



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Fading suns > Aides de jeu > Technologie > Golems >  
**Les Golems modèle « Ogre » (NT 5)**

## Les Golems modèle « Ogre » (NT 5)

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

### PRÉSENTATION

**Citation :** « Veuillez clarifier. Veuillez spécifier. Instructions confuses. Élaborez paramètres de catégories 3, 7, 12 et 22. »

**Description :** les Ogres sont conçus pour les travaux physiques les plus pénibles. Ils disposent de larges épaules, de corps trapus et de membres massifs, sans oublier une tendance à se voûter. Leurs visages ne laissent transparaître aucune expression, néanmoins leur manière brutale d'admonester « nouvelles données requises » peut se révéler des plus angoissantes si l'utilisateur s'avère incapable de répondre. Il est à noter que certains Ingénieurs et techno-artisans sont réputés pour remplacer les ersatz de visages d'origine par des masques - y compris de monstrueuses figures de gargouilles. Mais dans tous les cas, la seule présence d'un Ogre suffit à terrifier le serf ou fermier lambda.

**Histoire :** ce type de robot constitue l'une des catégories les plus frustes mais également les plus familières aux Ingénieurs. Doté d'une armature vaguement anthropomorphique, l'Ogre est destiné aux basses besognes physiques. Quelques archives qui ont pu survivre au temps révèlent cependant des bribes relatives à une controverse quant au tout premier déploiement de ces robots : si les Ogres étaient capables de remplir des tâches dangereuses (minage, utilisation d'explosifs, construction sous-marine ou spatiale, etc.), les citoyens n'en demeuraient pas moins inquiets du fait du remplacement des humains par des machines. Il suffit de considérer l'énorme vague de chômage qui a gangrené les dernières années de la Seconde République pour comprendre que cette crainte

n'était pas dépourvue de fondements.

Une autre controverse apparut également : le degré de sûreté des Ogres. Programmer un Ogre pour remplir la plus simple des missions se révéla être un véritable casse-tête ; là où certains employaient des machines pensantes spécialement vouées à transmettre des routines pour des tâches simples, d'autres employaient des séries entières de commandes verbales basiques. Conséquences : pour commander l'une des ces brutes, reste à énoncer les instructions suivant un code bien précis pour espérer être obéi.

D'autre part, il est difficile de deviner quel est l'ampleur des paramètres d'auto préservation d'un Ogre : si l'un de ces Golems ne verra aucun inconvénient à travailler au péril de son existence, un autre pourra très bien réduire en charpies la personne qui lui fera prendre des risques inconsidérés. Comme on le dit si bien : « on ne peut pas les contrarier, juste leur donner de mauvaises instructions ». Aussi, prendre leur vie à la légère ou les ré-assembler sans soins peut faire courir bien des dangers.

**Usage moderne :** les Ogres sont actuellement les Golems les plus courants au sein des Mondes Connus, d'autant plus que les Ingénieurs ont remarqué que ce modèle était le plus facile à ré-assembler ; à ce propos, leur structure est suffisamment simple pour que les apprentis Ingénieurs fassent leurs premières griffes sur eux. Seulement, certains déments ou savants fous n'ont pas hésité à opérer des transformations radicales sur certains modèles de base.



## FRANKENSTEIN V.2.0

Certains Ingénieurs particulièrement innovateurs ont tenté de reconstruire des Ogres à l'aide d'intelligences artificielles bien plus évoluées - seulement, intégrer une intelligence de NT6 ou 7 dans un corps frustré de NT5 peut avoir des conséquences bien tragiques...

Ainsi, ces monstres de Frankenstein ressentent le plus souvent de la colère, de la haine, de la jalousie et du mépris - pourquoi ? Plusieurs théories courent à ce sujet, mais aucune n'est parvenue à s'imposer pour l'instant. Plusieurs de ces Golems ont cependant survécu à leurs créateurs, cachant leur intelligence et leur dédain bouillonnant sous leur épaisse carcasse de brutes.

## CARACTÉRISTIQUES

Corps	Intellect
Force : 13 (+3 aux DMG)	Intelligence : 2
Dextérité : 6	Perception : 2
Endurance : 10	Tech : 2

- **Compétences innées** : combat à mains nues 5, esquive 3, intimidation 7, mêlée 3, tir 1, vigueur 5.

- **Compétences acquises** : une ou deux compétences au niveau 3.

- **Atouts/handicaps** : monstrueux (-3 en Charme).

- **Armement** : mains métalliques (+1 aux DMG pour un coup de poing).

- **Armure** : 10d.

- **Vitalité** : -8/-6/-2/0/0/0/0/0/0/0/0/0