quelle comédie est-ce donc là ?

Vous vous approchez prudemment, et prenez par l'arrière. La porte est entrouverte, seule une ampoule distille une faible lumière glauque. Vous entrez, et dans l'obscurité vous voyez un corridor et une série de portes. Machinalement vous sortez votre arme. Vous jetez votre pièce...Face. Vous avancez, et constatez que beaucoup de portes sont condamnées par de solides barreaux. Vous empruntez celle qui vous reste : une pièce très faiblement éclairée... vous y pénétrez prudemment, et commencez à y distinguer des formes à terre, quand une bourrasque vous projette à terre, vous coupant le souffle. Vous vous relevez, votre gorge appelle de l'air mais respire une fumée âcre...vous perdez conscience.



Vous vous réveillez comme au lendemain d'une cuite magistrale.

Votre corps tremble, vos mains cherchent vos armes, sans les trouver. Vos poches sont vides... Vous voulez vous lever quand vous vous rendez compte que vous n'êtes pas seul...et que vous vous reflétez dans un grand miroir, qui vous renvoie un reflet qui n'est pas le votre. Vous...vous êtes le Joker ? Mais qu'est ce que c'est que cette plaisanterie ? Vous vous

levez en même temps que les autres autour de vous, votre tête vous fait mal. Un seul semble rester à terre : Batman...Alors que vous le regardez, un rire se fait entendre au dessus de vous...

*Indices de rôle :* Armé de sa pièce retombée coté face et de ses deux pistolets à double canon, vous êtes...mortel. Seuls les fantômes de votre passé viennent encore encombrer votre

conscience. Vous entretenez une relation ambiguë et paradoxale avec tout ce que vous touchez, et avez des sentiments partagés vis-à-vis des gens qui vous entourent. Vous haïssez le monde et pourtant vous en avez besoin pour continuer d'exister, vous haïssez votre propre image et pourtant vous vous contemplez longuement dans le miroir, à la fois fasciné par votre laideur et nostalgique de votre beauté perdue. Vous laissez votre pièce décider pour vous...sans elle vous êtes...perdu.

*Votre relation avec :*

- 1) Batman : Batman vous a poursuivi à travers votre carrière de criminel et a joué à maintes reprises le rôle de votre conscience, vous perdant dans les méandres de votre propre esprit déchiré. Batman...vous le haïssez et l'aimez en même temps. Il a toujours contrecarré les projets que vous n'aviez pas vous-même réussi à vous saboter.
- 2) Gordon : Même si vous ne voyiez Gordon que comme un sous-fifre de votre némésis Batman, il fut souvent un obstacle sur votre route, au point que vous le kidnappiez pour le juger...un procès dont vous serez à la fois le juge et l'accusation. Gordon demanda à être défendu par Dent, et s'ensuit un long débat que vous menâtes seul, entre vos deux visages. L'excellence de Dent aura le dessus et vous acquitterez le commissaire. Un pauvre homme brisé par la vie, mais à ne pas sous-estimer.
- 3) Poison Ivy : Au cours de votre carrière vous croisâtes le chemin de la belle Ivy dont vous avez fait votre maîtresse, en tous cas jusqu'à ce qu'elle tente de vous empoisonner. Vous avez failli y passer...Une excellente partenaire du crime, mais vous ne lui avez jamais pardonné ce qu'elle vous a fait.
- 4) Robin : un misérable petit morpion qui vit dans l'ombre de Batman. Si celui-ci est venu vous « aider » pour le hold-up c'est certainement pour vous doubler ou pour mieux vous épingler. Une chose est sûre, vous ne lui faites pas confiance.
- 5) Le Joker : Vous l'avez souvent croisé à Arkham, et vous vous comprenez d'une certaine manière. Il vous est déjà arrivé de faire équipe avec lui mais il est instable et peu fiable...un peu comme vous. Vous vous retrouvez avec son apparence, est-ce une hallucination ou un signe du destin ?
- 6) Catwoman : vous n'aimez pas l'admettre mais c'est elle qui fut à l'origine de l'attaque du fourgon blindé de la Gotham Bank. Elle fit collaborer Robin, elle seule sait comment (peut-être sait-elle quelque chose qui lui permet de le faire chanter ?), et amena le Chapelier Fou dans la combine en dernière minute. Vous aimez son petit côté tigresse insoumise, ça flatte votre égo de mâle et vous donne des pulsions dominatrices à son égard.
- 7) Le Riddler : un mégalomane psychotique qui se prend pour un génie. Une lavette, qui plus est.
- 8) Le Chapelier Fou : un de vos compagnons de hold-up, un taré qui vit dans un autre monde. Il n'était pas prévu dans le coup au départ, ce qui ne vous plait guère, surtout que celui-là n'aurait pas du sortir d'Arkham ; mais enfin il vous a aidé dans l'attaque du fourgon blindé, c'est qu'il vaut sûrement quelque chose.

*Vos objectifs :*

Retrouver votre pièce en toute priorité! Sans elle vous êtes perdu et avez du mal à vous décider pour quoi que ce soit.

Retrouver votre clé de coffre-fort, et si vous avez votre pièce avec vous vous pourrez décider du sort de vos « coéquipiers ».

Comprendre ce qui se passe : quelqu'un cherche-t-il à vous faire perdre l'esprit ? Me suis-je joué un tour à moi-même ? Par prudence, et même si vous n'êtes pas un très bon acteur, utilisez votre apparence de joker pour rester dans l'ombre, au moins jusqu'à ce que vous ayez récupéré votre pièce...

Maintenant que Batman est mort, devrez vous jouez vous-même votre conscience ?

*Vos capacités* : immunité au poison d'Ivy

Menaçant (vous avez besoin de votre pièce fétiche pour l'utiliser ; vous pouvez efficacement menacer quelqu'un parce que vous êtes effrayant quand vous vous énervez. L'« affrontement » se déroule comme un combat sauf que vous et votre adversaire jouez une de vos cartes restantes au hasard. Si vous gagnez, vous pouvez ainsi demander un objet ou poser une question à votre adversaire qui vous répondra par oui ou par non).

Cartes combat 3, 3, 4 (vous êtes redoutable, peu peuvent se vanter de vous avoir vaincu à part Batman). Vous ne cognez pas un homme à terre, ça n'est pas très classe (vous ne ferez rien à un joueur mis KO)

*Ce que vous aviez sur vous avant (et que vous n'avez plus)* : un costard, votre pièce porte-bonheur, vos deux pistolets à double canon (bonus de 1 si vous en avez un et 2 en combat, seulement si votre pièce retombe sur face), votre clé de la banque portant le numéro 2222.

*Ce que vous avez sur vous maintenant* : un costard violet légèrement déchiré, une fleur dans votre poche de poitrine, une grosse bague bizarre, quelque chose d'orange et vert qui ressemble à un petit masque, un flacon rempli d'un liquide verdâtre, un mini paquet-cadeau, un pistolet, une grosse paire de lunettes.

*Idées costume* : un costard de couleur vive avec une fleur à la poitrine, le visage blanc barré d'un sourire rouge, des gants.



## LE COMMISSAIRE GORDON : l'amant meurtri



Vous êtes James Gordon, commissaire en chef de Gotham City. Vous êtes un vieil homme à présent, et vous avez vécu une vie de dévouement pour votre ville. Depuis votre prime jeunesse vous avez consacré chaque petite parcelle de votre temps à pourchasser le crime partout où il se trouvait. Tout ce travail, toutes ces années, pour rien. Pour rester dans l'ombre de celui qui se cache dans les ombres : Batman. Tout Gotham se rit de vous, de votre incapacité. Les journaux louent le sauveur en noir, alors qu'au départ ils le craignaient, le conjuraient comme un mauvais sort, et que c'est vous qui avez fait changer l'opinion des médias sur lui ! Pourquoi tant d'ingratitude, vous ne l'avez jamais ni compris, ni accepté. Vous l'avez épaulé, donné les informations dont il avait besoin pour stopper tant de criminels que vous ne sauriez les compter, et pourtant personne ne vous jette même un regard lorsqu'il s'agit de la lutte contre le crime, non, c'est le nom de Batman qui est sur toutes les bouches.

Dans votre carrière vous avez côtoyé tous les criminels de Gotham, et de très près...vous les connaissez tous si bien, leurs vies, leurs crimes, leurs désillusions. Vous vous sentez presque proche d'eux dans ce que vous avez de commun : c'est Batman qui vous barre le chemin.

A l'école, vous n'avez jamais été particulièrement brillant, et c'est sans doute bien plus grâce à votre père qu'à votre parcours scolaire que vous êtes devenu commissaire. Cependant, ce métier vous va bien, et vous vous y êtes trouvé une sorte de but : débarrasser Gotham de toute sa vermine.

Vous avez souvent eu à faire face aux grands criminels de Gotham, vous avez vu défiler les arrestations, les interrogatoires ; et dans tout cela vous n'avez eu que si peu de temps pour vous, pour votre famille...Certes, vous vous êtes marié avec Barbara par convenance, parce qu'elle était tombée enceinte, mais vous aimez tout de même votre famille, à votre manière. Vous ne souhaitez pas qu'il leur arrive du mal, pas plus qu'à quiconque. Vous regrettez simplement qu'il n'y ait pas eu plus de piquant dans votre vie amoureuse...jusqu'à votre premier face-à-face avec Selina, ce soir d'interrogatoire, Selina, celle que tous connaissent sous le nom de Catwoman...ce soir là vous êtes tombé désespérément amoureux d'elle. Depuis lors, vous n'avez toujours eu qu'elle en tête.

A sa sortie de l'asile d'Arkham, il y a quelques années, vous êtes allé l'attendre, sous la pluie battante, avec un bouquet de fleurs. A votre grande surprise, elle accepta votre invitation à dîner, et ce fut le début de l'unique romance de votre vie : dans ses yeux, vous valiez enfin quelque chose. Elle vous reflétait une image de vous que vous-même n'arriviez pas à seulement espérer...tout du moins c'est ce que vous avez cru.

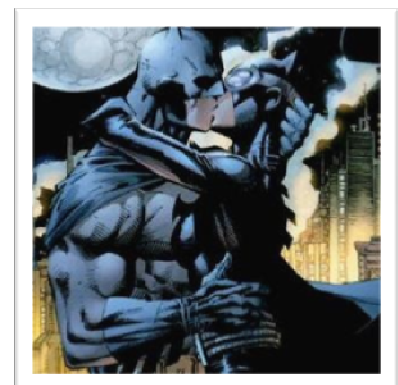
Ces mois, ces quelques dizaines de mois de bonheur s'évanouirent lorsqu'un soir alors que vous veniez de finir votre journée, vous surprenez, alors que vous regardiez en l'air un peu rêveur en pensant à elle, votre belle dans les bras de l'abominable chauve-souris : ils s'embrassent en haut d'un immeuble !



Ce que vous aviez redouté s'était réalisé : elle vous a utilisé pour parvenir à lui. Toutes ces douces paroles, autant de mensonges, des coquilles vides. Le cœur brisé, enragé, vous disparaissiez dans l'ombre et vous jurez de vous venger de cette traînée.

Il y a quelques jours, une équipe de criminels a attaqué un fourgon blindé de la Gotham Bank, et vos hommes présents sur les lieux ont eu le temps de signaler la présence de Double Face avant que la communication ne soit coupée. Malgré l'intervention de Robin, l'argent a pu être volé sans laisser de traces. Un détail vous a perturbé : le fourgon devait être surveillé par deux voitures de police en civil, mais elles ont été neutralisées bien avant d'avoir pu intervenir, ce qui signifie que quelqu'un connaissait probablement à l'avance le plan de défense...ou alors que les voitures n'ont pas été très discrètes ? Peu probable. Or le seul à qui vous en avez parlé se trouve être le sempiternel Batman, lui ayant envoyé le fichier du plan de défense. Est-ce qu'il aurait changé ? Vous avez du mal à le croire.

Vous n'avez guère le temps de méditer à ce sujet car de nombreuses affaires vous appellent, et quelques jours plus tard, le commissariat est en ébullition : le batsignal brille dans le ciel...mais pas depuis votre projecteur ! Vous prenez immédiatement quelques voitures avec vous, et vous vous rendez sur place. En suivant le signe de la chauve-souris au-dessus de vous, vous parvenez au bas d'une énorme usine visiblement abandonnée. Alors que vous arrêtez votre voiture, vous distinguez une ombre qui se glisse vers le bâtiment : Selina ! Vous la reconnaissez entre mille...En un éclair une décision se forme dans votre esprit, vous renvoyez vos hommes et leur dites d'attendre vos consignes. Vous vous branchez rapidement un émetteur et un micro tout en trottant vers l'usine, et brusquement elle est là. En face de vous. Vos regards se croisent et le temps s'arrête. L'espace de quelques secondes vous revoyez ces moments tendres et féroces que vous avez passés avec elle. Avant de vous en rendre compte, votre arme fume, vous avez tiré, une fois, deux fois. Elle, elle a disparu. Vous foncez à sa suite dans le cadre de ténèbres que forme une petite porte dans le bâtiment, suivez un corridor qui vous mène à une petite salle bourrée de portes. Encore une fois, oubliant le danger, vous vous ruez sur la seule issue, en train de se refermer, que vous distinguez dans le brouillard de votre rage, et, déboulant dans une petite chambre presque noire, vous entendez un énorme grondement derrière vous, la porte se referme. Un puissant souffle de gaz vous déséquilibre alors que vous distinguez des formes à terre. C'est en tentant faiblement de vous



relever, votre arme encore chaude et moite dans votre main, que vous perdez connaissance.

Vous émergez du sommeil avec un lourd voile opaque sur les yeux et l'impression d'être passé dans une machine à laver. Votre tête est appuyée sur quelque chose de mou...un corps humain ! Vous regardez autour de vous...et vous voyez votre reflet dans le miroir en face de vous, au milieu d'autres corps : vous êtes le Riddler ! Vous portez vos mains à votre visage par réflexe, puis, vous vous reprenez promptement, de peur d'être vu : il y a sûrement ici quelqu'un qui cherche à prendre votre apparence ! Vous vous levez lourdement, les autres bougent également autour de vous...sauf Batman, qui reste immobile...Batman, mort ? Un univers s'ouvre, comme un rêve, mais soudain, un rire retentit dans la pièce...



*Indices de rôle :* vous êtes un vieux policier fatigué et aigri. Le temps vous a érodé, comme montagne trop ancienne. Vous cherchiez la romance, vous avez trouvé la trahison ; vous cherchiez la reconnaissance, vous avez trouvé l'ingratitude. Pour vous votre vie est brisée, mais il vous reste l'espoir que la vengeance vous apportera le réconfort, et qu'au moins vous profiterez du peu de temps qu'il vous reste. Vous voudriez laisser un souvenir éclatant à ceux qui vous ont connu.

*Vos relations avec :*

- 1) Batman : votre meilleur allié...Et votre pire ennemi. Il mérite de mourir autant que cette trainée ! Combien de fois avez-vous dû payer à sa place ? vous avez maintes fois été utilisé par ses ennemis qui cherchaient à l'atteindre, et il se pointe en sauveur, la belle affaire ! Vous regrettez amèrement de l'avoir aidé à sortir de l'ombre où il aurait dû rester. Cette fois cependant il a l'air mort et bien mort, bon débarras. Il vous a néanmoins sauvé la mise dans le passé, vous devriez peut-être lui rendre la monnaie de sa pièce en coffrant son meurtrier, comme un dernier hommage.
- 2) Poison Ivy : la femme-plante, criminelle et meurtrière pour une cause qu'elle croit juste ; mais c'est simplement l'une des écoterroristes les plus violentes qui soient. Elle a pris un visage plus humain lorsqu'elle est venue se livrer à la justice juste pour qu'on aide une petite fille qu'elle avait empoisonnée, fille qui faisait partie des orphelins qu'elle a recueillis en son repaire de Robinson Park, véritable microjungle.
- 3) Robin : sans Batman, il ne sera guère une gêne. Vous pourriez peut-être proposer à ce jeune garçon de s'engager dans la police, il ferait sans doute un bon homme de terrain sous vos ordres.
- 4) Le Joker : ce malade a tiré sur votre fille, elle en est restée paralysée. Vous ne pouvez pas pardonner une telle folie, comment peut-on s'attaquer à une jeune femme sans défense et qui ne vous a rien fait ? Ensuite, il vous a kidnappé et vous a forcé à regarder des photos de votre fille blessée pendant ce qui vous a semblé des siècles, dans le but de faire vaciller votre raison...Une fois encore, c'est Batman qui vous a sauvé la mise. Il faut bien vous



avouer que vous n'en êtes pas sorti indemne. Lui, il mérite pire que la mort : ça vous ferait plaisir de le mettre au frais pour toujours.

- 5) Catwoman : Selina, c'est votre amour, votre espace de liberté. Elle est si belle, si douce et sauvage à la fois. Mais encore une fois l'ombre de Batman est venu planer au-dessus de votre amour, et elle vous a trompé, depuis le départ d'ailleurs tout n'était que mensonge. Vous avez tenté de la tuer pour ça, mais elle semble y avoir échappé ; la chatte doit avoir plusieurs vies car il vous semble bien l'avoir touchée. Pourtant votre rage bouillonne encore en vous, intacte. Vous ne pouvez accepter de la savoir avec un autre. Batman mort, reviendra-t-elle vers vous ? Cela n'enlève pas sa trahison.
- 6) Le riddler : cela faisait un bon moment qu'il ne s'était pas manifesté. Son profil psychologique indique une obsession des énigmes et une mégalomanie sclérosante. Quelqu'un d'intelligent, mais à l'équilibre mental précaire.
- 7) Le chapelier fou : il tenta de mettre la ville sous son joug avec des beignets et du café. Un lunatique bien atteint, mais attention à son esprit retors.
- 8) Double Face : un jour, il vous a séquestré pour attirer Batman dans un piège. Il s'est joué une comédie incroyable dans laquelle il jouait juge et partie...vous en avez appelé à son côté Harvey Dent, ex-procureur et vaillant défenseur de la justice, pour vous défendre, et heureusement pour vous, il a remporté ce duel contre l'autre versant de lui-même ! Il semblerait que ce truand ait été aperçu lors de l'attaque du fourgon.

*Vos capacités* : vous pouvez utiliser des armes à feu (les armes à feu comptent pour leur bonus maximum)

Meurtrier passionnel (si vous voulez réellement tuer quelqu'un, vous pouvez le faire au lieu de le mettre KO. Il vous faut pour cela dépenser une carte combat, une arme à feu, et gagner le combat qui s'ensuivra. Vous pouvez être aidé dans le combat mais attention, vous n'aimeriez pas être découvert, et vous devez avoir de *bonnes* raisons de vouloir tuer votre cible : quelqu'un qui a découvert quelque chose de trop compromettant sur vous ; Catwoman...Batman ??)

Dossiers de la police : les criminels de cette ville, vous les connaissez. Par cœur. Si vous avez une question concernant un criminel, son passé, son profil psychologique ou ses habitudes, adressez vous à l'organisateur pendant la soirée (usage limité).

Cartes combat : vous en avez exceptionnellement quatre. Ce n'est pas au vieux singe qu'on apprend à faire la grimace : 2, 2, 3, 3. Vous pouvez fouiller les poches d'un homme mis KO et lui prendre un objet. Une femme, ça ne se fait pas, quand même.

*Ce que vous aviez sur vous avant (et que vous n'avez plus)*: votre pistolet de fonction (bonus de 1 en combat, 4 balles restantes), un imperméable, vos lunettes, un émetteur et un micro, des menottes (vous pouvez mettre les menottes à quelqu'un contre qui vous avez gagné un combat que vous avez initié, ce qui le rend vulnérable : 0 en combat tant qu'il porte les menottes)

*Vos objectifs* : Selina est là devant vous sans la moindre égratignure...Ne veut-elle pas mourir bien sagement ? Et pourquoi Batman gît-il à vos pieds ? C'est à n'y rien comprendre. Dans

tous les cas vous n'aimeriez pas vous faire découvrir...vous ne voudriez pas qu'on vous mette au même rang que tous ces criminels.

Coffrer tous les sinistres individus présents ici si possible, cette fois-ci ce sera vous le héros. Avec un peu de chance vos hommes vous attendent encore dehors. D'ailleurs cette apparence de Riddler tombe bien, ça vous fera une bonne couverture pour agir sans que ces vilains vous mettent trop de bâtons dans les roues.

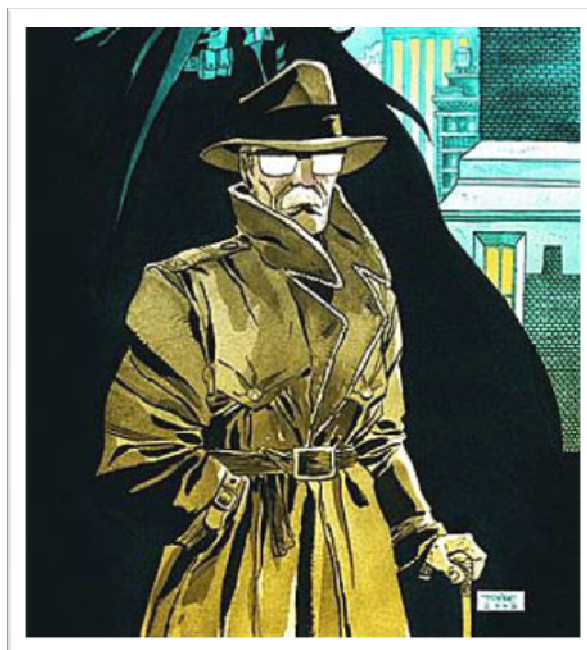
Comprendre pourquoi on cherche à prendre votre apparence : peut-être le rôle du commissaire s'ied-il au Riddler...

Trouver ceux qui ont attaqué le fourgon de la Gotham Bank et savoir où ils ont caché l'argent si possible. Si vous pouviez le rendre aux autorités ce serait un succès retentissant !

Faire en sorte que tout le monde s'en tire vivant (sauf bien sûr qui vous savez)

*Ce que vous avez sur vous maintenant* : un costume moulant vert.

*Idées costume* : un collant vert, un sous-pull vert, un slip violet, un loup violet, la grande classe quoi. Ajouter un point d'interrogation si possible.





## LE CHAPELIER FOU : le maître chanteur

Vous êtes Jervis Tetch, alias le Chapelier Fou. Il est très difficile pour vous d'évoquer votre passé, qui se fond dans les ombres de votre mémoire ; et de toute façon, quelle importance ? Vous êtes un scientifique autodidacte ayant absorbé des quantités incroyables de livres, passé maître dans les domaines de l'hypnose, de l'esprit humain et des manières de le dominer.

Après avoir ingéré d'énormes connaissances par une lecture acharnée, et à travers l'implantation dans votre propre cerveau de suggestions puissantes vous avez pu faire émerger de votre cerveau en ébullition les plans de différents constructs et machines : les cartes de domination mentale sont votre petit bijou.

Vous êtes, et avez toujours été totalement et inconditionnellement fasciné par l'œuvre de Lewis Carroll, et tout particulièrement Alice au pays des merveilles. D'ailleurs, votre secrétaire, Alice, une jeune femme blonde et enfantine, belle à couper le souffle, ressemble étrangement à l'héroïne de Carroll. Alors qu'elle avait enfin rompu avec son petit ami, vous l'avez invitée, préparant le plus beau dîner de tous les temps...mais elle a cru qu'elle pouvait se refuser à vous...NON ! elle est bien plus calme maintenant, avec son joli serre-tête qui la rend tellement gentille. Vous la laissez vivre dans un univers que vous avez construit pour elle et passez de si délicieux moments à boire le thé avec elle ! Il y a aussi le Lièvre de Mars maintenant, un petit garçon très gentil que vous avez recueilli. Il faisait partie des enfants que Poison Ivy avait pris sous son aile, il avait l'air si triste, mais maintenant il est aux anges. Peut-être que la belle Ivy y tenait, à son petit Fredric ? Oh, vous seriez d'accord de lui rendre, si elle venait vous rejoindre dans votre monde. Un monde si merveilleux, avec ses tasses de thé toujours remplies, si joyeux avec ses rires et ses chansons, Humpty Dympty, le Chat du Cheshire et le Dodo. Chaque jour nous souhaitons des tas de non-anniversaires ! Ha, vous riez encore de la fête de non-anniversaire du Loir, il s'est endormi ! Quel farceur, quelle bonne humeur.

L'un de vos passe-temps, votre hobby favori, est de collectionner des objets appartenant aux gens qui retiennent votre attention ; plus les objets sont compromettants plus vous les aimez. Si vous n'appréciez guère la dénonciation - qui vous ferait perdre tout pouvoir-, vous éprouvez du plaisir à sentir que vous prenez l'ascendant sur quelqu'un grâce à un chantage bien mené. Vous avez placé des petites caméras dans tout Gotham, et elles prennent de merveilleuses photos. Un mari trompant sa femme, un voleur sortant d'une maison. Le plus souvent, amusant sur le



moment mais pas inoubliable. Mais parfois, bingo ! Cette photo d'un baiser passionné entre le commissaire Gordon et miaou-miaou lady Catwoman, un vrai régal...

Votre réputation de « criminel » n'est plus à faire. Vous avez déjà tenté de réduire Gotham en esclavage en vendant des beignets et du café et en y ajoutant diverses drogues, mais le sinistre Batman a fait échouer ce plan visionnaire.

Vous avez fait différents stages à l'hôpital psychiatrique d'Arkham, y rencontrant d'autres criminels tels que l'Epouvantail, le Joker ou Poison Ivy. Celle-ci est d'ailleurs tellement belle...

Lors de votre dernière de votre dernier passage dans ce cher asile, la gracile Catwoman vous a parlé d'un plan pour attaquer un fourgon de la Gotham Bank transportant une forte somme d'argent. Vous avez besoin de pas mal d'argent pour vos petites inventions, vous vous montrez donc intéressé. Vous lui parlez de vos petites cartes qui rendent les gens très dociles, à quoi elle répond que vous serez très utile dans la seconde partie du plan. Elle vous informe ensuite qu'elle passera vous prendre le jour J, peu avant l'attaque. Vous l'attendez donc à l'endroit prévu, pour la voir arriver à l'heure convenue. Double Face est dans la voiture avec elle. Vous voyant monter, il demande immédiatement ce que vous faites là...Catwoman répond que vous êtes dans le coup.



Vous faites route un petit moment, puis vous arrangez pour bloquer la circulation, simulant une panne. Le fourgon arrive peu après vous, quel travail bien minuté ! Catwoman et Double Face se chargent de neutraliser les gardes ; vous montez tous dans le fourgon et commencez à vous changer en officier de police pour la suite du plan. Quelle surprise alors de voir débarquer Robin, gêneur de premier rang, sbire de l'infâme chauve-souris ! Il manque de vous faire faire une attaque, mais il vous rejoint dans le camion comme si de rien n'était ! Et qui plus est, il a le culot de demander la raison de votre présence ! Han ! Double Face lui répond qu'il n'en sait foutre rien. Vous n'êtes pas désireux semble-t-il mais vous allez leur montrer que vous n'êtes pas là pour rien ! Vous surprenez cependant Robin à échanger des regards complices avec Catwoman ! Ces deux là doivent être de mèche, il faudra s'en méfier.

Ensuite, vous démarrez le fourgon, passez par une petite ruelle pour vous dégager du bouchon, et gagnez ensuite une agence de la Gotham Bank. Vous entrez tous les quatre déguisés en agents de police, et c'est là que votre génie entre en jeu : vous placez discrètement une petite carte sur l'employé de la banque, qui met l'argent dans un coffre et vous remet gentiment une clé plate en quatre parties. Puis, vous lui intimez d'oublier ce qu'il vient de voir, et adieu la compagnie ! Vous prenez la clé numéro 1314. Vous décidez de vous retrouver une semaine plus tard, quand les billets seront crédités et qu'il n'y aura plus de risque.

Peu de temps après, vous recevez une lettre à votre appartement :

*Cher Chapelier,*

*Je serai tellement heureuse de faire votre connaissance. Je suis impatiente de vous rencontrer, je vous propose un rendez-vous demain à 19h à l'est de la 7<sup>ème</sup> avenue, devant l'ancienne usine, nous irons dîner.*

*Amicalement,*

*Une admiratrice*

Une admiratrice ! Vous battez des mains. Le lendemain, après avoir enfilé vos plus beaux atours, vous vous rendez sur place.

Personne.

Vous faites rapidement le tour de l'usine pour voir si elle est là, elle est peut-être timide. Vous voyez que la porte arrière de l'usine est ouverte, vous y jetez un œil. Curieusement, vous y trouvez un petit corridor barré de nombreuses portes scellées avec des barreaux, sauf une. Vous jetez un regard en arrière pour voir si vous la trouvez, puis vous avancez et ouvrez la porte. Dans la semi-obscurité vous n'y voyez pas grand-chose... Vous vous souriez à vous-même, ajustez votre nœud papillon, et entrez dans la pièce quand un souffle de fumée très puissant vous tombe dessus en même temps qu'un gros bruit sourd et vous envoie contre le sol. Vous sombrez dans l'inconscience, en voyant des étoiles.

Vous vous réveillez, la vue trouble, avec un seul carré de lumière qui vous éclaire. Vous ouvrez péniblement les yeux, et vous sentez contre vous le contact chaud d'une jambe... La soirée commence bien ! Vous bougez doucement votre nuque endolorie, et apercevez Gordon qui se tâte le visage en se regardant dans le miroir...mais qu'est-ce qui lui prend ? Autour de vous tous les corps allongés commencent à se lever, et vous faites de même. Lorsque vous voyez Batman qui reste cloué au sol, inerte, un sentiment de joie vous envahit quand un rire retentit, à l'image de ce que ressent votre cœur...

*Indices de rôle :* Votre esprit a cédé il y a bien longtemps, vous êtes complètement fou. Vous vous êtes créé un petit monde duquel vous n'aimez pas sortir, alors comme vous n'appréciez que peu la solitude vous aimeriez bien y amener plus de gens. Vous n'aimez pas faire chanter pour le plaisir sadique, ni pour dénoncer votre pauvre victime, mais pour le pouvoir. Vous aimez donc faire durer, tant que c'est possible.

Vous pouvez parler de vos amis plus ou moins imaginaires, le Lièvre de Mars, le Dodo, le Loir, chanter et faire des petits pas de danse. Vous ne vous rendez pas toujours compte du mal que vous pouvez faire aux autres, c'est peut-être ça qui vous a amené sur la voie du crime.

Vous êtes naïf quand il s'agit d'amour et quand on fait mine de s'intéresser à vous. Il y a un gros cœur qui se cache là-dessous, mais gare à ceux qui se moquent de vous...

*Les relations que vous avez avec :*

- 1) Batman : il était votre pire cauchemar, vous le craigniez autant que vous l'admiriez puisqu'il représentait le succès, la loi, la stabilité, tout ce que vous n'avez pas... Un jour vous étiez parvenu à le capturer et grâce à vos dispositifs de contrôle de l'esprit vous l'avez inséré dans un monde fictif qui réaliserait tous ses désirs... il s'en est néanmoins sorti, brisant cet univers parfait que vous aviez créé pour lui afin de l'écarter simplement de votre vie ! Vous êtes totalement soulagé à l'idée de sa mort, enfin vous allez pouvoir donner libre cours à votre génie !
- 2) Le Commissaire Gordon : un responsable des forces de l'ordre qui vous a passé les menottes lors de votre tentative de domination de Gotham. Sans Batman il est certainement perdu.
- 3) Poison Ivy : il vous la faudrait pour votre collection, peut-être même pour remplacer votre Alice ? vous détenez l'une de ses petites orphelines à qui elle semble tenir, cela pourra sans doute vous aider à la conquérir.
- 4) Robin : ce nabot croit sans doute pouvoir vous doubler avec sa complice Catwoman, ou pire, vous dénoncer ! Ca ne se passera certainement pas comme ça, lui n'a pas la stature de Batman, et vous lui mettrez des bâtons dans les roues avant qu'il ne le fasse. Le commissaire Gordon n'aimerait sûrement pas entendre que le petit a participé à un vol ! Voyons voir ce que le petit est prêt à donner contre cette dénonciation.
- 5) Double Face : un de vos coéquipiers pour l'attaque du fourgon, mais vous n'aimez pas beaucoup comme il vous regarde, et puis il est vraiment affreux !
- 6) Le Riddler : avec son goût pour les énigmes et son monde bien à lui, peut-être qu'il pourrait vous comprendre, c'est un esprit digne du vôtre. Il faudrait le tester pour voir s'il est digne de confiance. Vous manquez tellement d'amis.
- 7) Catwoman : la femme-chat, elle est très... miaou miaou. Elle a des manières étranges de procéder : c'est elle qui semble avoir été à l'origine de ce plan, avec Double Face peut-être, et elle n'avait pas prévenu les autres de votre participation, et puis, faire participer Robin... quelle idée ! Mais en y pensant bien, entre Double Face et Robin, c'est encore elle qui vous inspire le plus confiance.
- 8) Le Joker : un allié potentiel ? serait-ce lui qui aurait organisé cette petite sauterie ? Il a l'air d'avoir le sens de la fête en tous cas.

*Vos objectifs :* Comprendre ce qui se passe ici... et où est passée mon admiratrice !?

Ne pas vous faire trahir et être sûr de récupérer votre argent, ce qui implique faire en sorte que personne hormis les quatre membres initiaux ne soit mis au courant...

Asseoir votre emprise sur le plus grand nombre de personnes, en adoptant votre tactique habituelle : sonder la cible pour voir si elle est fragile et réceptive à un éventuel chantage, puis la laisser un peu mariner et revenir à la charge avec des insinuations... ahhh, les insinuations.

*Vos capacités :* carte de contrôle mental (utilisable pour faire se battre quelqu'un pour son compte par exemple, ou pour le faire parler : il suffit de la placer sur une personne pour qu'elle tienne, puis manipulez-la avec la télécommande ! durée limitée, usage unique)

*Hypnose :* ce pouvoir nécessite, contrairement à la carte de contrôle, que votre victime mange votre beignet drogué. Ensuite faites tourner un objet rond et portant une spirale devant cette personne, puis implantez lui une suggestion simple (qui ne peut en aucun cas être suicidaire ni trop dangereuse pour le sujet), soit d'un ordre exécutable immédiatement, soit avec un mot-clé qui déclenchera la suggestion plus tard.

*Cartes combat 1, 2, 3* (vous êtes plutôt du genre à éviter les conflits physiques). Vous n'avez pas de moralité...et surtout pas de courage, vous pouvez fouiller une femme mise KO et lui prendre un objet (un homme pourrait vouloir se venger après !).

*Ce que vous avez sur vous:* une carte de contrôle mental avec sa télécommande, un beignet drogué ((le joueur qui le mange sera drogué et réceptif à l'hypnose), vos photos favorites : une photo de Fredric, le petit orphelin d'Ivy (comme il est mignon dans son habit de Lièvre de Mars), une photo de Gordon et Catwoman en train de s'embrasser, une photo du maire en train de tromper sa femme, un objet rond avec un motif de spirale qui vous sert à l'hypnose, la clé du coffre portant le numéro 1314

*Idées costume :* s'habiller en queue-de-pie ou avec un long manteau, porter un haut de forme avec deux cartes insérées dans le ruban, et mettre des gants blancs.



## LE JOKER : le gai luron

Je suis le Joker. J'ai été un homme d'affaires. Hmm non, un gangster, c'est plus romantique. Des enfants à nourrir. La première fois que j'ai tué, j'ai versé une larme. Ou pas. Les enfants, n'essayez pas ceci chez vous ! Maman, je viens de tuer un homme, j'ai mis un pistolet contre sa tête, j'ai pressé sur la détente, maintenant il est mort, maman, la vie venait de commencer mais maintenant je suis parti et j'ai tout jeté par la fenêtre, maman, oooh... Je n'ai pas eu l'intention de te faire pleurer, si je ne suis pas de retour demain à cette heure-ci, continue, continue sans moi, comme si rien n'avait d'importance. GUHIHIHIHI ! Bismillah ! Laissez-moi partir !



Je suis le Joker. Et j'ai un compte à régler avec le monde !

Après un petit bain dans l'acide et une petite opération, me voici un nouvel homme !

Je suis le Joker !

Je suis le Joker !

Au revoir tous les petits regrets, au revoir. Au revoir toutes les hésitations, place à l'action ! Les gens sont tellement inhibés, c'est trop triste. Je me propose d'égayer la morne cité de Gotham, ne suis-je pas un vrai bienfaiteur ? Je m'associe à des industriels, je fais dans la propagande, je suis sur toutes les lèvres. Joker ! Joker ! J'aime l'art également, qui n'aime pas l'art ?

Mon passé ? Encore cette question ? Eh bien, parfois je m'en souviens comme ceci, parfois je m'en souviens comme cela. Quitte à en avoir un, autant qu'il soit à choix multiples ! Une chose est sûre, je ne descends pas du singe, mais de la chauve-souris...c'est Batman qui m'a créé, oui Batman...je vous le demande, devrais-je l'appeler papa pour m'avoir donné la chance d'exprimer l'artiste qui était en moi ?

Arkham, mon bel Arkham et ses sombres corridors, ses gardiens en pyjama si avenants, c'est ma promenade de santé, ma cour de récréation ; j'y vais parfois pour me changer les idées. Ils appellent ça un asile, j'appelle ça mon lieu de méditation. Et puis il y a toujours un ou deux malfrats comme Ivy ou Double Face, ça fait de la conversation.

Je suis un criminel, MOI ? On m'accuse ! Mais mon équipe d'avocats surentraînée finit toujours par me faire déclarer fou, et bonjour Arkham. On y entre et on en sort comme d'un moulin d'ailleurs, la surveillance, c'est du flan à la vanille. C'est vrai, souvent j'ai fait du mal autour de moi, dis-je larmoyant, mais c'était pour mon bien, mon psychiatre m'a tellement

recommandé de plus exprimer de qu'il y avait en moi. Une souris verte, une balle dans la tête, je la montre à ces messieurs, ces messieurs me disent, trempez-moi dans l'huile trempez moi dans l'eau ça fera une pirouette cacahuète !

Ces derniers temps je manque de, hmmm, liquidités, et oh bonheur et félicité, mon petit doigt m'a dit qu'un fourgon de la Gotham Bank allait transporter une forte somme d'argent. Je me jette sur cette délicieuse occasion de moissonner du blé, rassemble quelques bonnes âmes, j'attends le fourgon gentiment à la sortie et le guette en trottinette...mais nous voilà pris dans un embouteillage, sandwich pour voiture géant avalé dans le ventre obèse de Gotham, et, ralentis, moi et mes chéris n'arrivons que pour voir Double Face refermer la porte arrière du fourgon et celle-ci démarrer en trombe ! Pris de vitesse, quelle dérision.



Je rentre chez moi, je tourne la clé, et qu'est ce que je vois, sur mon canapé ? Deux girafes ? Non, une lettre. Je la renifle, ça sent la purée ! Hum, voyons voir ce qu'il y a à l'intérieur :

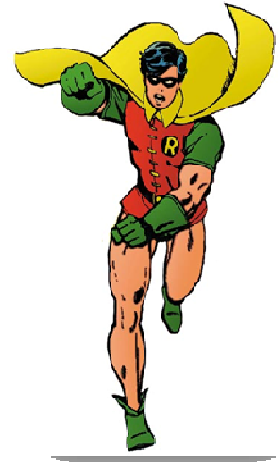
*Cher Joker,*

*Nous allons tendre un piège à Batman; si vous voulez être de la partie, suivez le batsignal demain soir. Amicalement,*

*Un humble collaborateur*

Intéressant. Le soir suivant, je décide de regarder le ciel, les yeux brillants. La chauve-souris ! Allez zou, il est l'heure de la promenade. Un petit tour sur mon skateboard à réaction, et me voilà devant une usine désaffectée ; le batsignal semble venir du toit. J'entre dans le bâtiment avec grand fracas, tadaaam ! Une salle ronde, des tas de portes barrées. Ah, en voilà une de praticable. Yoplà, je saute à l'intérieur, hou ! Voilà que la porte se referme, et je suis assailli par un nuage toxique ! Masque à gaz équipé. Le souffle de ce dragon est puissant, que diable ! Voilà maintenant que des lignes de lumière rouge zèbrent la pièce pendant que des bras mécaniques tentent de m'arracher mes vêtements ! Affaibli par le gaz, je lutte vaillamment. Tiens, prends ça ! En garde, mécréant. J'esquive une ligne rouge, porte un estoc sur un bras de

métal. La bataille fait rage, j'y laisse ma veste et quelques plumes, et je trébuche sur des obstacles placés à terre ! J'en profite pour me reposer, rien de tel que s'allonger un peu. C'est trop tard, mon heure est venue, des frissons me parcourent le dos, mon corps est tout le temps douloureux, au revoir à tous, je dois y aller MUHAHAHAHAHIHIHIHI



Mon caleçon ! Ah, on ne me laisse même pas ma pudeur. Un gros bourdonnement se fait entendre ensuite, et je suis pris de hoquets et de sursauts. On m'assassine, au secours ! Ma peau tremble, mon corps ne m'obéit plus. Puis on me tend bien gentiment des vêtements, qui ont l'air bien colorés ma foi. On me les met alors que je résiste mollement et sans conviction, puis ô surprise, une porte s'ouvre, laissant filtrer de la lumière...je distingue autour de moi des formes allongées...je n'aurais pas choisi meilleur endroit pour faire une sieste. Je commence à me relever, la tête me tourne encore un peu...Oh mais ! C'est Robin ! Robin est moi ! Je me vois dans le miroir et je suis Robin ! Tout le monde se lève ? Soit, moi aussi. Oh, Batman reste sur le carreau ? Comme c'est triste...Et cette voix qui s'adresse à nous ? C'est la mienne, mais elle ne sort pas de ma gorge !

*Indices de rôle :* Vous êtes résolument barge. Votre conception du rire est assez singulière, Batman a déjà dit de vous que vous seul pouvez comprendre votre humour. Vous êtes un psychopathe au sens médical du terme, c'est-à-dire que vous pouvez avoir des conduites antisociales ou immorales sans éprouver de culpabilité, ou courir un danger sans vous en rendre proprement compte. C'est certainement ce qui a fait que vous avez souvent tué ou blessé, comme si tout faisait partie d'une comédie, comme si tout prêtait à rire. Vos souvenirs sont flous et mélangés, vous ne faites que très mal la différence entre des images de fiction qui remontent et votre vie passée. Vous êtes impulsif, imprévisible, sans remords ni rancune, tout est une farce à vos yeux. Vous aimez le jeu et l'humour, surtout quand il est noir ou aux dépens de quelqu'un.

*Vos relations avec :*

- 1) Batman : la chauve-souris a cassé sa pipe ! et PAS par ma faute !? Je suis vert, une fois de plus on m'a volé MA vedette. En fait, je suis déçu qu'il soit mort, j'avais trouvé un adversaire à ma hauteur, dont j'adorais me moquer.
- 2) Poison Ivy : weehee, une sacrée poulette ! WO-wo, les filles, elles veulent avoir du fun ! Il faudrait déjà qu'elle apprenne à rire un peu. Peut-être qu'on peut la mettre en pot ? houhouhou.
- 3) Robin : Ca y est ! JE suis Robin. Ce petit est vraiment trop drôle, heureusement que je ne peux pas mourir de rire sinon j'aurais déjà passé l'arme à gauche. Non, il faut le garder lui, ne serait-ce qu'en souvenir de feu Batman, ou alors l'encadrer et le mettre dans un musée. Ou bien l'engager en tant qu'assistant ? Dans tous les cas, avoir son apparence, c'est merveilleux, un don du ciel. Si jamais je me lasse je garderai au moins le costume.

- 4) Le commissaire Gordon : l'exemple type du gothamien moyen, naïf et convaincu de ses idéaux de justice. Dans le passé je lui ai donné une petite leçon en le laissant mijoter cogiter pleurnicher devant des écrans géants de sa fille nue et blessée par une balle éperdue hihihhi. Tout le monde a ses jours « sans » !
- 5) Catwoman : miaou ! un verre de lait mon minou ?
- 6) Le riddler : je l'aime bien celui-là, il a un sens de l'humour assez recherché.
- 7) Le chapelier fou : il paraît qu'il peut contrôler les esprits ? j'aimerais tant voir ça ! je pourrais peut-être lui voler son secret.
- 8) Double Face : si ce gémeau se transforme en verseau, peut-être pourra-t-il noyer le poisson ? HAHaHaHaHaHa. Je l'ai vu monter dans le coffre de banque à roulettes, il doit savoir où se trouve mon argent.

*Vos objectifs* : cette voix qui résonne...c'est la mienne ! Découvrir qui cherche à imiter VOTRE style...à moins que vous ne soyez vous-même à l'origine de tout cela ? Vous avez peut-être oublié, vous êtes si tête en l'air. En tous cas, vous trouvez tout cela de très bon goût !

A moi le magot ! Je veux MON argent.

Utiliser votre nouvelle tête de Robin pour vous amuser un peu : il est temps de montrer votre talent de comédien, jusqu'à ce que ça vous lasse. Sus à l'ennemi, criminels en tous genres, vous n'avez qu'à bien vous tenir GUhaHahaHA.

*Vos capacités* : immunité à la peur et à l'intimidation

Vous savez utiliser une arme à feu (les armes à feu comptent pour leur bonus maximum),

Artiste de l'évasion (aucun lien ne peut vous retenir bien longtemps, libérez vous-en quand vous le souhaitez)

Psycho killer : vous pouvez décider de tuer quelqu'un si ça vous chante (dépenser une carte combat, si vous le gagnez...faites lui la peau !)

Cartes combat 1, 2, joker (sans vos gadgets, vous ne valez pas grand-chose) Vous pouvez fouiller n'importe quel personnage mis KO et lui prendre un objet, sans remords ni regrets. (votre carte joker a une valeur égale à la carte de votre adversaire, et si vous avez initié le combat, au lieu de laisser le joker à l'organisateur vous pouvez mélanger vos cartes restantes, y compris le joker que vous venez de jouer, et lui donner une carte au hasard, sauf si le joker était votre dernière carte)

*Ce que vous aviez sur vous avant (et que vous n'avez plus)*: un costard violet, une fleur à la poitrine (attention chaud devant ! contient de l'acide, bonus de 1 en combat, usage unique) une poigne électrique (après avoir serré la main de votre victime, initiez un combat, ou en défense, si vous parvenez pendant le combat à faire en sorte que votre adversaire vous serre la main et ohhh regardez comme il fume ! bonus de 2 en combat, usage unique), un masque a



gaz, un flacon de gaz vraiment très drôle (à mourir de rire, bonus de 1 en combat, usage unique), un paquet cadeau (tic-tac tic-tac BAKOUM, bonus de 2 en combat, usage unique), pistolet qui fait sortir un petit drapeau BANG ! (vous pouvez l'utiliser pour faire peur « attensssion j'ai un pistolet ! »), une grosse paire de lunettes (« vous n'allez pas frapper un binoclard ?! » bonus de 1 en défense uniquement, usage unique), et surtout, votre sourire de tombeur.

*Ce que vous avez sur vous maintenant* : un collant vert, un haut rouge et une cape jaune, un loup noir, le tout délicieusement ridicule. Vous avez envie de faire des bisous à ce Robin, quel goût, vraiment ! Un boomerang (qui ne vous sert à rien mais que avec lequel vous aimez bien jouer), une clé plate portant un numéro : 2140.

*Idées costume* : une cape jaune, un T-shirt vert avec une chemise ou un marcel rouge par-dessus, un collant vert et des gants verts, un loup noir.



## BATMAN : le héros

Vous êtes Bruce Wayne, alias Batman.

Vous êtes enfant. Un soir d'automne, vous sortez de l'opéra avec vos parents. Vous riez, vous êtes encore rêveur après ce magnifique spectacle. Vous vous engagez dans la ruelle où est garée la voiture familiale, et un homme habillé de noir s'approche. Brusquement, il menace votre mère avec un pistolet, et ordonne à votre père de lui donner argent et bijoux, qui tente de raisonner l'agresseur, mais tout tourne mal : il prend peur devant votre père qui s'avance vers lui en une tentative pour le rassurer, il tire, une fois, deux fois, trois fois, vous laissant seul témoin de la mort de vos parents.



Quelques jours plus tard, vous jurez sur leur tombe que tant que vous vivrez, le crime n'aura pas de repos.

Vous passez une enfance solitaire au manoir Wayne, et faites de grandes études qui vous mèneront à la tête du groupe Wayne Enterprise. Cependant, le fantôme de la mort de vos parents ne cessera de vous hanter, et vous en ferez des cauchemars pendant très longtemps. Durant vos jeunes années, vous vous entraînez sans relâche pour devenir un athlète confirmé, vous apprenez à vous défendre, vous étudiez la science et la psychologie. Enfin, après vos études, vous assistez impuissant à la progression du crime et de la pègre à Gotham : c'en est trop. Le manoir Wayne est construit sur une grotte souterraine : voilà votre base d'opérations.

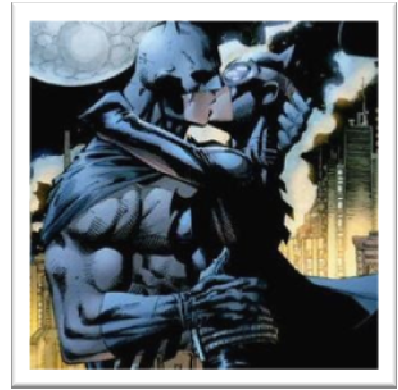
Pour lutter contre les criminels, superstitieux et lâches, il vous faut un costume qui leur inspirera la terreur : la chauve-souris. Vous aurez besoin d'un véhicule rapide et indestructible : la batmobile. Enfin, vous mettez à profit vos talents d'ingénieur pour que la chauve-souris puisse voler dans la nuit de Gotham : le costume ailé de Batman puis le batgrappin naitront.



Pour vous, la lutte n'a pas de fin : vous êtes l'éternel guetteur, l'œil vigilant à la moindre mauvaise intention, l'oreille attentive au moindre appel au secours. Le crime ne paie pas, et vous serez celui qui fera rentrer ce message dans les esprits.

Vous mettez fin aux plans d'innombrables criminels, les petits voyous comme les grands bandits. Vous arrêtez le Chapelier Fou et sa tentative de dominer Gotham avec des beignets et du café drogués ; Double Face, dans ses multiples attaques de banque ou de bijouterie ; le Joker, un nombre incalculable de fois ; Poison Ivy, dans sa tentative de chantage contre la ville avec ses spores

suffocantes ; le Pingouin avec ses mascottes kamikazes et sa tentative d'être maire ; le Riddler et ses pièges mortels ; Catwoman et ses terribles facéties. Tous, vous les avez déjà remis à la justice, tous ont été envoyés à Arkham, l'asile de Gotham. Il est vrai que leurs esprits sont torturés, et peut-être que dans le fond, vous y êtes pour quelque chose.



Heureusement, pour vous épauler, votre fidèle Robin répond toujours présent : vous l'avez recueilli dans la rue, alors qu'il n'était qu'un enfant affamé qui tentait de vous dérober votre moto. Vous l'avez formé et presque élevé, avec Alfred votre dévoué serviteur, et aujourd'hui vous combattez le crime côte à côte.

Parmi vos alliés se trouve aussi le commissaire Gordon, un fin policier, qui vous fit confiance aux débuts de votre carrière. C'est un vieil homme plein d'expérience qui fait souvent appel à vous grâce au batsignal pour faire régner la justice dans les rues de Gotham.

Votre double vie ne vous laisse pas beaucoup de temps pour vous-même, mais parfois être un justicier a du bon : vos multiples rencontres avec Catwoman, de son vrai nom Selina Kyle, ont fait de vous deux amants. Vous savez que c'est une criminelle, mais vous savez aussi que sous ses airs de chat sauvage elle a un cœur de femme, et qu'elle pourrait trouver la rédemption. Tout le monde ne demande qu'à être aimé...et vous ne faites pas exception.

Vous l'avez déjà invitée chez vous au manoir Wayne, après que vous ayez découvert vos identités réciproques, et avez passé de très bons moments avec elle. Peut-être qu'elle pourrait être celle qu'il vous faut, du moins commencez-vous à l'espérer.

Il y a peu, Gordon vous a informé qu'un fourgon de la Gotham Bank allait transporter beaucoup d'argent liquide, et vous a communiqué le dossier de défense. Alors que vous commenciez à le lire, un imprévu vous a appelé ailleurs, et vous n'avez pu vous occuper personnellement de cette affaire : en effet, le Pingouin déterrait des cadavres au cimetière ! Dieu seul sait quelle obscure raison le poussait à déranger les morts. Vous êtes immédiatement intervenu pour chasser le malfrat, qui battit immédiatement retraite à votre arrivée. Puis la nuit a été longue, d'autres crimes vont ont appelé...

Lorsque vous êtes enfin retourné dans votre batcave après un peu de repos, le commissaire

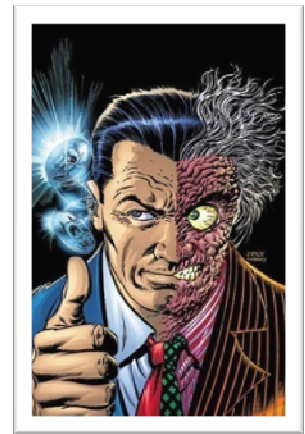


vous avait laissé un message vous informant que les deux véhicules faisant partie de l'escorte du fourgon lui avaient reporté une crevaison, et que par la suite il n'était jamais arrivé à bon port, sans qu'on puisse retrouver trace de celui-ci. La présence de Double Face a été signalée par les hommes sur place avant que la communication ne soit coupée. Diable ! Vous êtes en train de vous surmener et pourtant vous ne pouvez pas tout faire...Robin était quant à lui sur les lieux, car il a signalé sa présence à l'escorte : il vous faudrait penser à

lui demander s'il a pu remarquer quelque chose.

Dans les jours suivants, le batsignal vint encore troubler votre repos, mais à votre grande surprise, il ne semble pas provenir pas du commissariat...il y a anguille sous roche. Cette fois-ci, vous allez retrouver Robin et lui demandez son aide. Une rapide descente à la batcave, et vous voilà tous deux en costume et prêts à foncer dans la nuit de Gotham. Vous suivez le batsignal pour parvenir aux abords d'une usine désaffectée, d'où semble émaner le signal lumineux. Vous intimez à Robin de faire le tour, pendant que vous vous glissez sur le toit. Le batsignal est bien là...De votre observatoire, vous entendez soudain deux coups de feu : vous vous ruez en bas, puis à l'intérieur du bâtiment où vous avez cru distinguer une silhouette entrer. Peu avant de pénétrer dans l'usine vous percevez un bruit sourd, sorte de choc métallique, et vous parvenez dans une pièce sombre contenant de nombreuses portes barrées, sans issue visible...étrange. Vous vous y engagez prudemment, quand une des portes s'ouvre. Vous y risquez un coup d'œil, pour y distinguer des formes allongées par terre. Vous vous approchez pour mieux les voir quand soudain, la porte derrière vous se referme dans un grand bruit, et vous recevez un puissant souffle de fumée qui vous déséquilibre. Essayant de ne pas respirer les vapeurs vous vous ruez sur la porte qui tient bon...après quelques ruades inutiles, vous vous effondrez, et sombrez dans l'inconscience.

A votre réveil vos tempes bourdonnent et vos muscles sont endoloris. Vous vous éveillez avec peine, et vous voyez de la lumière émanant du cadre d'une porte juste à côté de vous. Les formes allongées sont toujours là. Vous clignez des yeux, pour vous assurer que vous ne rêvez pas, puis touchez vos membres, vous ne semblez pas blessé même si quelque chose vous gêne...où est passé votre armure ? Vous vous regardez, et constatez que vous êtes entouré par d'autres formes couchées et...un miroir ! Vous vous y regardez : Double Face. Sans doute la drogue fait-elle encore effet sur vous...Qui plus est, un double de vous gît au sol et ne semble pas vouloir se relever...Vous êtes soudain interrompu dans vos méditations par un rire qui emplit la pièce...



*Indices de rôle :* Philanthrope distrait et cultivé, vous êtes secrètement le justicier de la nuit de Gotham. Même si vous devez souvent lutter avec vos poings, votre arme principale est votre sens de la déduction, votre psychologie, la terreur que vous inspirez, et surtout, votre sens de la morale. Vous n'aimez pas tuer et vous vous faites un devoir de rendre les criminels à qui ils appartiennent : la justice. C'est pourquoi vous n'utilisez pas d'arme à feu, ni rien qui puisse réellement tuer. Votre jugeote et votre initiative vous ont déjà sorti de plus d'un mauvais pas, observons la situation un moment avant d'agir.

*Vos relations avec :*

- 1) Le commissaire Gordon : un policier sans peur et sans reproche, un homme intègre qui a toujours montré que la justice de Gotham est présente. Vous collaborez avec lui depuis des années maintenant, et c'est un peu grâce à lui que vous êtes ce que vous

êtes aujourd'hui puisqu'alors que vous étiez décrié et craint par la population, il vous a fait confiance. Il est vieux et montre des signes de fatigue depuis quelques temps.

- 2) Poison Ivy : une belle plante, assurément. C'est une séductrice qui peut se transformer en tueuse. Cependant elle s'est déjà montrée plus humaine lorsqu'elle s'est dénoncée aux autorités pour pouvoir sauver l'un de ses orphelins : vous pensez qu'elle est sans doute sauvable, à la différence de certains autres, même si elle a également montré un visage cruel et implacable.
- 3) Robin : votre fidèle Robin, vous l'avez recueilli quand il n'était qu'un jeune adolescent. Vous avez beaucoup d'affection pour lui-même si vous ne le lui avez jamais montré, vous qui êtes si occupé.
- 4) Le Joker : votre adversaire éternel. Vous ne pouvez plus compter le nombre de fois où vous l'avez envoyé à Arkham, c'est à croire qu'il aime ça. C'est peut-être bien lui qui a monté ce coup.
- 5) Catwoman : votre dernière conquête, qui décoiffe plutôt à vrai dire. D'ailleurs, pour être précis, c'est plutôt vous qui êtes sa dernière conquête : elle assez entreprenante ! Vous aimez son côté sauvage et rebelle et elle vous attire beaucoup, même si vous savez qu'elle a déjà commis de graves crimes. Vous pensez qu'il serait possible de la sortir de l'engrenage du crime, si seulement quelqu'un lui en donnait la chance.
- 6) Le Riddler : Vous savez qu'il est intelligent et retors, mais son ego surdimensionné l'a toujours perdu. Ses énigmes mortelles ont déjà donné du fil à retordre à vos méninges, mais vous l'avez heureusement toujours vaincu jusqu'ici.
- 7) Le Chapelier fou : Un cinglé qui a déjà tenté de soumettre Gotham avec des gâteaux et du café drogués. Il a même réussi à vous plonger dans son monde « merveilleux », d'où vous n'êtes sorti que par un coup de chance : il avait soumis votre esprit avec une de ses inventions et vous avait forcé à vivre parmi les poupées et robots dont il s'est fait un monde.
- 8) Double Face : Harvey Dent, un ancien ami. Avant son accident c'était l'un des procureurs les plus prometteurs de la ville. Son zèle n'avait pas d'égale mais Maroni, un parrain de la mafia, l'a défiguré en lui jetant une fiole d'acide au visage. Vous étiez présent en tant que Bruce Wayne ce jour là, et vous avez pu éviter que Dent ne soit complètement défiguré en repoussant Maroni, mais hélas ça n'a peut-être été que pire encore. Depuis il mène une activité de hors-la-loi, mais vous pourriez peut-être vous en faire un allié.



*Vos objectifs :* tenter de mettre hors d'état de nuire un maximum de ces malfrats, mais il va falloir jouer serré : vous serez seul dans cette tâche, avec votre fidèle Robin et Gordon, pour arrêter ces criminels. Votre apparence de Double Face vous sera sans doute utile pour ne pas vous attirer trop d'inimitiés, car vous savez que les invités de cette petite fête ne sont pas très bien intentionnés envers Batman.

Retrouver l'argent volé

Comprendre ce qui se passe ici, de votre « déguisement » à « votre » corps qui gît dans la pièce : quelqu'un souhaite faire croire à votre mort ?

Faire en sorte que personne ne meure

(Vous l'avez compris, tout ça c'est pas du gâteau ! Sale journée pour Batman...)

*Vos capacités* : Détective : vous pouvez, à partir de conversations avec les autres et des détails dans votre environnement, faire des déductions très efficaces. Vous pouvez poser une question à l'organisateur sur un élément de la soirée à propos duquel vous avez déjà des indices. Celui-ci vous répondra par oui ou par non s'il estime que votre faisceau d'indices est suffisant (usage limité).

Cartes combat 3, 4, 5 (ça, c'est du costaud !). Vous ne vous attaquerez jamais à quelqu'un à terre...et avez même plutôt tendance à les défendre (vous ne vous prendrez pas à un joueur mis KO).

*Ce que vous aviez sur vous avant (et que vous n'avez plus)*: Batarang (bonus de 1 en combat), cape et armure (pare-balles, bonus de 1 en défense uniquement, et 2 en défense si une arme à feu ou explosive est utilisée contre vous), la ceinture gadget (contient batgrappin et divers gagdgets, bonus de 1 en défense)

*Ce que vous avez sur vous maintenant* : un costard, deux pistolets à double canon (vous n'aimez pas l'usage des armes à feu, vous ne les utiliserez pas, sauf éventuellement pour l'intimidation), un petit mouchoir contenant une pièce de monnaie, une clé plate portant le numéro 2222.

*Idées costume*: teindre ou colorer la moitié des cheveux en blanc/argenté (avec de la farine par exemple), se maquiller la moitié du visage pour l'enlaidir. Porter un costard.

## LE RIDDLER : le machinateur

Qu'est ce qui est vert et dangereux ? Mais vous bien sûr, le plus grand cerveau de tous les temps, Edward Nygma, alias le Riddler ! Aujourd'hui, votre heure est venue. L'heure de prouver à tous votre supériorité intellectuelle. Durant toute votre vie, vous avez été sous-estimé, brimé, bafoué, vous pouviez voir dans le regard des autres à quel point ils vous voyaient comme un minable, mais tout cela sera bientôt terminé.



Depuis tout jeune, vous êtes fasciné par les énigmes et les jeux de raisonnement. Vous vous enfermiez des heures dans votre chambre pour inventer, réinventer, résoudre, faire et défaire. Les mots défilaient dans votre esprit, vifs comme des milliers de rivières ; les concepts et les idées se construisent dans votre tête et jouer avec est pour vous un pur plaisir. Cet engouement profond naquit le jour où, à l'école, votre instituteur lança un concours d'énigmes. N'en pouvant plus d'attendre et voulant vous assurer de gagner, vous vous introduisez de nuit dans la salle de classe où vous lisez les réponses...cela vous vaudra un prix et l'admiration de vos petits camarades et professeurs. Vous n'oublierez jamais ce jour.

Vous vous orientez vers une carrière scientifique, car rien n'offre plus de possibilités à l'esprit que la science. Vous réussissez brillamment, et travaillez ensuite pour plusieurs firmes dont Wayne Enterprise; mais celles-ci ne comprennent pas votre vraie valeur et votre talent de visionnaire, et vous les quittez après vous être brouillés avec vos patrons.

Vous vous lancez donc dans une carrière de plus grande envergure : si vous souhaitez voir vos véritables projets naître, il vous faudra franchir une barrière : celle de la loi.

Sous votre nouvelle identité de Riddler, vous lancez de nombreux projets, dont votre machine destinée à augmenter les capacités du cerveau humain, que vous proposez à vos anciens employeurs, sans grand succès : ils ont tous trop peur de leur ampleur ! Vous passez à la vitesse supérieure, et dérobez les fons nécessaires à vos inventions, mais Batman l'homme chauve-souris vient vous mettre des bâtons dans les roues.

Vous en venez à imaginer des plans pour vous débarrasser de ce gêneur : vous l'attirez plusieurs fois dans des pièges de votre conception, mais la chauve-souris a la peau dure et il s'en sort à tous les coups. Vous tentez alors de vous associer à d'autres malfrats pour rayer le nom de Batman une fois pour toutes de la liste de vos problèmes, et manipulez Poison Ivy...qui se retourne contre vous ; vous demandez de l'argent au Pingouin, qui





finance une de vos inventions, détruite par Batman car cet idiot de Pingouin s'est fait remarquer en tentant de la revendre.

Récemment, vous avez décidé de réunir en une dernière petite sauterie tous vos meilleurs amis et ennemis : Batman, Robin, le Pingouin, Catwoman, Double Face, le Joker, le Chapelier Fou, le commissaire Gordon, et Poison Ivy. Tout cela, pour leur poser, ainsi qu'à vous-même, une dernière et fatale énigme. En effet pendant les derniers mois vous avez travaillé à la conception d'une machine qui peut recomposer les cellules du corps d'une cible humaine pour le faire ressembler à une autre pendant six à douze heures. Vous avez programmé la machine avec les données sur vos invités que vous avez pu rassembler, données qui seront complétées par leur passage dans le sas,

à l'aide des senseurs que vous y avez installés. Tout ceci dans le but d'ensuite attirer ceux qui se prétendent vos concurrents à la domination de Gotham, et de leur faire subir votre ultime épreuve : vous allez échanger leurs apparences, ainsi que leurs accoutrements, et leur faire trouver qui est qui dans un laps de temps minuté par une énorme bombe...celui qui trouve la solution de l'énigme (et il ne fait aucun doute que ce sera bien vous) sera propulsé hors du bâtiment sain et sauf, laissant les autres à la proie des flammes. Un plan complètement génialissime.

Le dispositif est le suivant : ils entreront dans la pièce forte par un petit sas, et resteront enfermés pendant le temps de l'énigme, réglé à 4h00.

Le sas est équipé d'une soufflerie d'un gaz soporifique de votre composition, permettant à votre appareil de reconstitution de faire son office tranquillement pendant que des bras mécaniques dépouillent de ses biens la victime endormie pour les intervertir avec la personne qui va ensuite revêtir son apparence. Chacun ressemblera donc parfaitement à celui qu'il est censé être, jusqu'au moindre détail. Pour le départ, le sas est équipé de miroirs pour que chacun se rende rapidement compte de son changement d'apparence et que le jeu commence.

Ensuite en fin de soirée la machine découvrira une estrade où il sera possible, tout simplement en montant dessus, de se faire interroger en répondant aux questions préenregistrées et de déclarer le vainqueur. Pour vous donner un peu de répit, vous avez donné à la voix et au décor en général une petite touche « joker » ; non pas que vous trouviez qu'il a bon goût mais vous n'aimeriez pas qu'on flaire trop facilement votre marque. De plus, vous laissez tous les autres participants avec un handicap puisqu'ils seront ignorants de la situation au départ, mais après tout, c'est vous qui faites les règles du jeu, et qui personne ne pourra venir réclamer l'équité !

La machine est donc programmée pour émettre l'intitulé de l'énigme au bout d'un certain temps, puis de libérer l'estrade où il sera possible de donner sa solution. Puis, au bout de quatre heures, si personne n'a trouvé, les portes se rouvriront et tout le monde sera

libre...mais quelle honte pour vous si vous devez en sortir la queue entre les jambes ! Non, vous n'osez y penser.

Cette dernière année vous avez donc été complètement absorbé par votre création, votre petit bijou, et c'est hier qu'enfin vous avez envoyé les invitations. Vous vous êtes débrouillé pour être sûr qu'ils aient envie de venir, aucun d'entre eux ne doit manquer ça ! Pour attirer Batman, Robin et le commissaire, vous avez fabriqué un faux batsignal que vous allumerez le moment venu ; pour Ivy, vous lui avez fait mirer une hypothétique découverte biologique ; pour le Chapelier Fou, vous lui avez proposé un rendez-vous romantique avec une inconnue ; pour le Pingouin, vous lui avez donné rendez-vous avec ses parents ; pour Catwoman, vous avez menacé de tuer des chats ; pour le Joker, vous avez proposé de tendre un piège à Batman, son passe-temps favori ; et enfin pour Double-Face, vous l'avez invité à un rendez vous avec lui-même. Voilà qui devrait les intéresser suffisamment pour qu'ils mordent à l'hameçon.

Le soir venu, nu et dans le noir, vous attendez nerveusement, couché sur le sol froid de votre sas de « transformation ». Les uns après les autres, ils arrivent, et tous tombent dans votre piège ! Ils se débattent contre les effets du gaz puis s'écroulent au sol. Vous utilisez une petite bombonne d'oxygène pour rester conscient.

Vous vous inquiétez et manquez d'intervenir quand vous voyez l'un d'entre eux rester debout et se débattre ! Vous maudissez les ténèbres qui font que vous n'y voyez goutte, mais le bougre finit par tomber également...vous avez perçu une voix masculine.



Lorsque vous entendez la huitième porte se bloquer, vous attendez encore un peu...Où est mon neuvième invité ? Puis soudain la Machine vous bombarde de ses rayons, et vous entamez votre métamorphose. Puis, après un temps d'attente, des bras mécaniques vous tendent des vêtements, ceux d'une femme. La porte vers votre triomphe s'ouvre devant vous. Allongé parmi les autres, vous patientez encore un peu pour ne pas être le premier à vous éveiller. Vous regardez subrepticement vos mains : des gants verts : Poison Ivy ? Hum, quelle ironie.

Puis quand vous sentez les autres bouger autour de vous, vous placez discrètement votre bombonne au sol tout en prenant soin de garder les yeux fermés pour ne pas vous faire remarquer, et commencez à vous mouvoir doucement...Cependant, un petit inattendu vient pimenter votre soirée : Batman ne semble pas se relever ! Vous réfrénez un sourire, quand la machine lance la première annonce en empruntant la voix du Joker : votre plan est en route...

*Indices de rôle :* Vous ne pouvez pas vous empêcher de penser les choses en termes compliqués. Vous êtes un complexé, vous voulez qu'on vous reconnaisse comme un grand génie mais vous avez peur de l'échec, c'est pourquoi il vous arrive d'opter inconsciemment pour vous saboter vous-même. Vous pensez le monde en concepts mathématiques, et vous croyez que tout peut se résumer en équations. Votre idéal serait de trouver la formule de la

quintessence du monde, ou du vivant. Mais au final, ce que vous voulez vraiment, c'est qu'on vous remarque, et qu'on vous admire.

*Vos relations avec :*

- 1) Batman : il a été votre adversaire éternel, et n'a que trop souvent déjoué vos pièges. Vous avez perdu une considérable gêne...et votre meilleur adversaire. Sans lui vous n'êtes que trop sûr de les envoyer tous en enfer. Mais qui, et comment, a-t-il bien pu lui ôter la vie ?
- 2) Poison Ivy : alors que vous l'utilisiez comme pion pour la destruction de Batman, cette sombre idiote s'est retournée contre vous et vous a flanqué une raclée ! vous la haïssez, elle vous a ridiculisé et vous ne supportez pas ses airs supérieurs qui vous donnent celui d'un minable. De plus elle avait Batman à sa merci et a choisi de vous trahir vous ! soit elle voulait se le réserver pour elle, soit elle est extrêmement stupide, ou pire, amoureuse de ce scélérat.
- 3) Robin : le chienchien de Batman, qui ne peut rien faire sans qu'on lui tienne la main. Cependant il mérite qu'on lui donne une chance de prouver sa valeur, comme vous...peut-être que la mort de son mentor lui donnera des ailes.
- 4) Le Joker : un élément chaotique, un peu trop imprévisible à votre goût. Mais il peut certainement avoir son utilité en tant que tel.
- 5) Le pingouin : même si vous avez été alliés par le passé, vous ne lui faites pas confiance. Il est bien trop impulsif.
- 6) Le commissaire Gordon : le chef de la police de Gotham. Il a suivi tous les dossiers des grands criminels de la ville, dont une bonne partie va se trouver là, donc il devrait bien connaître leurs profils...Voyons voir si ses capacités de détective ne se sont pas trop détériorées avec l'âge.
- 7) Le chapelier fou : il a l'air d'avoir un certain talent, c'est un homme de science également. Il faudra se méfier de lui car il pourrait tenter de vous doubler dans la résolution de l'énigme ; un bon moyen serait de le garder très près de vous...
- 8) Catwoman : une chatte qui se prend pour une tigresse. Si elle sait exciter les hormones des mâles, elle ne vous prendra pas dans son petit jeu.
- 9) Double Face : l'exemple typique du viriloïde qui se prend pour le mâle alpha. Vous allez lui donner une bonne leçon. Il a été un des notables de la ville, avec tout pour réussir mais son destin fut brisé à cause d'un parrain de la mafia...mais il l'a bien cherché.

*Vos objectifs :*

Vous devez absolument être celui qui trouve en premier la solution de ce qui-est-qui. Utilisez votre pouvoir de d'observation et déduction surhumain pour discerner le vrai du faux ! Vous devez montrer à tous votre supériorité intellectuelle, votre génie tout-puissant ! vous ne tolérerez pas l'humiliation d'un échec. Entretenez les erreurs de déduction des autres !

Votre énigme s'est encore pimentée avec ce meurtre, qui plus est celui de la chauve-souris : Trouver celui qui a tué serait un deuxième challenge. Vous auriez d'ailleurs des regrets à partir sans l'avoir déduit.

*Vos capacités :* the Riddle Fantastique ! vous pouvez lancer une énigme à laquelle votre adversaire sera obligé de réfléchir pendant 30 secondes (retournez votre sablier). S'il ne trouve pas, il devra y réfléchir pendant 30 secondes supplémentaires, après quoi il sera « libéré ». Utilisé en combat, cela vous vaudra un bonus de 2 (voir les idées d'énigmes proposées en annexe).

Ero-zéro : vous n'êtes pas sensible au charme de ces demoiselles.

Vous pouvez utiliser des armes à feu.

Super-cerveau : votre esprit de déduction vous permet, après avoir réuni des indices sur un sujet, de poser une question au maître du jeu qui répondra sincèrement par oui ou par non s'il estime que vous en savez suffisamment sur la question pour parvenir à la conclusion.

Cartes combat 1, 2, 3 (vous ne brillez pas vraiment par votre physique)

*Ce que vous aviez sur vous avant (et que vous n'avez plus !)* : un costume vert point d'interrogation

*Ce que vous avez sur vous maintenant :* une fiole contenant un liquide vert, une fiole contenant un liquide jaune, une fiole contenant un liquide rouge. Vous vous êtes également prévu une arme pour vous défendre, qui ne provient pas des possessions d'Ivy : un petit pistolet à un coup (bonus de 1 au combat, usage unique)

*Idées costume :* Entièrement en vert, avec des effets « plante » (liane, vigne, etc)

*Exemples d'énigmes :* Je creuse de petites grottes dans lesquelles j'emmagasine de l'or et de l'argent. Je fais des ponts de l'argent et des couronnes de l'or, les plus petits qui soient. Tôt ou tard vous aurez besoin de moi, même si vous me craignez. (réponse : le dentiste)

Je suis si simple que je ne fais que pointer et pourtant je guide les hommes dans le monde

(réponse : la boussole)

Aussi léger qu'une  
le retenir plus de  
souffle)

On le casse dès qu'on le

Je n'ai pas de poids mais  
moi dans un seau et je le

(un trou)



plume, mais on ne peut  
quelques minutes (le

nomme ! (le silence)

on peut me voir, mettez  
rendrai plus léger

## **POISON IVY : la renégate**

Vous êtes Pamela Isley. Vous êtes issue d'une riche famille et vous avez grandi dans les immenses appartements du sommet des buildings de Seattle, petite fille seule dans un monde trop grand pour elle. Une relation très distante avec vos parents trop souvent absents vous rend timide et peu sociable ; vous vous passionnez pour les plantes et la botanique. Vos études vous mènent à rencontrer un brillant professeur en la matière, le Dr Jason Woodrue, dont vous tombez follement amoureuse.



Encore jeune et éperdue de votre beau mentor, vous êtes trop naïve : il ne cherchait qu'à se servir de vous pour ses expérimentations et vous inocule une toxine très puissante qui manque de très peu de vous tuer. Craignant la réaction des autorités, il s'enfuit et vous passez presque 6 mois à l'hôpital à récupérer.

Cependant, vous ne serez plus jamais la même : le poison vous a rendu plus forte, vous immunisant à tous les poisons biologiques et aux toxines les plus virulentes, et créant un lien particulier avec les plantes. Les mois passés à délirer dans votre lit d'hôpital n'ont pas laissé votre esprit indemne : vous êtes lunatique, changeante, et...mortelle. Vous avez pris conscience que les plantes sont l'avenir de la planète, et les hommes ne sont que les jouets de la nature, et sont mauvais et égoïstes.

Vous n'avez jamais pardonné la trahison de Jason, et tenez une rancœur particulière envers les hommes, et même les êtres humains en général. Les plantes sont vos seules amies, ce qui fait de vous une écoterroriste de premier rang : gare à ceux qui font du mal à vos petites chéries.

Jeune femme cherchant son identité, vous fuyez Seattle et vous réfugiez à Gotham City. Vous cultivez des plantes aux étranges caractéristiques et développez des spores suffocants dont vous décidez de vous servir pour faire chanter la ville ; ce sera votre première rencontre avec Batman. Celui-ci déjoue votre plan, et vous êtes enfermée à l'asile d'Arkham, où vous ressassez l'image de cet homme chauve-souris qui vous obsède d'une bien étrange façon : c'est le seul être de votre univers que vous ne pouvez contrôler.

Vous militez pour laisser une plus grande place à la nature dans Gotham et dans le monde, et pour ce faire vous cherchez à convaincre plusieurs riches célibataires de vous aider, dont Bruce Wayne, le seul qui acceptera, bien que son soutien soit insuffisant à votre goût.

Finalement, quelque peu désespérée par votre situation ici, vous en venez à l'idée de réunir des fonds pour pouvoir vous créer un petit monde où vous et vos plantes serez tranquilles. N'ayant que peu de considération pour les lois humaines, vous décidez que le moyen d'y



nouveau votre prison.

parvenir sera...le crime. Après vous être échappée de l'asile d'Arkham vous parvenez à voler une somme suffisante pour vous réfugier sur une île déserte des Caraïbes, dans laquelle vous vivrez vos seuls moments de bonheur...jusqu'à ce qu'elle soit bombardée par des avions militaires en période d'essai. Vos plantes meurent irradiées, fanées, déshydratées, c'est un massacre abominable. Folle de rage, vous regagnez Gotham où vous traquez et éliminez les responsables du bombardement. Une fois votre vengeance accomplie, vous vous attellez à la tâche de purifier Gotham. Encore une fois, c'est Batman qui vous mettra des bâtons dans les roues et Arkham sera à

Vous recevrez alors un énigmatique message à travers vos fleurs, et deux jeunes femmes vous aideront à vous échapper. Elles vous mènent jusqu'à une ancienne connaissance : le docteur Jason Woodrue. Celui-ci est cependant métamorphosé : il est devenu une sorte d'énorme créature végétale, et il ne lui reste d'humain que la tête. Il vous propose une forte somme d'argent pour un peu de votre ADN, ce que vous acceptez froidement. Jason se sert alors de cet ADN pour tenter de créer un enfant tout-puissant en le mélangeant avec le sien, mais Batman intervint et mit fin à la vie de ce pauvre docteur. Pathétique.

Après le tremblement de terre qui agita Gotham il y a quelque temps, vous avez accueilli dans votre repaire de Robinson Park de nombreux enfants devenus orphelins à cause de la catastrophe. Avec le temps ils ont su réveiller votre instinct maternel et vous avez appris à les chérir comme vos propres enfants. Lorsque par erreur vous avez empoisonné Rose, une des petites, vous vous êtes livrée aux autorités afin qu'elle puisse être sauvée, ce qui vous a valu un séjour supplémentaire à Arkham. En sortant vous les avez retrouvés, et pour la plupart ils ont fui leur foyer d'adoption ou leur maison de correction pour vous suivre. Récemment le petit Fredric a disparu, vous espérez qu'il ne lui est rien arrivé et qu'il a trouvé une vie meilleure...ce dont vous doutez sachant qu'il ne peut pas arriver grand-chose de bon parmi les hommes. Votre repaire est pour les enfants un havre de paix ; vous avez fait pousser une véritable petite merveille écologique et la nature est douce avec eux et les protège comme une mère ses enfants.

Un matin, un de vos petits vous apporte une lettre qu'il a trouvée par terre. Vous ouvrez l'enveloppe et vous lisez :

*Chère Ivy,*

*J'ai découvert une substance biologique naturelle qui sera très certainement susceptible de vous intéresser. Rendez-vous demain soir 20 heures trente, près d'une usine désaffectée du quartier est, le long de la 7<sup>ème</sup> avenue.*

*Amicalement vôtre,*

*Un admirateur*

Vous décidez de vous y rendre après une courte hésitation, la curiosité étant plus forte.

Un peu avant de partir, vous remarquez le batsignal dans le ciel, mais celui-ci s'éteint pendant votre trajet. Une fois sur place, personne au rendez-vous. Vous vous approchez de l'usine en question, et entrez par la grande porte. Qui oserait faire du mal à une femme ? un petit couloir, un angle qui débouche sur une pièce ronde garnie de multiples portes. Vous empruntez la seule qui ne soit pas scellée avec des barreaux, et avancez prudemment. Vous entrez dans une petite pièce faiblement éclairée, et votre regard s'arrête sur des formes gisant au sol, quand soudain une puissante projection de gaz vous fait perdre votre équilibre, pendant que la porte derrière vous se referme lourdement, vous laissant dans le noir. Vous toussiez, vous tombez au sol, votre tête tourne mais vous parvenez à rester consciente. La suite est vague, vous parvenez difficilement à vous mouvoir. Vous percevez que vous êtes dévêtue par des bras froids pendant que des lignes de lumière rouge parcourent la pièce, puis vous percevez un bourdonnement étrange que vous prenez au départ pour celui de votre propre oreille. Puis, malgré votre anesthésie vous sentez que votre corps est parcouru de remous assez désagréables. Enfin, vous sentez qu'on vous rhabille. Puis plus rien. A la limite de votre champ de vision, une porte s'ouvre, libérant un faisceau de lumière. Peu à peu vous regagnez vos esprits peu à peu. Vous vous sentez...différente, et vous émergez à peine de cette étrange sensation quand vous réalisez que vous n'êtes pas seule ! Vous regardez autour de vous et remarquez rapidement un miroir en face de vous qui reflète la scène de corps entremêlés au sol, et vous qui en jaillissez, comme...un vieillard ! Vous avez le visage du commissaire Gordon ! N'en croyant pas vos yeux, vous vous touchez le visage, mais tout est bien réel...Vous abandonnez votre rêverie quand les formes autour de vous commencent à se lever, et vous vous remettez debout. Chose étrange, seul Batman reste à terre. Aurait-il trouvé sa fin ? Vous n'avez que peu de temps pour vous le demander, car un énorme rire retentit...



*Indices de rôle :* Vous êtes une manipulatrice, séductrice et envoûtante. Vous usez de vos talents pour mener les hommes par le bout du nez et les faire agir à votre guise, et souvent de manière...fatale. Vous aimez la nature et vous estimez qu'elle n'a pas une place assez

importante dans le monde que les hommes se sont construit, c'est pourquoi vous luttez pour la lui donner. Cependant, sous vos allures revêches et votre charme mortel se cache un cœur sachant aimer...et vous ne pardonnez jamais à ceux qui touchent aux objets de votre amour.

*Vos relations avec :*

- 1) Batman : vous le haïssez et le vouliez pour vous en même temps. Suite à l'incident de votre auto-dénonciation, il a dit de vous que vous étiez plus humaine que plante, ce qui vous a perturbé. Vous auriez aimé le séduire, le voir à vos pieds, et en même temps vous en auriez été déçue. Le savoir mort rend bizarrement votre univers plus triste et solitaire...vous avez perdu votre meilleur ennemi.
- 2) Le commissaire Gordon : facilement manipulable à coup sûr. Il n'a jamais rien été qu'un gentil chien de garde dans l'ombre de Batman. Vous vous retrouvez avec son apparence...que pourriez-vous bien en tirer ? Jouer au policier ?
- 3) Robin : mignon ce petit, il a quelque chose d'attendrissant. Dommage que ce ne soit pas vous qui l'ayez pris sous votre aile. Ca serait peut-être faisable d'ailleurs, maintenant que Batman est mort.
- 4) Le Joker : cet homme là ne craint rien ni personne. Vous admirez un tel courage, à moins que cela ne soit que de la témérité pathologique.
- 5) Catwoman : une concurrente retorse. Elle a pour elle l'avantage d'être une femme.
- 6) Le riddler : il a tenté de vous manipuler afin de se débarrasser de Batman et vous a fait utiliser vos pouvoirs à ses fins. L'ayant découvert vous l'avez immédiatement trahi, alors même qu'ensemble vous auriez pu détruire l'homme chauve-souris, et vous l'avez affronté et mis hors combat. Pauvre mauviette incapable.
- 7) Le chapelier fou : un petit homme frustré avec la folie des grandeurs. Un bon pion, sans aucun doute.
- 8) Double Face : vous avez été amants, le temps d'une passade. Puis, vous vous êtes lassée et l'avez empoisonné mais il a survécu et vous tient une épaisse rancune. Encore un mâle à classer dans la catégorie « sombre crétin ».

*Vos objectifs :* Comprendre cette mauvaise farce...et vous amuser ?

Votre nouvelle apparence peut peut-être vous être utile pour diverses raisons : un corps d'homme, intéressant ! de plus, un membre des forces de l'ordre. Peut-être un moyen de se rapprocher de Robin. Mais pourquoi en avez-vous une autre ? Le vieux flic voulait un autre corps, pour assouvir ses fantasmes ? Il n'est probablement même pas capable d'avoir une telle idée. A moins que quelqu'un ne vous ait échangés par pur plaisir sadique...En tous cas il ne fait aucun doute que vous avez été attirée dans un piège, il conviendra d'être prudente.

Savoir Batman mort rend bizarrement votre univers plus triste et solitaire...vous avez perdu votre meilleur ennemi. Une partie de vous aimerait en retrouver un autre, un nouvel ennemi éternel. Son meurtrier ? à moins que vous ne décidiez de le venger ?

*Vos capacités :* phéromones envoûtants (vous devez faire semblant de souffler quelque chose au visage de votre victime qui sera charmée et aura du mal à vous dire non dans la mesure du

raisonnable elle essaiera de coopérer et elle ne pourra rien accomplir d'hostile envers vous pendant quelques minutes)

**Tueuse :** vous pouvez déposer un baiser mortel sur les lèvres de quelqu'un que vous voulez tuer (donc vous assurer de son consentement car le baiser doit être suffisamment long, mimer le baiser puis dépenser votre carte combat la plus forte ; attention si vous n'avez plus qu'une carte 0 vous ne pouvez plus le faire)

**Immunité à tous les poisons biologiques**

Cartes combat 2, 3, 4 (les ronces ont de belles épines). Vous n'êtes pas du genre à vous attaquer à quelqu'un à terre (vous ne vous en prenez pas à une personne KO).

*Ce que vous aviez sur vous avant (et que vous n'avez plus):* une fiole de toxines (rouge, bonus de 1 en combat, usage unique), une fiole d'antidote (verte, vous ne vous en séparez plus depuis l'incident de Rose), un peu d'acide (jaune, bonus de 1 en combat, usage unique)

*Ce que vous avez sur vous maintenant :* un imperméable de policier, un revolver (vous ne savez pas vous en servir), des menottes (vous pouvez mettre les menottes à quelqu'un contre qui vous avez gagné un combat que vous avez initié, ce qui le rend vulnérable : 0 en combat tant qu'il porte les menottes), un petit appareil qui ressemble à un micro et une oreillette.

*Idées costume :* un imper, dans lequel vous pouvez cacher un pistolet, un micro et des menottes, des lunettes et de la farine dans les cheveux.



## ROBIN : le vaurien

Vous êtes Dick Grayson, alias Robin. Vous êtes issu d'une famille de cirque itinérant, et, enfant, vous avez été formé en tant qu'acrobate. L'argent n'a jamais été vraiment au rendez-vous, et vous vivotez également des petites rapines que vous organisez avec vos frères, à l'insu de vos parents. Lorsque le chapiteau brûla, une nuit d'hiver, vous étiez justement sorti, et alors que vous rameniez votre maigre butin de la soirée, le sac d'une vieille dame qu'elle avait oublié derrière elle au supermarché, vous n'arrivâtes que pour voir les pompiers éteindre les maigres restes calcinés de ce qui fut votre foyer...vous vous enfuyez, paniqué, et vous retrouvez seul et orphelin, perdu dans les rues de Gotham.



Alors que vous essayez de dérober une superbe moto noire après quelques jours d'errance et de fouille de poubelles, vous vous faites attraper par une gigantesque forme noire : Batman. Vous avez tenté de voler sa moto ! Celui-ci vous propose alors, voyant que vous n'êtes qu'un adolescent, de travailler avec lui.

Impressionné et curieux, vous décidez de suivre cet inconnu qui deviendra votre mentor.

Il développe vos qualités d'acrobate et vous apprend à vous défendre, et bientôt vous devenez le Boy Wonder, et vous choisissez votre nom de scène : Robin ! Sous ce masque vous luttez contre les criminels qui infestent Gotham. Lorsque vous revêtez le costume de Robin, vous vous sentez quelqu'un d'autre, quelqu'un de fort, et pour la première fois, vous avez de l'importance, et vous retrouvez un peu ce sentiment grisant de la foule qui vous applaudit au cirque avant une cascade. Justicier dans les noires rues de la ville, vous apprenez à coopérer avec la police et vous connaissez le lien qui lie Batman au commissaire Gordon : le batsignal.

Cependant les mois passent, et avec le temps, et l'âge peut-être, vous vous mettez à remarquer des détails qui pour vous n'en sont plus : ce n'est presque toujours que Batman qui figure en première page des journaux, ce n'est que lui qui possède un équipement incroyable, il n'y en a que pour lui, lui, encore et toujours lui. Vous luttez à ses côtés sans relâche, et pourtant, pas de reconnaissance pour le petit Robin. Vous voilà à nouveau projeté devant votre propre médiocrité, alors que pendant quelques mois, quelques années de bonheur éphémère vous aviez rêvé d'un meilleur avenir. Vous acceptez votre sort en vous disant que votre heure viendra.

Au cours de votre carrière de justicier, vous avez l'occasion de rencontrer les grands criminels de Gotham : Double Face, qui auparavant était un homme de loi, bien que vous ne l'ayez que peu connu ; le Joker, ce maniaque égocentrique qui a plus d'une fois



terrorisé Gotham ; Ivy, la femme-plante à la beauté vénéneuse, ou le Chapelier Fou.

Il y a quelques jours, alors que vous rentriez seul au manoir, vous croisez une limousine noire qui s'arrête à votre hauteur. La vitre s'abaisse sur Selina Kyle, la femme-chat ! Elle vous propose de monter faire un tour et, curieux, vous acceptez son invitation. Autour d'une coupe de champagne et d'un verre de lait, elle vous demande alors de lui procurer le plan de défense d'un fourgon blindé par lequel la Gotham Bank va faire transiter une forte somme d'argent, en vous expliquant que Batman est certainement au courant et qu'elle n'est pas parvenue à lui soutirer quoi que ce soit. Y aurait-il anguille sous roche entre ces deux là ? En échange, elle vous promet de vous permettre de vous joindre à elle et à Double Face pour vous emparer de l'argent.

Pensif, vous rentrez chez vous, et le lendemain, hasard chanceux ou tentation, vous trouvez un dossier ouvert sur la console de contrôle de la batcave : le fichier de police sur le plan de défense du fourgon ! C'est sûrement cet étourdi de Bruce qui l'a laissé là...C'est presque trop facile. Vous prenez alors des photos des documents tout en prenant soin de ne pas laisser de trace, et contactez Catwoman. Le plan se déroulera comme suit : vous serez affecté tout d'abord à la neutralisation des voitures de police qui devront escorter le fourgon à distance, pendant que les autres se mettent en embuscade pour attaquer en simulant un accident de voiture qui bloquera la circulation sur le parcours. Ensuite, vous rejoindrez les autres pour vous dissimuler dans le fourgon lui-même, avec lequel vous devrez vous rendre à sa destination...une agence de la Gotham Bank. Voilà une excellente occasion de vous faire de l'argent, un nouveau costume, une nouvelle moto peut-être, ou enfin une voiture ! Fini les sièges arrière, les side-cars et autres colifichets de sous-fifre.

Le plan commence par se dérouler à merveille : vous croisez les policiers des voitures d'escorte pour leur signaler que le fidèle Robin les soutient, puis en passant quelque peu en avant vous laissez discrètement derrière vous des boules métalliques à pointes pour crever leurs pneus. A ce même moment les autres attaquent le fourgon et neutralisent ses gardiens, et vous ne tardez pas à les rejoindre. C'est en rentrant dans le fourgon que vous fronchez les sourcils : le Chapelier Fou est assis sagement sur une banquette et vous regarde, les yeux rieurs. Vous demandez à Double Face qui se trouve également là ce que ça signifie, mais il vous répond qu'il n'en sait rien. Catwoman démarre alors, après avoir enfilé un uniforme de police. Vous vous demandez bien ce que ceci signifie et commencez à vous dire que vous avez été stupide d'accepter une telle offre...Arrivés à la banque, Le Chapelier fait alors sa part du travail : alors que vous l'accompagnez tous les trois, déguisés en policiers, pour éviter simplement qu'il ne s'enfuit avec l'argent, il donne des instructions à un agent de la banque qui place les sacs d'argent dans un coffre, dont on vous remet la clé en quatre parties : vous recevez celle qui porte le numéro 2140, et chacun



de vos complices en reçoit une également. La manière étrange d'agir du banquier vous fait dire que le Chapelier a dû l'hypnotiser, ou quelque chose du genre. Résultat des courses : l'argent repose dans l'endroit le plus sûr de Gotham : la banque elle-même, dans un coffre dont vous possédez une partie de la clé, afin qu'aucun des quatre complices ne puisse venir s'en emparer seul...vous êtes impatients de pouvoir prendre votre part du butin. Le partage est prévu dans quelques jours, le temps que la banque crédite les billets. Quel superbe plan ! ce soir là, vous vous couchez en rêvant à des filles superbes au bord d'une piscine qui admirent votre bronzage parfait.

Le jour suivant, Bruce vous demande, et il a l'air grave. Vous craignez une seconde que vous ayez été découvert mais il vous annonce que vous êtes de sortie ce soir : le batsignal brille dans le ciel.

Vous revêtez vos costumes, et vous jetez dans la nuit.

A mesure que vous avancez sur vos véhicules respectifs, vous réalisez que le batsignal ne brille pas depuis le haut du commissariat central ! Il y a quelque chose de louche là-dessous. Vous vous rendez donc à l'origine du signe dans le ciel, et vous arrivez bientôt dans l'est de Gotham, ancien quartier industriel. En arrivant devant l'usine dont semble venir le signal, vous gardez vos engins et Batman vous demande de faire le tour par l'arrière pendant qu'il entre par le haut. Discrètement, vous vous glissez jusqu'à l'entrée annexe, au dessus de laquelle brille une petite ampoule grésillante. La porte est entrouverte...vous entrez, et distinguez un corridor à demi plongé dans les ténèbres. Des deux côtés, vous distinguez cependant plusieurs portes qui semblent condamnées, sauf une sur votre gauche. Vous entrez prudemment...La porte se referme brutalement derrière vous, et un souffle de gaz suffocant vous envoie rouler au sol...vous perdez conscience.



A votre réveil, vous avez mal au crâne, et vous vous levez avec peine. Vos muscles sont engourdis et le temps de recouvrer vos esprits, vous discernez un cadre de lumière, et des formes autour de vous...Vous ouvrez les yeux et, derrière les corps allongés par terre, un miroir vous renvoie un reflet bien étrange : celui de Catwoman ! Mais qu'est ce que !? Vous vous levez, en même temps que les autres, et vous constatez que Batman, lui, ne se relève pas ! Votre heure a-t-elle sonné ? Vous effacez le sourire de votre visage quand un rire retentit dans la pièce...

*Vos relations avec :*

- 1) Batman : vous le connaissiez bien, c'était un homme riche et distrait, un philanthrope comme il n'y en a plus beaucoup, quelqu'un de bien sous tous rapports...sauf pour ses proches, pour lesquels il n'a jamais été là, manquant de considération. C'est ce qui lui a coûté votre amitié, vous qui le respectiez tant quand vous étiez enfant. Il a été un bon maître, dommage qu'il se soit fait avoir...mais place à la nouvelle génération ! vous

êtes resté assez longtemps dans son ombre. A vous le costume, la batmobile, les filles et la gloire.

- 2) Poison Ivy : belle poupée...dommage que la rose ait des épines si pointues. Avec une nouvelle Limousine, du champagne, elle pourrait peut-être penser enlever un ou deux de ses pétales pour vous...
- 3) Le commissaire Gordon : un vieux policier qui est lui aussi dans l'ombre de Batman. Vous avez presque de la pitié pour lui qui n'a jamais eu beaucoup d'orgueil.
- 4) Le Joker : un dangereux criminel, à ne pas prendre à la légère. Il se moque souvent de vous et vous n'aimez pas beaucoup ça, mais il faut bien avouer qu'il vous fait un peu peur ; il a déjà failli tuer la fille du commissaire Gordon, qui en est sans doute resté meurtri.
- 5) Catwoman : vous pensez qu'elle a eu une relation avec Batman. C'est une manipulatrice, à n'en pas douter, mais vous aussi pouvez vous y retrouver dans une entente avec elle. Vous vous demandez bien ce que vous faites en « elle », mais peut-être ce déguisement sacrément convaincant pourrait vous servir à quelque chose...
- 6) Le riddler : un criminel connu pour son amour des énigmes. Vous savez que Batman l'a déjà défait plusieurs fois.
- 7) Le chapelier fou : il vous regarde étrangement, avec un sourire que vous n'aimez pas trop. Il faudra se méfier des capacités de ce petit homme.
- 8) Double Face : un de vos complices, plutôt revêche. Un homme dangereux qui pourrait bien faire volte-face...ou s'avérer un précieux allié ?



*Vos objectifs* : c'est vous le nouveau Batman ! ou plutôt, Robin carrière solo... Vous êtes resté assez longtemps dans son ombre. A vous le costume, la batmobile, les filles et la gloire. la justice de Gotham est vôtre.

Coffrer tous ces malfrats ne serait pas une mauvaise chose !

Comprendre ce qui s'est passé, et euh, redevenir Robin ?! mais faire bien attention à ne pas révéler sa véritable identité à n'importe qui...vous avez combattu personnellement la moitié des gens qui se trouvent ici, certains pourraient vous en tenir une belle rancune, et vouloir en profiter maintenant que Batman est mort. C'est peut-être un coup de Catwoman qui cherche à se dissimuler, où à filer avec l'argent pendant que c'est vous qui récoltez ses ennuis à sa place !

Etre sur de récupérer votre argent, et pourquoi pas la part des autres avec ? ça fera un peu de rab pour des costumes plus sympas.

*Vos capacités* : chapardage : vous pouvez dérober un objet à l'insu de son propriétaire.

Cartes combat 2, 3, 4. Vous ne vous prendriez pas à un homme à terre ! (vous ne toucherez pas quelqu'un qui a été mis KO).

*Ce que vous aviez sur vous avant (et que vous n'avez plus):* le robrang (bonus de 1 en combat), un costume moultant vert jaune et rouge vraiment très ridicule qu'il faudrait changer, la clé de banque portant le numéro 2140

*Ce que vous avez sur vous maintenant :* une combinaison en cuir (oui, oui), un fouet (vous risqueriez de vous blesser avec ça), des griffes (pas très pratiques, elles ne vous servent à rien), une clé de banque portant le numéro 3120

*Idées costume :* combinaison de cuir, oreilles de chat, griffes, fouet, et un déhanchement sexy. Miaou.

## Chapitre 5 : accessoires : liste des accessoires de jeu et des cartes accessoire de combat

### Liste des accessoires

Voici la liste des accessoires à préparer :

- Une petite capsule à laisser dans le sas (celle que le Riddler a utilisé pour rester éveillé)
- Un compte à rebours
- Une sorte de pupitre avec un buzzer
- Les cartes de combat (vous pouvez prendre des cartes à jouer au dos desquelles vous collerez les effigies du personnage correspondant (attention, penser à coller l'effigie de leur apparence et pas de leur vraie identité sinon ça casse le mystère !)
- Pour les accessoires des joueurs je vous recommande bien sûr de les avoir en vrai, plus la carte combat qui va éventuellement avec (liste ci-dessous), et lorsque quelqu'un en perd un il transmet la carte qui va avec.

*Les cartes accessoire (attention les accessoires sont ici répertoriés par propriétaire légitime, avec leurs caractéristiques lorsqu'ils sont utilisés par lui et par lui seul, à l'exception de certains objets précisés ci-dessous) :*

**Batman** : le batarang ((plus 1 combat pour Batman ou Robin), la cape et le masque (pare-balles, bonus de 1 en défense uniquement, et 2 en défense si une arme à feu ou explosive est utilisée contre vous), la ceinture gadget (contient batgrappin et divers gadgets, bonus de 1 en défense)

**Gordon** : le pistolet (plus 1 en combat pour Joker, Gordon, Riddler), des menottes (vous pouvez mettre les menottes à quelqu'un contre qui vous avez gagné un combat que vous avez initié, ce qui le rend vulnérable : 0 en combat tant qu'il porte les menottes)

**Joker** : une fleur à la poitrine (attention chaud devant ! contient de l'acide, bonus de 1 en combat, usage unique) une poigne électrique (après avoir serré la main de votre victime, initiez un combat, ou en défense, si vous parvenez pendant le combat à faire en sorte que votre adversaire vous serre la main et ohhh regardez comme il fume ! bonus de 2 en combat, usage unique), un masque à gaz (vous sert à éviter des dégâts subis par le gaz, annule une acarte combat adverse basée dessus), un flacon de gaz vraiment très drôle (à mourir de rire, bonus de 1 en combat, usage unique), un paquet cadeau (tic-tac tic-tac BAKOUM, bonus de 2 en combat, usage unique), une grosse paire de lunettes (« vous n'allez pas frapper un binoclard ?! » bonus de 1 en défense uniquement, usage unique)

**Catwoman** : les griffes, le fouet (inutiles puisque la seule à savoir s'en servir c'était Catwoman, et elle est un peu décédée)

**Robin** : le robrang (plus 1 combat pour Batman ou Robin)

**Ivy** : une fiole de toxines (rouge, bonus de 1 en combat, usage unique), une fiole d'antidote (verte, vous ne vous en séparez plus depuis l'incident de Rose), un peu d'acide (jaune, bonus de 1 en combat, usage unique)**Le chapelier** : pas de carte combat lui correspondant

**Double Face** : deux pistolets à double canon (bonus de 1 si vous en avez un et 2 en combat, seulement si votre pièce retombe sur face)

**Riddler** : un petit pistolet à un coup (bonus de 1 au combat, usage unique)

**REMARQUES sur les ACCESSOIRES :** Les écouteurs de Gordon (qui ne servent à rien, hem), le beignet du Chapelier, la télécommande du Chapelier avec sa carte de contrôle mental, le pistolet du Joker qui fait sortir un petit drapeau BANG ! (vous pouvez l'utiliser pour faire peur « attensssssion j'ai un pistolet ! ») ne sont pas des accessoires utilisables en combat.

Il est important de noter que beaucoup d'objets n'appartiennent pas à leur propriétaire actuel, qui ne savent donc pas s'en servir, ou même pas ce que c'est. Exemple : Double Face possède l'attirail du Joker...il n'a aucune idée au départ du jeu que le petit paquet cadeau contient une petite bombe (dans la partie que j'ai fait jouer le joueur l'a porté à son oreille et m'a demandé ce qu'il entendait...tic tac tic tac tic tac). Donc, lorsqu'un joueur prend un objet qui ne lui appartient pas...**ne lui expliquez pas à quoi il sert.**

Par contre, certains accessoires pourraient être utilisés plus intelligemment par un joueur malin, exemple : le Joker récupère sa fleur contenant de l'acide, et il décide d'asperger abondamment le visage quelqu'un pour le rafraîchir. On pourrait décider que l'effet de la transformation s'annule, révélant le vrai visage de la victime, un peu abîmé par cette projection d'acide.

Voilà c'est tout ! si vous avez des remarques, des suggestions ou des questions, ou que vous souhaitez me raconter votre partie, vous pouvez vous adresser à moi :

Yann Hartmann

[hellpizza@hotmail.com](mailto:hellpizza@hotmail.com)

Je tiens à remercier mes joueurs (regardez comme ils sont beaux), et Olivier Bourgeois pour quelques conseils avisés.

