

ZONAKRON

VALLIANCE

AIDE DE JEU - LE GOLEM TECHNOMANTIQUE
VI



CRÉDITS

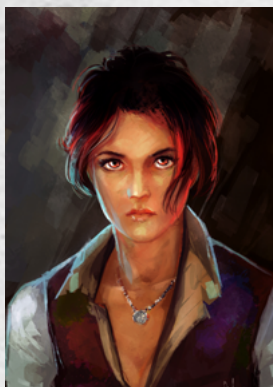
Auteur

Frédéric "Ékmule" Lignac

Mise en page

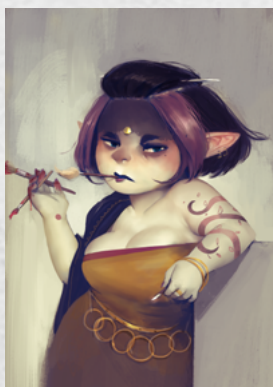
Frédéric "Ékmule" Lignac

Illustrateur couverture



Nicolas Fouqué

Illustrateur



Vivien Rakotonirina

Ce livre d'univers est publié sous la license Open Game License (OGL) et est utilisable avec le système de jeu de rôle tactique le plus connu du monde. Tout ce qui concerne les mécaniques de règles sont Open Gaming Content excepté les noms des personnages, les dieux, les artefacts, des lieux, les dialogues, les évènements, les langages, les concepts, les illustrations qui sont "Registered trademarks Zonakron édition".



Zonakron Édition

1 Chemin artissau

64460 BEDEILLE

ISBN : 979-10-90563-04-9

© 2021 Zonakron. All Rights Reserved

Bienvenue sur le monde de Zonakron, une planète au corps déformé par la magie où les civilisations de tyrans et de héros s'élèvent puis s'effondrent depuis plusieurs milliers d'années.

Cette aide de jeu a pour but de vous donner plus d'informations sur les golems technomantiques et sur la manière de les jouer. Si vous désirez des informations sur la technologie de Valliance, veuillez vous référer à la page 39 du livre Zonakron - Valliance.

L'ère des machines

Les moteurs à vapeur ou à combustion couplés avec des rituels magiques alimentés par des cristaux de magie ont permis d'incroyables avancées dans la création de machines. Ces fabrications magiques sont devenues plus courantes afin de faciliter les tâches ardues telles que l'excavation ou le transport de charges lourdes. La recherche sur les golems a fortement été poussée par Valliance afin de pouvoir créer de nouvelles machines qui allient de bonnes performances, une bonne autonomie et un coût de fabrication drastiquement réduit.

Même si les golems "archaïques" sont encore très utilisés, ils sont petit à petit abandonnés par le gouvernement de Valliance. Les golems construits récemment ont tous l'archetype "évolué" grâce aux techniques perfectionnées depuis plusieurs siècles. Voici une liste des machines les plus courantes et leurs rôles dans la société :

Golem de fer

Il est utilisé pour la guerre depuis des siècles et la technique de fabrication a évolué durant les multiples conflits auquel il a participé. Aujourd'hui, il est considéré comme une arme affectée à la défense des forts ou à la garde des portes des riches demeures. Néanmoins on préfère la plupart du temps le golem de pierre au golem de fer à cause des problèmes d'entretien des enchantements et de la rouille.

Golem de pierre

Tout comme le golem de fer, il est surtout utilisé pour la guerre mais l'émancipation de l'art au quotidien fait que ce golem est construit à des fins artistiques pour des demeures raffinées. Les banques, les demeures des nouveaux riches ou des nouveaux bâtiments publics font appel à d'excellents sculpteurs afin de créer des œuvres d'art tout en élaborant un gardien magique efficace. Il peut être activé que par le chef de sécurité ou par les maîtres de la demeure afin d'éviter que des technomanciens habiles puissent les saboter ou même en prendre le contrôle.

Golem de verre

Ces golems sont toujours une œuvre d'art et il est bien moins coûteux que les golems de pierre. Grâce à l'industrie du verre, leur coût de production a drastiquement chuté et est devenu le gardien magique des petites fortunes. Les artistes de verre sont très populaires actuellement.

Golem de chair

Cette créature est interdite mais les puissantes bandes criminelles n'hésitent pas à enrôler un cyclomancien voire un nécromancien pour les construire. Cette abomination est souvent enchaînée à un sous-sol ou dans un mur afin de ne la libérer qu'au moment opportun.

Golem de charogne

Cette créature est la malheureuse création de mages hors la loi qui a été relâchée dans les égouts ou qui se sont enfui du laboratoire. Hélas, il n'est pas rare qu'une de ces choses arrivent à s'échapper pour se réfugier dans la campagne environnante de Valliance.

Golem alchimique

Ce sont des machines prototypes permettant d'effectuer des recherches en vue de créer de nouvelles machines plus performantes. Ces golems sont souvent entreposés dans les écoles comme des reliquats des recherches passées.

LE GOLEM MODERNE

Les nouveaux golems de Valliance sont encore des machines expérimentales et bien moins performantes que les golems de fer mais moins onéreuses à fabriquer. Grâce à l'industrialisation, Valliance a créé une usine permettant



de construire ce golem à la chaîne.

Un golem technomantique est une machinerie animée par des moteurs expérimentaux avec des cristaux de magie faisant bouillir de l'eau ou d'autres substances chimiques. La forme de ces golems est souvent bien moins élégante et ses difformités représentent le casse-tête que la science et la magie moderne rencontrent pour les concevoir.

Le prix de fabrication d'un golem de fer réalisé seulement avec la magie est de 80 000 po sans compter la main d'œuvre nécessaire pouvant facilement monter à 95 000 po. Avec l'industrialisation, Valliance a réduit ce coup de moitié et peut en fabriquer des dizaines à la fois.

La matrice de mécanique de réactions, la MMR

C'est le système magique créé à partir de rituels et d'engrenages mécaniques avec des cristaux d'Alkana et permettant de doter les golems d'un comportement plus complexe. Cette matrice existe déjà dans les anciens golems de l'ère médiévale et est devenue trop simple à corrompre par la magie technomantique.

Cette intelligence artificielle permet aux golems de comprendre plus d'ordres et de s'adapter à leur environnement plus facilement. Ainsi, ils sont devenus des outils bien plus efficaces que les anciens golems en jouant des rôles variés dans la vie quotidienne de Valliance.

La version compatible avec les systèmes de jeu tactique les plus connus :

FP 12

Créature artificielle de taille G, N

Init -2;

Sens Vision conique de 12m; Perception +12; Vision dans le noir 12m;

Défense

CA 27, contact 7, pris au dépourvu 27 (Dex -2, naturelle +20, taille -1)

Pv 112 (15d10+30)

Réf +3, **Vig** +5, **Vol** +5

Capacités défensives créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium)

Attaque

VD 6 m (4 c)

Corps à corps 2 coups, +25 (2d8+15/19-20)

Espace occupé 3 m **Allonge** 3 m

Attaques spéciales Voir Variation de golem

Statistiques

For 30, **Dex** 7, **Con** -, **Int** 1, **Sag** 10, **Cha** 1

BBA +15/lutte +29

Compétence escalade +12, perception +12

Écologie

Environnement quelconque

Organisation sociale quelconque

Trésor aucun

Pouvoir spéciaux

Vision conique (Sur). Ce système de vision permet aux golems de détecter plus efficacement mais seulement dans une zone conique de 12m devant le golem. Le bonus pour les jets de perception est de +12 mais peut varier selon le type de golem.

Immunité à la magie (Ext). Les golems sont immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie s'applique. De plus, certains sorts et effets magiques fonctionnent de manière différente contre eux, comme indiqué ci-dessous :

- Un sort de graisse lancé sur le golem augmente sa vitesse pendant 1d6 rounds, comme s'il était affecté par un sort de rapidité.
- Un sort de rouille inflige des dégâts normaux au golem et le rend chancelant pendant 1d6 rounds (sans jet de sauvegarde).

Instable (Ext). Le moteur qui anime les différents mécanismes du golem sont instables et peuvent exploser s'il subit trop de dégâts. Lorsque le golem tombe en dessous de 10 points de vie, à chaque début de tour lancer 1d20. Sur un jet de 5 ou moins, il explose infligeant 10d6 points de dégâts tranchant/force (Réflexes DD 18, demi dégâts) à toute personne dans un cercle de rayon de 9m.

Variation de golem (Ext). Les golems technomantiques ont de nombreuses variantes afin d'accomplir leurs tâches. En voici une liste non exhaustive :

Le gardien

Le gardien a pour rôle de détecter et d'immobiliser les intrus. Il est équipé d'un canon à mousse qui se solidifie ainsi qu'une vision conique à l'arrière.

Vision conique à l'arrière. Le golem gardien voit derrière lui et ne peut pas être pris en tenaille. Sa perception passe à +15.

Canon d'immobilisation (Ext). Ce canon projette une boule de mousse qui se solidifie au prochain tour. Tous les individus autour de la cible doivent faire un jet de réflexe DD18 sous peine d'être aussi affectés par la mousse.

Canon Attaque à distance de contact +13 (La cible doit utiliser une action de mouvement pour faire son jet de Réflexes DD 18 pour enlever la mousse. Au prochain tour la mousse se solidifie et immobilise la cible sauf si elle réussit un jet de Force DD 16)

Alarme magique (Sur). Le golem est toujours lié à une alarme magique et la déclenche quand il commence un combat ou qu'un intrus a été détecté.

La MMR du gardien (Sur). Le gardien est programmé selon plusieurs conditions. Il peut radicalement être hostile à tous les individus qui ne portent pas un objet particulier mais il peut aussi demander un mot de passe vocal et intimider les intrus avec une alerte vocale sommant aux individus de partir d'une zone interdite.

L'antiémeute

Ce golem a pour objectif d'intimider mais aussi de combattre les forces dissidentes dans les rues. Il est équipé sur son torse ou sur son épaule d'un engin capable d'envoyer du gaz pour disperser les foules. Ce golem est conçu pour attraper les émeutiers et les électriser afin de les "assommer".

Gaz irritant (Sur). Souffle (cône de 18 m (12 c), Vigueur DD 18 Annule, utilisable après 2 rounds de recharge) Projette par une action libre, un gaz irritant qui rend nauséux toutes cibles vivantes ratant leur jet de Vigueur. Le statut nauséux ne peut être supprimé que par le moyen de sort, d'un

jet de Vigueur réussi au début de son tour ou grâce à un jet de premier secours (DD 10) avec une trousse de premiers secours.

Frappe agrippante. Le golem antiémeute gagne sur chaque attaque la capacité étreinte et n'a pas de pénalité s'il attrape une personne. S'il tient une personne dans l'une de ses mains au début de son tour, cette dernière doit réussir un jet de Vigueur DD 16 ou prendre 10 points de dégâts électrique et être étourdie pendant 3 tours. Le golem relâche une personne qui a été électrisée à la fin de son tour par une action libre.

Le soldat (FP+1)

Ce golem est utilisé comme soutien dans les régiments d'assaut et est souvent doté de multiples outils afin d'accomplir sa mission. Armé d'un marteau et un lance harpon magique, il a souvent des extensions qui lui donnent une apparence difforme mais permettent de le rendre plus puissant pendant une courte durée durant un combat.

Lanceur +1 foudre d'harpon. Attaque à distance +14 ou +12/+12/+12 (1d8+1d6 électriques +6/x3) Le lanceur d'harpon a une force de 20 et un facteur de portée de 12m.

Le marteau magique. L'attaque de coup du golem est modifiée de la façon suivante : 2 coups, +26 (2d12+1d6 feu+15/19-20/x3)

Surcharge (Ext). Le golem soldat peut augmenter la puissance de sa machinerie afin de surcharger son marteau et sa force. Le golem gagne un bonus de force de +4 et inflige 2d6 de feu de plus par attaque avec le marteau pendant 4 tours. Ensuite le golem ne peut plus faire d'action de mouvement pendant 4 tours.

Le protecteur

Le golem protecteur est un garde du corps avec des outils lui permettant de faire barrage contre les attaques physiques ou magiques. Cet automate est lié à la personne qu'il doit garder grâce à un gant ou une broche magique.

Le bouclier du protecteur (Ext). Le golem perd une attaque mais gagne un pavois magique qui lui donne un bonus de bouclier de +5.

Le cristal de dôme de protection (Sur). Ce cristal situé dans le dos du golem s'active en tournant sur lui-même sur une action de mouvement et projette un bouclier anti-magie autour du golem. Lorsque ce pouvoir est activé, le golem ne peut plus se déplacer néanmoins tous les sortilèges lancés sur une cible dans un rayon de 4,5m autour du protecteur doivent réussir un test de RM de 21.

La MMR du protecteur (Ext). Le protecteur est conçu pour rapidement s'interposer entre un ennemi potentiel et la personne qu'il protège. Par une action libre, il peut faire 3m de déplacement afin de se mettre entre la personne qu'il protège et un ennemi stoppant le mouvement de ce dernier. Ce mouvement gratuit ne peut fonctionner qu'une fois par minute.

La combinaison golémique

Ce sont des structures mécaniques comme les golems mais qui ont été construites bien plus larges afin d'y installer toute une machinerie permettant à une personne de les commander. Ces combinaisons sont difficiles à manœuvrer et sont prévues pour du travail minier ou dans le bâtiment.

Attention note du créateur

Ma vision du jeu fait que je n'ai pas voulu que ce soit considéré comme une sorte d'armure mais bien d'une machine dont les statistiques dépendent en partie du conducteur. Ce qui veut dire que le pilote est totalement protégé et ne peut pas recevoir de coup. Il faut le faire sortir ou détruire la machine. Le profil de combinaison golémique est un golem normal avec l'archétype créature géante et j'ai modifié les éléments qui sont influencés par le talent du pilote.

Piloter une combinaison golémique

Pour pouvoir piloter une telle machine, il faut que le conducteur ait au moins +8 en connaissance ingénierie et mystère. Pour rentrer ou sortir d'une telle machine, il faut deux tours complets et une minute pour le démarrer.

FP 13

Créature artificielle de taille TG, N

Init -3;

Sens Vision conique de 12m;

Défense

CA 29, contact 5, pris au dépourvu 29 (Dex -3, naturelle +23, taille -2)

Pv 112 (15d10+40)

Réf -1*, **Vig** +5, **Vol** +4*

Capacités défensives créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium)

Attaque

VD 6 m (4 c)

Corps à corps 2 coups, +15* (3d8+18/19-20)

Espace occupé 4,5 m **Allonge** 4,5 m

Attaques spéciales Voir Variation de combinaison

Statistiques

For 34, **Dex** 5, **Con** -, **Int** -, **Sag** -, **Cha** -

BBA +5*/lutte +25

Compétence Voir pilotage

Écologie

Environnement quelconque

Organisation sociale quelconque

Trésor aucun

Pouvoir spéciaux

Vision conique(Sur). Ce système de vision permet au conducteur de voir seulement dans une zone restreinte.

Pilotage. Tous les jets de compétences, les jets de sauvegarde de Volonté et Réflexes ainsi que le BBA dépendent du pilote de la façon suivante :

- La volonté et les réflexes sont celles du pilote.
- Le BBA est égale à 1/2 du bonus en ingénierie
- Les compétences physiques utilisent la force de la machine au lieu du pilote mais il a une pénalité selon le bonus total en ingénierie. Voir le tableau ci-dessous :

Bonus total en ingénierie et mystère	Malus sur les jets de compétences
+8 à +11	-6
+12 à +15	-4
+16 à +18	-2
+19 ou plus	Aucun

Immunité à la magie (Ext). Les combinaisons technomantique sont immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie s'applique. De plus, certains sorts et effets magiques fonctionnent de manière différente contre eux, comme indiqué ci-dessous

- Un sort de graisse lancé sur la combinaison augmente sa vitesse pendant 1d6 rounds, comme s'il était affecté par un sort de rapidité.
- Un sort de rouille inflige des dégâts normaux au golem et le rend chancelant pendant 1d6 rounds (sans jet de sauvegarde).

Instable (Ext). Le moteur qui anime les différents mécanismes de la combinaison sont instables et peuvent exploser s'il subit trop de dégâts. Lorsque la combinaison tombe en dessous de 10 points de vie, à chaque début de tour lancer 1d20. Sur un jet de 5 ou moins, il explose infligeant 10d6 points de dégâts tranchant/force (Réflexes DD 18, demi dégâts) à toute personne dans un cercle de rayon de 9m.

Variation de combinaison (Ext). Les combinaisons ont de nombreuses variantes afin d'accomplir leurs tâches. En voici une liste non exhaustive :

Marteau Lourd.

Utilisé pour enfoncer des poteaux ou des énormes rivets, ce très lourd

marteau remplace l'attaque de coup de la combinaison et l'empêche de faire plusieurs attaques par tour.

Coup de marteau +12+ 1/2 bonus connaissance ingénierie (4d10+24/x4)

Pioche géante.

Les deux mains de la combinaison sont remplacées par des pioches et les coups ont un critique de x4.

La vision du créateur

Ce document propose des golems dans un vieux système de règles facilement adaptable. Sachez que pour moi, les golems ne devraient pas avoir d'immunité à la magie et ils devraient avoir plus de capacités particulières afin de les rendre intéressant à jouer.

Si vous trouvez aussi que cette immunité est de trop pour vos golems, n'hésitez pas à lui retirer cette capacité et de garder seulement les effets des sorts de graisse et de rouille. Pour compenser la perte de cette faculté, je vous conseille de lui ajouter au moins 50 points de vie ou de réduire son FP de 2.

Si vous préférez mon style de jeu qui est plus cohérent avec l'univers mais qui perd en partie l'équilibre du système de jeu, n'hésitez pas à me le faire savoir sur discord ou par mail.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does

not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

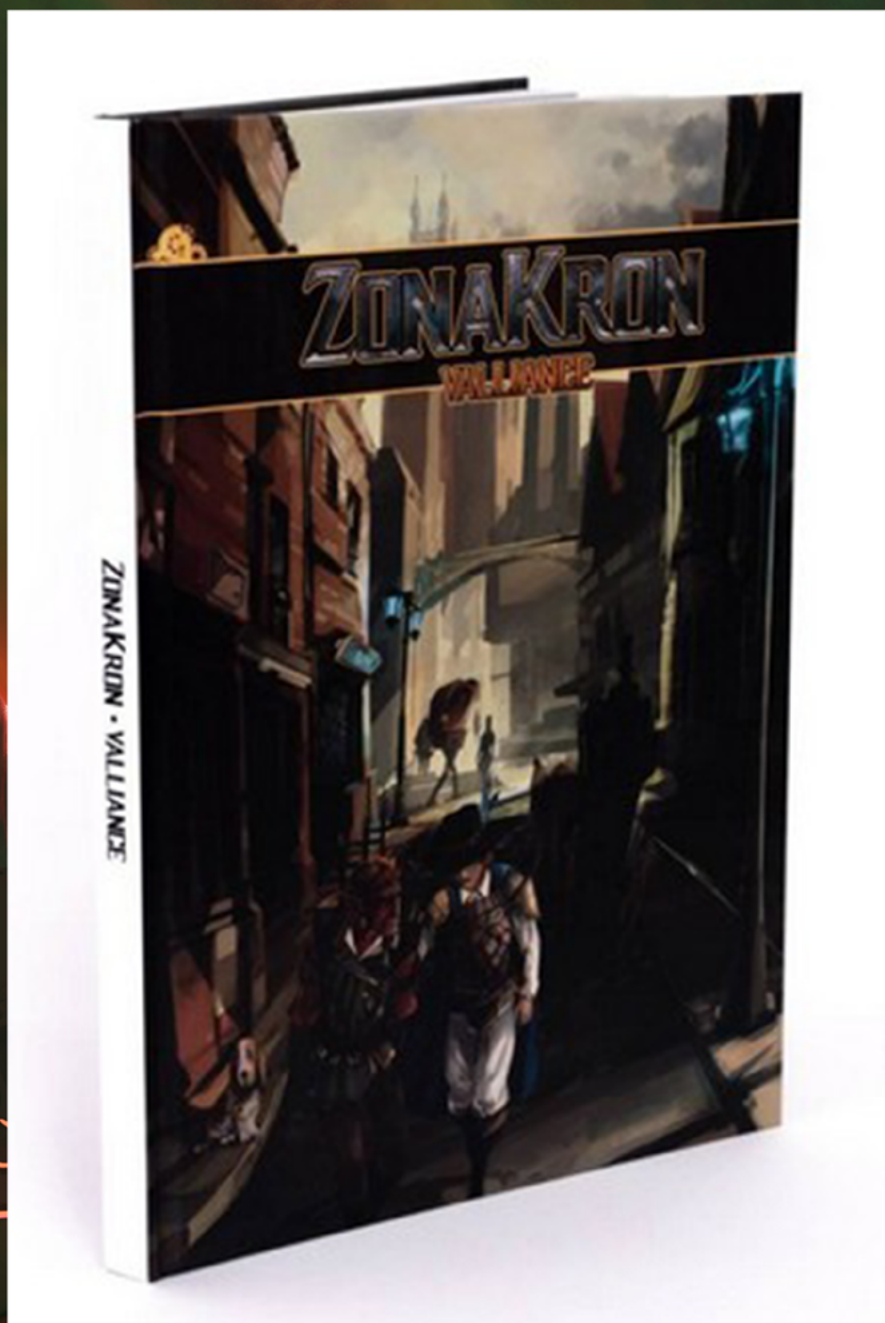
15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



ZONAKRON

VALLIANCE



PRIX 44€

DANS VOTRE MAGASIN OU COMMANDEZ LE MOI DIRECTEMENT