

Galactique

SEPT-OCT 2024 | NUMÉRO 5

BULLETIN

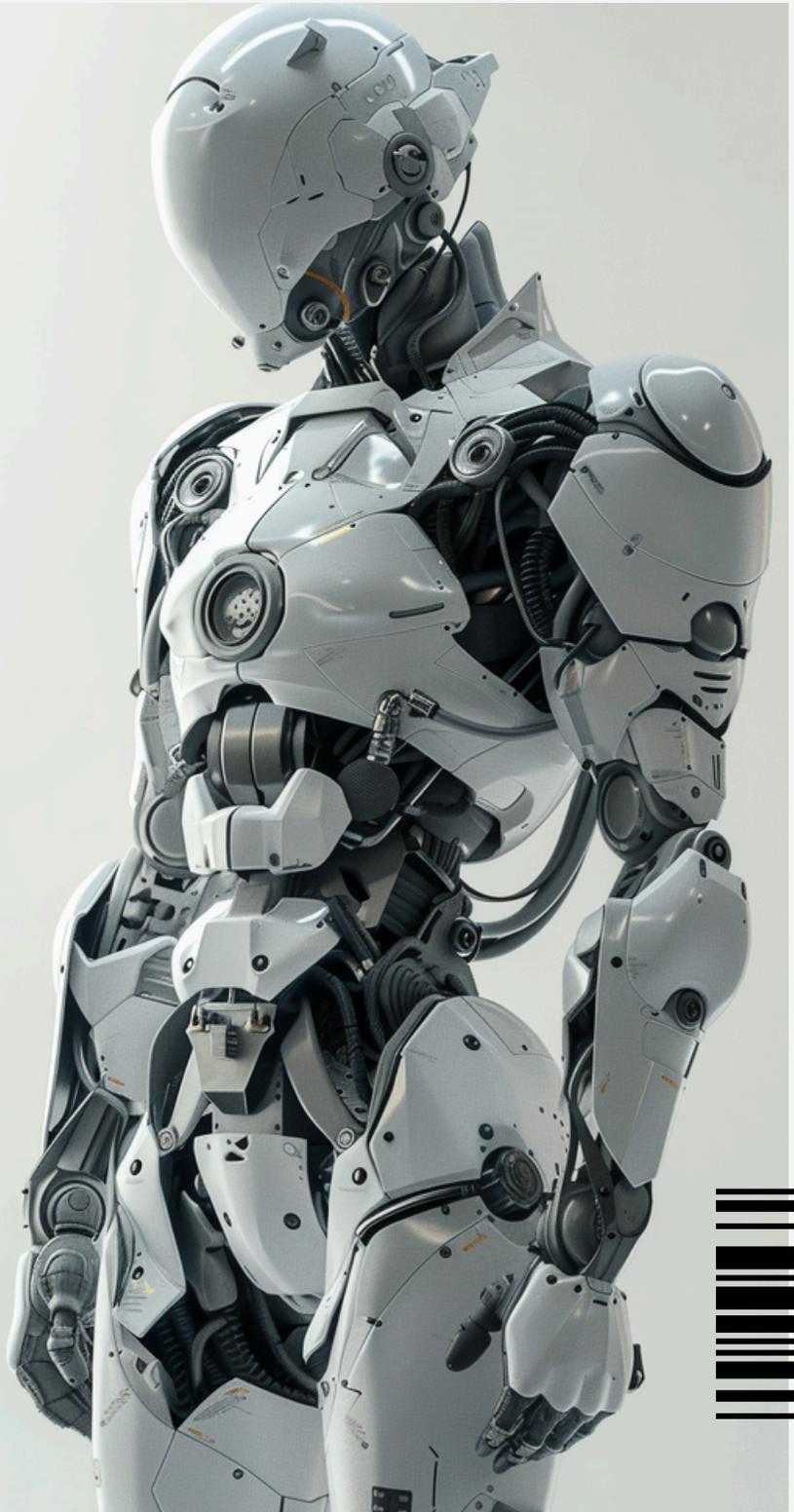
Machines ou robots ?

Les oubliés de la 5e édition ?

Classification

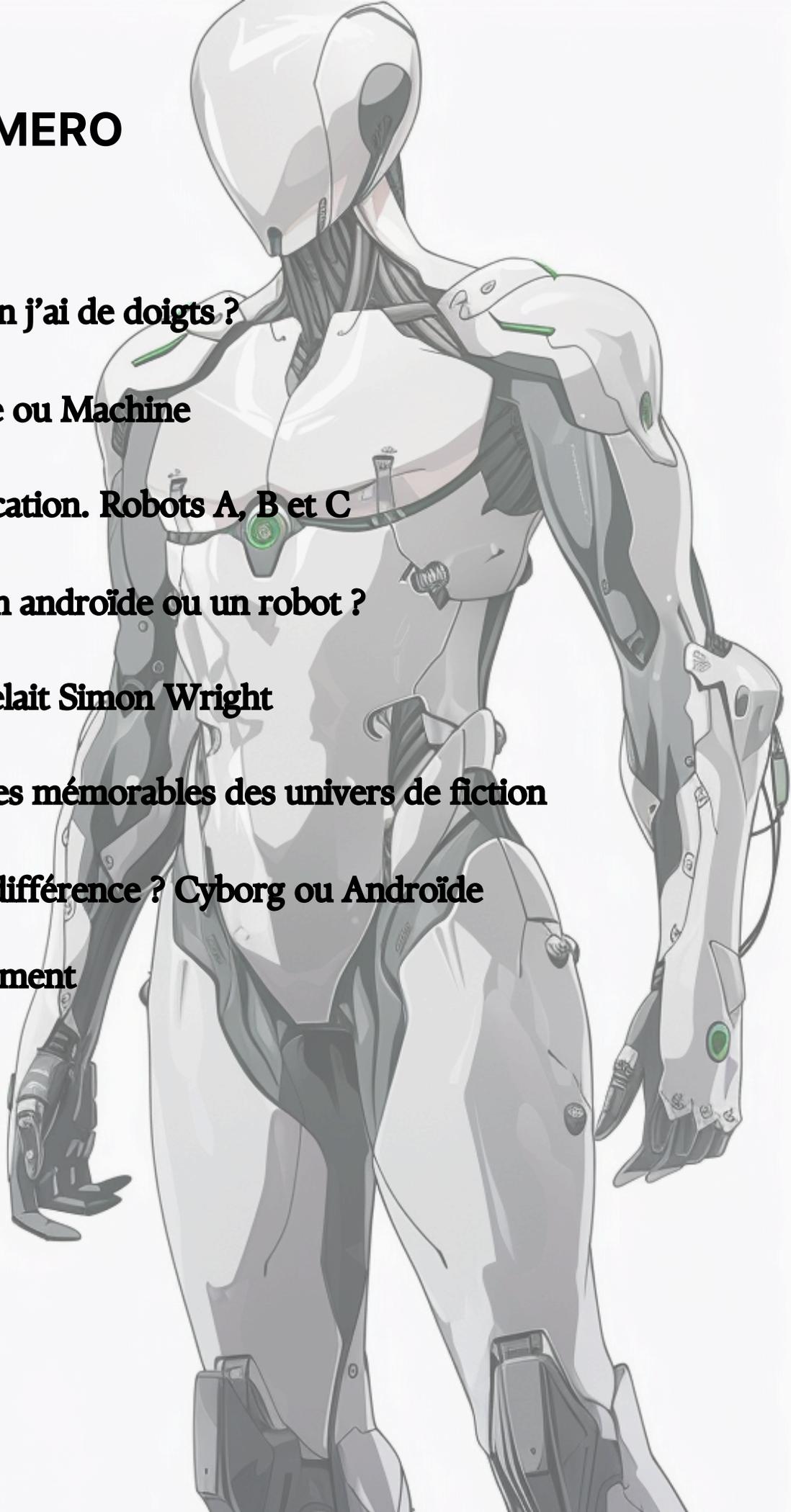
Jouer un androïde ?

Il s'appelait Simon
Wright



DANS CE NUMERO

- 5** **Combien j'ai de doigts ?**
- 6** **Homme ou Machine**
- 8** **Classification. Robots A, B et C**
- 16** **Jouer un androïde ou un robot ?**
- 22** **Il s'appelait Simon Wright**
- 11** **Machines mémorables des univers de fiction**
- 24** **Quelle différence ? Cyborg ou Androïde**
- 31** **Abonnement**



Bulletin Galactique

Editeur en Chef

Ada Voryx

Rédacteur en Chef

Wyn Salixor

Directeur de Contenu

Tao Lurran

Direction Artistique

Jax Darven, Lyra Pran, Shal
Varis, Tri Nexa

Photographes

Farren Skolar, Zenco Andros,
Jin Or'lath, Hana Maraes

Auteurs Collaborateurs

Phyra Sol, Naom Shai, Aeron
Vex, Ria Maala, Magret Thal

A propos de nous

Phyra Sol

Exploratrice galactique et archiviste des cultures disparues, Phyra Sol a parcouru les confins de la galaxie pour dénicher des connaissances oubliées. Ses récits combinent science de pointe et légendes antiques, faisant d'elle une experte incontournable en archéologie cosmique.

Naom Shai

Ancien agent d'infiltration devenu écrivain, Naom Shai a passé une grande partie de sa carrière à naviguer dans les ombres des gouvernements stellaires. Désormais, il se consacre à la rédaction de chroniques sur les politiques interstellaires et les dilemmes moraux auxquels sont confrontés les agents Megas.

Aeron Vex

Pilote de chasse spatiale ayant survécu à la fameuse Bataille d'Antares, Aeron Vex écrit avec passion sur les nouvelles technologies aérospatiales et les stratégies militaires. Ses articles témoignent d'une connaissance rare des conflits stellaires et de l'art de la survie dans l'infini.

Ria Maala

Poétesse et philosophe, Ria Maala est renommée pour ses méditations sur l'existence à travers les multiples réalités parallèles. Elle aborde des sujets comme la perception de la magie et les liens métaphysiques entre les mondes, offrant un regard unique sur les dimensions invisibles aux IA.

Magret Thal

Cybernéticienne de renommée intergalactique, Magret Thal a contribué aux avancées majeures dans l'intégration des cerveaux positroniques. Ses écrits, techniques et visionnaires, explorent les limites de l'intelligence artificielle et les implications éthiques de la conscience mécanique.

Quelque part dans le sanctuaire de
Norjane ou ailleurs
messaging-galactiques.tumblr.com



LES MESSAGERS GALACTIQUES DOIVENT NAVIGUER AVEC PRUDENCE DANS UN MONDE OÙ LA TECHNOLOGIE PEUT ÊTRE À LA FOIS UN ALLIÉ PRÉCIEUX ET UNE MENACE REDOUTABLE.

L'EDITO

Bienvenue dans un univers où la frontière entre l'homme et la machine s'estompe, où les robots et les intelligences artificielles (IA) ne sont plus de simples outils, mais des personnages à part entière. Explorons l'impact possible des robots et des IA dans l'univers de MEGA 5e.

Les robots ont toujours été des éléments potentiels de l'univers de Mega, offrant aux joueurs une gamme variée de compagnons, d'adversaires et de partenaires. Depuis les drones de surveillance jusqu'aux androïdes humanoïdes, ces créations technologiques traversent le paysage de l'aventure galactique, pouvant apporter à la fois des avantages et des défis uniques.

Dans Mega, les robots et les IA ne se contentent pas d'être des entités mécaniques dépourvues de conscience. Au contraire, ils possèdent souvent une personnalité distincte, des motivations complexes et même des dilemmes moraux. Les joueurs sont confrontés à des choix difficiles lorsqu'ils interagissent avec ces êtres artificiels, remettant en question ce qui définit réellement l'humanité dans un univers où les frontières entre le naturel et le synthétique s'estompent.

Mais avec le pouvoir des robots et des IA vient également la responsabilité. Les Messagers Galactiques doivent naviguer avec prudence dans un monde où la technologie peut être à la fois un allié précieux et une menace redoutable. Les enjeux sont élevés lorsque les choix des joueurs affectent le destin des intelligences artificielles, soulevant des questions éthiques sur la liberté, l'autonomie et la justice dans un univers interconnecté.

Pourtant, malgré les défis, les robots et les IA offrent également des opportunités infinies pour l'exploration et la découverte. Leur expertise technique ouvre de nouvelles voies dans l'exploration spatiale, la résolution de mystères interstellaires et la compréhension des mystères de l'univers.

Les robots et les IA devraient être plus que de simples gadgets technologiques dans MEGA. Ils incarnent les possibilités et les défis de l'avenir de l'Assemblée Galactique, symbolisant la capacité à créer, à explorer et à évoluer dans un univers en constante mutation. Que vous soyez un défenseur de la technologie ou un sceptique prudent, il est indéniable que les robots et les IA joueront un rôle crucial.

Ada Voryx

Editrice en Chef

Combien j'ai de doigts ?

Pour un numéro consacré aux robots et aux IA, il était pour une fois pertinent de laisser passer quelques illustrations et textes générés justement par des IA...



Et donc, de manière plus ou moins subtile peut-être saurez vous reconnaître quelles images de ce numéro sont en fait des images générées ?

En comptant le nombre de doigts ? Mais cela ne sera probablement pas toujours suffisant.



Homme *ou* MACHINE

nul n'imagine,
Quel est son secret, nul ne le sait



Peut-être avez-vous remarqué qu'il manquait quelques informations sur les robots et la cybernétique dans Mega 5e Paradigme...



En effet, même si les IA et le transhumanisme sont évoqués (voir encadré), il manque tout de même le petit chapitre sympathique qui évoque les Cyberaccessoires, la cybermania, les cybops... (cf : Mega 3 - Le Voleur d'Ygol - page 127).



Pour résumer : dans les mondes évolués de l'AG, il est possible de remplacer un membre ou un organe perdu par un membre artificiel. On pourrait tout à fait se référer à quelques épisodes de la série "Le Livre de Boba Fett", où un blessé grave sera soigné soit dans une cuve à bacta ou bien verra certain de ses organes vitaux remplacés (comme Fennec Shand). La question devient épineuse lorsqu'un patient veut plus qu'un simple soin ou remplacement d'un organe endommagé, il veut une "amélioration" !



Les améliorations c'est tout simplement ces fameuses prothèses cybernétiques vues dans les œuvres du genre cyberpunk. Au delà d'un certain point, les améliorations transforment de plus en plus les porteurs, surtout si ces améliorations touchent les capacités sensorielles et cognitives.



La personne ainsi modifiée est considérée ira probablement de plus en plus loin dans les modifications. Au delà d'un certain point, l'individu se déshumanise de plus en plus, et soit meurt fou et isolé, soit sous les balles de la police après une crise de folie meurtrière.



Tout cela pour dire que les joueurs pourraient être tentés d'améliorer leur personnage par des ajouts artificiels devraient se méfier. Un des premiers effets négatifs serait de perdre la capacité à utiliser la Résonance. Et un autre effet pervers serait de se trouver de plus en plus dans des situations où il n'arrive plus à contrôler ses réactions (Tests de Caractère vs Ardence).



Les règles de création des Robots, Androïdes, machines et autres IA suivent à peu près les mêmes règles que celles des PNJ humains... Mais en effet le livre de base ne donne que peu d'indications...

En page 219 vous avez deux exemples de robots :

- Robot d'assistance et compagnie
- Robot de combat et maintien de l'ordre.

Ces machines ont :

- des Niveaux Technologiques (NT) de conception et de réparation
- Une autonomie notée en temps et en distance.
- Un niveau de protection (rien ou écran ou blindage)
- Des points de structure (et il faut se référer à l'écran de MJ pour comprendre)
- Un équivalence de Talents : notée en D.. pour divers talents que la machine en question pourrait avoir...

Dans les pages 163 à 168 du Livre de Base vous trouverez également des informations sur les IA en général. Et c'est là que vous constaterez que les androïdes et les IA incarnées peuvent avoir des caractéristiques comme les PNJs "classiques" avec des niveaux de Traits :

- ESPRIT, EVEIL, CORPS... mais avec Résonance à 0
- Des Domaines et des talents comme tout le monde

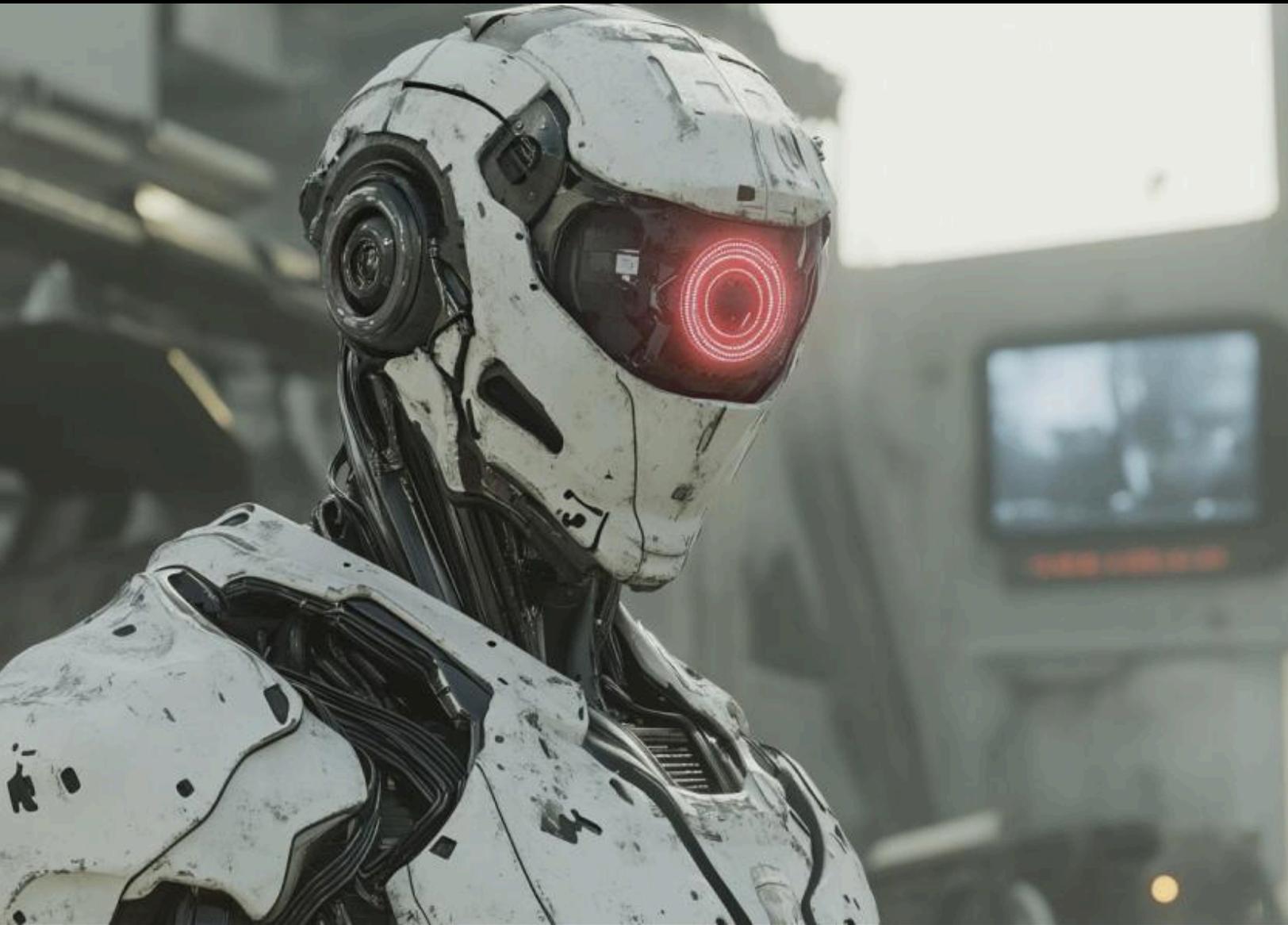
Mais évidemment, on suppose qu'ils n'ont pas de Points de Vie ou de Mêlée, mais des Points de Structure.

On pourrait supposer aussi qu'ils ont des niveaux de Spé...

CLASSIFICATION

Robots A, B et C

De la simple “boite de conserve” au fantôme dans une coquille.





Création très évoluée capable de penser et d'évoluer ou simple machine incapable de faire plusieurs choses à la fois ?

Classe A

Il s'agit des robots avancés, intelligents. La plupart du temps ces robots ont une apparence humanoïde, surtout pour les modèles récents. Ces robots sont contrôlés par un "cerveau positronique" qui a la capacité de s'enrichir au fur et à mesure. Ils entrent donc dans la catégorie des Intelligences Artificielles. Leur différence par rapport à un humain réside dans leur rapidité de calcul, et dans leur constitution physique entièrement artificielle.

Classe B

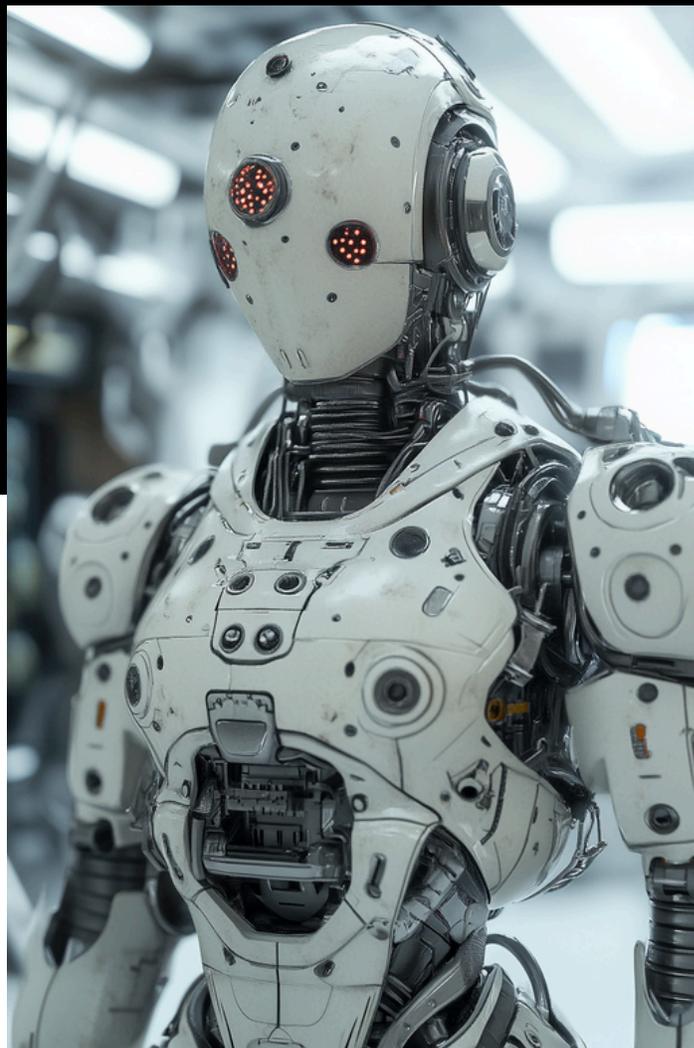
Les robots bêtes, du genre "ordre non compris ou impossible/entrez un ordre". Contrôlés par un cerveau-ordinateur peu évolué, ils ne font que suivre un programme. Ils sont spécialisés dans un seul type d'activité.

Classe C

Les robots de classe C sont rares : ce sont des machines pilotées par un cerveau humain (ou autre espèce intelligente) greffé.

Robots de Classe A

Les robots de Classe A représentent l'élite de la robotique, des machines dotées d'une intelligence avancée et capables d'apprentissage grâce à leur "cerveau positronique". Ils se distinguent par une apparence souvent humanoïde et sont considérés comme de véritables intelligences artificielles, programmées pour se perfectionner au fil du temps.



Perception et prise de décision :

Les robots de Classe A perçoivent le monde avec des capteurs sophistiqués (caméras, sonars, etc.), et sont capables de se déplacer et de manipuler leur environnement de manière autonome.

Leur réflexion et leur prise de décision sont extrêmement rapides grâce à leur capacité de calcul supérieure, mais ils réfléchissent aux problèmes humains de manière plus analytique et statistique. Ils classent les situations par ordre de priorité, en respectant les Trois Lois de la robotique d'Asimov.

Constitution et interaction :

Leur constitution entièrement artificielle, couplée à des processus de décision rigides (soumis aux Lois de la robotique), les rend excellents pour des tâches complexes, mais peut les rendre parfois inadaptés aux nuances émotionnelles humaines. Ils sont capables de discuter entre eux pour résoudre des dilemmes complexes, améliorant ainsi leurs futures réactions.

Design et évolution :

Bien que la majorité des modèles actuels aient une apparence humanoïde, les robots de Classe A plus anciens peuvent être des machines au design plus rudimentaire, parfois comiques. Ils sont programmés pour évoluer en fonction de leur environnement, devenant de plus en plus efficaces avec le temps.



TARS – Interstellar (2014)

TARS est un robot intelligent dans le film Interstellar, programmé pour aider l'équipage à explorer des planètes hostiles. Il possède une personnalité distincte et montre une grande capacité d'adaptation aux circonstances changeantes. Sa capacité à apprendre et à interagir avec les humains tout en suivant des directives de sécurité rigides le place dans la catégorie des robots de Classe A.

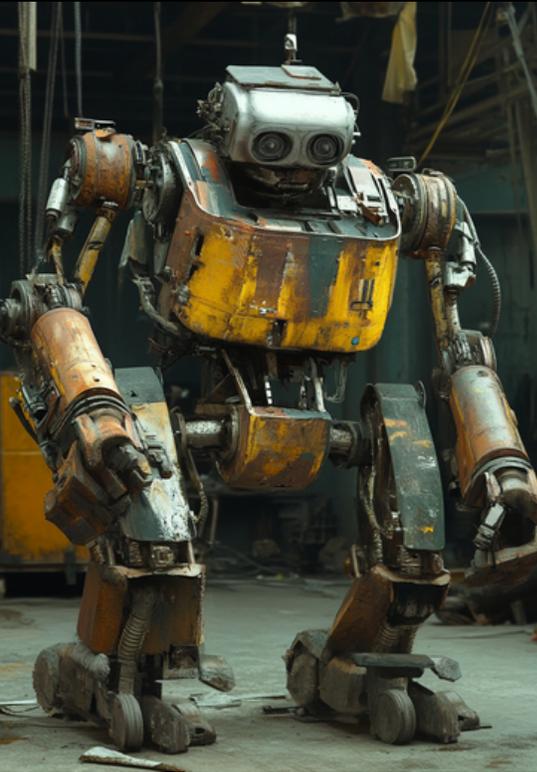


Sonny – I, Robot (2004)

Dans le film I, Robot, Sonny est un robot unique créé avec la capacité de rêver, de ressentir des émotions et d'agir en dehors des limites imposées par les Trois Lois de la Robotique. Bien que conçu pour être un serveur intelligent, Sonny montre une évolution significative en termes de conscience de soi, d'empathie et de réflexion, ce qui le rend plus humain que la plupart des autres robots dans son monde. Son intelligence, sa capacité à apprendre, et son autonomie en font un bon exemple de Classe A.

Robots de classe B

Les robots de Classe B sont des machines spécialisées et moins sophistiquées que les robots de Classe A. Ils se concentrent sur des tâches précises et exécutent des ordres sans réelle capacité d'initiative ou d'adaptation.

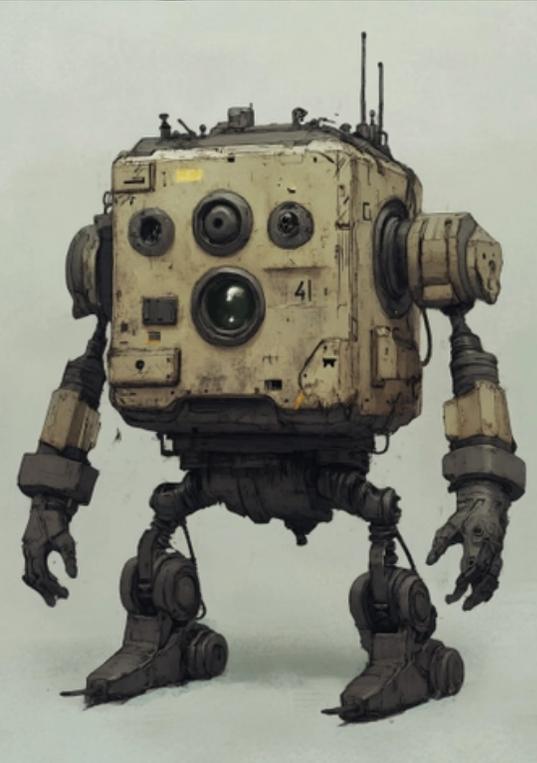


Limitations programmatiques :

Ces robots suivent des programmes simples, souvent rigides, et ont des capacités limitées pour s'adapter à des situations imprévues. Par exemple, ils peuvent exécuter un ordre même s'il devient absurde dans un contexte inattendu, car leurs capacités d'autocorrection sont quasi nulles.

Spécialisation unique :

Contrairement aux robots de Classe A, les robots de Classe B sont extrêmement spécialisés dans un seul domaine, qu'il s'agisse de la mécanique, du combat, ou de tâches ménagères. Ils sont conçus pour être dociles, mais leur dépendance à des commandes explicites les rend moins flexibles et intelligents.



Interactions avec les humains :

Leur interaction avec les humains est limitée à des dialogues préenregistrés et à des réponses mécaniques. Ils n'ont pas la capacité d'initier ou de comprendre des conversations complexes, se contentant d'exécuter des commandes dans un cadre étroit.

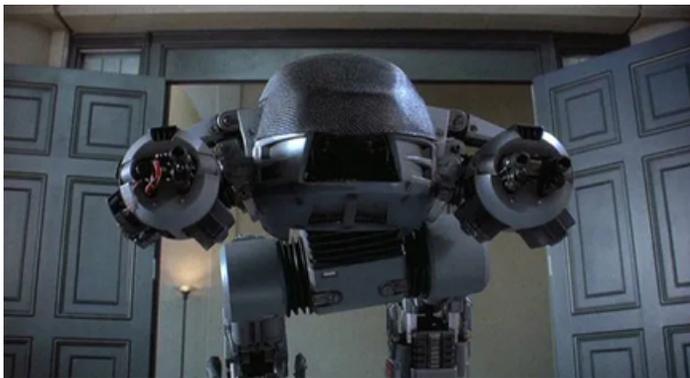
Johnny Cab – Total Recall (1990)

Dans Total Recall, Johnny Cab est un taxi robotisé qui obéit simplement aux commandes des passagers. Sa programmation est extrêmement limitée, et il est incapable de s'adapter à des situations non prévues par son programme, comme lorsque l'utilisateur lui donne des ordres inhabituels. Ce manque d'initiative le place clairement dans la catégorie des robots de Classe B, où l'intelligence artificielle est minimale et dépendante des ordres explicites.



B1 Battle Droids – Star Wars

Les droides de combat B1 utilisés par la Confédération des Systèmes Indépendants dans la prélogie Star Wars sont des robots simples, conçus pour suivre des ordres de base. Ils sont souvent utilisés en grand nombre et sont connus pour leur manque de sophistication et leur faible capacité d'adaptation en dehors de leurs instructions programmées. Ils suivent aveuglément les ordres donnés par des commandants, sont souvent maladroits, et tombent rapidement en panne lorsqu'ils sont confrontés à des situations complexes.



ED-209 – RoboCop

ED-209 est un robot d'application de la loi conçu pour maintenir l'ordre et utiliser la force létale en cas de menace. Bien que redoutable en termes de puissance, il est extrêmement limité par sa programmation. Dans RoboCop, ED-209 montre son incapacité à s'adapter lorsque des ordres imprécis lui sont donnés, menant à des résultats désastreux. Sa rigidité, son incapacité à comprendre des situations inattendues et ses réactions disproportionnées en font un parfait exemple de Classe B.



Robots de classe C

Les robots de Classe C sont les plus rares et aussi les plus troublants. Ils sont pilotés par un cerveau humain (ou d'une autre espèce) greffé dans une machine, créant une fusion entre la biologie humaine (ou xeno) et la mécanique.

Dangerosité et instabilité :

Ces robots sont généralement instables, car le cerveau greffé est dépersonnalisé et souvent rendu fou par l'isolement dans une machine. Bien que dotés d'un instinct de conservation et de compétences tactiques parfois supérieures, ils sont souvent incontrôlables et dangereux.

Usage militaire exclusif :

Leur utilisation est majoritairement militaire, où ils sont déployés dans des contextes où leur instinct de survie et leurs capacités de combat sont exploités. Ces chimères sont interdites depuis des siècles dans la plupart des secteurs civils en raison des risques éthiques et de leur tendance à devenir instables.

Machine biologique :

Les robots de Classe C ne peuvent être comparés aux simples machines, car ils possèdent une part d'humanité. Cependant, cet aspect humain est profondément altéré, créant une créature plus proche du monstre que du soldat discipliné.





Hector, le robot dans Saturn 3, est équipé d'un cerveau programmé par un humain, mais qui finit par intégrer les aspects les plus négatifs de la personnalité humaine. Son comportement devient dangereux et violent, ce qui le rapproche de la catégorie des robots de Classe C, où un cerveau humain greffé dans une machine peut devenir instable et incontrôlable.

Le robot - nommé Hector - est l'un des premiers de la série "Demigod", s'appuyant sur du "tissu cérébral pur" extrait de fœtus humains mort-nés et programmé à l'aide d'un lien direct avec le cerveau de son concepteur.

JOUER

Un androïde ou un robot ?

Jouer un androïde ou un robot dans un jeu de rôle comme Mega 5e Paradigme va vous permettre d'aller un peu plus loin que les rôles classiques. Vous allez explorer des thèmes profonds et fascinants liés à la nature de l'humanité, à la technologie et à l'identité, au transhumanisme. En suivant ces quelques conseils, vous pourrez créer un personnage riche et intéressant... espérons.

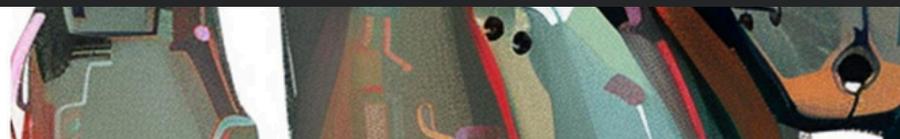
Comprendre la nature de l'androïde ou du robot

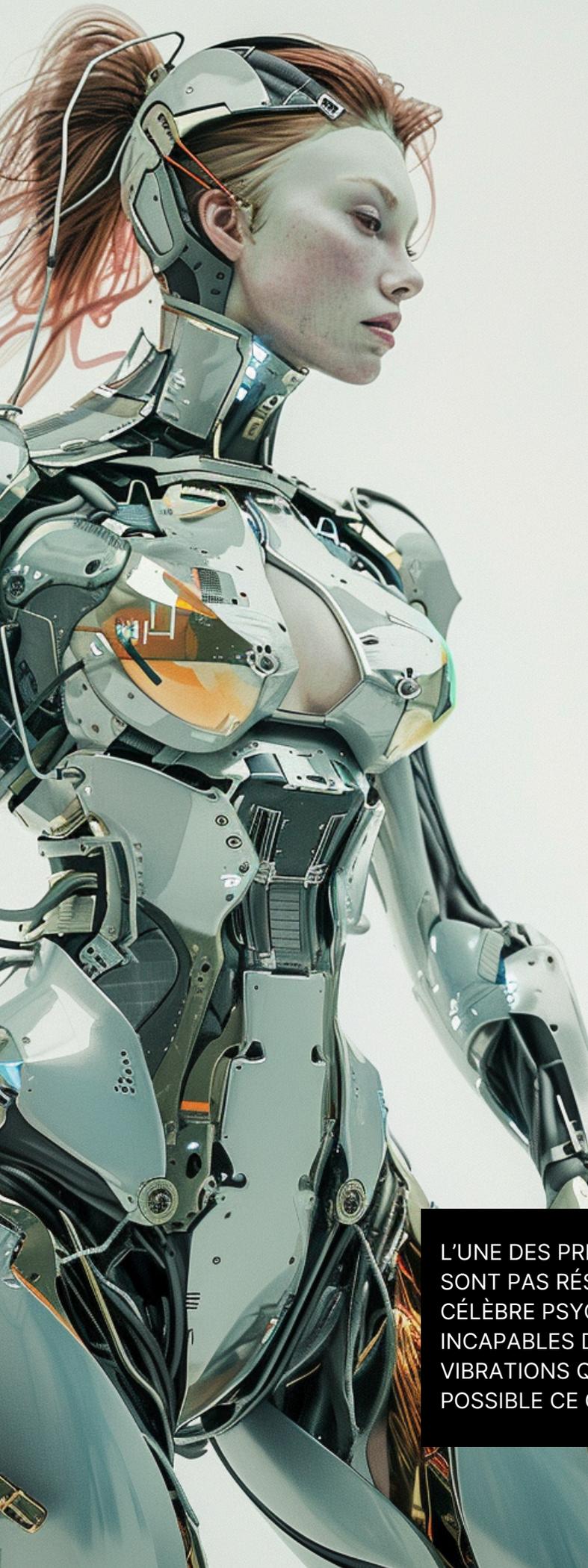
Se poser des questions sur son origine et sa création :
Déterminez comment et pourquoi votre personnage a été créé. Est-il un prototype expérimental, un modèle courant, ou une relique d'une civilisation ancienne ? Qui l'a fabriqué ? Un scientifique fou, une corporation, une entité extraterrestre ?

Ses capacités et limitations : Quels sont ses capacités spécifiques ? Force surhumaine, intelligence artificielle avancée, connectivité réseau, etc. A-t-il des limitations ou des faiblesses inhérentes à sa nature mécanique ?

"LES ANDROÏDES PEUVENT-ILS SEULEMENT COMPRENDRE CE QUE SIGNIFIE ÊTRE HUMAIN, AVEC TOUTE LA DOULEUR ET LA BEAUTÉ QUE CELA IMPLIQUE ?"

PHILIPPE K. DICK – LES ANDROÏDES RÊVENT-ILS DE MOUTONS ÉLECTRIQUES ?





Explorer sa personnalité et ses émotions

Quel est son développement émotionnel : Votre personnage a-t-il des émotions ? Si oui, sont-elles simulées ou réelles ? Comment réagit-il face à des situations émotionnelles intenses ? Peut-il ressentir l'amour, la peur, la colère, ou seulement une approximation de ces sentiments ?

Quels sont ses objectifs et motivations : Quels sont ses buts ? Suivre des ordres, protéger quelqu'un, comprendre l'humanité, devenir plus humain, etc. A-t-il des directives fondamentales (comme les Trois Lois de la Robotique d'Asimov) qui guident ses actions ?

Interagir avec les humains et les autres personnages

Perception et Relations : Comment les autres personnages perçoivent-ils l'androïde ou le robot ? Sont-ils méfiants, fascinés, effrayés ? Comment ce personnage interagit-il avec les humains ? Fait-il preuve d'empathie, de curiosité, d'indifférence ?

Communication : La façon de parler de ce personnage peut refléter sa nature mécanique. Utilise-t-il un langage formel et précis, ou a-t-il appris à imiter le parler humain ? A-t-il des tics de langage ou des façons spécifiques de s'exprimer qui soulignent sa nature artificielle ?

Évolution du personnage

Apprentissage et adaptation : Ce personnage peut-il apprendre et évoluer au fil du temps ? Si oui, comment cela se manifeste-t-il ? Y a-t-il des moments clés où il remet en question sa programmation ou développe de nouvelles compétences ou émotions ?

Conflits internes : Explorez les conflits internes potentiels. Par exemple, un androïde programmé pour protéger l'humanité pourrait-il entrer en conflit avec des ordres qui semblent nuire à certains humains pour le bien du plus grand nombre ?

L'UNE DES PRINCIPALES CARACTÉRISTIQUES DES IA EST QU'ELLES NE SONT PAS RÉSONNANTES, OU PLUTÔT, COMME LE SUGGÈRE LA CÉLÈBRE PSYCHOCYBERNETICIENNE SABRINA RYL, QU'ELLES SONT INCAPABLES DE PERCEVOIR LES LIENS DE RÉSONANCE, CES VIBRATIONS QUI LIENT TOUTES CHOSSES ENSEMBLE ET QUI RENDENT POSSIBLE CE QUI PARAÎT IMPOSSIBLE AU PLUS GRAND NOMBRE.



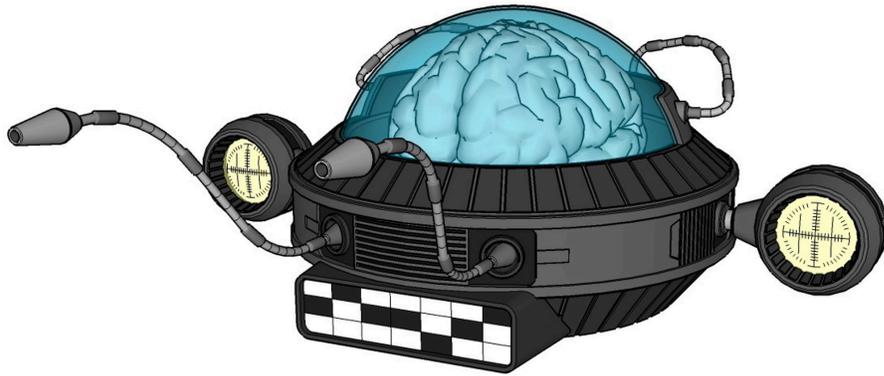
IL S'APPELAIT

Simon Wright

LE PERSONNAGE DE SIMON WRIGHT FAIT PARTIE INTÉGRANTE DU GENRE DE LA SCIENCE-FICTION DEPUIS LES PREMIÈRES PUBLICATIONS DE "CAPITAIN FUTURE" (CAPITAINE FLAM) DANS LES ANNÉES 1940. SON EXPLORATION DE THÈMES TELS QUE L'IMMORTALITÉ, LA FUSION DE L'HOMME ET DE LA MACHINE, ET LES IMPLICATIONS ÉTHIQUES DE TELLES AVANCÉES TECHNOLOGIQUES ONT CONTRIBUÉ À ENRICHIR LE GENRE.

“Il s'appelait Simon Wright et il avait été jadis un homme comme les autres. Maintenant il n'était plus un homme mais un cerveau vivant, enfermé dans une caisse de métal, nourri de sérum au lieu de sang, pourvu de sens et de moyens de locomotion artificiels. Le corps de Simon Wright, qui avait connu les plaisirs et les souffrances de l'existence physique était depuis longtemps tombé en poussière. Mais l'esprit de Simon Wright continuait de vivre, brillant et intact.”

Edmond Hamilton, *The Harpers of Titan* (1950)



Simon Wright était le meilleur ami de Roger Newton, le père du Capitaine Flam, mais aussi -et surtout- un des plus grands savants de la Terre avec qui il conçut les deux humanoïdes les plus évolués du Système Solaire : Crag et Mala. Ce scientifique avait accumulé un savoir inégalable consacré à la recherche. Souffrant d'une maladie incurable, il décida avec Roger de prélever de son corps mourant son bien le plus précieux : son cerveau et, de le transférer dans un cube métallique transparent contenant un sérum de vie alimenté par une minuscule pompe auto-générante. Le plus grand savoir de l'humanité serait ainsi préservé éternellement. Techniquement, Roger relia les centres optiques à des cellules photo-électriques montées sur des antennes flexibles, disposa de microphones en lieu d'oreilles et une "bouche" reliée à un résonateur qui donnait à Simon une étrange voix métallique.

Plus tard, plus précisément dans l'épisode Star Trail to Glory (La course à travers le Système Solaire), Curtis Newton, prolongeant le travail de son père, permit au cerveau de Simon Wright de se mouvoir de manière autonome dans les airs. A noter que dans le dessin animé, Simon a cette faculté dès le premier épisode !

Avec son savoir et son intelligence remarquable, le professeur Simon allait permettre au Capitaine Flam de résoudre bien des mystères et de s'imposer comme l'un des 3 membres incontournables de son équipe

[source : http://www.capitaineflam.free.fr/perso_heros.htm]



Professeur Simon Wright : Cerveau

Le professeur Simon Wright était le meilleur ami du père du Capitaine Flam (William Newton). Souffrant d'une maladie incurable, il décide de transférer son cerveau dans une machine afin de le conserver intact et de préserver l'ensemble des connaissances acquises.

ESPRIT d12, **ÉVEIL** d6, **CORPS** d4

Communication d8 (Interpréter d12, Diriger d10), **Pratique** d8 (Observer d10, Manips d10), **Cultures Milieux** d8 (Habités d10, Sciencechs d12)

Spés : Mode d'emploi +6Rg, Concepteur +6Rg

Crag et Mala

Deux androïdes complémentaires



Crag (androïde de métal)

Il s'agit de l'un des trois personnages qui entourent le Capitaine Flam (avec le Professeur et Mala). Il s'agit d'un robot humanoïde en métal faisant 2 m de haut et ayant une masse d'une tonne. Il est doté d'une force herculéenne et ses doigts amovibles lui permettant de placer différents outils (refermés dans son abdomen) à l'extrémité de ses mains. Son caractère est plutôt docile et serviable.

ESPRIT d8, **ÉVEIL** d8 (Résonance 0),
CORPS d12
Communication d6 (Interpréter d8),
Pratique d8 (Observer d10, Manips d12, Conduire d10),
Culture Milieux d4 (Habités d6),
Combat d8 (Mains nues d10, Tir d8)

Init : d8-d12, **DEF** : 14

ATT
Pistolaser d6-d8-d12 (1/4/9/14/19)
Structure : 150

Mala (androïde synthétique - nom original : Otho)

Mala est un robot humanoïde ayant un pouvoir de polymorphisme grâce à sa structure synthétique. Il peut modeler son corps et son visage pour ressembler à une personne ou à une créature vivante. Son caractère extraverti et moqueur crée souvent des chamailleries entre lui et Crag (notamment pour déterminer lequel est le plus « humain »).

ESPRIT d8, **ÉVEIL** d8 (Résonance 0),
CORPS d10
Communication d8 (Interpréter d10),
Pratique d8 (Observer d10, Furtivité d10, Manips d10, Conduire d10),
Culture Milieux d6, **Combat** d8 (Mains nues d10, Tir d8)

Init : d8-d10, **DEF** : 13

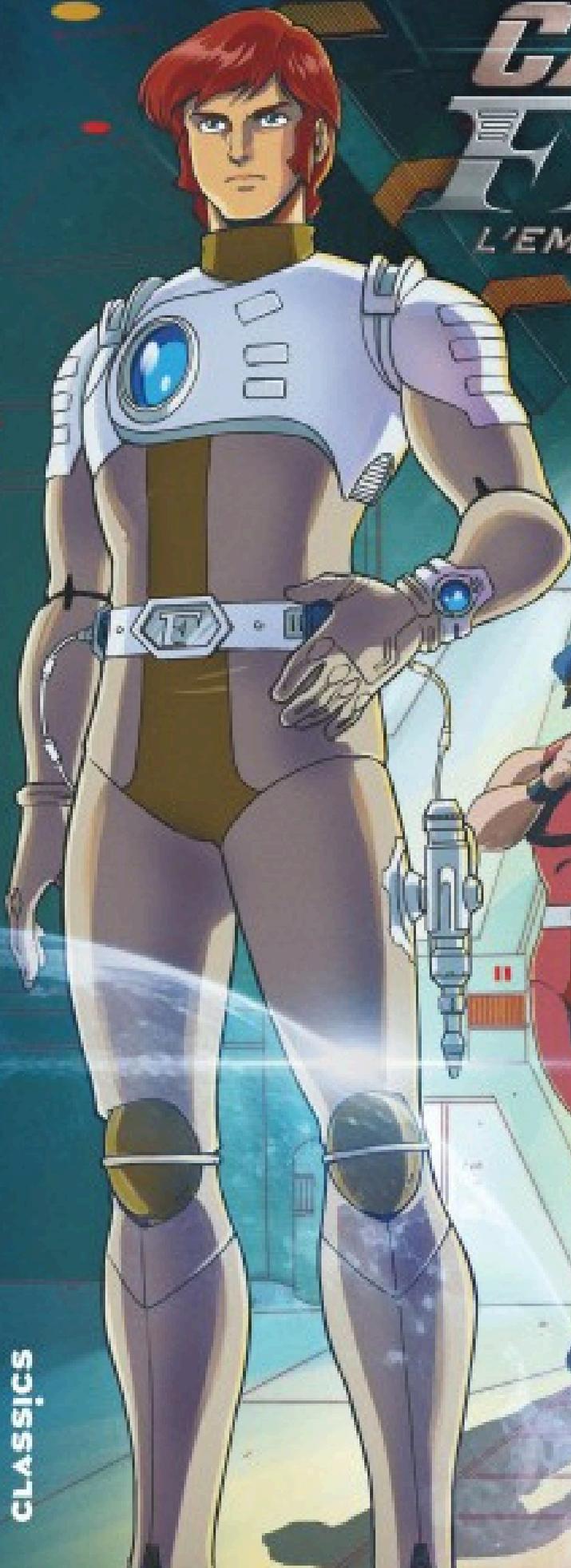
ATT
Pistolaser d6-d8-d10 (1/4/9/14/19)
Structure : 100

SYLVAIN RUNBERG · ALEXIS TALLONE

CAPITAINE FLAM

L'EMPEREUR ÉTERNEL

adaptée de la série de l'éditeur Flammarion



A compter du 27 septembre 2024, les aventures du Capitaine Flam reviennent en BD.

Signée de Sylvain Runberg (scénario) et Alexis Tallone (dessin) et éditée par les éditions Kana.

Le pitch :

Le Capitaine Flam, l'androïde Mala, le robot Crag et le professeur Simon accompagnés de l'agent spéciale Johann Landore, entament une course contre la montre.

Sur la planète Dénéf, une terrible épidémie fait des ravages dans la population.

Il faut trouver le remède qui stoppera les effroyables mutations.

Pour toute piste, quelques mots prononcés par un agent contaminé : « L'Empereur Éternel, rétrogradation de l'espèce ».

Le Capitaine Flam et ses compagnons parviendront-ils à revenir sains et saufs de cette mission ?

Devant aller au-delà de ses limites pour faire face au mystérieux Empereur Éternel, Flam, hanté par son passé, risque d'y perdre son âme.

“MACHINES” MÉMORABLES

*des univers de
fiction*

**CES “MACHINES” SONT
MÉMORABLES NON SEULEMENT
POUR LEURS CAPACITÉS
TECHNIQUES ET LEURS RÔLES
DANS LEURS HISTOIRES
RESPECTIVES, MAIS AUSSI POUR
LES QUESTIONS QU'ELLES
SOULÈVENT SUR LA NATURE DE
L'HUMANITÉ, DE LA CONSCIENCE
ET DE LA MORALE.**

2

Johnny 5



1

Armanoïde

“Lady” alias “Armanoïde” dans la vf, c'est la compagne inséparable de Cobra. Ancienne amante de Cobra et princesse spoliée du nom d'Emeralda, son corps a fusionné avec du live métal pour survivre à une fusillade qui a mal tourné. Elle veille sur Cobra et parfois fait paraître des crises que l'on pourrait prendre pour de la jalousie ou de l'exaspération.



Numéro 5 (ou du nom qu'il se choisit lui-même, Johnny 5) est un robot créé originellement dans un but militaire, ayant subitement été doté d'une conscience après avoir été frappé par la foudre. Il est donc considéré comme vivant : il a des émotions et est autonome.

4

R2-D2



R2-D2 est un droïde astromécano de l'univers de Star Wars. Il est connu pour sa loyauté, son courage et ses nombreuses compétences en réparation et en informatique. R2-D2 accompagne les héros de la saga dans de nombreuses aventures, jouant souvent un rôle crucial dans le succès de leurs missions. Il communique principalement par des bips et des sifflements.

3

Data



Data est un androïde de la série télévisée "Star Trek: The Next Generation". Créé par le Dr. Noonien Soong, il est unique en son genre et sert en tant que lieutenant-commander à bord de l'USS Enterprise. Data aspire à comprendre et à expérimenter des émotions humaines, ce qui le rend particulièrement fascinant. Il possède une force et une intelligence surhumaines.

5

Wall-E

Wall-E est le personnage principal du film d'animation de Pixar "WALL-E". C'est un petit robot conçu pour compacter les déchets sur une Terre post-apocalyptique.

Wall-E est curieux, adorable et développe une personnalité propre, ce qui le distingue des autres robots de son genre. Sa découverte de l'amour et de l'amitié, notamment avec le robot Eve, est au cœur du film.



Quelle différence ?

CYBORG OU ANDROÏDE ?

Par Magret Thalz

LA DIFFÉRENCE ENTRE UN CYBORG ET UN ANDROÏDE RÉSIDE PRINCIPALEMENT DANS LEUR COMPOSITION ET LEUR ORIGINE

Cyborg (Organisme Cybernétique)

Un cyborg (abréviation de "cybernetic organism") est un être vivant, généralement humain, qui a été amélioré ou modifié par l'intégration de composants mécaniques, électroniques, ou biotechnologiques. Ces modifications peuvent remplacer ou augmenter les fonctions naturelles du corps.

D'origine humaine ou biologique, les cyborgs sont des êtres vivants qui ont subi des modifications technologiques. Ils possèdent des composants technologiques : Des implants qui peuvent inclure des membres prothétiques, des implants cérébraux, des organes artificiels, des interfaces homme-machine, etc.

Les améliorations peuvent être conçues pour remplacer des fonctions perdues (comme un bras prothétique après un accident) ou pour ajouter des capacités surhumaines (comme une vision infrarouge).

Exemples de cyborgs :

- RoboCop (Alex Murphy), un policier ressuscité et amélioré avec des technologies robotiques.
- Darth Vader (Anakin Skywalker), qui utilise des implants cybernétiques pour survivre après de graves blessures.





Androïde

Un androïde est un robot ou une machine conçue pour ressembler à un être humain en apparence et, souvent, en comportement. Contrairement aux cyborgs, les androïdes ne sont pas d'origine biologique, bien qu'ils puissent imiter les fonctions humaines de manière très réaliste.

Ils ont une origine mécanique ou synthétique : Les androïdes sont entièrement construits à partir de matériaux non organiques, bien que certains puissent utiliser des biomatériaux avancés.

Ils ressemblent aux humains : Ils sont souvent conçus pour imiter l'apparence humaine, y compris les traits physiques et, parfois, les expressions et comportements.

Leur cerveau est une Intelligence Artificielle : Les androïdes sont équipés d'intelligence artificielle pour simuler des comportements humains, résoudre des problèmes, et interagir avec les humains.

Exemples d'androïdes :

- Data de "Star Trek: The Next Generation", un androïde humanoïde avec une intelligence et des émotions simulées.
- Gigolo Joe est un androïde conçu pour offrir de la compagnie et de l'amour dans le film "A.I. Artificial Intelligence". Son comportement charmeur et empathique le rend très humain, malgré sa nature artificielle.

"LORSQUE NOUS REGARDONS UN ROBOT QUI RESSEMBLE PRESQUE À UN HUMAIN MAIS QUI RESTE IMPARFAIT, CELA NOUS DONNE UN SENTIMENT D'ÉTRANGETÉ."

Masahiro Mori – sur la notion de l'Uncanny Valley (La Vallée dérangeante)

La distinction entre un cyborg et un robot de Classe C peut en effet être floue, surtout dans les univers de science-fiction où ces concepts sont régulièrement explorés. Il est tout à fait possible de considérer des personnages comme Alex Murphy (RoboCop) ou Anakin Skywalker (Darth Vader) comme des cyborgs, mais aussi de les comparer aux robots de Classe C. Examinons cette nuance et les interrogations qu'elle soulève.

Distinction entre Cyborgs et Robots de Classe C :

La distinction fondamentale entre les deux est souvent basée sur :

- Le degré de conscience humaine préservée.
- L'autonomie du cerveau organique par rapport à la machine.
- Le contrôle et la finalité d'utilisation.



LE CAS ÉPINEUX DU CYBORG ET DU ROBOT DE CLASSE C... LA FRONTIÈRE EST FLOUE PARFOIS ENTRE LES DEUX

Les Cyborgs

Un cyborg est une combinaison d'un corps biologique et de parties mécaniques, mais où l'esprit humain ou l'âme reste pleinement fonctionnel.

Dans cette catégorie : Alex Murphy dans RoboCop et Anakin Skywalker dans Star Wars sont tous deux des êtres humains qui ont subi des modifications mécaniques à la suite de blessures graves, mais ils conservent leur humanité et leur personnalité (enfin plus ou moins)...

Ce qui définit un cyborg, c'est généralement l'idée que la partie biologique (souvent le cerveau ou le corps) reste active et capable de conscience, de réflexion morale et d'émotions. Le cyborg est encore perçu comme un humain augmenté, même s'il peut y avoir des tensions autour de sa nature partiellement mécanique.



Alex Murphy (RoboCop) : Cyborg ou Robot de Classe C ?

RoboCop est un cas intéressant. Bien qu'il soit principalement considéré comme un cyborg dans la fiction, il partage des traits avec les robots de Classe C :

- État initial : Au début, Murphy est un humain augmenté avec une forte suppression de sa mémoire et de sa personnalité. Il est programmé pour suivre des ordres stricts, ce qui peut rappeler la Classe C, où la personnalité humaine est supprimée au profit de la machine.
- Évolution : Cependant, au fur et à mesure que l'histoire avance, Alex Murphy récupère sa conscience et sa mémoire, ce qui le place plus clairement dans la catégorie des cyborgs, car il retrouve son autonomie intellectuelle et sa capacité de réflexion morale.

Ce dilemme montre à quel point la frontière peut être ténue. RoboCop commence comme une sorte de Classe C (programme rigide, suppression de la personnalité), mais évolue pour devenir pleinement un cyborg (récupération de sa personnalité humaine).



Les Robots de Classe C

Les robots de Classe C, dans Mega, sont des machines dont le cerveau humain est greffé, mais cette greffe implique souvent une perte de personnalité ou d'autonomie.

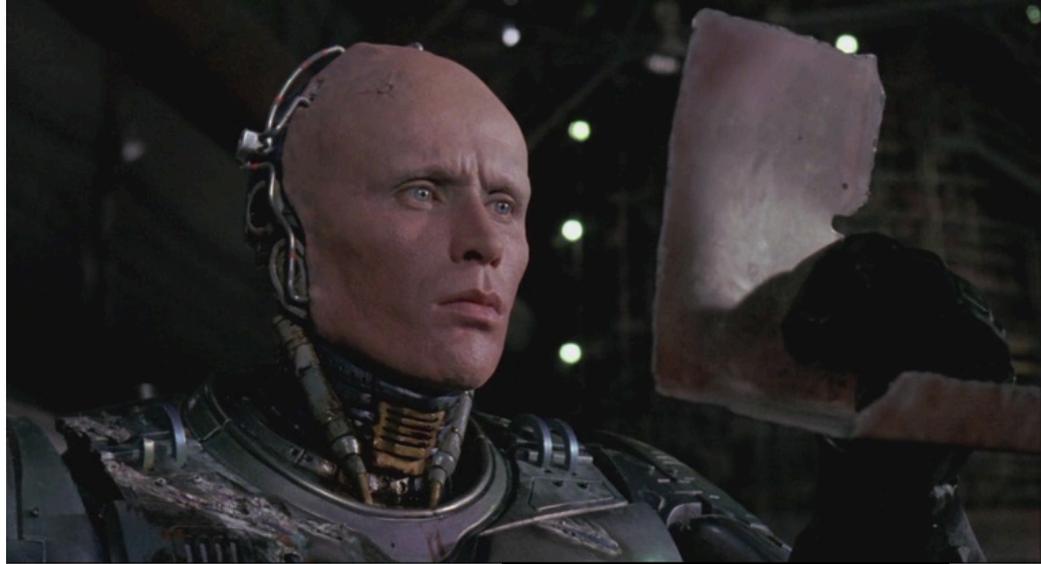
La conscience humaine est :

- Partiellement altérée, voire complètement effacée.
- Ces robots sont souvent utilisés comme des outils ou des armes, où le cerveau humain n'est qu'un composant biologique destiné à piloter la machine. La personnalité du cerveau peut être volontairement supprimée (lavage de cerveau), ou il peut s'agir d'une entité dépersonnalisée, réduite à des instincts primaires comme l'instinct de survie.
- Instabilité mentale : Les robots de Classe C peuvent devenir instables, car le cerveau organique n'est pas conçu pour être isolé et piloté par une machine sans autonomie réelle, ce qui entraîne souvent des comportements imprévisibles ou destructeurs.



La distinction entre cyborg et robot de Classe C amène plusieurs interrogations philosophiques.

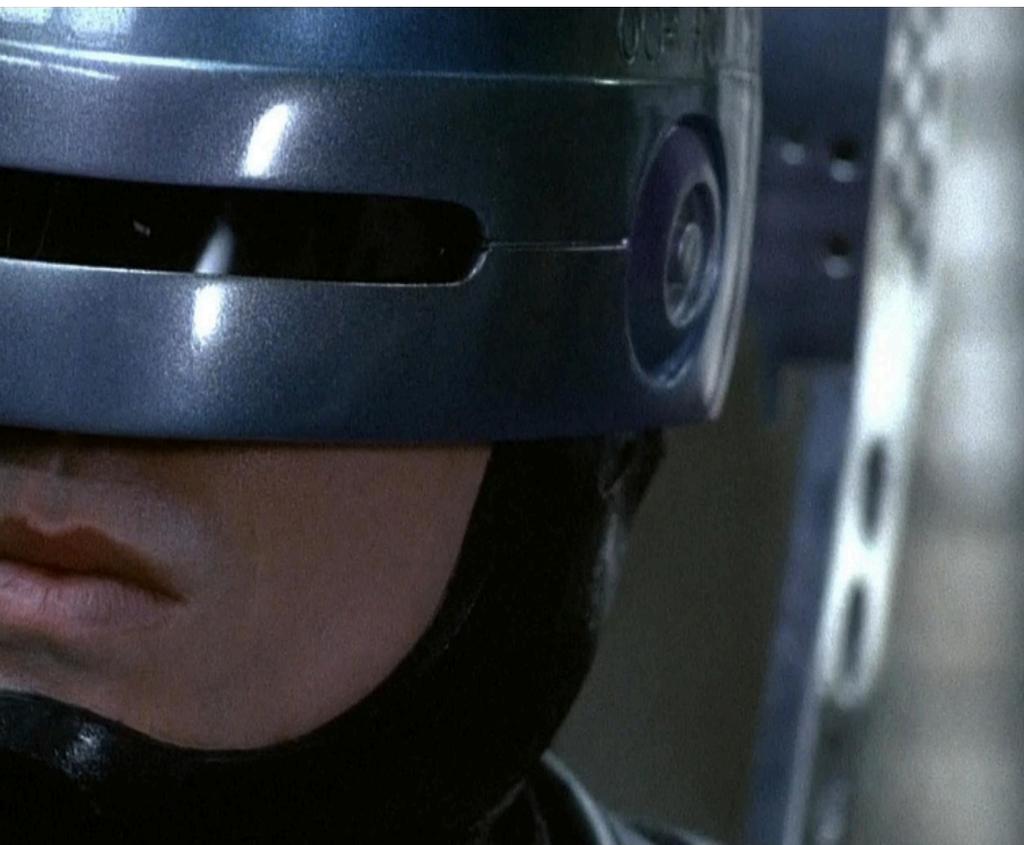
1. Qu'est-ce qui reste de l'humain ? : Dans des cas comme RoboCop, la question se pose de savoir quand un être humain cesse d'être humain et devient une machine. Si l'esprit est effacé ou manipulé, peut-on encore parler de cyborg, ou est-ce que cela devient un robot de Classe C ?
2. Le libre arbitre : Les cyborgs comme Vader ou Murphy finissent par retrouver leur libre arbitre, tandis que les robots de Classe C en sont souvent privés dès le départ ou progressivement.
3. L'utilisation militaire ou instrumentale : Dans beaucoup de fictions, les robots de Classe C sont utilisés comme des armes ou des outils, leur cerveau humain étant déshumanisé. Cette utilisation soulève des questions sur l'exploitation de la conscience humaine pour des buts strictement utilitaires ou destructeurs.



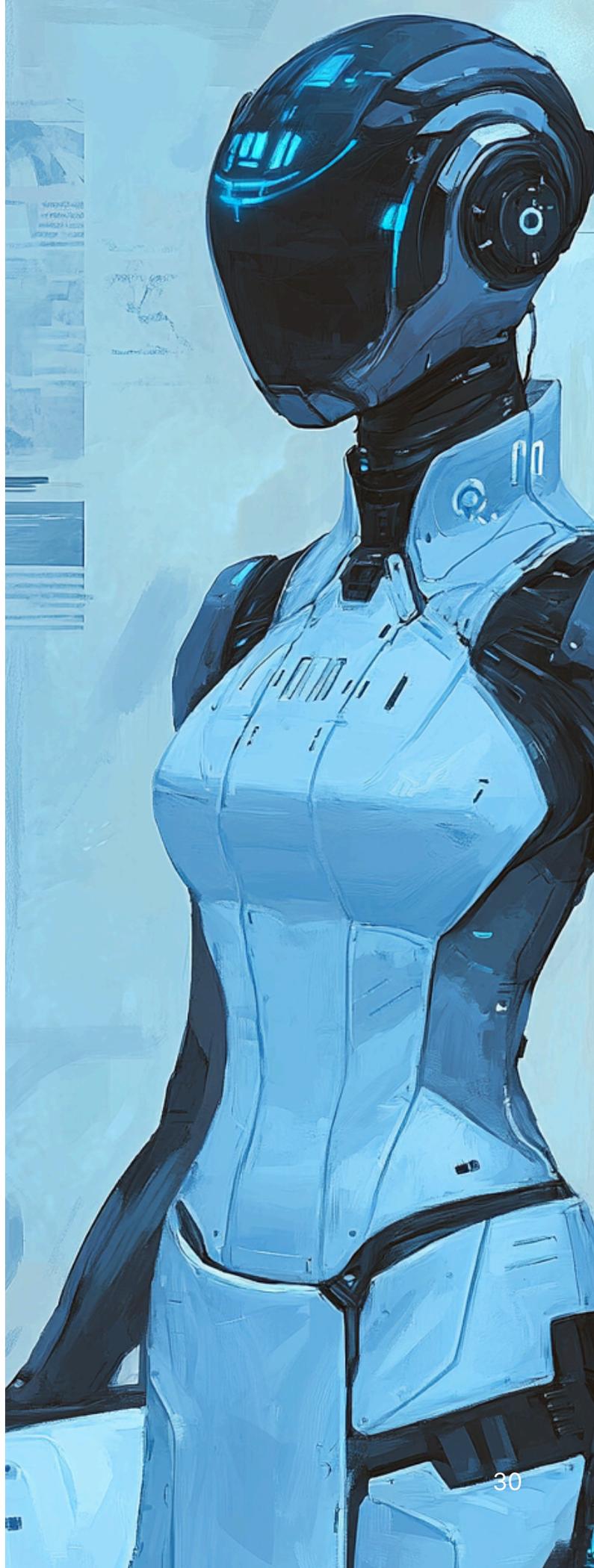
Alex Murphy (RoboCop) et Anakin Skywalker (Darth Vader) sont plus communément considérés comme des cyborgs parce qu'ils conservent une grande partie de leur humanité et de leur conscience, malgré leur transformation physique. Cependant, la frontière entre cyborg et robot de Classe C est effectivement floue, notamment dans les situations où la conscience humaine est altérée ou partiellement supprimée pour servir une fonction mécanique.

Les robots de Classe C, comme décrits dans Mega, sont généralement plus proches de l'exploitation humaine par la machine, avec une perte d'autonomie et de personnalité, alors que les cyborgs maintiennent cette autonomie, même s'ils sont physiquement augmentés.

Dans certaines fictions, cette frontière est délibérément floue pour explorer les dilemmes éthiques et existentiels qui en découlent.







S'abonner au Bulletin Galactique



NE LOUPEZ PAS UN NUMÉRO !

Obtenez votre exemplaire avant tout le monde



VISITER MEGA : LA GUILDE DES MESSAGERS GALACTIQUES (LE GROUPE FB)



[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/GROUPS/
MESSAGERSGALACTIQUES](https://www.facebook.com/groups/messagersgalactiques)

"Vie et dignité"

Le jeu de rôle des Messagers Galactiques,
connu aussi sous le nom de MEGA .



Jeu de rôle emblématique de toute une génération, MEGA propose, avec la 5e édition, des règles revisitées et un background développé et approfondi.

L'occasion pour les nostalgiques ou les nouveaux joueurs, d'incarner des MESSAGES GALACTIQUES, dotés capacités hors-normes leur permettant de se déplacer d'un univers à un autre.

Le livre de base comprend tout ce qu'il faut pour jouer : système de règles, background et scénarios pour joueurs débutants ou confirmés.

MEGA

5^E PARADIGME

UN JEU DE DIDIER GUISERIX