

# ROBOT

## HOMO ROBOTA :

Etre commandé à distance, d'une solidité confirmée, construit pour les combats au corps à corps. N'ayant pas d'intelligence et de sang froid, le robot n'est pas affecté par les pouvoirs pour lesquels il est permis de résister. Par contre, il ne peut pas activer de nombreux pouvoirs.

Très bon tireur, et bon combattant, son seul défaut réside dans sa lenteur de réaction. Le public apprécie ce type de guerrier, qui néglige souvent le ballon au détriment des guerriers adverses. Autre problème purement esthétique : une huile noire et malodorante coule de ses entrailles, ce qui ne présente aucun intérêt à la vue du spectateur qui préfère le sang frais ...

## CAPACITÉS SPECIALES :

- Un robot ne peut pas jouer avec des pouvoirs de la catégorie « objets ».

- Le robot réussit tous ses jets de pouvoir (les jets de POU coûtant 0A). Par contre, il rate tous ses jets de Pou pour activer un pouvoir (coûtant 1A). Pas la peine de jeter le dé, c'est automatique.

- Il n'est pas affecté par les mutations et ne peut pas en avoir (sauf si c'est écrit dans la mutation -voir cette extension-).

- Lors de la création de votre robot ou lors de retraitage d'une affaire magique, si vous tirez un pouvoir qui demande un jet de POU (1A) pour être activé, rejetez pour un autre, autant de fois que nécessaire.

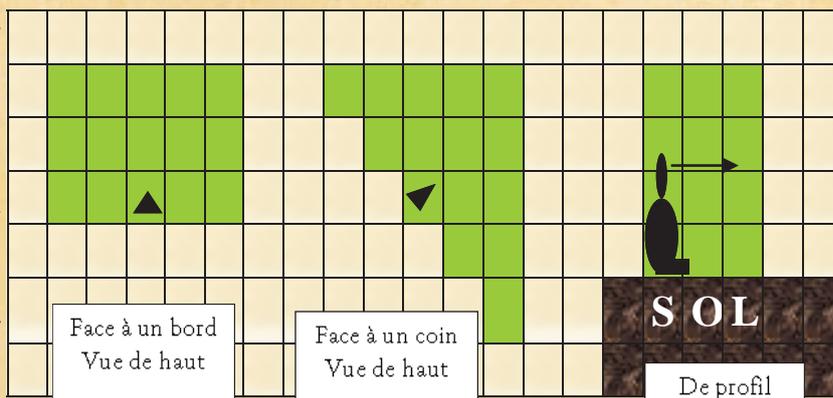
- Les armes, qu'elles soient magiques ou normales, sont fusionnées sur ses poignets. Il n'a besoin que d'une main pour utiliser son arme de jet. Donc il peut très bien avoir son arme de contact dans l'autre. Les pouvoirs KIT MAIN LIBRE ou ARC ANIME fonctionnent tout de même. Il ne peut pas ranger ou sortir ses affaires durant le match. S'il casse son arme, il ne peut plus l'utiliser du match. Il lui sera possible de frapper avec ses moignons.

- Toutes races de moins de 1,30 m qui attaquent un robot au corps à corps rajoutent 1 au dé de localisation. Si vous obtenez plus de 10, rejetez le dé. Ainsi, un pygmée qui frappe un robot, obtient 1 sur le dé de localisation. On considère alors qu'il a fait 2 et il touche le tronc. Il ne pourra donc jamais toucher la tête d'un robot au corps à corps.

- Le robot mesurant 2,30 m, il a une ZA de 2 cases devant lui. Voir ci-dessous. Le Robot peut frapper au corps à corps un gladiateur n'importe où dans sa ZA à condition que son bras qui frappe ne passe pas par une case occupée par un autre gladiateur, mais par une autre case de sa ZA vide à côté de la cible.

▲ La pointe indique l'orientation du robot (voir TABLE 14, livre des règles).

■ ZA du robot selon sa position :



- Le robot n'a pas de spécialisation et ne gagnent pas de point d'expérience. Il est upgradable uniquement avec des puces achetées (voir au dos).

- Le robot ne peut pas être capitaine et n'est pas affecté par la règle du capitaine.

- Le robot ne joue pas le ballon.

## MODE TOURNOI :

Vous pouvez jouer des robots en mode tournoi. Choisissez ses valeurs en PHY, HAB et VIE. Le total de ses caractéristiques correspond à l'augmentation de votre puissance d'équipe (n'oubliez pas de rajouter aussi la Force de ses affaires magiques à votre puissance).

# ROBOT

## PRIX DES PUCES SELON LES CARACTERISTIQUES – REGLES 2.1

PRIX	DEP	PHY	HAB	VIE	RAP
3000 com	5	5	5	5	1D5
AUGMENTATION	Non	PHY x 500 = Prix	HAB x 500 = Prix	Vie x 200 = Prix	Non
MAX	5	20	20	30	5

### TARIF DES AFFAIRES

ARMURE	1000
ARME DE CONTACT	500
ARME DE JET	500

### ROBOT

TAILLE MOYENNE :

**2m30**

POIDS MOYEN :

**150 kg**



### MODE ARGENT :

Le prix de base d'un robot est de 3000 com (sans avoir compté le coût de l'affaire magique). Avec cela vous avez des caractéristiques de 5 partout. Il est possible de booster les caractéristiques de votre robot, en mettant des puces d'upgrades.

Comme on peut le voir dans le tableau ci-dessus, on choisit la puce et on paye en fonction de sa valeur. Il existe 3 puces de types différentes correspondantes aux 3 caractéristiques modifiables.

Après un match, si on achète une puce de PHY=10, le prix est de  $10 \times 500 = 5000$  com. On paiera donc 5000 com pour que le robot ait 10 en PHY.

- Il est impossible d'upgrader une puce installée et il faut acheter une puce supérieure pour augmenter les caractéristiques du robot. Une puce de PHY=6 peut être remplacée par une puce de PHY=7 en payant 3500 com et pas en ajoutant une puce +1.

- Vous remplacez alors l'ancienne puce que vous pouvez garder ou revendre à 50% de sa valeur (sauf les puces de base). La puce de PHY=6 peut être revendu pour 1500 com. Les puces de bases (valeur 5) ne sont pas vendables.

Les changements de puce se font entre les matchs, pas en cours.

Un robot peut être vendu à la bourse avec son affaire magique selon le montant total de ses puces plus le prix de son affaire magique. La bourse le revendra avec une plus value correspondant à sa valeur +25%. Ainsi un robot valant 10000 com sera revendu 12500 com par la bourse. Il est possible de garder une puce booster et de ne vendre le robot que dans sa valeur de base (soit 3000 com) avec son affaire magique.

Un robot détruit, l'est avec ses puces qu'il portait à l'instant de sa destruction. Elles sont perdues à jamais.

Un robot augmente la puissance de son équipe. Cumulez les valeurs en PHY, HAB et VIE. Cela correspond à l'augmentation de votre puissance (n'oubliez pas de rajouter aussi la Force des affaires magiques à votre puissance).

Un robot a une Rapidité de 1D5 naturellement. Cette valeur ne peut pas être augmentée par des puces.