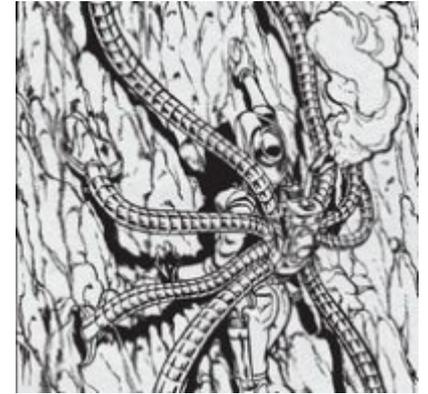




Araignée grimpante



samedi 23 avril 2011, par [Waldham](#)

Les informations suivantes proviennent du supplément *The Collégium*, malheureusement jamais traduit en français.

Projet Arachnée

C'est une structure d'appendices animés par piston alimentée par une petite chaudière consommant de la roche fantôme. L'extrémité des appendices sont des pitons en acier trempé. Elle laisse les bras de l'utilisateur libres pour les tâches délicates. L'appareil utilise le contrôle des mouvements qui sont opérés par le mouvement du torse.

L'araignée grimpante requiert *conduire : araignée grimpante* pour opérer. Elle peut se déplacer sur les surfaces verticales sans jet d'escalade. Un opérateur peut uniquement se déplacer à un quart de son *Pas normal* quand il grimpe. Se tenir droit réduit le nombre de contorsions nécessaires pour se déplacer permettant de se déplacer à la moitié de son *Pas normal* à la place.

De plus, quand il est debout, il peut se battre avec les appendices restants. Il utilise le plus bas : soit *combat : bagarre ou conduire : araignée grimpante* avec un - 2. Sur un toucher réussi, la "jambe" fait *FOR+2d8 de dégât*. Elle a

une *Force effective de 4d12+6*, mais est capable de *soulever/tirer* jusqu'à 50 fois les dés de Force de l'utilisateur dans des situations de non combats.

Les pistons sont plus longs à réagir que des tendons normaux, infligeant une *pénalité de - 6 aux jets de Vitesse* de l'utilisateur. Les mêmes pénalités affectent tous les jets pour prendre une défense active.

Toucher la localisation de l'opérateur/la chaudière frappe l'opérateur si c'est devant, la chaudière si c'est derrière. Sur le côté, jetez 1d6. Sur un 1-3, le tir touche l'opérateur et sur un 4-6, le tir touche la chaudière à la place.

Carburant : 40 heures

Durabilité : 30/6

Jet Localisation Armure Modificateur

1-12 "Jambes" 2 -1

13-20 Opérateur/Chaudière 0/2 0/0



- **Catastrophe** : La chaudière est sous trop haute pression et les jambes risquent de serrer les tripes du pilotes ! Il prend *8d8 de dégâts aux tripes*. En supposant qu'il survive, la machine est hors d'action jusqu'à ce qu'elle soit réparée avec un *jet incroyable (11) de bricoler*.

Avantages

- Grimper 1/4 ou 1/2 Pas
- Combat à - 2
- Force des appendices : 4d12+6
- Comparatif : bras/jambe mécanique Force 3d12+2, - 1 type de dé en Agilité, Armure 2, bras/jambe piston Force 5d12+4, - 2 types de dé en Agilité, Armure 2)

Une amélioration peut être possible avec le Double Actionneur (concernant les Augmentés dans The Collegium) qui ajoute un + 2 au total final en Force, Agilité et aux jets d'Aptitudes qui se basent sur les jambes. Cela permet aussi de sauter deux fois plus loin ou plus haut que la normale et de courir jusqu'à une fois et demi son Pas de course habituel.

Dysfonctionnement

- **Mineure** : La chaudière perd de la pression. La machine se déplace à la moitié de la vitesse normale jusqu'à ce que l'utilisateur la retire, passe 1d6 actions et fait un *jet de (5) bricoler* pour la réparer.

- **Majeure** : Les engrenages pour les "jambes" sur un côté se bloquent et l'araignée tourne sur elle même. Un *jet incroyable (11) de bricoler* et 1d4 heures résout le problème.

Inconvénients et solutions

- Source d'énergie tarissable : la roche fantôme est à remplacer toutes les 40 heures. La solution se trouve dans le principe du gun de foudre (dans the Collégium) : l'alimentation se fait par l'électricité. L'inconvénient est d'avoir toujours deux appendices sur les huit de planter dans le sol et un mouvement limité.

- Risque de dysfonctionnement. La solution est l'utilisation d'un lubrifiant universel qui diminue les chances d'obtenir un dysfonctionnement. Ce



lubrifiant ne fait effet qu'une minute seulement.

- Rouille : La rouille est due à l'huile d'oxydation. La solution se trouve dans le principe du vêtement auto-nettoyant qui grâce à une solution alchimique rend tout produit imperméable.

- L'eau, l'humidité et le milieu aquatique. La solution est similaire au problème de la rouille

- - 6 à la Vitesse et à la défense active. La solution est dans l'application du composé chimique X-19 et de la bobine d'amplification utilisée pour les membres mécaniques des "Augmentés" (The Collegium) ou la seconde solution est le le gant magnétique (poignée d'un pistolet magnétisé en harmonie avec le

gant) couplée avec le holster à ressort. On peut ajouter le ioniseur de poussière du vêtement auto-nettoyant qui génère une charge électrostatique. Deux charges de même nature se repoussent. Ainsi, le contact (remplaçant la poignée de pistolet) et le "holster" à ressort au niveau du torse et de l'appendice magnétique (remplaçant le gant) chargé identiquement se repoussent. Cela permet ainsi de réarmer ad vitam eternam, sachant que le déclenchement du holster à ressort active le déclenchement du ioniseur)

- L'opérateur et la chaudière sont des points névralgiques. La solution est la suppression de la chaudière en appliquant le principe du gun de foudre.