



# Fabrication rapide de personnages

Voici un système rapide pour créer un personnage à R.O.B.O.T.

Cette méthode n'est pas complète et est sur certains points déséquilibrés, cependant elle a le mérite d'aller très vite pour que vous puissiez créer un personnage en deux grosses nanosecondes, qu'il s'agisse d'un P. J. ou d'un PNJ. Il est cependant fortement recommandé de se reporter à la création de personnage complète pour avoir un réel aperçu des possibilités de la fabrication de personnage.

Cette fabrication de personnage se déroule en trois étapes.

Munissez-vous d'au moins 2D6, d'un crayon et une feuille de personnage.

## 1 - Le choix du type

Vous devez choisir un des 5 types de personnages qui reflète chacun un style d'agent corporatiste avec sa configuration et ses périphériques.

## 2 - La sélection des périphériques

Il vous faut maintenant attribuer vos périphériques de base. Pour cela, lancez deux fois 2D6 sur la table correspondant au type de robot que vous avez choisi. Puis reportez les périphériques obtenus sur votre feuille de personnage.

## 3 - Le choix de la corporation

Il n'est pas obligatoire de faire partie d'une corporation, cependant celle-ci apporte des bonus non négligeables et peut orienter votre personnalité. De plus, celle-ci fabrique ses propres périphériques qui peuvent vous être implantés.

Notez le bonus de corporation (donné dans le livre de base) sur votre fiche et lancez 1D6 sur la table de la corporation que vous avez choisie. Si vous n'êtes pas affilié à une corporation, lancez le dé sur la table des indépendants. Si vous obtenez deux fois le même périphérique, relancez.

## Modèle de reconnaissance

L'agent corporatiste de reconnaissance est un subtil mélange de rapidité et de performance. Son optimisation lui permet de réagir beaucoup plus vite que la moyenne des robots pour capter et interpréter la situation. Les standards stratégiques les fabriquent pour obtenir d'excellents éclaireur ou traqueur. Ils sont aussi aptes à s'infiltrer et sécuriser des périmètres à l'aide de pièges ou de camouflages.

### Configuration

Vi :	4
Pr :	2
Pu :	1
Blind :	1
An :	3
Det :	4
Pds :	2
Pe :	25
Ps :	20
Diff cc :	10
Diff tir :	16

### Bonus

2	Récupérateur	
3	Decrypteur	
4	Augmentation de vitesse	+ 1 Vi +2 diff tir
5	Augmentation de réflexes tir	+ 4 diff tir
6	Amélioration de senseur	+1 Det +2diff tir
7	Accélérateur	+ 2 diff tir
8	Augmentation de réflexes CàC	+ 4 diff cc
9	Détection énergétique	
10	Détection thermique	
11	Balise de téléportation	
12	Camouflage visuel	





## Modèle de soutien

Le modèle de soutien est un robot lourd et solide quidispose parfois d'une puissance de feu importante. C'est aussi un modèle lent qui manque cruellement de maniabilité et risque d'être une cible facile pour des tireurs embusqués. D'un autre côté, c'est une masse imposante aussi redoutable au tir qu'en assaut.

### Configuration

Vi :	1
Pr :	3
Pu :	3
Blind :	4
An :	1
Det :	2
Pds :	5
Pe :	25
Ps :	25

Diff cc :	6
Diff tir :	4

### Bonus

2	Augmentation de structure	+ 5 Ps
3	Augmentation d'énergie	+ 5 Pe
4	Amélioration de senseur	+1 Det +2 diff tir
5	Augmentation de puissance	+ 1 Pu
6	Augmentation de vitesse	+ 1 Vi +2 diff tir
7	Charge	
8	P.R.T.C.	
9	Bouclier énergétique	
10	S.A.C.	
11	11 Contre-mesure	
12	Economie d'énergie	

## Modèle d'assaut

Le modèle d'assaut est le plus répandu. Ses capacités d'adaptation en font un standard. Toutes les configurations de périphériques sont possibles. Sa seule faiblesse est qu'il sera toujours moins performant qu'un spécialiste.

### Configuration

Vi :	3
Pr :	3
Pu :	2
Blind :	2
An :	3
Det :	2
Pds :	3
Pe :	25
Ps :	20

Diff cc :	12
Diff tir :	10

### Bonus

2	Augmentation de précision	+ 1 Pr +2 diff cc
3	Augmentation d'énergie	+ 5 Pe
4	Augmentation de réflexe cc	+4 diff cc
5	Amélioration de senseur	+1 Det +2diff tir
6	Augmentation de puissance	+ 1 Pu
7	Augmentation de vitesse	+ 1 Vi +2 diff tir
8	P.R.T.C	
9	Charge	
10	Propulseur verticaux	
11	Structure souple	
12	Overdrive	



## Modèle de contrôle

Ces robots sont spécialisés dans l'analyse et la recherche. Leur capacité de raisonnement et les informations dont ils disposent compensent largement leur fragilité. Ce sont des points vitaux et sensibles d'une équipe corporatiste. Ils sont indispensables lorsque la force brute n'est plus nécessaire.

### Configuration

Vi : 2  
Pr : 2  
Pu : 1  
Blind : 1  
An : 4  
Det : 4  
Pds : 2  
Pe : 25  
Ps : 20

Diff cc : 12  
Diff tir : 12

## Modèle de harcèlement

C'est un modèle similaire au modèle de reconnaissance. Moins rapide certes, mais beaucoup plus précis. Cette grande précision alliée à une vitesse efficace en fait un agent de diversion et de leurre parfait. Inefficace en assaut frontal il sera utilisé essentiellement pour ralentir, disloquer ou distraire un groupe ennemi en attendant l'arrivée des forces principales.

### Configuration

Vi : 3  
Pr : 4  
Pu : 2  
Blind : 1  
An : 2  
Det : 3  
Pds : 2  
Pe : 25  
Ps : 20

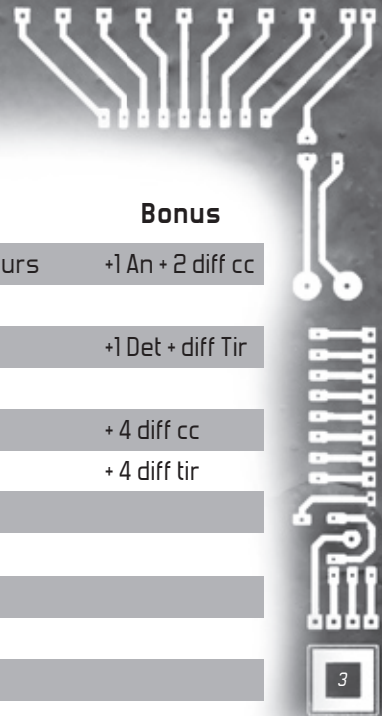
Diff cc : 12  
Diff tir : 12

### Bonus

2	2 Amélioration des processeurs	+1 An + 2 diff cc
3	Caméra	
4	Amélioration des senseurs	+1 Det + diff Tir
5	Détection énergétique	
6	Augmentation de réflexe cc	+ 4 diff cc
7	Augmentation de réflexe tir	+ 4 diff tir
8	Téléprésence	
9	Scanner	
10	Brise glace	
11	Contrôle informatique	
12	Système de brouillage	

### Bonus

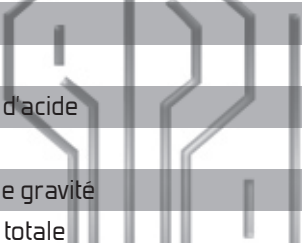
2	Augmentation de vitesse	+1 Vi +2 diff tir
3	Augmentation de réflexes cc	+4 diff cc
4	Augmentation de précision	+1 Pr +2 diff cc
5	Augmentation de réflexes tir	+4 diff tir
6	Accélérateur + 2 diff tir	
7	Adhérence totale	
8	Camouflage visuel	
9	Puce de célérité	
10	Projecteur d'hologramme	
11	Modularité	
12	Téléportation	





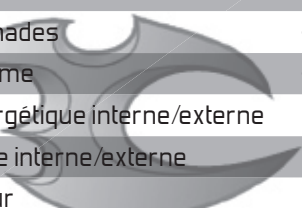
### A.D.D

### Bonus

- 
- 1 Busteur -2 diff cc
  - 2 Magneton
  - 3 Projecteur d'acide -2 diff cc
  - 4 Graviton -2 diff cc
  - 5 Emetteur de gravité
  - 6 Adhérence totale

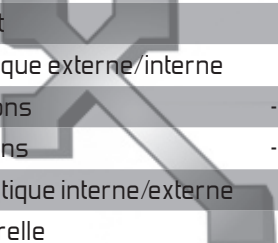
### Celcium high

### Bonus

- 
- 1 Structure incendiaire
  - 2 Lance-grenades -2diff cc
  - 3 Lance flamme -2 diff cc
  - 4 Hache énergétique interne/externe
  - 5 Fléau solide interne/externe
  - 6 Incinérateur

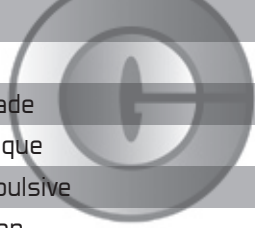
### Crux Corporation

### Bonus

- 
- 1 Rayonnement
  - 2 Epée énergétique externe/interne
  - 3 Canon à photons -2 diff cc
  - 4 Canon à protons -2 diff cc
  - 5 Hache énergétique interne/externe
  - 6 Bombe corporelle

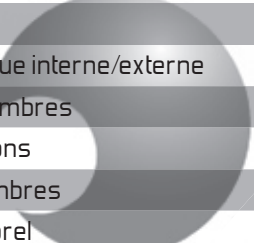
### Celerity Group

### Bonus

- 
- 1 Ailes
  - 2 Buster -2 diff cc
  - 3 Lance tornade -2 diff cc
  - 4 Canon sonique -2 diff cc
  - 5 Armure répulsive
  - 6 Téléportation

### Dark Industry

### Bonus

- 
- 1 Bombe noire
  - 2 Epée énergétique interne/externe
  - 3 Texturateur d'ombres -2 diff cc
  - 4 Canon à électrons -2 diff cc
  - 5 Projecteur d'ombres
  - 6 Contrôle temporel

### Heavy Company

### Bonus

- 
- 1 Puce de vigueur
  - 2 Lance mines -2 diff cc
  - 3 Lance Missile -2 diff cc
  - 4 Gatling -2 diff cc
  - 5 Lance grenades -2 diff cc
  - 6 Lance plasma -2 diff cc

**I.B.S****Bonus**

- |   |                                     |            |
|---|-------------------------------------|------------|
| 1 | 1 Combat à main nue                 |            |
| 2 | 2 Buster                            | -2 diff cc |
| 3 | 3 Contamineur + capsule d'injection |            |
| 4 | 4 Lance puces                       | -2 diff cc |
| 5 | 5 Absorption d'énergie              |            |
| 6 | 6 Contrôle informatique             |            |

**I.E.D.****Bonus**

- |   |                                     |  |
|---|-------------------------------------|--|
| 1 | 1 Combat à main nue                 |  |
| 2 | 2 Fléau Solide interne/externe      |  |
| 3 | 3 Lance énergétique interne/externe |  |
| 4 | 4 Epée énergétique interne/externe  |  |
| 5 | 5 Hache énergétique interne/externe |  |
| 6 | 6 Faux énergétique interne/externe  |  |

**Source****Bonus**

- |   |                               |            |
|---|-------------------------------|------------|
| 1 | 1 Carcasse électrifiée        |            |
| 2 | 2 Canon à décharge électrique | -2 diff cc |
| 3 | 3 Spark canon                 | -2 diff cc |
| 4 | 4 Canon laser                 | -2 diff cc |
| 5 | 5 Rayon ruban                 | -2 diff cc |
| 6 | 6 Ondes neutralisantes        |            |

**Sub Zero Exploration****Bonus**

- |   |                                     |            |
|---|-------------------------------------|------------|
| 1 | 1 Buster                            | -2 diff cc |
| 2 | 2 Lance énergétique interne/externe |            |
| 3 | 3 Freezer                           | -2 diff cc |
| 4 | 4 Canon à glace                     | -2 diff cc |
| 5 | 5 Carapace polaire                  |            |
| 6 | 6 Champ frigorifiant                |            |

**Indépendants****Bonus**

- |   |                                    |            |
|---|------------------------------------|------------|
| 1 | 1 Lance grappin                    | -2 diff cc |
| 2 | 2 Pistolet                         | -2 diff cc |
| 3 | 3 Buster + buster de corps à corps |            |
| 4 | 4 Buster + lentille déformante     | -2 diff cc |
| 5 | 5 Buster + puce de buster          | -2 diff cc |
| 6 | 6 Lance grenades                   | -2 diff cc |