



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Spacemaster > Suppléments > **Spacemaster : Robotics manual (Tech Law)**



Spacemaster : Robotics manual (Tech Law)

jeudi 11 août 2005, par [Sigfrid](#)

Ce second Tech Law traite des vies artificielles, qu'elle émane des robots ou des androïdes, mais fait également une part belle aux équipements cybernétiques. De quoi aborder bon nombre de thème de la science-fiction.

Survolons rapidement les rappels et généralités plus ou moins déjà vues dans le précédent Tech Law à propos des différents niveaux technologiques et concentrons-nous sur les nouveautés.

Vous êtes plutôt : Cyber-drogué...

Avec ce chapitre, vous allez pouvoir barder vos PJ ou PNJ de tout un barda cybernétique. Que ce soit pour de l'utilitaire ou pour du tape-à-l'œil, il y a le choix. Il y a même la petite règle qui va bien pour évaluer le degré de rejet potentiel en cas d'abus de technologie dans les corps organiques désincarnés de vos personnages. Cela ne sera pas sans vous rappeler l'équivalents dans les alter-ego « cyber », mais Spacemaster ne prétend va réinventer la poudre à ce niveau là, juste vous offrir la possibilité de jouer en fonction de vos envies.

Suit la panoplie de matériel en relation avec le sujet et présenté de la même façon que pour le précédent Tech Law - [Equipment Manual](#). Bien entendu, chacun arrange les choses à sa façon. Si vous préférez des environnements cybernétiques plus « légers » et axés sur l'utilitaire, libre à vous de la faire. Le supplément ne vous impose rien. Il est peut-être bon de rappeler encore une fois pour ceux qui découvrent ce système de jeu, que Spacemaster est une boîte à outils et l'on se sert de ce que l'on veut. Voir on ne se sert pas du tout et vous pouvez tout à fait rejeter tout implant cybernétique dans votre environnement de jeu. A vous de vous mettre

d'accord avec vos joueurs.

...ou Asimovien ?

Puisqu'il n'y a pas que la cybernétique dans la vie, l'autre gros morceau du supplément traite des ordinateurs (vous savez, Hal 9000 dans « 2001 l'Odyssée de l'espace »), des robots et androïdes. Un sous-titre attire tout de suite mon attention « Player Characters Androids ». Quoi ? Qu'est-ce à dire ? On pourrait en tant que joueur incarner des robots ou androïdes ? Des images de Replicants et de robots annonçant les 3 lois de la robotique s'entremêlent dans ma tête lorsque je tourne fébrilement la page. Oui ! Là derrière... cela ressemble bien à un modèle pour la création de personnage.

C'est donc vrai, vous allez donc pouvoir créer des créatures artificielles que vous (en tant que PJ) allez pouvoir interpréter. Et il y a tout ce qu'il faut pour cela. Que ce soit leurs statistiques, leurs options, les compétences, leurs talents et défauts. Bref, tout ce qu'il faut pour créer un bijou technologique sur 2 pattes et plus...

L'univers de Privateers intègre de facto la possibilité de jouer des androïdes (encore une fois, à vous en tant que MJ de choisir au final), mais vous pouvez tout à fait envisager d'adapter des univers plus classiques de la Science-fiction. Les nouvelles d'Isaac Asimov sur les robots ne manqueront pas de vous inspirer, mais vous pouvez également aller



mettre votre nez chez Philip K. Dick avec Blade Runner.

Votre choix est fait ?

Personnellement, étant tombé dans les romans d'Asimov très tôt, j'ai eu un gros faible pour la seconde partie. Et là c'est vraiment un avis très personnel, mais ce supplément ce justifie au moins pour ce point là, même si la lecture est parfois un peu rébarbative avec ces tableaux de prix de

matériel au milieu. Mais bon, c'est un supplément technique n'est-ce pas ?

Cela dit, quelque soit votre tendance ou préférence au niveau de la S-F, vous trouverez certainement votre bonheur dans l'une ou l'autre des parties, voir les deux, car la partie « cyber » est toute aussi riche en possibilités.

Peut-être l'un des meilleurs Tech Law parus à ce jour. Au moins celui qui a ma préférence... et désolé pour cette subjectivité outrancière !