



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Fading suns > Aides de jeu > Technologie > Golems >
Les Golems modèle « Gardien » (NT 6)

Les Golems modèle « Gardien » (NT 6)

mercredi 28 avril 2010, par [Boss Smiley](#), [Kerk](#)

Bien que ces golems ne soient entrés sur le marché que depuis peu de temps, ils se sont déjà attirés les bonnes grâces des dirigeants des guildes les plus jeunes (et les plus technophiles) de Ligueheim.

Malgré ces relents de technophilie, ces machines en forme de disques de petite taille n'en restent pas moins supérieures aux gardes du corps humains, n'ayant besoin ni de manger, ni de dormir, et n'étant pas susceptibles d'être corrompues...

Le Gardien est monté sur un moteur à poussée vectorielle ou sur un module anti-gravitationnel, sur lequel sont installés plusieurs caméras, détecteurs de mouvements et autres systèmes de sécurité. Il gravite au-dessus de l'épaule de son 'Maître', scrutant constamment son environnement afin de discerner chaque menace potentielle.

Trois versions de Gardiens sont actuellement disponibles chez les Ingénieurs de Ligueheim :

- **La première apparaît sous le nom d'Oculus (Globe oculaire)**, vendue en tant que système d'écoute et d'enregistrement mobile aux riches paranoïaques et égocentriques (les Ingénieurs ne se font guère d'illusions au sujet des mentalités des dirigeants des Mondes Connus !). L'Oculus est également équipé d'une lanterne magique capable d'enregistrer et de restituer toute information audio-visuelle sur ordre. Ce modèle ne dispose d'aucun armement - quoique, être chargé par un Gardien à pleine vitesse a de quoi donner une bonne migraine ! :)

- **La seconde version est baptisée Scutifer (Porteur de bouclier)**, vendue en tant que système de protection personnelle. Si jamais son appareillage de reconnaissance de menace détecte

une arme employée contre son maître, le golem lance une semonce. Si celle-ci est ignorée, il ouvrira alors le feu. Du fait des conséquences judiciaires entraînées par un Scutifer tirant sur tout ce qui bouge, son armement se limite le plus souvent à un disrupteur neural, un taser ou un lance-dards.

- **La dernière version se nomme Armiger (Porteur d'arme)**, conçu comme système de défense utilisé par les Ingénieurs s'engageant dans des situations à hauts risques. L'Armiger dispose de senseurs de meilleure qualité (infra-rouges, intensification d'image et de lumière, etc.) par rapport au Scutifer, mais sa caractéristique la plus remarquable reste une modification de son carénage afin de lui permettre le transport d'un petit lance-missiles. Bien que les pistolets lasers ou à plasma soient les armes les plus communes équipant ces jouets hors de prix, certains Ingénieurs sont connus pour expérimenter de nouvelles catégories d'armes sur leurs golems, ou encore pour les équiper de mécanismes 'chercher & détruire' ou d'autodestruction...

| | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| Initiative : 12 + 1d10 | Perception + Observer : SR de 12 |
| Dextérité + Esquive : SR de 12 | Dextérité + Tir : SR de 12 |
| Armure : Armure de Plats | Protection : 4d |
| Vitalité : [00000]000000 | Niveau technologique : 6 |

Coût : 2000 Fénix (armes non comprises).

IDÉES D'AVENTURES

Ces gadgets haute-technologie, bien que conçus pour servir de lanternes magiques ambulantes ou d'anges gardiens, constituent de parfaites machines à tuer - il suffit qu'un individu dépourvu de tout scrupule décide de les utiliser de la sorte... Ci-dessous, vous trouverez quelques pistes, afin que vos PJs puissent croiser un Gardien. D'ici peu, ils finiront par lâcher un "C'est quoi ce bazar ?" face à ces adorables joujoux dont "Les-Piles-Ne-Sont-Pas-Fournies-Avec".

- Les PJs réalisent qu'ils sont suivis par l'un des ces adorables golems (il s'agit peut-être d'un marché conclu avec un contact Ingénieur). Quoiqu'ils fassent avec ce morpion, celui-ci s'amuse à apparaître dans les pires moments et à faire tomber à l'eau les plans soigneusement huilés des Pjs ('Arrête de gigoter ! On essaie de se planquer !'). Malheureusement, si le Gardien est endommagé, le propriétaire s'attendra à une juste compensation...

- Les PJs découvrent un plan, selon lequel un Gardien piégé, déguisé en jouet pour enfant, sera utilisé en vue d'un assassinat. Il leur faut déjouer ce contrat avant que le cadeau d'anniversaire du petit Claudius ne transforme la fête en boucherie !

- Un individu a volé un Gardien modèle Armiger et modifié sa programmation, en vue d'un assassinat. Les PJs, employés par des proches endeuillés ou des Ingénieurs impliqués dans cette affaire, devront enquêter, à l'intérieur d'une salle pourtant parfaitement close et dépourvue de suspects au moment du meurtre (l'Armiger a tiré un dard empoisonné depuis un petit conduit de ventilation). Reste à retrouver qui a contrôlé le robot et à l'amener face aux juges, avant que les Ingénieurs locaux ne finissent sur le bûcher, punis par l'Inquisition pour avoir construit la 'machine démoniaque'. Si la situation n'est pas encore assez tendue, organisez donc une tentative d'assassinat autour d'un des PJs !

- L'un des PJs s'attire les foudres d'un Ingénieur responsable de la fabrication de Gardiens. Une nuit, il se réveille, alerté par un léger chuintement. A moins qu'il ne réfléchisse en un éclair, une seringue empoisonnée vient le frapper ! Si le golem est intercepté, les PJs s'apercevront que ses marquages ont en outre été falsifiés... Les attaques de Gardiens se multiplient petit à petit, se faisant bientôt au grand jour, et avec les grands moyens. Lorsque le premier Armiger vient faire exploser ses charges à l'auberge où dorment les PJs, les voilà forcés de résoudre l'affaire - ne serait-ce que pour une question de sûreté publique !