



Pour créer votre alter-ego, attrapez une fiche de personnage de n'importe quel jeu de rôles et écrivez-y 4 Faits le concernant :

*Déterminé à retrouver mes parents, Douée en mécanique, Ceinture noire de kung-fu, Jamais sans mon taser, Bagarreuse agressive, Champion de tir à l'arc, Discret comme une ombre, Aucun système informatique ne me résiste, Lycéenne modèle...*

Si vous n'avez pas d'idée sur le moment, vous pouvez repousser la création de 2 de ces Faits à plus tard et les écrire pendant la partie (avec l'accord du meneur).

Ajoutez son nom dans le civil, son pseudo sur Internet et sa situation familiale.

Puis prenez un marqueur noir et inscrivez en gros "Je suis Robin".

Pourquoi détourner la fiche d'un autre jeu ? Parce que c'est comme ça que les Robins procèdent : ils détournent, piratent et réutilisent ce qu'ils trouvent. Ils n'ont pas Wayne Industries derrière eux pour leur fabriquer une belle armure rouge, vert et jaune.

**Gotham City n'a plus de protecteur.** Le Chevalier Noir a disparu lors d'une ultime confrontation avec son ennemi juré, le Clown Prince du crime. Les super vilains se sentent pousser des ailes. Les **flics du GCPD** et les derniers alliés de Batman **sont débordés**, laissant le champ libre aux gangs et à la petite criminalité.

Mais la **jeune génération** de Gotham **refuse de voir sa ville sombrer dans le chaos**. Des ados, filles et garçons ordinaires, décident de prendre la situation en main et de combattre les voyous pour reprendre la rue. Leur rue. Leur ville.

Ils dissimulent leur visage et portent des costumes bricolés avec les moyens du bord. Ils n'ont ni entraînement ni équipement high-tech. Ils ont juste un nom, le même nom, repris comme un cri lancé à travers la nuit. **Ils sont Robin.**

En jeu, lorsque vous faites face à un obstacle et que la situation semble incertaine le meneur vous demandera de lancer les dés.

Pour cela, attrapez et lancez **autant de D6** qu'il y a de **Faits** de votre personnage applicables à la situation, plus 1. *Si les circonstances vous sont globalement favorables, ajoutez un dé de plus. Si elles vous sont globalement défavorables, retirez un dé à votre poignée.*

Les dés affichant un résultat de **5+ sont des "succès"**. Le nombre de succès à obtenir dépend de la **difficulté** et de l'enjeu de la situation :

- Un obstacle **difficile** requiert **1 succès**.
- Un obstacle **héroïque** requiert **2 succès**.
- Un obstacle **légendaire** requiert **3 succès**.

Si vous obtenez assez de succès, vous racontez l'issue de la situation. Sinon, le meneur s'en charge.

Le meneur ne lance jamais de dé mais peut utiliser les Faits des PNJs pour faire relancer les dés aux joueurs (un dé relancé par Fait applicable à la situation).

Lorsque vous êtes blessé, rayez un Fait : il est inutilisable jusqu'à ce que vous receviez des soins. Si vous n'en avez plus, vous êtes sur le carreau.

## Étranges disparitions

Des gosses disparaissent dans le quartier mal famé des Narrows. Les flics du GCPD s'en fichent, ils ont autre chose à gérer. Ont-ils été enlevés ? Recrutés de force dans un gang ? Qui est responsable ? Les Robins mènent l'enquête...



Catwoman  
détenue au GCPD  
(Alliée ?)

Territoire de  
l'Épouvantail ?



Repaire du  
Chapelier Fou ?



Tentative de  
conquête des gangs  
de Downtown



Territoire  
de Black  
Mask



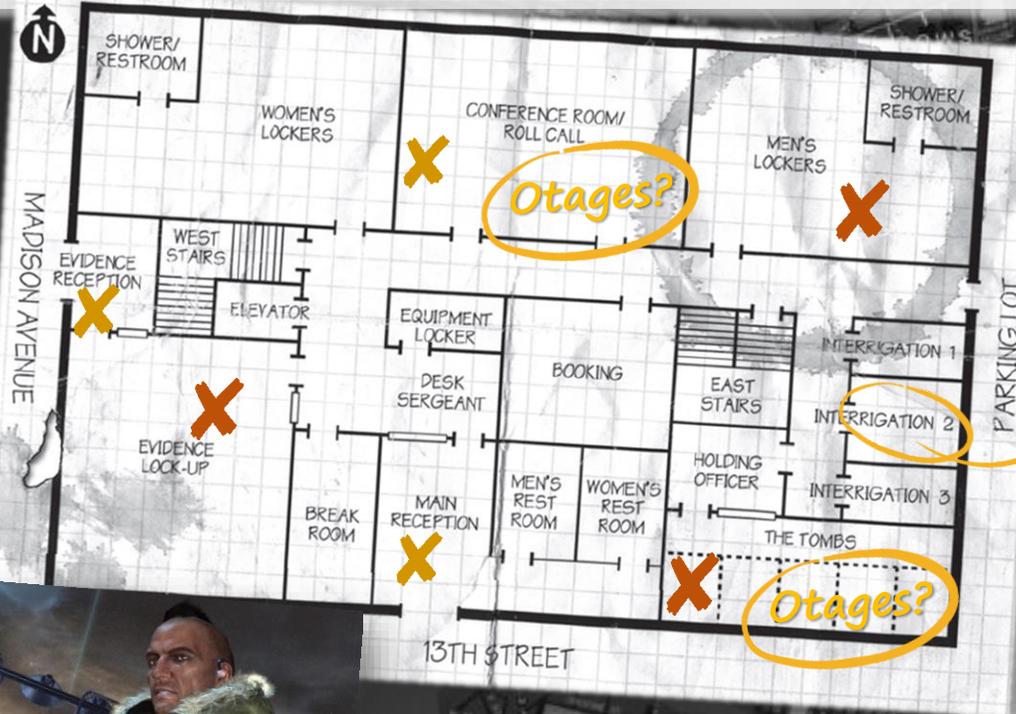
Quartier des  
disparitions

NARROWS

# Assaut sur le GCPD

Il y a 1 heure, le *Sphinx* a lancé un plan audacieux pour prendre en otage les occupants d'un commissariat de quartier de *Downtown*. Dans une vidéo diffusée à toute la ville, il exige que le Maire lui fasse livrer plusieurs millions de dollars en compensation de « multiples violations de ses droits civiques par Batman au fil des ans ». Le commissaire Gordon se trouve parmi les otages et le SWAT ne pourra pas intervenir avant plusieurs heures. Les Robins décident d'agir...

Rez-de-chaussée

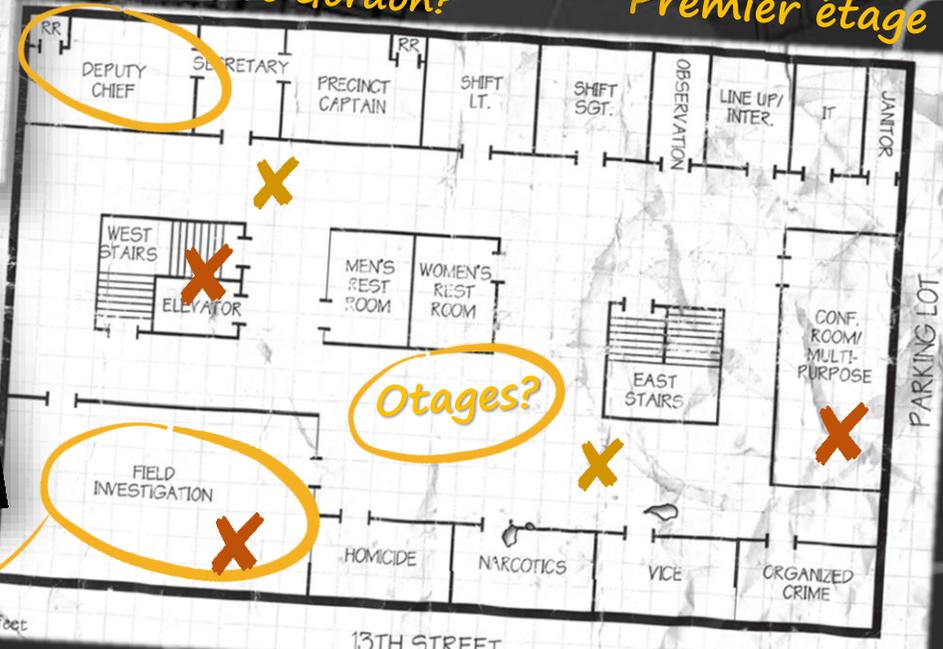


Catwoman?



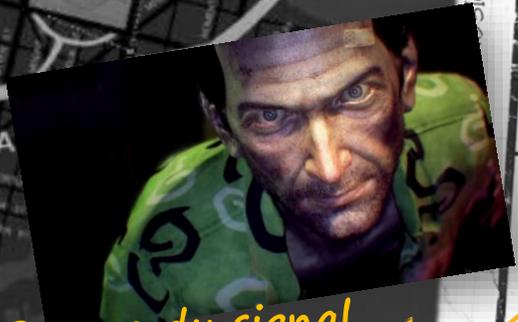
Commissaire Gordon?

Premier étage



Hommes de main armés?

Explosifs?



Source du signal vidéo?

1 square = 3 feet

## Nuit de terreur sur Halloween

L'Épouvantail a répandu son gaz phobogène sur tout Uptown. D'innombrables émeutes ont éclaté, poussant le GCPD et la Garde Nationale à isoler l'île complètement pour éviter une contagion au reste de Gotham. *Nightwing* traque l'Épouvantail, espérant lui arracher un antidote. Les Robins prennent les armes pour empêcher que Gotham ne s'entredéchire et que des gangs comme ceux de *Black Mask* ou d'*Harley Quinn* ne profitent de la situation...

Le nuage de gaz se limite à une dizaine de mètres de hauteur ?



✗ Banques et bijouxeries

✗ Barrages de police

✗ Émeutes

Iceberg Lounge (club du Pingouin)

Territoire d'Harley Quinn

Territoire de Black Mask

Ancien repaire de l'Épouvantail?