LE SALON DU ROBOT

Pour vous guider lors du Salon du Robot qui se tient chaque décacycle sur la planète Souotsh, notre gazette vous offre un aperçu de ce passionnant domaine. Nous ne pouvons couvrir ici l'ensemble de la production intergalactique, mais ces précisions vous éviteront peut-être de vous faire embobiner lors du Salon ou désintégrer en cours de mission.

LA PETITE FAMILLE

Sans entrer dans les secrets des archivistes de la Guilde des Mega, on peut révéler la façon dont sont classés les êtres mécaniques dans les rapports.

• **Première distinction: les machines et les robots :**

-On appelle machines tous les bidules mécaniques qui n'ont pas de perception du monde qui les entoure, qui sont immobiles, et ne possèdent pas de capacités de manipulation. Pour ces trois points, on pourrait rajouter: "ou presque". Le fait qu'un guichet banquaire "détecte" votre carte de crédit ne suffit pas à parler de "perception".

-Les robots, eux, sont donc tous les engins capables de percevoir leur environnement (au moins une caméra ou un sonar mobile), de se déplacer en choisissant leur chemin, et de manipuler ou transporter des objets.

Comme la limite entre les deux catégories n'est pas franche, on parle parfois de robot-machine pour des robots un peu frustres, ou de machine-robot pour des machines limitées, mais capables de certaines prouesses, comme le *Médibloc*.

• **Fiche d'une machine:**

Les genres pouvant varier à l'infini, c'est au MJ de décrire au mieux les traits importants des engins qu'il invente. Une fiche standard comporte tout de même:

- Nom ;
- Aspect et dimensions ;
- Poids ;
- Mode de commande ;
- Niveau technologique ;
- Fonctionnement et effets.

• **Fiche d'un robot :**

Bien que là aussi la séparation soit floue, il nous faut de nouveau distinguer deux familles:

-Les robots *bêtes*, du genre "*moi vois, moi tue*" ou "*ordre non compris ou impossible / entrez un ordre*". Guidés par un ordinateur à peine plus évolué que nos micros actuels, ils ne font que suivre un programme. Leurs tâches peuvent être très complexes (robots de combat, mécaniciens réparateurs, serviteurs ménagers style "Nestor, majordome en Or"). Leurs points communs sont: spécialisation dans un seul type d'activité, attente d'un ordre pour agir, exécution de l'ordre même dans des cas de figure absurdes (non prévus par le programme), capacités d'autocorrection réduites ou nulles, dialogues "types".

Le nom officiel de cette catégorie est *classe B*. Quelques noms argotiques: Gamelle, Zumby, Moulinette, Bozo...

- Les robots *avancés* (on dit aussi *classe A*). Vous pourrez en avoir une idée précise en vous plongeant dans l'œuvre maîtresse d'Isaac Asimov, *Les Robots* (*).

(*) Les Robots, *et* Un défilé de robots, *éditions J'ai Lu, nos 453 et 542, ainsi que les suites, dans la même collection.*

Dans ces récits, leur forme extérieure la plus "normale" est l'humanoïde, mais les modèles de conception ancienne ressemblent parfois à des poubelles ou à des caricatures d'humains. Ces robots sont dirigés par un "cerveau positronique", programmé au départ et s'auto-enrichissant ensuite. Leurs différences par rapport à l'être humain sont alors: leur constitution entièrement artificielle; leur formidable capacité de calcul, qui entraîne un angle de réflexion très personnel sur les problèmes humains, perçus sous forme de statistiques et de degrés de priorité entre diverses actions possibles. Et le fait qu'ils sont soumis, de manière inviolable dans la conception même de leur cerveau, aux trois lois de la robotique (*).

-Un robot ne peut porter atteinte à un être humain, ni, restant passif, laisser cet être humain exposé au danger.

-Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la première loi.

(NB: ces robots ont toujours un propriétaire dont les ordres sont prioritaires.)

-Un robot doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'est pas en contradiction avec la première ou la deuxième loi.

Lorsqu'ils sont ensemble, ces robots discutent entre eux des situations où l'application de ces lois n'est pas évidente. Ayant réfléchi, dans le calme,

à leur attitude, si le cas se représente, ils pourront alors gagner quelques microsecondes sur leur temps de réaction.

Leur appellation est tout simplement "robot" dans les mondes où ils sont

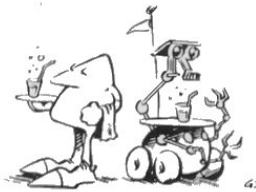
courants, ou parfois "androïdes". Certains bas de gamme (en termes de jeu maintenant) ont une intelligence ou une décision très moyenne (autour de 14) sauf en ce qui concerne le calcul et la mémoire.

La fiche d'un robot ressemble beaucoup à celle d'un Mega :
- Modèle, éventuellement Nom ;
- Grille des 10 Caractéristiques ;
- Apparence ;
- Niveau Technologique (NT) ;
- Classe et Type (voir ci-dessous) ;
- Capacités (équivalent des Aptitudes des Mega) ;
- Equipement.

QUELQUES REMARQUES ET CONSEILS

• En dehors des classes A et B, il existe une classe C, extrêmement rare. La classe C correspond à un cerveau humain greffé sur une machine. En terme de jeu, le possesseur du cerveau doit réussir chaque jour un jet (4d6) sous l'Equilibre. S'il réussit, la marge de réussite compte comme bonus pour le lendemain. S'il rate, la marge d'échec indique le nombre de pE perdus et compte comme malus pour le lendemain. Au premier réveil après l'opération (qui a 75% de chance de rater), le jet sous l'E se fait avec un malus de 10.
Ce test sous l'E n'est pas nécessaire si le cerveau est déjà fou (E=0) lors de l'opération; réactions au gré du MJ.

• Le *type* correspond au niveau du robot dans la gamme (et donc à son prix). En termes de jeu, chaque niveau correspond à 40 points à répartir entre les caractéristiques:
-pour les "classe A", ces points sont répartis entre les dix caractéristiques.
-pour les "classe B", ces points ne s'attribuent *qu'aux cinq caractéristiques physiques*. Le MJ mettra de 8 (bas de gamme) à 20 (modèles luxe) en Intelligence et en Décision, ceci juste afin de calculer les valeurs de combat; ces deux caractéristiques n'ayant pas ici le même sens que pour un Mega, mais traduisant juste la taille de mémoire et la rapidité de calcul.
On voit donc qu'un "B1" sera à peine capable de faire le portier, et qu'un "A1" est forcément spécialisé dans une tâche et nul dans toute autre... Le prix de ces robots est (2×10^{n})PO, ou "n" est le "type" et avec 1PO = 1 000 F actuels environ. Pour acquérir un A5, modèle top niveau dans la galaxie avec 20 dans chaque caractéristique, il vous en coûterait 200 000 PO soit l'équivalent de



SAUREZ-VOUS DISTINGUER, ENTRE CES ROBOTS MAJORDOMES, LEQUEL EST UN TYPE A, LEQUEL UN TYPE B?

200 millions de francs, 20 milliards de centimes! Luxe qui réserve les rares modèles aux personnages très hauts placés et...au concepteur. Le A2 est par contre relativement courant dans les milieux aisés, et on en trouve dans certains postes de fonctionnaire ou dans l'armée.
• Il est impossible, pour un Mega, de se transférer dans un robot, sauf un "classe C". Le Mega doit alors réussir un jet sous l'E ou subir les conséquences décrites plus haut.

CARACTERISTIQUES

• La répartition des points entre les caractéristiques se fait selon la spécialité du robot. Le CPO3 de *La Guerre des Etoiles* serait un A2 avec I:10, D:6, Vo:5, E:5, C:22 (il est assistant d'ambassadeur et interprète), P:8, R:4, F:6, Vi:6, A:8.

• Deux exemples de robots de combat:
Un B2 "lourd": P:12, R:14, F:24, Vi:24, A:6. Sa force lui permet de transporter de l'armement et de rajouter des blindages à sa carosserie...
Un B3 "lutteur": P, R, F, et A:25, Vi:20. Son agilité et sa puissance en font un adversaire impossible à défaire, sauf en employant les grands moyens (attaque simultanée de trois ou quatre "B2", missile, etc.).
Les robots présentés pages 44 et 45 de Mega 2 sont tous des NT5. Les robots suicide, holographique et gardien sont des B1, les robots ménager, de loisir et de combat sont des B2, le robot policier est un A2, et le pilote un A3.

EQUIPEMENT

• L'équipement peut être de deux sortes: intégré ou transporté. Hormis les robots de combats, bien reconnaissables, il est très rare que des armes soient intégrées dans les *classe B*. Les robots sont polyvalents, et personne n'aime côtoyer une machine susceptible de lui tirer dessus. Certains propriétaires font cependant intégrer un paralysant dans leur robot le plus "intime".
L'équipement intégré est donc le plus souvent "pratique". Lecteur de cristoenregistrement, émetteur, minimédic, radars divers...
Le matériel transporté peut être de nature quelconque, à condition que le robot aie la possibilité de prendre ledit matériel.

DEPLACEMENT

La majorité des robots utilise l'un des trois modes courants: roues, chenilles ou pattes (3 ou plus). Les robots domestiques ou citadins ont de toutes petites roues, inadaptées hors d'un sol parfaitement plat. Le coussin d'air, bruyant, n'est utilisé qu'en extérieur pour les terrains marécageux.
Les chenilles équipent aussi nombre de robots de combat, souvent doublées par un autre système (chenille et antigrav, chenille et coussin d'air, etc.).
Gourmande en énergie, l'antigrav est réservée soit aux gros engins, capables de fabriquer l'énergie nécessaire, soit aux petits appareils à faible autonomie (de l'ordre de 15min) comme l'espion antigrav (Mega 2, p 40).
Les A2 et supérieurs marchent, eux, sur leurs deux pieds, du moins la plupart.
Un dernier conseil aux joueurs: ne traitez jamais un robot de tas de ferraille. Un B1 ne comprendra pas un message si complexe, et un A5 se vexera peut être à mort à cause de ce jugement primitif venant d'un misérable amas de cellules vivantes. Dans tous les cas, vous prenez de grands risques!

B3, ANTIGRAV+COUSSIN D'AIR, ROBOT DE CLARIFICATION