

TOUT N'EST QUE Mensonge



DETECTIVE
SYSTÈME D'ENQUÊTE

Les criminels sont des êtres à la fois superstitieux et lâches. Ils meurtrissent sans jamais s'avilir, ce qui les rend effroyablement puissants.

Chaque jour, des voix sont réduites au silence. La cupidité et la corruption coulent dans les veines des autorités civiles, et pourtant, nous restons là. Nous sourions et nous votons pour ce que nous avons toujours connu.

Chaque jour, un nouveau mensonge est colporté. La situation désespérée de Gotham City n'est que le reflet des citoyens qui y résident : des citoyens élevés par la ville, modelés par d'intimidants seigneurs du crime en nantis flagorneurs et en élites oppressives.











Ceux qui sont depuis si longtemps superstitieux et lâches se sont endurcis face à la peur, face à la gentillesse, face à l'honnêteté. Et finalement, ce mensonge si simple que nous nous racontons tous, c'est de croire qu'un symbole nous sauvera.

– Warren Spacey, Gotham City™ Gazette

BATMAN™: TOUT N'EST QUE MENSONGE est un jeu coopératif et narratif dans lequel vous êtes recruté par Jim Gordon™ afin d'enquêter sur des affaires que le Gotham City™ Police Department (GCPD) ne peut résoudre seul. Vous y incarnez l'un des quatre personnages proposés : le détective brutal, Harvey Bullock™ ; la jeune journaliste passionnée, Vicki Vale™ ; le vétéran désabusé reconverti en journaliste, Warren Spacey ; ou la cambrioleuse rusée la plus populaire, Selina Kyle, alias Catwoman™. Chaque épisode vous met au défi : vous devrez travailler avec les autres joueurs tout en essayant d'accomplir les objectifs personnels de votre propre personnage. Vous arpenterez tout Gotham City : des sinistres bas-fonds aux bureaux animés du Gotham City Gazette. Prenez tout le temps qu'il vous faudra, mais n'oubliez pas que Gotham City abrite le plus grand détective au monde... Au terme de chaque épisode, vous devrez remplir un rapport final et serez jugé sur le temps que vous y aurez passé, ainsi que sur les secrets que vous aurez découverts.

MATÉRIEL

IMPORTANT : CE JEU REGORGE DE SECRETS. NE RÉVÉLEZ PAS OU NE REGARDEZ PAS LES CARTES PISTE, LES CARTES SCÈNE, LES INTRODUCTIONS NI TOUT AUTRE ÉLÉMENT DE CE TYPE AVANT D'Y ÊTRE INVITÉ PAR LE JEU.

- 4 paquets Piste (85 cartes au total)
- 1 paquet Scène (31 cartes)
- 1 paquet Objectif personnel (27 cartes)
- 16 introductions (réparties dans 4 enveloppes marquées **#00**, **#01**, **#02**, **#03**)
- 1 plateau de jeu
- 8 tuiles Lieu
- 4 tuiles Personnage (avec les Informateurs au verso)
- 1 jeton Investigation 
- 1 jeton Lieu 
- 3 jetons Accès : Autorités , Batman , Bas-Fonds 
- 4 jetons Personnage : Bullock , Catwoman , Spacey , Vale 
- 10 jetons Preuve 

Remarque : Le nombre de jetons Preuve que vous pouvez utiliser est illimité. Si vous n'en avez pas assez au cours de votre partie, utilisez le substitut de votre choix.

- 1 plan de Gotham City
- ce livret de règles


Pour jouer, connectez-vous sur playdetective.online



MISE EN PLACE

« Vous allez faire la différence. Bien souvent, elle ne sera pas énorme. Il se peut même qu'elle ne se voie pas. Mais elle sera tout de même significative. Ce que je veux vous dire, c'est de ne surtout pas le faire pour la gloire ou pour l'argent. Faites-le parce que cela doit être fait. Faites-le pour rendre votre monde meilleur. »

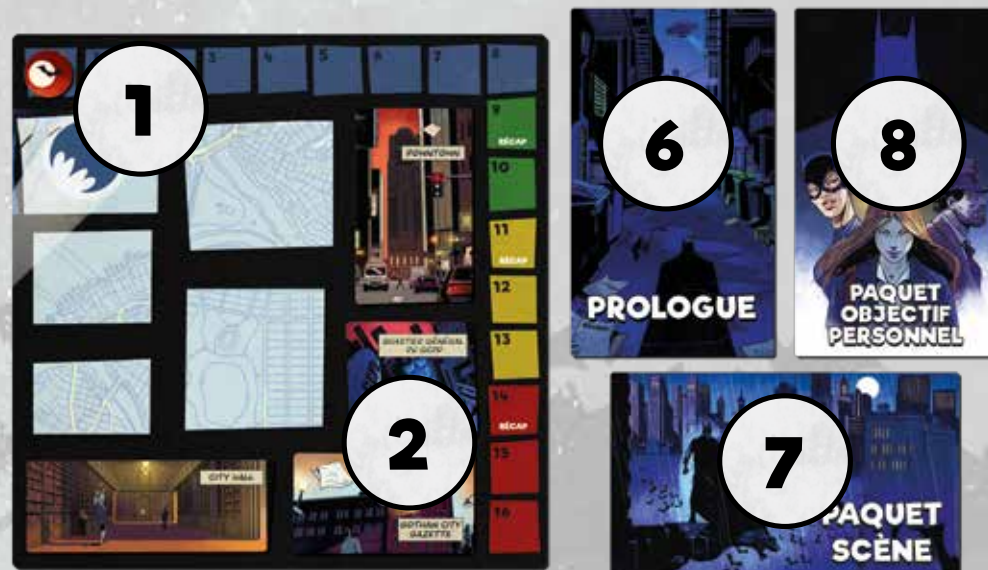
– Jim Gordon

1. Placez le plateau au centre de la table, à portée de tous les joueurs, puis placez le  sur la case Intro de la piste Investigation.
2. Placez les tuiles Lieu City Hall, Gotham City Gazette, Quartier Général du GCPD et Downtown sur les zones correspondantes du plateau.
3. Placez les autres tuiles Lieu, les jetons Personnage, Accès et Preuve à proximité du plateau.
4. Chaque joueur choisit un personnage et place la tuile Personnage correspondante devant lui.
5. Les personnages non choisis sont placés près du plateau, face Informateur visible.
6. Placez le paquet Piste de l'épisode en cours près du plateau. La carte Titre doit se trouver au sommet.
7. Placez le paquet Scène près du plateau. La carte Titre doit se trouver au sommet.
8. Placez le paquet Objectif personnel près du plateau. La carte Titre doit se trouver au sommet.
9. Prenez un stylo et du papier, afin de pouvoir prendre des notes.
10. Rendez-vous sur le site Internet indiqué dans la colonne gauche de cette page et sélectionnez l'aventure « Batman : Tout n'est que mensonge ». Si vous ne l'avez pas encore fait, créez-vous un compte afin d'accéder aux épisodes. Choisissez ensuite l'épisode auquel vous souhaitez jouer.
11. Vous êtes prêt à commencer ! Lisez les diverses introductions de l'épisode choisi, puis suivez les ordres et mettez-vous au travail !

Batman : Tout n'est que mensonge est composé d'un prologue (**#00**) et de trois épisodes (**#01**, **#02**, **#03**). Commencez votre aventure par l'introduction marquée « 0 » dans son coin supérieur gauche.

Le prologue a été spécialement conçu pour vous aider à appréhender le jeu. Commencez par cela afin de vous familiariser avec le jeu avant de vous plonger dans les épisodes plus complexes.

Le prologue représente vos premiers pas dans Gotham City. Considérez-le comme un échauffement. Vous devez le résoudre avant de vous attaquer à la galerie des malfrats les plus tristement célèbres de la ville.



PLATEAU

Piste Investigation

La piste Investigation indique le temps qu'il vous reste avant la fin de l'épisode en cours. Chaque carte Piste que vous révélez fait avancer le 🦇 sur cette piste.

La piste se divise en 4 sections, identifiées par des couleurs différentes. La position du 🦇 en fin de partie est importante pour pouvoir évaluer l'efficacité de votre enquête (voir *Fin de la partie*, page 7).

Cases Récap

Les cases Récap marquent un temps d'arrêt : elles appellent à interrompre la partie pour échanger sur l'épisode en cours. Il est important de profiter de ces moments pour discuter avec votre équipe de vos idées, de vos hypothèses et de vos conclusions sur les objectifs de l'épisode. N'oubliez pas que vous formez une équipe et que l'opinion de chacun est importante. Gotham City est un endroit où il faut faire preuve de flexibilité : prenez le temps d'écouter l'avis de chacun.

Lieux

Le plateau est composé de 8 lieux dans lesquels vous serez amené à vous rendre lorsque vous suivrez des pistes. 4 lieux sont disponibles dès le début du jeu (Quartier Général du GCPD, Downtown, City Hall et Gotham City Gazette). Les 4 autres seront accessibles ultérieurement (Bas-Fonds, Pénitencier de Blackgate, Asile d'Arkham™ et Batcave™).



INTRODUCTIONS

Les épisodes 1, 2 et 3 comportent une introduction spécifique à chaque personnage (illustrée du portrait du personnage) ainsi qu'une introduction destinée à l'ensemble de votre Équipe spéciale. Tout d'abord, l'introduction propre à chaque personnage est lue en privé par le joueur incarnant ce personnage. Ensuite, l'introduction de l'Équipe spéciale est lue à haute voix à tous les joueurs. (Le prologue ne comporte qu'une seule introduction, lue à haute voix à l'ensemble des joueurs.)

Chacune des introductions contient les éléments suivants :

Contexte de l'introduction

Il s'agit de l'intrigue initiale. La situation générale dans laquelle se trouvent les personnages de l'Équipe spéciale y est présentée.

Objectifs (personnel et principal)

L'introduction propre à chaque personnage indique au joueur qui l'incarne un objectif personnel à atteindre pendant l'épisode en cours. Ces objectifs peuvent être partagés ou rester secrets. L'introduction de l'Équipe spéciale présente un objectif principal que les joueurs cherchent à atteindre ensemble.

Harvey Bullock et Catwoman ont beaucoup en commun, même si aucun des deux ne l'admettra jamais. Comme eux, vous avez vous aussi votre propre façon de faire les choses, vos propres motivations. Vous êtes libre de garder votre objectif personnel secret, de mentir à son sujet, ou d'être franc et honnête. Votre objectif personnel vous appartient et nous vous recommandons de vous en saisir comme bon vous semble.

Nouvelles pistes

Il s'agit des pistes que vous pouvez suivre (voir *Pistes*, page 5).

Remarque : Les introductions peuvent également comprendre des règles spéciales ou des ordres. Ceux-ci vous indiqueront de lire des fichiers spécifiques, disponibles dans la base de données en ligne (voir *Ordres*, page 6).

« Vous essayez de comprendre la folie par la logique. Cela n'est pas sans rappeler la recherche de l'obscurité avec une torche. »

– Jervis Tetch™



PERSONNAGES



Face Personnage

Les personnages que vous choisissez font partie de l'Équipe spéciale de Jim Gordon. Elle a été constituée pour enquêter sur des affaires en lien avec Gotham City ne relevant pas de la compétence du GCPD (Gotham City Police Department). Ces personnages disposent de capacités uniques et cherchent à remplir des objectifs personnels.

Les capacités des personnages peuvent être activées en dépensant des jetons Preuve.

Les Informateurs sont des citoyens non-joueurs de Gotham City. Ils vous aident tout au long des épisodes en mettant à votre disposition des capacités similaires à celles du personnage dont ils partagent la tuile.



Face Informateur

CARTES OBJECTIF PERSONNEL

Ces cartes (marquées de A à Z) donnent des éléments de l'intrigue qui vous seront utiles pour remplir les objectifs personnels de votre personnage. Vous aurez de nombreuses occasions d'accéder aux cartes Objectif personnel de votre personnage tout au long du jeu en dépensant votre jeton Personnage.

Ces cartes présentent de nombreux ordres et symboles identiques à ceux se trouvant sur les cartes Piste : elles suivent donc les mêmes règles.

Si un joueur se voit proposer de dépenser son jeton Personnage pour obtenir une carte Objectif personnel, il doit prendre sa décision au moment où cela lui est demandé. Il ne pourra pas revenir en arrière et effectuer cette action ultérieurement.




CARTES SCÈNE

Ces cartes (numérotées de 1 à 30) représentent les scènes auxquelles vous serez confronté au cours des différents épisodes. Ces cartes peuvent contenir des indices cachés. Elles permettent de donner vie à l'histoire.

JETONS INFORMATION

Pour survivre dans Gotham City et accomplir vos objectifs, vous aurez besoin d'informations. Les jetons Information sont de trois types : Accès, Personnage et Preuve. Vous utiliserez les jetons Information tout au long de la partie pour accéder aux divers lieux et cartes Objectif personnel. Attention, vous devrez conserver précieusement les informations accumulées pendant votre partie. Gotham City n'est pas une ville paisible et honnête : les informations que vous obtiendrez seront donc rares et importantes.

Jetons Accès

Il existe trois types de jetons Accès : Autorités , Bas-Fonds  et Batman . Dépenser ces jetons vous permettra d'accéder à des lieux spécifiques.

Les jetons Accès sont communs à tous les joueurs et sont conservés dans la réserve d'Informations. Ils peuvent être utilisés par n'importe quel joueur pour se rendre dans des lieux spécifiques en suivant des pistes.

Jetons Personnage

Chaque joueur peut, à tout moment de la partie, dépenser 1 jeton Preuve pour obtenir le jeton propre à son personnage. Les jetons Personnage sont utilisés pour accéder aux cartes Objectif personnel et pour vous aider à accomplir les objectifs personnels de votre personnage.

Chaque jeton Personnage appartient au joueur incarnant ce personnage. Il ne peut être dépensé que par ce joueur.

Jetons Preuve

Les jetons Preuve sont obtenus en suivant des pistes spécifiques et peuvent être dépensés par n'importe quel joueur pour obtenir des jetons Personnage et Accès.

Les jetons Preuve sont communs à tous les joueurs et sont conservés dans la réserve d'Informations. À plusieurs reprises au cours de votre aventure, vous devrez discuter de la façon dont ils doivent être dépensés.

Exemple : Les joueurs ont 2 jetons Preuve. Bullock veut dépenser 1 jeton Preuve afin d'obtenir son jeton Personnage et poursuivre son objectif personnel. L'Équipe, quant à elle, vient de découvrir une piste prometteuse à l'Asile d'Arkham, mais Catwoman doit dépenser 2 jetons Preuve pour obtenir le jeton Accès Batman et suivre cette piste. Les joueurs doivent donc discuter de leurs options.

Gordon vous a demandé de travailler ensemble, mais il n'a jamais dit que vous deviez vous entendre.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

« La vie est pleine de questions, n'est-ce pas, Batman ? Bien que, naturellement, je préfère les considérer comme des énigmes. »
– Le Sphinx™

L'objectif de l'Équipe spéciale de Gordon est très simple : démêler le vrai du faux et suivre les pistes rencontrées pour rendre justice aux citoyens de Gotham City.

Vous entrez dans chaque épisode en lisant deux introductions (celles de votre personnage et de l'Équipe spéciale). Elles vous donnent quelques pistes élémentaires à suivre.

PISTES

CARTES PISTE

1

2

3

4

5



6

1. Numéro unique de la carte : permet de prendre la carte indiquée dans le paquet et d'accéder aux informations qu'elle contient.
2. Lieu : Gotham City compte de nombreux lieux dans lesquels vous rendre. Chaque piste est associée à un lieu.
3. Portrait de personnage : chaque carte présente le point de vue de l'un des quatre personnages.
4. Descriptif : ce texte décrit la situation dans laquelle vous vous trouvez et vous fournit des indications pour atteindre vos objectifs.
5. Divers ordres tels que **Lisez :** **Fichier@**, **Gagnez** et **—**.
6. De nouvelles pistes à suivre, ainsi qu'un résumé de leur contenu.

Les pistes vous mènent vers diverses situations et vous font faire différentes actions, comme fouiller des zones suspectes ou interroger des habitants de Gotham City. Chaque piste révèle des informations importantes, alors restez concentré en les lisant : elles contiennent tout ce dont vous avez besoin pour accomplir vos objectifs.

Résoudre une piste

Lorsque vous découvrez une piste que vous souhaitez suivre, respectez les étapes suivantes :

1. Choisissez une piste à suivre parmi les Nouvelles pistes proposées sur votre carte Piste.
2. Payez, le cas échéant, le coût requis par le lieu, retournez la tuile Lieu correspondante et déplacez-y le jeton Lieu  (voir *Lieux*, page 6).
3. Avancez le  de **1 case** sur la piste Investigation.
4. S'il y a un coût supplémentaire (indiqué par le mot-clef « **Dépenser** »), vous devez défausser le jeton demandé depuis la réserve d'Informations.
5. Prenez la carte portant le numéro de la piste choisie dans le paquet Piste en veillant à ne révéler aucune des autres cartes.
6. Lisez le texte de la piste à haute voix à tous les joueurs.
7. Suivez tous les ordres indiqués sur la carte (voir *Ordres*, page 6).
8. Notez toutes les Nouvelles pistes auxquelles vous avez accès.
9. Placez la carte Piste utilisée près du plateau afin de pouvoir à nouveau la consulter.

Il importe peu que le personnage mentionné dans le résumé d'une Nouvelle piste soit incarné par l'un des joueurs. Vous pouvez toujours suivre toutes les Nouvelles pistes. N'oubliez pas que tous les personnages non choisis deviennent vos Informateurs, et ils peuvent eux aussi suivre des pistes. (Par exemple, une Nouvelle piste indique que Bullock doit se rendre au Pénitencier de Blackgate pour trouver des indices. Même si personne n'incarne ce personnage, vous pouvez quand même suivre cette piste.) La seule différence est que vous n'avez pas accès aux cartes Objectif personnel des personnages non joués.

Si vous êtes aussi intelligent que le plus grand détective du monde, vous savez qu'il est crucial de prendre des notes. Vos notes seront tout aussi importantes que les connaissances approfondies de Batman sur les criminels les plus infâmes de Gotham City.

Vous ne pouvez jamais consulter ou lire une carte Piste avant qu'elle ne vous soit proposée comme une Nouvelle piste. Une fois que vous avez résolu une carte Piste, tous les joueurs peuvent à tout moment la consulter et la relire !

Le Sphinx ne sortira pas miraculeusement de l'ombre pour vous donner ses réponses. Ra's al Ghul™ ne vous révélera pas ses secrets et Bane™ ne vous dévoilera pas les détails de son plan d'action. Les solutions à vos objectifs ne sont pas écrites sur les cartes : vous devez les déduire par vous-même !

LIEUX



En suivant les pistes, vous pourrez visiter 8 lieux.

- 4 lieux peuvent être visités librement : Gotham City Gazette, City Hall, Quartier Général du GCPD et Downtown.
- 4 lieux ont un coût : Bas-Fonds, Pénitencier de Blackgate, Asile d'Arkham et Batcave.

Le Quartier Général du GCPD peut être visité gratuitement lorsque sa face colorée est visible, mais ce ne sera plus le cas si vous voulez vous y rendre lorsqu'il est sur sa face noire et blanche (épuisée).

Lorsque vous tombez sur une Nouvelle piste indiquant un lieu qui n'est pas déjà sur le plateau, prenez la tuile Lieu correspondante et placez-la sur le plateau, face colorée (non épuisée) visible.

Les 4 tuiles Lieu disponibles au fur et à mesure de la partie entrent en jeu face non épuisée visible et ont un coût de base de 1 jeton Accès spécifique.

Pour suivre une piste associée à l'un de ces lieux lorsqu'il est non épuisé, vous devez dépenser le jeton Accès requis, puis retourner la tuile Lieu face noire et blanche (épuisée) visible et lire la carte Piste correspondante.

Une fois que l'un de ces lieux est épuisé, son coût est plus élevé : 1 jeton Accès spécifique ET 1 jeton Preuve.

Pour suivre une piste associée à un lieu épuisé, vous devez dépenser les jetons requis, puis retourner la tuile Lieu face colorée (non épuisée) visible et lire la carte Piste correspondante.



Face non épuisée




Face épuisée

ORDRES




Les pistes donnent souvent des ordres, que vous devez suivre. Les ordres vous demandent de piocher et/ou de lire des éléments du jeu. Lorsqu'une carte donne plusieurs ordres, suivez-les l'un après l'autre, dans l'ordre où ils apparaissent.

Retournez

Le symbole Retournez  indique que la piste se poursuit au dos de la carte. Il vous suffit alors de la retourner et de continuer votre lecture.

Prenez

Lorsqu'un ordre indique « Prenez la carte X » ou « Prenez 1  », vous devez immédiatement prendre la carte Scène indiquée dans le paquet Scène, ou prendre le nombre de jetons Preuve indiqué. N'oubliez pas, ne révélez jamais d'autres cartes du paquet à moins que cela ne soit explicitement indiqué.

Lisez


Lorsqu'un ordre stipule « Lisez : Fichier@XXX », vous devez immédiatement vous connecter au site Internet pour accéder au fichier concerné. Une fois connecté, saisissez le numéro indiqué par l'ordre pour découvrir l'information.

Exemple : Thomas résout une carte Piste donnant l'ordre suivant : « Lisez : Fichier@027 ». Il est déjà connecté au site *playdetective.online* et a préalablement choisi l'épisode en cours. Il saisit donc « 027 » dans le champ Fichier et valide son choix en appuyant sur la touche Entrée. Il accède alors au fichier.

ACTIONS INVESTIGATION




Parfois, suivre des pistes ne sera pas votre seule option. Tout au long du jeu, vous pourrez avoir besoin d'effectuer des actions Investigation pour atteindre vos objectifs.

Pour ce faire, avancez de 1 case le  sur la piste Investigation afin de gagner 2 jetons Preuve. Vous récupérez ainsi des ressources vous permettant d'avancer sur vos objectifs personnels et collectifs. Vous pouvez le faire à tout moment de la partie et autant de fois que vous le souhaitez.

« Le monde n'a de sens que si on le force à en avoir. »
– Batman

FIN DE LA PARTIE

« Souvenez-vous qu'il reste toujours la folie. La folie est la sortie de secours. »
– Le Joker™


Une fois que le  a atteint les cases vertes (9-10), il est possible de mettre fin à la partie. À tout moment désormais, vous pouvez choisir de mettre fin à la partie lorsque vous estimez avoir obtenu suffisamment de preuves et d'informations pour remplir vos objectifs.

La piste Investigation évalue votre réussite au cours de l'épisode. Les différentes couleurs de la piste indiquent comment vous vous situez par rapport aux personnages emblématiques de Gotham City.

Consultez le tableau suivant pour évaluer votre niveau de réussite :

Vert (9-10)	Impressionnant ! Votre esprit est presque aussi acéré que celui capable de résoudre les énigmes les plus retorses d'Edward Nigma.
Jaune (11-13)	Honorable. Vous feriez un bon détective dans les rues de Gotham City.
Rouge (14-16)	Passable... Mais si vous étiez aux commandes, les rues de Gotham City sombreraient définitivement dans le crime.

À la fin de chaque épisode, vous devrez remplir un rapport final pour Jim Gordon. Pour cela, choisissez *Rapport final* dans le menu du site Internet.

Le rapport final consiste en une série de questions relatives à vos objectifs. Vous serez interrogé sur l'objectif principal de l'épisode ainsi que sur votre objectif personnel et celui de chaque personnage. Chaque fois que vous aurez raison, vous augmenterez votre score. Ce dernier sera également affecté par la position du  sur la piste Investigation. Une fois le rapport final terminé, vous découvrirez le détail de votre score et une analyse de l'épisode.

RESTEZ COOL !

Vous avez tout ce qu'il vous faut pour commencer à jouer à *Batman : Tout n'est que mensonge*.

Les informations qui suivent ne vous seront nécessaires que lorsque vous aurez terminé votre premier épisode. Elles expliquent comment commencer un nouvel épisode et comment rejouer un épisode.



NOUVEL ÉPISODE

Lorsque vous êtes prêt à passer à l'épisode suivant, commencez par suivre les instructions de mise en place de base (voir *Mise en place*, page 2), puis ajustez-la en suivant l'introduction de l'épisode suivant.

REJOUER UN ÉPISODE

Si vous souhaitez rejouer un épisode, remplacez toutes les cartes Piste révélées de cet épisode dans le paquet correspondant, dans l'ordre des numéros. Les cartes Piste de chaque épisode se distinguent par leur premier chiffre (0, 1, 2 ou 3).

Exemple : Si vous venez de terminer l'épisode 2 et que vous souhaitez le rejouer, rassemblez toutes les cartes Piste qui commencent par 2 (200 à 223) et remplacez-les dans l'ordre, sur la bonne face, dans le paquet Piste correspondant à l'épisode.

Réinitialisez ensuite l'épisode sur le site Internet, mais n'oubliez pas que si vous le faites, toutes les informations obtenues et tous les progrès réalisés seront supprimés. Soyez donc prudent lorsque vous décidez de réinitialiser un épisode.

PORTAL GAMES

AUTEURS : Ignacy Trzewiczek, Weronika Spyra

HISTOIRE : Ignacy Trzewiczek, Weronika Spyra, Tyler Brown

DÉVELOPPEMENT DES HISTOIRES SUPPLÉMENTAIRES : Jakub Poczęty

GRAPHISME : Rafał Szyma, Mateusz Kopacz

ILLUSTRATION DE LA BOÎTE : Maciej Simiński

ILLUSTRATIONS : Hanna Kuik, Maciej Simiński

LIVRET DE RÈGLES : Tyler Brown

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS : Grzegorz Polewka, Damian Mazur

CHEF DE PROJET : Marek Dąbrowski

RELECTURE ANGLAISE : Tyler Brown

GENUINE ENTERTAINMENT

PRODUCTEUR ET RESPONSABLE DE LA MARQUE : Joe LeFavi

IELLO

TRADUCTION FRANÇAISE : MeepleRules.fr

RELECTURE FRANÇAISE : Maëva Debieu Rosas, Robin Houpier

GRAPHISME VERSION FRANÇAISE : Cindy Roth

Les auteurs remercient les testeurs et les relecteurs pour leur aide dans le développement du jeu.

Chère joueuse, cher joueur, nos jeux sont assemblés avec le plus grand soin. Toutefois, s'il venait à manquer quoi que ce soit à votre exemplaire, nous en sommes désolés. Veuillez nous en informer en écrivant à l'adresse suivante : sav@iello.fr



Publié par Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Pologne
© 2022 Portal Games Sp. z o.o.
Tous droits réservés.



Édition française distribuée en exclusivité par IELLO.
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France



BATMAN and all related characters and elements
© & ™ DC Comics. WB SHIELD: © & ™ WBEL. (s22)

